

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh tahap analisis, penelitian secara komprehensif mengungkap bahwa female gaze bukanlah cara pandang yang pasif dan seragam, melainkan sebuah posisi interpretatif yang aktif, kritis, dan kontekstual dalam membaca dan memaknai konstruksi maskulinitas di media populer. Dalam penelitian ini menghasilkan kesimpulan :

1. Representasi maskulinitas Sylus dan Rafayel merupakan strategi visual yang berbeda. Strategi visual ini dengan maksud untuk menarik audiens dengan preferensi yang berbeda-beda. Sylus dalam segi visualnya dikategorikan sebagai maskulinitas hegemonik dengan ciri ciri, berbadan tinggi, besar, dan cenderung muscular, memiliki emosi stabil, dan cenderung tegas dan berorientasi dominasi tinggi dalam kepemimpinan. Di sisi lain, visual Rafayel dikategorikan sebagai maskulinitas complicit karena tidak sepenuhnya dianggap hegemonik, dan terdapat sentuhan feminim, tetapi masih dianggap maskulinitas dalam budaya tradisional. Hal ini dibuktikan dengan bagaimana untuk mengetahui maskulinitas Rafayel diperlukan pendalaman karakter lebih dalam, seperti sikapnya yang gentleman, kekuatan, dan kekuasaan.
2. Melalui teori female gaze representasi maskulinitas dalam Love and Deepspace bergerak menjauhi pola maskulinitas monolitik yang menekankan dominasi, otoritas, dan ketegaran emosional. Melalui desain visual dan penyusunan naratif, *game* ini menghadirkan bentuk maskulinitas modern Asia Timur, yaitu maskulinitas yang menggabungkan estetika halus, sensitivitas emosional, dan kedekatan interpersonal sebagai bagian dari daya tarik utama. Hal ini tampak jelas pada dua karakter utama, Sylus dan Rafayel, yang menghadirkan dua kutub maskulinitas yang berbeda namun saling melengkapi. Sylus menampilkan ketegasan, tubuh atletis, dan ekspresi minimalis

yang sering diasosiasikan dengan citra pria misterius, namun karakterisasinya memusatkan perhatian pada kelembutan tersembunyi, perlindungan yang tidak agresif, dan hubungan emosional yang tumbuh perlahan. Di sisi lain, Rafayel mewakili bentuk maskulinitas yang lebih lembut, dengan ekspresi emosional yang terbuka, kedekatan interpersonal yang intens, serta kehangatan afektif yang semakin memperkuat daya tariknya. Namun, tetap memiliki sifat yang dianggap maskulin oleh narasumber, seperti perlindungan, dan rasa aman. Keduanya menghadirkan contoh maskulinitas komplementer, yaitu dua bentuk maskulinitas yang berdampingan tanpa menciptakan hirarki, melainkan memperluas spektrum representasi laki-laki ideal dalam media interaktif. Maskulinitas komplementer ini direpresentasikan melalui kode-kode maskulinitas komplementer yang kompleks, dinamis, dan berorientasi pada kedalaman emosional serta fleksibilitas peran. Maksud maskulinitas komplementer sebagai tipe maskulinitas yang melengkapi, mendukung, atau berfungsi sebagai pasangan dari maskulinitas dominan dalam suatu struktur sosial atau naratif.

Melalui perspektif female gaze, penelitian ini menemukan bahwa maskulinitas dalam game tidak lagi diposisikan sebagai simbol kuasa, tetapi sebagai sumber kedekatan emosional dan ruang aman bagi pemain. Female gaze menggeser fokus dari dominasi menuju kerentanan, emosi, dan koneksi, menjadikan nilai-nilai afektif sebagai pusat daya tarik karakter.

Dengan demikian, representasi maskulinitas dalam Love and Deepspace menegaskan pergeseran paradigma budaya, bahwa laki-laki ideal dalam konteks media otome modern adalah mereka yang mampu menunjukkan kelembutan, komunikasi emosional, dan kedekatan relasional tanpa kehilangan pesona maskulinnya. Keseluruhan temuan ini memperlihatkan bahwa desain karakter dan naratif dalam Love and Deepspace tidak hanya menghadirkan variasi maskulinitas yang lebih inklusif, tetapi juga

menempatkan pengalaman emosional perempuan sebagai pusat konstruksi estetik dan psikologis game.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai representasi maskulinitas, desain karakter, dan penerapan female gaze dalam Love and Deepspace, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya, praktisi industri game, serta desainer karakter yang ingin mengembangkan representasi laki-laki yang lebih relevan dengan kebutuhan pemain perempuan modern.

1. Bagi Institusi Pendidikan

Disarankan agar mata kuliah inti seperti Perancangan Karakter, Visual Narasi, Semiotika Visual, atau Desain Interaksi dapat menyertakan analisis kasus dari game seperti Love and Deepspace. Pembahasan dapat difokuskan pada bagaimana elemen-elemen desain visual mulai dari shape language, proporsi tubuh, ekspresi wajah, palet warna, hingga gaya kostum tidak hanya membangun estetika, tetapi juga mengkonstruksi makna sosial tentang maskulinitas, feminitas, dan relasi di antara keduanya. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya terampil secara teknis, tetapi juga berkembang menjadi desainer yang kritis dan responsif terhadap dimensi psikologis dan sosiokultural dari karya yang mereka buat. Selain itu, kolaborasi dengan industri game melalui lokakarya atau proyek bersama dapat memberi mahasiswa wawasan langsung tentang pentingnya user research dan sensitivitas gender dalam proses desain yang berpusat pada pengguna (user-centered design).

2. Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan analisis dengan melibatkan lebih banyak karakter dari genre otome atau media interaktif lainnya. Selain itu, penelitian dapat

menggunakan pendekatan mixed-method untuk memadukan analisis visual dengan data kuantitatif mengenai preferensi pemain, sehingga gambaran mengenai hubungan antara desain karakter dan pengalaman emosional pemain dapat dianalisis lebih mendalam. Menggunakan teori tambahan seperti queer masculinity, soft power aesthetics, atau romantic consumerism juga dapat memperkaya pemahaman mengenai dinamika gender di dalam game otome.

3. Saran untuk Desainer Karakter dan Industri Game

a. Menerjemahkan Female Gaze Secara Visual

Industri game, terutama pengembang otome, disarankan untuk mengembangkan pendekatan visual yang lebih selaras dengan prinsip female gaze. Hal ini dapat dilakukan dengan menampilkan karakter laki-laki yang tidak hanya menonjolkan fisik, tetapi juga memvisualisasikan ekspresi emosional, kerentanan, dan gestur intim. Desainer dapat menekankan elemen-elemen seperti kontak mata yang lembut, micro-expression yang menunjukkan perhatian dan empati, komposisi pose yang tidak mendominasi pemain, serta desain kostum yang memperkuat narasi emosional karakter. Visual semacam ini terbukti meningkatkan kedekatan afektif dan keterlibatan pemain perempuan, sesuai temuan penelitian.

b. Pentingnya Riset Pemain Perempuan dalam Desain Karakter Emosional

Industri game perlu memprioritaskan riset mengenai preferensi perempuan, terutama pada aspek emosional, relasional, dan estetika visual, karena pemain perempuan bukan lagi audiens pasif, tetapi pengguna aktif yang memengaruhi arah desain karakter. Riset dapat dilakukan melalui survei, playtest, analisis perilaku pemain, atau studi fokus grup untuk memahami kebutuhan emosional, tipe maskulinitas yang diinginkan, serta

pengalaman imersif yang mereka cari. Masukan ini dapat membantu pengembang menciptakan karakter laki-laki yang lebih hidup, empatik, dan relevan dengan perkembangan maskulinitas modern Asia Timur. Investasi dalam riset semacam ini juga berdampak langsung pada keberhasilan komersial, mengingat preferensi emosional pemain perempuan menjadi faktor penting dalam pembentukan loyalitas terhadap game otome.

c. Saran untuk Praktik Kreatif dan Produksi Konten

Bagi ilustrator, penulis naratif, dan tim kreatif yang terlibat dalam pengembangan otome game, disarankan untuk membangun kolaborasi yang lebih erat antara tim desain karakter, tim penulis skenario, dan tim riset pengguna. Hal ini penting untuk memastikan bahwa maskulinitas yang ditampilkan—baik secara visual maupun naratif—konsisten, terarah, dan mampu menciptakan pengalaman emosional yang utuh. Kombinasi visual lembut, storytelling yang intim, serta mekanisme interaksi yang memusatkan pemain sebagai subjek, akan menghasilkan representasi maskulinitas yang lebih kaya, relevan, dan resonan bagi perempuan sebagai audiens utama.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Albers, J. (2013). *Interaction of Color: 50th Anniversary Edition*. Yale University Press.
- Bancroft, T. (2006). *Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels*. Watson-Guption Publications.
- Bellantoni, P. (2005). *If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling*. Focal Press.
- Berger, J. (1972). *Ways of seeing : a book made by John Berger [and others]*. British Broadcasting Corporation : Penguin Books.
- Brey, I. (n.d.). *Le Regard féminin. Une révolution à l'écran*.
- Blair, P. (1994). *Cartoon Animation*. Walter Foster Publishing.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *Film Art: An Introduction (10th ed.)*. McGraw-Hill Education.
- Collins, K. (2008). *Game sound: An introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design*. MIT Press.
- Connell, R. W. (1995). *Masculinities*. University of California Press.
- Cullen, K. (2012). *Layout Workbook: A Real-World Guide to Building Pages in Graphic Design*. Rockport Publishers.
- Doane, M. A. (1982). *Film and the masquerade: Theorising the female spectator*. *Screen*, 23(3-4), 74–88. <https://doi.org/10.1093/screen/23.3-4.74>
- Ettinger, B. L. (2006). *Matrixial trans-subjectivity*. *Theory, Culture & Society*, 23(2-3), 218–222. <https://doi.org/10.1177/02632764060230024012>
- Fullerton, T. (2014). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Third Edition*. Yogyakarta.

- Hall, S. (1997). *REPRESENTATION Cultural Representations and Signifying Practices*. The Open-University.
- Hooks, B. (1992). *The oppositional gaze: Black female spectators*. In *Black looks: Race and representation* (pp. 115–131). South End Press.
- Holtzschue, L. (2017). *Understanding Color: An Introduction for Designers* (5th ed.). John Wiley & Sons.
- Itten, J. (1970). *The Elements of Color*. Van Nostrand Reinhold.
- Leborg, C. (2006). *Visual Grammar*. Princeton Architectural Press.
- Levant, R. F. (2017). *The psychology of men and masculinities*. In Y. J. editor. / Wong (Ed.), *The psychology of men and masculinities*. American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/0000023-000>
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal Principles of Design: 125 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal, Make Better Design Decisions, and Teach Through Design* (Revised and Updated). Rockport Publishers.
- Lucassen, M. P., Gevers, T., & Gijsenij, A. (2011). Texture affects color emotion. *Color Research & Application*, 36(6), 426-436. <https://doi.org/10.1002/col.20656>
- Lupton, E. (2010). *Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students* (2nd ed.). Princeton Architectural Press.
- Mascelli, J. V. (1965). *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*. Cine/Grafic Publications.
- Mateu-Mestre, M. (2010). *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*. Design Studio Press.
- Mattesi, M. D. (2006). *Force: Dynamic Life Drawing for Animators*. Focal Press.
- Mulvey, L. (1975). *Visual pleasure and narrative cinema*. *Screen*, 16(3), 6-18.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Free Press.

- Nitsche, M. (2008). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*. MIT Press.
- Pease, A., & Pease, B. (2006). *The Definitive Book of Body Language*. Bantam Dell.
- Pramaggiore, M., & Wallis, T. (2011). *Film: A Critical Introduction (3rd ed.)*. Laurence King Publishing.
- Robertson, S. (2013). *How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination*. Design Studio Press.
- Silver, S. (2017). *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Design Studio Press.
- Solarski, C. (2013). *Drawing basics and video game art : classic to cutting-edge art techniques for winning video game design*. Watson-Guption.
- Smith, C. (n.d.). *Maurice Merleau-Ponty: Phenomenology of Perception*.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Focal Press.
- Tsukamoto, H. (2006). *Manga Matrix: Create unique characters using the Japanese matrix system*. Harper Design.
- Voo, V. (n.d.). *mangamatrix-001*. Scribd.

JURNAL

- Elliot, A. J., & Maier, M. A. (2014). Color psychology: *Effects of perceiving color on psychological functioning in humans*. In *Annual Review of Psychology* (Vol. 65, pp. 95–120). Annual Reviews Inc. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010213-115035>
- Fitz-James, T. (2016, May 25). *COMPS 8: Laura Muvley, Visual Pleasure and Narrative Cinema — Thea Fitz-James*. Thea Fitz-James. <https://www.theafitzjames.com/blog/2016/5/23/comps-8-laura-muvley-visual-pleasure-and-narrative-cinema>

- Goddard, K. (2000). "Looks Maketh the Man": the female gaze and the construction of masculinity. *The Journal of Men S Studies*, 9(1), 23–39. <https://doi.org/10.3149/jms.0901.23>
- He, S. (2024). *Analysis of the marketing strategy of Chinese otome game industry - taking Love and deep space as an example*. *Advances in Economics Management and Political Sciences*, 129(1), 70–75. <https://doi.org/10.54254/2754-1169/2024.18386>
- Hunter, M. (2007). The Persistent Problem of Colorism: Skin Tone, Status, and Inequality. *Sociology Compass*, 1(1), 237–254. <https://doi.org/10.1111/j.1751-9020.2007.00006.x>
- Li, X. (2020). *How powerful is the female gaze?* *International Journal of Cultural Studies*, 23(3), 1–18. <https://doi.org/10.1177/2059436419899166>
- Li, Y. (2024). *The art of female gaze and emotional expression: A study of Portrait of a Lady on Fire*. *Journal of Research in Social Science and Humanities*, 3(11), 41–47. <https://doi.org/10.58445/rssh.v3i11.1069>
- Riebe, E. (2020). *The feminine gaze: The re-imagination of cinematic female sexual experience post-#MeToo*. *Journal of Undergraduate Research, UW-La Crosse*.
- Sayyidah Amir, L., & Corliana, T. (2025). *Soft Masculinity Sebagai Tren Laki-Laki Masa Kini*. *Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 7, 1409. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v7i4.7483>
- Simply Psychology. (2025, October 14). *Somatotype and constitutional psychology*. <https://www.simplypsychology.org/sheldon-constitutional-theory-somatotyping.html>
- Wu, J., & Wu, J. (2024, January 24). *First 3D otome game Love and Deepspace triggers fierce competition in China around female-centric romance gaming*. TechNode. <https://web.archive.org/web/20240124103158/https://technode.com/2024/01/24/first-3d-otome-game-love-and-deepspace-triggers-fierce-competition-in-china-around-female-centric-romance-gaming/>
- Zhang, Z. (2024). The Rise of Otome Games in China: Exploring the Social and Psychological Traits of Otome Game Players. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 59(1), 173–179. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/59/20241720>

SKRIPSI DAN ARTIKEL

- Cahya, S. A. (2024, August 12). *Belum setahun rilis, game Love and Deep Space gaet banyak penggemar, ini keunikannya!* - Radar Lawu. *Belum Setahun Rilis, Game Love and Deep Space Gaet Banyak Penggemar, Ini Keunikannya!* - Radar Lawu.
<https://radarlawu.jawapos.com/lifestyle/2204968813/belum-setahun-rilis-game-love-and-deep-space-gaet-banyak-penggemar-ini-keunikannya>
- Centeno, A. (2026, January 12). *How to dress for your body type*. Real Men Real Style. <https://www.realmenrealstyle.com/dress-for-body-type/>
- Dirse, Z. (2013). *Gender in Cinematography: Female Gaze (Eye) behind the Camera*. Questa Soft. <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=181398>
- Earp, J., & Katz, J. (1999). *Men and masculinity: Representation in media*. MediaSmarts. <https://mediasmarts.ca/digital-media-literacy/media-issues/gender-representation/men-masculinity>
- Fredrickson, B. L., & Roberts, T.-A. (1997). *Objectification theory*. *Psychology of Women Quarterly*, 21(2), 173–206. <https://doi.org/10.1111/j.1471-6402.1997.tb00108.x>
- Harun, F. A., Musyayadah, R. A., & Rozak, A. (2024, August 31). *Representasi Male Gaze dalam drama series Korea Mask Girl (2023)*. <https://jurnal.budiluhur.ac.id/index.php/suhanah/article/view/157?>
- Love and Deepspace Version 5.0 officially launches. (n.d.). Love and Deepspace Version 5.0 Officially Launches. <https://loveanddeepspace.infoldgames.com/en-EN/home#3>
- Love and Deepspace Wiki | Fandom. (n.d.).
- Sari, A. W., Rizki, M. H., & Sari, N. D. A. (2023, November 1). *Male gaze Dan citra pria : analisis karakter kratos dalam vidio game god of war*. Sari | Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Media. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasdesainmedia/article/view/7075?>
- Sari, N., & Sari, N. (2024). *Objektifikasi Tubuh Perempuan dalam Drama Korea Mask Girl ditinjau Melalui Teori Male Gaze Laura Mulvey*. <https://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/246236?>

Sekartaji, N. A. (2024). *Analisis Persepsi Dan Male Gaze Terhadap Desain Karakter Game Nikke: Goddess Of Victory Dengan Pendekatan Manga Matrix*.
[https://Digilib.Isi.Ac.Id/17775/2/Nadya%20aurora%20sekartaji_2024_Bab%20i.Pdf](https://digilib.isi.ac.id/17775/2/Nadya%20aurora%20sekartaji_2024_Bab%20i.pdf)

Soloway, J. (2016). *The female gaze*. [Speech transcript]. TIFF Industry Conference.

