

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Melihat bagaimana karakter pada sebuah mobile game menjadi sangat signifikan keberadaannya untuk menceritakan pesan dari pengembang permainan, dan juga andil yang sangat krusial dari audiens yang mempersepsikannya, telah mencapai landasan terakhirnya pada kesimpulan kali ini. Menilik balik kepada rumusan masalah penelitian, terdapat dua pertanyaan penelitian yang ingin dijawab yaitu: 1) Bagaimana konstruksi desain karakter mobile game Arknights dengan menggunakan pendekatan Manga Matrix?, 2) bagaimana persepsi pemain terhadap desain karakter mobile game Arknights?, kedua pertanyaan itu dapat terjawab secara komprehensif pada penelitian ini.

Hasil penelitian ini mendapatkan penemuan yang menjawab pertanyaan rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya. Pada eksplorasi mengenai konstruksi desain karakter mobile game Arknights, disimpulkan penemuannya sebagai berikut: 1) aspek anthropomorphis hampir di semua karakter, 2) aspek karakter yang selaras, sama, dan berulang dalam suatu kelompok karakter faction, 3) aspek karakter yang berbeda dari faction yang menaunginya namun disengaja untuk kepentingan pengambang game, 4) aspek karakter yang mengadaptasi objek sejarah dan kultural. Terdapat pula bagaimana perancangan *interface* karakter dapat mengakomodasikan pemain interaktifitas terhadap karakternya berdasarkan pengekatan bagaimana pemain akan melalui pengalaman psikologis terhadap karakter.

Begitu juga dengan pertanyaan penelitian bagaimana persepsi pemain terhadap desain karakter mobile game Arknights, dapat disimpulkan bahwa adanya pemain yang menilai suatu karakter berdasarkan preferensi yang dapat dikategorisasikan sebagai stereotipe. Secara keseluruhan, pemain menyikapi para karakter-karakter di permainan ini dengan adanya rasa apresiasi untuk berbagai aspek yang dimiliki oleh masing-masing karakter yang dibahas. Walaupun pemain juga masih ada rasa bingung terhadap arahan desain karakter

kali ini, namun hal tersebut dapat dilampaui oleh pemain dengan adanya generalisasi informasi yang dipersepsikan untuk menutupi rasa kebingungan atau memuaskan rasa penasaran untuk mempertanyakan arahan permainan pada waktu kedepannya. Faktor pengalaman menjadi landasan terbesar dalam membentuk persepsi pemain pada mobile game ini. adanya pengalaman ini juga membantu pemain menavigasikan karakter yang ada dalam lingkup permainan dan juga membuat pemain puas dalam mempersepsikannya. Terdapat pula teknik-teknik perancangan karakter yang dapat memikat atensi narasumber untuk tetap mempersepsikan karakter mobile game ini. dikarenakan temuan data dengan adanya pemain Arknights dari server China, terdapat pula penemuan perbedaan persepsi antara pemain Arknights dari server China ini dengan mayoritas pemain Arknights pada server Global lainnya. sebagai penutup, perlu diingatkan bahwa dengan alamiah dari mobile game ini yang merupakan *Games-As-A-Service*, persepsi-persepsi pemain ini akan berubah sewaktu-waktu seiring bertambahnya konten permainan.

Walaupun pendekatan untuk mengkaji desain karakter menggunakan pendekatan Manga Matrix oleh Tsukamoto Hiroyoshi dan pendekatan persepsi secara mendasar beserta faktornya oleh Robbins & Judge dalam menggali mengenai persepsi karakter, ternyata pendekatan-pendekatan teori ini harus disandingkan dengan pendekatan teori lain agar data yang didapatkan lebih mendalam. Seperti pendekatan untuk menganalisis desain karakter, pendekatan tambahan komponen konsep dan spesifikasi pada game oleh Rollings & Morris memberikan penjelasan lebih tidak hanya pada desain karakter itu sendiri namun juga bagaimana antarmuka dari permainan dapat mengantarkan karakter-karakter tersebut kepada pemain. Begitu juga dengan teori persepsi dalam menggali persepsi pemain, disandingkan dengan beberapa pendekatan dari teori game seperti pengalaman psikologis pemain terhadap karakter oleh Isbister dan keterikatan pemain terhadap karakter oleh Lankoski. Memberikan lapisan tersendiri tak hanya mengeksplorasi mengenai apa persepsi pemain terhadap karakter namun juga mengapa persepsi tersebut ada dalam pemain.

B. Saran

Setelah dilakukannya penelitian hingga ke titik kesimpulan ini, terdapat beberapa saran yang dihasilkan dari temuan dan evaluasi terhadap seluruh kegiatan pengkajian desain karakter *mobile game* Arknights beserta analisis persepsi pemain terhadap karakter-karakter tersebut. Saran-saran tersebut meliputi:

1. Dalam melakukan analisis desain karakter *video game* dengan menggunakan pendekatan *Manga Matrix*, dianjurkan untuk menggunakan pendekatan teori desain karakter yang lebih mendasar mengenai visual dan juga pendekatan teori yang membahas mengenai mekanik permainan karakter agar hasil analisis yang didapatkan lebih komprehensif.
2. Mengharapkan penelitian mengenai persepsi pemain terhadap desain karakter *mobile game* Arknights dilakukan kembali di waktu mendatang. Mengingat *mobile game* ini ialah permainan dengan sistem *Games-As-A-Service* yang dimana masih terdapat pembaharuan konten kedepannya. Hal tersebut dapat menciptakan sudut pandang persepsi yang baru dari para pemain-pemain lainnya
3. Dalam melakukan teknik pengumpulan wawancara dengan topik penelitian yang serupa, diharapkan peneliti membiasakan diri terlebih dahulu mengenai budaya pemain atau komunitas yang berlaku agar penelitian dapat memperoleh data yang mendalam.
4. Ketika mewawancarai partisipan mengenai karakter dalam suatu permainan, kejadian partisipan untuk menceritakan pandangannya terhadap karakter di luar pembahasan tidak bisa dihindari. Melihat penelitian ini adalah mengenai topik persepsi, kegiatan bermain dan mempersepsikan karakter di dalam permainan adalah sebuah pengalaman secara menyeluruh/holistik agar dapat bersikap sedemikian rupa.
5. Sebagai intisari penelitian yang akan bermanfaat bagi penciptaan karya Desain Komunikasi Visual, mengingatkan bahwa aspek-aspek desain karakter yang dibawakan oleh *mobile game* Arknights ini sangat terikat dengan konsep keseluruhan yang dibawakan oleh permainan. Apabila ingin mengadaptasikan salah satu aspek di dalam suatu karya Desain

Komunikasi Visual, maka kompromikan dahulu antara aspek tersebut dengan perencanaan karya secara menyeluruh dan juga demografis *audiens* yang ingin ditentukan.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abdussamad, Zuchri. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Press.
- Adams, Ernest. 2010. *Fundamentals of Game Design*. Second. USA: Pearson Education.
- Azwar, Saifuddin. 1998. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Case-Smith, Jane, dan Jane Clofford O'Brien. 2010. *Occupational Therapy for Children*. Sixth Edit. Missouri: Mosby, Inc.
- Coppa, Francesca. 2017. *The Fanfiction Reader: Folk Tales for the Digital Age*. USA: Michigan Press.
- Eberhard, Wolfram. 1988. *Dictionary of Chinese Symbols: Hidden Symbols in Chinese Life and Thought*. USA: Routledge.
- Hodent, Celia. 2021. *The Psychology of Video Games*. New York: Routledge.
- Isbister, Katherine. 2006. *Better Game Character by Design, A Psychological Approach*. California: Elsevier Inc.
- Kuhns, Elizabeth. 2003. *The Habit: A History of the Clothing of Catholic Nuns*. USA: The Doubleday Religious Publishing Group.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Robbins, Stephen P., dan Timothy A. Judge. 2013. *Organizational Behaviour*. USA: Pearson Education.
- Rollings, Andrew, dan Dave Morris. 2004. *Game Architecture and Design: A New Edition*. USA: New Riders Publishing.
- Shifman, Limor. 2014. *Memes in Digital Culture*. USA: The MIT Press.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2021. *Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Suciati. 2015. *Psikologi Komunikasi: Sebuah Tinjauan Teoritis dan Perspektif Islam*. Yogyakarta: Buku Litera.

- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. *Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sullivan, Rebecca. 2005. *Visual Habits: Nuns, Feminism, And American Postwar Popular Culture*. USA: University of Toronto Press.
- Tsakamoto, Hiroyoshi. 2006. *Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System*. USA: Collins Design.
- Walgito, Bimo. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.

Jurnal & Artikel

- Andelina, Ika Resmika. 2021. "Analisis Anthropomorphism Dalam Desain Karakter Arknights." *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual* 14(2):175–89. doi: 10.31937/ultimart.v14i2.2192.
- Fadli, Muhammad Rijal. 2021. "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif." *Humanika* 21(1):33–54.
- Jeong, Eui Jun, dan Dan J. Kim. 2009. "Definitions, Key Characteristics, and Generations of Mobile Games." *Mobile Computing Mobile Computing: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications* 289–95.
- Khamadi, Khamadi. 2015. "Analisis Tampilan Visual Game Super Mario Bros dalam Kajian Persepsi Visual Sebagai Dasar Pengembangan Konsep Visual Game." *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 1(02):98–109. doi: 10.33633/andharupa.v1i02.995.
- Lankoski, Petri. 2001. "Player Character Engagement in Computer Games." *Games and Culture* 6(4):291–311.
- Liu, Guan, dan Bing Huang. 2023. "The hybrid origin of the dragon-wrapped column in Han dynasty China." *Journal of Asian Architecture and Building Engineering* 22(4):1970–94.
- Lunenburg, Fred C. 2011. "Expectancy Theory of Motivation: Motivating by Altering Expectations." *INTERNATIONAL JOURNAL OF MANAGEMENT, BUSINESS, AND ADMINISTRATION* 15(1).
- Mathôt, Sebastiaan. 2018. "Pupillometry: Psychology, Physiology, and Function." *Journal of Cognition* 1(1):16.

Rosen, Sarah Maya, dan David M. Rosen. 2012. "Representing Child Soldiers in Fiction and Film." *Peace Review: A Journal of Social Justice* 24(3):305–12.

Van Eymeren, Margaretha Margawati. 2016. "Memahami Persepsi Visual: Sumbangan Psikologi Kognitif Dalam Seni Dan Desain." *ULTIMART Jurnal Komunikasi Visual* 7(2):47–63. doi: 10.31937/ultimart.v7i2.387.

Zhang, Yali, Muhammad Yousaf, dan Yingqing Xu. 2017. "Chinese Traditional Culture and Art Communication in Digital Era: Strategies, Issues, and Prospects." *Journal of Media Studies* 32(1):61–73.

Tesis & Disertasi

Gröhn, Ilari. 2020. "Evil Incarnate Depiction of Demons in Art History and Mythology." Tampere University of Applied Sciences.

Hecker, Rabea. 2020. "ARE YOU SERIOUS IT IS JUST A JOKE? : THE INFLUENCE OF INTERNET MEMES ON THE PERCEPTION AND INTERPRETATION OF ONLINE COMMUNICATION IN SOCIAL MEDIA." University of Twente.

Konferensi

Dubbelman, Teun. 2016. "Narrative Game Mechanics." in *Interactive Storytelling*. Springer International Publishing.

Ramadan, Rido, dan Yani Widyani. 2013. "Game Development Life Cycle Guidelines." in *2013 International Conference on Advanced Computer Science and InFormation Systems (ICACISIS)*. Sanur Bali, Indonesia.

Website & Media Sosial

Aiello, Lucia, dan Claudia Cacia. 2014. "The Cultural Product." Hal. 1–21 in.

Anon. 2008. "Nian (Nian Shou)." *One World - Nations Online Project*. Diambil (https://www.nationsonline.org/oneworld/Chinese_Customs/Nian.htm).

Anon. 2013. "Privater & Pirate Clothing - Hats Cont." *Shady Isle Pirate Society*. Diambil 16 November 2023 (<http://bbprivateer.ca/?q=node/6>).

- Anon. 2016. "8.3 Movies and Culture." *Understanding Media and Culture*. Diambil 27 November 2023 (<https://open.lib.umn.edu/mediaandculture/chapter/8-3-movies-and-culture/>).
- Anon. 2020. "Child Soldiers: The Tragic End of Childhood for Boys and Girls in Conflict." *Save the Children*. Diambil 27 November 2023 (<https://www.savethechildren.org/us/charity-stories/child-soldiers#what-is-the-definition-of-a-child-soldier>).
- Anon. 2022. "Faction." *Arknights Fandom Wiki*. Diambil 7 Januari 2023 (<https://arknights.fandom.com/wiki/Faction>).
- Anon. 2022. "List of Operators." *Arknights Fandom Wiki*. Diambil 8 Januari 2023 (<https://arknights.fandom.com/wiki/Operator/List>).
- Anon. n.d. "Code Name." Retrieved (<https://www.dictionary.com/browse/code-name>).
- Anon. n.d. "No Title." Diambil 8 Januari 2023 (<https://gachax.com/path-to-nowhere/characters/>).
- Anon. n.d. "火." *Wiktionary: The free dictionary*. Diambil 13 November 2023 (<https://en.wiktionary.org/wiki/火#Chinese>).
- Arknights_EN. 2020. "The @GooglePlay Best of 2020 awards are here and Arknights was chosen as one of the Best Innovative Games in #GooglePlayBestOf 2020 awards! To express our gratitude, 1 Headhunting Permit will be sent via in-game mail. Thank you for all the love and suppor." *Twitter*. Diambil 10 Januari 2023 (<https://twitter.com/ArknightsEN/status/1333685852719878144>).
- Ayesh, Perera. 2023. "Uncanny Valley: Examples, Effects, And Theory." *Simply Psychology*. Retrieved (<https://www.simplypsychology.org/uncanny-valley.html>).
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2016. "main » per.ma.in.an." *KBBI VI Daring*. Diambil 15 Januari 2023 (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/permainan>).
- Cambridge University Press & Assessment. n.d. "Meaning of anthropomorphism in English." *Cambridge Dictionary*. Diambil 21 November 2023 (<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/anthropomorphism>).
- Cartwright, Mark. 2021. "Pirate Clothing in the Golden Age of Piracy." *WORLD HISTORY ENCYCLOPEDIA*. Diambil 16 November 2023

(<https://www.worldhistory.org/article/1839/pirate-clothing-in-the-golden-age-of-piracy/#:~:text=Headgear,1718>).

- Chelioui, Najoua. 2022. "All you need to know about Chinese Traditional Painting." *European Guanxi*. Diambil 27 Oktober 2023 (<https://www.europeanguanxi.com/post/all-you-need-to-know-about-chinese-traditional-painting>).
- Clement, J. 2022. "Mobile gaming market share worldwide 2014-2022." *Statista*. Diambil 10 Januari 2023 (<https://www.statista.com/statistics/256673/global-mobile-game-revenue-by-region/>).
- Dunnell, Tony. 2019. "Sword of Goujian." *Atlas Obscura*. Diambil 28 Oktober 2023 (<https://www.atlasobscura.com/places/sword-of-goujian>).
- Filippo, Aaron San. 2019. "Our attention spans are changing, and so must game design." *Polygon*. Diambil 10 Januari 2023 (<https://www.polygon.com/2019/12/17/20928761/game-design-subscriptions-attention>).
- Finley, Brittini. 2021. "Https://Gamerant.Com/Genshin-Impact-Leaks-Good-Bad/." *GameRant*. Retrieved (<https://gamerant.com/genshin-impact-leaks-good-bad/>).
- Global Volunteers. 2016. "THE CHINESE LEGEND OF THE TERRACOTTA WARRIORS." *Global Volunteers Service Programs*. Diambil 30 November 2023 (<https://globalvolunteers.org/the-terracotta-warriors-in-china/>).
- Grguric, Mihovil. 2023. "The Mobile Game Lifecycle: Can Your Games Live Longer?" *Udonis*. Diambil 15 Januari 2023 (<https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/mobile-game-lifecycle>).
- Hanashiro, Enna. 2017. "Girls Can Keep Dreaming : What Is A Yumejoshi?" *Tokyo Girls Update*. Retrieved (<https://tokyogirlsupdate.com/yumejoshi-term-201704123003.html>).
- Hayden, Duvall. 2001. "It's All in Your Mind: Visual Psychology and Perception in Game Design." *Game Developer*. Diambil 14 Januari 2023 (<https://www.gamedeveloper.com/design/it-s-all-in-your-mind-visual-psychology-and-perception-in-game-design>).
- Ho, Liam. n.d. "EXPLAINER: WHAT IS A META?" *Arc UNSW Student Life*. Retrieved (<https://www.arc.unsw.edu.au/blitz/read/explainer-what-is-a-metaquestion>).

- Juego Studio. 2017. "What Is the Game Development Life Cycle?" *Game Developer*. Diambil 15 Januari 2023 (<https://www.gamedeveloper.com/business/what-is-the-game-development-life-cycle->).
- Kircher, Madison Malone. 2015. "'I Ship Them' — the Strange Concept That's Changing the Way People Talk about Relationships." *Business Insider*. Retrieved (<https://www.businessinsider.com/what-shipping-means-to-teens-2015-8>).
- Knezovic, Andrea. 2023. "163 Mobile Gaming Statistics for 2023 That Will Blow Your Mind." *Udonis*. Diambil 9 Januari 2023 (<https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/mobile-gaming-statistics>).
- Li, Lingxiang. 2017. "Bamboo and Wooden Slip (Chinese Bamboo Book)." *BOOK ARTS-COURSE HUB*. Diambil 26 Oktober 2023 (<https://www.green-coursehub.com/research-blog/bamboo-and-wooden-slip-chinese-bamboo-book>).
- Millennium War Aigis Wiki. n.d. "Millennium War Aigis." 2020. Diambil 10 Januari 2023 (https://millenniumwaraigis.fandom.com/wiki/Millennium_War_Aigis).
- Morrison, Brice. 2011. "A Necessary Evil: Grinding in Games." *Game Developer*. Retrieved (<https://www.gamedeveloper.com/design/a-necessary-evil-grinding-in-games>).
- O'Brein, Barbara. 2019. "The Dharma Wheel (Dharmachakra) Symbol in Buddhism." *Learn Religions*. Diambil 26 Oktober 2023 (<https://www.learnreligions.com/the-dharma-wheel-449956>).
- Panime HQ. 2019. "5 Best Anime Tower Defense Games I've Ever Played!(and so should you) ft. Arknights." *Youtube*. Diambil 8 Januari 2023 (https://www.youtube.com/watch?v=qkbKDUKbXM0&ab_channel=PanimeHQ).
- Ranchhod, Ashok, dan Vanessa Wanick Vieira. 2014. "Video games have cultural cachet – so recognise their place in society and history." *The Conversation*. Diambil 27 November 2023 (<https://theconversation.com/video-games-have-cultural-cachet-so-recognise-their-place-in-society-and-history-35522#:~:text=Games are cultural products – they,highest Form of creative expression>).
- Romano, Aja. 2016. "Canon, Fanon, Shipping and More: A Glossary of the Tricky Terminology That Makes up Fan Culture." *Vox*. Retrieved

(<https://www.vox.com/2016/6/7/11858680/fandom-glossary-fanfiction-explained>).

Sanahtlig. 2016. "Nutaku caught abusing DMCA takedowns to censor evidence of censorship." *Sanahtlig's Corner*. Diambil 10 Januari 2023 (<http://sanahtlig.blogspot.com/2016/08/nutaku-caught-censoring-evidence-of-censorship.html>).

Sime, Ivona. 2023. "The History of Gourds in China." *The Chairman's Bao*. Diambil 26 Oktober 2023 (<https://www.thechairmansbao.com/blog/history-gourds-china/>).

Stefyn, Nadia. 2022. "How video games are made: the game development process." *CG Spectrum*. Diambil 15 Januari 2023 (<https://www.cgspectrum.com/blog/game-development-process>).

TacticalBreakfast. "Arknights: Where's Dorothy?" *Arknights Wiki - GamePress*. Retrieved ([https://gamepress.gg/arknights/news/arknights-wheres-dorothy#:~:text=A%3A The global servers run, Yostar occasionally mixes things up](https://gamepress.gg/arknights/news/arknights-wheres-dorothy#:~:text=A%3A%20The%20global%20servers%20run%2C%20Yostar%20occasionally%20mixes%20things%20up)).

Yang. 2023. "Chinese Red Eye Makeup: A Modern Twist on Traditional Beauty." *The China Boss*. Diambil 26 Oktober 2023 (<https://thechinaboss.com/chinese-red-eye-makeup/>).

<https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/oi/authority.20110803102800901#:~:text=A%20fragment%20or%20montage%20of,Dictionary%20of%20Media%20and%20Communication%20%20C2%BB> (diakses 21 Desember 2023)

<https://docs.live2d.com/en/cubism-editor-tutorials/psd/#:~:text=The%20illustration%20moved%20by%20Live2D,shake%20its%20hair%20or%20blink>. (diakses 21 Desember 2023)

<https://mcm.edu.ph/a-game-the-positive-impacts-of-gaming-in-the-society/> (Diakses 21 Januari 2024)