



BAB V PENUTUP

A. Rangkuman

Video game merupakan media yang mengalami pertumbuhan signifikan. Salah satu jenis *game* yang banyak diminati oleh masyarakat adalah *gacha game* yang saat ini mendapat sorotan dari para pemain di seluruh penjuru dunia. Umumnya pada *game gacha* ini *item* yang diundikan adalah *playable character* atau karakter yang dapat dimainkan dalam *game* tersebut. 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, dari secara faktor keunikan maupun faktor memikat hati pemainnya. Desain karakter yang menarik ini salah satunya adalah yang memiliki unsur sensualitas, yang tidak hanya terjadi pada karakter wanita. 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.

Terdapat tiga *game gacha* dan 6 karakter total dari ketiga *game* tersebut yang menjadi fokus penelitian, yaitu Kaeya dan Zhongli dari *Genshin Impact*, Belial dan Nehan dari *Granblue Fantasy*, dan Taishakuten serta Asura dari *Onmyoji*. Adapun representasi sensualitas yang terdapat pada tiap karakter dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Kaeya

Desain karakter pada Kaeya memiliki tiga representasi sensual, yaitu keterbukaan pada bagian dada, pakaian yang ketat dan rambut panjang. Keterbukaan pada dada ini merujuk pada perbedaan tubuh antara pria dan wanita, dimana pada hasil penelitiannya menunjukkan bahwa wanita juga tertarik pada dada milik pria. Untuk poin pakaian *ketat*, saat seorang pria mengenakan pakaian tersebut tubuhnya juga akan terbentuk jelas sehingga dengan imajinasi orang yang melihat mereka dapat membayangkan

wujud mereka tanpa busana. Hal inilah yang menyebabkan pakaian pas tubuh dapat dikategorikan sebagai salah satu representasi sensualitas. Sedangkan unsur rambut panjang berkaitan dengan fetish, atau ketertarikan seksual terhadap hal yang umumnya tidak bersifat sensual, dan juga faktor kultural khususnya dari benua *Asia*.

2. Zhongli

Pada desain karakternya, Zhongli memiliki 3 representasi sensual, yaitu pakaian ketat dan rambut panjang seperti yang telah dijelaskan pada bagian Kaeya, serta representasi sensual berupa pakaian rapi seperti jas. Pakaian rapi sebagai representasi sensual dapat dijelaskan melalui pendekatan maskulinitas dalam wujud pria dengan kekuatan dan budaya patriarki. Dimana maskulinitas erat kaitannya dengan sensualitas karena keduanya membicarakan mengenai sosok ideal yang menjadi standar atraktivitas milik karakter. Hal ini menjadikan pemain dapat mengimajinasikan Zhongli dalam posisi *sugar daddy*, sesuai dengan simbolisme dari pakaian rapi itu sendiri. Selain itu unsur yang menarik dalam Zhongli adalah pantatnya, dimana bentuknya yang besar memberikan kesan *gap* dan menambah nilai atraktivitas dari karakter tersebut.

3. Belial

Belial memiliki tiga representasi sensualitas dalam desain karakternya, diantaranya adalah keterbukaan, pakaian *ketat*, dan pakaian rapi seperti jas seperti yang telah dijelaskan pada bagian Kaeya dan Zhongli. Keterbukaan pada Belial terdapat pada dada dan otot perut atau *absnya*, yang dalam penelitian menunjukkan bahwa wanita tertarik pada kedua bagian ini dalam tubuh pria. Hal ini dikarenakan perbedaan tubuh antara pria dan wanita.

4. Nehan

Ada dua representasi sensualitas pada desain karakter Nehan, yang diantaranya adalah unsur keterbukaan dan pakaian rapi seperti jas

yang telah dijabarkan pada poin dalam Kaeya dan Zhongli. Unsur keterbukaannya sendiri terdapat pada punggungnya yang terlihat jelas. Punggung bukanlah hal umum yang dianggap sensual, sehingga unsur sensualitas karakter Nehan dapat dikatakan termasuk kategori fetish, atau ketertarikan seksual terhadap hal yang umumnya tidak bersifat sensual.

5. Taishakuten

Desain karakter pada Taishakuten memiliki dua representasi sensual, diantaranya adalah unsur keterbukaan dan aksesoris pendukung. Representasi keterbukaan pada Taishakuten berbeda dengan karakter lain yang bersifat maskulin, desainnya lebih mengarah pada femininitas yang berbeda dari pemahaman kultur patriarki, masih tetap diminati oleh wanita. Sedangkan untuk representasi sensualitas berupa aksesoris pendukung, umumnya bukanlah penentu sensualitas dalam desain karakter pria, namun bila dipadukan dengan bentuk tubuh dapat menonjol sehingga memberi kesan sensual. Sensualitas aksesoris ini berkaitan dengan sensualitas yang terbentuk oleh pakaian tertentu sesuai teori dari Lichtenberg.

6. Asura

Desain karakter Asura memiliki tiga representasi sensualitas, diantaranya adalah keterbukaan, rambut panjang dan aksesoris pendukung seperti yang telah dimuat dalam karakter-karakter lain diatas. Representasi keterbukaan dalam desain Asura memuat simbol maskulinitas paling dasar, dimana seluruh tubuhnya mengesankan kekuatan yang membuat wanita dapat berimajinasi lebih sesuai selera mereka.

B. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan sensualitas karakter desain pria dalam *video game* bersistem *gacha*, peneliti memperoleh kesimpulan bahwa pada keenam karakter yang diteliti yaitu Kaeya,

Zhongli, Belial, Nehan, Taishakuten dan Asura memiliki beberapa representasi sensualitas dalam desainnya yang dapat dijabarkan pada *list* di bawah ini:

1. Sensualitas pada wujud keterbukaan bagian tubuh, dimana bagian dada, otot perut atau *abs* dan punggung termasuk di dalamnya. Hal ini dikaitkan pada hasrat yang dimunculkan akibat perbedaan tubuh antara pria dan wanita. Selain itu juga berkaitan dengan fetisisme atau selera sensual yang sedikit berbeda dengan orang lain.
2. Sensualitas pada pakaian *ketat*. Dikarenakan faktor pembentukan tubuh yang mengacu pada sensualitas berkaitan dengan pakaian yang dikenakan. Serta pembentukan tubuh yang menimbulkan dampak imajinasi berlebihan bagi yang melihat.
3. Sensualitas dalam wujud pakaian rapi atau jas, dikaitkan dengan maskulinitas yang secara langsung mempengaruhi standar ideal wanita pada asumsi sensual yang dimiliki pria.
4. Sensualitas dalam wujud campuran bagian tubuh binatang seperti telinga atau semacamnya yang ada di dalam desain karakter pria. Hal ini dikaitkan dengan fetisisme karena bukan unsur umum yang dinilai sensual oleh orang.
5. Sensualitas dalam wujud aksesoris pendukung desain karakter. Umumnya aksesoris bukanlah penentu sensualitas dalam desain karakter pria, namun bila dipadukan dengan bentuk tubuh dapat menonjol sehingga memberi kesan sensual. Sensualitas aksesoris ini berkaitan dengan sensualitas yang terbentuk oleh pakaian tertentu sesuai teori dari Lichtenberg.

Keberadaan representasi sensualitas dalam karakter desain pria sendiri merupakan hal yang menarik bila diingat bahwa wanita *Asia*, sebagai target audiens utama *video game* bersistem *gacha* menunjukkan preferensi sensualitas yang lebih minim dibandingkan wanita di *Barat*. Perubahan preferensi ini dikaitkan dengan sosial media dimana orang dapat mengemukakan pendapat dengan lebih leluasa. Hal tersebut

mengakibatkan banyak wanita *Asia* berpikir bahwa mereka diijinkan untuk menunjukkan selera mereka, terutama yang berkaitan dengan sensualitas.

Representasi sensualitas dalam desain karakter pria sendiri tidak hanya ada dalam wujud sensual standar saja, namun juga sensual implisit yang kaitannya pada fetisisme sehingga untuk mata orang yang tidak terlibat secara langsung kemungkinan tidak akan mengerti unsur sensualitasnya. Namun pada *game gacha* dimana yang dijual adalah karakter, keunikan individual dan daya tarik sensual meski bukan hal yang umum atau *mainstream* tetaplah penting. Pernyataan diatas menimbulkan sebuah pertanyaan mengenai alasan pasar mereka (wanita *Asia*) memberikan tuntutan produksi karakter pria sensual lebih banyak.

Karakter perempuan dalam video game umumnya digambarkan sebagai sosok “damsel in distress” yang memiliki arti gadis dalam kesulitan dan sebagai objek seksual. Hal tersebut juga terjadi pada karakter pria dalam *video game* bersistem *gacha*. Permainan digital dengan genre ini memiliki fitur utama berupa koleksi karakter. Layaknya karakter wanita dalam *video game* umumnya, karakter pria dalam *game gacha* ini juga diperlakukan sebagai objek seksual bukan sebagai manusia dengan martabat, kepribadian dan privasi. Mereka ada untuk dikoleksi dan memenuhi fantasi para pemain, baik berupa fantasi memiliki kekasih atau bercumbu mesra dengan karakter pria tersebut maupun hasrat menginginkan karakter tersebut memiliki pasangan lain atau yang disebut sebagai *shipping*.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran yang bertujuan untuk kebaikan dan kemajuan penelitian yang berkaitan dengan sensualitas karakter desain pria dalam *video game* bersistem *gacha*, sebagai berikut:

1. Lebih baik apabila ada penelitian lebih lanjut mengenai selera wanita khususnya pada sensualitas karena data yang berkenaan

dengan sensualitas bagi pria banyak yang berbeda dengan selera pada wanita.

2. Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya untuk memperluas penelitian sehingga diperoleh informasi yang lebih lengkap mengenai sensualitas pada karakter desain pria khususnya *video game*.



DAFTAR REFERENSI

- Bestari Nida Fadhillah. S.Ds (25 th.), desainer karakter *game Wangan Dorifto* :
Arcade Drift, Rigged Box Softworks, wawancara tanggal 22 Mei 2020,
Tegal secara *online* via *Zoom*.
- , *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa, 2008
- Aryadillah & Fitriansyah, Fifit, *TEKNOLOGI MEDIA PEMBELAJARAN: Teori dan Praktik*, Indonesia: Herya Media, 2017
- Bungin, P. D. H. B., & Sos, S, *Metodologi penelitian kuantitatif: edisi kedua*.
Jakarta: Kencana, 2005
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
Campbell. 2011
- Cook, M., & McHenry, R, *Sexual attraction*, Amsterdam: Elsevier, 2013
- Jannah, L., Prasetyo, B., *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Universitas
Terbuka, 2011
- Lichtenberg, J. D, *Sensuality and sexuality across the divide of shame (Vol. 25)*,
London: Taylor & Francis, 2011
- Nugrahani, Farida, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan
Bahasa*, Solo: Cakra Books, 2014
- Sloan, R, *Virtual Character Design*, Boca Raton: Taylor & Francis Group, 2015
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D cetakan ke-19*.
Bandung: ALFABETA, 2013
- Syahrum, S., & Salim, S, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung:
Citapustaka Media, 2014
- Koeder, M. J., & Tanaka, E., *Game of chance elements in free-to-play mobile
games. A freemium business model monetization tool in need of self-
regulation*, Disajikan pada 28th European Regional Conference of the
International Telecommunications Society (ITS): "Competition and
Regulation in the Information Age" Jerman, 2017

- Kumoro, Niek Lumido., *Representasi Sensualitas Karakter Perempuan dalam Game Online (Analisis Semiotika Tentang Sensualitas Pada Karakter Heroes Perempuan Dalam Game Online DOTA 2)*, (Pengkajian S1-Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta 2018)
- Qian, W., *The dissemination and localization of anime in China: Case study on the Chinese mobile video game Onmyoji*. (Tesis The Department of Asian, Middle Eastern and Turkish Studies Master Program in Asian Studies Stockholms Universitet 2018)
- Apriati, Y., *Representasi Maskulinitas Dalam Iklan Rokok Dan Susu L-Men, Indonesia*, Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi Th. I/2, Mei 2019
- Arbeau, K., Thorpe, C., Stinson, M., Budlong, B., & Wolff, J., *The meaning of the experience of being an online video game player*. Computers in Human Behavior Reports, 2, 100013, Mei 2020
- binti Ismail, I. F., Fitriana, M., & Chuin, C. L. *The Relationship Between Loneliness, Personality Differences, Motivation and Video Game Addiction In The Context Of Gacha Games In F2p Mobile Games: A Global Setting. The Relationship Between Helicopter Parenting and Nonsuicidal Self-Injury Among Adolescents In Kedah, Malaysia*, The First Borneo Psychology Seminar No. I/1, September 2021
- Caesar, R. *Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa*. Journal of Animation and Games Studies Th. I/2, Oktober 2015
- Fernández-Álvarez, Ó, *Non-hegemonic masculinity against gender violence*. Procedia-Social and Behavioral Sciences, Vol. 161, Desember 2014
- Novica, D. R., & Hidayat, I. K., *Kajian visual desain karakter pada maskot kota Malang*. JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies), Th. III/2, November 2018
- Ruyattman, M., Waluyanto, H. D., & Zacky, A, *Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital*, Jurnal DKV adiwarna, Th. I/2, 2013

- Sajjad, S., Mohsin, S., Riaz, S., & Abdullah, A. H., *Enemy Character Design for Graphical Imagery Therapy (GIT) Game*. International Journal of Information and Education Technology, Th.II/4, Agustus 2012
- Sakina, A. I., *Menyoroti budaya patriarki di Indonesia*, Share: Social Work Journal, Th. VII/1, 2017
- Squire, K., *Video games in education*, Int. J. Intell, Games & Simulation, Th. II/1, 2003
- Wibowo, Ganjar., *Representasi Perempuan dalam Film Siti, Nyimak: Journal of Communication*, Th. III/1, 2019
- Yuliani, W., *Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling*, Quanta, Th.II/2, 2018
- https://gachagames.fandom.com/wiki/List_of_Gacha_Games (diakses peneliti pada tanggal 29 Mei 2022, jam 19.06)
- <https://genshin.hoyoverse.com/en/> (diakses peneliti pada tanggal 31 Mei 2022, jam 19.32)
- <https://granbluefantasy.jp/en/> (diakses peneliti pada tanggal 31 Mei 2022, jam 19.33)
- <https://grandcypher.com/2021/03/11/famitsu-2021-poll-results/> (diakses peneliti pada tanggal 25 Juni 2022, jam 23.40)
- <https://kyou.id/items/107032/pvc-figure-14-taishakuten-lonely-crown-ver-onmyouji> (diakses peneliti pada tanggal 31 Mei 2022, jam 02.24)
- <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/> (diakses peneliti pada tanggal 5 Februari 2022, jam 17.25)
- <https://penerbitbukudeepublish.com/studi-pustaka/> (diakses peneliti pada tanggal 22 Mei 2022, jam 17.51)
- <https://teknologi.bisnis.com/read/20210918/564/1443901/genshin-impact-raih-us94-juta-berkat-karakter-baru> (diakses peneliti pada tanggal 22 Mei 2022, jam 15.32)

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/character> (diakses peneliti pada tanggal 24 Februari 2022, jam 13.23)

<https://www.etsy.com/listing/950500582/kaeya-alberich-oppai-mousepad> (diakses peneliti pada tanggal 29 Mei 2022, jam 23.57)

<https://www.gramedia.com/literasi/media/> (diakses peneliti pada tanggal 12 Mei 2022, jam 09.43)

<https://www.hoyolab.com/article/91015> (diakses peneliti pada tanggal 22 Mei 2022, jam 16.45)

<https://www.lexico.com/definition/representation> (diakses peneliti pada tanggal 29 Mei 2022, jam 19.10)

<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/sensuality?q=sensuality> (diakses peneliti pada tanggal 24 Februari 2022, jam 14.23)

https://www.reddit.com/r/gachagaming/comments/ve7wdk/why_are_most_games_only_focused_on_female/ (diakses peneliti pada tanggal 25 Juni 2022, jam 23.21)

https://www.reddit.com/r/Genshin_Impact/comments/k51bez/characters_that_use_the_adult_male_hitbox_and/ (diakses peneliti pada tanggal 30 Mei 2022, jam 16.31)

https://www.reddit.com/r/Onmyoji/comments/ofxjlp/more_information_on_celestial_realm_arc/ (diakses peneliti pada tanggal 22 Mei 2022, jam 22.10)

<https://www.statista.com/statistics/722259/world-gamers-by-age-and-gender/> (diakses peneliti pada tanggal 5 Februari 2022, jam 17.24)

<https://www.webmd.com/sex-relationships/features/sexual-fetish> (diakses peneliti pada tanggal 29 Mei 2022, jam 23.40)

Dokumentasi dan Referensi karya:

https://drive.google.com/drive/u/1/folders/17wQI_cADIL0SJzHlzYAzNFitezI56QUG?usp=sharing

LAMPIRAN

A. Wawancara



Pewawancara dan Narasumber

Wawancara dengan saudari Bestari Nida Fadhilah (25 th.), desainer karakter *game Wangan Dorifto: Arcade Drift, Rigged Box Softworks*. Dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2020 via Zoom dari Tegal, Jawa Tengah. Isi dari pertanyaan wawancara ini diantaranya sebagai berikut:

1. Apakah anda familiar dengan *video game* berbasis *gacha*? Apabila anda memainkannya mengapa anda tertarik dengan *video game* berbasis ini?
2. Apakah anda familiar dengan *Genshin Impact, Granblue Fantasy,* dan *Onmyouji*?
3. Menurut pendapat anda bagaimanakah situasi karakter pria dalam *video game* berbasis *gacha*, secara desain dan penampilannya?
4. Apakah benar banyak karakter pria dalam *video game* berbasis *gacha* memiliki desain sensual?
5. Menurut anda seperti apakah desain sensual itu sendiri?
6. Diantara ketiga game diatas, ada yang dinilai banyak orang memiliki desain seksi (Kaeya, Zhongli, Dainsleif untuk *Genshin Impact*, Belial dan Nehan untuk *Granblue Fantasy* serta

Taishakuten dan Asura untuk *Onmyouji*) apakah menurut anda juga demikian dan mengapa?

7. Menurut pendapat anda bagaimana secara pengamatan terhadap resepsi pemain *game* pada karakter pria dengan desain sensual tersebut?
8. Apakah desain sensual ini penting atau tidak dalam *video game* berbasis *gacha*?
9. Apakah anda memiliki pendapat mengenai bagaimana karakter pria dengan desain sensual dalam *video game* berbasis *gacha* ini dapat terjadi?

Sedangkan untuk menjawab pertanyaan dari wawancara diatas, saudari Bestari Nida Fadhilah sendiri mengutarakan kata-kata yang dapat dijabarkan dalam kalimat dibawah:

1. Kalo game berbasis *gacha* iya dari smk juga sudah main game berbasis *gacha*. Kalo tertariknya tuh pertama kalo game *gacha* mereka desain karakternya bagus-bagus, biasanya emang difokuskan di desain karakternya itu. (tambahan Q ini karena yang dijual karakternya ya?) : Iya, kalo game *gacha* tuh yang dijual pasti karakternya, karena kan, apa namanya, kita keluar uang buat dapet karakternya, makanya fokusnya tuh ke karakternya
2. Iya, familiar
3. Ee, situasinya beda beda ya, kaya misalnya *Genshin Impact* itu kan dia ada yang apa namanya bajunya emang fanservis, tapi masih ada juga yang tertutup. Tapi kalo kaya *granblue fantasy* keknya dah pada mulai fanservisan semua ya? Nah kalo *Onmyoji* dia lebih ke arah kultural-kultural oriental-oriental dari chinese ama jepang.
4. Kebanyakan iya, karena ini nilai jualnya. Tidak hanya laki-laki yang menginginkan sesuatu yang seksi, perempuan juga.

5. Desain seksual itu yang pertama kali kita lihat tuh langsung tertarik atau sebuah ketertarikan yang bikin kita kek seneng ato bergairah dengan karakter tersebut. Bergairah itu kaya misalnya, apa ya? Em... kaya ngeliat abs gitu kan ya. Cewek-cewek kan demennya abs gitu kan ya? Pas ngeliat itu kaya “ih ganteng banget”, absnya yang dia seksi banget pokoknya gitu lah, langsung ngebucin ato apa. Lope-lope pokoknya kalo ngeliatin karakter itu. Ah ya ada. Apa namanya? Fetish ya masuknya? Jadi tiap orang kan beda gitu, beda di melihat seksi itu seperti apa...Bergairah tuh yang bikin dia ngerasa... er ... apa ya namanya? Maksudnya tuh kata amannya susah. Arahnya tuh jadi pengen memacari karakternya.
6. Dari Genshin Impact kalo Kaeya, dia kan desainnya flamboyan kan? Terus tuh, dari segi bajunya sudah terbuka, pamer dada. Lalu dia tuh bajunya ngetat-ngetat gitu kan? Siapa sih yang ga ngira itu seksi? Kalo Zhongli, dia tertutup tapi bajunya dia itu modelnya membentuk. Jadi secara ga langsung badannya tuh kejiplak sama bajunya meski bajunya dia itu tertutup. Kalo dainsleif kayanya ga terlalu sih, soalnya dia kaya atasan sama bawahan yaudah. Kalo Belial dah jelas-jelas, bajunya apa namanya belahan. Kalo Nehan, kayanya dari bajunya yang bolong bagian punggungnya. Terus kalo Taishakuten jelas dia bajunya tuh mengundang banget gitu lho, dah longgar-longgar terus cuma gitu doang. Kalo Asura ya karena buka baju, topless. (tambahan pertanyaan mengapa taishakuten disebut mengundang?) Pertama karena dia kan perawakannya cantik kan ya, seperti perempuan. Jadi daya tariknya disitu, karena cantik, lalu bajunya juga mengundang sekali, ya dia pamer paha, dia pamer badan, ya dia apa namanya? Bajunya gampang banget apa sih bajunya yang bener-bener fanservis banget lah gitu. (ini ada yang menarik mengenai titik sensual pria, mengapa paha juga termasuk disini? Terutama karena wujudnya yang menyerupai wanita ini mengapa ya?)

Karena ada beberapa wanita juga yang menyukai laki-laki femboy, yang bajunya minim yang penampilannya ke arah paras-paras cantik, itu kan ada juga pang-orang yang kaya gitu. Jadi mungkin Onmyoji juga ngarahinnya ke arah sana pasar-pasarinya Taishakuten.

7. Kalo pengamatan terhadap persepsi pemainnya pasti beda-beda kan ya, karena tiap orang punya preferensinya sendiri, punya mindsetnya sendiri, nah jadinya pasti macem-macem gitu. Nggak bisa kita bilang apa namanya satu karakter yang ini tuh dia misalkan nih, ada karakter kaya Zhongli gitu, ada yang bilang dia seksi, ada yang bilang nggak, ada yang suka dia seksi ada juga yang nggak suka seksi seperti itu, jadi kaya gitu. Emang tergantung ke karakter masing-masing dan player masing-masing gimana menganggap seksi dan preferensi mereka terhadap seksi tersebut.
8. Kalo penting nggaknya iya pasti penting. Karena di game gacha itu kan yang dijual karakter, jadi kita pasti membuat karakter yang membuat player mau keluar uang untuk mereka. Ya gimana cara kita memancing player untuk mengeluarkan uang itu, ya dengan mengeluarkan desain karakter yang mereka sukai. Yang sesuai fetish mereka, sesuai preferensi mereka, jadinya mereka juga senang untuk mengeluarkan duit. (bonus pertanyaan: nampaknya berbeda preferensi karakter yang dulu dan sekarang, kalau dulu lebih ke suka karakter karena sifat atau ceritanya namun sekarang agak berbeda ya?) Karena sekarang tuh pasar lebih ngutamain fanservis dibandingkan story. Jadi, apa namanya, kalo kulihat ya game jaman sekarang entah game atau anime pokoknya industri kreatif model sekarang tuh pokoknya kalo berhubungan ama anime mereka lebih menjual fanservis karena itu lebih laku dibanding cuma jual cerita. Karena ga semua orang. Karena ga semua orang mau baca semua cerita di game itu, mereka lebih

suka liatin karakter-karakter yang cantik, yang ganteng, yang bikin mata fresh.

9. Untuk fenomenanya pada karakter pria kan ya? Kan pertama tuh awalnya karakter perempuan dulu kan yang ada? Terus mungkin dilihat karakter perempuan ini menjual, tapi kan pemainnya jadi cuma cowok doang, tapi kan lama-lama cewekpun juga mau gitu lho. Mungkin dari situ juga sih, kek biar selain pemain cowok mereka tuh juga biar gaet pemain cewek, jadi biar pendapatan tuh juga bertambah gitu lho. Nggak juga cuma dari player pria doang, tapi ada target audiens wanita juga.

10. (Bonus pertanyaan : Untuk target wanita, sebagai wanita diekspektasikan untuk tertutup dan tidak menunjukkan keinginan mereka perihal hal yang sifatnya sensual. Meski demikian mengapa fenomena sensualitas dalam karakter pria dalam video game berbasis gacha dapat terjadi?) Sebenarnya tuh kaya lingkungan sih, karena semakin lama pergaulan bebas pun semakin bebas. Apalagi budaya barat sekarang LGBTQ+ makin apa namanya makin merambat gitu. Nah mungkin karena fenomena itu jadi orang berpikir “Oh jadi pada ngobrolin ini, kita boleh dong ngobrolin ini di depan umum, nggak cuma cowok doang” kaya gitu. Mungkin karena lingkungan itu juga dan perubahan zaman juga.

B. Survey



Survey Pendapat akan Sensualitas Karakter Desain Pria dalam Video Game Online bersistem Gacha

Halo, nama saya Dea Yunia Putri Pramesti, mahasiswi Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta. Saat ini saya tengah melakukan survey mengenai sensualitas karakter desain pria dalam video game online bersistem gacha untuk kalangan usia 18 hingga 35 tahun.

Sebagai bentuk ucapan terima kasih saya, kepada dua responden yang terpilih akan mendapatkan free sketch bust up seperti pada contoh dibawah ini. Hadiah akan diundi pada tanggal 16 Mei 2022.

Atas kesediaannya untuk mengisi survey ini, saya ucapkan terima kasih.

sample sketch bust up



Ayaseijuuro@gmail.com
charviaellena@gmail.com
mpjasmine4@gmail.com
kurakanyokun@gmail.com
beybeywan@gmail.com
kamishirosakumi@gmail.com
lizabethalice2912@gmail.com

Who has responded?

Email

ayaseijuuro@gmail.com

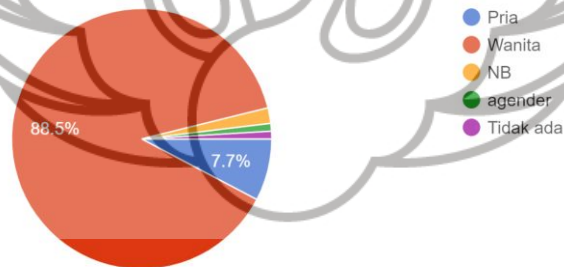
charviaellena@gmail.com

illanuruliman@gmail.com

davidahyldagard@gmail.com	gameiu.game@gmail.com	necoco.tea@gmail.com	aokitsuki@gmail.com
puspitasariayu.n@gmail.com	visesadhita31@gmail.com	odoridasu@gmail.com	zanpurii@gmail.com
debby.ypa@gmail.com	deapavita@gmail.com	kiko14124869@gmail.com	Kuro.ayumu96@gmail.com
keincropp@gmail.com	aodellaque@gmail.com	rakuminyan@gmail.com	amakusaesichigo@gmail.com
arcanaf5@gmail.com	inkazumind@gmail.com	its.cataryxia@gmail.com	nozo.ue@gmail.com
raisasupriyadi626@gmail.com	ambarsarikartika1507@gmail.com	azizahagsh@gmail.com	aisakirora@gmail.com
nisasyafitri27@gmail.com	ferra@duck.com	kaneroxel666@gmail.com	koruice.yoruniji02@gmail.com
alizza.sinofenvy@gmail.com	kouempres@gmail.com	pipityuli18@gmail.com	kanesyadearta@gmail.com
arutaego04@gmail.com	novclow@gmail.com	theuglyface3@gmail.com	delphinium.derpina@gmail.com
cattleya.akka@gmail.com	clevorasacoklat@gmail.com	aenishofa2904@gmail.com	pritaagustine@gmail.com
mariacarmelita.j@gmail.com	rimadayo452471@gmail.com	lucifer_luscious@hotmail.com	afifahchoi@gmail.com
zeezeeraffe@gmail.com	Santalidyastp@gmail.com	rara.ardianti@gmail.com	rizkyridohan@gmail.com
anjaskesar@gmail.com	shazanahanafi@gmail.com	atarashi.me2123@gmail.com	erinkana2308@gmail.com
almaootamaal@gmail.com	rvictoria5712@gmail.com	jessicanoviaaa81@gmail.com	infinity.galleons@gmail.com
katyushavanne@gmail.com	mimi.pochi87@gmail.com	salma.sadesade@gmail.com	crewyahya3@gmail.com
ampala.khoryant	meidiana.putri50	hellisent@gmail.com	molangcafe@gmail.com

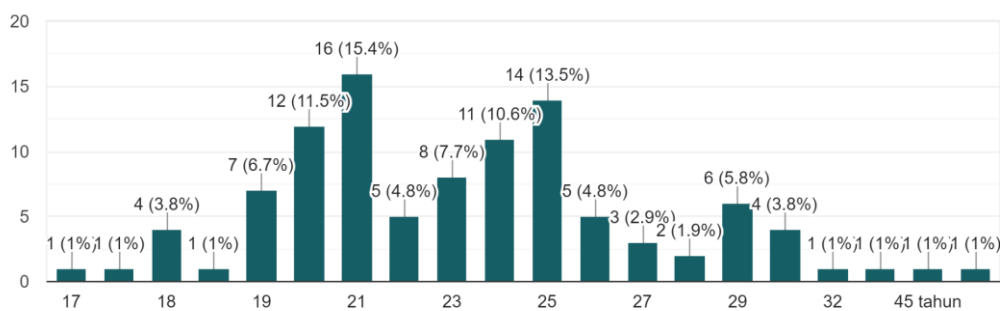
on@polines.ac.id	@gmail.com	l.com	mail.com
m.tochiotome@gmail.com	sasukelover23@gmail.com	akbr1000ri@gmail.com	shafirayunaa@gmail.com
yasminwita2@gmail.com	rdsepta96@gmail.com	yamichan14@gmail.com	moyamoyya@gmail.com
ardinadnn@gmail.com	yoshikunikaori03@gmail.com	katsunawa.yura@gmail.com	abdienaa4@gmail.com
pattyluck22@gmail.com	yunaka.kanako@gmail.com	astelica.kasdea@gmail.com	nazunanito11@gmail.com
jubeli.neia@gmail.com	dugiemon@gmail.com	vdjoenardi@gmail.com	chanifaa1@gmail.com
marissiaasenie@gmail.com	arthuria.ikarisa@gmail.com	kisakihimeka@gmail.com	1ofrepetition@gmail.com
urghella@gmail.com	adelinetouka281@gmail.com	ternnytakarunia02@gmail.com	sodakue13@gmail.com
asukafarah@gmail.com	dameneko16@gmail.com	fanniei599@gmail.com	sakuzyo.altale@gmail.com

Apakah jenis kelamin anda?
104 responses



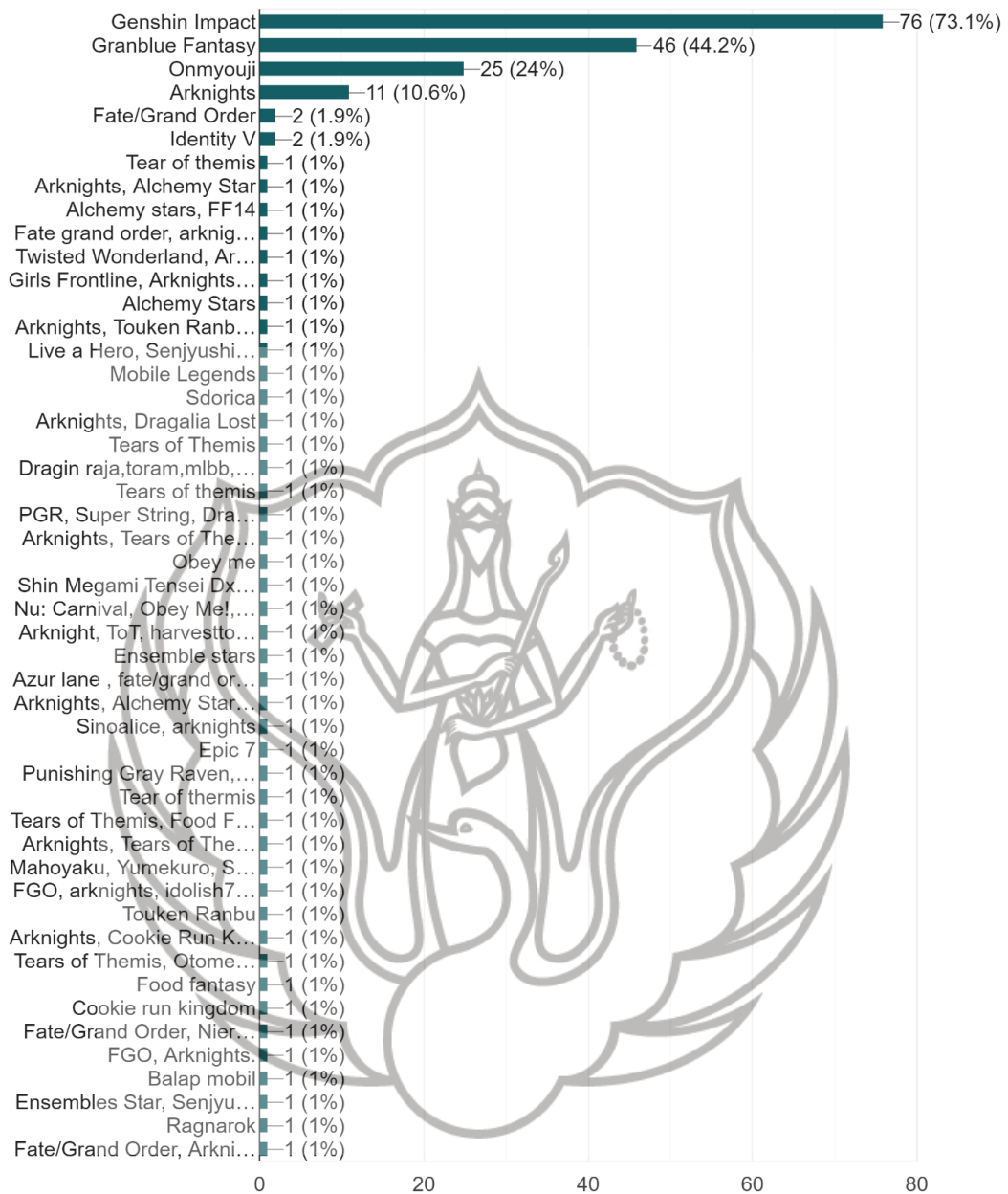
Berapakah usia anda?

104 responses

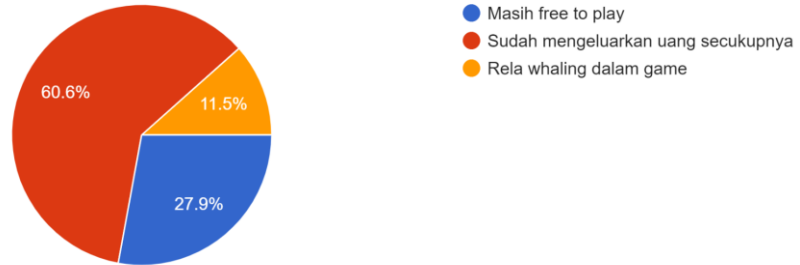


Game apa saja yang telah dicoba maupun dimainkan di antara ketiga pilihan game dibawah?

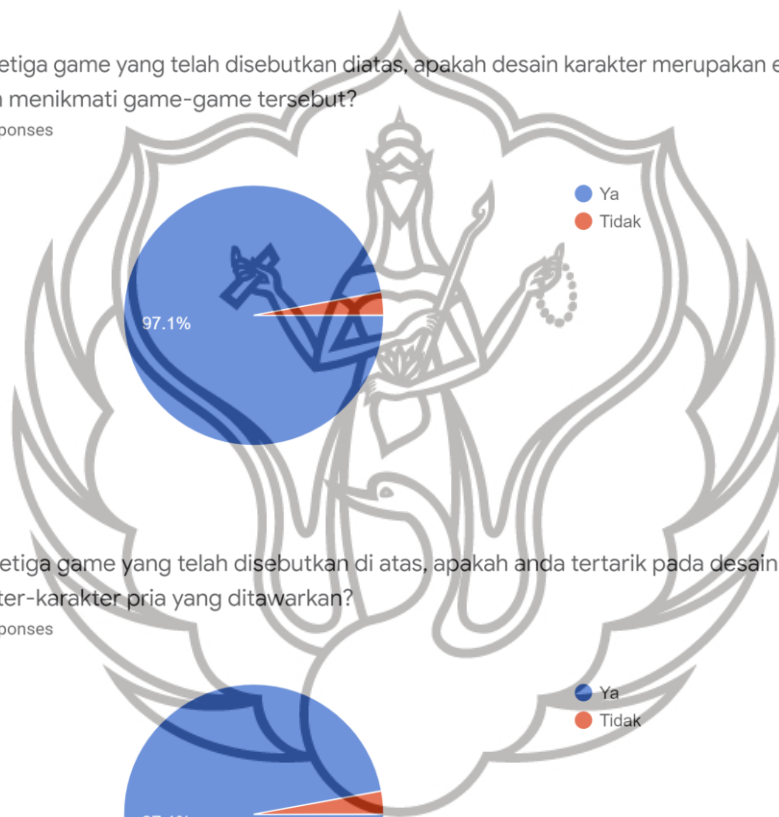
104 responses



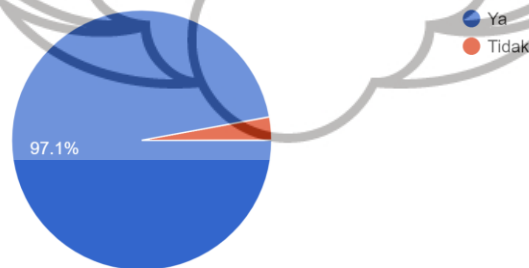
Berdasarkan kesediaan player dalam mengeluarkan dana secara in game terutama pada game-game yang telah disebutkan di atas. Manakah...tuk mendeskripsikan status Anda sebagai player?
104 responses



Dari ketiga game yang telah disebutkan diatas, apakah desain karakter merupakan elemen penting dalam menikmati game-game tersebut?
104 responses

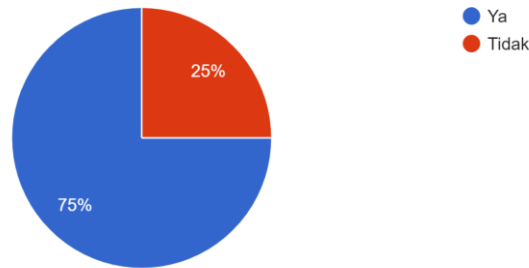


Dari ketiga game yang telah disebutkan di atas, apakah anda tertarik pada desain karakter-karakter pria yang ditawarkan?
104 responses



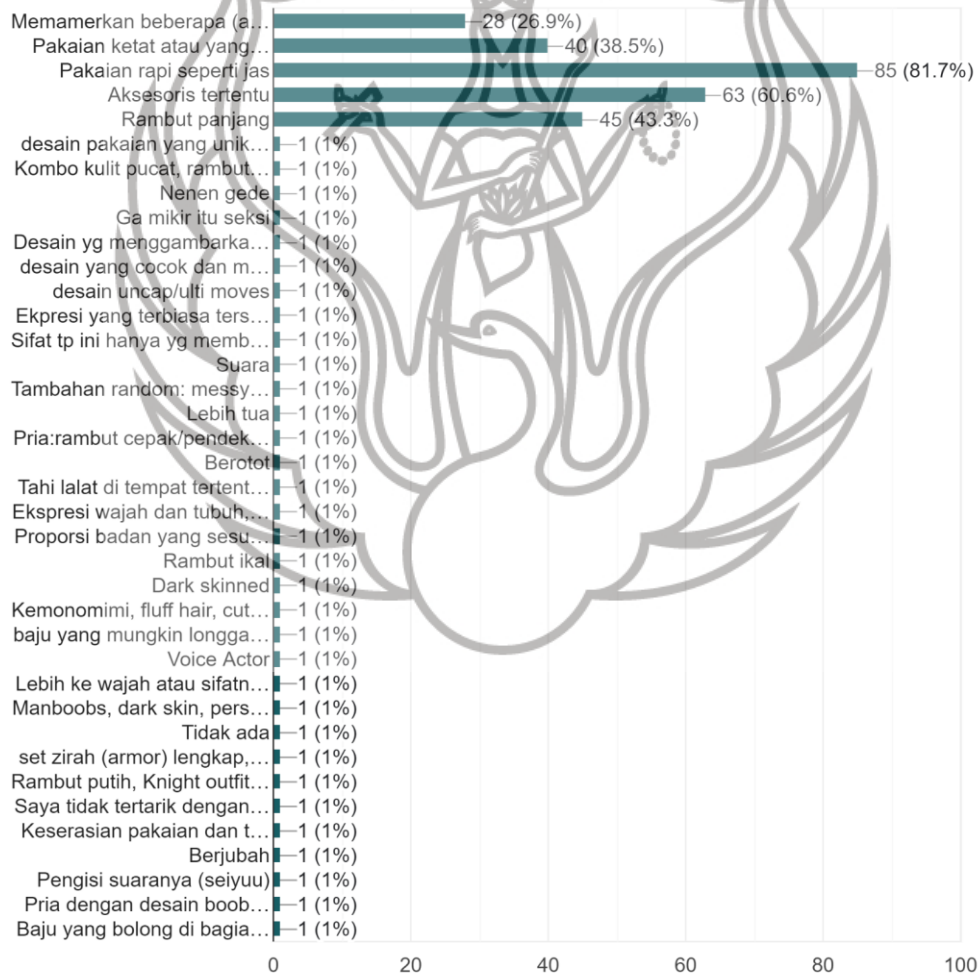
Berdasarkan ragam desain karakter pria yang ditawarkan pada game-game tersebut, apakah Anda merasa karakter dengan desain yang sensual atau seksi itu terlihat menarik?

104 responses



Jika Anda merasa desain tersebut menarik, unsur-unsur apa saja yang membuat karakter nampak seksi hingga Anda merasa tertarik pada karakter tersebut? (Dapat memilih lebih dari 1)

104 responses



Apakah menurut anda unsur sensual ini penting dalam keseluruhan desain suatu karakter terutama karakter pria? Mengapa demikian?

92 responses

untuk cuci mata tiap main gamenya

1. untuk cuci mata tiap main gamenya
2. Tidak selalu. Saya lebih mementingkan kepada seberapa menarik kepribadian karakternya secara keseluruhan (tidak harus sensual). Kalau kebetulan desainnya menggoda pun, biasa ketertarikan saya pada karakter tetap diiringi kesesuaian desain dengan kepribadian karakter tersebut.
3. Karena pada dasarnya manusia akan tertarik ketika melihat sesuatu yang sesuai dengan idealnya. Contohnya seperti ketertarikan lelaki dengan wanita cheongsam jadi ketika mereka melihat karakter tersebut..mereka akan tertarik menelusuri si karakternya tersebut karena mereka suka dengan estetika + paras karakternya yang cantik dengan body bagus. atau karakter pria yang tinggi dan tampan juga memiliki efek samping yang sama seperti example 1. Jadi intinya ketertarikan unsur sensual ini penting dalam sebuah desain karakter itu penting agar orang yang melihatnya pun merasa "relate" karena idealnya itu.
4. "Menurutku itu penting
5. Karena tidak hanya pria yg tertarik dgn karakter sensual, wanita juga menyukai karakter yg sensual terutama jika karakter itu pria.
6. Tapi tergantung type orang masing-masing."
7. Iya, karena tanpa unsur seksi ini taraf nyom mereka berkurang
8. Secara selera pribadi tidak, tapi kalau diliat secara sisi industri iya, karena sudah merupakan hasrat alamiah bagi seseorang untuk melihat sesuatu yang membangkitkan 'gairah' mereka dari melihat lawan jenis/sejenis
9. tidak begitu penting

10. untuk mengimbangi fanservice yang ditunjukkan untuk laki-laki
11. Tidak terlalu penting, mungkin bisa dianggap sebagai bonus fanservice
12. Iya, karena pada dasarnya kita melihat karakter itu dari mata turun ke hati
13. Iya, karena cinta itu ada yang dari pandangan pertama
14. Penting jika memang dimanfaatkan untuk memperkuat karakterisasi sehingga player bisa mengenali bagaimana basic karakter bersikap dari bajunya, misalnya gentleman dengan baju model jas atau barbarian dengan baju model dada terbuka
15. Sebenarnya dalam keseluruhan desain tidak terlalu penting, kecuali memang sifat karakternya suka menggoda.
16. Menurutku tidak terlalu penting, karena preferensi orang berbeda-beda, dan desain karakter yang baik juga dipengaruhi faktor-faktor lain
17. Penting karena dapat menimbulkan first impression yang menarik
18. Tidak juga. Menurut saya, desain harus sesuai dengan lore dari character yang bersangkutan atau jika ada event.
19. Pada dasarnya manusia dipenuhi oleh nafsu semata 😊
20. Klo dlm hal memamerkan beberapa bagian tubuh tidak terlalu penting karna ada beberapa unsur/aspek yang bisa membuat karakter itu menarik dari bentuk mata, baju, model rambut dll
21. Bagi saya, unsur sensual itu menarik tapi tidak terlalu penting; saya menyukai karakter utamanya dari kepribadian. Saya menganggap desain sensual tersebut hanya 'bonus' saja.
22. Ya, untuk menarik peminat baik pria maupun wanita agak tidak bosan bermain
23. Untuk memberikan appeal kepada player
24. "Tidak terlalu.
 - a. Kembali lagi pada lore karakternya, apa penggambaran keseluruhan dari sifatnya menarik atau tidak."
25. Tidak bila berlebihan (tergantung genre game), cukup pada event limited tertentu saja. Karena secara pribadi saya lebih tertarik dengan "kemisteriusan" karakter, sehingga saat event tertentu dia ganti kostum lebih terbuka, saya mengetahui sifatnya lebih dalam. Kostum bagi saya

adalah perumpamaan sifat karakter/character development dan perkembangan hubungan player dengan character tersebut.

26. Penting sih tidak, tapi mungkin harus ada yang sensual 1 atau 2 agar lebih variatif desigannya
27. Tidak, karena masih banyak aspek yang lebih penting.
28. Rambut cepak, badan buff, hati hello kitty (Lionel Saito)
29. Tidak terlalu penting. Unsur sensual dapat ditampilkan hanya pada waktu tertentu saja atau hanya ditampilkan sedikit, karena hal tersebut akan terasa spesial.
30. Tadi saya pilih jas dan kemeja kan, menurut saya menunjukkan sisi gentleman dan kerapuhan si karakter ketika memakai pakaian tsb. Jas dan kemeja juga bisa mengesankan orang itu orang yang terpandang/intelektual/tenang, yang mana itu memiliki daya tarik tersendiri bagi saya dalam menyukai karakter pria.
31. Iyalah, demi kepuasan pemain aja. Masa cewek boleh seksi semolahi tapi cowok enggak. Equality dong
32. Terkadang iya, tapi hasil desain juga tergantung dari sifat karakter tersebut; agar cocok
33. Supaya karakter tidak terlalu bland, tp yg terlalu dipaksakan terlihat seksi juga tidak menarik sebenarnya.
34. Menurut saya setiap selera orang berbeda2 jadi desain yang beragam dari berbagai karakter jg menjadi peran penting untuk menjadi unsur menarik sebuah game
35. Tidak begitu, but would be nice to have. Tetap merasa mau karakter pria/wanita yang penting karakteristik dan story nya
36. Ya . Karena menarik minat pemain perempuan untuk memiliki characternya meskipun harus gacha
37. Tidak, justru yang sopan/rapi tidak terlalu mengumbar bisa lebih bagus sering nya
38. Sebenarnya ga begitu penting, ga usah terlalu sensual juga gapapa asal charmnya terlihat, dan designys cantik dan enjoyable. Personality plays a big part sih.

39. Penting, sebagai daya tarik untuk pemain.
40. untuk menarik user perempuan agar pemasukan lancar
41. menurut saya tidak terlalu, lebih memperhatikan sifatnya
42. Tidak juga,tidak semua player akan tertarik pada unsur sensual itu terhadap karakter laki-laki
43. Ngga
44. Karena biar kelihatan eksotik
45. Ya, karena dapat menjadi daya tarik yang 'menjual' untuk calon penikmat/gamer/usernya
46. Tidak, karena menurut saya sensualitas sebuah karakter pria (berlaku bagi wanita juga) terletak paling utama di karakterisasi dan pembawaan sifat karakter tsb. Unsur desain sensual terkategoriikan kepentingan sekunder bagi saya, tapi jika desain sensual tersebut dapat menangkap dan mencerminkan sifat karakter sepenuhnya maka desain sensual tersebut akan menjadi "boost" bagi menarik/tidaknya karakter tersebut.
47. Penting karena bisa attracting certain kind of fans untuk rela mengeluarkan uang untuk karakter tersebut seperti beli skin, gacha untuk dapat karakternya, dsb.
48. Bisa ya bisa tidak cuz after all semua elemen berpengaruh untuk bikin w suka sama char tertentu
49. Tidak begitu penting karena sensualitas karakter pun sangat relatif untuk pemain, ada yang suka maupun tidak. Lebih menarik kalau karakter punya ciri khas sendiri, dan sensualitas ditemukan pemain setelahnya. (?) Kecuali kalau game yang memang semua karakter secara sengaja ditunjukkan sensualitas dalam unsur desain.
50. Ya, karena bagi sebagian kalangan (termasuk saya), unsur tsb bisa mempengaruhi kesukaan thdp karakter tersebut
51. Penting tapi bukan utama. Karakter yang menarik akan memanjakan mata player (menurut saya pribadi)

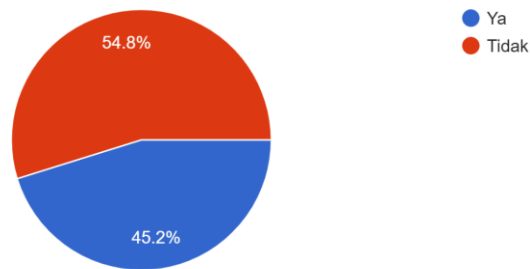
52. Tidak. Banyak hal yg membuat sebuah karakter menarik selain sensualitas. Contohnya desain karakter (rambut mata ekspresi wajah) dan desain pakaian.
53. tentu penting, karena menurut saya sebagai penikmat game, desain karakter dapat mencerminkan kemampuan mereka dalam sekali pandang, contohnya seperti karakter kurus kering akan sangat tidak realistis apabila mereka dapat mengayunkan sebuah senjata berat dengan proporsi tubuh mereka, sementara pakaian mereka dapat menunjukkan status role atau job pada game tersebut, contohnya karakter dengan armor baja identik dengan role jarak dekat atau defensive sementara karakter dengan jas biasanya merupakan sebuah tokoh penting atau sekedar mencerminkan profesionalitas mereka.
54. Ya, karena proporsi tubuh misalnya tinggi, membuat pemain berimajinasi bahwa dirinya juga bertubuh tinggi meski hanya di dalam game.
55. Ya
56. "Unsur sensual tidak terlalu penting menurut saya, karena bila dilihat dari karakter yang paling populer di genshin (zhongli) dan touken ranbu (mikazuki munechika), keduanya tidak tampak unsur sensual. Keduanya justru berpakaian rapih dan tertutup seluruh tubuh. Unsur sifat wibawa mereka kemungkinan lebih menarik perhatian pemain wanita.
57. Hal ini bila dilihat secara umum. Saya sendiri lebih menyukai karakter yang imut seperti venti (genshin) atau kashuu kiyomitsu (touken ranbu).
58. Berbeda lagi halnya bila gamenya sendiri memang mengandung unsur sensual seperti Nu:Carnival. Lebih sensual, semakin disukai."
59. Tidak, karena kadang karakter yang tidak sensual pun juga menarik untuk karakter baik pria maupun wanita.
60. Tidak selalu harus sensual, asal sifat dan lore(?) Karakternya dapat terlihat dari desain
61. Tergantung apakah desain tersebut meningkatkan (memperkuat) personality karakter tersebut. Kalau hanya sensual dengan alasan fanservice, menurut saya tidak begitu penting.

62. Ya, karena semakin menarik, sebagai game yang mengacu pada penjualan visual, semakin tertarik orang untuk bermain demi karakter tersebut
63. Tidak, lebih penting lagi skill character in game
64. Tidak juga. Terkadang sifat/pengisi suara lebih membuat tertarik
65. Yes, tdak ada alasan khusus
66. Tidak penting
67. "Menurut saya termasuk penting, tapi kalau pribadi saya, mungkin pentingnya 60%. Sisa 40% ditentukan dengan gameplay atau perannya ini story. Kalau seksi tapi nyebelin dan ternyata agak susah untuk dipake in game, kadang ragu nimbun gems untuk doi, atau kalau ga dapet ya gapapa.
68. Tapi mengingat karakter cwk adalah minoritas dibanding karakter cwk berdada di gim gacha, biasanya saya sih GAS "
69. Buat cuci mata 👍
70. No, good design is attractive too. Sexy isn't necessary.
71. Penting sekali karena kalau karakter prianya tidak menarik, saya lost interest dengan gamenya.
72. Tidak terlalu. Yang penting paras wajahnya dulu
73. Karena empuk
74. Ya, saya rasa cukup penting karena hal tersebut jadi daya tarik sendiri untuk tetap main game tersebut. Apalagi untuk orang-orang yang bermain game karena karakternya
75. Tidak terlalu, karena ada yang cocok dengan visual sensual dan ada yang tidak. Jadi unsur sensual lebih bagus disesuaikan dengan sifat dari karakter tersebut.
76. Sangat penting. Itulah charm point terpenting dalam suatu char itu
77. Sebenarnya tidak begitu penting, mungkin pentingnya untuk menarik pelanggan saja. Saya sendiri lebih prefer sekali-kali
78. "Fetish setiao orang?"
79. Semakin karakter tsb memamerkan body tanpa busana (half naked), banyak player yang rela mengeluarkan duit mereka demi chara fetish mereka
80. Tapi untuk saya pribadi sendiri tergantung voice actornya saja wwwwww"

81. Tidak terlalu. Menurut saya, jika unsur sensualnya masih dalam tahapan wajar seperti menunjukkan sedikit belahan dada hingga tidak ada sama sekali, orang-orang biasanya lebih fokus pada karakteristik atau latar belakang karakternya ketimbang berfokus pada fan-service yang ada pada karakter yang unsur sensualnya sangat kuat dan juga unsur sensual pada pakaian tidak selalu mencerminkan karakteristik/sifat karakternya yang saat pertama kali dilihat mungkin cenderung flirty dan sebagainya tetapi aslinya tidak
82. Tidak terlalu penting, namun tidak bisa dipungkiri juga kalau visual yang sensual termasuk salah satu penyebab pemain mengeluarkan uang terhadap game tsb.
83. Definisi sensual bagi setiap orang cukup berbeda-beda. Bagi saya sendiri visual sangat mempengaruhi
84. Kalo game gacha ya penting untuk menarik sebanyak-banyaknya player untuk spend uang
85. penting. dapat mengeluarkan rasa 'ingin' sehingga menarik perhatian orang.
86. Rasanya ga harus, tapi tergantung developer aja supaya merekanya bisa dapat uang dari para playernya
87. Ya, sebgaai daya tarik untuk bermain/mendapatkan chara tertentu
88. Penting, karena karakter tersebut cenderung yang paling terlihat pertama kali
89. tidak, krn saya lebih tertarik pada personality karakter dibanding designnya. design yg terlalu sensual malah sering jadinya terbalik, saya kurang suka krn berasa dev gamenya trying too hard utk membuat karakter tersebut terkenal.
90. Ya atau kurang lebih menarik dilihat. kadang walau karakter menarik tetapi writing nya jelek, Kalau menarik di mata masih bisa dimaklumin untuk org ngeluarin duit atau jadi fave chara.
91. Tidak, unsur sensual itu bisa ditampilkan secara gestur pula terlepas dari bentuk pakaian yang dipakai

92. "Sebagai wanita, menurut saya desain yang ada unsur sensual itu tidak mengapa apabila secukupnya. The right detail at the right place can make so much difference.
93. Tapi kalau melihat sisi seberang yaitu pengamat gacha yang laki2, pasti mereka gak terima. ""Masa karakter cowo seksi? Udah kayak banci.""
94. Terlalu seksi juga agak cringe, menurut saya."
95. Tidak terlalu, saya pribadi lebih suka dengan suatu karakter karena suara atau karakterisasi karakter tersebut. Mungkin sensualitas tersebut memiliki pengaruh, tapi tidak menjadi unsur penting dalam keseluruhan desain.
96. Tidak terlalu, biasanya karakter pria yg punya personality menyenangkan juga menentukan
97. Mungkin
98. Salah satu aspek yang penting karena selain karakteristiknya, yang membuat kita pertama kali suka adalah visualnya
99. Tergantung dari keseluruhan karakter, kalau memang karakternya dibuat dengan konsep seksi, maka unsur ini cukup penting.
100. Penting. Karena unsur sensual membuat karakter pria semakin menarik. Terlebih lagi, sebagai perempuan saya tertarik pada laki-laki seksi.
101. Sensual sendiri memiliki keterkaitan akan relatifitas dengan panca indera serta rasa akan perasaan dalam sanubari penikmat dalam suatu hal tertentu secara spesifik. Dikatakan penting atau tidaknya, amat jelas: hal tersebut penting sebagai pondasi akan sisi ketertarikan dari karakter itu sendiri dari segi tingkatan atraktifnya mereka untuk memberikan suatu daya tarik sehingga suatu khalayak merasa memiliki koneksi serta rasa tersendiri pada karakter itu.

Apakah anda pernah mengeluarkan biaya saat mengincar karakter dengan desain sensual ini?
104 responses



Apakah Anda memiliki perbedaan preferensi pemilihan karakter pria favorit pada game dengan preferensi pria idaman Anda di dunia nyata? Jika ada, sebutkan apa saja yang membedakannya.

104 responses

Tidak ada

Tidak

Data :

- Yang di dunia game saya sukanya yang GWS/Red flag tapi saya juga suka yang manis imut anak baik baik sih, kalau dunia nyata saya lebih suka tipe pria yang lembut dan humoris
- Tidak ada.
- Saya lebih tertarik dengan pria yang memiliki mata tajam dan bibir agak tipis dan mengenakan pakaian suit atau military atau baju gothic. jadi mau 2D atau manusia asli masih sama..tidak ada yang berbeda
- "Di 2d, saya sering melihat karakter dari fisiknya tanpa memperdulikan mereka baik/jaat
- Klu di irl, saya sangat memperdulikan sikap tanpa fisiknya."

- Tidak ada, walaupun ada mungkin perbedaan di dompet. Untuk karakter 2d kita yang mengeluarkan uang, kalau untuk irl kita cari yang mau ngasih uang
- Tidak, bagiku pribadi aku suka suatu karakter dari sifat dan aku juga melihat seorang laki-laki dari sifat mereka. Jadi sensual \neq tertarik dengan mereka.
- tidak ada
- lebih ke sifat dia di game
- Tidak ada perbedaan yang drastis. Saya sama-sama menyukai pria yang sudah berumur (2-20 tahun lebih tua dari saya), yang tinggi, bicaranya halus dan sopan serta berpakaian rapi
- Tidak ada sih, sama sama suka yang rapih
- Tidak sih
- Jelas berbeda, kalau di fiksi kita bisa menyukai karakter yang bermoral grey, tapi kalau di dunia nyata tentu saja ini tidak bisa diterapkan. Untuk pria dalam game, bisa picky untuk memilih karakter kesukaan, pertimbangannya mulai dari sifat dan background story, bahkan sampai memperhatikan hal kecil seperti makanan kesukaannya atau cara bicaranya. Untuk pria dunia nyata, yang paling penting nyambung obrolan dan pola pikirnya, itu saja dulu.
- Saya tidak suka pria di dunia nyata.
- Ya, bisa perbedaan dalam penampilan keseluruhan maupun personality. Contohnya untuk karakter fiksi suka dengan karakter villainous, di dunia nyata tidak.
- tidak
- Saya rasa iya. Pria favorit saya di game sering berubah-ubah, saya bisa menyukai karakter yang imut dan langsing, bisa juga menyukai karakter yang buff dan gagah. Saya menyukai karakter yang altruistik dan sanguin, namun di sisi lain di saat yang sama saya bisa menyukai satu karakter yang licik dan manipulatif. Untuk preferensi lelaki di dunia nyata, saya tidak terlalu pilih-pilih. Yang terpenting dia pintar dan asik diajak ngobrol.

- Kalo di game mah yang penting tampang, tapi kalo di dunia yah banyak pertimbangannya
- Tidak beda jauh klo soal preferensi karakter dlm game dg pria idaman rl, sama blum ada pengalaman di rl jd g bisa jawab @w@
- Tidak ada.
- Tidak ada (belum terpikirkan)
- Saya tidak suka melihat pria di dunia nyata mengenakan baju ketat seperti di game, saya juga tidak suka pria yang berambut panjang seperti perempuan di dunia nyata namun di dalam game saya menyukainya
- "Pria di dunia nyata akan terlihat lebih menarik jika berpakaian tertutup dan rapi.
- Pria di dunia nyata yang berambut panjang kebanyakan tidak semenarik pria rambut panjang di dunia 2D."
- Sifat, karena saya biasanya lebih tertarik dengan karakter fiksional antagonist/villains (biasanya ODGJ).
- Tidak.
- Tidak
- Lionel saito, Tasuku takato
- Iya. Dalam game, saya lebih sering memilih laki-laki yang cantik, kadang berambut panjang, dan bertutur sopan. Di dunia nyata, saya punya tipe dengan pundak yang tegap dan lebar, rambut rapi, dan pribadi yang bisa memahami saya.
- Ada. Kalau di game saya punya selera yang muluk-muluk sedangkan di dunia nyata saya memiliki selera yang lebih sederhana. Contohnya di game saya suka tipe-tipe seperti Zhongli dan Dainsleif karena mereka terkesan tenang, pintar, dan gentleman. Tapi kalau IRL, pria idaman saya sebatas dia humoris, menyayangi saya dengan tulus, dan sabar dengan saya. Misalkan ada cowok dunia nyata mirip seperti Zhongli dan Dainsleif, belum tentu juga mereka mau sama saya kan 😊
- Kinda? Hot is good and i like hot men, tapi preferensi buat pacar lebih suka yg heboh dan asik walau gak seksi.

- Aku masih gapapa dengan sifat dan gaya pakaian Kaeya yang halus-agak flirty kalo ngomong, tapi kalo di dunia nyata, sosok kayak Kaeya justru yang paling aku hindari :"(
- Ya, mis. untuk karakter saya suka yang memiliki rambut panjang tipis, ikal di atas lurus di bawah dengan poni belah 6:4 (spesifik), di dunia nyata lebih prefer lihat keseluruhan wajah dulu.
- Ada, karena game tentu jelas berbeda jika dibandingkan dengan dunia nyata.
- Blm ada tipikal tertentu untuk pria di dunia nyata. Tidak seperti game yang karakternya mudah dikenali secara langsung kare iconic
- Kalau di dunia nyata muka biasa saja gapapa tapi kalau karakter fiksi pada game harus ada aura iseng/tengil atau om om emotionally constipated 👍 kalau irl penting bisa diajak komunikasi
- Ya. Karakter game favorit harus yang tipe brash, long hair dan wild seperti Ashura dari Onmyouji. Kalau dunia nyata justru seneng yg kalem mengayomi HAHHAHA
- Banyak? Kalau yang di game aku akan lebih tertarik jika melihat yang rapi, pamer paha, terlihat sopan, dan seperti karakter misterius. Tetapi jika di dunia nyata aku lebih prefer yang tidak misterius tetap rapi tapi pamer paha nya tidak perlu
- Karakter game dengan manusia nyata tidak sama :")
- Karakter di game lebih ke yang disukai secara fiksi jadi batasan sifat mereka bisa seperti bagaimana saja, tapi orang asli di dunia nyata memiliki dampak ke orang orang di sekitarnya secara aktual jadi pasti beda dan milih seseorang yang bisa mengerti.
- Fisik
- Karakter game dan orang nyata itu berbeda, karakter game hanya hiburan semata, berbeda dengan orang di dunia nyata
- oshi 2D saya bangsat, kalau irl saya cari yang baik saja
- 2D: edji pendiam, Dunia nyata: saya tidak memiliki preferensi
- -
- Ga punya standar laki irl lol

- Banyak. Ke karakter virtual, kita bisa bebas sebeb2nya berekspektasi, termasuk desain yg (kelewat) sempurna
- Kurang lebih sama!
- Tidak ada
- Tidak ada sepertinya, hehee
- Ada. Saya menyukai karakter laki-laki fiksional yang misterius dan memiliki sisi gelap, atau bisa disebut "red flag". Saya sangat menjauhi kepribadian-kepribadian tsb saat berhubungan dengan laki-laki di dunia nyata.
- Traits-traits yang ada di karakter game seringkali tidak sesuai atau terkesan aneh ketika diterapkan di orang nyata seperti ketika pria memamerkan certain part of his body atau rambutnya dipanjangin gitu, biasanya ada pengecualian kalau secara fisik memang sesuai dengan karakter tsb (cosplayer) tapi kalau di kehidupan sehari-hari malah merasa kurang nyaman dengan pria yang terlalu sensual.
- "Ya, klo char digame tentu aja mostly by the looks karena ga mgkn gt w suka sama char yg traitnya, let's say, being a psychopath lmao di dunia nyata
- W suka orang yg bisa nyambung en saling ngelengkapin kekurangan masing2, which luckily ud punya pasangan hidup yg sesuai "
- Perbedaannya karakter fiksi mapan itu relatif, sementara kalau di dunia nyata menjadi pertimbangan.
- Tidak
- Banyak. Di dalam pemilihan karakter game, saya lebih memilih visual. Namun, di real life saya lebih memilih personality. Walaupun demikian, saya juga melihat visual pria di dunia nyata terutama pada ukuran tubuh mereka (tinggi).
- Ya. Di dunia nyata tidak melihat pria "nakal/jahat" menarik. Tidak melihat pria yg memakai pakaian ketat menarik. Tidak suka pria rambut panjang. Dsb.
- tidak

- Saya pria normal, tapi karakter favorit adalah karakter yang memiliki design kostum menarik
- Ya, bedanya kerna ga mungkin ada di dunia nyata
- Preferensi saya pada karakter pria pada game dsb lebih ke karakter yang imut atau cantik (dalam artian cocok kalau pakai baju wanita). Dalam dunia nyata, sulit menemui yang sesuai preferensi karakter 2D saya. Bila adapun, saya ragu mereka akan tertarik pada saya dan keluarga pasti menentang.
- Wajah. Di dalam game, biasanya wajahnya tidak terlalu berbeda satu dengan yang lain namun jika di dunia nyata maka wajahnya lebih realitis dan berbeda fitur.
- Tidak ada preferensi untuk pria di dunia nyata namun ada preferensi khusus untuk karakter pria
- Tidak ada. Pada dasarnya karakter sensual yg saya suka adalah karakter yg stylish, dan saya juga menyukai partner yg stylish.
- Preferensi saya kurang lebih mirip, namun untuk dunia nyata, saya prefer pria dengan personality yang baik
- tidak ada perbedaan maupun persamaan karena saya tidak tertarik pada pria di dunia nyata.
- Tidak ada
- Pasti berbeda karena yg 2D terlampau perfect jadi berasa tidak nyata, dan yang pasti sih perbedaannya dari segi sifat.
- Ya. Kalau dunia nyata saya lebih peduli kepribadian
- Saya laki laki embak pria idaman saya enggak ada
- Santun dan jujur
- Tidak ada bund saya jomblo.
- Bedanya cuma dimensi
- No
- Di game, saya cenderung menyukai pria gentlemanly, bapak-bapak ganteng, atau yang pria aura janda. Di dunia nyata, saya lebih sering malah tertarik dengan yang kacamataan dan yang sering dianggap culun oleh masyarakat.

- Tidak ada
- Saya suka cowok anime. Dunia nyata ga ada cowok anime
- Tidak ada perbedaan.
- Tidak ada perbedaan yang mencolok antara sifat karakter 2D yang saya suka dengan preferensi pasangan di dunia nyata
- tentu saja.
- Iya. Kalau di game saya senang jika ada karakter yang memperlihatkan sedikit badannya, kalau di dunia nyata saya lebih suka pria yang berpakaian rapi.
- Tidak
- Saya tidak memiliki preferensi khusus, tapi ya kadang saya suka karakter yang 'gila'—jadi tidak mungkin itu kriteria saya di dunia nyata
- Nothing?
- Tidak
- Tidak ada hal yang signifikan
- Pria favorit saya dalam game dan preferensi dalam dunia nyata cukup mirip. Hanya ada satu atau dua hal yang membedakan seperti memiliki kepribadian buruk tertentu.
- Wajah pasti ga mungkin nyari yg macam di game, style bajunya juga ga mungkin ngikut yg di game tapi ya setidaknya rapi kayak di game. Ya realistis aja sih.
- tidak jauh berbeda. sama-sama pakai kacamata-
- Tidak ada
- Di dunia nyata sulit mencari kriteria yang semuanya sesuai dengan preferensi
- Tidak.
- -
- Beda dimensi, kak
- 2D suka yg rambutny panjang
- latar belakang karakter dan sifat yang ditampilkan

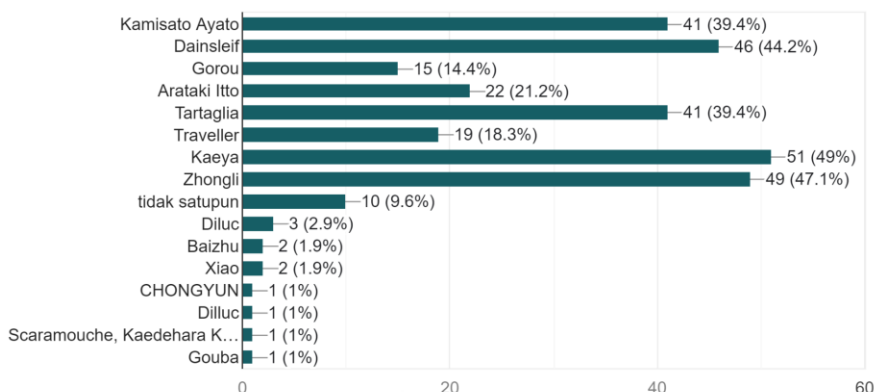
- Sebenarnya sama saja, tetapi tidak saya terapkan di dunia nyata karena itu tidak realistis
- Tentunya dalam game saya suka karakter yang ganteng dan indah, tapi kalau dalam dunia nyata saya lebih memilih orang yang wajahnya plain tapi bersih.
- Tidak ada...
- saya menyukai karakter yang memiliki deep voice dan juga dada besar, tetapi di kehidupan nyata dada yang terlalu besar tidak terlalu suka
- Tidak ada
- Saya asexual, jadi saya tidak tau
- "Tidak beda jauh
- Setidaknya sama - sama malewife "
- Tidak terlalu
- Ada. Di dunia fiksi, saya cenderung fokus pada penampilan walau terkadang kepribadian juga berpengaruh. Misalnya, di Genshin, saya fans Zhongli. Menurut saya Zhongli tampan, rasional, berpengetahuan luas dan rendah hati. Saya juga senang karena kami sungguhan share the same value (soal opini mengenai meminta sample batu sebelum setuju membeli). Namun saya tidak ingin menikahi pria seperti Zhongli di dunia nyata. Salah satu kriteria pasangan dunia nyata adalah kemampuan menghasilkan dan mengelola uang dengan baik.
- Ada. Dan hal tersebut merujuk pada dua hal yang saling berkaitan; personaliti serta tingkat pengalaman serta kecerdasan

Berikut ini merupakan pertanyaan seputar karakter pria dalam game Genshin Impact



Di antara karakter-karakter dibawah, mana sajakah yang menurut pendapat anda sensual/seksi?

104 responses



Mengapa karakter tersebut dirasa sensual/seksi?

90 responses

Soalnya sesuai dengan kriteria karakter fiksi kesukaan saya + seiyuu nya + karakterisasinya

Kaeya dan Ayato karena licik dan pintar berkata, Itto karena tingkat percaya diri yang tinggi

Ekpresi si karakter dengan pakatannya yang terlihat cocok untuk karakter yang carefree namun penuh misteri karena desainnya ada kontras

Yg ngisi suaranya si seto kaiba 🥰
Tapi ku rasa dia satu2 chara gnsh yg menarik di mata saya.

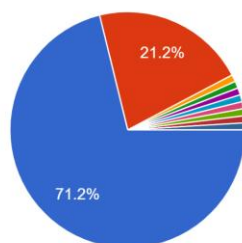
Rapih dan dewasa, atau menunjukkan sedikit bagian yang terbuka hingga nyom. Apalagi untuk tartaglia sarung tangan dan syalnya.

Yang pamer aurot, jelas seksi secara harfiah memamerkan keवलगaran dan bagian tubuh mereka.

Zhongli: Dari segi baju yang fit-slim dan membentuk badan secara utuh, jadi gak kayak dain atau ayato yang kita bisa liat mereka ada atasan dan bawahan, klo Zhongli itu atasannya bisa nyeplak figur badannya dari bahu sampe paha

Apakah unsur sensual karakter-karakter di atas membuat anda tertarik pada karakter tersebut?

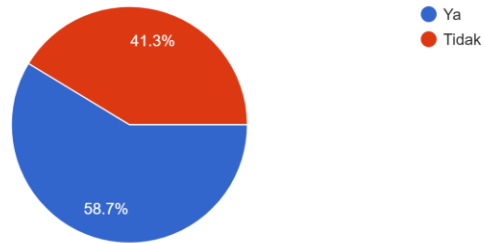
104 responses



- Ya
 - Tidak
 - Tidak juga
 - penampilan memang nomer satu, tapi...
 - Sepertinya hanya karena menarik saja
 - Tbh saya lihat dulu personalitynya spt...
 - Tergantung ke sifat tapi unsur sensual...
 - Saya tidak tertarik tapi saya anggap m...
- ▲ 1/2 ▼

Apakah unsur sensual karakter-karakter di atas membuat anda tertarik memainkan Genshin Impact?

104 responses

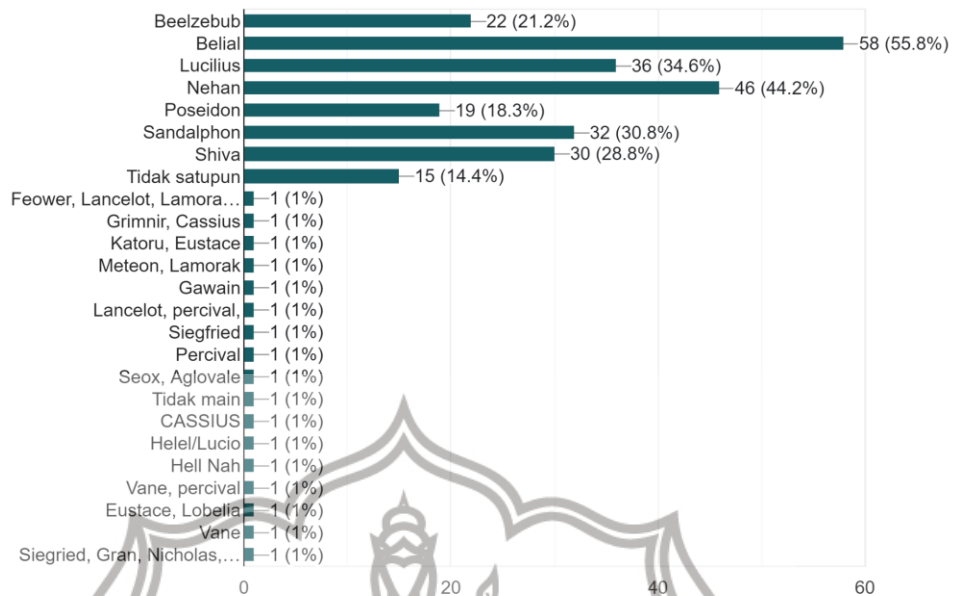


Berikut ini merupakan pertanyaan seputar karakter pria dalam game Granblue Fantasy



Di antara karakter-karakter dibawah, mana sajakah yang menurut pendapat anda sensual/seksi?

104 responses



Mengapa karakter tersebut dirasa sensual/seksi?

83 responses

Soalnya sesuai dengan kriteria karakter fiksi kesukaan saya + seiyuu nya + karakterisasinya

Untuk lucilius pertama karena saya suka dengan laki-laki berpenampilan gothic apalagi memiliki rambut putih dan kulit pucat, estetika gothicnya kerasa banget.

Untuk nehan karena ia mengenakan jas dan pakaian formal dibarengi eyepatch yang memancarkan aura bahwa pria ini bukan sembarangan pria berseragam.

Hmmm, seksi ya seksi!

Palagi jika mereka mempunyai manbandokers, tapi klu tidak punya bandokers, setidaknya ketek 🍑

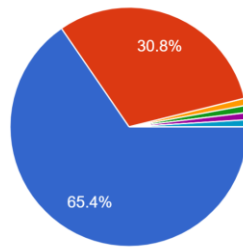
Sama seperti jawaban diatas, tapi lebih ke pamer kulit + high heels untuk sandalphon

Karena vulgar--

memamerkan dada

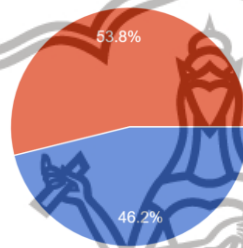
karena memamerkan punggung dan side boob

Apakah unsur sensual karakter-karakter di atas membuat anda tertarik pada karakter tersebut?
104 responses



- Ya
- Tidak
- Tidak main
- Kecuali belial, Ya
- Saya sudah pensi dari gb, jadi saya gak tertarik banget sama semua karakter yang disebutkan diatas, tapi masih bisa saya akui kalau desain mereka indah.
- Saya tidak memainkan game tersebut.

Apakah unsur sensual karakter-karakter di atas membuat anda tertarik memainkan Granblue Fantasy?
104 responses



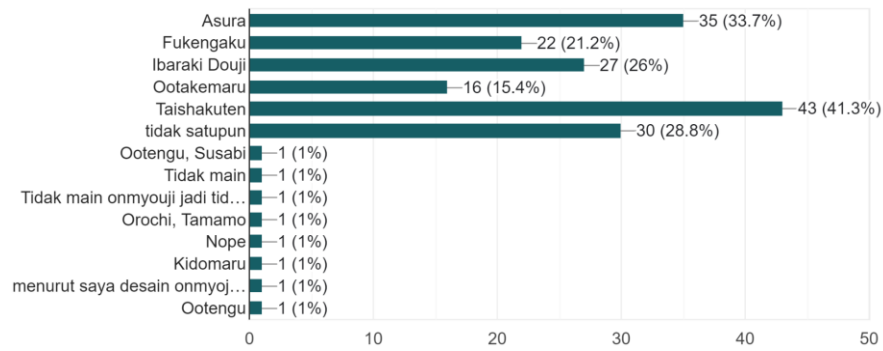
- Ya
- Tidak

Berikut ini merupakan pertanyaan seputar karakter pria dalam game Onmyoji



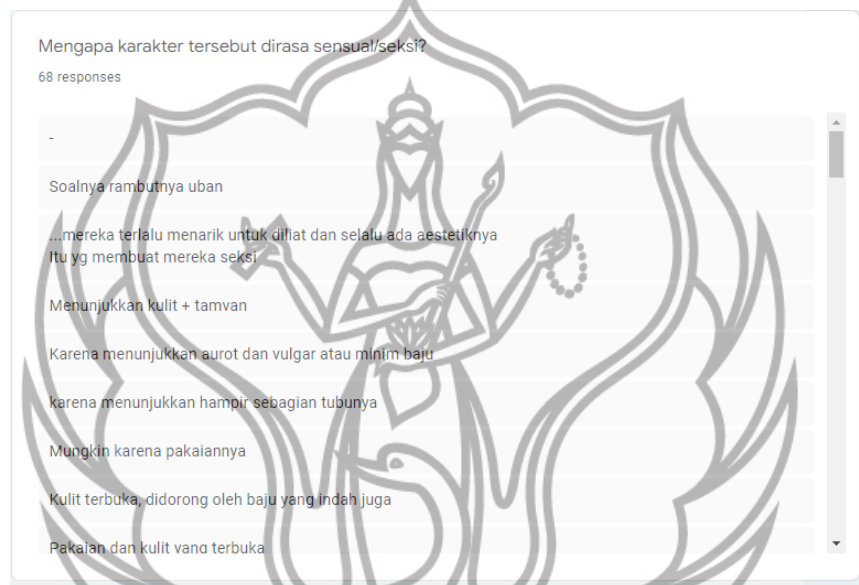
Di antara karakter-karakter dibawah, mana sajakah yang menurut pendapat anda sensual/seksi?

104 responses



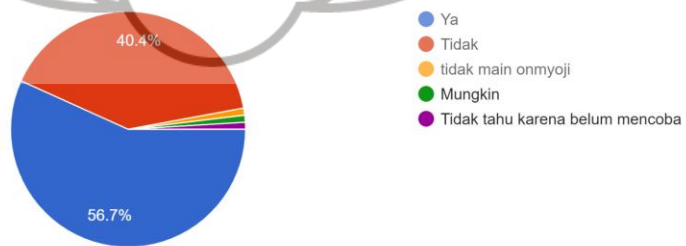
Mengapa karakter tersebut dirasa sensual/seksi?

68 responses

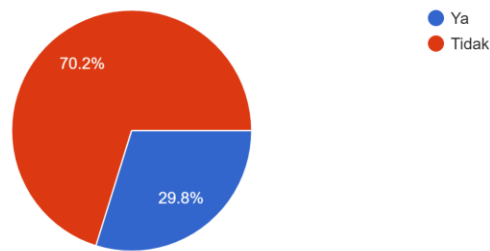


Apakah unsur sensual karakter-karakter di atas membuat anda tertarik pada karakter tersebut?

104 responses



Apakah unsur sensual karakter-karakter di atas membuat anda tertarik memainkan Omnyoji?
104 responses



Berdasarkan keseluruhan pertanyaan yang diajukan mengenai desain karakter pria yang sensual. Apakah faktor ini berpengaruh pada kenyamanan Anda sebagai player untuk bermain game, terutama ketiga game tersebut? Bila berpengaruh, menurut Anda bagaimana faktor ini dapat memengaruhi kenyamanan player dalam bermain game? (Contoh: Desain karakter yang sensual ini mengganggu kenyamanan bermain karena sifatnya yang mendistraksi atau vulgar)

104 responses

Tidak

Tidak ada sih

Tidak berpengaruh.

Saya suka suka saja desain karakter yang terbuka selama tidak berlebihan karena saya lebih suka yang tertutup / terbuka sedikit dibanding pameran aset

Saya tidak terpengaruh dengan desain karakter yang sensual karena saya lebih tertarik pada kepribadian karakter. Dengan contoh Ayato dan Kaeya, menurut saya mereka menarik karena kepribadiannya yang pintar/licik dan pintar berkata-kata. Desainnya yang sedikit sensual jadi membuat karakter dan desainnya selaras. Saya lebih tertarik pada kombinasi kepribadian dan desain tersebut dibanding hanya desainnya saja. Dengan karakter yang kohesif seperti demikian, cerita pada game akan menjadi lebih menarik dan enjoyable bagi saya.

Desain karakter yang sensual membuat saya semangat bermain gamenya sebab karena dorongan yang merasa "relateable" dengan karakternya itu membuat kita terus ingin bermain. (Maksudnya relateable itu

- Saya suka suka saja desain karakter yang terbuka selama tidak berlebihan karena saya lebih suka yang tertutup / terbuka sedikit dibanding pameran aset
- Saya tidak terpengaruh dengan desain karakter yang sensual karena saya lebih tertarik pada kepribadian karakter. Dengan contoh Ayato dan Kaeya, menurut saya mereka menarik karena kepribadiannya yang pintar/licik dan pintar berkata-kata. Desainnya yang sedikit sensual jadi membuat karakter dan desainnya selaras. Saya lebih tertarik pada kombinasi kepribadian dan desain tersebut dibanding hanya desainnya saja. Dengan karakter yang kohesif seperti demikian, cerita pada game akan menjadi lebih menarik dan enjoyable bagi saya.

- Desain karakter yang sensual membuat saya semangat bermain gamenya sebab karena dorongan yang merasa "relateable" dengan karakternya itu membuat kita terus ingin bermain. (Maksudnya relateable itu lebih ke visual karakternya yang menarik dan sesuai dengan ideal kita)
- "Seperti tidak berpengaruh, selama gamenya ada balance sensualnya (baik pria atau wanita)
- Maka saya tidak akan komplin (saya hanya komplin di gachanya aja)"
- Tidak ada sih
- "Selama masih dalam batas wajar tidak, tapi kalau sudah full bugil atau fashion yang mendekati rated things iya www. Hal ini bisa berpengaruh ketika ingin memainkannya di tempat umum, ketiga game gacha tersebut bukan merupakan game r-18 atau nude namun unsur sensual berlebihan di dalamnya dapat membuat kita tidak nyaman memainkannya di tempat umum.
- Terkadang melihat vulgar yang berlebihan juga tidak begitu menyenangkan dan justru membuat desain karakter jadi membosankan atau sekedar hanya 'menjual badan' sang karakter, disana membuat perasaan tidak nyaman."
- berpengaruh, karena terkadang jadi sulit fokus, lebih memperhatikan karakter desain tersebut
- Iya karena menyinggung norma sosial
- Sebenarnya mengganggu karena saya pribadi tidak terlalu peduli dengan sensualitas karakter
- Tidak ada sih
- Tidak sih, saya nyaman nyaman saja
- Kalau suara bisa termasuk poin sensual suatu karakter, tentu saja berpengaruh, membuat ingin dengar suaranya terus. Kalau soal desain pakaian, baju yang enak dilihat mata (eye candy) tentu aja akan membuat ingin lihat dari berbagai arah untuk mengagumi desainnya (berakhir ga main tapi foto2).

- Untuk kenyamanan saat bermain tidak begitu berpengaruh untuk saya. Nyaman nyaman saja. Kalau kenyamanan saat mencari fanart nah baru meresahkan.
- Dalam segi gameplay, faktor ini tidak mempengaruhi experience saya dalam bermain
- Selama tidak terlalu vulgar, saya rasa masih bisa dinikmati.
- "Sebagai seorang player perempuan, jujur saya sangat senang dengan adanya karakter laki-laki yang memiliki busana sensual karena bisa mengimbangi tokoh wanita yang ada. Jadi, tentunya hal ini berpengaruh terhadap saya karena saya jadi semakin bersemangat untuk main. Untuk game yang saya mainkan (FGO), skin karakter laki-laki yang sensual sangatlah jarang, berbanding terbalik dengan karakter wanita. Dan hal ini terkadang membuat saya malas karena melihat banyaknya karakter wanita yang dibabat habis bajunya.
- Kesimpulan : kalau melihat lelaki berpakaian sensual, tentu saja berpengaruh. Saya jadi tambah bersemangat main gamenya."
- Berpengaruh. Pada dasarnya salah satu incaran pemain memainkan game tersebut karena design karakter-karakter yang menarik, terutama bagi kaum hawa pencinta keindahan karakter pria yang hampir tidak mungkin ditemukan di dunia nyata 😊
- "Membuat saya tidak bosan dengan gamenya, memotivasi untuk mengerti cara gameplay dari game ini, husbu OP saya senang, kalo soal mengganggu kenyamanan dalam karakter pria sejauh ini blum ada
- Oiya semangat ya dee sama tugasmu (👍👍👍👍)"
- Desain karakter yang sensual memang menarik, tapi imbasnya jadi agak riskan kalau bermain game di ruang publik (sebab dirasa cukup vulgar). Makanya saya, jika memungkinkan, menggunakan skin/kostum alternatif yang dirasa lebih sopan untuk karakter yang bersangkutan. Toh, pakaian tertutup pun ada daya tariknya tersendiri.

- Tidak terganggu
- Menurut saya hal ini tidak akan berpengaruh pada kegiatan bermain game, desain tersebut enak dilihat.
- "Saya bermain game tidak begitu memperhatikan desain karakter selain yang saya suka.
- Terbuka atau tidak, sensual atau tidak, tidak ada pengaruhnya karena itu hanya karakter fiksi."
- Tidak berpengaruh.
- Yes, jika terlalu vulgar saya tidak akan main. Sensual tidak harus terbuka
- Tidak
- Tentu berpengaruh, seberapa lamanya saya bertahan untuk memainkan game tersebut
- Separuhnya iya. Namun jika saya tidak terlalu menyukai karakter tersebut namun mendapatkannya melalui gacha, ada kemungkinan saya tidak menggunakannya dalam permainan dan menjadikannya sebagai koleksi saja.
- Saya tidak bisa bicara sebagai semua player tapi kalau untuk saya sendiri, ada pengaruhnya. Kalau saya nyaman dengan karakter tersebut saya akan membawa karakter itu ke mana-mana karena saya betah melihat mereka di sela-sela waktu. Misalkan genshin, kadang kalau saya menemukan spot foto ketika berjalan-jalan, saya akan langsung berfoto dengan Zhongli yang saya bawa. Tapi misalkan kalau yang saya bawa adalah karakter bara contohnya Ittou, saya sedikit risih 😬 Tapi saya tidak masalah memakai Ittou ketika sedang berfoto dengan teman untuk berfoto OTP
- **SANGAT BERPENGARUH. SAYA SANGAT SUKA**
- Iya, karena dapat menarik pemain dan membuat wafat dompet mereka jika sesuai dengan pasar yang dituju pembuat game. Tapi memang benar jika pakaian karakter terlalu terbuka, malah membuat tidak nyaman di mata karena kesannya terlalu berfokus untuk menjual fanservice. Padahal karakterisasi yang bagus juga dapat ditentukan juga dari sifat dan cara karakter tersebut berinteraksi satu sama lain

- Desain yang highkey sensual bisa mengundang tatapan tidak enak dari orang sekitar terutama kalau game dimainkan di tempat umum, tapi kalau desainnya bagus, sepertinya tidak terlalu masalah
- Bisa saja terpengaruh. Namun tergantung pada pemainnya karena tipe setiap orang berbeda-beda pastinya. Karena ada orang yang menyukai karakter karena karakter tersebut berawakan seksi dengan pakaian yang minim, ada juga yang terlihat seksi dengan pakaian lengkap.
- Saya belum bermain ketiga game tersebut sehingga saya tidak tau bagian mana yg mengganggu
- Kalau seperti di atas masih elegan dan nyaman untuk dimainkan. Jujur kalau saya okay dan tidak peduli cerita atau aspek lain pada gamenya saya rela buang duit untuk semua lelaki fiksi ini
- Ya. Membuat lebih betah untuk memainkan gamenya karena bisa sering melihat karakternya dan bisa dipajang di home
- Tidak terlalu karena game yang kutemui selama ini tidak ada yang langsung gamblang melihtakan karakter tidak berpakaian.
- Justru nyaman bermain dong, karena untuk cuci mata 😊
- Menurut aku selama nggak parah banget dan ga mendistraksi story ya oke aja, silahkeun lanjut
- Meningkatkan daya tarik visual saat bermain game
- Desain karakter yang sensual seperti dua mata pisau, ada pemain yang menikmatinya dan tertarik untuk bermain karena itu. Tetapi jika berlebihan juga akan membuat pemain merasa tidak nyaman terutama saat melihat karakternya dan dapat membuat pemain berhenti memainkan game tersebut.
- Untuk yang pakaian terbuka, karena masih batas wajar, jadi tidak begitu mengganggu, asalkan gameplay yang ditawarkan menarik. Untuk yang berpakaian formal, sangat mempengaruhi kenyamanan karena jadi eyecandy.
- ya, jika terlalu memamerkan tubuh atau lekuk tubuh membuat tidak nyaman saat dipakai bermain

- Mungkin ada beberapa player yang kurang setuju jika terlalu vulgar, nanti husbu mereka tidak suci lagi
- Biasa saja
- Secara umum saya kurang suka jenis visual yg terlalu pamer kulit, walaupun ada kalanya karakter seperti itu lumayan menarik jga. Tpi yg menarik sbnarnya bukan dri seberapa vulgar desainnya. Mungkin ini masuk fetish pribadi, lebih suka yg 'ga terlihat'
- Desain karakter yang sensual tidak mempengaruhi kenyamanan saya dalam bermain game tersebut.
- Tidak berpengaruh
- Tidak mempengaruhi.
- Tidak berpengaruh secara negatif. Berpengaruh untuk minat saya secara keseluruhan terhadap game tersebut.
- Bagi saya faktor utama dari suatu game adalah gameplay dan storynya sehingga design karakter mungki berpengaruh tapi tidak serta merta dapat membuat saya memainkan atau berhenti memainkan suatu game tetapi untuk Belial, saya merasa kurang nyaman dan tidak tertarik untuk menggunakannya in-game (pakai summon ny pun karena skillnya, kalau ada alternatif lain sih gaakan pake kyknya) karena saya kurang suka dengan personality dan dialog daripada karakter tersebut
- Desain mereka sama sekali nggak vulgar bahkan dibikin sangat tasteful en artistik dan itu yg bikin w jadi tertarik banget buat mainin, kek kasusnya Asura en Taishakuten tadi
- Berpengaruh menjadi semangat untuk bermain, lalu karena saya jarang menyukai desain karakter yang terang-terangan menunjukkan area badan jadi saya tidak terganggu sama sekali.
- Desain karakter yang sepenuhnya terbuka atau hanya tertutup di bagian tertentu saja cukup membuat saya kurang nyaman karena bukan preferensi saya
- Karakter penampilan pria yang sensual pada game tidak begitu berpengaruh terhadap minat untuk memainkan game. Hanya saja, penampilan visual karakter game itu juga berpengaruh ketika dalam

pemilihan karakter. Menurut saya pribadi, saya juga merasa tidak terganggu selagi tidak menunjukkan area privasi (seperti kelamin).

- Tidak berpengaruh banyak.
- Tentu tidak, apalagi sebagai penikmat meta di dalam sebuah game penampilan sebenarnya bukanlah masalah, namun penampilan yang menarik adalah sebuah bonus dan bumbu penyedap game tersebut agar tidak terasa hambar
- Not really
- Biasa aja
- Desain karakter yang sensual tidak membuat saya ingin memainkan suatu game. Sebaliknya, saya juga tidak merasa terganggu dengan karakter yang sensual, selama masih pantas dan cocok dengan sifat dan background karakter, serta plot game tersebut
- Menurutku karakter yang sensual ini tidak ada pengaruh besar dalam kenyamanan dalam bermain game. Karakter tidak selalu terlihat, dan terlihat pun menurutku tidak masalah.
- Ya, kalau sensualitas tidak sesuai proporsinya, atau tidak sesuai sifat karakternya sangat mengganggu karena jatuhnya jadi hanya "fanservice"
- Bagi saya pribadi pengaruhnya cukup kecil. Tentu saya tidak bisa memasang beberapa karakter sebagai wallpaper HP karena desainnya bisa dibilang terlalu 'vulgar' untuk dilihat masyarakat awam. Tapi untuk in-game content tidak begitu berpengaruh. Hanya shock-value saja di awal, setelah itu saya lebih fokus mengerjakan quest.
- Saya pribadi tidak terganggu dengan design karakter yang sensual, netral2 saja.
- tidak, sama sekali tidak berpengaruh dalam kenyamanan.
- Rata2 yang lebih berpengaruh kepada kenyamanan bermain game adalah sifat sebuah karakter, di luar dari visual menarik atau tidak. Rasanya malas jika game yang dimainkan sifat karakternya terasa terlalu datar atau stereotip umum
- Tidak berpengaruh.
- Tidak, yang lebih berpengaruh adalah UI dan gameplaynya sendiri

- No
- Vulgar
- Tidak mengganggu sih menurut saya. Keren-keren aja
- Jawaban sama seperti contoh, fanservice dari traits / kepribadian karakter kadang lebih mnyesh nyom nyom 👍
- Too much skin exposure and vulgar content sometime make player feel uncomfortable. Take example like genshin, its good to be played, but when people climb using lisa(Japanese va) player would sometime feel uncomfortable.
- Karena character laki-laki yang saya anggap sensual atau seksi biasanya adalah yang desainnya tertutup, saya tidak merasa risih ataupun vulgar.
- Di game lain yang saya mainkan, desain karakter sensual tidak mengganggu saya
- Ya karena thm ngan terasa hampa tanpa ada tetek yg menyemangati
- Iya, berpengaruh karena terkadang sifatnya terlalu vulgar dan saya cenderung tidak nyaman dengan desain karakter yang demikian. Tapi di sisi lain, sebuah game yang memiliki desain karakter sensual menjadi salah satu indikator juga untuk saya (sebagai seorang wanita) untuk mengetahui bahwa game tersebut juga memiliki potensi untuk memasarkan karakter lelaki yang bertujuan untuk menarik pasar wanita. Jadi saya pikir ada kemungkinan game tersebut punya karakter pria lain yang sesuai dengan preferensi saya yang tidak begitu suka desain sensual.
- seperti apapun desain karakter yang ada itu tidak mengganggu kenyamanan dalam bermain game
- tidak juga.dari ketiga game tersebut desainnya bagus walau vulgar, masih menutupi area privasi dan fokus saya dalam bermain adalah story,gameplay maupun fitur lainnya, jadi hal tersebut tidak membuat saya terganggu
- Saya bermain game lain yang unsur sensual lebih banyak (Blackstar Theater Starless) dan di sana hampir semua karakter memakai baju yang memperlihatkan badan dan saya tidak keberatan dengan unsur sensual itu,

jadi untuk desain karakter pria dalam ketiga game di atas menurut saya itu masih wajar.

- Untuk saya pribadi tidak berpengaruh, justru malah senang dan semangat saat bermain
- Desain yang terlalu vulgar akan mengganggu kenyamanan saya dalam bermain game, apalagi jika dilakukan secara beruntun/terlalu sering
- Desain karakter yang sensual ini cukup membuat saya semangat bermain hehehe
- Sesuai contoh pernyataan yang diberikan, desain karakter yang sensual mengganggu kenyamanan bermain khususnya jika bermain di tempat umum ataukah berada di lingkup keluarga
- Memainkan karakter seksi membuat bersemangat
- Cukup berpengaruh karena jika ada karakter yang menurut saya bersifat sensual saya akan grinding penuh untuk karakter tsb selebihnya karakter dengan desain sensual (baju terbuka etc) namun tidak sesuai dengan preferensi saya, saya tidak akan terganggu sama sekali dengan karakter dan desain karakter tsb.
- Ga nyaman main game tuh kalo yang bajunya macam kurang bahan. Padahal main game biasa tapi keliatannya jadi kayak main game porno. Bagi saya pribadi, karakter design yang bagus itu tidak perlu yang terbuka tapi baik player lelaki maupun wanita suka dengan karakter tersebut. Tapi developer game banyak yang ingin jalan cepat ya ngedesign karakternya yang bajunya banyak terbuka biar pasti laku. Karena buat design karakter yang ngebuat player lelaki maupun wanita suka itu sulit dan belum tentu bisa pas sesuai selera pasar, jadinya biasa ngincer yang pasarnya udah pasti, jadi dibuat yang bajunya kayak kurang bahan.
- Saya sendiri cenderung lebih sering bermain game menggunakan karakter yang saya anggap menarik saja, ntah dalam hal cantik/sensual/ikkemen, pada saat bermain game saya sering mengambil foto-foto karakter dan membelikan costume-costume pada karakter yang saya suka. Saya cenderung pertama pastinya melihat desain karakter terlebih dahulu, tetapi apabila saya kecewa dengan sifatnya yang mungkin kurang nyambung

dengan design karakternya saya cenderung jadi "drop" atau kurang suka dengan karakter tersebut.

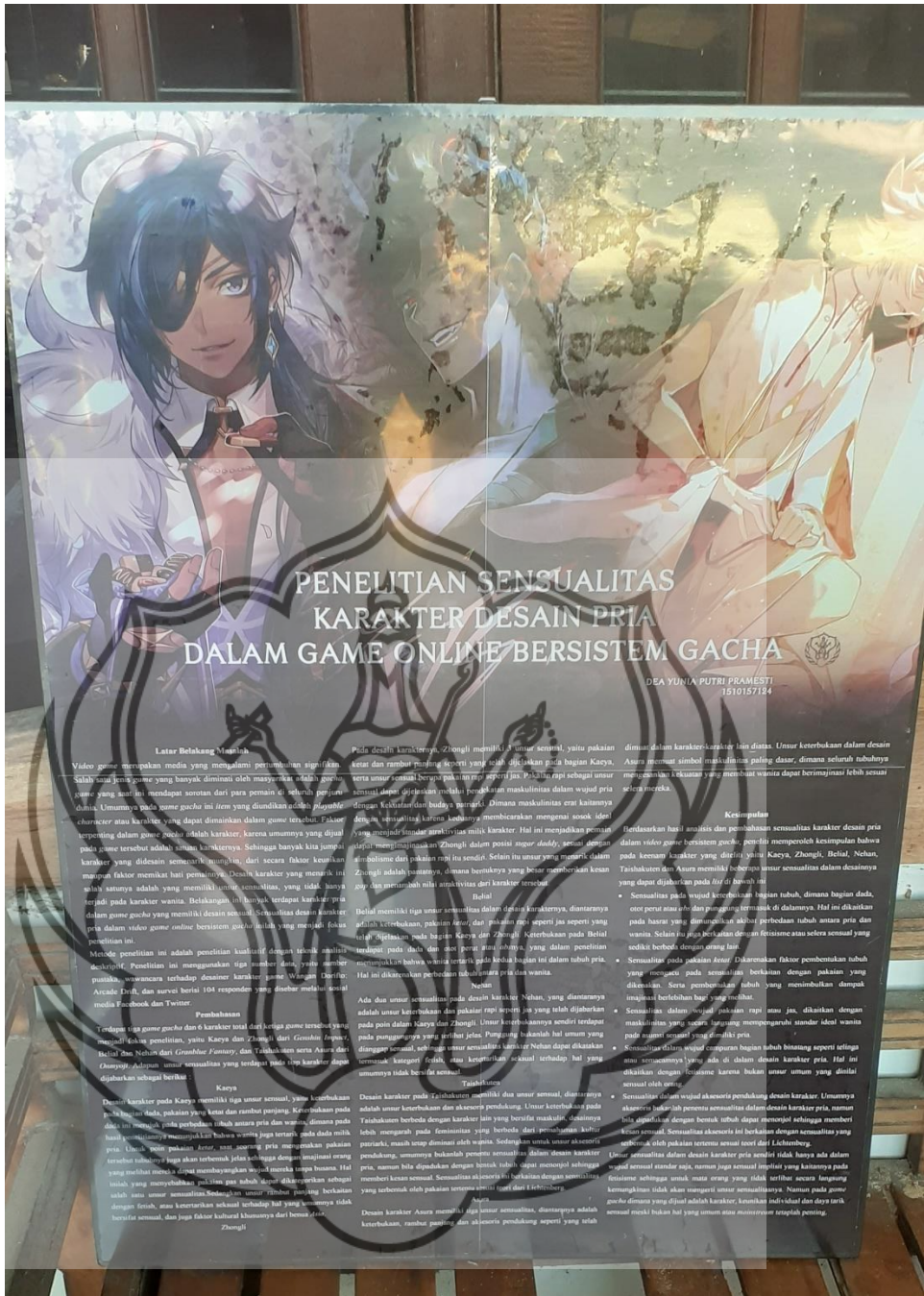
- Faktor mental sama keuangan, misalnya ga dapat chara yang dimau kudu kakin sebanyak-banyaknya. Walau kakin tapi chara yang dimau ga pulang bakal depresi
- Faktor2 yang telah disebutkan saya anggap sebagai fanservice dan salah satu alasan untuk bermain game. Selama desain karakter/outfit masih cocok dengan setting dan kebutuhan cerita, maka masih bisa dipahami
- Selama desainnya tidak sampai lewd secara in-game, saya masih merasa nyaman dan biasa saja ketika melihat character dengan desain sensual.
- berpengaruh. krn kalau design karakternya terlalu terbuka dan hanya utk fanservice, malah cerita gamenya jadi susah utk dianggap serius.
- Pakaian yang terlalu ketat bikin ga fokus
- Tidak sih, krn masih standar aja
- Saya melihat sensualitas yang diperlihatkan pada karakter pria secara fisik tidak masalah, namun yang membuat jadi tidak nyaman adalah eksposur sensualitasnya (cerita, ekspresi, dan interaksi).
- Sedikit mengganggu, terutama bila hendak melakukan live streaming, karena mengakibatkan kurang family friendly
- "Saya senang-senang saja dapat desain karakter yang raw, powerful, and sexy. Asal tidak cringe dan oversexualized saja.
- Semoga berguna. Dan semangat yaa!"
- Tidak terlalu, menurut saya mereka yang pakaiannya terbuka memang memiliki alasan atau filosofi desain tertentu.
- Desain karakter yang berlebihan dalam menunjukkan appeal sensualnya terkadang membuat saya kurang nyaman dalam memainkan game tersebut
- Tidak berpengaruh, malahan lebih senang saat memainkannya
- Tidak
- Tidak terlalu berpengaruh bagi saya kecuali memang game tersebut dikhususkan untuk R18+
- Tidak

- Berpengaruh. Karakter sensual malah membuat saya bersemangat memainkan game. Plot juga penting, namun karakter juga sama pentingnya.
- "Tidak juga. Saya mengapresiasi sebagaimana game menampilkan visual mereka sebagaimana bentuk in character dari masing2 karakter game itu tadi sendirinya. Sisi sensualitas yang ada pada merekapun justru faktor kesengajaan untuk memberikan sisi ketertarikan pada khalayak---- terutama wanita tuk menggemari mereka dan bahkan sampai membuat mereka merogoh kocek hanya untuk mendapatkan mereka. "

C. Dokumentasi Pameran



Poster Pameran



Dokumentasi Display Pameran