

BAB V

PENUTUP

A. Hasil Analisis

Penelitian ini telah membedah secara mendalam bagaimana *Project Zomboid*, sebagai sebuah permainan survival horror isometrik, membentuk dan mempertahankan imersi pemain melalui dua elemen utama: *gameplay* yang kompleks dan realistis, serta desain visual bergaya retro yang sederhana namun bermakna. Dengan menggunakan teori *Immersion and Distance* dari Werner Wolf dan teori *Simplicity* dari John Maeda, kajian ini menunjukkan bahwa meskipun gim ini tidak mengandalkan visual beresolusi tinggi atau narasi sinematik modern, ia justru mampu menghadirkan pengalaman yang sangat mendalam dan mengena secara emosional serta logis bagi pemain.

Secara *gameplay*, *Project Zomboid* menampilkan pendekatan survival realism yang penuh tantangan. Mulai dari tahap awal permainan di mana pemain harus menentukan occupation, *Traits*, dan lokasi spawn, hingga pada interaksi dunia yang terbuka dan penuh konsekuensi, permainan ini memaksa pemain untuk terus berpikir strategis dan bereaksi secara adaptif. Setiap keputusan pemain membuka serangkaian risiko dan peluang yang membentuk alur permainan unik bagi tiap individu. Dalam konteks teori *Immersion and Distance*, *gameplay Project Zomboid* berhasil menciptakan tiga bentuk imersi utama yaitu *spatial*, *temporal*, dan *corporeal immersion*. Pemain merasa “tertanam” dalam ruang dan waktu permainan yang realistis serta memiliki keterlibatan fisik dan emosional melalui pengendalian karakter secara detail. Wolf (2013) menyatakan bahwa “*spatial immersion involves the feeling of being physically present in a mediated environment*,” dan hal ini terwujud ketika pemain merasa benar-benar berada di kota mati Knox Country, mengalami lapar, sakit, bahkan stres, seperti yang dirasakan oleh avatar dalam permainan. *Temporal immersion* pun dibangun oleh pergerakan waktu dinamis dan konsekuensi jangka panjang, sementara *corporeal immersion* diperkuat oleh sistem animasi dan kondisi tubuh yang terintegrasi langsung dengan cara permainan berlangsung.

Di sisi visual, *Project Zomboid* menggunakan estetika *Pixel Art* dan gaya retro isometrik yang sangat sederhana, namun justru dari kesederhanaan inilah keterlibatan emosional yang kuat muncul. Dengan mengadopsi prinsip-prinsip *Simplicity* dari John Maeda seperti *Reduce*, *Organize*, *Context*, *Emotion*, dan *Trust*, visual dalam gim tidak mengganggu, tetapi mengarahkan. Setiap elemen, mulai dari desain karakter, lingkungan, hingga antarmuka pengguna, dirancang secara minimalis namun penuh informasi kontekstual. Sebagaimana diungkapkan Maeda bahwa “*Simplicity is about subtracting the obvious and adding the meaningful*,” maka elemen-elemen seperti luka di tubuh karakter, tampilan rumah kosong, atau cahaya dari TV yang berkedip dalam kegelapan bukan hanya sekadar aset visual, tetapi simbol yang membawa makna emosional mendalam dan memperkuat atmosfer horor yang tenang namun mencekam. Visual yang disederhanakan ini tidak menurunkan nilai imersi, melainkan membuka ruang bagi interpretasi, emosi, dan respons subjektif pemain secara lebih luas.

Keseluruhan temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *gameplay Project Zomboid* mendukung keterlibatan logis pemain melalui kompleksitas mekanik dan struktur sistem dunia yang realistis, sedangkan desain visualnya memperkuat keterlibatan emosional dengan cara yang sederhana dan efisien. Dengan demikian, teori *Immersion and Distance* menjadi alat yang tepat dalam membedah struktur imersi permainan, karena ia mencakup dimensi logis dan emosional, serta menempatkan pemain dalam hubungan aktif dengan media. Penekanan Wolf terhadap pentingnya *medial representation* dan *aesthetic illusion* memberikan kerangka analitis yang memungkinkan kita memahami bagaimana keterlibatan pemain bukan hanya berasal dari narasi atau gambar, tetapi dari kedalaman struktur interaktif itu sendiri. Sementara itu, teori *Simplicity* dari Maeda memperlihatkan bahwa desain visual yang minimalis tetap dapat membangun *Trust*, *emotional resonance*, dan kejelasan sistem tanpa membebani pemain secara kognitif.

B. Kesimpulan

Dengan menimbang seluruh pembahasan, dapat disimpulkan bahwa *Project Zomboid* adalah contoh kuat dari bagaimana *gameplay* dan desain visual yang dikerjakan dengan prinsip-prinsip desain yang tepat dapat membentuk pengalaman imersif yang kuat, bahkan tanpa mengandalkan visual realistik atau teknologi mutakhir. *Gameplay*-nya membangun keterlibatan logis dan kognitif melalui *spatial*, *temporal*, dan *corporeal immersion*, sementara desain visualnya membentuk ikatan emosional melalui prinsip-prinsip kesederhanaan yang terorganisasi. Dua teori utama yang digunakan dalam penelitian ini berhasil mengungkap bahwa justru dalam keterbatasan visual dan kompleksitas mekaniklah *Project Zomboid* mampu menciptakan bentuk keterlibatan yang otentik, bertahan lama, dan sangat mendalam bagi pemainnya.

Namun, untuk memperjelas keunikan temuan dalam penelitian ini, perlu ditegaskan bahwa hasil yang diperoleh tidak bersifat general atau dapat begitu saja diaplikasikan pada objek lain dengan kesimpulan serupa. Salah satu temuan paling menonjol yang membedakan *Project Zomboid* dari gim *survival* lainnya adalah penekanannya yang kuat terhadap aspek *corporeal*, baik dari sisi mekanik maupun desain visual. Karakter dalam game ini dirancang dengan sistem tubuh yang kompleks, mulai dari kondisi fisik seperti cedera, kelaparan, penyakit, hingga kondisi psikis seperti stres, panik, dan *insomnia*. Semuanya divisualisasikan dan dimanifestasikan secara langsung dalam *gameplay* dan antarmuka. Setiap luka kecil atau efek psikologis dapat mengubah cara karakter bergerak, berperilaku, dan bertahan hidup, menciptakan rasa keterlibatan yang sangat personal dan realistik. Hal ini menghasilkan bentuk *corporeal immersion* yang sangat kuat, di mana pemain tidak hanya “mengontrol” karakter, tetapi juga secara afektif merasakan pengalaman tubuh karakter secara penuh dalam dunia permainan. Seperti yang dijelaskan Werner Wolf (2013), “*corporeal immersion evokes a physical sympathy, a bodily resonance with what is represented,*” dan dalam konteks *Project Zomboid*, representasi ini tidak hanya simbolik, melainkan operasional dan berdampak langsung pada sistem permainan. Inilah yang membuat hasil penelitian ini tidak bersifat generik: karena pendekatan *Project Zomboid* terhadap tubuh, kondisi, dan interaksi manusia begitu spesifik,

nyata, dan mendalam sehingga sulit ditemukan padanan serupa dalam gim *survival* bergaya visual *retro* lainnya.

C. Saran

Dalam penelitian ini, penulis menyadari adanya keterbatasan dalam ruang lingkup dan kedalaman analisis, terutama karena pendekatan yang digunakan bersifat kualitatif-deskriptif tanpa melibatkan partisipasi langsung dari pemain sebagai subjek pengalaman imersi. Oleh karena itu, penelitian ini membuka peluang bagi studi lanjutan yang lebih kompleks, seperti pendekatan interdisipliner dengan metode eksperimental, observasi pengguna, atau *neuroaesthetics* untuk menggali lebih jauh bagaimana pengalaman imersif dibentuk secara psikologis dan fisiologis terutama dalam konteks gim dengan estetika *retro* seperti *Project Zomboid*. Penelitian mendatang juga dapat memperluas fokus pada elemen lain seperti audio, narasi, atau kecerdasan buatan yang turut membentuk suasana horor dan kedalaman dunia fiksi dalam permainan.

Penelitian ini disarankan dan diharapkan dapat menjadi referensi awal bagi mahasiswa yang tertarik pada kajian estetika media interaktif, khususnya pada aspek visual dan pengalaman imersif dalam permainan video. Dengan menggabungkan teori estetika dan prinsip desain, penelitian ini memberikan landasan konseptual yang dapat dikembangkan dalam studi gim design, media digital, maupun seni visual interaktif. Bagi industri kreatif, terutama pengembang gim independen, penelitian ini mendorong pemahaman bahwa imersi yang kuat tidak harus bergantung pada teknologi grafis tinggi, melainkan pada integrasi harmonis antara desain visual, *gameplay*, dan pengalaman emosional pengguna. Harapannya, penelitian ini dapat memantik eksplorasi lebih lanjut terhadap potensi estetika visual sederhana dalam membangun pengalaman media yang mendalam dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Gim Design (3rd Edition)*. New Riders
- Arnheim, R. (1974). *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. University of California Press.
- Braun, V., & Clarke, V. (2021). *Thematic analysis: A practical guide*. SAGE Publications.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th Edition)*. SAGE Publications.
- Landa, R. (2010). *Graphic design solutions (4th ed.)*. Wadsworth Publishing.
- Maeda, J. (2006). *The laws of Simplicity*. MIT Press.
- Perron, B. (2012). *Silent Hill: The Terror Engine*. University of Michigan Press.
- Salen, K & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Gim Design Fundamentals*. MIT Press.
- Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. John Hopkins University Press.
- Wolf, W., Bernhart, W., & Mahler, A. (Eds.). (2013). *Immersion and Distance: Aesthetic illusion in literature and other media (Studies in Intermediality, Vol. 6)*. Rodopi.

WEBSITE

- Logan, L <https://www.thegimr.com/first-person-video-gims-best-most-immersive/>. Diakses pada 13 Oktober 2024.
- MasterClass, <https://www.masterclass.com/articles/first-person-vs-third-person-point-of-view>. Diakses pada 4 September 2024.
- Merriam-Webster, <https://www.merriam-webster.com/grammar/point-of-view-first-second-third-person-difference>. Diakses pada 4 September 2024.
- PrivateLime, <https://www.youtube.com/watch?v=cbs8utQ8dsY>. Diakses pada 19 Mei 2025.
- Project Zomboid* Blog, <https://projectzomboid.com/blog/>. Diakses pada 18 Desember 2024.

- Project Zomboid* Fandom, https://projectzomboid.fandom.com/wiki/Knox_Country. Diakses pada 3 April 2025.
- Project Zomboid* Wiki, <https://pzwiki.net/wiki/Occupation>. Diakses pada 3 April 2025.
- Project Zomboid* Wiki, <https://pzwiki.net/wiki/Trait>. Diakses pada 3 April 2025.
- Purslow, M., <https://sea.ign.com/silent-hill-2-remake/221315/feature/silent-hill-2-is-utterly-miserable-and-thats-why-its-great>. Diakses pada 25 November 2024.
- Steam. https://store.steampowered.com/app/108600/Project_Zomboid/. Diakses pada 15 Mei 2025.
- StoryGrid, <https://storygrid.com/third-person-point-of-view/>. Diakses pada 4 September 2024.
- Denisova, A., & Cairns, P. (2015). First person vs. third person perspective in digital gims: Do *player* preferences affect immersion? In Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 145–148). ACM.
- Ermi, L., & Mäyrä, F. (2005). *Immersion in Video Gims: The Art of Making the Player Feel Present*. In Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play. DiGRA.
- Gafirin, K. Y. (2024). Analisis desain ilustrasi aset virtual kartu karakter pada video gim Disney Twisted Wonderland (Tugas Akhir, Institut Seni Indonesia Yogyakarta). Digilib ISI Yogyakarta.
- Habel, C., & Kooyman, B. (2014). *Aesthetic of Fear in Survival Horror Video Gims*. In Proceedings of the DiGRA International Conference.
- Marak, K. (2021). Independent horror gims between 2010 and 2020: Selected characteristic features and discernible trends. Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication, 29(38), 175–190.
- Weinel, J. (2023). Horror in modern and retro 3D gims. In N. Ng, J. Cook, & M. Giddings (Eds.), *The Palgrave Handbook of Horror and Animation*

(pp. 97–116). Palgrave Macmillan.Landa, R (2010). Graphic Design Solutions. Cengage Learning.

