

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Game*

Menurut Schell (2019), perlu di definisikan apa itu *game* dan bagaimana cara membedakannya dengan objek lain seperti mainan. Biasanya, *game* di definisikan sebagai sesuatu yang dimainkan. Namun, definisi ini masih luas, sehingga perlu diketahui perbedaan penggunaannya dan kompleksitasnya. Jika definisi dari mainan adalah sesuatu yang dimainkan secara fisik, maka *game* akan melibatkan suatu bentuk interaksi yang terstruktur, serta sistem aturan yang spesifik atau lebih kompleks dari mainan. Selain itu, Schell juga berusaha untuk mendefinisikan mainan sebagai “objek yang dimainkan”. Namun, definisi itu pun masih terlalu luas karena semua benda cenderung dapat dimainkan. Akhirnya Schell pun menambahkan dari definisi tersebut, bahwa mainan yang baik adalah suatu objek yang menyenangkan untuk dimainkan. Namun Schell berpendapat bahwa kata “menyenangkan” masih perlu di definisikan juga.

Schell mengatakan bahwa konsep kesenangan bukanlah sekedar kenikmatan atau kepuasan seperti yang dapat diperoleh dari memakan makanan. Schell membuat rumus bahwa “kesenangan adalah kenikmatan yang disertai kejutan”, karena pengalaman menyenangkan sebagian besarnya memiliki unsur yang tidak terduga. Oleh karena itu, disarankan untuk mempertimbangkan unsur yang berlawanan seperti pengalaman menyenangkan yang tidak mengejutkan, atau pengalaman yang mengejutkan tetapi tidak menyenangkan. Sehingga Schell menekankan bahwa unsur elemen kesenangan dan kejutan memiliki peran yang penting dalam mendesain *game*. Sehingga perlu dipahami cara menggabungkan kedua unsur elemen tersebut dalam permainan agar dapat menciptakan pengalaman bermain *game* yang menarik dan bermakna.

Menurut Schell, kejutan merupakan elemen yang sangat dasar hingga sering dilupakan. Sehingga terdapat beberapa pertanyaan yang dapat digunakan dalam proses desain untuk memastikan kejutan yang menarik pada *game*:

1. Apa yang akan mengejutkan pemain saat mereka bermain *game* saya?
2. Apakah cerita, aturan, seni, atau teknologi *game* memiliki kejutan?
3. Apakah peraturanmu memberi pemain untuk mengejutkan pemain lain atau bahkan diri mereka sendiri?

Ditegaskan oleh Schell, bahwa kejutan merupakan aspek yang penting dalam suatu hiburan, berakar pada humor, strategi, serta problem solving. Hal ini diperkuat oleh suatu eksperimen air biasa dan air gula yang disemprotkan ke beberapa peserta, dan hasil menunjukkan bahwa peserta lebih senang disemprotkan air gula ke mulut mereka secara acak dibandingkan secara berpola yang tetap. Studi lain pun telah menunjukkan bahwa kejutan yang tidak menyenangkan pun masih dapat mengaktifkan titik kesenangan pada otak.

Sedangkan Schell berpendapat untuk elemen kesenangan, bahwa ini merupakan elemen yang diinginkan dalam hampir setiap *game* meskipun sulit untuk diterjemahkan. Sehingga Schell menyarankan beberapa pertanyaan berikut:

1. Bagian mana dari *game* saya yang menyenangkan dan mengapa?
2. Bagian mana yang perlu lebih menyenangkan?

Maka kembali lagi ke definisi mainan bahwa mainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, tetapi “bermain” itu sendiri sulit untuk didefinisikan oleh para ahli. Ada yang menyebutkan bahwa bermain adalah cara untuk melepaskan energi berlebih, ada yang menyatakan bahwa memiliki kaitan dengan kesenangan atau kebebasan dalam suatu aturan, terakhir ada juga yang mengaitkan bermain dengan hal yang spontanitas. Tetapi Schell menegaskan bahwa yang penting adalah “mengapa” seseorang melakukan aktivitas. Jika didorong oleh rasa ingin tahu, dilakukan dengan sukarela, serta terlibatnya interaksi atau manipulasi, maka itu dapat disebut dengan bermain. Sehingga bermain dapat didefinisikan sebagai manipulasi yang memuaskan rasa ingin tahu. Misalnya seseorang yang bekerja mencapai targetnya karena pertanyaannya sendiri, “Apakah saya bisa memecahkan rekor saya?”. Saat itu pekerjaannya bukan hanya untuk mendapat uang atau

membayar sewa, tetapi untuk memuaskan rasa ingin tahuinya. Perspektif tersebut dapat membantu perancang *game* memahami faktor utama dalam menciptakan pengalaman yang baik pada suatu *game* adalah rasa ingin tahu dan motivasi pemain.

2.1.1 *Uncertainty and Chance*

Uncertainty and chance atau *randomness* merupakan salah satu mekanisme dalam *game* yang menciptakan variasi atau ketidakpastian dalam suatu *game*. Elemen merupakan salah satu elemen yang penting pada perancangan *game* untuk mendukung rasa keunikan pada setiap kali bermain. Fungsi *uncertainty and chance* memastikan bahwa hasil dari *game* yang dimainkan, tidak selalu dapat diprediksi, menimbulkan tantangan, sehingga meningkatkan tantangan atau memicu penggunaan strategi, dan daya tarik pemain terhadap *game* tersebut (Schell, 2019, h. 169).

2.1.2 *Expected Value*

Selain *uncertainty and chance* atau *randomness*, terdapat *expected value* dimana mekanisme tersebut akan memiliki hasil sesuai ekspektasi pemain berdasarkan pengetahuan umum, tersirat atau terlihat pada *game* tersebut, atau akibat pengalaman bermain sebelumnya. Hal ini akan membuat pemain bertanya-tanya “Berapa peluang suatu kejadian ini akan terjadi?” saat ingin mencoba melakukan sesuatu.

Tabel 2.1 Tabel Peluang dari Jesse Schell (2019, h. 166)

Penyebab Kematian	Estimasi Peluang	Peluang Sebenarnya
Penyakit jantung	22%	34%
Kanker	18%	23%
Penyebab wajar lainnya	33%	35%
Kecelakaan	32%	5%
Pembunuhan	10%	1%
Penyebab tidak wajar lainnya	11%	2%

Kemudian saat sesuatu terjadi dengan ekspektasi maupun tanpa ekspektasi, dapat memberi pemain rasa senang atau terhukum. Sehingga aspek ini dapat bekerja sama dengan *uncertainty and chance* untuk menciptakan sesuatu yang selalu baru saat pemain mengulang permainan tersebut (Schell, 2019, h. 166-167).

Kesimpulannya, kesenangan pada *game* tidaklah hanya kesenangan yang bisa didapat audiens saat bermain *game* saja. Namun, kesenangan tersebut merupakan kesenangan yang dapat terus menerus membuat pemain suatu *game* untuk penasaran dengan apa yang akan terjadi saat mereka melakukan hal-hal tertentu pada *game* tersebut. Seperti contohnya saat pemain melihat sesuatu dalam suatu *game*, dapat menimbulkan rasa penasaran “Apabila saya melakukan sesuatu, apa yang akan terjadi?”, atau “Kalau saya mendapatkan masalah A, apakah saya perlu melakukan B untuk menghindar dari masalah A?”. Contoh-contoh tersebut merupakan contoh proses *problem solving* yang berhubungan dengan *uncertainty and chance*, serta *expected value* dari teori secara ringkas.

2.2 Game Characters

Menurut Schell (2019), karakter memiliki peran yang penting dalam suatu *game* untuk menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan menarik kepada pemain. *Game* tidaklah seperti film atau novel, sehingga karakter harus dapat beradaptasi dengan aktivitas tertentu yang dilakukan oleh pemain. Perancangan karakter yang baik tidak hanya mewujudkan suatu cerita, namun juga memengaruhi perasaan pemain akan keterlibatannya dalam dunia *game* tersebut.

Karakter dalam *game* memiliki poin-poin tertentu:

- Perbandingan Karakter dengan Media Lain

Karakter yang terdapat dalam *game* memiliki perbedaan mendasar dibanding dengan media lain:

- Karakter dalam Novel

Novel biasanya memiliki karakter dengan kedalaman psikologis yang sangat rumit atau kompleks, karena terdapat keseluruhan detail pemikiran, serta bentuk-bentuk perasaan yang dapat dijelaskan secara langsung.

- Karakter dalam Film

Pada film, karakter menyeimbangkan konflik fisik dan emosional, secara visual dapat menggunakan ekspresi wajah, dialog, dan sinematografi secara langsung untuk menyampaikan suatu kepribadian karakter.

d. Karakter dalam *Game*

Sedangkan dalam suatu *game*, karakter cenderung berorientasi pada aksi yang dilakukan, karena pemain secara langsung berinteraksi dengan karakter tersebut. Namun, pemain juga dapat memiliki hubungan emosional yang kuat dengan karakter apabila disertakan dengan narasi yang baik.

2.2.1 *Avatar*

Avatar dalam *game* berperan penting untuk merepresentasikan pemain ke dalam dunia *game* tersebut. Hubungan bisa bervariasi, seperti terkadang pemain bisa merasa terpisah dengan karakter mereka, namun bisa juga merasa benar-benar memproyeksikan diri mereka kepada karakter tersebut. Hingga pemain bisa merasakan keterikatan emosional yang kuat, seperti merasa terkejut saat menghadapi bahaya atau terluka.

Fenomena ini bukanlah suatu keanehan karena manusia memang memiliki kecenderungan untuk memproyeksikan diri atau identitas masing-masing kepada suatu objek yang mereka kendalikan. Seperti halnya saat seseorang mengemudikan suatu kendaraan dan mengatakan “Aku tidak bisa masuk ke tempat parkir itu!” atau “Dia menabrakku!”. Hal yang sama terjadi terhadap pemain saat mereka bermain *game*, karena pemain merasa bahwa *avatar* yang dikendalikan adalah ekstensi dari diri mereka sendiri.

Sering terjadi perdebatan antar desainer tentang mana yang lebih mendukung *player immersion* atau imersi pemain, apakah sudut pandang orang pertama (*first-person*) atau sudut pandang orang ketiga (*third-person*).

a. *First-Person*

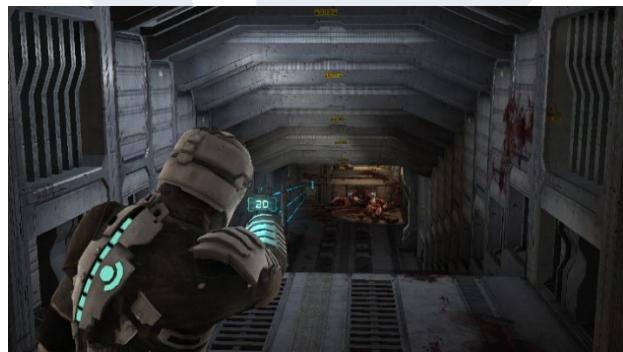
Pada perspektif sudut pandang orang pertama, pemain akan melihat dunia secara langsung melalui mata *avatar* mereka. Tidak dapat melihat penampilan karakter secara menyeluruh, biasanya hanya bagian-bagian tertentu dari karakter. Namun, dapat melihat bahaya dan bereaksi secara langsung terhadap apa yang dilihat.



Gambar 2.1 *Halo First Person Perspective Game*
Sumber: <https://static1.thegamerimages.com>

b. *Third-Person*

Sedangkan sudut pandang orang ketiga, pemain dapat melihat *avatar* mereka secara menyeluruh. Dapat melihat penampilan dan animasi karakter sehingga dapat meningkatkan empati yang kuat terhadap karakter tersebut, terutama saat karakter yang dilihat sedang mengalami luka atau menghadapi bahaya.



Gambar 2.2 *Deadspace Third Person Perspective Game*
Sumber: <https://i0.wp.com/thegemsbok.com>

Selain itu, *avatar* juga memiliki tipe-tipe lain. Efektif dalam membantu pemain untuk memproyeksikan diri ke dalam *game*. Tipe pertama adalah *ideal-form*, suatu *avatar* yang mencerminkan sosok yang diinginkan oleh pemain, biasanya berhubungan dengan *character creation* atau pemilihan peran yang tersedia, seperti untuk menjadi prajurit, penyihir, atau seseorang yang karismatik. Sedangkan *blank-slate* merupakan karakter yang sederhana atau *iconic*, pemain justru membayangkan diri mereka sebagai *avatar* tersebut. Seperti Mario, karakter yang tidak banyak berbicara dan sederhana untuk

dimengerti sehingga memudahkan pemain untuk menerima karakter tersebut sebagai ekstensi dari diri mereka (h. 310-328).

2.2.2 Fungsi Karakter

Dalam suatu desain *game*, karakter memiliki fungsi yang spesifik untuk membantu membentuk alur cerita dan interaksi yang terdapat pada *game* tersebut. Karakter memiliki beberapa fungsi yang berbeda.

a. Hero (Pahlawan)

Karakter ini memiliki peran yang biasanya dikendalikan oleh pemain, memiliki misi atau tujuan yang jelas dalam *game*. Contoh dari karakter ini yaitu Link dari The Legend of Zelda, atau Mario dari *Super Mario Bros*.



Gambar 2.3 Mario dari Super Mario Title
Sumber: <https://i.ytimg.com/vi/GHrl4Ds1ObE/hq720.jpg>

b. Mentor (Pembimbing)

Karakter tersebut biasa memberi nasihat atau barang yang dapat digunakan oleh pemain saat menyelesaikan tujuan tertentu. Cenderung memiliki sifat yang lebih bijaksana dari karakter lain. Contohnya seperti Gandalf dari *The Lord of the Rings*.



Gambar 2.4 Gandalf dari The Lord of The Rings: The Return of the King
Sumber: <https://assets.rockpapershotgun.com>

c. *Assistant* (Pendamping)

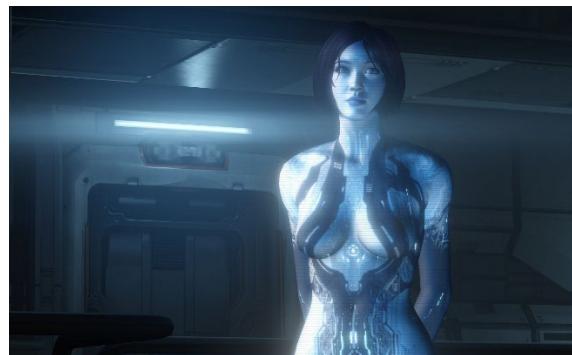
Karakter pendamping biasa memberi *tips* atau saran bahkan dukungan kecil. Biasanya seperti karakter lain yang mendampingi, bisa juga hewan peliharaan, atau tunggangan. Contohnya yaitu Navi dari *The Legend of Zelda*, atau Atreus di *God of War*.



Gambar 2.5 Atreus dari God of War
Sumber: <https://static1.cbrimages.com/>

d. *Tutor* (Pengajar/Pemandu)

Karakter ini memiliki tugas untuk menjelaskan mekanisme *game*. Biasa muncul pada tutorial *game* atau pada awal mula cerita *game*. Contohnya seperti Cortana dari *game Halo*, atau GladOS dari *Portal*.



Gambar 2.6 Cortana dari Halo
Sumber: <https://www.digitaltrends.com/wp-content/uploads/2012/10/Cortana.jpg>

e. *Final Boss (Bos Akhir)*

Merupakan karakter musuh utama dari *game*. Biasanya berhubungan dengan *objective* atau tujuan utama dari *game* tersebut, perlu dikalahkan untuk menyelesaikan *game*-nya. Memiliki kekuatan yang tinggi atau strategi yang kompleks. Contohnya Bowser dalam *Super Mario Bros*, Ganondorf dari *The Legend of Zelda*.



Gambar 2.7 Bowser dari Super Mario Bros
Sumber: <https://i.ytimg.com/vi/FdecidTxLbs/maxresdefault.jpg>

f. *Minions (Anak Buah/Musuh Biasa)*

Musuh yang lemah dan mudah dikalahkan, namun biasanya memiliki kuantitas yang banyak dan sering muncul pada sepanjang permainan berlangsung. Memiliki tujuan untuk menghambat perjalanan pemain. Contohnya adalah Goomba dari *Super Mario Bros*, Heartless dari *Kingdom Hearts*.



Gambar 2.8 Goomba dari Super Mario Title
Sumber: <https://i.ytimg.com/vi/rMDdmb94fNo/maxresdefault.jpg>

g. *Three Bosses* (Tiga Bos Perantara)

Musuh yang lebih kuat dari *minions*, namun bukan bos utama. Biasa muncul sebagai musuh yang sulit untuk dilewati sebelum menghadapi bos utama atau akhir. Contohnya Mega Goomba dari *Super Mario Bros.*



Gambar 2.9 Mega Goomba dari New Super Mario Bros
Sumber: <https://static.wikia.nocookie.net>

h. *Hostage* (Sandera/Orang yang Harus Diselamatkan)

Merupakan karakter yang menjadi tujuan misi penyelamatan. Cenderung berperan sebagai motivasi sang pahlawan atau karakter yang dikendalikan pemain. Contohnya Princess Peach dari *Super Mario Bros.*, atau Ashley dari *Resident Evil 4*.



Gambar 2.10 *Evolution of Princess Peach Getting Kidnapped*
Sumber: <https://i.ytimg.com/vi/pSTn7-rXJho/maxresdefault.jpg>

Hasil dari teori-teori yang didapatkan mengenai karakter *game*, diketahui bahwa hal tersebut memerlukan beberapa keutamaan yang perlu diperhatikan dalam prosesnya. Sebelum membayangkan dan merancang visual suatu karakter, terdapat elemen yang perlu dipikirkan dan ditentukan dahulu. Seorang perancang karakter perlu menentukan media yang akan menceritakan karakter tersebut, seperti halnya karakter untuk cerita pada novel, pada film, atau pada *game*.

Selanjutnya, perlu ditentukan gaya penyampaian cerita tersebut kepada audiens, seperti dari sudut pandang ketiga (*third person view*) atau sudut pandang pertama (*first person*). Sudut pandang bagi pembuatan *game* yaitu dapat dikatakan sebagai penempatan kamera, seperti *third person* yaitu *player* dapat melihat tubuh atau keseluruhan dari karakter yang dimainkan. Sedangkan *first person* merupakan kamera yang merepresentasikan pandangan karakter yang dikendalikan, bisa itu mata dari karakter manusia, atau kamera dari karakter robot.

Tidak hanya itu saja, tetapi karakter pada *game* perlu memiliki tujuan atau *role* yang akan dimainkan oleh karakter tersebut; seperti *hero*, *mentor*, *hostage*, *boss*, *minions*, dan lainnya. Hal ini untuk menetapkan bagaimana naratif karakter yang dirancang tersebut nantinya.

2.3 Story Plot in Games

Salah satu elemen penting yang dibutuhkan oleh *game* yaitu plot cerita, terutama saat *game* memiliki fokus terhadap pengalaman naratif serta keterlibatan emosional pemainnya. Schell (2019) mengatakan, bahwa cerita dalam *game* berfungsi untuk membangun makna, motivasi, dan keterikatannya pemain dalam

dunia *game* serta karakter yang dihadirkan. Plot terdapat dengan rangkaian peristiwa yang saling berhubungan seperti sebab-akibat, untuk memungkinkan pemain dalam memahami konteks dari setiap tindakan yang dilakukan dalam permainannya (h. 271-275).

Plot dalam *game* memiliki perbedaan dengan media pasif seperti film atau novel, karena plot *game* bersifat interaktif dan pemain memiliki peran yang aktif dalam menentukan jalannya cerita. Pemain tidak menjadi pengamat saja, namun sebagai agen yang memengaruhi alur melalui pikiran atau cara mereka sendiri dalam memilih dan mengambil keputusan saat bermain (Schell, 2019, h. 276-280). Sehingga penekanan Schell adalah untuk merancang *game*, cerita di dalamnya perlu memiliki keselarasan dengan mekanik yang disajikan *game*-nya agar terasa konsisten dan bermakna bagi pemain.

2.3.1 Types of Plot

Jesse Schell berpendapat bahwa cerita yang terdapat pada *game* bisa dibedakan melalui cara dari penyampaian ceritanya, dan dibentuk melalui adanya interaksi yang dilakukan oleh pemain dengan sistemnya. Schell mengklasifikasikan cerita berdasarkan hubungan antara narasi, mekanik, dan pemain (Schell, 2019, h. 271-285).

1. Embedded Narrative

Cerita yang telah ditentukan oleh perancang *game* dan ditanamkan ke dalam dunia *game* disebut dengan *embedded narrative*. Disampaikan melalui latar dunia, urutan peristiwa, *cutscene*, dan dialog yang cenderung tetap. Sehingga pemain hanya berinteraksi dengan *game* untuk mengikuti struktur cerita yang telah dirancang.

2. Emergent Narrative

Cerita yang bermunculan secara alami diakibatkan oleh interaksi pemain dengan dunia dan sistem *game* disebut dengan *emergent narrative*. Karena cerita tidak dituliskan secara eksplisit, namun terbentuk oleh pilihan pemain, konsekuensi tindakan, serta dinamis dari mekanisme *game*. Schell berpendapat bahwa cerita *game* seperti ini berpotensi untuk memberi

pengalaman yang selalu unik untuk tiap pemain. Sering ditemukan dari *game* simulasi dan *survival*.

3. *Branching Narrative*

Game dengan *branching narrative* memiliki cerita dengan pilihan-pilihan yang dapat memengaruhi jalannya cerita dan hasil atau *ending* konsekuensi dari pemilihan jalan cerita tersebut. Konsekuensi yang didapat oleh pemain telah ditentukan dalam proses penulisan cerita. Tipe cerita ini membuat pengalaman yang tidak seunik *emergent narrative*, namun tetap memberi keterlibatan cerita yang cukup agar pemain dapat mencoba pilihan lain untuk mengejar *ending* tertentu.

4. *Environmental Storytelling*

Penyampaian cerita *environmental storytelling* dilakukan melalui lingkungan permainan yang dirancang, seperti desain suasana lokasi, ruang, desain aset, objek, level, dan visual secara keseluruhan. Cerita tidak secara langsung disampaikan melalui teks, namun diinterpretasikan oleh pemain dengan eksplorasi. Schell berpendapat bahwa pendekatan ini adalah cara yang efektif dalam menyampaikan narasi tanpa mengganggu alur *gameplay*.

2.3.2 *Deciding the Plot*

Dalam menentukan plot cerita dalam *game*, perlu adanya pertimbangan dari narasi, mekanik, dan tujuan pemain yang sudah disesuaikan. Ditegaskan oleh Schell (2019) bahwa cerita harus mendukung dan memperkuat pengalaman bermain, tidak boleh bertentangan dengan apa yang dilakukan oleh pemain.

Aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam menentukan plot yaitu tujuan dan pesan *game*, kesesuaian plot dengan *genre game*, serta tingkat kebebasan yang disajikan dalam memengaruhi cerita. Tanpa arah yang jelas dalam pengalaman bermain, juga keseimbangan antara kebebasan dan struktur cerita akan membuat pemain merasa banyak dibatasi oleh *game* (h. 287-289).

2.4 Character Design

Menurut Bishop (2020), cerita yang bagus memiliki karakter yang bagus, dan desain sebuah karakter dapat mempermudah seseorang untuk mengingat suatu cerita tersebut. Pada dasarnya, desain karakter memiliki peran yang penting walau karakter tersebut akan hilang di dalam ceritanya atau hanya menjalani hidup yang sederhana. Karena tanpa karakter-karakter tersebut, dunia suatu cerita akan terlihat kosong dan tanpa kehidupan.

1. Key Styles

Tiap negara memiliki gaya desain tersendiri berdasarkan budaya negara maupun daerahnya masing-masing. Gaya desain merupakan patokan utama dari perancangan karakter sebagai dasar dari cara menceritakan suatu cerita, dimulai dari gaya desain barat seperti *Disney* dan *Pixar*, hingga gaya kontinental Prancis juga industri Eropa, serta gaya anime dari Jepang. Namun, secara tidak langsung tiap negara dan masing-masing gaya yang digunakan juga sering beradaptasi dengan gaya-gaya dari negara lainnya. Seperti gaya anime dan pengaruh gaya timur terhadap dunia desain karakter secara menyeluruh, seperti pengaruh *Studio Ghibli* dan Hayao Miyazaki.



Gambar 2.11 *Character Styles*
Sumber: <https://artprofmedia.s3.amazonaws.com/>

2. Memorable Designs

Perancangan suatu karakter yang baik dapat menciptakan atau merusak suatu proyek, cerita, atau produksi. Pada satu sisi, perancangan suatu karakter yang memiliki kekurangan pada aspek atau elemen tertentu, dapat merusak keseluruhan proyek. Tetapi pada satu sisi lain, perancangan suatu karakter dengan dasar yang lengkap dari desain hingga persona yang

menarik, dapat membuat suatu cerita menonjol atau bahkan membuat cerita yang sudah bagus menjadi luar biasa.



Gambar 2.12 *Memorable Character Design*
Sumber: <https://i.redd.it/xrn3e583tu911.jpg>

3. *What's The Story?*

Untuk merancang suatu karakter, perlu dipikirkan bagaimana karakter tersebut akan sesuai dengan ceritanya. Seperti posisi karakter pada cerita tersebut, dan bentuk atau penampilan karakter tersebut yang disesuaikan dengan posisinya. Merancang karakter untuk suatu cerita saja tidak cukup, tetapi memerlukan aspek-aspek lain yang dapat memberi kehidupan kepada karakter yang dirancang agar karakter tersebut terasa nyata di dunianya.

Karakter yang terasa memiliki fondasi dan kesesuaian terhadap dunianya yang kuat, memberikan ilusi bahwa karakter tersebut memiliki tujuan dengan identitasnya, serta membantu dalam mendorong suatu cerita (h. 12-16).

2.4.1 *Establishing the Story*

Menurut Bishop (2020), karakter yang baik tidak hanya memiliki visual yang bagus, tetapi juga ada cerita dibaliknya yang kuat serta berkontribusi terhadap dunianya untuk membangun koneksi kepada audiens. Karakter perlu memiliki asal-usul, pengalaman hidup, dan motivasi yang membentuk suatu perilaku-perilikunya, seperti karakter pada lingkungan seperti apa, bagaimana perasaannya, apa yang dilakukan, di mana lokasinya,

dan kapan mereka melakukan hal tertentu. Selanjutnya, perlu menentukan suatu konflik atau tantangan yang dihadapi oleh karakter tersebut, serta bagaimana cara mereka menghadapinya. Kemudian terdapat penyesuaian dalam perancangan visual dengan kepribadian mereka seperti bentuk tubuh, pakaian, ekspresi, dan atribut lainnya yang mendukung naratif (h. 18).

2.4.2 *Telling the Story*

Selain itu, Bishop (2020) menjelaskan bahwa karakter juga penting untuk memiliki suatu pesan yang bisa disampaikan kepada audiens melalui visual. Seperti bentuk gestur serta ekspresi suatu karakter saat merespons suatu situasi untuk memperkuat kepribadian dan emosi mereka. Kemudian komposisi dalam ilustrasi karakter tersebut yang dapat memperjelas konteks dari suatu cerita. Serta simbolisme dalam karakter dalam penggunaan warna, bentuk, dan aksesori untuk menyampaikan informasi secara visual.

1. *Simplification*

Merupakan suatu prinsip dalam memudahkan karakter untuk dikenali dalam berbagai pose dan ekspresi. Hal ini dilakukan dengan menghilangkan berbagai detail yang tidak diperlukan agar yang terlihat hanyalah esensi dan bentuk utamanya saja.

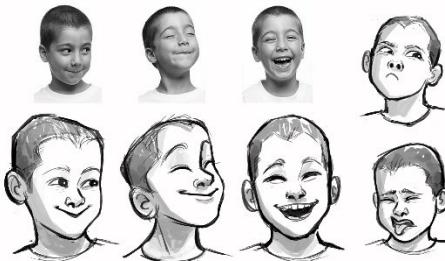


Gambar 2.13 *Simplified Design and Original*
Sumber: <https://cdn.mos.cms.futurecdn.net/s7vPRp3j7aXLiZA25aBSVD.jpg>

2. *Exaggeration*

Prinsip ini dilakukan untuk menekankan atau menyoroti kepribadian karakter yang kuat serta membuatnya menjadi lebih ekspresi dan dinamis. Seperti dengan melebihkan proporsi, bentuk, atau ekspresi

wajah karakter untuk meningkatkan daya tarik serta memberi kejelasan reaksi serta aksi yang sedang dilakukan (h. 24-33).



Gambar 2.14 *Exaggeration* pada Ekspresi
Sumber: <https://images.squarespace-cdn.com/>

2.4.3 *Shape Language*

Bentuk dasar atau basic shapes pada perancangan karakter memiliki peran psikologis dan emosional yang membantu dalam membentuk kepribadian suatu karakter.

1. Lingkaran atau Lekukan

Dengan bentuk lingkaran atau banyaknya penggunaan lekukan pada suatu karakter dapat melambangkan keramahan, kehangatan, dan kelembutan karakter. Bentuk tubuh karakter yang membulat sering dikaitkan dengan kepribadian yang humoris atau baik hati dan polos. Contohnya: karakter anak-anak atau suatu maskot yang memiliki sifat bersahabat.



Gambar 2.15 Kirby dari Kirby and the Forgotten Land
Sumber: <https://www.nintendo.com/>

2. Persegi atau Sudut Siku-siku

Biasa digunakan untuk menonjolkan kekuatan, stabilitas, atau tokoh andalan pada suatu karakter. Karakter dengan bentuk utamanya persegi cenderung memiliki sikap yang tegas serta kekuatan fisik

yang kokoh. Sering digunakan untuk merancang karakter yang kuat, protektif, atau bisa juga keras kepala. Contoh seperti karakter pahlawan atau karakter mentor, salah satunya Master Chief dari *Halo* yang memiliki postur tegap dan armor yang dominan dengan bentuk persegi.



Gambar 2.16 Master Chief dari Halo
Sumber: <https://preview.redd.it/l01zqbjuto331.jpg>

3. Segitiga atau Sudut Tajam

Menggambarkan karakter yang cenderung tidak stabil, berbahaya, dan dinamis. Segitiga sering digunakan sebagai bentuk dasar karakter yang cerdik, licik, penuh energi, ataupun berbahaya. Bentuk yang cenderung meruncing menciptakan visual yang memberikan kesan agresif atau tidak dapat dipercaya. Contohnya seperti penjahat atau karakter yang penuh dengan tipu daya, salah satunya Loki pada *Marvel Rivals* yang cenderung memiliki elemen visual dengan segitiga atau sudut tajam (Bishop, 2020, h. 54-59).



Gambar 2.17 Desain Loki pada Marvel Rivals
Sumber: <https://static0.gamerantimages.com>

2.4.4 *Color Value*

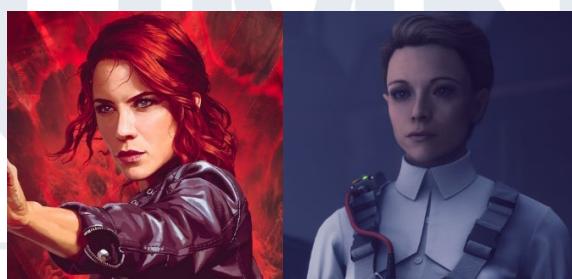
Bishop (2020) mengatakan bahwa color value atau nilai warna adalah aspek penting dalam perancangan atau desain suatu karakter. Hal ini

berhubungan dengan gelap dan terangnya suatu warna dalam komposisi. Color value juga terdapat beberapa fungsi utama yang besar selain hanya untuk estetika. Beberapa fungsi tersebut yaitu untuk membantu keterbacaan utama dari karakter tersebut dengan memberi warna yang kontras antara bagian terang dan gelap, sehingga dapat dikenali walau dalam siluet. Kemudian juga untuk mengarahkan fokus audiens terhadap suatu aksesoris atau objek utama dari karakter tersebut, yaitu dengan menggunakan warna yang terang sehingga dapat menarik perhatian kepada bagian tersebut dibanding dengan yang gelap. Selanjutnya juga untuk menciptakan kedalaman dan dimensi melalui gradasi nilai warna, memberikan kesan volume serta bentuk yang jelas.

Dalam penggunaan nilai warna, terdapat juga cara pengelolaannya melalui prinsip utamanya, yaitu kontras. Beberapa teknik tersebut yaitu:

1. High Contrast vs. Low Contrast

High contrast diperuntukkan dalam memberi tampilan yang lebih tegas dan dramatis, biasa digunakan dalam karakter yang berani atau kuat. Seperti contohnya karakter pahlawan-pahlawan Marvel atau Jesse Faden pada *Control*. Sedangkan low contrast digunakan oleh karakter yang lembut dan harmonis, menciptakan visual yang lebih tenang dan ramah. Contohnya Emily Pope dari *Control*.



Gambar 2.18 Jesse Faden dengan Emily Pope dari *Control*
Sumber: <https://assets1.ignimgs.com> dan <https://static.wikia nocookie.net>

2. Color Value in Silhouette

Dalam bentuk grayscale atau siluet, dapat memperlihatkan secara jelas perbedaan color value karakter dengan background atau latar. Teknik ini juga digunakan untuk mengidentifikasi karakter tersebut bahkan dalam kondisi cahaya yang rendah. Caranya dengan

menghindari warna yang mirip antara elemen yang berbeda agar tidak membaur dengan yang lainnya pada suatu karakter. Contohnya seperti perbedaan bagian pada pakaian Assumi Fonix dari *World of Warcraft* membantu audiens dalam membedakan bagian-bagian tertentu yang terlihat (h. 60-65).



Gambar 2.19 Contoh *Color Value* pada Karakter Desain Assumi Fonix
Sumber: <https://static.wikia.nocookie.net>

Setelah membahas teori-teori perancangan suatu karakter, terdapat kesimpulan yang perlu dibahas. Pertama, dalam merancang karakter, narasi merupakan fondasi dari visual karakter. Kedua, untuk menceritakan narasi tersebut memerlukan suatu ekspresi yang dapat diterjemahkan oleh audiens. Salah satunya dengan melebih-lebihkan atau memberi penekanan pada gaya visual karakter, seperti pada kekusaman kulit dan baju atau kusutnya rambut suatu karakter yang prasejahtera.

Untuk memperkuat hal tersebut, terdapat beberapa teori yang dapat digunakan untuk menentukan karakteristik suatu karakter melalui bahasa bentuk, salah satunya seperti karakter yang berbasis bentuk lingkaran biasa memberi kesan yang humoris, baik hati, atau bijak.

Terakhir, warna memiliki peran untuk menjadikan suatu karakter *whole* atau jadi secara menyeluruh. Warna dengan kontras yang tinggi pada karakter dapat memberi kesan karakter yang dramatis dan emosional. Sedangkan warna dengan kontras yang rendah cenderung digunakan untuk memberi kesan karakter yang tenang, bijaksana, serta ramah. Namun kontras juga perlu diseimbangi dengan penggunaan *value*, karena warna dengan *value* yang buruk akan membuat suatu karakter terlihat *bland* atau hambar. Seperti warna jaket karakter yang *value*-nya

terlihat sama dengan warna bajunya; menyulitkan audiens untuk membedakan jaket dan baju bagian dalamnya, secara tidak langsung juga menghapus suatu identitas pada karakter tersebut.

2.5 Game Interface (UI/UX)

Antarmuka Pengguna atau User Interface (UI) dan Pengalaman Pengguna atau User Experience (UX), merupakan elemen atau aspek penting dari desain *game*. Kedua elemen tersebut dapat membentuk bagaimana pemain akan berinteraksi dengan dunia *game* yang dirancang. Schell (2019) menegaskan bahwa interface berperan seperti jembatan antara pemain dengan *game*-nya. Interface akan menerjemahkan input pemain menjadi suatu aksi atau aktivitas ke dalam *game* dan memberikan umpan balik (feedback) yang mempengaruhi keterlibatan (interactivity) serta pengalaman saat bermain secara keseluruhan.

2.5.1 Tujuan UI dalam *Game*

Ditekankan oleh Jesse Schell bahwa tujuan utama UI bukanlah hanya untuk memberi tampilan yang menarik bagi pemain, tetapi untuk memberikan rasa kendali terhadap pemain. Ketika suatu UI berfungsi dengan baik dan sesuai untuk *game* tersebut, maka pemain akan merasa memiliki kendali dengan penuh terhadap interaksi di dalam *game* tersebut. Juga sebaliknya apabila UI yang disajikan buruk, maka dapat membuat pemain merasa frustrasi dan secara keseluruhan memperburuk pengalaman pemain.

2.5.2 Komponen UI dalam *Game*

Game UI akan terdiri dari beberapa elemen atau komponen utama yang akan bekerja sama dalam menciptakan pengalaman yang imersif, yaitu:

1. Physical Input

Input fisik pada UI adalah perangkat yang digunakan oleh pemain untuk memberi perintah kepada software *game* tersebut, seperti controller, keyboard, keypad, serta mouse.

2. Virtual Interface

Antarmuka virtual layaknya *game menu*, HUD (Heads-Up Display), typeface, ikon, dan elemen lainnya yang dapat memberi informasi kepada pemain.



Gambar 2.20 Contoh Heads-Up Display
Sumber: https://pixune.com/wp-content/uploads/2023/02/0005_HZD-1030x580.webp

3. Game World

Dunia *game* merupakan elemen yang akan merespons input langsung dari pemain serta memberi pengaruh terhadap berlangsungnya permainan. Seperti meninjau, lompat, melanjutkan dialog, memilih pilihan, dan lainnya.

4. Physical Output

Output fisik merupakan tampilan gambar *game* dari layar, suara yang diciptakan oleh *game*, serta getaran pada controller yang digunakan untuk menciptakan umpan balik terhadap pemain.

2.5.3 Mapping dan Feedback dalam UI

Dalam UI, terdapat konsep penting yaitu mapping. Mapping adalah bagaimana input pemain diterjemahkan agar menjadi suatu aksi ke dalam *game*. Salah satu contoh mapping yang baik adalah saat tombol melompat, meninju, atau memilih ditekan oleh pemain, karakter dengan segera melakukan aksi tersebut tanpa ada jeda di antara penekanan tombol dengan feedback.

Aspek feedback pada UI menjadi sesuatu yang sangat krusial. UI yang baik harus memberikan respons dalam bentuk visual, audio, atau haptic yang berperan untuk memberi kepastian dan pemahaman kepada pemain

terhadap aksi yang dilakukan. Hal ini untuk menghindari kebingungan atau rasa kehilangan kendali saat bermain seperti menyebabkan pemain bertanya-tanya apa yang telah dilakukan dan kapan terjadi (h. 222-243).

2.6 Konflik

Secara dasar, Muliono (2020) mengatakan bahwa konflik adalah benturan yang terjadi di antara dua individu atau lebih. Muliono juga mengutip definisi oleh Bartos dan Wehr, bahwa konflik adalah suatu situasi saat aktor-aktor tertentu memanfaatkan perilaku konflik untuk mengejar suatu tujuan yang tidak sejalan atau untuk mengemukakan ekspresi permusuhan (h. 117). Dikemukakan juga oleh Pauzi (2019), bahwa konflik adalah sesuatu yang secara mutlak tidak bisa dihindari oleh tiap manusia, serta dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk menggapai suatu agenda, keinginan, atau tujuan (h. 9). Serta ditegaskan oleh Santoso (2019) bahwa konflik adalah gejala yang selalu hadir karena merupakan proses sosial di suasana yang menantang (h. 7).

2.6.1 Jenis dan Tipe Konflik

Fenomena konflik dapat diklasifikasikan ke beberapa tipe dan jenis. Hal ini untuk mempermudah dalam menganalisis, mengelola, serta memahami konflik ke arah yang lebih konstruktif. Muliono (2020) menyebutkan bahwa konflik terdapat konflik laten dan manifes. Laten yaitu sifatnya tersembunyi dan belum terlihat di permukaan, sementara konflik manifes sudah terlihat secara jelas dan sedang berdampak dengan nyata (h. 118-119). Kemudian Santoso (2020) dan Pauzi (2019) mengklasifikasikan konflik menjadi berikut:

1. Konflik Fungsional dan Disfungsional

Konflik fungsional yaitu konflik yang mendukung tercapainya tujuan suatu organisasi dan bersifat konstruktif, sedangkan disfungsional menghambat tujuan organisasi dan bersifat destruktif.

2. Konflik Berdasarkan Posisi Pelaku

Konflik ini terdapat konflik vertikal, horizontal, dan diagonal. Konflik vertikal mengacu terhadap hubungan antar tingkat kelas sosial atau kelompok, sementara konflik horizontal terjadi antar

individu atau kelompok dengan status sosial dengan derajat yang sama, dan diagonal disebabkan oleh adanya ketidakadilan dalam distribusi sumber daya, yang memicu ketegangan tinggi di suatu organisasi tertentu.

3. Konflik Berdasarkan Sifatnya

Konflik berdasarkan sifatnya terbagi dua menjadi terbuka dan tertutup. Konflik terbuka yaitu konflik yang diketahui oleh semua pihak, sedangkan konflik tertutup hanya diketahui oleh pihak-pihak tertentu atau yang terpilih.

4. Konflik Berdasarkan Waktu

Konflik sesaat dan konflik berkelanjutan, yaitu konflik yang bersifat spontan dan cepat selesai, dan konflik yang berlangsung dengan lama dan sulit untuk diselesaikan.

5. Konflik Berdasarkan Sistematisasi

Terdapat konflik non-sistematis dan konflik sistematis. Konflik non-sistematis terjadi secara spontan dan tidaklah direncanakan oleh pihak mana pun. Sedangkan konflik sistematis merupakan konflik yang direncanakan dengan tujuan yang jelas dan memiliki strategi.

6. Konflik Berdasarkan Konsentrasi Aktivitas Masyarakat

Terdiri dari konflik ekonomi yang disebabkan oleh perebutan sumber daya ekonomi; konflik politik dengan kepentingan politik sebagai pemicunya; konflik sosial yang disebabkan oleh perbedaan kepentingan sosial; konflik budaya akibat kepentingan budaya; konflik pertahanan melibatkan perebutan hegemoni atau kekuasaan; dan konflik antar agama yang dipicu oleh perbedaan agama serta sentimen keagamaan (Santoso, 2020, h. 7-9; Pauzi, 2019, h. 13-17).

2.6.2 Konflik Horizontal

Konflik horizontal adalah pertentangan sosial yang muncul atau terjadi di antara kelompok masyarakat yang kedudukan sosialnya secara relatif setara. Konflik ini sering terjadi atau dipicu oleh perbedaan identitas seperti budaya, etnis, agama, atau kepentingan ekonomi. Pauzi (2019) mengatakan

bahwa konflik horizontal dapat terjadi akibat adanya kesenjangan dalam akses sumber daya ekonomi, perbedaan dalam memandang politik, serta perkembangan faktor budaya dan sosial yang terjadi di masyarakat (h. 15). Santoso (2020) menambahkan bahwa konflik horizontal memiliki potensi dalam membentuk suatu perpecahan sosial yang luas apabila tidak ditangani dengan baik (h. 9). Menurut Muliono (2020), konflik horizontal dapat dikategorikan sebagai konflik laten, yaitu konflik yang masih tersembunyi dan memiliki potensi berkembang menjadi konflik manifes apabila tidak dikelola dengan baik (h. 118). Faktor penyebab konflik horizontal, yaitu:

a. Diskriminasi dan Ketidakadilan Sosial

Santoso (2020) mengatakan bahwa kelompok masyarakat yang mengalami diskriminasi cenderung merasa dan mengalami ketidakpuasan yang akan berujung dengan konflik (h. 8).

b. Persaingan Ekonomi

Pauzi (2019) mengatakan bahwa ketimpangan akses terhadap pekerjaan dan sumber daya dapat meningkatkan ketegangan antar kelompok (h. 17).

c. Propaganda dan Manipulasi Politik

Muliono (2020) mengatakan bahwa kelompok-kelompok tertentu dapat memanfaatkan perbedaan sosial untuk kepentingan pribadi dan politik mereka (h. 119).

d. Kurangnya Kesadaran Multikultural

Pauzi (2019) juga menyebutkan bahwa kurangnya pemahaman terhadap budaya serta nilai-nilai perbedaan atau kelompok lain dapat memicu prasangka yang buruk (h. 16).

Konflik horizontal juga memiliki dampak yang bersifat luas dan merugikan secara individu maupun secara masyarakat menyeluruh. Santoso (2020) mengatakan bahwa perpecahan dalam lingkungan masyarakat dapat mengurangi solidaritas dan kohesi sosial yang ada (h. 9). Pauzi (2019) melanjutkan bahwa konflik yang berkelanjutan dapat menyebabkan ketidakstabilan ekonomi dan merusak atau menurunkan investasi (h. 18).

Dilengkapi lagi oleh Muliono (2020) bahwa kasus konflik yang berskala besar cenderung menyebabkan kerusakan properti dan fasilitas umum di Indonesia, serta mengakibatkan pengungsian secara besar-besaran dan meningkatkan angka kemiskinan (h. 120-121).

Dalam mencegah dan mengatasi konflik horizontal, disebutkan pentingnya untuk menjembatani perbedaan antara kelompok yang berselisih melalui diskusi terbuka. Selanjutnya ditingkatkan lagi kesadaran masyarakat terhadap pentingnya toleransi dan keberagaman, serta mengurangi kesenjangan sosial dan ekonomi untuk menghindari terjadinya kecemburuhan terhadap antar kelompok. Kemudian untuk mencegah konflik lebih lanjut dengan menerapkan hukum yang tidak berpihak pada kelompok tertentu (Santoso, 2020, h. 10-11; Muliono, 2020, h. 122; Pauzi, 2019, h. 19). Menurut Santoso (2020), pendekatan preventif merupakan pendekatan yang tepat dalam mengelola konflik horizontal agar tidak meluas menjadi kekerasan yang lebih menyeramkan atau besar. Pemerintah dan masyarakat perlu bekerja sama dalam menciptakan mekanisme penyelesaian konflik yang efektif serta berkelanjutan (h. 9).

2.7 Penelitian yang Relevan

Penulis melakukan penelitian yang relevan untuk memperkuat data perancangan dan agar dapat menegaskan kebaruan dari studi yang dilakukan saat ini yaitu Perancangan *Game* Tentang Kehidupan Prasejahtera dalam Upaya Mengurangi Konflik Horizontal untuk Dewasa Muda. Penelitian akan menggunakan tabel di bawah untuk menganalisis hasil penelitian serta kebaruan dari masing-masing penelitian tersebut:

Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan <i>Game</i> Visual Novel sebagai Alat Ukur Tingkat Social	Hengky Ara, Helen Sastypratiwi, Muslimah	Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa <i>game</i> visual novel	<ul style="list-style-type: none">• Terdapat integrasi gamification dalam mengukur kecemasan sosial

	Anxiety pada Remaja		<p>yang dirancang dapat digunakan untuk alat ukur tingkat anxiety atau kecemasan remaja. Dengan pengujian skala likert, menunjukkan bahwa <i>game</i> ini juga efektif dalam mengidentifikasi kecemasan sosial, sehingga bisa menjadi bantuan dalam penilaian awal gangguan kecemasan pada remaja.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan <i>game</i> edukatif berbasis visual novel yang berfokus pada cerita dalam mengukur respons emosional pemain • Memiliki personalisasi <i>game</i> sehingga memungkinkan pemain untuk membuat keputusan dalam situasi sosial berbeda-beda. • Penggunaan desain berbasis skala likert dengan mengkombinasikan elemen desain <i>game</i> dengan teknik pengukuran psikologis agar data yang diperoleh bisa lebih akurat.
2	Pengembangan <i>Game</i> Edukasi sebagai Media	Ratna Yanti	Penelitian yang didapat adalah siswa yang	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Game</i> dirancang dengan UI/UX atau antarmuka yang

	Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Sejarah untuk Siswa SMP		menggunakan <i>game</i> edukasi dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan yang lebih tinggi dibanding metode pembelajaran yang konvensional. Interaksi yang lebih baik dapat menyampaikan materi dengan lebih efektif. Berdasarkan hasil pengujian juga terdapat peningkatan dalam belajar.	sederhana serta disesuaikan dengan pengguna usia SMP. Navigasi yang mudah memberikan mereka fokus terhadap pembelajaran. <ul style="list-style-type: none"> • Memiliki elemen-elemen yang digunakan untuk mempertahankan serta meningkatkan motivasi siswa, seperti sistem level dan poin sebagai kompetisi. • <i>Game</i> dapat diatur secara langsung oleh guru atau pengajar di sekolah agar sesuai dengan kurikulumnya. • Dengan memanfaatkan teknologi digital, pembelajaran tidak hanya membaca atau mendengar
--	---	--	--	--

				cerita saat belajar. Pemanfaatan grafik serta animasi dapat membuat lingkungan pembelajaran digital yang imersif.,
3	Perancangan <i>Prototype</i> <i>Game</i> Interaktif Adventure Pengetahuan Umum Anak Usia 16-18 Tahun Sebagai Upaya Menjaga Kesehatan Mental	Satrio Wicaksono, Siswo Martono, Muhammad Bahruddin	Penelitian menunjukkan bahwa dengan format interaktif berbasis petualangan, <i>game</i> ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar, sekaligus mengurangi stres akademik pada remaja. Hal ini karena <i>game</i> yang memberikan pelajaran secara santai dan menyenangkan disertakan dengan elemen	<ul style="list-style-type: none"> • Melalui <i>game</i> ini, pemain tidak hanya mendapat informasi, namun juga distimulasi untuk berpikir dan bertindak secara aktif karena berbasis petualang atau eksplorasi disertakan dengan misi tertentu. • Dengan alur cerita fantasi, terdapat mekanisme-mekanisme unik seperti pemain perlu menjawab dengan benar untuk memberi damage atau mengalahkan

			<p>tantangan virtual dapat mengurangi kecemasan, sekaligus membantu daya ingat dan meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Visual serta storytelling yang menarik dapat menarik perhatian pemain hingga lebih lama.</p>	<p>musuh. Mendorong pemain untuk menguasai materi pembelajaran agar dapat memenangkan <i>game</i> tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembagian scene juga memberi fokus pemain dalam menguasai topik tertentu. Seperti halnya bagian 1 dan 2 membahas tanggung jawab, sedangkan 3 mengajarkan rasa ingin belajar karena angka tersebut juga mendefinisikan tingkat kesulitan. Sehingga pada tingkat kesulitan 3, pemain perlu belajar lebih baik lagi agar dapat menyelesaikan gamenya.
--	--	--	--	--

Berdasarkan tiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game* digital dapat dijadikan alat edukatif yang efektif apabila disesuaikan dengan target pemain atau pengguna. *Game* yang efektif perlu dirancang dengan *gameplay* yang sesuai dengan materi yang ingin diangkat baik melalui sebuah kuis yang interaktif dengan poin, petualangan dengan progres berbasis pengetahuan umum, hingga ke penyampaian cerita atau naratif melalui visual novel. Pemanfaatan mekanisme yang dapat diterapkan dalam *game* juga tidak hanya meningkatkan motivasi belajar maupun pemahaman pemain, namun dapat menjadi alternatif teknik pembelajaran yang dapat menjaga kesehatan mental pemain.

Kebaruan dari penelitian-penelitian ini utamanya terdapat pada penerapan elemen interaktifnya pada suatu desain *game*. Sebagaimana hal tersebut tidak hanya difungsikan sebagai hiburan semata, tetapi juga terdapat alat pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dibandingkan dengan metode konvensional atau tradisional. Seperti halnya penerapan *game* sebagai alat ukur psikologis pada *game* visual novel sebelumnya yang memberikan suatu penilaian terhadap tingkat kecemasan sosial pemain melalui simulasi sosial.

