

**SENSUALITAS DESAIN KARAKTER PRIA
DALAM *VIDEO GAME ONLINE*
BERSISTEM *GACHA***



PENGKAJIAN

oleh:

Dea Yunia Putri Pramesti

NIM: 1510157124

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

TUGAS AKHIR
SENSUALITAS DESAIN KARAKTER PRIA
DALAM *VIDEO GAME ONLINE*
BERSISTEM *GACHA*



PENGKAJIAN

oleh:

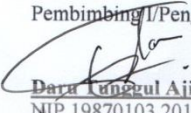
Dea Yunia Putri Pramesti

NIM: 1510157124

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syart untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2022

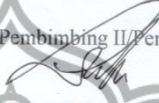
Tugas Akhir skripsi berjudul **SENSUALITAS DESAIN KARAKTER PRIA DALAM VIDEO GAME ONLINE BERSISTEM GACHA** diajukan oleh Dea Yunia Putri Pramesti, Nim: 1510157124, Program Studi S-I Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima:

Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang


Dara Tunggul Aji, S.S., M.A.

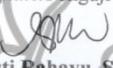
NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Pembimbing II/Penguji


Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19810615 201404 1 001/NIDN 0015068106

Cognate/Penguji Ahli


Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

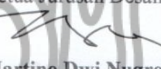
NIP 19740730 199802 2 001/NIDN 0030077401

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


Dara Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0030018706

Ketua Jurusan Desain/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 1969108 199303 1 001/0008116906



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Sensualitas Desain Karakter Pria dalam *Video Game Online* Bersistem *Gacha*” dapat diselesaikan dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain.

Laporan ini membahas tentang penelitian desain sensual pada karakter pria dalam *game online* bersistem *gacha*. Tema ini dipilih karena jumlah karakter pria dengan desain sensual semakin banyak dalam *video game*, khususnya pada *video game online* berbasis *gacha*. Karena pada umumnya karakter dalam *video game* yang memiliki desain sensual adalah karakter wanita. Maka diletitilah mengenai desain sensual pada karakter pria ini sebagai kajian tren yang terjadi dalam *video game online* bersistem *gacha*.

Karena Keterbatasan pengetahuan dan pengalaman, penulis yakin masih terdapat banyak kekurangan dalam skripsi penelitian ini. Oleh karenanya dimohon kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan karya tulis ini. Dan untuk kedepannya dapat memperbaiki bentuk maupun isi dari skripsi penelitian ini. Harapannya semoga karya tulis ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi siapapun yang membacanya.

Yogyakarta, 1 Juni 2022

Penulis,

Dea Yunia Putri Pramesti

ABSTRAK

SENSUALITAS DESAIN KARAKTER PRIA DALAM VIDEO GAME ONLINE BERSISTEM GACHA

Oleh: Dea Yunia Putri Pramesti
NIM: 1510157124

Salah satu jenis *game* yang banyak diminati oleh masyarakat adalah *gacha game* yang saat ini mendapat sorotan dari para pemain di seluruh penjuru dunia. Faktor terpenting dalam *game gacha* adalah karakter, karena umumnya yang dijual pada *game* tersebut adalah satuan karakternya. Sehingga banyak kita jumpai karakter yang didesain semenarik mungkin, hingga memiliki unsur sensualitas untuk dapat menarik perhatian pemainnya. Belakangan ini banyak terdapat karakter pria dalam *game gacha* yang memiliki desain sensual. Sensualitas desain karakter pria dalam *video game online* bersistem *gacha* inilah yang menjadi fokus penelitian ini.

Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan teknik analisis deskriptif. Penelitian ini menggunakan tiga sumber data, yaitu sumber pustaka, wawancara terhadap desainer karakter game *Wangan Dorifto: Arcade Drift*, dan survei berisi 104 responden yang disebar melalui sosial media *Facebook* dan *Twitter*.

Dalam penelitian ini diketahui setidaknya terdapat 5 unsur sensualitas pada desain karakter *game gacha*, yang diantaranya adalah: Sensualitas pada wujud keterbukaan bagian tubuh, Sensualitas pada pakaian *ketat*, sensualitas dalam wujud pakaian rapi atau *jas*, dan sensualitas dalam wujud aksesoris pendukung desain karakter. Beberapa unsur sensualitas terbilang tidak umum, namun pada *game gacha* dimana yang dijual adalah karakter, keunikan individual dan daya tarik sensual meski bukan hal yang umum atau *mainstream* tetaplah penting.

Kata Kunci: Media, Sensualitas, Karakter Desain, *Video Game*.

ABSTRACT

SENSUALITY OF MALE CHARACTER DESIGN IN ONLINE VIDEO GAME WITH GACHA SYSTEM

By: Dea Yunia Putri Pramesti

Student IDN: 1510157124

One type of game in great demand by the public is the gacha game which is currently receiving the spotlight from players worldwide. The most crucial factor in gacha games is the character because generally, what is sold in the game is the character unit. Because of that, there are so many characters designed as attractive as possible, so they have an element of sensuality to attract the players' attention. Lately, many male characters in gacha games have sensual designs. This research focuses on the sensuality of male character designs in online video games with a gacha system.

This research's method is qualitative research with descriptive analysis techniques. This study uses three data sources: library sources, interviews with game character designer Wangan Dorifto: Arcade Drift, and a survey containing 104 respondents distributed through social media, Facebook and Twitter.

In this study, it is known that there are at least five elements of sensuality in the gacha game character design, which include: Sensuality in the form of openness of body parts, Sensuality in tight clothing, Sensuality in the form of neat clothes or suits, and Sensuality in the form of accessories supporting character design. Some elements of sensuality are not common, but in gacha games where characters are sold, individual uniqueness and sensual appeal are still important, even though they are not common or mainstream.

Keywords: Media, Sensuality, Character Design, Video Game.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	HALAMAN PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii	
ABSTRAK	iii	
ABSTRACT	iv	
DAFTAR ISI	v	
DAFTAR GAMBAR	vii	
DAFTAR TABEL	ix	
BAB I PENDAHULUAN 1	1	
A. Latar Belakang Masalah	1	
B. Rumusan Masalah	5	
C. Tujuan Pengkajian	5	
D. Batas Lingkup Pengkajian	5	
E. Manfaat Pengkajian	6	
F. Definisi Operasional	6	
G. Metode Penelitian	7	
H. Metode Analisis Data	9	
I. Skematika Perancangan	10	
BAB II LANDASAN TEORI	11	
A. Media	11	
B. Representasi	12	
C. Sensualitas	13	
D. Desain Karakter	17	
E. Video Game	19	
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25	
A. Metode Penelitian dan Desain Penelitian	25	
B. Populasi dan Sampel	26	
C. Metode Pengumpulan Data	31	
D. Instrumen Penelitian	33	
E. Teknik Analisis Data	34	
F. Definisi Operasional	35	

G. Prosedur Penelitian.....	36
BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA	37
A. Hasil Penelitian	37
1. Genshin Impact	39
a. Kaeya Alberich	41
b. Zhongli.....	49
2. Granblue Fantasy.....	58
a. Belial.....	60
b. Nehan.....	63
3. Onmyoji.....	67
a. Taishakuten.....	68
b. Asura.....	74
BAB V PENUTUP	78
A. Rangkuman	78
B. Kesimpulan	80
C. Saran.....	82
DAFTAR REFERENSI.....	83
LAMPIRAN.....	87
A. Wawancara.....	87
B. Survey	92
C. Dokumentasi Pameran	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.0: Skematika pengkajian penelitian sensualitas desain karakter pria dalam <i>video game online</i> berbasis <i>gacha</i>	10
Gambar 3.1: Desain Kaeya <i>Fullbody</i>	31
Gambar 3.2: Desain Zhongli <i>Fullbody</i>	31
Gambar 3.3: Desain Belial dalam <i>Granblue Fantasy Versus</i>	31
Gambar 3.4: Desain Nehan <i>Fullbody</i>	31
Gambar 3.5: Ilustrasi wujud utuh Taishakuten dalam <i>game</i>	31
Gambar 3.6: Ilustrasi wujud utuh Asura dalam <i>game</i>	31
Gambar 4.1: Ilustrasi <i>Genshin Impact</i>	40
Gambar 4.2: Ilustrasi <i>valentine</i> Kaeya 2022.	41
Gambar 4.3: Model karakter Kaeya wujud depan.	42
Gambar 4.4: Model karakter Kaeya wujud belakang.....	42
Gambar 4.5: Kaeya dalam manga <i>Genshin Impact</i>	43
Gambar 4.6: Kaeya dalam manga <i>Genshin Impact</i> di depan rumah kakaknya, Diluc.	44
Gambar 4.7: <i>Merchandise Unofficial</i> Kaeya oleh Zensoko.....	45
Gambar 4.8: Diagram unsur sensual pada karakter desain pria.	47
Gambar 4.9: Cover manga <i>Genshin Impact</i> chapter 2.	48
Gambar 4.10: Ilustrasi <i>valentine</i> Zhongli 2022.....	50
Gambar 4.11: Model karakter Zhongli wujud depan.....	51
Gambar 4.12: Model karakter Zhongli wujud belakang.....	51
Gambar 4.13: <i>Character Demo</i> , Zhongli : <i>The Listener</i>	52
Gambar 4.14: <i>Character Demo</i> , Zhongli : <i>The Listener</i> , saat mata Zhongli menyala.	52
Gambar 4.15: <i>Splash Art</i> Zhongli.	53
Gambar 4.16: Perbedaan model pantat Zhongli dan Kaeya.....	56
Gambar 4.17: Logo <i>Granblue Fantasy</i>	59
Gambar 4.18: Desain Belial dalam <i>Granblue Fantasy Versus</i>	61
Gambar 4.19: <i>Screenshot</i> Belial dalam <i>Granblue Fantasy Versus</i>	61
Gambar 4.20: <i>Screenshot closeup</i> Belial dalam <i>Granblue Fantasy Versus</i>	63

Gambar 4.21: <i>Character Card</i> Nehan.....	64
Gambar 4.22: <i>Character Icon</i> Nehan.....	65
Gambar 4.23: Desain Nehan <i>Fullbody</i>	66
Gambar 4.24: Ilustrasi <i>Onmyoji</i>	68
Gambar 4.25: Ilustrasi wujud utuh Taishakuten dalam <i>game</i>	69
Gambar 4.26: Taishakuten dalam <i>Onmyoji New Story CG SSR Taishakuten English Translation "Heavenly Domain First Part"</i> ..	69
Gambar 4.27: Taishakuten <i>close up</i> dalam <i>Onmyoji New Story CG SSR Taishakuten English Translation "Heavenly Domain First Part"</i> ..	70
Gambar 4.28: Taishakuten <i>close up thigh</i> dalam <i>Onmyoji New Story CG SSR Taishakuten English Translation "Heavenly Domain First Part"</i> ..	70
Gambar 4.29: Bagian belakang Taishakuten dalam <i>Onmyoji New Story CG SSR Taishakuten English Translation "Heavenly Domain First Part"</i> ..	71
Gambar 4.30: Bagian bawah kaki <i>kimono</i> Taishakuten dalam <i>Onmyoji New Story CG SSR Taishakuten English Translation "Heavenly Domain First Part"</i> ..	71
Gambar 4.31: <i>Figurine</i> ukuran 1/4 Taishakuten.....	72
Gambar 4.32: Ilustrasi wujud utuh Asura dalam <i>game</i>	74
Gambar 4.33: Asura dalam <i>Onmyoji New Story CG SSR Taishakuten English Translation "Heavenly Domain First Part"</i> ..	75
Gambar 4.34: <i>Close up</i> Asura dalam <i>Onmyoji New Story CG SSR Taishakuten English Translation "Heavenly Domain First Part"</i> ..	75
Gambar 4.35: Asura dan Taishakuten dalam <i>Onmyoji New Story CG SSR Taishakuten English Translation "Heavenly Domain First Part"</i> ..	76

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1: Tabel Populasi Game Online bersistem Gacha.....	26
Tabel 3.2: Tabel Sampel yang Dipilih.	30



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Video game merupakan media yang mengalami pertumbuhan signifikan. Seperti yang dilansir oleh *Newzoo* mengenai analisis pasar game, pada tahun 2021 tersendiri saja terdapat 3 milyar pemain yang diperkirakan aktif bermain game. Jumlah populasi pemain ini meningkat 3.5 persen dibanding tahun lalu, dengan 55 persen dari totalnya berdomisili pada ruang lingkup wilayah internasional sekitar Asia Pasifik dan sekitarnya (<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023/>). Jumlah pemain ini kedepannya diperkirakan akan berkembang seiring waktu berjalan, menjadikan *video game* sebagai salah satu sumber hiburan yang paling diminati oleh masyarakat. Alasan dibalik perkembangan ini tidak lain disebabkan oleh keunggulan dari *video game* ini bila dibandingkan dengan media lain. Kurt Squire (2003:1) sendiri berpendapat bahwa *video game* adalah media yang berpengaruh berkat kombinasi dari banyak faktor. Terutama karena *video game* membangkitkan emosi yang kuat pada pemain mereka, seperti ketakutan, kekuatan, amarah, kekaguman, atau kegembiraan. Desainer dari *video game* menciptakan emosi ini dengan menyeimbangkan jumlah komponen *game*, seperti ciri khas karakter, hadiah *game*, rintangan, narasi *game*, persaingan dengan antar manusia, serta peluang kerjasama dengan pemain lain.

Salah satu jenis *game* yang mengalami pertumbuhan signifikan adalah *gacha game* yang saat ini banyak dimainkan di seluruh penjuru dunia. “*Gacha*” *game* merupakan salah satu jenis *game online* yang melibatkan mekanisme lotere untuk memenangkan item *virtual* yang dikembangkan di Jepang, sebagai elemen permainan peluang dalam *game* seluler yang digunakan untuk monetisasi dalam model bisnis *freemium*. (Koeder, Josef, Tanaka, 2017:2). Dalam *game gacha*, Pemain diberi

kesempatan untuk memperoleh *item* yang diletakkan secara acak sehingga tiap pemain akan memiliki alasan yang berbeda untuk menarik *gacha* (Ismail, Fitriana, Chuin, 2021:127). Umumnya pada *game gacha* ini *item* yang diundikan adalah *playable character* atau karakter yang dapat dimainkan dalam *game* tersebut.

Tidak dapat dipungkiri unsur visual berupa ciri khas yang merupakan bagian dari desain karakter ini menjadi salah satu faktor yang penting di mata pemain, terutama pada *game gacha* dimana mungkin pemain akan mengeluarkan uang dalam jumlah banyak untuk satu karakter. Sehingga banyak kita jumpai karakter yang didesain semenarik mungkin, dari secara faktor keunikan maupun faktor memikat hati pemainnya. Menurut Sloan (2015:14) ciri-ciri fisik yang terkait dengan bentuk yang sangat feminin dan maskulin dapat dikorelasikan dengan tingkat daya tarik yang dimiliki karakter. Hal ini merujuk pada nilai-nilai patriarki yang ditanamkan sejak lama dimana *stereotype* lelaki sebagai sosok maskulin yang dominan dan wanita sebagai sosok feminim yang memiliki kekuatan lebih rendah dan berada di posisi yang perlu dilindungi. Seperti dalam salah satu penelitian yang melibatkan *video game* adalah penelitian Dietz pada tahun 1998 terhadap 33 macam *video game* menemukan bahwa karakter perempuan dalam *video game* umumnya digambarkan sebagai sosok “*damsel in distress*” yang memiliki arti gadis dalam kesulitan dan sebagai objek seksual (Dietz dalam Kumoro, 2017:3). “*Damsel in distress*” ini dapat dikatakan adalah *stereotype* yang mengakar dalam karakter wanita di seluruh media, tidak hanya *video game* saja. *Stereotype* adalah gambaran umum tentang individu, kelompok, profesi, atau masyarakat yang tidak berubah, klise, dan sering menyesatkan (Tamburaka dalam Kumoro, 2017:3)

Seiring berjalannya waktu penggambaran atau *stereotype* sosok wanita terutama dalam *video game* juga berubah. Posisi wanita yang semula hanya berada di pihak yang perlu diselamatkan berganti menjadi sosok yang lebih kuat. Dalam banyak *game* modern seperti *game gacha* ini wanita juga digambarkan sebagai sosok yang kuat dan sanggup bertarung.

Seperti karakter Beidou dalam *game Genshin Impact*, dimana dia merupakan kapten *Crux Fleet*, armada bersenjata dari Liyue, salah satu negara di dunia sana. Sosok Beidou ini menggunakan *claymore* dan memiliki gaya bicara mirip pria, kekuatannya cukup untuk menghancurkan musuh-musuh yang ada dihadapannya. Deskripsi ini berbeda jauh dengan penjelasan sosok “*damsel in distress*” yang ada dalam penelitian Dietz. Namun demikian, secara desain wujud wanita kuat ini masih menonjolkan sisi feminis mereka. Beidou sendiri mengenakan pakaian yang minimalis, memiliki tubuh yang sintal serta mengenakan pakaian yang menonjolkan bagian dada, pinggul dan pahanya. Desain ini tidak bertolak belakang dengan sosok feminim seorang ibu, yang sekaligus meningkatkan kesan sensual dari karakter tersebut.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:1317), sensual memiliki arti kenikmatan yang bersifat naluri. Di buku yang sama juga menyebutkan sensualitas adalah ajaran yang menganggap bahwa segala pengetahuan manusia itu didasarkan pada suatu hal yang dapat ditangkap oleh pancaindra. Sedangkan menurut *Oxford English Dictionary*, kalimat tersebut memiliki makna hal yang memberikan kesenangan pada indra fisik seorang, terutama kesenangan dalam artian seksual, (<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/sensuality?q=sensuality>). Perbedaan makna ini cukup membingungkan, namun umumnya sensualitas dikaitkan dengan tema seksual, seperti yang dikatakan oleh Lichtenberg (2011:4) sensualitas berhubungan dengan sensasi kenikmatan tubuh yang dibagi bersama orang lain yang menyaksikan aktivitas yang bersangkutan. Dalam konteks ini pria lebih mudah terpengaruh di hadapan rangsangan seksual bila dibandingkan wanita (Cook & McHenry, 2013:16). Sehingga dapat disimpulkan bahwa desain semacam ini umumnya ditujukan pada kaum pria, yang menurut bagan di *Statista*, menempati posisi 54 persen dari total distribusi *game* di 13 negara, menjadikan mereka kaum mayoritas dalam *video game* (<https://www.statista.com/statistics/722259/world-gamers-by-age-and-gender/>).

Desain karakter wanita dalam *video game* telah menjadi subjek *stereotype* feminin dan mengandung unsur sensualitas sejak awal sejarah game diciptakan. Pada *Super Mario Bros* dan *Metroid*, dua karakter wanita utama dalam game tersebut digambarkan sebagai sosok tuan puteri yang perlu diselamatkan untuk Princess Peach, dan sosok wanita tangguh berpakaian minim nan seksi untuk Samus Aran. Berbeda dengan kasus pada karakter wanita, karakter pria justru didesain untuk tidak menarik dari segi sensualitas. Seperti Mario dalam *Super Mario Bros* 1985, hanyalah seorang tukang ledeng pendek yang mengenakan *jumpsuit*. Desain ini bertolak belakang dengan teori maskulinitas, yang mana merupakan karakteristik tubuh kelakian yang gagah, jantan, keras dan kuat, sehingga laki-laki yang bertanggungjawab dalam memimpin politik dan urusan keras lainnya. Pekerjaan laki laki adalah malima (bahasa jawa) main, madon, minum, madat, dan maling, yang menggambarkan superioritas patriarki dalam taraf kehidupan sehari hari (Abdilah dalam Apriati, 2019:63). Pemakaian desain karakter pria dengan wujud maskulin baru diterapkan dua tahun setelahnya pada *Contra*, *Street Fighter* dan *Metal Gear Solid*. Kemaskulinitasan karakter-karakter dalam *game* tersebut belum dapat disebut sensual, karena grafis *game* yang belum mendukung serta sifat desainnya yang lebih diarahkan untuk menarik perhatian pria. Dimana *game-game* ini memberikan kesempatan bermain peran sebagai sosok ideal untuk para lelaki yang memainkan *game* tersebut.

Permainan peran ini kemudian semakin berkembang saat teknologi *game* mampu menyertakan narasi cerita di dalamnya. Untuk memberikan imersi permainan peran ini banyak pengembang game memberikan desain karakter pria lebih dekat dengan pemain. Sehingga banyak yang memiliki wujud anak muda biasa seperti Riou dalam *Suikoden II*. Desain pada karakter pria yang terbilang memikat wanita umumnya dipakai sebagai sosok rival dimana mereka menjadi objek rasa geram pada pemain, seperti yang terjadi pada Dias Flac dari *Star Ocean: The Second Story*. Hal yang sama juga terjadi pada *game gacha*. dimana karakter utama prianya

didesain berwajah normal dan tertutup tanpa mengesankan maskulinitas seperti pada Gran dari *Granblue Fantasy*.

Seiring berjalannya waktu desain-desain dalam *video game* pun berubah, termasuk pada *video game* bersistem *gacha*. Unsur sensual kini juga mulai ditemukan pada wujud visual karakter pria. Mulai dari Belial dari *game Granblue Fantasy*, Taishakuten dari *Onmyoji* dan Arataki Itto dari *Genshin Impact*, dimana ketiganya memakai pakaian yang cenderung menunjukkan bagian tubuh mereka seperti dada, perut dan paha. Selain ketiga karakter yang telah disebutkan, ada banyak karakter pria dengan desain sensual lainnya yang dapat ditemukan di berbagai *video game*. Adanya fenomena tersebut menjadikan tanda bahwa dewasa ini telah terjadi perubahan tren dalam pembuatan desain karakter pada *video game*.

Berdasarkan fenomena yang telah dijabarkan, peneliti nantinya akan meneliti mengenai representasi sensual dalam karakter desain pria pada *game gacha*, baik secara wujud maupun simbolisme. Sehingga pengkajian ini berjudul “Sensualitas Karakter Desain Pria dalam *Video Game Online bersistem Gacha*”.

B. Rumusan Masalah

Dengan latar belakang tersebut maka bisa diambil rumusan masalah yaitu bagaimana representasi sensualitas desain karakter pria dalam *video game online bersistem gacha*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui informasi mendetail perihal representasi sensualitas desain karakter pria dalam *video game online bersistem gacha*.

D. Batas Lingkup Pengkajian

Berdasarkan rumusan masalah diatas penulis akan membatasi fokus masalah yang bertujuan agar penelitian lebih terarah dan fokus pada topik yang ditentukan. Penulis memberikan batasan fokus masalah pada unsur

sensual secara visual di karakter desain pria pada *video game* bersistem *gacha*. Populasi dalam penelitian ini adalah 197 *video game* yang memiliki sistem *gacha* dengan sampelnya yang diambil adalah 6 karakter pria dengan desain sensual dari tiga game, yaitu *Genshin Impact*, *Granblue Fantasy* dan *Onmyoji* sebagai representasi keseluruhan game .

E. Manfaat Pengkajian

1. Manfaat Teoritis

Melalui pengkajian ini manfaat yang hendak diperoleh yaitu sebagai kajian untuk mempelajari tren pada desain karakter *video game* lebih dalam terutama pada desain karakter pria.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari pengkajian ini adalah hasil pengkajian karakter desain ini diharapkan mampu membantu desainer dalam mempertimbangkan kegiatan mendesain karakter mereka.

3. Manfaat terhadap keilmuan Desain Komunikasi Visual

Menggunakan penelitian sensualitas desain karakter pria dalam *video game online*, diharapkan hasilnya dapat berguna sebagai referensi dan acuan dalam keilmuan Desain Komunikasi Visual.

F. Definisi Operasional

1. Media

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2011:23)

2. Representasi

Representasi dalam konteks media, bahasa, dan komunikasi, representasi dapat berwujud kata, gambar, sekuen, cerita dan lain-lain yang mewakili ide, emosi, fakta dan lain sebagainya. Media merepresentasikan realitas dengan menghadirkan proses seleksi dari realitas yang ada. Beberapa representasi merupakan hal yang

sangat penting dalam kehidupan budaya dan politik, misalnya gender, bangsa, usia, kelas, dan lain-lain. Representasi tergantung pada tanda dan citra yang telah ada dan dipahami secara kultural dalam pembelajaran bahasa dan penandaan yang bermacam-macam atau sistem tekstual (Hartley dalam Wibowo, 2019:52).

3. Sensualitas

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2008:1317), sensualitas adalah ajaran yang menganggap bahwa segala pengetahuan manusia itu didasarkan pada suatu hal yang dapat ditangkap oleh pancaindra. Sedangkan menurut *Oxford English Dictionary*, kalimat tersebut memiliki makna hal yang memberikan kesenangan pada indra fisik seorang, terutama kesenangan seksual (<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/sensuality?q=sensuality>). Lichtenberg (2011:4) berpendapat bahwa sensualitas berhubungan dengan sensasi kenikmatan tubuh yang dibagi bersama orang lain yang menyaksikan aktivitas yang bersangkutan.

4. Desain Karakter

Desain memiliki makna kerangka bentuk atau rancangan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008:346). Sedangkan karakter atau tokoh adalah orang yang dipresentasikan dalam novel, permainan atau cerita. (<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/character>).

5. Video Game

Video game adalah *game* yang dimainkan di perangkat keras yang dibangun dengan sirkuit logika elektronik yang membawa elemen interaksi dan mengembalikan hasil aksi pemain melalui layar. (Wolf, dalam Caesar R, 2015:114)

G. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan kualitatif. Bogdan dan Taylor (dalam

Nugrahani, 2014:8) mendefinisikan metode penelitian kualitatif sebagai proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa teks atau ucapan manusia dan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan ini membahas latar belakang dan individu secara keseluruhan (*whole*), tidak memisahkan individu dalam variabel atau asumsi, tetapi memperlakukannya sebagai bagian dari keseluruhan. Menurut Moleong (dalam Sulistiyono, 2015:40) Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berusaha untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistik dan melalui deskripsi dan deskripsi verbal, bahasa, dalam konteks alamiah tertentu dengan menggunakan metode yang berbeda.

1. Data primer dan sekunder

Bungin (2005:132) Mengatakan bahwa data primer adalah yang langsung diperoleh dari sumber data pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian, sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang dibutuhkan. Data primer yang akan digunakan dalam pengkajian ini adalah wawancara serta hasil survei mengenai karakter pria dalam *video game gacha* yang memiliki desain sensual dan data sekunder berupa buku, referensi dan hasil penelitian dari topik yang berkaitan dengan judul diatas.

2. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang akan digunakan oleh penulis dalam pengkajian ini adalah studi pustaka pada buku, referensi dan hasil penelitian sebelumnya, wawancara, serta angket pertanyaan yang akan disebar pada koresponden berupa pemain game gacha secara general. Nasir (dalam *deepublish*, "*Studi Pustaka: Pengertian, Tujuan dan Metode*", diakses tanggal 25 Mei 2022) berpendapat bahwa studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan. Menurut Sugiyono (2013:233) Wawancara

digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Sedangkan menurut Syahrudin dan Salim (2014:135) angket merupakan teknik pengumpulan data melalui sejumlah pertanyaan tertulis untuk mendapatkan informasi atau data dari sumber data atau responden.

3. Instrumen/alat pengumpulan data

Instrumen merupakan perangkat lunak dari seluruh rangkaian proses pengumpulan data penelitian di lapangan (Bungin, 2005:104). Dalam artian ini instrumen adalah penulis sendiri selaku pengumpul data, selain itu juga akan menggunakan zoom untuk wawancara dan media sosial berupa facebook dan twitter untuk penyebaran angket serta internet sebagai media utama pengamatan data-data yang berkaitan dengan desain karakter pria sensual dalam *video game*.

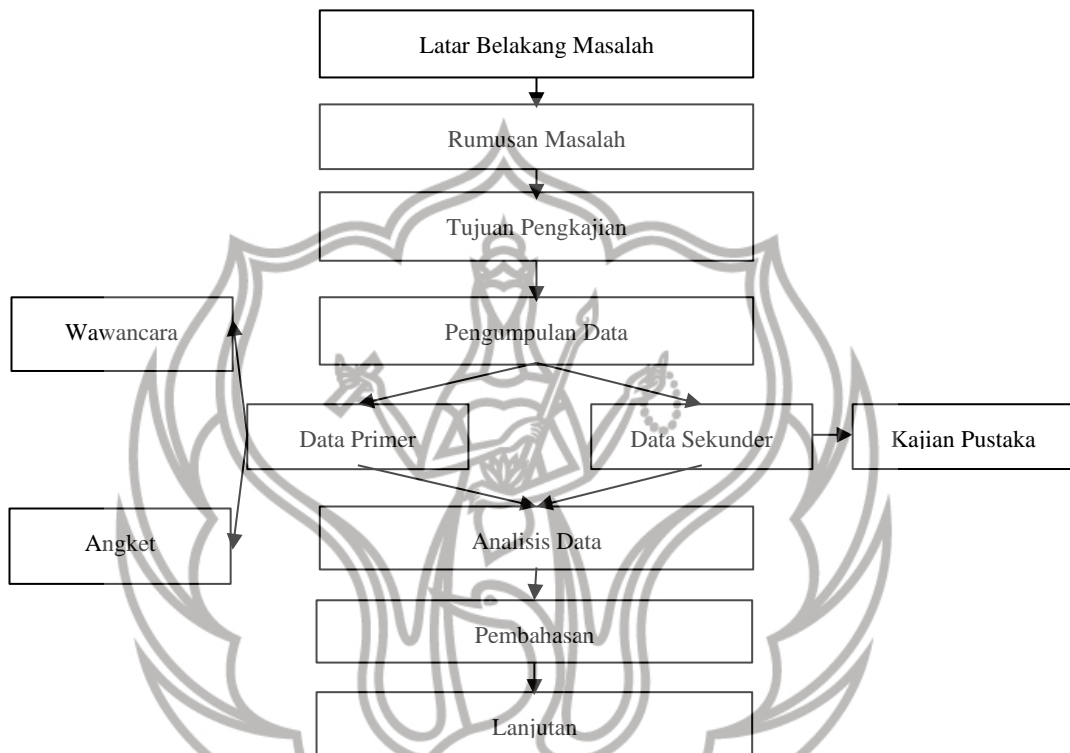
H. Metode Analisis Data

Peneliti akan memakai metode analisis kualitatif deskriptif. Kualitatif deskriptif adalah istilah yang dipakai dalam penelitian kualitatif untuk suatu kajian yang memiliki sifat deskriptif. Jenis penelitian ini umumnya dipakai dalam fenomenologi sosial (Polit & Beck dalam Yuliani, 2018:84).

Kualitatif deskriptif difokuskan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang terkait dengan pertanyaan siapa, apa, dimana dan bagaimana suatu peristiwa atau pengalaman terjadi hingga akhirnya dikaji secara mendalam untuk menemukan pola-pola yang muncul pada peristiwa tersebut. Secara ringkas dapat dijelaskan bahwa kualitatif deskriptif sendiri merupakan suatu metode analisis data yang bergerak pada pendekatan kualitatif sederhana dengan alur induktif. Alur induktif ini maksudnya penelitian kualitatif deskriptif diawali dengan proses atau peristiwa penjabaran yang akhirnya dapat ditarik suatu generalisasi yang merupakan sebuah kesimpulan dari proses atau peristiwa tersebut (Kim & Bradway dalam Yuliani, 2018:84)

Teknik analisis deskriptif digunakan dalam penelitian ini karena kemiripannya dengan studi kasus, yang mempermudah peneliti menjabarkan secara mendetail mengenai unsur-unsur yang ada dalam karakter desain pria dalam *video game* berbasis *gacha*.

I. Skematika Pengkajian



Gambar 1.0 : Skematika pengkajian penelitian sensualitas desain karakter pria dalam *video game online* berbasis *gacha*.

Sumber : Dea Yunia Putri Pramesti (2022)