

JURNAL TUGAS AKHIR

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



PENGAJIAN

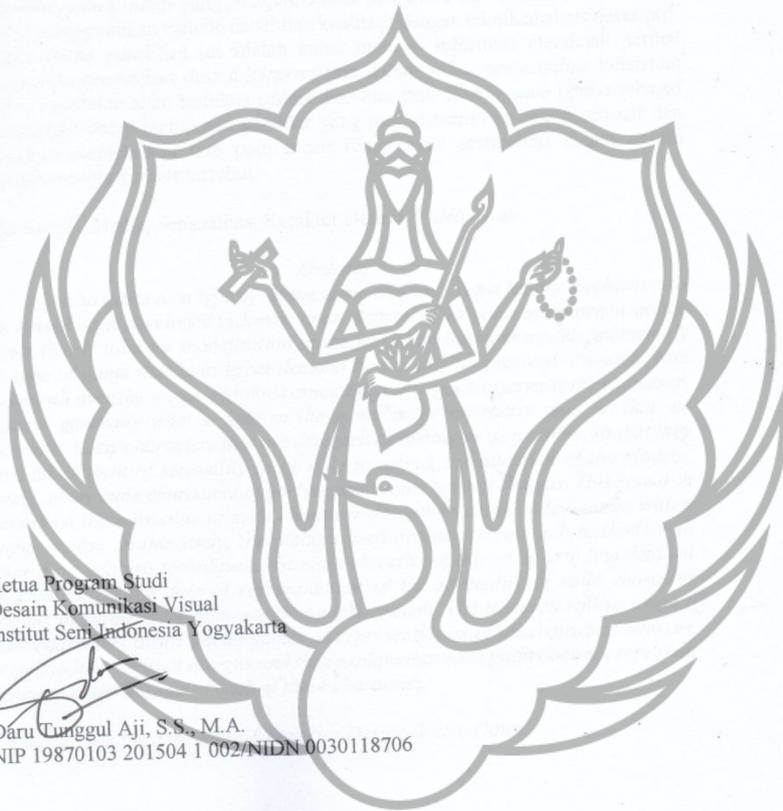
Disusun oleh:

Dea Yunia Putri Pramesti

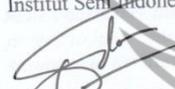
NIM: 1510157124

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

Jurnal 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:



Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.
NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0030118706

SENSUALITAS DESAIN KARAKTER PRIA DALAM VIDEO GAME ONLINE BERSISTEM GACHA

Oleh: Dea Yunia Putri Pramesti

Abstrak

Game gacha sebagai 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 saat ini menjadi jenis *game* yang banyak diminati oleh masyarakat adalah *gacha game* yang 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. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik analisis deskriptif. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mencari informasi mendetail perihal representasi sensualitas desain karakter pria dalam *video game online* bersistem *gacha*. Penelitian akan terfokus pada 6 karakter pria dalam *game gacha* sebagai representatif dari keseluruhan karakter yang dinilai memiliki desain sensual dan kemudian menjelaskan tiap poin unsur representasi sensualitas dalam desain masing-masing karakter tersebut.

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

Abstract

Gacha game as a type of *online game* that involves a lottery mechanism to win virtual items developed in Japan, as an element of the game of chance in mobile games that is used for monetization in the freemium business model, is currently the type of game that is in great demand by the public. received attention from players all over the world. The most crucial factor in *gacha games* is the character, because generally what is sold in the game is the character unit. So that we encounter many characters that are designed as attractive as possible, so that they have an element of sensuality to be able to attract the attention of the players. 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. In this study, the authors used qualitative research methods with descriptive analysis techniques. The main objective of this study is to find detailed information on the date of representation of the sensuality of male character designs in online video games with a *gacha* system. The research will focus on 6 male characters inside *gacha games* as representatives of all characters who are judged to have sensual designs and then explain that each point does not represent sexuality in the designs of each of these characters.

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

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Penelitian

Video game merupakan media yang mengalami pertumbuhan signifikan. Salah satu jenis game yang banyak diminati oleh masyarakat adalah Salah satu jenis game yang mengalami perkembangan banyak 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). 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.

Lichtenberg (2011:4) berpendapat bahwa 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.

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 putri yang perlu diselamatkan untuk Princess Peach, dan sosok wanita tangguh berpakaian minimal 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 bertanggung jawab dalam memimpin politik dan urusan keras lainnya. 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 pria yang 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.

2. Rumusan Masalah

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

3. Tujuan Penelitian

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

B. Pembahasan

1. Kajian Objek Penelitian

Tiga sampel dipilih dari 197 total *game gacha* yang dirilis secara global yaitu *Genshin Impact*, *Granblue Fantasy* dan *Onmyoji* sebagai game yang memiliki desain karakter pria sensual. Penelitian terfokus pada karakter pria dalam ketiga game tersebut diantaranya: Kaeya Alberich, Zhongli, Belial, Nehan dan Taishakuten serta Asura sebagai representatif dari keseluruhan karakter yang dinilai memiliki desain sensual.

Nama Game	<i>Genshin Impact</i>	<i>Granblue Fantasy</i>	<i>Onmyoji</i>
-----------	-----------------------	-------------------------	----------------

Karakter 1	 <p>Gambar 1: Desain Kaeya <i>Fullbody</i> Sumber : https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Kaeya/Media?file=Character_Kaeya_Portrait.png (diakses pada tanggal 29 Mei 2022)</p>	 <p>Gambar3: Desain Belial dalam Granblue Fantasy Versus. sumber : https://gbf.wiki/Belial_(Versus) (diakses tanggal 26 Mei 2022)</p>	 <p>Gambar 5: Ilustrasi wujud utuh Taishakuten dalam game. sumber : https://static.wikia.nocookie.net/onmyoji/image/s/8/8e/363skin1.png/revision/latest?cb=20210414152806 (diakses tanggal 26 Mei 2022)</p>
Karakter 2	 <p>Gambar 2: Desain Zhongli <i>Fullbody</i> Sumber : https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Zhongli/Media?file=Character_Zhongli_Portrait.png (diakses pada tanggal 29 Mei 2022)</p>	 <p>Gambar.4: Desain Nehan <i>Fullbody</i> Sumber : https://gbf.wiki/Nehan (diakses pada tanggal 29 Mei 2022)</p>	 <p>Gambar 6: Ilustrasi wujud utuh Asura dalam game. sumber : https://static.wikia.nocookie.net/onmyoji/image/s/b/b9/364skin1.png/revision/latest?cb=20210520044714 (diakses tanggal 26 Mei 2022)</p>

Tabel 1: Tabel Sampel yang Dipilih.
sumber: Dea Yunia Putri Pramesti (2022)

- i. Kaeya Alberich
Kaeya Alberich adalah anak angkat dari Keluarga Ragnvindr, pemilik perusahaan anggur terkenal. Sudah lama sejak terakhir kali dia memanggil Diluc Ragnvindr "kakak". Kaeya saat ini menjabat sebagai Kapten Cavalry dari Knights of Favonius, dan dipercaya oleh Jean. Kaeya sering menjadi orang yang menyelesaikan setiap kejadian yang terjadi di sekitar *Mondstadt* (*Genshin Impact*, 2020: Character Story 1).
- ii. Zhongli
Zhongli adalah konsultan misterius Parlor Pemakaman Wangsheng. Tampan, elegan, dan sangat terpelajar. Meskipun

tidak ada yang tahu dari mana Zhongli berasal, dia adalah ahli adat dan aturan. Pemahamannya tentang tradisi *Liyue* lebih unggul dari para sarjana mana pun. Dari tempat duduknya di Pemakaman Wangsheng, dia melakukan segala macam ritual. Pakaian yang tepat, waktu yang tepat, lokasi dan peralatan, ketaatan dan peraturan, semua hal seperti itu dapat diserahkan padanya tanpa perlu khawatir (<https://www.hoyolab.com/article/91015>).

iii. Belial

Fallen Angel licik yang senang bermain cepat dan longgar dengan lidahnya, mengutuk dunia pada satu saat, memuji kesucian hidup berikutnya. Perhatikan dia menggerakkan jar-jarinya ke batang bunga yang lentur, menjepitnya menjadi dua, dan melenggang di atas panggung yang dihiasi isi perut *skydwellers*. Lihatlah ke dalam jurang hatinya, dan apa yang ditemukan seseorang? Perasaan narsisme yang tidak aman, atau apakah itu kebajikan altruistik? (*Granblue Fantasy*, 2014: Journal Summon Belial)

iv. Nehan

Nehan merupakan karakter yang pertama kali muncul sebagai musuh utama dalam *Anniversary Event Seed of Redemption* pada tahun 2020. Dia adalah pembuat narkoba di mafia yang menyerang *Stardust Town* pada event tersebut. Satu tahun setelah event tersebut, tepat saat event miliknya diputar ulang, dia menjadi playable karakter *limited SSR* dengan elemen cahaya.

v. Taishakuten

Taishakuten adalah *shikigami* yang dapat dipanggil dalam *video game Onmyoji*. Dia disebut sebagai salah satu dari dua reinkarnasi *Dewa* dalam game tersebut.

vi. Asura

Mirip dengan Taishakuten, Asura juga merupakan *playable shikigami* yang dapat dipanggil dalam *game Onmyoji*.

2. Metode Penelitian dan Teori yang digunakan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan teknik analisis deskriptif. 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. 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).

i. 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)

ii. 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).

iii. 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. Lichtenberg (2011:4) berpendapat bahwa sensualitas berhubungan dengan sensasi kenikmatan tubuh yang dibagi bersama orang lain yang menyaksikan aktivitas yang bersangkutan. Sensasi dan kenikmatan ini dikarenakan pengalaman seksual yang terjadi pada saat orang menginjak usia remaja, dimana mereka mulai tertarik dengan perbedaan wujud fisik antar gender dan mengaitkannya sebagai objek keinginan. Perbedaan ini umumnya terletak di dada, pantat, serta alat kelamin. Namun tergantung pada pengalaman yang terjadi di tiap individual selama mereka tumbuh dewasa, ketertarikan secara sensual ini dapat mengarah ke hal-hal aneh seperti kaki, tubuh berbulu atau bahkan wujud antropomorfisme dari binatang, serta kegiatan atau perilaku menyimpang yang secara keseluruhan sering disebut sebagai fetisisme (Lichtenberg, 2011:3).

Ketertarikan sensual ini tidak hanya pada terjadi pada saat orang melihat tubuh lawan jenis tanpa busana, namun juga saat mereka mengenakan pakaian. Pakaian tidak hanya berfungsi sebagai penutup bagian tubuh yang tidak boleh ditunjukkan, tetapi juga dapat digunakan untuk mengubah bentuk tubuh. (Lichtenberg, 2011:8).

Sensualitas memiliki kaitan erat dengan konsep wujud ideal baik untuk pria maupun wanita. Wujud ideal ini umumnya dikaitkan dengan konsepsi patriarki yang membedakan feminitas dan maskulinitas. Menurut Alfian Rokhmansyah (dalam Sakina & Siti A, 2017:72) di bukunya yang berjudul Pengantar Gender dan Feminisme, patriarki berasal dari kata patriarkat, berarti struktur yang menempatkan peran laki-laki sebagai penguasa tunggal, sentral, dan segala-galanya. Patriarki yang mendominasi budaya suatu masyarakat menyebabkan disparitas dan ketidakadilan gender serta mempengaruhi berbagai aspek aktivitas manusia. Perbedaan antara maskulinitas dan feminitas juga mengarah pada asumsi bahwa sifat-sifat maskulin dikaitkan dengan laki-laki, dan bahwa kepribadian dikaitkan dengan tiga sifat khusus, yaitu kuat, tangguh, dan berkeringat. Secara sederhana laki-laki dilabeli sifat "macho". Sementara karakteristik perempuan diidentikkan dengan sifat yang lemah, lembut, yang sekaligus dikaitkan dengan sifat seorang putri (Apriati, 2019:65). Dalam sebuah karya klasik tentang organisasi sosial maskulinitas, Robert Connell (dalam Fernández-Álvarez, 2014:49) mengidentifikasi empat jenis maskulinitas yang berbeda:

1. Hegemonic

Maskulinitas hegemonik adalah bentuk yang mewujudkan dominasi laki-laki dan menjalankan kekuasaan serta otoritas atas perempuan (dan orang lain), dengan segala konsekuensi penindasan, kekerasan dan hak istimewa. Artinya, hegemoni maskulinitas akan mewakili pola dasar kejantanan tradisional dan stereotype laki-laki sesuai dengan budaya patriarki.

2. Subordinate

Maskulinitas Subordinate atau maskulinitas bawahan ditemukan di pinggiran gaya hidup tradisional, dengan perilaku dan perasaan yang secara konvensional dikaitkan dengan wanita, sehingga dianggap tidak pantas dan banci oleh kebanyakan pria.

3. Marginal

Maskulinitas marjinal menerima semua jenis ketidakadilan dan penindasan dalam masyarakat yang dipimpin oleh laki-laki yang tanpa malu-malu menjalankan bentuk hegemoni maskulinitas yang paling semena-mena dan tidak adil.

4. Complacent

Maskulinitas complacent (yang bahkan mungkin disebut sebagai maskulinitas kaki tangan) adalah jenis maskulinitas yang berkaitan dengan laki-laki tanpa akses yang signifikan terhadap kekuasaan dan tidak memiliki status keuangan atau sosial yang tinggi, tetapi masih menikmati dividen patriarki yang terkait dengan jenis

kelamin laki-laki tanpa pernah mempertanyakan keadilan dari hak istimewa tersebut. (Castañeda dalam Fernández-Álvarez, 2014:49)

Konsepsi terhadap kaitan feminitas dan maskulinitas dengan gender tidak bersifat mutlak, karena pada beberapa kasus hal tersebut mengalami bantahan. Dewasa ini banyak bermunculan istilah pria feminin dan wanita maskulin, dimana keduanya diterima oleh beberapa pihak dan dianggap ideal. Apriati (2019:65) mengatakan bahwa ada suatu kelompok yang meyakini perbedaan maskulinitas dan feminitas tidak berkaitan dengan perbedaan biologis antara laki-laki dan perempuan. Kelompok ini disebut sebagai penganut mazhab orientasi budaya, dan pandangannya banyak dianut kaum feminis. Bagi kaum ini maskulinitas dan feminitas bukan bersifat natural (alamiah) melainkan bersifat nurtured (terbina) melalui proses sosialisasi yang diciptakan oleh budaya. Sehingga dapat dikatakan daya tarik sensual pada pria tidak tentu berdasarkan wujud yang bersifat maskulin yang macho dan mendominasi, namun juga dapat berwujud cantik dan feminin seperti wanita.

iv. 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>).

v. 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)

3. Deskripsi hasil Penelitian

Video game gacha sendiri pada dasarnya adalah jenis permainan digital yang memiliki pasar relatif terbatas bila dibandingkan dengan genre game lain, dengan pusatnya berasal dari wilayah Asia, terutama Asia Timur. Sebagian besar *game gacha* memiliki *artstyle anime-esque* sehingga dapat diperkirakan bahwa target utamanya adalah kalangan *weaboo* atau pecinta *anime*, sesuai dengan akar penyebaran *game-game* tersebut. *Video game* dengan genre ini sendiri baru mulai memasuki pasar *mainstream* setelah rilisnya *Genshin Impact* yang mendapatkan banyak perhatian dari belahan bumi Timur maupun Barat. Akan tetapi tidak dapat dipungkiri pasar utamanya ada di wilayah Timur.

Faktor pasar utama berupa kalangan *weaboo* menyebabkan sebagian besar *game gacha* menarget audiens pria, yang dapat dilihat di banyak game seperti *Girls Frontline*, *Azur Lane* dan *Honkai Impact 3* dimana ketiganya hanya memiliki karakter *playable* wanita. Tren pada *video game gacha* mulai berubah

setelah popularitas genre tersebut bertambah seiring berjalannya waktu. *Event Defender Oath* pada tahun 2014 yang memperkenalkan empat ksatria tampan yang disebut dengan *Dragon Knights* diterima secara baik oleh audiens, menandakan bahwa pasar untuk karakter pria itu ada. Disusul dengan rilisnya *Touken Ranbu* pada Januari 2015 serta beberapa *game gacha* dengan target utama wanita lainnya yang sukses merebut perhatian pemain wanita *weaboo* di seluruh dunia, dan memperkenalkan mereka pada game dalam genre ini. Perlahan namun pasti, developer *game* mulai mempertimbangkan desain karakter pria mereka untuk menarik perhatian pemain wanita.

Wilayah *Asia* tidak dapat dipungkiri tetaplah pasar utama dari seluruh *game gacha*. Hal tersebut menyebabkan terdapatnya perbedaan preferensi estetika pada karakter-karakternya. Di *Barat*, karakter yang besar kekar, berkulit gelap dan wajah maskulin menjadi standar ketampanan di sana. Akan tetapi sedikit berbeda dengan wilayah Timur, dimana pria ramping namun tetap berotot, berkulit putih, serta memiliki wajah yang lebih feminin selayaknya pria *Asia* pada umumnya lebih diminati dibandingkan standar ketampanan pada wilayah *Barat*, demikian pula dengan standar mereka pada sensualitas. Wanita di wilayah *Asia* awalnya cenderung lebih tertutup dan tidak merasa nyaman dengan konten sensualitas.

Faktor-faktor tersebut menyebabkan perbedaan dalam preferensi desain karakter pria pada *game online* bersistem *gacha*. Dimana bila audiens *Barat* cenderung menyukai desain atau cara berpakaian yang lebih flamboyan dan mengekspos bagian tubuh mereka hal yang serupa belum dapat dikatakan pada pemain wanita *Asia*, dimana pecinta desain sensual masih minoritas. Segalanya berubah setelah event *What Makes The Sky Blue : Paradise Lost* diperkenalkan di *Granblue Fantasy* pada bulan Februari 2018. Pada event ini *Fallen Angel* bernama Belial muncul sebagai salah satu *villain*, dimana sesuai namanya, merupakan pribadi yang sangat mesum. Belial kerap kali menggoda crew dengan bahasa yang menyerempet area seksual seperti “*sodomy is good you know*”. Berbeda dengan ekspektasi, kepopuleran Belial meledak hingga menjadi trending *Twitter* dan memunculkan diskusi panas dimana-mana.

Dapat dikatakan bahwa perubahan kecenderungan ini akibat banyaknya jumlah pemakaian sosial media, yang menyebabkan orang dapat mengekspresikan pandangan dan pendapat lebih leluasa. Fadhillah dalam wawancara mengatakan bahwa kejadian ini dikarenakan faktor lingkungan, karena semakin lama pergaulan bebas pun semakin tersebar. Terutama budaya *Barat* sekarang *LGBTQ+* semakin diterima oleh umum. Kemungkinan karena fenomena itu membuat orang berpikir “Oh jadi pada ngobrolin ini, kita boleh dong ngobrolin ini di depan umum, nggak cuma cowok

doang” atau semacamnya. Mungkin karena lingkungan itu juga dan perubahan zaman juga (sumber : wawancara 2022).

Developer game gacha mulai tidak ragu dalam memasukkan unsur sensual pada karakter desain pria mereka setelah terkenalnya Belial ini, sehingga tidak sedikit jumlah karakter pria pada game gacha yang memiliki desain sensual tersebut. Dalam penelitian ini diambil 6 sampel karakter pria dari tiga game gacha yang representasi sensualnya dapat dijabarkan sebagai berikut :

i. 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.

ii. 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.

iii. 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.

iv. 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.

v. 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 feminitas 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.

vi. Asura

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

C. 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 diizinkan 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*.

Daftar Pustaka

- Bestari Nida Fadhilah. 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
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada Campbell. 2011
- Aryadillah & Fitriansyah, Fifit, *TEKNOLOGI MEDIA PEMBELAJARAN: Teori dan Praktik*, Indonesia: Herya Media, 2017
- Cook, M., & McHenry, R, *Sexual attraction*, Amsterdam: Elsevier, 2013
- 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
- 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)
- Apriati, Y., *Representasi Maskulinitas Dalam Iklan Rokok Dan Susu L-Men*, Indonesia, Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi Th. I/2, Mei 2019
- Caesar, R. *Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa*. Journal of Animation and Games Studies Th. I/2, Oktober 2015
- 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
- Fernández-Álvarez, Ó, *Non-hegemonic masculinity against gender violence*. Procedia-Social and Behavioral Sciences, Vol. 161, Desember 2014
- Sakina, A. I., *Menyoroti budaya patriarki di Indonesia*, Share: Social Work Journal, Th. VII/1, 2017
- 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://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://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/character> (diakses peneliti pada tanggal 24 Februari 2022, jam 13.23)

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

