

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Media Informasi

Menurut Turow (2022), media adalah alat yang digunakan untuk menciptakan atau mengirimkan pesan. Sedangkan menurut Fikri dan Madona (2018), media adalah sarana yang digunakan pengirim pesan untuk menyampaikan informasi, ide, atau konsep kepada penerima dengan jelas dan komprehensif. Informasi mengalami perkembangan dari media cetak hingga menjadi media digital (Tosepu. 2021).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, ide, atau konsep kepada masyarakat. Perkembangan informasi juga menyebabkan perubahan dari media cetak ke media digital, sehingga memengaruhi penyebaran informasi dalam masyarakat.

##### 2.1.1 Jenis-Jenis Media

Paxson (2018), mengatakan bahwa media terbagi dalam dua jenis, yaitu media tradisional dan media yang sedang berkembang. Media yang sedang berkembang menggabungkan antara komunikasi interpersonal dan massa dengan menekankan interaktif dan mobilitas. Media yang sedang berkembang terdiri dari:

##### 1) Internet

Internet memudahkan seseorang untuk memperoleh informasi dengan memasukkan kata pencarian yang dibutuhkan. Namun, informasi yang didapat di internet juga bisa salah atau informasi yang diberikan tidak benar.

##### 2) Media Interaktif

Media interaktif menjadi media yang populer dalam media yang sedang berkembang. Salah satunya video gim karena memiliki peluang untuk mencapai target.

Sedangkan menurut Jalinus dan Ambiyar (2016), media dapat dikelompokkan berdasarkan sifat dari media. Pengelompokan itu terbagi menjadi:

**1) Grafis**

Media ini menggunakan simbol-simbol visual yang memanfaatkan rangsangan indra penglihatan dalam menyampaikan informasi. Memiliki karakteristik yang konkret, tidak dibatasi ruang dan waktu, dan bisa menggambarkan masalah tanpa dibatasi usia.

**2) Audio**

Penyampaian pesan yang digunakan media ini menggunakan simbol-simbol audio, baik dalam bentuk verbal maupun non-verbal dan melibatkan rangsangan indra pendengar. Memiliki karakteristik yang tidak dibatasi ruang dan waktu, karena memiliki jangkauan yang luas, dapat diputar berulang kali, dan mampu merangsang daya imajinasi pendengar.

**3) Proyeksi Diam**

Media ini membutuhkan alat bantu seperti proyektor untuk menyampaikan informasi. Bentuk media bisa berupa visual, audio, atau gabungan dari keduanya. Karakteristik dari media ini adalah pesan yang mudah disebarkan, penyajian informasi mudah dikontrol, tidak dibatasi, ruang, waktu, dan Indera, dan menampilkan media dalam bentuk visual.

**4) Permainan dan Simulasi**

Media ini memiliki karakteristik seperti membutuhkan keaktifan dan interaksi dan pengirim dan penerima pesan, menyediakan respons langsung, dan memudahkan produksi dan reproduksi konten.

### 2.1.2 Fungsi Media

Tarow (2022), mengatakan media bisa membantu orang-orang untuk terhubung dengan orang lain di luar ranah privasi. Disebutkan bahwa media memiliki fungsi sebagai berikut:

#### 1) Kesenangan

Media memiliki fungsi untuk memberikan kesenangan kepada pengguna. Media seperti televisi, film, musik, atau video gim biasanya digunakan seseorang untuk mengisi waktu luang, menghibur diri, dan merasakan kesenangan.

#### 2) Persahabatan

Media membawa pengaruh untuk orang-orang yang merasa kesepian atau sedang sendirian. Terkadang, media juga digunakan untuk orang yang kesulitan atau butuh teman. Selain itu, bisa juga dengan orang-orang yang menonton televisi atau mendengarkan radio merasa terhubung dengan dunia luar atau merasa ada yang menemani.

#### 3) Pengawasan

Media ini digunakan agar pengguna bisa mengetahui perkembangan kejadian atau berita yang sedang terjadi di sekitar atau seluruh dunia. Hal ini mencakup menonton berita mengenai isu yang sedang terjadi, mengikuti akun sosial media untuk perkembangan berita terbaru, atau informasi lainnya sehingga memungkinkan pengguna untuk mendapatkan informasi tentang berita terkini.

#### 4) Interpretasi

Media bisa digunakan untuk membantu pengguna memahami atau mengetahui sesuatu yang kompleks menjadi mudah. Hal ini berhubungan dengan memberikan sudut pandang yang baru, analisis, dan konteks terhadap peristiwa dan informasi. Fungsi ini membantu pengguna untuk membentuk pandangan dan pemahaman mereka terhadap masalah.

## 2.2 Desain Gim

Menurut Solarski (2017), gim dapat mengambil berbagai bentuk, seperti *gameplay* murni yang terinspirasi dari permainan catur tradisional dan *gameplay* sebagai media bercerita. Saat gim dipakai sebagai alat bercerita, alur permainan digerakkan oleh narasi yang telah diatur melalui desain gim. Dalam merancang sebuah desain gim, perlu ditentukan aturan permainan gim dengan menentukan tujuan dan memberikan rintangan agar pemain tidak mencapai tujuan dengan cepat.

Schell (2017) mengatakan gim berhubungan dengan penyelesaian masalah. Jika unsur penyelesaian masalah dihapus, maka gim akan menjadi sebuah aktivitas biasa. Desain gim berhubungan dengan pemecahan masalah dan sebagai seorang desainer gim, empati perlu digunakan untuk menyelesaikan sebuah masalah. Selain itu, perancangan gim juga harus bisa melibatkan imajinasi pemain untuk menciptakan lingkungan naratif yang menarik, sekaligus memiliki pemahaman mengenai masalah yang bisa diselesaikan atau tidak.

Tekinbas dan Zimmerman (2003) mengatakan desain gim berfokus pada merancang *gameplay*, menyusun dan merancang peraturan dan struktur yang akan menjadi hasil dari pengalaman pemain. Dasar dari desain gim adalah memahami desain, sistem, dan interaktivitas.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa gim memiliki berbagai bentuk media dan dalam proses perancangan, penting untuk menetapkan tujuan, aturan, dan tantangan dari sebuah permainan. Desain gim berkaitan dengan penyelesaian masalah dan tanpa adanya masalah, gim akan terasa menjadi aktivitas biasa. Selain itu, dalam perancangan gim desain perlu fokus dalam membuat peraturan dan struktur agar bisa memberikan pengalaman pemain yang baik.

### 2.2.1 Elemen Gim

Dalam perancangan gim, terdapat beberapa elemen yang membentuk gim. Schell (2017) mengenalkan metode tetrad dalam perancangan gim dan dibagi ke dalam empat elemen dasar yang berhubungan, yaitu:

### 2.2.1.1 *Mechanics*

Mekanik menjelaskan mengenai tujuan dari gim, bagaimana pemain berhasil atau gagal mendapatkan pencapaian dalam gim, dan dampak dari apa yang dilakukan pemain dalam membuat keputusan dalam gim. Mekanik terbagi menjadi tujuh kategori utama, yaitu:

#### 1. *Space*

Setiap gim berlangsung dalam sebuah ruang. Ruang ini didefinisikan sebagai berbagai macam tempat yang ada di gim dan bagaimana tempat itu terhubung dengan tempat lainnya. Pembuatan ruang tidak memiliki aturan khusus. Tetapi, secara umum ruang bisa menjadi terpisah atau berhubungan, memiliki dimensi yang berbeda, dan memungkinkan memiliki area terbatas yang bisa atau tidak bisa terhubung satu sama lain.

#### 2. *Time*

Gim memiliki unsur waktu yang mempengaruhi permainan. Sebagai contoh gim dengan tema *turn-base* yang menggunakan sistem menunggu giliran untuk bisa bermain. Dalam gim *turn-base*, waktu memiliki pengaruh yang sedikit karena setiap giliran dianggap sebagai waktu yang berbeda. Sebaliknya, gim yang tidak menggunakan basis giliran seperti gim aksi dan sport, sering kali diberikan batas waktu tertentu. Beberapa permainan menggabungkan sistem ini, seperti catur yang berbasis giliran tetapi memiliki waktu maksimal untuk setiap pemain.

Dalam beberapa jenis gim, waktu digunakan untuk mengatur batasan dalam sebuah permainan, seperti pada gim *Street Fighter* yang dibatasi dengan durasi waktu untuk setiap pertarungan. Selain itu, gim juga memberikan pemain kekuatan untuk mengendalikan waktu. Misalnya

beberapa gim memberikan fitur untuk mengubah siklus waktu atau memberikan pilihan kepada pemain untuk mengulang permainan dari titik poin tertentu ketika karakter pemain mati.

### 3. **Objects**

Di dalam sebuah ruang pasti ada objek. Objek meliputi karakter, properti, papan skor, atau segala sesuatu yang dapat dilihat atau diinteraksi. Objek dalam gim memiliki banyak atribut yang berfungsi untuk memberikan informasi tentang objek itu. Atribut bisa tidak berubah sepanjang gim (statis) atau berubah-ubah sepanjang permainan dengan beberapa status (dinamis).

### 4. **Actions**

Aksi merupakan *kata kerja* dalam mekanik gim. Ada dua sudut pandang dalam aksi. Pertama adalah aksi dasar, misalnya dalam permainan papan dam, pemain bisa bergerak maju, menyerang dam lawan, atau menggerakkan dam mundur (raja). Kedua adalah aksi strategi. Tindakan ini berhubungan dengan pemain menentukan tindakan agar mencapai tujuan yang diinginkan dalam gim. Misalnya dalam permainan papan dam, membuat lawan menggerakkan damnya ke posisi yang tidak diinginkan, mengorbankan dam untuk menipu lawan, dan memindahkan dam ke jalur raja agar menjadi raja.

### 5. **Rules**

Aturan adalah mekanisme paling dasar karena menentukan ruang, waktu, objek, aksi, konsekuensi, dan tujuan. Dengan kata lain, aturan memungkinkan semua mekanisme dalam gim jadi memiliki tujuan. Beberapa gim

memiliki aturan yang berbeda dalam bermain dan bisa berubah dari mode ke mode lainnya sehingga terasa seperti gim yang berbeda. Aturan adalah mekanika gim yang paling fundamental, sehingga gim tidak hanya didefinisikan oleh aturannya, melainkan gim adalah aturan.

#### 6. *Skill*

*Skill* berhubungan dengan keterampilan pemain dalam memainkan sebuah gim. Setiap gim memerlukan pemain untuk melatih keterampilan agar bisa menyelesaikan tingkat kesulitan tertentu. Beberapa gim tidak hanya memerlukan satu keterampilan, tapi beberapa keterampilan yang beragam. Dalam membuat perancangan gim, perlu dibuat daftar keterampilan yang dibutuhkan pemain.

Terdapat tiga kategori yang berhubungan dengan keterampilan. Keterampilan fisik melibatkan keterampilan dalam kekuatan, ketangkasan, koordinasi, dan ketahanan fisik. Keterampilan mental berhubungan dengan kemampuan untuk mengingat, mengobservasi, dan pemecahan teka-teki. Hampir semua gim memerlukan keterampilan mental karena bisa membuat gim jadi lebih menarik ketika ada keputusan yang harus diambil. Keterampilan Sosial seperti membaca gerakan lawan, menipu lawan, dan mengkoordinasikan teman satu tim adalah keterampilan sosial. Poker menjadi salah satu contoh keterampilan sosial yang besar, karena harus bisa menyembunyikan pikiran dan menebak pikiran lawan. Olahraga juga termasuk keterampilan sosial karena fokus pada kerja sama tim.

## 7. *Chance*

Peluang memiliki interaksi dengan enam mekanis sebelumnya. Konsep peluang merupakan bagian yang menyenangkan dalam permainan karena memberikan ketidakpastian dan momen kejutan yang mendalam. Kejutan merupakan aspek terpenting dari kesenangan manusia. Seorang desainer gim harus memiliki pemahaman dalam hal peluang, merancang sesuai keinginan, sehingga menciptakan pengalaman yang selalu penuh dengan keputusan yang menantang dan kejutan yang menarik.

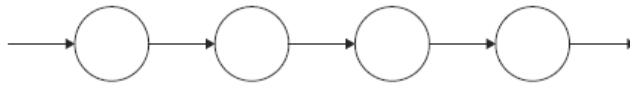
### 2.2.1.2 *Story*

Cerita berhubungan dengan urutan peristiwa yang terjadi dalam gim. Bisa berbentuk linier dan sudah ditentukan atau bercabang dan tiba-tiba. Cerita merupakan bagian terpenting dalam desain gim. Dalam membuat cerita interaktif, ada dua metode yang biasa digunakan, yaitu:

#### 1. **Metode Rangkaian Mutiara**

Metode ini menyajikan cerita dalam bentuk linier yang sudah ditentukan dan diselingi kebebasan pemain untuk bergerak. Cerita yang tidak interaktif (rangkaiannya disajikan dalam bentuk teks atau urutan animasi, kemudian pemain diberikan kebebasan untuk mengendalikan atau menggerakkan karakter (mutiara). Setelah pemain berhasil mencapai tujuan, pemain akan ditampilkan adegan cerita non-interaktif yang akan membawa pemain ke tahapan selanjutnya. Metode ini memberikan pemain interaktivitas dan tantangan yang seimbang antara *gameplay* dan cerita.





Gambar 2.1 Metode Rangkaian Mutiara  
Sumber: Schell (2017)

## 2. Metode Mesin Naratif

Metode ini memungkinkan pemain untuk mengambil keputusan dalam mengembangkan cerita. Sebuah gim yang baik dianggap sebagai mesin naratif, menciptakan cerita yang menarik dengan beragam konflik yang mengarah ke berbagai perkembangan cerita. Selain itu, pendekatan ini juga bisa membuat pemain merasa lebih terhubung dengan karakter-karakter dan suasana yang ada dalam gim.

### 2.2.1.3 *Aesthetic*

Estetika dalam konteks gim berkaitan dengan indra seperti tampilan, suara, bau, rasa, dan perasaan. Fokus utama dari estetika adalah pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi pemain. Dengan adanya estetika yang kuat dalam gim bisa membantu pemain merasakan suasana yang ada dalam gim, membangun emosi pemain, dan menciptakan kesan yang baik kepada pemain dalam jangka waktu panjang.

### 2.2.1.4 *Technology*

Teknologi berhubungan dengan media yang akan digunakan dalam perancangan gim. Teknologi terbagi menjadi dua, yaitu teknologi dasar dan teknologi dekorasi. Teknologi dasar memungkinkan adalah pengalaman baru, sedangkan teknologi dekorasi berfokus mengembangkan teknologi yang sudah ada menjadi lebih baik.

Sedangkan menurut Adams (2014), untuk membuat sebuah *gameplay* yang menarik untuk pemain, Adams membaginya ke dalam dua komponen, yaitu:

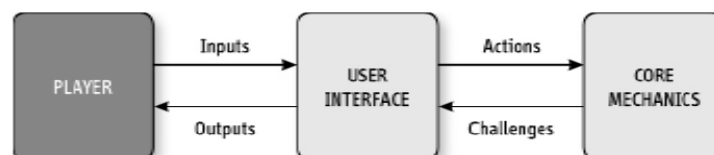
### 2.2.1.5 *Core Mechanics*

Salah satu tugas desainer gim adalah untuk mengubah peraturan gim menjadi bentuk simbol dan matematis agar sesuai dengan algorithmik. *Core mechanic* adalah inti dari gim karena menghasilkan *gameplay* dan menentukan dampak dari aksi pemain dalam gim. Beberapa hal yang ada dalam model ini adalah aksi, tantangan, efek, *state*, dan *flow*.

Salah satu kualitas dari *core mechanic* adalah tingkat realitas dari sebuah gim. Meskipun beberapa gim memiliki aspek yang terlihat seperti dunia nyata, namun selalu ada aspek tambahan yang membuat sebuah gim dapat dimainkan dan menyenangkan.

### 2.2.1.6 *User Interface*

*User interface* menjadi penengah antara *core mechanic* dengan pemain. Menjadi sebuah tantangan untuk mengubah *core mechanic* menjadi visual pada layar dan audio pada speaker atau tombol pada *keyboard* atau *controller* menjadi aksi dalam gim. Terdapat dua fitur penting dalam gim *interface*, yaitu:

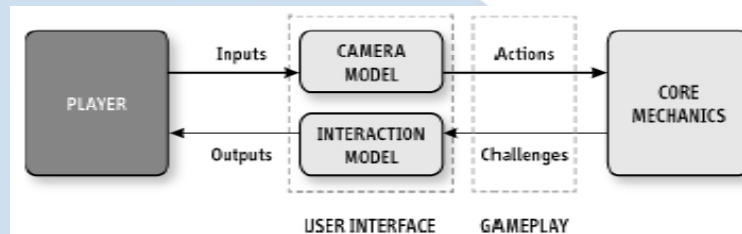


Gambar 2.2 Hubungan antara *core mechanic*, *user interface*, dan pemain.  
Sumber: Adams (2014)

#### 1. *Interaction Models*

*User interface* merubah masukan pemain pada *hardware* menjadi aksi di dalam gim. Hubungan antara masukan pemain dan tindakan yang dihasilkan ditentukan dari

interaksi gim model. Gim menggunakan beberapa standar model interaksi seperti, *multipresence*, *avatar-based models*, *contestant models*, dan lain.



Gambar 2.3 Camera model dan *interaction model* fitur dari *user interface*.

Sumber: Adams (2014)

## 2. Camera Models

*User interface* menampilkan ruang dari sudut tertentu yang dapat bergerak. Desainer menyebut ini sebagai hipotesis kamera, menjadikan sebagai sudut pandang pemain ketika sedang berada di dalam gim. Sistem ini sebut sebagai *camera model*. Dalam penerapannya, *camera model* bisa berbentuk statis atau dinamik. Statis berarti pemain melihat ruang dari perspektif yang sudah pasti, sedangkan dinamik berarti kamera mengikuti respons dari aksi pemain atau kejadian dalam gim. Penggunaan paling umum mengenai *camera models* adalah gim *first person* dan *third person* untuk memperlihatkan dunia dalam gim yang bisa digerakkan ke berbagai arah (3D) dan isometrik (2D).

### 2.3 Interaktivitas

Menurut MacKenzie (2013) interaktif terjadi ketika manusia menggunakan teknologi seperti komputer untuk melakukan tugas. Sementara itu, Griffey (2020) menjelaskan interaktif berhubungan dengan interaksi pengguna dengan sistem yang memungkinkan adanya timbal balik antara keduanya. Desain interaktif melibatkan hubungan antara pengguna dan produk yang dirancang untuk memungkinkan

pengguna mencapai tujuan yang diinginkan dengan efektif (Interaction Design Foundation, 2018).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa interaktif adalah hubungan antara manusia dan teknologi yang memungkinkan adanya timbal balik dan memungkinkan pengguna untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

### **2.3.1 Model Desain Interaktif**

Menurut Interaction Design Foundation (2018), terdapat lima dimensi dasar yang berguna untuk memahami desain interaksi. Model ini mencakup:

#### **2.3.1.1 *Words***

Penggunaan kata dalam desain interaktif, seperti label tombol, harus memiliki makna dan mudah dipahami. Diharuskan bisa menyampaikan informasi, namun tidak sampai memberikan informasi yang berlebihan kepada pengguna.

#### **2.3.1.2 *Visual Representations***

Berhubungan dengan elemen grafis seperti gambar, *typography*, dan *icon* yang bisa di interaksi dengan pengguna. Elemen ini biasanya digunakan untuk melengkapi informasi yang ingin disampaikan.

#### **2.3.1.3 *Physical Object or Space***

Memahami media yang digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan media dan lingkungan ketika pengguna menggunakan media tersebut. Ruang berkaitan dengan konteks dan memiliki pengaruh untuk menentukan bagaimana produk harus terlihat.

#### **2.3.1.4 *Time***

Memiliki keterkaitan dengan media yang berubah dengan waktu, seperti animasi, video, dan suara. Gerakan dan suara memiliki

peran untuk memberikan umpan balik visual dan audio terhadap interaksi pengguna.

#### **2.3.1.5 Behavior**

Dimensi ini terkait dengan mekanisme dari produk dan aspek manusia dalam pengalaman pengguna (UX) dan dapat mengungkapkan kelebihan dan kekurangan produk.

#### **2.3.2 User Experience (UX)**

Magain & Chambers (2014), mengatakan UX adalah cara seseorang untuk menggunakan sebuah produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Sedangkan menurut Benyon (2019), UX memiliki hubungan dengan berbagai pelayan dan produk interaktif. UX berfokus pada perasaan dan kepuasan pengguna ketika menggunakan produk. Aspek penting dalam menciptakan *user experience* sama seperti ketika mengambil foto, bermain dengan mainan interaktif, atau yang sudah terintegrasi seperti mengunjungi museum (Sharp, dkk., 2019).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa UX adalah interaksi antara pengguna dan produk yang fokus memberikan kepuasan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

##### **2.3.2.1 Accessibility**

Aksesibilitas mengacu pada jangkauan dari produk interaktif yang bisa dijangkau oleh pengguna. Menggunakan desain inklusif adalah cara untuk melakukan pendekatan kepada pengguna agar jangkauannya bisa lebih luas. Untuk memperoleh aksesibilitas, terdapat dua cara, yaitu: Pertama, melalui desain inklusif dari teknologi, dan kedua, melalui desain alat bantu teknologi.

##### **2.3.2.2 Usability**

Proses untuk memahami pengguna adalah dengan memahami tentang tujuan utama pengembangan produk interaktif untuk pengguna. Agar bisa memahami pengguna, perlu mengetahui

produk yang bisa berguna untuk pengguna. Kegunaan mengacu pada memastikan produk interaktif mudah untuk dipelajari, efektif ketika digunakan, dan memberikan kesenangan untuk pengguna. Pada dasarnya, tujuan kegunaan mengacu pada enam tujuan, yaitu:

1. Efektif untuk digunakan
2. Efisien untuk digunakan
3. Aman untuk digunakan
4. Memiliki kegunaan yang bagus
5. Mudah untuk dipelajari
6. Mudah untuk diingat tentang cara penggunaan.

Tujuan kegunaan ini memungkinkan untuk produk dinilai dari segi yang dapat meningkatkan kinerja pengguna.

## **2.4 Empati**

Menurut Krznaric (2014), empati bisa disamakan dengan kebaikan dan emosi yang sensitif kepada sesama, sehingga empati bisa menciptakan revolusi terhadap hubungan manusia. Selain itu, McLaren (2013) mengatakan empati adalah bagian penting dari cinta dan membantu untuk terhubung dengan orang lain meski tidak saling kenal. Segal (2018) menambahkan bahwa empati adalah perasaan ketika ingin mencoba memahami perasaan dan pikiran orang lain atau merasakan hal yang sama seperti orang lain.

Sehingga bisa disimpulkan bahwa empati adalah kemampuan untuk merasakan dan terhubung secara emosional dengan orang lain, sehingga memungkinkan untuk memahami perasaan atau pikiran yang sedang dialami orang lain.

### **2.4.1 Meningkatkan Respon Empati**

Riess dan Neporent (2018) mengatakan bahwa empati merupakan kemampuan untuk memahami dan berbagi emosi dengan orang lain. Riess dan Neporent memberikan tujuh cara untuk meningkatkan respons empati ke orang lain, yaitu:

### **1. *Eye Contact***

Ketika berinteraksi dengan orang lain, kontak mata memiliki peran untuk membuat lawan bicara merasa dihargai dan menunjukkan kepedulian. Selain, kontak mata juga membantu untuk membaca ekspresi emosi orang lain.

### **2. *Muscles of Facial Expression***

Mengamati raut wajah lawan bicara ketika berbicara atau mendengarkan, raut wajah cenderung ikut berubah mengikuti raut wajah lawan bicara. Hal ini bisa memicu respons emosional karena tindakan ini terjadi secara tidak sadar dan berhubungan dengan lawan bicara. Fenomena ini dikenal sebagai *emotion contagion* atau menangkap emosi orang lain berdasarkan raut wajah.

### **3. *Posture***

Menyamakan postur tubuh dengan lawan bicara. Misalnya dengan menyamakan level mata sehingga menciptakan perasaan kesetaraan, perhatian, dan memahami. Tanpa sadar tubuh bisa memberikan respons seperti mengikuti postur tubuh lawan bicara sehingga hal ini bisa membantu untuk memahami apa yang dirasakan oleh lawan bicara. Dalam perancangan gim mengenai empati, diperlukan sebuah gestur untuk bisa memahami emosi karakter dalam gim sehingga pemain bisa memiliki empati terhadap karakter di dalam gim.

### **4. *Affect***

Merasakan emosi dari lawan bicara sehingga bisa membantu untuk memahami apa yang dirasakan oleh lawan bicara. Dengan menerapkan fitur dialog dalam gim bisa membantu pemain dalam menumbuhkan empati terhadap karakter gim.

### **5. *Tone of Voice***

Penggunaan nada bicara bisa mempengaruhi lawan bicara. Mulai dari kecepatan, *pitch*, dan ritme ketika sedang berbicara. *Tone of voice* menyampaikan lebih dari 38% dari konten emosional nonverbal

dibandingkan pembahasan yang sedang dibahas bersama lawan bicara. Menentukan *tone of voice* yang tepat untuk target pemain bisa membantu pemain lebih merasa dekat dengan karakter dan membantu membangun suasana dalam gim yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.

#### **6. *Hear the Whole Person***

Mendengarkan apa yang dibicarakan dan mencoba memahami apa yang ingin disampaikan oleh lawan bicara. Fokus mendengarkan apa yang disampaikan lawan bicara agar bisa mempersiapkan respons yang akan diberikan ke lawan bicara. Penambahan monolog mengenai perasaan karakter bisa membantu pemain lebih memahami perasaan atau pikiran dari karakter

#### **7. *Your Response***

Respons diri sendiri perlu mengamati emosional dan fisiologis. Hal yang pernah di dengar bisa mempengaruhi respons tubuh. Selain itu, aliran *emotion contagion* dan merasakan apa yang dirasakan orang lain. Dengan memberikan sebuah opsi pilihan dalam dialog gim, memberikan kebebasan kepada pemain untuk menentukan sebuah keputusan yang bisa mempengaruhi alur cerita dalam gim.

### **2.4.2 Empati Sosial**

Segal (2018) mengatakan bahwa mengembangkan empati adalah proses bagi individu dan masyarakat. Terdapat tiga tingkatan untuk memahami sosial empati:

#### **1. *Exposure***

Memiliki rasa ingin terlibat dalam interaksi interpersonal dengan keinginan menjalin kontak dengan orang lain dari beragam latar belakang. Menjelajahi lokasi yang belum pernah dikunjungi untuk memahami budaya yang unik dan berbeda. *Exposure* memungkinkan seseorang untuk mendapatkan kesadaran mengenai informasi baru.



## **2. *Explanation***

Memperoleh pemahaman mengenai faktor-faktor yang menyebabkan perbedaan antara individu. *Explanation* melibatkan informasi yang sudah didapatkan selama proses *exposure*.

## **3. *Experience***

Empati dengan memahami sudut pandang yang berbeda baik dari ras, budaya, gender, usia, atau kemampuan. Menggunakan pengetahuan yang didapatkan dari *explanation* untuk menganalisis kesamaan dalam hidup orang lain. *Experience* memungkinkan individu untuk menjalani kehidupan seperti yang dialami orang lain dan melihat dari sudut pandang mereka.

## **2.5 Fobia**

Gournay (2015) mengatakan bahwa fobia merupakan ketakutan yang nyata dan terkait dengan kondisi kecemasan. Mind (2021), menyebutkan ada dua hal yang bisa memicu sebuah fobia, yaitu situasi dan objek. Menurut Forsyth & Eifert (2016), orang yang memiliki fobia cenderung memilih untuk menghindari atau menjauhi objek atau situasi yang ditakuti.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa fobia merupakan sebuah ketakutan yang berlebihan terhadap situasi atau objek sehingga membuat individu yang memiliki fobia akan memilih untuk menghindari situasi atau objek tersebut.

### **2.5.1 Fobia Spesifik**

Menurut Bourne (2020) spesifik fobia adalah kondisi ketakutan berlebih terhadap sebuah situasi atau objek. Individu cenderung berusaha untuk kabur dari situasi tersebut atau melewatinya dengan perasaan takut yang berlebihan. Rasa takut lebih terkait dengan situasi itu sendiri dibandingkan dengan serangan panik. Tapi, bila individu berada disituasi atau dekat dengan objek yang ditakuti dapat memicu serangan panik. Rasa takut bisa mengganggu rutinitas normal, pekerjaan, atau hubungan sosial yang menyebabkan ke tidak nyaman signifikan.

Forsyth dan Eifert 2016 mengatakan banyak orang yang memiliki fobia spesifik tidak mau mencari pertolongan ke profesional dan lebih memilih untuk menghindari situasi atau objek yang ditakuti. Selain itu, peluang untuk bertemu dengan situasi atau objek bisa dianggap tidak mungkin sehingga tidak mengganggu kehidupan sehari-hari. Misalnya seseorang memiliki fobia hiu dan tinggal di Idaho, sehingga tidak memungkinkan individu itu untuk bertemu hiu.

### **2.5.2 Arachnophobia**

Menurut Shahriari-Namadi, dkk. (2018), salah satu fobia hewan paling umum adalah *arachnophobia* atau ketakutan berlebihan terhadap laba-laba. Orang yang menderita *arachnophobia* akan memilih untuk menghindari hewan seperti laba-laba, kalajengking, lobster, serangga, dan beberapa hewan berkaki banyak lainnya. Menurut Brown dkk., (2003) fobia ini dianggap sebagai masalah psikologis paling serius yang membutuhkan perawatan profesional. *Arachnophoia* adalah fobia yang paling umum dialami dengan persentase pengaruh sebesar 1.2% pada pria dan 5.6% pada wanita (Zhou, 2023). Fobia terhadap hewan biasanya dialami ketika masa kanak-kanak, berkembang ketika masa dewasa, dan jarang muncul setelah dewasa (Shahriari-Namadi dkk., 2018).

### **2.5.3 Penanganan**

Mind (2020) mengatakan ada beberapa cara untuk membantu orang di sekitar untuk mengatasi fobia yang sedang dialami, yaitu:

#### **2.5.3.1 Mencoba Memahami Fobia**

Mencari informasi mengenai fobia, termasuk dengan membaca sumber informasi mengenai fobia dan pengalaman pribadi dari orang lain sehingga bisa memahami perasaan dari individu yang memiliki fobia. Mendengarkan pengalaman individu yang memiliki fobia sehingga bisa menumbuhkan empati.

### 2.5.3.2 Menganggap Fobia Serius

Fobia sering dianggap sebagai sesuatu yang tidak serius. Padahal, fobia memiliki dampak yang serius kepada individu yang memiliki fobia, seperti:

1. Menyebabkan kecemasan yang mendalam hingga menunjukkan gejala yang berlebih.
2. Memicu serangan panik dan stres yang berlebihan
3. Mempengaruhi kegiatan sehari-hari.

Fobia tidak dapat dilihat. Tapi, rasa cemas dan takut adalah bentuk nyata dari fobia mereka.

### 2.5.3.3 Tidak Memberikan Tekanan

Membantu individu untuk mengatasi fobia mereka tanpa memberikan perasaan tertekan ketika berusaha menghadapi rasa takut.

### 2.5.3.4 Memberikan Dukungan Mencari Pertolongan

Jika fobia sudah menjadi masalah untuk individu yang memiliki fobia, mencari pertolongan ke profesional bisa menjadi solusi.

## 2.6 Karakter Desain

Desain karakter bisa membantu dalam menciptakan visual dan memperkuat perkembangan narasi dan konsep dari seni hiburan seperti buku, gim, atau film. Peran desain karakter adalah untuk memberikan gambaran visual kepada tim sebagai penentu keberhasilan dari sebuah ide. Crossley (2014) berpendapat bahwa ada empat tahapan dalam perancangan desain karakter.

### 2.6.1 Ideas, Thumbnails, and Sketches

Crossley menjelaskan tentang konsep *frankenstein method* atau sebuah metode untuk mendaur ulang ide-ide lama yang diubah menjadi sebuah metode baru. Misalnya seperti mendaur ulang sebuah gambar dari buku sketsa lama ke dalam proyek baru. Selain itu, menggabungkan gambar-

gambar lama menjadi satu bisa memunculkan sebuah ide dan konsep baru. Metode ini memungkinkan untuk menghasilkan sebuah konsep karakter yang beragam.

### ***2.6.2 Using Reference***

Dalam proses kreatif, referensi memiliki peran penting dalam pengembangan konsep dan ide. Di era digital, pencarian referensi bisa lebih mudah karena akses yang lebih mudah, misalnya pada penggunaan foto traktor untuk membuat desain karakter. Mengamati benda-benda di sekitar bisa membantu menciptakan sebuah karakter unik. Referensi baik dari dunia nyata maupun digital sangat penting dalam mengembangkan konsep dan karakter.

### ***2.6.3 Refining Designs***

Proses kreatif merancang karakter untuk sebuah cerita perlu mempertimbangkan perubahan karakter agar sesuai dengan alur cerita. Karakter desain dapat terasa memiliki emosi dan perilaku melalui latar belakang, pekerjaan, dan sifat dari karakter.

### ***2.6.4 Turnarounds and Lineups***

Desain karakter bertujuan untuk memberikan desain terperinci agar memiliki gambaran dalam perancangan. Karya akhir harus mudah dipahami dan mencakup elemen desain dan informasi yang diperlukan agar karakter dapat di bangun dengan baik. Dalam menciptakan sebuah karakter, diperlukan desain depan, belakang, dan samping untuk memberikan panduan dan gambaran yang efisien mengenai karakter. Agar karakter bisa terlihat lebih menarik, penambahan warna dibutuhkan dalam perancangan sebuah desain karakter. Pada tahap lainnya, dibutuhkan perbandingan ukuran antara karakter untuk memberikan keunikan pada setiap karakter, baik dari segi volume, bentuk, dan tinggi antara karakter.