

MENGKREASI PERSONAL IMAGE GAMERS

Alfatiana Fadia Haya¹, Didit Endriawan², Sigit Kusumanugraha³

^{1,2,3} Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
alfatiana@student.telkomuniversity.ac.id, didit@telkomuniversity.ac.id, sigitkus@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Penulis memilih judul “Mengkreasikan Personal Image untuk Gamers”, dikarenakan penulis tertarik untuk mempresentasikan sosok gamers dengan suatu karya desain gambar digital yang dipresentasikan dalam media kaos, mug, serta gantungan kunci, yang pada akhirnya penulis rumuskan menjadi judul penelitian. Tujuan penulis menulis laporan ini adalah untuk memperlihatkan atau mempresentasikan bagaimana sosok seorang gamers dalam suatu karakter, serta mematahkan stereotip dari masyarakat mengenai sosok gamers, dimana sosok gamers itu hanya merupakan sosok laki-laki. Penulis menggunakan metode penelitian studi pustaka (study research) studi ini dilakukan dengan cara melihat dan mencari literatur yang sudah ada untuk memperoleh data yang berhubungan dengan analisis pada penulisan tugas akhir. Kesimpulan dari penelitian ini adalah mempresentasikan sosok gamer girl dengan suatu karya desain gambar digital yang dipresentasikan dalam media kaos, dan gantungan kunci, untuk memperlihatkan bagaimana sosok gamer girl.

Kata kunci: stereotip, gamer.

Abstract: The author chose the title "Creating Personal Image for Gamers", because the author is interested in presenting the figure of gamers with a digital image design work presented in the media of T-shirts, mugs, and key chains, which in the end the author formulated the title of the research. The author's purpose in writing this report is to show or present how the figure of a gamer is in a character, as well as to break the stereotype of society regarding the figure of gamers, where the gamer figure is only a male figure. The author uses a study research method. This study was carried out by looking at and searching for existing literature to obtain data related to the analysis of the writing of the final project. The conclusion of this study is to present gamers with a digital image design that is presented in the media of T-shirts, and key chains, to show how the gamer girl figure.

Keywords: stereotype, gamer

PENDAHULUAN

Melakukan interaksi merupakan salah satu sifat manusia sebagai makhluk sosial pada umumnya setiap manusia hidup membentuk suatu kelompok sosial, terlahirlah sebuah stereotip terhadap kelompok sosial tertentu yang terdapat di ruang lingkup sosial. stereotip merupakan suatu gambaran negatif atau ejekan

yang lahir dari polapikir atau angan serta tanggapan yang merujuk pada suatu individu manusia atau sosok kelompok tertentu. Seperti yang didefinisikan oleh Barker yaitu stereotip sebagai representasi terang-terangan namun sederhana yang mereduksi orang menjadi serangkaian ciri karakter yang dibesar-besarkan, dan biasanya bersifat negatif. Suatu representasi yang memaknai orang lain melalui operasi kekuasaan (Barker, 2004:415).

Menurut Williams "*gamers*" merupakan "*isolated, pale-skinned teenage boys [sitting] hunched forward on a sofa in some dark basement space, obsessively mashing buttons*" (Williams, 2005:5). Dapat digambarkan merupakan sosok pria muda yang hanya menghabiskan waktunya bermain game. Preferensi ini tercerminal dalam kurangnya karakter video *game* wanita, serta bagaimana hiperseksualisasi sosok wanita dalam karakter game dijadikan sebagai karakter wanita yang ada. Marginalisasi terhadap wanita juga diterima secara luas diluar wacana ilmiah; misalnya, serial video Anita Sarkeesian berjudul "*Tropes versus Women in Video Games*" mengkritik bagaimana peran stereotip dan negatif karakter wanita dalam video game (Sarkeesian, 2013).

METODE PENELITIAN

Penilaian yang lebih sistematis dari akurasi stereotip gamer disediakan oleh duastudi oleh Kowert et al. (2012, 2014). Dalam studi pertama, penulis menilai keyakinan tentang stereotip *gamer online* melalui survei telepon dan mengidentifikasi *stereotip gamer* menggunakan analisis komponen. Mereka menemukan bahwa para *gamer* adalah dianggap tidak populer, tidak menarik, menganggur, dan asosial, menunjukkan stereotip bervalensi negatif (Kowert et al., 2012). Dalam studi kedua, mereka mensurvei keduanya *gamer* dan *non-gamer* lalu membandingkan penilaian diri mereka sehubungan dengan atribut stereotip.

Tidak ada perbedaan signifikan yang ditemukan antara gamer dan non gamer, menunjukkan bahwa stereotip tidak akurat. (Kowert et al., 2014).

Namun, penelitian ini tidak menyelesaikan masalah. Pertama, peserta studi pertama tidak secara pribadi mendukung stereotip *gamer*, yaitu, mereka melakukannya tidak percaya bahwa *gamer* benar-benar sesuai dengan deskripsi stereotip mereka disediakan (Kowert et al., 2012). Kedua, studi tidak menganggap *gender* sebagai bagian dari stereotip *gamer*. Akhirnya, dalam studi kedua mereka, Kowert et al. (2014) mendefinisikan *gamer* sebagai siapa pun yang bermain lebih dari 1 menit per hari, yang kemungkinan masih akan melebihi-lebihkan kelompok orang yang dianggap sebagai *gamer*. (Kowert et al., 2014).

Terdapat juga suatu studi yang dilakukan oleh Kowert beserta rekannya diantara mencoba menjelaskan sosok gamer melalui waktu yang setiap individu gunakan dalam bermain game. Namun, ambang batas untuk dianggap sebagai gamer hard-core bervariasi, mencapai dari 1 menit per hari (Kowert et al., 2014) hingga 1 jam per hari (Poels et al., 2012). Studi terakhir menggunakan investasi waktu hanya sebagai definisi awal untuk menemukan parameter berbeda yang berkorelasi dengan game hard-core versus kasual. Menggunakan wawancara kualitatif dalam kelompok fokus kecil (4-7 peserta), mereka menemukan kurangnya perbedaan antara gamer hard-core dan kasual, dengan pengecualian identifikasi diri dengan label gamer.

Poels dkk. (2012) melaporkan bahwa, terlepas dari gender, gamer hard-core bangga menjadi gamer, sedangkan gamer kasual tidak menganggap diri mereka sebagai gamer. Dengan demikian, gamer hard-core dapat didefinisikan oleh identifikasi diri mereka. Memang, Shaw (2012, 2013) dan Grooten dan Kowert (2015) berpendapat bahwa istilah "gamer" mengacu pada identitas sosial daripada sekadar menggambarkan tindakan bermain video game (Grooten & Kowert, 2015). Khususnya, identitas gamer dilakukan di ruang di luar permainan, misalnya dengan mengambil bagian dalam forum online terkait game,

mengunjungi konvensi video game, atau mengenakan pakaian terkait game (Grooten & Kowert, 2015; Shaw, 2012, 2013).

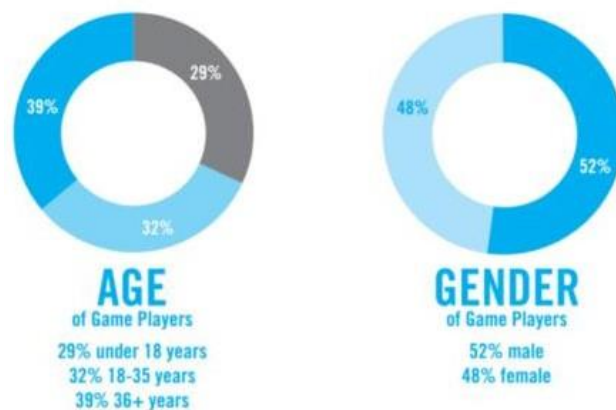
Klimmt, 2006; Poels et al., 2012; Terlecki dkk., 2011; Vermeulen dkk., 2011). Namun, semua temuan ini adalah berdasarkan waktu permainan yang dilaporkan sendiri, yang tunduk pada efek yang tidak dilaporkan yang terutama diucapkan untuk wanita (Kahn, Ratan, & Williams, 2014; Williams, Consalvo, dkk., 2009). Lebih khusus lagi, Williams, Consalvo, dkk. (2009) menemukan bahwa pria dalam sampel mereka meremehkan waktu bermain mingguan mereka sekitar 1 jam, sedangkan wanita meremehkan waktu bermain mingguan mereka lebih dari 3 jam. Penulis mengaitkan efek yang tidak dilaporkan dengan masalah keinginan sosial yang terkait dengan permainan yang bermasalah dan kompulsif.

Penulis menilai waktu bermain atau jumlah sesi game menggunakan akses langsung ke server game (Everquest 2 di kasus sebelumnya dan League of Legends di kasus terakhir). Selain itu, kedua studi memiliki fitur ukuran sampel yang mengesankan. Penulis menemukan bahwa peserta wanita memiliki waktu bermain rata-rata yang lebih tinggi daripada peserta laki-laki. Temuan ini terutama diucapkan untuk yang teratas 10% pemain dalam hal investasi waktu, dengan wanita rata-rata bermain 8 jam lebih banyak per minggu daripada pria. Dalam studi terakhir, penulis menemukan bahwa pria memainkan lebih banyak sesi permainan daripada wanita. Namun, ukuran efeknya sedikit, yang tidak cukup untuk menilai stereotip akurat menurut Jussim, Cain, Crawford, Harber, dan Cohen (2009), yang membutuhkan ukuran efek untuk stereotip yang akurat.

Konteks tambahan untuk perbedaan gender dalam investasi waktu disediakan oleh Winn dan Heeter (2009). Dalam sebuah survei terhadap 276 mahasiswa sarjana, wanita, rata-rata memiliki lebih sedikit waktu luang untuk bermain game daripada pria. Pola ini menunjukkan bahwa pengurangan waktu investasi wanita dalam bermain game mungkin belum tentu menjadi hasil dari preferensi bawaan, melainkan dari kebutuhan praktis. Selanjutnya, kami

perhatikan bahwa stereotip investasi waktu ini kemungkinan hanya akurat untuk pemain yang bermain jauh lebih dari biasanya. Kategorisasi ini mencakup, misalnya, e-sports atlet (yaitu, pemain video game avid yang bersaing di turnamen internasional). Mengambil bagian dalam turnamen semacam itu membutuhkan pelatihan intensif beberapa jam sehari (T.L.Taylor, 2012).

Maka dapat disimpulkan bahwa para gamer tidak hanya pria, melainkan terdapat juga sosok gamer yang merupakan wanita. Terdapat statistik dari studi yang dilakukan oleh Entertainment Software Association studi yang dilakukan pada tahun 2014.



Maka dari itu penulis tertarik untuk mengangkat stereotip yang melekat bagi sosok pecinta game atau biasa disebut dengan “gamers” dengan memvisualisasikan sosok gamers wanita dengan kepribadian tertentu. Seperti salah satu contohnya ialah bagaimana sosok seorang gamer girl atau seorang perempuan yang bermain game dalam kreasi karya penulis. Tidak hanya gamer girl, namun ada beberapa karya desain yang menggambarkan sosok gamer lainnya.

HASIL DAN DISKUSI

Desain yang penulis ciptakan, jika dinilai melalui Teori Estetik Formil,

berfokus pada bentuk dan warna, dimana teori ini memandang keindahan sebagai hasil formal dari lebar, tinggi, ukuran dan warna. Karya desain penulis hadir dalam bentuk kaus, serta gantungan kunci, dimana memiliki bentuk yang beragam serta berbeda, dengan warna yang sesuai dengan sosok karakter yang diciptakan. Karakter *Gamer Girl* dengan warna *pink* atau merah muda, memperlihatkan bahwa sosok karakter tersebut merupakan karakter yang *feminim*. Warna pink mempresentasikan prinsip feminisme dan memiliki aura lemah lembut, peduli dan romantis. pink atau merah muda adalah warna populer untuk brand yang mempunyai sasaran audiens perempuan.

Desain yang penulis ciptakan, jika dinilai melalui Teori Estetik Ekspresioni, berfokus pada tujuan, atau ekspresi. Tujuan dari penciptaan desain adalah sebagai memvisualisasikan sosok karakter menggunakan desain yang penulis ciptakan. Tujuan penulis menciptakan suatu karya yang memvisualisasikan bagaimana sosok *gamer girl* dan mematahkan sosok stereotip *gamers*, yang dikatakan hanya terdapat sosok pria, namun pada nyatanya ada juga sosok wanita yang merupakan *gamers*.

Konsep karya yang penulis ciptakan ialah visualisasi karakter *gamer wanita*. Pada umumnya yang menjadi *gamers* adalah laki-laki dan opini yang beredar di masyarakat adalah wanita tidak mampu menjadi *gamers* yang berhasil. Oleh karena itu sosok wanita sebagai *gamers* perlu dimunculkan dan divisualisasikan demi mematahkan stereotip bahwa *gamer* itu hanya laki-laki.

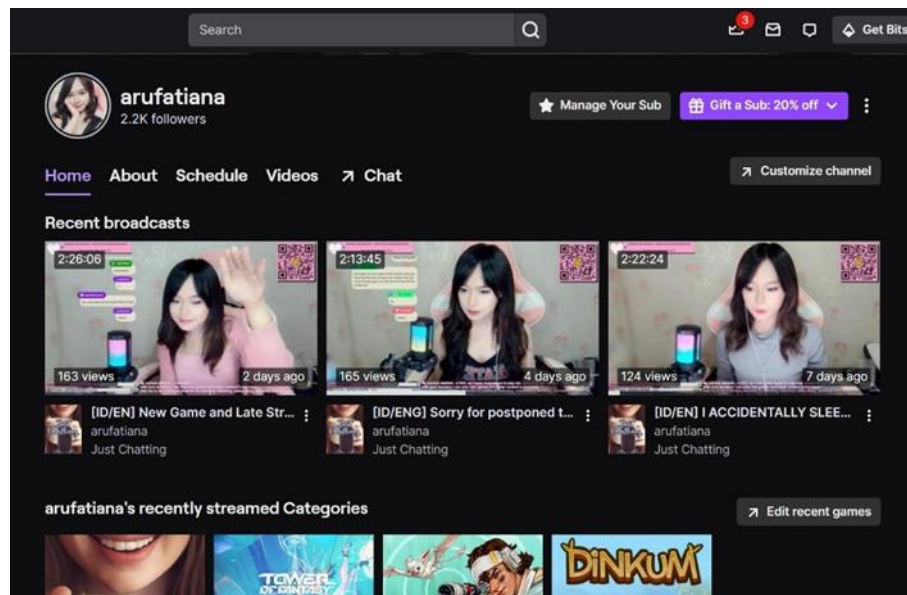
Karya yang penulis desain menggunakan basic gambar tengkorak yang dilengkapi berbagai atribut yang mencerminkan atau memberikan gambaran tentang karakter sosok wanita yang menjadi *gamers* tersebut. Penulis memilih sosok tengkorak, karena tengkorak merupakan salah satu inti rangka dalam tubuh manusia. Inti rangka ini penulis anggap sebagai gambaran sosok yang memiliki dasar kemampuan atau kompetensi bermain games yang mumpuni. Setelah dilengkapi atribut penunjang maka desain visualisasi *gamers* ini akan dapat

memberikan gambaran personal pemain games secara utuh.

Seringkali dalam masyarakat dianggap bahwa tengkorak itu menyeramkan oleh karena itu perlu dibuat desain tengkorak yang lebih ramah dan kesannya tidak menyeramkan. Penulis membuat gambar atau desain tengkorak menggunakan cartoon style, agar sosok tengkorak tersebut terkesan friendly. Setelah penulis menetapkan desain dasarnya adalah tengkorak, maka penulis membutuhkan sosok wanita pemain games yang dapat divisualisasikan karakternya secara utuh.

Penulis dalam keseharian melakukan aktivitas sebagai streamer dan juga pemain game, boleh juga dikatakan sebagai gamer girl. Oleh sebab itu akan sangat mudah bagi penulis untuk menuangkan karya karena telah memahami karakteristik penulis sebagai gamer wanita yang akan divisualisasikan dalam bentuk karya yang telah ditetapkan unsur-unsurnya.

Setelah penulis menetapkan basic tengkorak sebagai dasar desain karya dan melakukan analisis terhadap karakter penulis sebagai gamer girl dan streamer wanita yang bermain game secara online melalui platform streaming game terkemuka (Twitch), maka penulis segera menyiapkan dan memprosesnya menggunakan aplikasi Clip Studio Paint. Aplikasi Clip Studio Paint ini dioperasikan menggunakan laptop dilengkapi dengan Pentab Artist Pro 13. 3 sebagai alat yang memudahkan penulis mendesain karya tersebut.



Gambar 2. 1 Streamer Girl (Sumber: Twitch)

Penulis melakukan telaah yang mendalam tentang profil dan karakter penulis sebagai pemain game wanita. Berdasarkan hasil telaah tersebut, diperoleh gambaran bahwa karakteristik yang akan divisualisasikan adalah sebagai berikut.

1. Sosok pemain game wanita yang periang
2. Menggunakan headset selama bermain game
3. Menggunakan costum player
4. Karakternya ramah dan bersahabat
5. Memiliki impian dan cita-cita menjadi pemain game yang handal dan streamer yang sukses dan dapat memperoleh penghasilan



Gambar 2. 2 Karakter Gamer Girl

Berdasarkan hasil telaah terhadap karakter penulis sebagai gamers wanita yang akan divisualisasikan maka penulis mendesain karya yang prosesnya akan dipaparkan pada bagian selanjutnya.

Penulis menggunakan aplikasi Clip Studio Paint sebagai software, serta menggunakan tools pentab berupa Artist 13.3 Pro, sebagai alat untuk menggambar secara digital.



Gambar 2. 3 Logo Clip Studio Paint



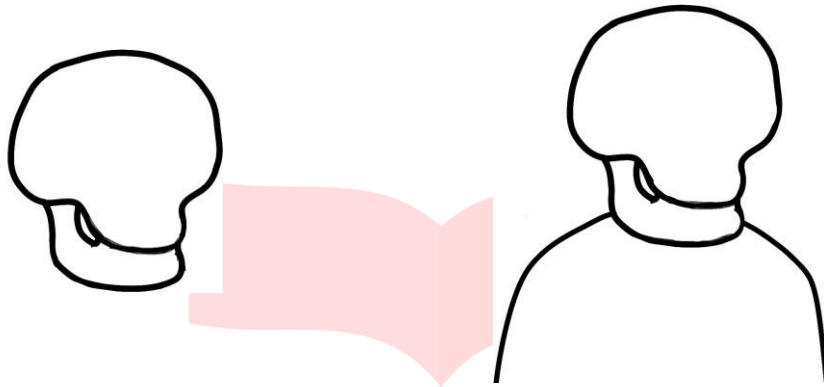
Gambar 2. 4 Pentab Artist 13.3 Pro

Penggunaan teknologi dan aplikasi sangat memudahkan penulis dalam mendesain karya, mulai dari kegiatan menggambar desain tengkorak, membubuhkan atribut pendukung karakter, pemilihan warna dan perbaikan serta penyempurnaan desain visualisasi yang penulis harapkan.

Secara umum Langkah-langkah proses pembuatan desain adalah sebagai berikut. Langkah pertama adalah pembuatan sketsa tengkorak sebagai basic karakter gamer girl yang diharapkan. Setelah sketsa karakter tersebut selesai lalu dilakukan finishing dengan pewarnaan karakter melalui aplikasi clip studio paint.

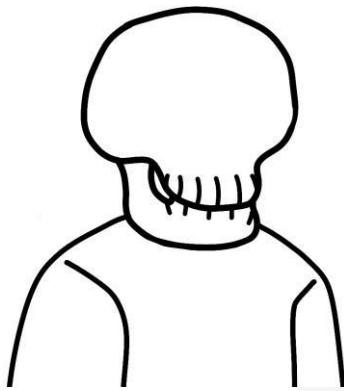
Terdapat karakter Gamer Girl, yaitu sosok karakter perempuan yang memiliki hobi bermain games, dengan Headset Gaming kucing berwarna pink, Rambut berwarna pink.

Proses gambar desain sketsa desain dari karakter gamer girl,

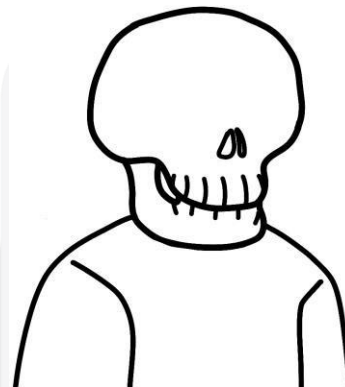


Gambar 2. 5 Proses Desain Wajah

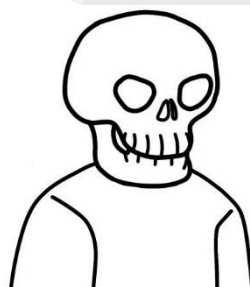
Gambar 2. 6 Proses Desain Badan



Gambar 2. 8 Proses Desain Gigi



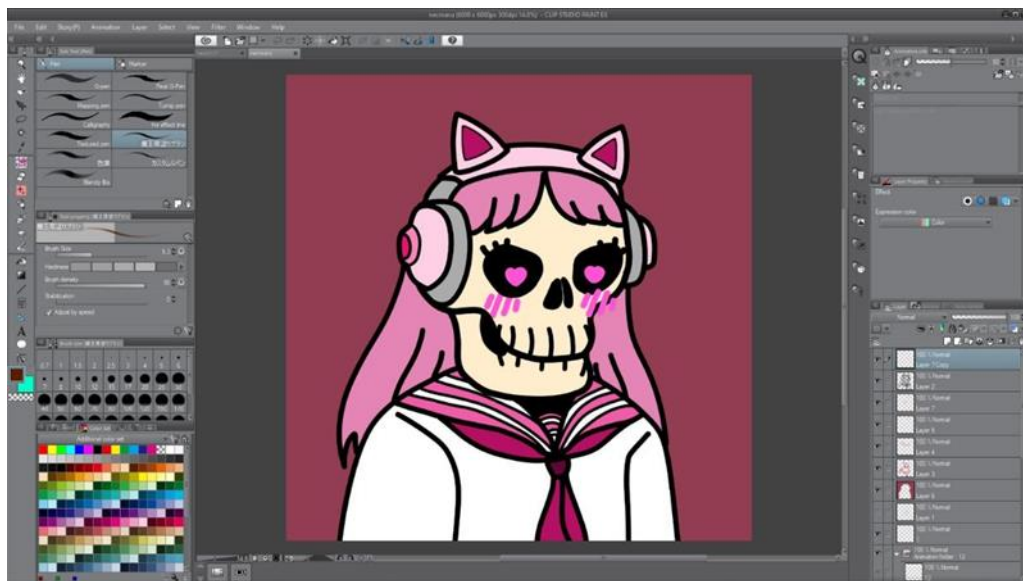
Gambar 2.9 Proses Desain Hidung



Gambar 2. 9 Proses Desain Mata



Gambar 2. 10 Desain Karakter Gamer Girl



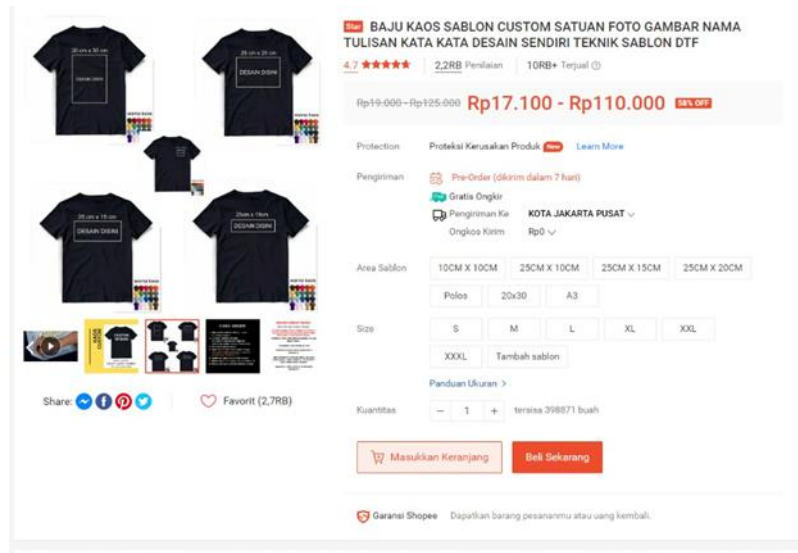
Gambar 2. 11 Finishing Karya

Dalam proses penciptaan sebagai tugas akhir, penulis bekerja sama dengan beberapa vendor dalam upaya membantu penulis merealisasikan produk yang sudah penulis desain, berikut beberapa vendor yang membantu penulis.



Gambar 2. 12 Logo Shopee

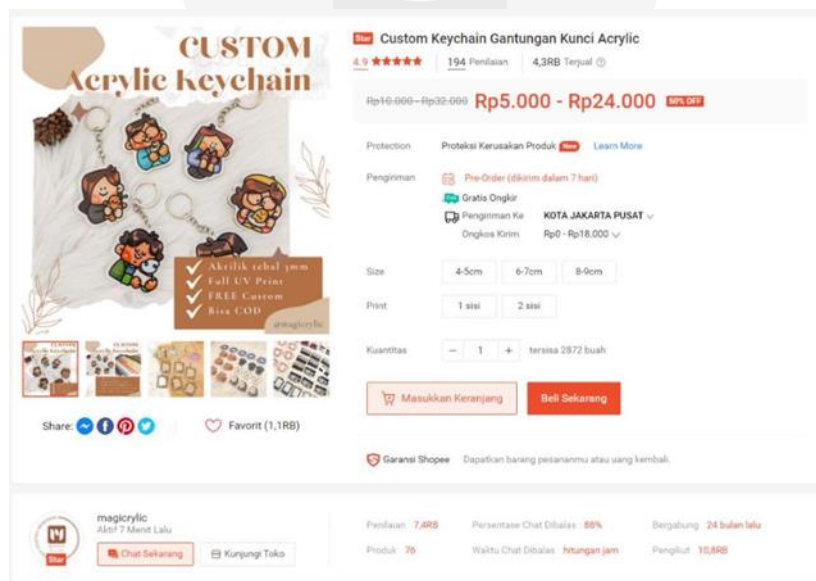
Penulis menggunakan salah satu market place Shopee, sebagai salah satu market place untuk mencari vendor yang tepat dalam menciptakan karya yang terbaik.



Gambar 2. 13 Vendor Kaus

Dalam penciptaan karya kaus, vendor menggunakan kaus dengan jenis cotton combad, serta menggunakan teknik sablon plastisol.

Dalam penciptaan karya gantungan kunci, vendor merealisasikannya dengan bahan akrilik, serta dengan model print depan belakang.



Gambar 2. 14 *Vendor Gantungan Kunci*

Berikut merupakan hasil karya yang penulis realisasikan melalui vendor yang sudah bekerja sama dengan penulis, diantara lain ini merupakan hasil karya gantungan kunci yang diciptakan melalui bahan akrilik.



Gambar 2. 15 *Karya Gantungan Kunci*

Tak hanya gantungan kunci, namun penulis juga menciptakan karya berupa sebuah desain gambar digital (visualisasi karakter gamer girl) yang direalisasikan melalui karya berupa kaus dengan bahan cotton combed melalui teknik sablon plastisol.



Gambar 2. 16 Hasil Karya Kaus



Gambar 2. 17 Hasil Karya Kaus

KESIMPULAN

Dalam memenuhi tugas akhir, penulis menciptakan suatu karya desain yang memvisualisasikan karakter sosok gamer girl, bahwasanya seorang gamers tidak hanya seperti apa yang dipikirkan oleh masyarakat pada umumnya, yang memiliki stereotip bahwa sosok gamer hanya merupakan pria. Sehingga penulis

memiliki tujuan untuk memperlihatkan bahwa gamers itu tidak hanya pria, tetapi ada juga sosok gamers wanita, melalui desain unik serta iconic dari karya digital yang penulis realisasikan dalam bentuk kaus dan juga gantungan kunci. Dalam karya tugas akhir ini, penulis memvisualisasikan produknya dengan menciptakan desain tengkorak dengan cartoon style, dengan tujuan menggambarkan desain yang friendly. Penulis menciptakan produk berupa baju (T-shirt), serta gantungan kunci (keychain).

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir yang berjudul “Mengkreasikan Personal Image Gamers” ini terselesaikan. Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah S.W.T atas segala hidayah dan karunia-Nya, serta ucapan terimakasih yang mendalam kepada kedua orang tua tercinta yang tulus ikhlas memberikan dukungan dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini. Penulis menyadari betul bahwa penulisan tugas akhir ini tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian penulisan tugas akhir ini. Akhir kata, Penulis berharap, semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Behm-Morawitz, E. & Mastro, D. (2009). “The effects of the sexualization of female video game characters on gender stereotyping and female self-concept. Sex Roles.”
- Boyle, E. A., Hainey, T., Connolly, T. M., Gray, G., Earp, J., Ott, M., . . . Pereira,

- J. (2016). *"An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games. Computers & Education"*, 94, 178–192.
- Davault, C. & Schott, G. (2013). "Looking beyond representation - Situating the significance of gender portrayal within game play." In C. C. Carter, L. Steiner, & L. McLaughlin (Eds.), *The Routledge Companion to Media and Gender*.
- Dill, K. E. & Thill, K. P. (2007). "Video game characters and the socialization of gender roles: Young people's perceptions mirror sexist media depictions. Sex Roles."
- Fox, J. & Tang, W. Y. (2014, April). "Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Comput. Hum. Behav.*"
- Jenson, J. & De Castell, S. (2010). "Gender, simulation, and gaming: Research review and redirections. *Simulation & Gaming.*"
- Jussim, L., Cain, T. R., Crawford, J. T., Harber, K., & Cohen, F. (2009). "The unbearable accuracy of stereotypes. In T. Nelson (Ed.), *Handbook of prejudice, stereotyping, and discrimination.*"
- Jussim, L., Crawford, J. T., & Rubinstein, R. S. (2015). "Stereotype (in)accuracy in perceptions of groups and individuals. *Current Directions in Psychological Science*"
- Kaye, L. K. & Pennington, C. R. (2016). "'girls can't play': The effects of stereotype threat on females' gaming performance. *Computers in Human Behavior,*"
- Consalvo, M. (2012). "Confronting toxic gamer culture: A challenge for feminist game studies scholars. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*".

- Eagly, A. H. & Steffen, V. J. (1984). "Gender stereotypes stem from the distribution of women and men into social roles. *Journal of Personality and Social Psychology*".
- Burch, A. & Wiseman, R. (2015, Maret 4). "Curiosity, courage and camouflage: Revealing the gaming habits of teen girls. In *Game Developers Conference*". (2022, Agustus 24)
<http://www.gdcvault.com/play/1021899/Curiosity-Courage-and-Camouflage-Revealing>.
- Burch, A. & Wiseman, R. (2014, Maret 18). "The connection between boys' social status, gaming and conflict. In *Game Developers Conference*". (2022, Agustus 24). [http : / / www . gdcvault . com / play / 1020370 / The - Connection-Between-Boys-Social](http://www.gdcvault.com/play/1020370/The-Connection-Between-Boys-Social).
- Amriansyah, Farid. TT. "Berbicara Subkultur, Fesyen dan Maternal Disaster Bersama VIDI NURHADI". (2022, Agustus 24)
<https://siasatpartikelir.com/berbicara-subkultur-fesyen-dan-maternal-disaster-bersama-vidi-nurhadi/>.
- Michelle, Anna. (2016). "Debunked: The "Gamer" Stereotype". (2022, Agustus 24).
<https://medium.com/the-nerd-castle/debunked-the-gamer-stereotype-69be0e4ee0d7>
- Danielle, Taylor. (2017). "All the Ways Video Games (and Gamers) Are Portrayed in Media". (2022, Agustus 24). <https://twinfinite.net/2017/05/video-games-gamers-portrayed-media/>.
- Ubay. (2022). "Estetika Adalah". (2022, Agustus 24). <https://adalah.co.id/estetika/>
- NN. (2020). "Psikologi Warna: Pengertian, Teori dan Manfaatnya Untuk Bisnis" (2022, Agustus 24). <https://epsikologi.com/psikologi-warna/>