

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Interaktivitas

Menurut Zeman (2017), interaktivitas adalah sebuah istilah yang terdiri dari dua kata yaitu inter dan aktivitas, kata inter memiliki arti “antara dua hal” dan aktivitas mempunyai arti “melakukan sesuatu”.

2.1.1 Jenis Interaksi

Dalam teori interaktivitas, interaksi kemudian dibagi lagi menjadi 5 jenis. Hal ini dibagi berdasarkan tindakan yang dilakukan ketika berhadapan dengan sebuah sistem interaktif (Preece, 2019).

2.1.1.1 *Instructing*

Pada jenis ini pengguna melakukan instruksi terhadap sistem yang sudah diprogram agar dapat menjalankannya. Dalam melakukan instruksi beberapa cara yang dilakukan meliputi aktivitas menekan tombol, mengetik perintah yang diinginkan, memilih opsi yang sudah disediakan, dan sebagainya.

2.1.1.2 *Conversing*

Dalam jenis interaksi ini pengguna melakukan percakapan dengan sistem, sehingga interaksi ini tidak sebatas program mematuhi perintah yang sudah diberikan kepada sistem.

2.1.1.3 *Manipulating*

Pada jenis interaksi ini pengguna dibiarkan untuk melakukan aktivitas manipulasi objek yang terdapat pada ruang virtual ataupun fisik yang tersedia. Kegiatan ini menggunakan kebiasaan pengguna dalam melakukan interaksi di dunia nyata. Beberapa cara yang dapat dilakukan dalam proses manipulasi objek adalah menggerakkan, memilih, memperbesar, memperkecil, dan sebagainya.

2.1.1.4 Exploring

Jenis interaksi ini melibatkan pengguna dalam melakukan eksplorasi dengan cara bergerak dan mencari tahu informasi baru di suatu lingkungan. Interaksi ini dapat dilakukan dalam ruangan virtual ataupun ruang nyata, dari kegiatan eksplorasi yang sudah dilakukan pengguna diharapkan untuk menggunakan pengetahuan baru dalam berinteraksi dengan ruangan.

2.1.1.5 Responding

Jenis interaksi ini terjadi ketika sebuah sistem atau program memberikan respon yang muncul ketika pengguna sudah memasukan sebuah perintah. Beberapa hal yang muncul dapat berupa peringatan, penjelasan, atau sistem dapat menunjukkan suatu hal yang dipandang menarik untuk pengguna. Semua hal yang diberikan oleh sistem dapat diabaikan ataupun dapat digunakan oleh pengguna.

2.2 Warna

Warna merupakan sebuah fenomena cahaya atau perspektif visual yang membuat individu dapat membedakan sebuah objek identik dan mempengaruhi keseharian manusia dengan disuguhi variasi energi visual yang berbeda-beda (Poulin, 2018). Warna sendiri pada dasarnya dibagi menjadi tiga kategori.

2.2.1 Hue

Hue sendiri adalah sebuah nama warna. Dari tiga kategori yang tersedia dalam dasar warna, *hue* disebut sebagai kategori yang paling absolut dibanding yang lainnya, hal ini disebabkan oleh bagaimana seseorang melihat cahaya yang dipantulkan.

2.2.2 Value

Value dalam sebuah warna mengacu kepada tingkat gelap dan terang warna, *value* berperan penting dalam memandu cara audiens melihat sebuah komposisi.

2.2.3 Saturation/Chroma

Saturation mengacu pada intensitas dari sebuah warna yang kemudian tingkat kepekatan warna tersebut mempengaruhi kecerahan warna. Pada warna yang tidak memiliki intensitas yang tinggi warna tersebut cenderung akan terlihat gelap. Saturasi dari sebuah warna mempunyai pengaruh besar dalam sebuah desain tergantung tujuan dari desain yang dituju.

2.2.4 Simbol Warna

Setiap warna juga memiliki makna-makna yang dapat memberikan suasana-suasana tertentu. Warna juga memiliki ciri khas simbolik tertentu, yang jika dijabarkan sebagai berikut (Opara, E. & Cantwell, J. 2014).

2.2.4.1 Merah

Warna merah dapat mempunyai dua arti, positif dan juga negatif. Dari segi positif, warna merah dapat mempunyai arti dan memberikan suasana panas, tenaga, keberanian, tenaga, pengorbanan, darah, antusiasme, gairah, cinta, sedangkan dari sisi negatif warna merah dapat memberikan suasana bahaya, kekejaman, amarah, keabadian, dan berhenti.

2.2.4.2 Kuning

Warna kuning juga dapat memberikan kesan positif dan negatif, dari segi positif warna kuning dapat memberikan kesan optimis, hangat, seru, pertemanan, harapan, dan kegembiraan, sedangkan kesan negatif yang dapat diberi dari

warna kuning termasuk dengan kecemburuan, duka, iri, pengecut, penipu, peringatan, kelemahan, dan iri.

2.2.4.3 Biru

Warna biru dapat memberikan konteks yang juga positif dan negatif, secara positif warna biru dapat menjadi warna yang memberi konteks, pengetahuan, rasa sejuk, kepercayaan, kesetiaan, perdamaian, keadilan, kepintaran, dan keberhasilan, sedangkan dari sisi negatif konteks yang diberikan dari warna biru adalah depresi, kesedihan, rasa dingin, rasa hampa, tidak bermoral, dan kebingungan.



Gambar 2.1 Karakter Berwarna Biru di Visual Novel Is it That Deep, Bro?

Sumber: Moawling (2019)

2.2.4.4 Hijau

Warna hijau dapat memberikan suasana positif sebagai pertumbuhan, penyembuhan, kesuksesan, harmoni, kejujuran, muda (anak muda), kepercayaan, kebersihan, kedamaian. Dari sisi negatif, warna biru dapat memberi konteks racun atau beracun, penyakit, dan keserakahan.

2.2.4.5 Ungu

Dari segi suasana warna ungu mengeluarkan konteks positif sebagai kebijaksanaan, kecanggihan, rohani, kemegahan, menginspirasi, mistis, kepekaan. Dari segi negatif warna hijau memberikan suasana yang berlebihan, gila, kejam, sombong, keserakahan, kesedihan.

2.2.4.6 Oranye

Suasana yang diberikan oleh warna oranye dalam segi positif adalah suasana kreativitas, semangat, hangat, kasih sayang, kesehatan, dan keceriaan, sedangkan secara negatif warna oranye mengeluarkan suasana yang bising, rendah, memberi peringatan, kejahatan, kasar, dan sembrono.



Gambar 2.2 Visual Novel Berwarna Oranye di Gim Our Life
Sumber: GB Patch Games (2021)

2.2.4.7 Hitam

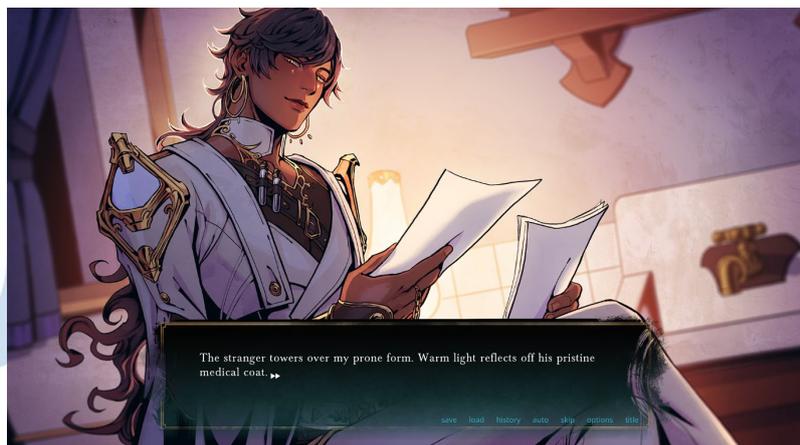
Warna hitam dapat memberi konteks positif dan juga negatif, dari segi positif warna hitam dapat melambangkan otoritas atau kekuatan, berat, keanggunan, formal, serius, misterius, sedangkan dari konteks negatif yang dapat disimbolkan dari warna hitam adalah kejahatan, rahasia, kesedihan, rasa berat, rasa hampa, dan pemberontakan,



Gambar 2.3 Pengaplikasian Warna Hitam di Visual Novel Adventures with Anxiety!
Sumber:Nicky Case!

2.2.4.8 Putih

Suasana yang dikeluarkan dari warna putih secara positif adalah kebersihan, damai, kebajikan, kepolosan, kelembutan, kesucian, murni, dan kebenaran atau keadilan. Dari segi negatif warna putih dapat mengeluarkan konteks sebagai figur yang rapuh, kematian, dan juga menyerah.



Gambar 2.4 Karakter Visual Novel Berwarna Putih di Gim Touchstarved
Sumber: Red Spring Studio (2023)

2.3 *Typography*

Tipografi adalah sebuah prinsip unik dimana seorang desainer dapat mencocokkan *type* dalam mengemukakan fungsi dan juga visual (Poulin,

2018). Menurut Landa sebuah *typeface* sebuah kumpulan beberapa karakter yang sudah digabungkan untuk menciptakan sebuah properti visual yang konsisten.

2.3.1 Jenis Huruf

Seiring waktu banyak jenis *typeface* yang bermunculan tergantung gaya dan sejarahnya, berikut adalah beberapa jenis *typeface* utama (Landa,2014):

2.3.1.1 Old style

Jenis huruf ini mempunyai karakteristik huruf yang mempunyai kemiringan pada desainnya dan juga memiliki lengkungan pada desainnya seperti Caslon, Garamond, dan Hoefler.

2.3.1.2 Transitional

Gaya *typeface* ini memiliki ciri khas yang mempunyai desain transisi dari tradisional ke desain yang lebih terlihat modern. Beberapa font dalam kategori ini adalah Baskerville, dan Century.

2.3.1.3 Modern

Jenis huruf modern memiliki karakteristik garis yang lebih tebal, dan mempunyai simetri yang lebih simetris dibanding *typeface* roman lainnya, beberapa font yang termasuk kategori ini adalah Didot, Walbaum, dan Bodoni.

2.3.1.4 Slab Serif

Jenis *typeface* ini cenderung memiliki guratan garis yang tebal yang konsisten dan jenis serif yang berbentuk seperti lempengan. Contohnya, Clarendon, dan Bookman.

2.3.1.5 Sans Serif

Huruf ini adalah jenis huruf yang pertama kali mengenalkan desain tanpa serif, dengan guratan garis yang tebal. Beberapa diantaranya adalah Grotesque, Humanist, dan Geometric.

2.3.1.6 Blackletter

Jenis huruf *blackletter* juga disebut sebagai *gothic* dengan karakteristik garis yang tebal dengan beberapa lengkungan dan bentuk yang cenderung rapat. Beberapa diantaranya adalah Textura, Gutenberg's Bible, dan Fraktur.

2.3.1.7 Script

Jenis huruf ini adalah jenis yang paling nampak seperti tulisan manusia, dengan karakteristik seperti tulisan sambung yang biasanya berdekatan. Beberapa diantaranya adalah Brush Script, dan Snell Roundhand Script.

2.3.1.8 Display

Jenis huruf *display* adalah jenis huruf yang biasanya digunakan hanya dalam ukuran yang besar dan tidak digunakan untuk bacaan karena desainnya yang lebih dekoratif.

2.4 Layout dan Grid

Menurut Landa (2014) *Layout* merupakan sebuah metode dalam menempatkan aset. Penempatan aset disesuaikan dengan kebutuhan, namun fokusnya adalah untuk menempatkan desain visual yang dapat memudahkan audiens dalam menerima informasi secara efektif, *layout* yang baik akan dapat menyampaikan pesan serumit apapun informasi yang ingin disampaikan. *Grid* adalah sekumpulan garis yang digunakan untuk membantu desainer dalam menempatkan aset-aset sehingga tercipta *layout* yang baik.

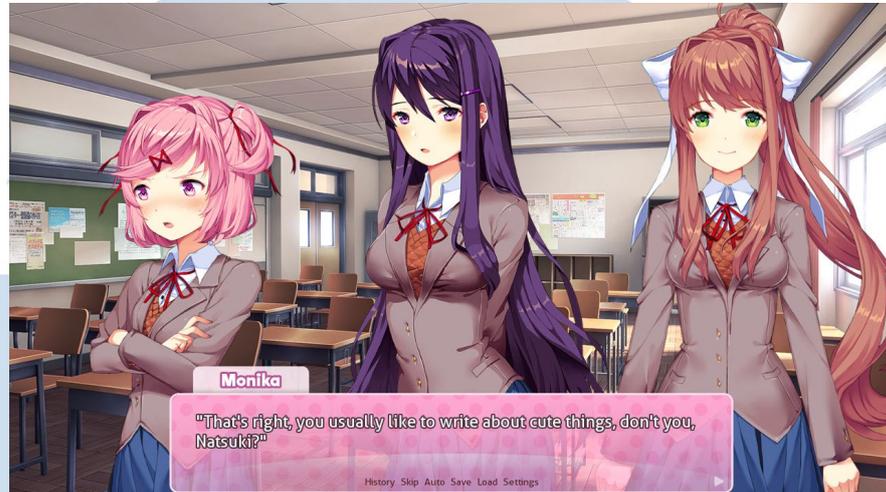


Gambar 2.5 Penggunaan Layout pada Visual Novel Hydrangea
Sumber: Meiri (2024)

2.5 Visual Novel

Menurut Camingue (2021) visual novel merupakan sebuah genre gim narasi digital dengan tujuan memberi dampak kepada perkembangan cerita dalam gim. Secara garis besar mempunyai empat fitur elemen yang membentuk sebuah visual novel. Sebuah visual novel dilengkapi dengan visual baik dalam bentuk ilustrasi, grafik, ataupun gaya visual. Ilustrasi yang digunakan dalam gim bergenre visual novel berbentuk ilustrasi karakter, dan diiringi dengan ilustrasi latar belakang. Visual yang terdapat umumnya tidak bergerak dengan gaya visual yang bermacam-macam. Elemen kedua di dalam sebuah VN adalah struktur narasi, hal ini merujuk kepada salah satu fitur yang menonjol pada VN yaitu struktur bercabang yang mengarahkan pemain ke satu *ending* dari beberapa ending yang tersedia, fitur ini menyuguhkan pemain dengan beberapa pilihan untuk mencapai *ending* yang diinginkan. Elemen ketiga VN adalah interaksi, secara umum interaksi yang disuguhkan pada gim bergenre visual novel hanya sebatas pilihan yang mengarahkan pemain ke *ending* yang berbeda-beda dan lebih kompleks, namun dalam visual novel yang lebih dikembangkan, *developer* bisa menyisipkan puzzle dan juga *mini-game*. Elemen utama keempat yang terdapat di dalam sebuah visual novel adalah kualitas cerita, hal ini merujuk dari konten visual novel yang sangat

bergantung dengan kedalaman plot cerita dan perkembangan karakter yang tersedia di dalam gim.



Gambar 2. 6 Visual Novel Doki Doki Literature Club!
Sumber: Team Salvato (2017)

2.6 UI/UX

UI dan *UX* merupakan dua hal yang berbeda, keduanya mempunyai peranan penting dalam sebuah desain. *UI* atau *User Interface* adalah desain yang berfokus dalam tampilan dari desain yang sudah dirancang, hal yang termasuk dalam sebuah *UI* adalah tombol, *color scheme*, ilustrasi yang digunakan, font, layout, dan hal lain yang berhubungan dengan tampilan, sedangkan *UX* atau *User Experience* mempunyai fokus dalam pengalaman pengguna saat menggunakan rancangan, *UX* berfokus untuk memastikan desain yang dibuat terasa nyaman saat digunakan dan tidak menghambat *flow* pengguna, masalah utama yang dipikirkan dalam *UX design* adalah kekurangan yang biasanya dihadapi pengguna, tujuan yang pengguna ingin capai, dan langkah apa yang pengguna harus lalui. *UI* dan *UX* adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan karena keduanya saling melengkapi sebuah desain (Lamprecht, 2023).

2.7 Transisi

Dalam sebuah gim, visual adalah salah satu hal yang sangat penting. Dalam membantu interaksi dalam sebuah gim transisi dapat digunakan untuk menambah aktivitas pemain dan meningkatkan antisipasi dan

renungan. Transisi dapat mempunyai peran yang penting dalam sebuah gim. Sebuah transisi dapat menciptakan pemain untuk lebih mendalami cerita dengan menggabungkan dua petunjuk atau dua inti yang sebelumnya telah dilewati pemain sehingga pemain dapat melengkapi informasi dari kedua petunjuk tersebut, hal ini dapat membuat pemain merasa seakan pemain mendapatkan sebuah pencapaian. Sebuah transisi juga dapat membantu membentuk cerita dan mengarahkan pemain ke dalam konsep yang ingin disampaikan oleh penulis, kesempatan ini juga dapat membiarkan pemain untuk berimajinasi akan narasi yang pemain tangkap. Tidak hanya itu transisi juga berfungsi dalam melompati poin tertentu atau membantu pemain untuk kembali ke poin sebelumnya ketika pemain tidak puas dengan jalan yang ditempu (Solarski, 2017).

2.8 Character

McKee (2021) mengatakan bahwa sebuah karakter tidak sama dengan seorang. Manusia tercipta dengan kemampuan untuk bersosialisasi dan membangun hidupnya di dunia, hal ini berbanding terbalik dengan seorang karakter yang diciptakan oleh seorang penulis. Karakter tidak mempunyai kemampuan untuk membangun kehidupannya sendiri karena seorang karakter hanya dapat memiliki kehidupan yang telah dibangun oleh penulisnya. Seorang karakter memiliki.

Karakter mempunyai wataknya tersendiri, perwatakan yang dapat dimiliki oleh seorang karakter dapat berupa jenis kelamin, kekayaan, edukasi, sifat, dan perilaku karakter. Setiap karakter diciptakan dengan watak yang berbeda agar adanya keunikan dari satu sama lain. Karakter dapat mencurahkan reaksi yang berbeda di krisis yang sama, perbedaan ini menghindari repetisi.

2.8.1 Three-dimensional Character

Menurut Egri (2021) setiap objek yang terdapat dalam dunia memiliki tiga dimensi yaitu kedalaman, panjang, dan lebar. Manusia juga memiliki hal yang tidak terlalu beda, karakter seorang manusia

dibagi menjadi fisiologi, sosiologi, dan psikologi, ketiga hal tersebut dapat membantu seseorang untuk memahami perilaku sebuah karakter, mulai dari cara karakter berbicara, cara karakter berpose, dan sebagainya dapat dipahami jika sebuah karakter dibedah dengan ketiga bagian tersebut. Dari segi fisiologi, karakter dapat dibedah dari segi *sex, age, height and weight, defects, dan heredity*. Dari segi sosiologi sebuah karakter dapat dibedah dari segi *class, occupation, education, home life, religion, race, nationality, place in community, political affiliations, dan amusements atau hobbies*. Dimensi ketiga yang dapat digunakan untuk mengetahui sebuah karakter lebih dalam adalah dari segi psikologi, hal ini dibedah kembali menjadi *sex life, moral standards, ambition, frustrations, temperament, attitude towards life, complexes, abilities, qualities, dan IQ*.

2.8.2 Ekspresi Karakter

Menurut Shaftesbury (2017) seorang manusia memiliki kemampuan untuk melakukan perubahan pada wajahnya, walaupun tidak semua manusia memiliki muka yang pasti sangat mirip, semua orang dapat dipastikan untuk merubah raut wajahnya. Wajah dibagi menjadi tiga jenis, yaitu wajah yang kaku, wajah yang lentur atau fleksibel, dan wajah yang sangat fleksibel. Jenis wajah yang kaku biasanya hanya memiliki perubahan atau pergerakan raut wajah yang kecil sehingga tidak terlalu mudah dibaca, wajah jenis ini membuat karakter tersebut untuk terlihat seperti lebih kuat atau memiliki kesan seakan mempunyai derajat yang tinggi. Jenis wajah yang fleksibel adalah jenis wajah yang dapat menunjukkan semua ekspresi yang pada umumnya dimiliki manusia namun juga dapat menutupi semua emosi tersebut. Jenis wajah yang sangat fleksibel dapat menunjukkan perubahan emosi dengan menggerakkan salah satu fitur wajahnya, orang dengan wajah jenis ini dapat mengeluarkan ekspresi secara tulus ataupun hanya untuk

mengekspresikan emosi lewat seni. Jenis *facial movement* atau ekspresi lalu dibagi lagi menjadi beberapa divisi dengan penjelasannya masing-masing, yaitu:

1) Mulut

Mulut yang tampak terbuka memberikan kesan rasa tidak nyaman, mulut yang digambarkan tertutup dengan rapat dapat memberikan kesan ketegasan atas emosi yang dirasakan, Ketika mulut terbuka dengan lebar dengan sudut bibir ke atas dapat menggambarkan kebahagiaan, sebaliknya dengan sudut bibir ke bawah menunjukkan ketidakpuasan.

2) Alis

Pergerakan alis dapat memberikan kesan emosi yang berbeda, ketika alis dinaikan sedikit secara dapat menunjukkan rasa tertarik, ketika alis dinaikan dengan sangat tinggi maka karakter akan terlihat terkejut. Sisi dalam alis ketika diturunkan dapat menunjukkan tekad dari karakter, sedangkan jika diturunkan secara drastic karakter akan terlihat marah, sebaliknya hanya sisi dalam alis yang dinaikan maka karakter akan terlihat tidak nyaman, atau kesakitan.

3) Kelopak Mata

Kelopak mata terbagi menjadi dua bagian yaitu kelopak mata atas, dan bawah. Perubahan kepada salah satu atau kedua bagian tersebut dapat memberikan penggambaran emosi yang berbeda. Manusia pada umumnya lebih banyak menggerakkan kelopak mata atas, jika kelopak atas tampak di atas iris maka akan memberikan kesan ketertarikan, kelopak mata yang naik sampai menunjukan bagian putih di atas iris maka karakter dapat terlihat bersemangat atau senang, tinggi dari kelopak mata dapat dimainkan atau disesuaikan untuk memberikan kesan lain yang berbeda.

4) Bola Mata

Bola mata juga memiliki peran penting dalam menunjukkan ekspresi, posisi bola mata atau pupil yang berada di atas akan memberikan kesan karakter yang sedang menghormati atau memuja, bola mata yang terlihat tertekan akan memberikan kesan karakter yang sedang tunduk.

2.9 Ilustrasi

Menurut Landa (2014) ilustrasi merupakan sebuah gambar yang tercipta setelah proses melukis, hasil yang sudah selesai akan dipadukan dengan elemen lainnya dan melengkapi satu sama lain. Ilustrasi juga dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan suatu informasi. Setiap ilustrator yang bekerja dalam bidang ilustrasi secara profesional memiliki gaya visual masing-masing yang dapat dibedakan dari satu sama lain.

2.10 *Storytelling*

Echols (2014) *storytelling* adalah dua kata yang tergabung menjadi satu, dua kata yang terdapat di *storytelling* adalah *story* yang mempunyai arti cerita dan *telling* yang berarti cara menceritakan. Ketika digabung *storytelling* mempunyai arti cara menceritakan sebuah cerita. Cerita mempunyai pola peristiwa, pola peristiwa akan tergabung menjadi satu plot. Cerita dapat diceritakan dengan berbagai cara, salah satu cara yang umum digunakan adalah dengan pergantian sudut pandang, beberapa peristiwa yang dikategorikan secara tematis, kilas balik, repetisi, dan sebagainya. *Storytelling* dapat dibagi kembali menjadi tiga jenis, yaitu:

2.10.1 *Linear*

Menurut Miller (2019) salah satu jenis *storytelling* dalam *digital storytelling* terdapat jenis struktur cerita linear, jenis struktur cerita ini menceritakan cerita secara lurus, yang dimaksud dari hal ini adalah perkembangan alur cerita yang berkembang sesuai dengan

plot point yang sebelumnya sudah ditentukan dan tidak bisa diubah oleh pemain.

2.10.2 *Non-linear*

Berbeda dengan jenis struktur yang linear, jenis struktur cerita *non-linear* mempunyai pilihan-pilihan yang berbeda, pilihan yang tersedia lalu bisa dipilih oleh audiens, pada struktur ini audiens diberikan kebebasan dalam memilih alur cerita yang tersedia. Pilihan yang sudah dipilih dapat merubah bagaimana cerita berakhir.

2.10.3 *Modular*

Menurut Sheldon (2022) Jenis struktur cerita *modular* adalah sebuah cerita yang memiliki beberapa hal yang semuanya berjalan dalam kisah-kisah yang berbeda namun terjadi saat bersamaan. Kisah-kisah yang berbeda ini dapat terjadi tanpa penyebab. Beberapa kisah tersebut dapat memiliki kesinambungan, namun ada pula kisah yang sama sekali tidak memiliki koneksi dengan alur cerita keseluruhan.

2.11 *Game Rating* dan Sensor

Di dalam semua gim yang sudah dipublikasikan memiliki jenis konten-konten yang berbeda, konten yang terdapat dalam gim bisa memiliki konten yang menciptakan rasa bahagia, rasa sedih, atau rasa jijik. Dari semua konten yang tersedia dalam gim, tidak semua konten layak untuk dikonsumsi oleh semua umur. Konten gim juga dapat memiliki isi yang dapat menyebabkan rusaknya psikis jika tidak dihindari, untuk menghindari hal tersebut diciptakan *Game Rating*. Indonesia mempunyai sistem penilaian gim tersendiri yang dibuat oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika. Rating tersebut dibagi menjadi beberapa tingkatan yaitu usia 3 tahun atau lebih, usia 7 tahun atau lebih, usia tahun 13 atau lebih, dan usia 18 tahun atau lebih (Widiartanto, 2016).

Dari beberapa tingkatan usia, dijelaskan juga konten-konten yang membuat sebuah gim termasuk dalam kategori tersebut agar dapat diberikan sensor. Sensor secara umum adalah perilaku untuk menyembunyikan hal yang dianggap tidak pantas. Berikut adalah penjelasan konten untuk setiap tingkatan *rating*:

1) Usia 3 Tahun atau Lebih

Gim yang masuk dalam kategori ini tidak diperbolehkan untuk menyajikan ilustrasi ataupun tulisan yang mengandung rokok, narkoba, psikotropika, dan zat adiktif lainnya, hal lain yang juga diperbolehkan untuk ditampilkan pada gim dengan *rating* ini adalah kekerasan, darah, mutilasi, kanibalisme. Menggunakan Bahasa yang sopan dan tidak memiliki humor dewasa. Ilustrasi yang menyerupai alat vital, payudara, atau bokong juga tidak diperbolehkan. Aktivitas judi, penyimpangan seksual, dan hal yang dapat menciptakan hasrat seksual, interaktivitas dengan cara bercakap atau multipemain juga tidak dapat ditampilkan. Konten juga tidak diizinkan untuk menciptakan suasana yang menakutkan, dan rasa ngeri. Hal terakhir dalam kategori ini adalah untuk menampilkan ketentuan pendampingan orang tua.

2) Usia 7 Tahun atau Lebih

Secara keseluruhan, gim yang termasuk dalam tingkatan ini memiliki ketentuan yang sama dengan usia 3 tahun. Gim yang masuk dalam kategori ini tidak diperbolehkan untuk menyajikan ilustrasi ataupun tulisan yang mengandung rokok, narkoba, psikotropika, dan zat adiktif lainnya, hal lain yang juga diperbolehkan untuk ditampilkan pada gim dengan *rating* ini adalah kekerasan, darah, mutilasi, kanibalisme. Menggunakan Bahasa yang sopan dan tidak memiliki humor dewasa. Ilustrasi yang menyerupai alat vital, payudara, atau bokong juga tidak diperbolehkan. Aktivitas judi, penyimpangan seksual, dan hal yang dapat menciptakan hasrat seksual, interaktivitas dengan cara bercakap atau multipemain juga tidak dapat ditampilkan. Konten juga tidak diizinkan untuk menciptakan

suasana yang menakutkan, dan rasa ngeri. Hal yang membedakan adalah tidak perlu ditampilkannya dampingan orang tua.

3) Usia 13 Tahun atau Lebih

Gim dengan *rating* usia 13 tahun atau lebih mempunyai beberapa perubahan dalam peraturan konten yang dapat diperlihatkan seperti penggunaan zat adiktif namun bukan kepada tokoh utama, aktivitas kekerasan yang disertai rasa benci, amarah, dan senjata (tidak berbentuk senjata asli), namun kekerasan tidak boleh menampilkan mutilasi, konten yang memicu rasa ketakutan atau rasa ngeri juga diperbolehkan pada kategori ini.

4) Usia 18 Tahun atau Lebih

Pada *rating* ini, hampir semua konten yang sebelumnya tidak diperbolehkan untuk ditunjukkan tidak perlu disembunyikan, namun masih ada beberapa konten yang tetap perlu disensor seperti penyimpangan seksual, dan tidak menampilkan alat vital, payudara, dan bokong.

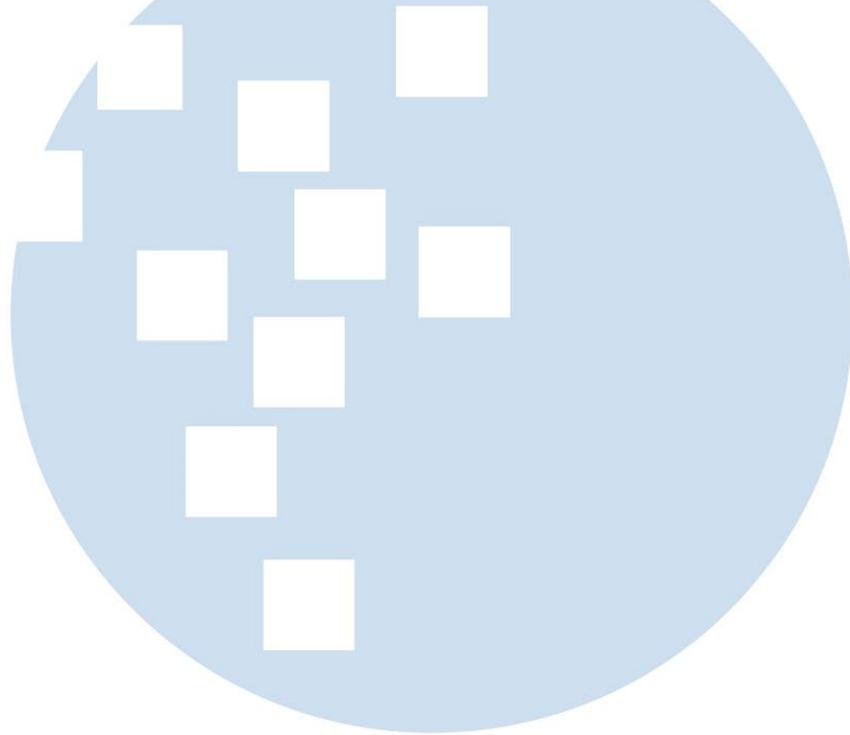
2.12 Dissociative Disorders

Dissociative disorder merupakan salah satu permasalahan kesehatan jiwa kompleks, pengidap dengan *dissociative disorder* mempunyai gejala disosiatif yang mengganggu fungsi atau aktivitas penderita dari segi psikis, contohnya adalah kesadaran bawah sadar, memori, emosi, fungsi motorik, dan identitas (Chien & Fung, 2022).

2.12.1 Dissociative Identity Disorder

DID merupakan salah satu *dissociative disorder* utama dimana seseorang mengalami trauma yang hebat di masa lampau seorang anak, trauma yang dihadapi menciptakan pengidap untuk memecahkan sifat dirinya menjadi kepribadian yang baru. Dalam beberapa budaya pengidap *DID* dianggap mengalami kesurupan, sedangkan faktanya pengidap mempunyai dua kepribadian berbeda

yang dapat mengambil alih kontrol tubuhnya. Kepribadian lain yang dimiliki pengidap mempunyai identitas yang berbeda baik dari nama, sifat, perilaku, sampai jenis kelamin (Purwoko, 2024)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA