

**ANALISIS PERSEPSI DAN *MALE GAZE* TERHADAP DESAIN
KARAKTER *GAME* NIKKE: *GODDESS OF VICTORY* DENGAN
PENDEKATAN *MANGA MATRIX***



PENGKAJIAN

Oleh

NADYA AURORA SEKARTAJI

NIM 1912595024

PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2024

**ANALISIS PERSEPSI DAN *MALE GAZE* TERHADAP DESAIN
KARAKTER *GAME NIKKE: GODDESS OF VICTORY* DENGAN
PENDEKATAN *MANGA MATRIX***



PENGKAJIAN

Oleh

NADYA AURORA SEKARTAJI

NIM 1912595024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S1 dalam Bidang

Desain Komunikasi Visual

Tugas akhir pengkajian berjudul:

ANALISIS PERSEPSI DAN MALE GAZE TERHADAP DESAIN KARAKTER GAME NIKKE: GODDESS OF VICTORY DENGAN PENDEKATAN MANGA MATRIX diajukan oleh Nadya Aurora Sekartaji, NIM 1912595024, Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 24 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Dr. Arif Agung Suwasono, M.Sn

NIP. 19671116 199303 1 001/ 0016116701

Pembimbing II



Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19821113 201404 1 001/ 0013118201

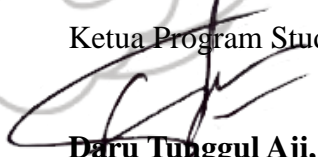
Cognate/ Penguji Ahli



Andi Harvanto, S. Sn., M. Sn.

NIP. 19801125 200812 1 003 / 0025118007

Ketua Program Studi



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP. 19870103 201504 1 002/ 0030118706

Ketua Jurusan Desain



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

NIP. 19770315 200212 1 005/ 0015037702

Mengetahui.

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhamad Sholahuddin, S.S.n., M.T.

NIP. 19071019 199903 1 001/ 0019107005



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadya Aurora Sekartaji
NIM : 1912595024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir pengkajian yang berjudul **ANALISIS PERSEPSI DAN MALE GAZE TERHADAP DESAIN KARAKTER GAME NIKKE: GODDESS OF VICTORY DENGAN PENDEKATAN MANGA MATRIX** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun

Yogyakarta, 25 Juni 2024

Nadya Aurora Sekartaji

NIM 1912595024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadya Aurora Sekartaji
NIM : 1912595024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya tugas akhir pengkajian saya yang berjudul **ANALISIS PERSEPSI DAN MALE GAZE TERHADAP DESAIN KARAKTER GAME NIKKE: GODDESS OF VICTORY DENGAN PENDEKATAN MANGA MATRIX**, Kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 25 Juni 2024

Nadya Aurora Sekartaji

NIM 1912595024

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat, berkat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga berhasil menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul *Analisis Persepsi dan Male Gaze terhadap Desain Karakter Game NIKKE: Goddess of Victory dengan Pendekatan Manga Matrix* dengan baik dan tuntas. Meski demikian, kesalahan dan kekurangan tidak luput dari laporan Tugas Akhir ini sehingga saya sangat terbuka dengan segala bentuk kritik maupun saran dari pembaca agar laporan penelitian Tugas Akhir ini dapat menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi pihak akademis maupun masyarakat.

Proses yang panjang telah saya lalui dengan berbagai badai yang menghatam selama proses penelitian dari awal hingga selesai sehingga tidak jarang saya merasa ingin menyerah ditengah-tengah proses, namun hal tersebut saya urungkan karena saya sadar bahwa badai tersebut hanyalah cobaan kecil dari perjalanan meraih cita-cita saya untuk menyelesaikan tanggung jawab sebagai mahasiswa dan lulus meraih gelar S1 di Program Studi Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama saya menghadapi badai dan rintangan tersebut, tidak luput banyak pihak-pihak yang selalu mendukung, menyemangati, maupun berkontribusi sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar dan terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu saya ingin mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada pihak-pihak berikut ini:

1. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhammad Sholahuddin, S. Sn., MT., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Arief Agung Suwasono, M. Sn. selaku dosen pembimbing I yang baik hati, sabar, selalu memotivasi saya untuk menyelesaikan penelitian Tugas Akhir ini, dan tanpa pamrih membagikan wawasannya yang sangat luas ketika membimbing serta mengarahkan saya dalam proses penelitian dari awal hingga selesai.

4. Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing II yang selalu tenang, sabar, murah senyum selama membimbing dan mengajarkan saya untuk berpikir kritis selama penelitian ini berlangsung.
5. Bapak FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali yang sigap memandu selama proses perkuliahan hingga saya bisa mengikuti sidang Tugas Akhir.
6. Ibu Heningtyas Widowati, S. Pd., M.Pd. selaku dosen mata kuliah Seminar DKV yang selalu sabar dan sigap membantu saya dikala menghadapi kendala nilai seminar.
7. Ibu Brigitta Isabella M.Phil. selaku dosen Desain Interior yang bersedia meluangkan waktunya untuk saya ajak diskusi tentang *culture studies* karena terkait dengan penelitian saya.
8. Papa selaku kepala keluarga yang selalu bekerja keras dan bertanggung jawab hingga akhir hayatnya sehingga berhasil menyekolahkan saya di perguruan tinggi hingga saya berhasil mencapai titik ini untuk menyelesaikan studi.
9. Mama, adek, mbah kakung, dan mbah putri selaku keluarga yang selalu hadir, mendukung, dan menyemangati saya untuk menyelesaikan studi.
10. Nadzifa selaku sahabat yang selalu ikhlas menjadi tempat curhat, diskusi, nongkrong, dan menemani saya selama kuliah hingga proses penelitian bahkan sampai ikut konsultasi dengan dosen.
11. Sahabat-sahabat saya di sirkel ZADDYYHH yaitu Afifah, Firdha, dan Farah yang selalu menyemangati, mendukung, dan menolong saya dikala senang maupun terpuruk selama kuliah hingga saat proses penelitian.
12. Nurul dan Wahyu selaku sahabat yang selalu peduli, perhatian, dan menemani saya dari awal kuliah hingga dapat diselesaikannya laporan penelitian Tugas Akhir ini.

13. Alma dan Kujo selaku sahabat saya yang paling awet sejak SD hingga sekarang yang selalu mendoakan dan menyemangati saya dalam menyelesaikan skripsi dan menjalani cobaan hidup.
14. Orang tua Nadzifa dan sahabat saya Amanda yang ikhlas menampung dan menerima saya menginap sesaat di rumah mereka untuk kepentingan bimbingan di kampus dikala saya sudah tidak kos lagi di Jogja.
15. Indiana selaku kekasih yang selalu siap sedia menyemangati saya dikala terpuruk maupun putus asa terhadap keadaan.
16. Seluruh responden yang tanpa pamrih bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini.
17. Belang, Cemong, Ceming, Jamal, Nenek Putih, dan Puput selaku kucing saya yang selalu menemani di kamar dan memberikan *emotional support* dengan tingkah laku mereka yang beragam dan menggemaskan.
18. Es teh jumbo dan kopi saku point *coffee* yang selalu menemani saya dalam menyelesaikan penelitian dan laporannya.

Serta berbagai pihak lain yang tak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Semoga kebaikan kalian akan dibalas setimpal di berbagai kesempatan oleh Allah SWT.

Yogyakarta, 25 Juni 2024

Nadya Aurora Sekartaji

NIM 1912595024

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Batasan Masalah.....	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori	8
1. Media dan <i>Male Gaze</i>	8
2. Persepsi.....	10
3. <i>Game Gacha</i>	11
4. Desain Karakter	15
B. Kajian Pustaka.....	19
BAB III	22
METODOLOGI PENELITIAN	22
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Pendekatan Penelitian	22
C. Metode Pengumpulan Data.....	23
D. Populasi dan Sampel	24

E. Instrumen Penelitian.....	28
F. Metode Analisis Data	28
G. Definisi Operasional.....	29
H. Tahapan Penelitian.....	31
BAB IV	33
LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA	33
A. Deskripsi Analisis Visual Desain Karakter	33
1. Modernia	35
2. Scarlet.....	43
3. Alice	51
B. Analisis Persepsi Pemain terhadap Visual Desain Karakter Nikke.....	58
1. Panca Inderan sebagai Reseptor	58
2. Objek yang Dipersepsi	63
3. Perhatian Subyek.....	67
C. Kesimpulan Analisis	71
BAB V.....	75
KESIMPULAN DAN SARAN.....	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bentuk mesin gacha atau gacha-pon di Jepang	13
Gambar 2. 2 Gaya anime pada desain karakter serial animasi Jepang.....	16
Gambar 2. 3 Bentuk hiperealitas pada proporsi payudara perempuan.....	18
Gambar 3. 1 Karakter Nikke yang sudah rilis	25
Gambar 3. 2 Halaman Popularity Poll pada website resmi NIKKE: Goddess of Victory.....	26
Gambar 3. 4 Hasil pemenang Popularity Poll	26
Gambar 3. 3 Dari kiri karakter Modernia, Scarlet, Alice	27
Gambar 4. 1 Ilustrasi promosi NIKKE: Goddess of Victory	33
Gambar 4. 2 Desain karakter Modernia	35
Gambar 4. 3 Desain Karakter Scarlet.....	43
Gambar 4. 4 Desain karakter Alice	51
Gambar 4. 5 karakter Nikke ketika menyambut pemain di lobi	61
Gambar 4. 6 Gameplay karakter ketika mode bertempur	62
Gambar 4. 7 keseluruhan Karakter yang terdapat pada game NIKKE: Goddess of Victory.....	64
Gambar 4. 8 Perbandingan warna karakter laki-laki, perempuan, dan tidak berjenis kelamin.....	66
Gambar 4. 9 Bentuk interaksi antar pemain dalam ruang privat.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Analisis Desain Karakter Modernia	36
Tabel 4. 2 Analisis Desain Karakter Scarlet.....	44
Tabel 4. 3 Analisis Desain Karakter Alice	52
Tabel 4. 4 Pembagian jenis kelamin karakter.....	65



ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan teknologi di era globalisasi, menjadikan industri media populer berkembang sangat pesat sebagai hiburan modern bagi masyarakat khususnya pada industri *game*. NIKKE: Goddess of Victory merupakan *game* bermekanisme *gacha* yang berhasil meraih kepopuleran dan keuntungan masif dalam waktu singkat sejak rilis pada November 2022 silam. Kepopuleran *game* NIKKE: Goddess of Victory berhasil menarik banyak perhatian publik karena sensualitas dan hiperseksualitas yang terdapat pada visual desain *playable character*-nya yaitu Nikke. Sensualitas tersebut terlihat secara eksplisit dari kostum yang memperlihatkan proporsi tubuh yang tidak wajar dan menunjukkan adanya bentuk penyimpangan penerapan etika dan moral budaya Indonesia yang mengajarkan perempuan untuk berpakaian sopan dengan menutup tubuhnya.

Dari fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memahami persepsi pemain yang terbentuk dari *Male Gaze* pada visual desain karakter *game* NIKKE: Goddess of Victory. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menganalisis persepsi pemain *game* NIKKE: Goddess of Victory dengan teori persepsi Bimo Walgito dan membedah visual 3 desain karakter pemenang *Popularity Poll 2023* yaitu Modernia, Scarlet, dan Alice menggunakan kacamata *Male Gaze* dengan pendekatan *Manga Matrix* secara deskriptif.

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa responden menyukai dan terpicat dengan desain karakter perempuan ‘maskulin’ dari atribut serta sifat yang distereotipkan pada laki-laki sekaligus berpenampilan feminin berdasarkan standar kecantikan bentuk tubuh perempuan di media yang kerap dihiperseksualisasi. Namun, mereka hanya mengakui ketertarikan tersebut pada ruang yang lebih privat dan anonim yang mengarah pada bentuk perilaku hipokrit untuk menghindari persepsi negatif dari publik karena ketertarikannya yang menyimpang dari etika dan moral yang berlaku di Indonesia.

Kata kunci: NIKKE: Goddess of Victory, *Male Gaze*, Persepsi, *Manga Matrix*, dan Hiperseksualitas

ABSTRACT

With the advancement of technology in the era of globalization, the popular media industry has rapidly evolved into modern entertainment for the society, particularly in the gaming industry. NIKKE: Goddess of Victory is a gacha game that has achieved massive popularity and profit in a short time since its release in November 2022. The game's popularity has drawn significant public attention due to the sensuality and hypersexuality evident in the visual design of its playable characters, known as Nikke. This sensuality is explicitly displayed through costumes that reveal unrealistic body proportions, indicating a deviation from the ethical and moral standards of Indonesian culture, which teaches women to dress modestly by covering their bodies.

From this phenomenon, this study aims to identify and understand players' perceptions shaped by the Male Gaze in the visual design of characters in the game NIKKE: Goddess of Victory. This is a qualitative research analyzes the perceptions of NIKKE: Goddess of Victory players using Bimo Walgito's perception theory and examines the visuals of the top three characters from the Popularity Poll 2023—Modernia, Scarlet, and Alice—through the lens of Male Gaze with a descriptive Manga Matrix approach.

The study found that respondents were attracted to the 'masculine' female character designs, which included attributes and traits stereotypically associated with males, combined with a feminine appearance based on the hypersexualized body beauty standards in the media. However, they only acknowledged this attraction in more private and anonymous spaces, leading to hypocritical behaviour to avoid negative public perceptions due to their interest, which deviates from Indonesia's prevailing ethics and morals.

Keywords: NIKKE: Goddess of Victory, Male Gaze, Perception, Manga Matrix, Hipersexuality

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman serta teknologi di era globalisasi, kehadiran dan perkembangan yang pesat pada industri populer khususnya industri *video game* menjadi salah satu bentuk hiburan modern bagi masyarakat. *Video game* merupakan salah satu bentuk dari media populer yang berhasil mengkombinasikan visual, audio, serta alur cerita dalam satu bentuk sehingga tidak dapat dipungkiri peminat industri *game* sangat tinggi dari kalangan anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Dilansir dari nzgda.com yang mengutip laporan Newzoo.com, jumlah pemain *video game* diseluruh dunia pada tahun 2023 yaitu berjumlah sebanyak 3.3 miliar dan diprediksi jumlah pemain akan terus bertambah tiap tahunnya, sehingga sudah tidak mengejutkan lagi bahwa bermain *video game* sudah menjadi bagian dari budaya dan keseharian masyarakat modern saat ini. Kepopuleran dan antusias yang sangat tinggi dari masyarakat menjadikan industri *game* berhasil meraup keuntungan yang sangat besar tiap tahunnya. Kesuksesan industri *game* dilansir dari digitalvirgo.com, pada tahun 2023 berhasil meraih 385 juta Dolar pertahun dan keuntungan tersebut diperkirakan akan terus meningkat sebanyak 7,9% hingga tahun 2027. data tersebut menunjukkan bahwa industri *game* telah berkembang sangat pesat dan berlomba-lomba terus berinovasi menghasilkan *video game* dengan kualitas terbaik untuk memuaskan konsumen utama mereka yaitu para pemainnya yang biasa disebut *gamer*.

Salah satu bentuk *video game* yang berhasil berkembang dan populer pada era globalisasi ini adalah *game online*. *Game online* merupakan sebuah bentuk perkembangan dari *video game*, yang dimana mengharuskan pemainnya tersambung dalam jaringan internet untuk bermain serta berinteraksi dengan sesama pemain (Henry, 2010: 7). *Game online* disambut baik oleh para *gamer* karena adanya kemudahan akses

interaksi antar pemain diseluruh dunia seperti bekerja sama, bersaing memperebutkan item atau ranking, maupun sekedar mencari teman. Dalam *game online* terdapat beberapa aspek yang mendukung terbentuknya sebuah *game online* yang menarik bagi pemain, salah satunya seperti genre *gameplay* dan mekanisme dalam *game*. Bentuk dari beberapa genre *gameplay game online* seperti RPG (*Role-Playing Game*), TPS (*Third-Person Shooter*), FPS (*First-Person Shooter*), dan masih banyak lagi (Caesar, 2015: 126-132). Beberapa bentuk mekanisme dalam *game* dilansir dari gamedesignskill.com, yaitu seperti mendapatkan imbalan dari meraih *score* atau pencapaian tertentu, ketepatan waktu dalam beraksi seperti memencet tombol, menggunakan uang untuk mendapatkan item seperti *gacha* atau pembelian dalam *game*, dan masih banyak lagi.

Gacha merupakan salah satu bentuk mekanisme yang sedang populer dalam beberapa tahun belakangan. Mekanisme *gacha* berawal dari adaptasi bentuk mesin lotere mainan kapsul secara acak di Jepang yang bertujuan menarik konsumen untuk mengoleksi serta melengkapi mainan dari *manga*, film, atau seri TV Jepang (Madina, 2022: 12). Tidak berselang lama mekanisme *gacha* dalam *gacha-pon* ini pun mulai terimplementasikan pada *game* ponsel/ *mobile* Jepang pada tahun 2011 dengan menawarkan berbagai *item* dalam *game* seperti karakter, kartu, kostum, senjata, dan *item* lain-lainnya secara acak dengan waktu terbatas (Laki'c, dkk, 2023: 1). Kemudian, karena mekanisme *gacha* yang tersebut mendapatkan sambutan baik dari *gamer* dan menjadi populer karena membuat para *gamer* berlomba-lomba ingin mencoba keberuntungan mereka dalam memperoleh *item* langka yang hanya dapat didapatkan dengan *gacha*.

NIKKE: Goddess of Victory adalah *game gacha* bergenre TPS (*Third Person Shooter*) dan RPG (*Role Playing Game*) yang dimana pemain memainkan peran sebagai *Commander* untuk memimpin para pasukan robot tempur wanita cantik yang disebut Nikke untuk merebut permukaan bumi. *Game* ini berhasil menarik perhatian publik dan menjadi *game* yang populer dalam waktu singkat dikutip dari Kompas.com, satu

pekan setelah rilis NIKKE: Goddess of Victory telah diunduh lebih dari 10 juta kali di iOS dan Android. Bahkan sebelum *game* ini rilis, terdapat 3 juta pemain telah melakukan pra-registrasi agar bisa mencoba memainkan NIKKE: Goddess of Victory meski masih dalam tahap uji coba. Kemudian dilansir dari *gamerwk.com* berkat kepopulerannya, sejak rilis dari November 2022 hingga Mei 2023 NIKKE: Goddess of Victory sukses meraup pendapatan sekitar 400 Juta USD atau sekitar 6 Triliun dari *gamer* NIKKE diseluruh negara yang tersedia salah satunya Indonesia. Kesuksesan *game* NIKKE: Goddess of Victory dalam meraih popularitas dalam waktu singkat, dikarenakan promosi bentuk sensualitas yang terdapat pada visual desain karakter Nikke yang merupakan *playable character* sebagai komoditas utama dalam *game* NIKKE: Goddess of Victory menggunakan mekanisme *gacha* untuk meraup keuntungan.

Sensualitas pada desain karakter-karakter Nikke dapat dilihat secara eksplisit pada penampilannya yang mengarah pada definisi bentuk hiperseksualitas. Bentuk hiperseksualitas terhadap karakter perempuan dalam industri *game* kerap diidentifikasi memakai baju berkerah rendah, menampilkan belahan dadanya, dan cenderung lebih banyak memperlihatkan kulit (Beasley & Standley dalam Burgess, dkk, 2007: 420). Dalam industri *game*, hiperseksualitas yang selalu diberatkan pada karakter perempuan dikarenakan hiperseksualitas dijadikan daya tarik produk kepada pemain *game/ gamer* yang mayoritas berjenis kelamin laki-laki (Kumoro, 2017: 3-4).

Dominasi laki-laki dalam industri *game* baik sebagai produsen maupun konsumen yang kerap melakukan hiperseksualisasi dan objektifikasi seksual terhadap perempuan bertujuan untuk memenuhi kepuasan memandang dari sudut pandang protagonis laki-laki yang dikenal sebagai *Male Gaze* (Mulvey, 1975). Bentuk objektifikasi tersebut tentu tidak luput dari bagaimana bentuk ‘kesempurnaan’ secara implisit ditampilkan pada media terhadap bentuk fisik seseorang berdasarkan stereotip sifat gendernya sehingga muncul stereotip baru yang dikenal sebagai ‘standar kecantikan’ (Elita, 2013: 18). Contohnya seperti laki-laki

selalu digambarkan memiliki tubuh tinggi, tegap, berotot, dan besar. Sedangkan perempuan selalu digambarkan langsing, kecil, berkulit putih, dan kerap diobjektifikasi dengan menampilkan bentuk payudara maupun daerah privat lainnya. Namun, dikarenakan adanya dominasi absolut pada kaum laki-laki sebagai produsen dan konsumen dalam media, mengakibatkan standar tersebut hanya berdasarkan perspektif laki-laki saja yang kemudian menganggap hiperseksualitas pada tubuh perempuan hanya sebagai persuasif yang digunakan untuk menjual berbagai komoditi tidak terkecuali di industri *game* (Abdullah, 2021: 20).

Bagi para *gamer* yang sebagian besar terdiri kaum laki-laki, unsur visual pada desain karakter *game* merupakan salah satu faktor terpenting dalam *game gacha* sehingga biasanya mendapatkan serta mengoleksi karakter merupakan motivasi utama mereka untuk memainkan *game* tersebut (Pramesti, 2022: 2). Sehingga dari fenomena tersebut, dengan memanfaatkan praktik hiperseksualitas pada visual desain karakter Nikke sebagai komoditi utama dan hanya dapat didapatkan pemain dari melakukan *gacha*, membuat *game* NIKKE: Goddess of Victory berhasil meraup keuntungan yang sangat besar dari pemain tidak beruntung yang rela mengeluarkan uang ekstra untuk mendapatkan karakter incarannya.

Kemudian, dari fenomena populernya *game* NIKKE: Goddess of Victory dalam waktu singkat karena menjual bentuk hiperseksualitas pada karakter perempuan sebagai komoditas utama, hal tersebut menunjukkan adanya bentuk penerapan etika dan moral yang sangat bertolak belakang dengan etika dan moralitas budaya ketimuran di Indonesia yang menajaga penampilan perempuan. Salah satu budaya ketimuran tersebut seperti bentuk etika penampilan tersebut seperti etika berpakaian yang dimana perempuan diharuskan menutup bagian tubuhnya yang dikenal dengan istilah 'aurat' untuk dianggap rapi dan sopan (Romadhon, 2019: 3). Adanya perbedaan yang sangat timpang pada penerapan etika berpenampilan antara karakter-karakter dalam *game* NIKKE: Goddess of Victory dengan etika yang berlaku di Indonesia, memunculkan rasa ingin tahu bagaimana pemain *game* ini yang berwargakenegaraan Indonesia

memandang dan mempersepsikan fenomena atas viralnya *game* NIKKE: Goddess of Victory. Oleh karena itu, berdasarkan uraian fenomena tersebut penting dilakukan penelitian ini yang berjudul Analisis Persepsi dan *Male Gaze* terhadap Desain Karakter Game NIKKE: Goddess of Victory dengan Pendekatan *Manga Matrix*.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana persepsi pemain *game* NIKKE: Goddess of Victory di Indonesia terbentuk dari *Male Gaze* yang terdapat pada desain karakternya menggunakan pendekatan *Manga Matrix*?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memahami persepsi pemain yang terbentuk terhadap desain karakter *game* NIKKE: Goddess of Victory melalui kaca mata *Male Gaze* dengan pendekatan *Manga Matrix*.

D. Batasan Masalah

1. Peneliti hanya mengambil sampel 3 karakter terpopuler dalam populasi karakter NIKKE: Goddess of Victory berdasar hasil voting “*Pouplarity Poll*” yang dilaksanakan oleh website resmi NIKKE: Goddess of Victory pada tanggal 12-18 April 2023.
2. Penelitian ini menekankan pada aspek visual yang memiliki kecenderungan *Male Gaze* yang terdapat pada desain karakter menggunakan pendekatan *Manga Matrix*.
3. Persepsi yang dibahas adalah persepsi pemain *game* NIKKE: Goddess of Victory di Indonesia yang menerima stimulus melalui inderan mata menggunakan teori persepsi Bimo Walgito.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan pembaca, memperkaya kajian serta ilmu kajian tentang *game online* bermekanisme *gacha*.

2. Manfaat Praktis

a. Akademik

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta menjadi acuan maupun referensi literatur untuk penelitian selanjutnya yang akan dilakukan oleh kaum akademisi.

b. Instansi

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, pemaknaan, dan pertimbangan dalam industri game dalam menyusun dan mendesain sebuah *game*.

c. Masyarakat Umum

Diharapkan dari penelitian ini dapat menambah wawasan, ilmu, serta *awareness* tentang bentuk hiperseksualitas dalam *game online* khususnya yang bermekanisme *gacha*.

