

**REPRESENTASI MASKULINITAS DALAM
PERSPEKTIF *FEMALE GAZE* PADA DESAIN
KARAKTER *GAME LOVE AND DEEPSPACE***



PENGKAJIAN

Oleh

BERLIANA PUTRI DEVY

NIM 2112808024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2026

**REPRESENTASI MASKULINITAS DALAM
PERSPEKTIF *FEMALE GAZE* PADA DESAIN
KARAKTER *GAME LOVE AND DEEPSPACE***



PENGKAJIAN

Oleh

BERLIANA PUTRI DEVY

NIM 2112808024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2026

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

**REPRESENTASI MASKULINITAS DALAM PERSPEKTIF
FEMALE GAZE PADA DESAIN KARAKTER GAME
LOVE AND DEEPSPACE**



PENGKAJIAN

Oleh

BERLIANA PUTRI DEVY

NIM 2112808024

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual 2026**

Tugas Akhir Pengkajian berjudul:

REPRESENTASI MASKULINITAS DALAM PERSPEKTIF *FEMALE GAZE* PADA DESAIN KARAKTER *GAME LOVE AND DEEPSPACE*

diajukan oleh Nama Mahasiswa NIM 2112808024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi DKV: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 3 Maret 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Prof. Dr. Drs. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.
NIDN 0011026307

Pembimbing II / Ketua



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0015029006

Cognate / Anggota



Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.
NIDN 0030077401

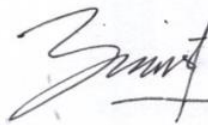
Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIDN 0019107005

Koordinator Program Studi Desain
Komunikasi Visual



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0015029006

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Berliana Putri Devy
NIM : 2112808024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jenis : Tugas Akhir Pengkajian

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam Tugas Akhir Pengkajian yang berjudul **REPRESENTASI MASKULINITAS DALAM PERSPEKTIF FEMALE GAZE PADA DESAIN KARAKTER GAME LOVE AND DEEPSPACE** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan sejauh yang saya ketahui belum pernah diajukan maupun dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi yang tercantum sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Demikian pernyataan ini dibuat dengan kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 8 Maret 2026



Berliana Putri Devy

NIM 2112808024

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Berliana Putri Devy
NIM : 2112808024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini saya memberikan karya pengkajian yang berjudul **REPRESENTASI MASKULINITAS DALAM PERSPEKTIF *FEMALE GAZE* PADA DESAIN KARAKTER *GAME LOVE AND DEEPSpace*** kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain, untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 8 Maret 2026

Peneliti,



Berliana Putri Devy
NIM. 2112808024

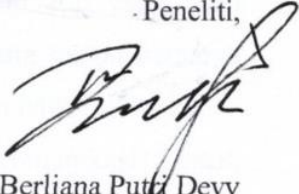
KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat-Nya, pertolongan, serta kesempatan yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Representasi Maskulinitas dalam Perspektif Female Gaze pada Desain Karakter Game Love and Deepspace**” dengan sebaik-baiknya. Adapun tujuan dari penelitian ini, sebagai salah satu syarat dalam memenuhi kewajiban akademik untuk menyelesaikan studi S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain pada Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penelitian tugas akhir ini disusun untuk memahami kajian desain karakter dalam *game* dengan menyoroti aspek visual, representasi karakter, serta pendekatan perspektif yang relevan dalam memahami bagaimana sebuah karakter dirancang dan dimaknai oleh audiens. Penelitian ini berangkat dari ketertarikan penulis terhadap desain karakter *game* modern yang dirancang khusus untuk perempuan, tidak hanya menonjolkan visual karakter, tetapi juga menyampaikan emosional, identitas, dan konstruksi karakter melalui elemen visual. Melalui penelitian ini, penulis berupaya untuk menghadirkan analisis yang dapat memahami sudut pandang perempuan dalam melihat dan memaknai desain karakter pada *game* berdasarkan pengalaman mereka. Penulis menyadari bahwa, skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dapat menyempurnakan skripsi dengan tema penelitian yang sama. Peneliti berharap, skripsi ini dapat memberikan kontribusi akademik, wawasan baru, serta referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual, peneliti selanjutnya, dan industri game di masa mendatang.

Yogyakarta, 20 Februari 2026

Peneliti,



Berliana Putri Devy

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan selesai dengan baik tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak yang telah memberikan doa, semangat, dan bimbingan akademik. Tanpa kehadiran dan kontribusi mereka, proses penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan lancar. Oleh karena itu, pada kesempatan yang berharga ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang tulus kepada:

1. Allah SWT atas kehadiran dan kehendak-*Nya*, penulis senantiasa diberikan kemudahan, ketabahan, dan pertolongan dalam setiap proses yang telah dilalui dengan baik.
2. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual.
6. Bapak Prof. Dr. Drs. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn., selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan tenaga, juga bersabar untuk membimbing, mengarahkan, serta memberikan masukan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
7. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan tenaga, juga memberikan semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir dengan baik, terutama dalam hal tata cara penulisan.
8. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., M.A. selaku dosen penguji ahli yang telah membantu memberikan banyak masukan dan saran yang sangat berharga kepada peneliti agar tugas akhir ini diselesaikan dengan baik.
9. Seluruh staf dan pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang

- telah memberikan banyak ilmu, wawasan, dan bantuan selama perkuliahan.
10. Kedua orang tua peneliti, Bapak Sulistiyono dan Ibu Supingah, yang telah memberikan doa dan dukungan, sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
 11. Kedua kakak kandung penulis, Nurlisa Putri Wulan Sari dan Alm. Nuzulla Fery Lian, yang telah memberikan motivasi, dukungan, dan doa, agar penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
 12. Kakak sepupu penulis, Mas Andik, telah memberikan motivasi dan membantu dalam penulisan skripsi, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
 13. Teman-teman kandung Mendoan, Alyssa, Zalfa, Nesha, Febi, dan Bia, telah membersamai penulis semasa perkuliahan, membantu dan memberikan dukungan dengan tulus kepada peneliti.
 14. Xavier, yang telah menjadi sumber energi, inspirasi, dan semangat, kenyamanan, serta motivasi emosional selama proses pengerjaan tugas akhir.
 15. Anabul, Mui dan Oliv atas segala kebahagiaan dan memberikan dukungan secara emosional peneliti.
 16. Teman-teman Mayura, angkatan 21, terkhususnya Jabbar, Berto, Pica, Shaqi, dan Bima, atas segala bantuan, diskusi, dan cerita semasa perkuliahan. Serta Kak Fajar, yang telah membantu penulis dalam memahami dan memberikan kisi-kisi selama perkuliahan.
 17. Wisma Ishi Kost, Kos Nesha, Kos Febi, Kos Zalfa, Kos Alyssa, Haruka Coffee and Bakery, Kopi Nuri, Pecel Pincuk, dan Truntum Space telah menjadi tempat yang nyaman untuk menyelesaikan tugas akhir dan tugas-tugas semasa perkuliahan.
 18. 11 narasumber yang bersedia untuk meluangkan waktu dalam menjawab pertanyaan wawancara untuk data tugas akhir.
 19. Teman-teman online, Kak Irena, Suci, dan Dynara, dalam membantu dan memberikan dukungan dengan tulus kepada peneliti.
 20. *Game Love and Deepspace, Roblox, The Sims 4, dan Heartopia*, sudah menjadi tempat meluapkan rasa penat dalam mengerjakan tugas akhir ini.

ABSTRAK

Perkembangan *otome game* sebagai media yang menargetkan audiens perempuan menghadirkan konstruksi maskulinitas melalui desain karakter yang dirancang untuk memenuhi fantasi dan kebutuhan emosional pemain. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi representasi maskulinitas yang dibangun dalam desain karakter Sylus dan Rafayel melalui perspektif *female gaze*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan metode analisis visual Manga Matrix dari Tsukamoto. Kajian ini dilandasi oleh teori Maskulinitas yang dikembangkan Connell untuk menganalisis konstruksi gender dan teori *Female Gaze* oleh Brey dan Soloway sebagai interpretasi pemain perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi visual, studi literatur, dan wawancara mendalam dengan 11 pemain perempuan aktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa maskulinitas direpresentasikan secara berbeda pada kedua karakter. Sylus mengejawantahkan maskulinitas hegemonik melalui desain fisik yang atletis, garis visual tajam, palet warna gelap, serta kepribadian yang dominan dan protektif. Sementara itu, Rafayel merepresentasikan maskulinitas alternatif melalui proporsi tubuh yang ramping, bentuk visual melengkung, palet warna cerah, dan kepribadian yang ekspresif, emosional, serta rentan. Melalui *female gaze*, pemain tidak hanya merespons daya tarik visual, tetapi lebih mendalam menilai kompleksitas psikologis dan potensi hubungan emosional dengan karakter. Sylus memenuhi kebutuhan akan rasa aman dan stabilitas, sedangkan Rafayel memenuhi kebutuhan akan keintiman, pemahaman, dan ekspresivitas bersama. *Female gaze* dalam konteks *otome game* bersifat pluralistik dan reflektif, mampu mengapresiasi berbagai bentuk maskulinitas. Representasi maskulinitas yang berhasil adalah yang koheren antara elemen visual, kepribadian, dan narasi, sehingga membuka ruang bagi pemain untuk terlibat secara emosional dan interpretatif.

Kata kunci: *Female gaze*, maskulinitas, desain karakter, *otome game*, *Love and Deepspace*, Manga Matrix.

ABSTRACT

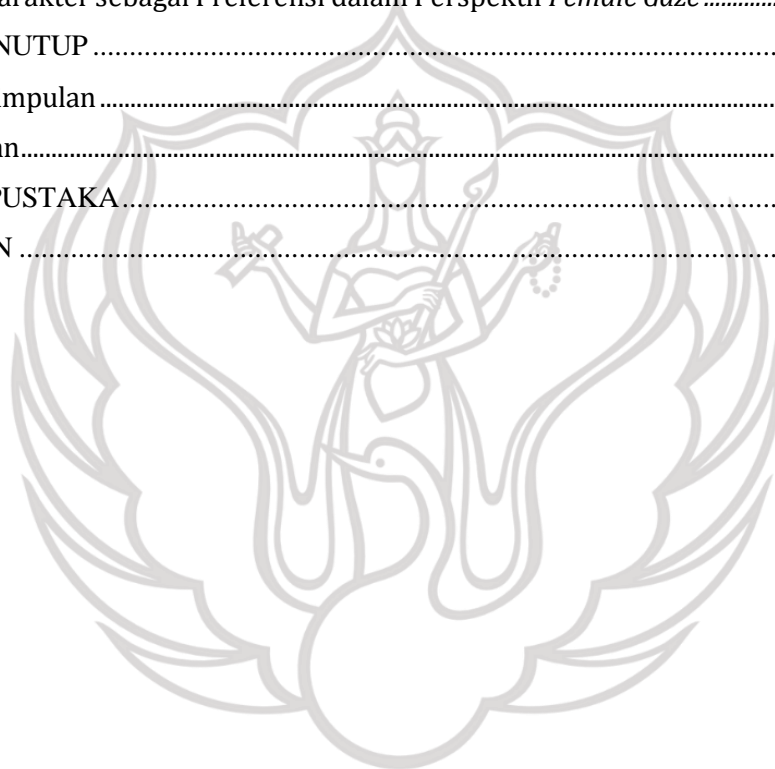
The development of otome games as media targeting female audiences presents a construction of masculinity through character designs tailored to fulfill players' fantasies and emotional needs. This study aims to explore the representation of masculinity constructed in the character designs of Sylus and Rafayel through the perspective of the female gaze. Using a descriptive qualitative method and visual analysis through Tsukamoto's Manga Matrix, this study is grounded in Masculinity theory to examine gender construction and Female Gaze theory as an interpretive lens for female players. Data were collected through visual observation, literature review, and in-depth interviews with 11 active female players. The results indicate that masculinity is represented differently in the two characters: Sylus embodies hegemonic masculinity through an athletic physique, sharp visual lines, a dark color palette, and a dominant, protective personality, while Rafayel represents alternative masculinity through a slender body proportion, curved visual forms, a bright color palette, and an expressive, emotional, and vulnerable personality. Through the female gaze, players not only respond to visual appeal but also engage more deeply by evaluating psychological complexity and potential emotional relationships with the characters. Sylus fulfills the need for security and stability, whereas Rafayel fulfills the need for intimacy, understanding, and mutual expressiveness. The female gaze in the context of otome games is pluralistic and reflective, capable of appreciating various forms of masculinity. A successful representation of masculinity is one that demonstrates coherence between visual elements, personality, and narrative, thereby creating space for players to engage emotionally and interpretively.

Keywords: *Female gaze, masculinity, character design, otome game, Love and Deepspace, Manga Matrix.*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH	vii
ABSTRAK.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Pembatasan Masalah	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
F. Definisi Operasional.....	5
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN.....	7
A. Landasan Teori.....	7
1. <i>Female Gaze</i>	7
2. Maskulinitas.....	12
3. Representasi.....	15
4. Desain Karakter dalam <i>Game</i>	16
5. Warna.....	35
B. Kerangka Teori.....	38
C. Kajian Hasil-Hasil Penelitian.....	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	45
A. Metode Penelitian	45
B. Populasi dan Sampel.....	49
C. Metode Pengumpulan Data	53
D. Instrumen Penelitian	54
E. Teknik Analisis Data.....	54
F. Prosedur Penelitian.....	56

BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA.....	57
A. Desain Karakter <i>Game Love and Deepspace</i> dalam Manga Matrix.....	59
1. Sylus	59
2. Rafayel.....	76
3. Elemen Visual Pendukung Desain Karakter Sylus dan Rafayel	94
B. Maskulinitas Desain Karakter melalui Perspektif Perempuan	107
1. Elemen Visual dalam membentuk Persepsi Maskulinitas.....	107
2. Karakter sebagai Preferensi dalam Perspektif <i>Female Gaze</i>	121
BAB V PENUTUP	132
A. Kesimpulan.....	132
B. Saran.....	134
DAFTAR PUSTAKA.....	137
LAMPIRAN	143

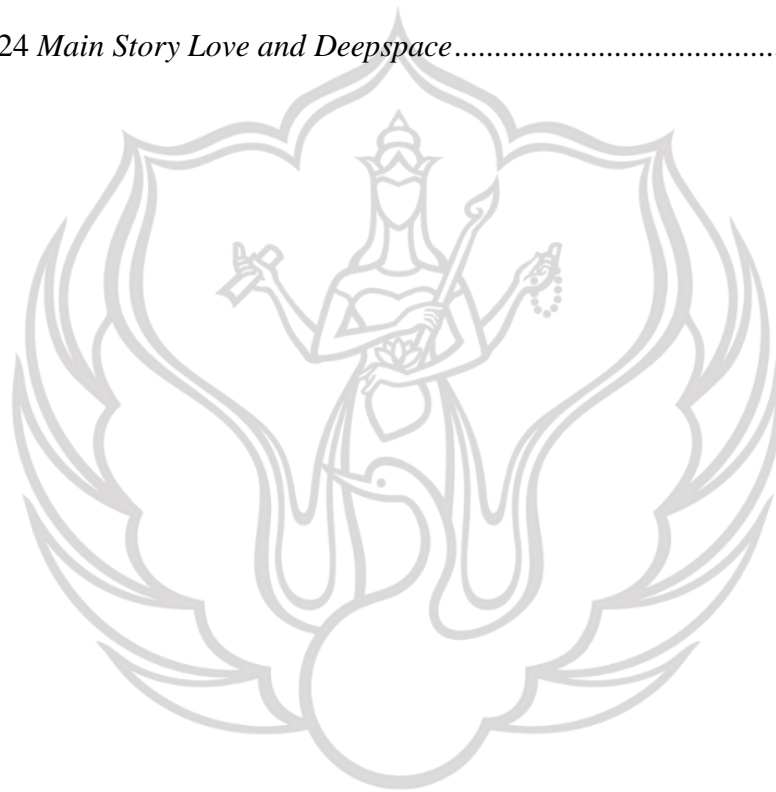


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Love and Deepspace Witnessed by Deepspace</i>	2
Gambar 2.1 Hierarchy Maskulinitas oleh Connell	13
Gambar 2.2 Poster <i>Game Love and Deepspace update 3.0</i>	17
Gambar 2.3 <i>Main Character Love and Deepspace</i>	19
Gambar 2.4 <i>Xavier Card : Celestial Yearn</i>	20
Gambar 2.5 <i>Zayne Card : Frost Salvation</i>	22
Gambar 2.6 <i>Rafayel Card : Eventide Recitative</i>	23
Gambar 2.7 <i>Sylus Card : Grasped Dominion</i>	24
Gambar 2.8 <i>Caleb Card : Verdant Wetlands</i>	25
Gambar 2.9 Proporsi Manusia oleh Dr. Paul Richer	31
Gambar 2.10 <i>Character Shapes</i>	32
Gambar 2.11 <i>Silhouettes Bad and Good Character in Mario</i>	33
Gambar 2.12 <i>Character/Environment Shapes</i>	34
Gambar 2.13 <i>Facial Expression</i>	35
Gambar 2.14 Bagan Landasan Teori dalam Representasi Maskulinitas dalam Perspektif <i>Female Gaze</i> pada Desain Karakter <i>Game Love and Deepspace</i> ...	38
Gambar 3.1 <i>Form Matrix</i>	46
Gambar 3.2 <i>Form Matrix</i>	47

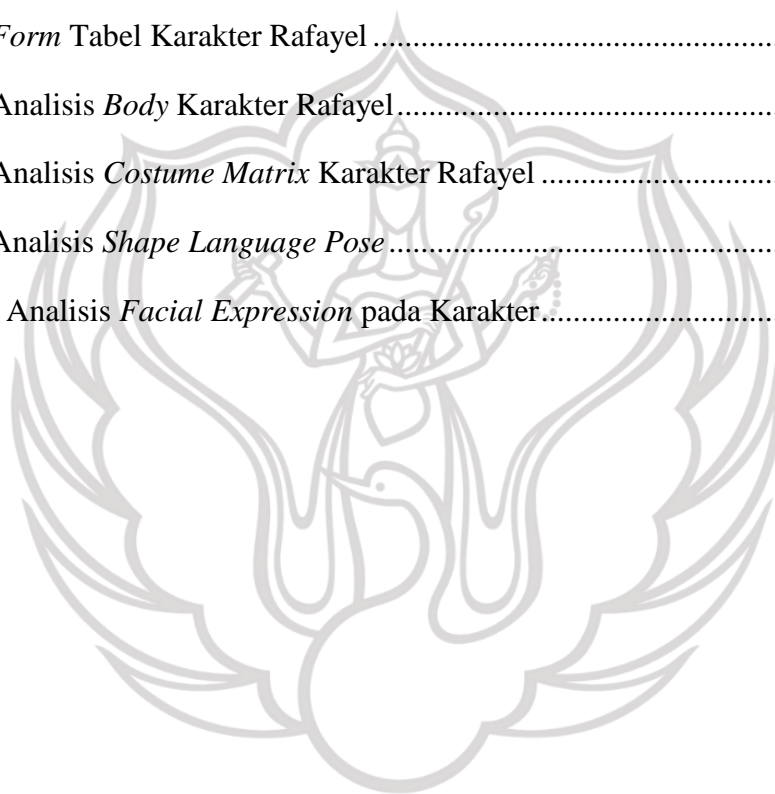
Gambar 3.3 <i>Costume Matrix</i>	47
Gambar 3.4 <i>Personality Matrix</i>	48
Gambar 3.5 <i>Fullbody Sylus Love and Deepspace</i>	51
Gambar 3.6 <i>Fullbody Rafayel Love and Deepspace</i>	52
Gambar 3.7 Bagan Kerangka Berpikir dalam Representasi Maskulinitas dalam Perspektif <i>Female Gaze</i> pada Desain Karakter <i>Game Love and Deepspace</i> ...	56
Gambar 4.1 Sylus Karakter <i>Game Love and Deepspace</i>	59
Gambar 4.2 Sylus <i>Human Form</i>	61
Gambar 4.3 Sylus <i>Dragon Form</i>	62
Gambar 4.4 Proporsi Tubuh Sylus.....	66
Gambar 4.5 Analisis Bentuk Tubuh Sylus.....	67
Gambar 4.6 Linkon Chibi <i>Report Cover</i>	70
Gambar 4.7 Rafayel Karakter <i>Game Love and Deepspace</i>	76
Gambar 4.8 Rafayel <i>Human Form</i>	78
Gambar 4.9 Rafayel <i>Mermaid Form</i>	78
Gambar 4.10 Proporsi Tubuh Rafayel	82
Gambar 4.11 Analisis Bentuk Tubuh Rafayel	83
Gambar 4.12 Linkon Chibi <i>Report Cover</i>	85
Gambar 4.13 <i>Approaching Dusk Sylus's Memories Card</i>	102
Gambar 4.14 <i>Cosmic Encounter Sylus's Memories Card</i>	103

Gambar 4.15 <i>Sylus World Building</i>	103
Gambar 4.16 <i>Promised Wildfire Rafayel's Memories Card</i>	104
Gambar 4.17 <i>Cosmic Encounter Rafayel's Memories Card</i>	105
Gambar 4.18 <i>Rafayel World Building</i>	105
Gambar 4.19 <i>Wild Gaze Sylus's Memories Card</i>	107
Gambar 4.20 <i>Glistening Hearts Sylus's Memories Card</i>	109
Gambar 4.21 <i>Sylus Trailer : Tangible Shackles</i>	113
Gambar 4.22 <i>Main Story Love and Deepspace</i>	114
Gambar 4.23 <i>Main Story Love and Deepspace</i>	121
Gambar 4.24 <i>Main Story Love and Deepspace</i>	124



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel sampel karakter <i>Love Interest game Love and Deepspace</i>	51
Tabel 4.1 Analisis <i>Form Matrix</i>	61
Tabel 4.2 <i>Form</i> Tabel Karakter Sylus.....	61
Tabel 4.3 Analisis <i>Body</i> Karakter Sylus	63
Tabel 4.4 Analisis <i>Costume Matrix</i> Karakter Sylus.....	71
Tabel 4.5 Analisis <i>Form Matrix</i>	77
Tabel 4.6 <i>Form</i> Tabel Karakter Rafayel	78
Tabel 4.7 Analisis <i>Body</i> Karakter Rafayel.....	79
Tabel 4.8 Analisis <i>Costume Matrix</i> Karakter Rafayel	86
Tabel 4.9 Analisis <i>Shape Language Pose</i>	94
Tabel 4.10 Analisis <i>Facial Expression</i> pada Karakter.....	97



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game digital telah berkembang menjadi salah satu jenis media yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan belaka, tetapi juga sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan identitas, budaya, dan sosial. *Game* menghadirkan dunia fiksi yang memungkinkan pemain dapat berinteraksi dengan karakter, mengatur arah cerita, dan lingkungan di dalam *game* tersebut. Menurut Juul (2005:10), *game* merupakan sistem yang memiliki aturan dengan konflik yang dapat diselesaikan oleh pemain melalui berbagai tindakan, juga pemain dapat melihat evaluasi dari tindakan yang mereka pilih. Sebagai media interaktif, *game* memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan karakter, narasi, dan lingkungan *virtual*, yang turut membentuk persepsi sosial, termasuk konstruksi *gender* dan maskulinitas. Cara pandang pemain dalam melihat karakter atau dunia *virtual game*, sebagian besar dipengaruhi oleh desain visual, sudut pandang kamera, dan narasi yang dibangun dalam *game* tersebut (Jørgensen, 2019).

Otome game dengan *genre* yang menargetkan audiens perempuan, menawarkan pengalaman fantasi romansa melalui interaksi dengan karakter laki-laki yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan emosional dan visual pemain. Dalam konteks ini, *female gaze* menjadi perspektif yang menempatkan perempuan sebagai subjek aktif dalam memaknai karakter laki-laki (Soloway, 2005) menjadi sudut pandang untuk memahami bagaimana maskulinitas dikonstruksi dalam *game*.



Gambar1.1 Love and Deepspace Witnessed by Deepspace
Sumber : Love and Deepspace Website (<https://loveanddeepspace.infoldgames.com/en-EN/home>) diakses pada 8 Oktober 2025

Love and Deepspace (INFOLD), sebuah *otome game* yang dirilis secara global pada 2024, menonjol berkat popularitasnya yang pesat, terutama setelah memperkenalkan karakter Sylus pada Juli 2024. Berdasarkan data 106 dari 114 responden perempuan yang bermain *game Love and Deepspace* dengan rentang umur 18-30 tahun mengatakan bahwa hal yang menarik dari karakter ini adalah dari desain visualnya. Karakter Sylus dan Rafayel merepresentasikan dua tipe maskulinitas yang kontras, Sylus dengan aura misterius dan maskulin, serta Rafayel dengan sifat ceria dan lebih feminin. Desain visual dari kedua karakter ini mempengaruhi pengalaman emosional pemain perempuan. Fenomena ini menunjukkan adanya keterbalikan persepsi antara desain visual karakter seperti, Sylus yang tampak maskulin dan persona yang terungkap dalam narasi merupakan sifat loyal dan lembut, yang menciptakan daya tarik unik bagi audiens.

Perkembangan *otome game* juga mencerminkan pergeseran industri dari dominasi Jepang ke Tiongkok. Jika Jepang memelopori *otome game* melalui karya seperti *Angelique* (1994) oleh Ruby Party, Tiongkok kini mengadaptasi *genre* ini untuk pasar global, dengan *Love and Deepspace* sebagai contoh sukses (Tian, 2022). Keberhasilan *game* ini menunjukkan pentingnya desain karakter

dalam menarik audiens, namun penelitian mendalam tentang bagaimana *female gaze* membentuk persepsi maskulinitas masih terbatas. Sudut pandang ini menjadi perspektif dalam membawa perubahan dan mengangkat suara kelompok-kelompok yang kurang terwakili. Sudut pandang ini dapat membimbing para peneliti terhadap isu-isu penting yang perlu dikaji, seperti marginalisasi, pemberdayaan, penindasan kekuasaan, dan orang-orang yang dipelajari, seperti perempuan, status sosial, ekonomi, orientasi seksual, dan disabilitas, serta menunjukkan peneliti memposisikan diri dalam studi kualitatif, dan dalam laporan akhir tanpa memarginalkan individu secara lebih lanjut, dengan melakukan kolaborasi dengan partisipan, serta menyarankan saran untuk perubahan guna meningkatkan kehidupan dan masyarakat (Cresswell, 2023). Meskipun terdapat banyak studi yang menganalisis otome game dari perspektif psikologi pemain dan industry, kajian yang secara khusus menelaah konstruksi maskulinitas melalui elemen visual karakter dengan kerangka *female gaze* masih sangat terbatas dalam ranah Desain Komunikasi Visual. Dengan demikian, penelitian ini relevan untuk mengisi celah tersebut dengan mengkaji bagaimana elemen visual dari desain karakter pada *game Love and Deepspace* membentuk representasi maskulinitas yang kompleks.

Penelitian ini menggunakan *female gaze* sebagai teori untuk menganalisis desain karakter Sylus dan Rafayel dalam *Love and Deepspace*, dengan fokus pada *Main Story* dan cerita pendukung tambahan, seperti *Myth*. Pendekatan penelitian ini didukung oleh teori maskulinitas (Connell, 2005), dan *Female Gaze* (Brey, 2020) untuk memahami bagaimana nilai-nilai maskulinitas modern dipersepsikan melalui pandangan perempuan. Metode analisis dilakukan dengan menggunakan Manga Matrix (Tsukamoto, 2013) guna menganalisis elemen visual melalui desain karakter *game Love and Deepspace*. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan mengeksplorasi bagaimana representasi maskulinitas dibangun melalui elemen visual pada desain karakter *game Love and Deepspace* berdasarkan sudut pandang *female gaze*.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana karakter Sylus dan Rafayel pada *game Love and Deepspace* dalam membentuk persepsi maskulinitas melalui perspektif *female gaze* ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengeksplorasi representasi maskulinitas yang dibangun dalam desain karakter Sylus dan Rafayel melalui perspektif *female gaze*.

D. Pembatasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah yang akan saya terapkan :

1. Objek penelitian membahas karakter Sylus dan Rafayel sebagai studi utama.
2. Elemen analisis melalui desain visual desain karakter *Love and Deepspace*.
3. Pendekatan dengan penerapan *female gaze* dalam memahami maskulinitas.
4. Data yang digunakan mencakup literatur, wawancara dengan pemain, kuesioner, dan ulasan *game* dari media online.
5. Waktu penelitian menggunakan periode setelah perilisan global *Love and Deepspace* dan Karakter Sylus pada tanggal 15 Juli 2024.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur tentang hubungan antara desain karakter, *female gaze*, dan maskulinitas dalam otome game, juga memberikan wawasan baru untuk penelitian selanjutnya tentang representasi gender dalam media digital dalam pengembangan pemahaman penerapan teori *gaze* dalam analisis konstruksi maskulinitas.

2. Secara Praktis

a. Manfaat bagi Industri Game

Menjadi pendorong dalam pengembangan karakter yang lebih menarik dengan memahami elemen visual yang memikat audiens perempuan, dengan kata lain menciptakan sebuah pengalaman yang lebih berkesan dan emosional. Menjadi wawasan bagi desainer agar dapat menerjemahkan *female gaze* melalui visual dan pentingnya riset pemain perempuan untuk desain karakter secara emosional.

b. Manfaat bagi Mahasiswa DKV

Menjadi acuan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang tertarik mempelajari desain karakter *game* dalam konteks *gender* dan representasi visual.

c. Manfaat bagi Masyarakat Umum

Meningkatkan kesadaran gender dengan memberikan perspektif baru, seperti *female gaze*, dan mendorong pengembangan untuk menciptakan *game* yang lebih bermakna melalui pengalaman bermain yang lebih berkualitas.

F. Definisi Operasional

a. Otome game

Otome game adalah kategori *game* yang khusus, biasanya menampilkan topik yang terkait dengan romansa dan simulasi kencan yang berasal dari Jepang dan dipasarkan khusus untuk wanita (Ganzon, 2019, p. 348). *Otome* sendiri merupakan istilah yang sudah kuno tapi masih menyimpan nostalgia dalam bahasa Jepang, yang secara tradisional merujuk pada seorang gadis muda yang belum menikah, menggambarkan idealitas feminitas dan kesuciannya (Andlauer, 2018, p. 166).

b. Love Interest

Love interest merupakan sebutan tokoh utama laki-laki yang dapat dipilih oleh pemain dalam *Love and Deepspace*. Hingga penelitian ini

dilakukan, terdapat 5 *Love Interest* dalam *game Love and Deepspace*, yaitu, Xavier, Zayne, Rafayel, Sylus, dan Caleb.

c. Enunsiasi

Konsep *Enunsiasi* dituangkan oleh de Lauretis, proses bagaimana sebuah makna dan subjek diproduksi melalui sebuah narasi dan bahasa film. Terdapat dua posisi yang membedakan perempuan dalam proses pemaknaan. 1) *Woman as representation*, perempuan sebagai objek representasi yang ditampilkan di dalam layar untuk dinikmati oleh penonton, 2) *Woman as subject enunciation*, perempuan sebagai subjek enunsiasi yang memiliki posisi subjek dalam memaknai, menafsirkan, dan mengartikulasi pengalaman perempuan melalui narasi dan visual.

d. Agensi

Agency atau agensi dalam pemikiran E. Ann Kaplan dituangkan melalui bukunya *Woman and Film: Both Sides of the Camera* (1983), kemampuan subjek (perempuan) untuk bertindak, memilih, dan menafsirkan. Perempuan dapat menemukan momen-momen agensi di dalam sistem patriarki, meskipun sistem tersebut berusaha mengekang pandangannya (Kaplan, 1983). Perempuan sering kali digambarkan sebagai sosok tanpa *agensi*, Kaplan menekankan bahwa agensi perempuan memiliki kemungkinan untuk terlihat namun dalam skala yang terbatas, tidak hilang sepenuhnya atas hak itu. Kaplan menegaskan, perempuan dapat menunjukkan agensi mereka melalui bagaimana cara mereka memandang balik, menafsirkan, atau berpartisipasi dalam representasi.

e. Kelas Anhausen

Anhausen berasal dari bahasa Inggris abad pertengahan *Anhaucen*, yang memiliki arti mengangkat, meninggikan, atau memperbaiki, meningkatkan seseorang menjadi lebih baik. Dengan demikian, bahwa Evolusi Kelas Anhausen dapat dianggap sebagai *evol* suportif.