

PERUBAHAN VISUAL KARAKTER *THE SIMS 2 KE THE SIMS 3 DAN INTERAKSI PEMAIN*

Ratna, Iman Sudjadi

Institut Teknologi Bandung

ABSTRACT

Character is an essential element in a game, which connects players with the world of game. As an instrument, visual Character plays a major role in eliciting the excitements from the player as user. Today many game characters changed into becoming more humanlike, one of them is a character from The Sims 2 to The Sims 3.

Research was conducted to discover whether visual character transformation from The Sims 2 to The Sims 3 gives off more emotion of enjoyment to characters and creates an interaction between player and character that is entertaining. To achieve this, quantifiable quantitative methods were used to learn a player's perception about visual character transformation between the two games. Upon ascertaining the player's perception, emotion elicited from the transformation and discrepancies in interaction were also examined.

The results showed that TS3 has a distinctive character more dynamic and emotional in talking behavior, but omit the features of the content of conversations and background characters. Perception of respondents on the basis of this assessment that they prefer TS3 polished character of his attitude. This polishment adds visual strength of character associated with the emergence of identity, character, behavior of speech, emotion and dynamism role. TS3 visual character of the more interesting it makes the interaction between respondents with TS3 lasted more pleasant character.

Keyword: The Sims 2 game, The Sims 3 game, visual character, player perception, player Interaction

1. Latar Belakang

Karakter game adalah elemen penting dalam sebuah game. Karakter adalah medium yang menghubungkan antara pemain dengan dunia game, sehingga pemain yang berada di dunia nyata dapat menjangkau dunia maya dalam game. Penyajian karakter secara visual adalah hal yang penting agar karakter dapat diterima pemain. Situs *Detikinet* (2009: 14 Maret 2010) menyebutkan bahwa Violetta Summer – karakter utama dalam *Velvet Assassin* – terlihat kaku saat dimainkan, sehingga membuat game ini sangat membosankan, meski ceritanya menjanjikan. Situs yang sama juga menyebut bahwa kegagalan karakternya ini turut menyumbang kehancuran perusahaan pengembangnya, *Replay Studios*.

Sebaliknya, sebuah artikel dalam situs *Fobita* (2009: 14 Maret 2010) menulis bahwa Lara Croft kini menjadi karakter perempuan yang paling laris dan dikenal di dunia game setelah proporsi tubuhnya dibuat lebih feminin. Perubahan proporsi tubuh Croft ini adalah improvisasi agar karakter berkesan lebih masuk akal dan hidup sehingga pemain merasa karakter bukan hanya sebagai medium, namun juga sebagai aktor sosial. Dengan cara ini, pemain diharapkan lebih dapat memahami emosi yang disampaikan karakter, sehingga memudahkan mereka untuk terlibat dalam game.

Improvisasi karakter juga tampak pada serial game *The Sims*. Game ini merupakan simulasi kehidupan bermasyarakat, di mana pemain menjadi sutradara yang mengatur kehidupan karakternya. Banyak hal yang terjadi dalam kehidupan nyata pemain disimulasikan ke dalam game, seperti; bagaimana pemain berinteraksi dengan orang lain, memenuhi kebutuhan

fisik dan batinnya, memenuhi hak dan kewajibannya dalam bermasyarakat, menggunakan obyek-obyek rumah tangga dan lain sebagainya. Sejak pertama kali dirilis pada tahun 2000 hingga saat ini, *The Sims* telah sampai pada seri ketiga (*The Sims 3*). Setiap mengeluarkan seri baru, *The Sims* mengimprovisasi *interface*, *gameplay*, dunia game, dan karakternya.

Karakter *The Sims 1* semula hanya menggunakan *mesh* sederhana dan hanya mengandalkan gestur untuk menyampaikan emosi karena ekspresi wajahnya statis. Pada karakter *The Sims 2*, *mesh* yang digunakan lebih detil dan gesturnya didukung dengan ekspresi wajah yang dapat berubah mengikuti emosi karakter. Ketika *The Sims 3* muncul, situs resmi EA (*Electronic Arts* – perusahaan penerbit, pengembang, pemasar dan pendistribusi *The Sims*) mengklaim bahwa karakter *The Sims 3* lebih detil dan realistik. Namun hal yang berkaitan dengan visual seperti ini kerap bersifat ambigu, tergantung persepsi pemain sebagai penerima. Persepsi ini mendasari penilaian apakah pemain menyukai atau tidak menyukai sebuah karakter dan penilaian ini menentukan arah interaksi antara pemain dengan karakternya.

2. Teori

2.1 Agency dan Empathy dalam Karakter

Karakter dalam game pada dasarnya sama dengan karakter dalam cerita drama (baik film atau sastra), namun karakter dalam game dapat menjadi medium yang menghubungkan antara pemain dengan dunia game. Pemain dapat memanipulasi kejadian di dalam game melalui karakternya (*player-character*). Isbister (2006: 212) dalam bukunya *Better Game Character by Design*, mengusulkan tiga model *player-character*, yaitu:

- Karakter sebagai alat (*tools*

player-character), ketika game tidak membutuhkan karakter yang memiliki pribadi sosial yang utuh.

- Karakter sebagai boneka (*puppets player-character*) biasanya digunakan dalam game yang banyak membutuhkan visualisasi fisik dan kualitas sosial untuk mendukung fantasi seperti karakter dalam *The Sims*.
- Karakter topeng (*masks player-character*) digunakan dalam game *multiplayer*, yang dalam *gameplay*-nya membutuhkan pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain.

Selain bertugas sebagai medium, karakter harus dapat memberi empati pada pemain. Fullerton (2008: 98) mengatakan bahwa harus ada keseimbangan antara “*agency*” dan “*empathy*”. *Agency* adalah fungsi praktis karakter sebagai medium untuk mewakili kehadiran pemain dalam game. Dalam *agency*, karakter memiliki aspek kreativitas yang membawa pemain masuk ke dalam fantasi (*role-playing*) dan identifikasi. Empati memungkinkan pemain mengembangkan keterikatan emosi dengan karakter.

Untuk mengembangkan keterikatan emosi antara pemain dengan karakter ini, Maldonado dan Hayes-Roth (2004:154) membuat sepuluh kunci penyajian karakter baik secara mental dan visual. Kesepuluh kunci penyajian karakter ini adalah; pemberian identitas pada karakter, latar belakang, penampilan, isi pembicaraan, gaya berbicara, gestur, kedinamisan emosi, pola interaksi sosial, peran dan kedinamisan peran. Terpenuhinya kesepuluh kunci yang mengandung visual fisik dan kualitas sosial ini akan meningkatkan kualitas karakter, khususnya model *puppets player-character*.

2.2 Game Feel dalam Visual Karakter

Pemain mengendalikan karakter yang tampak di layar komputer untuk berinteraksi dalam dunia game melalui *device* berupa tetikus, kibor atau *joystick*. Pemain berada di dunia nyata, namun dengan memanjangkan sense dunia nyatanya ke dalam dunia game, pemain seakan-akan berada di dunia game. Pemain dapat merasakan sense fisik dunia game yang sama seperti sense fisik yang ditemuinya di dunia nyata, meski ia tidak benar-benar berada di dalam dunia game. Sensasi ketika mengendalikan karakter dan memanjangkan sense dunia nyata pemain ke dalam dunia game ini adalah *game feel*. Swink (2009:2) mengemukakan tiga hal yang membangun *game feel*, yaitu:

- *Real-time control*: Bentuk spesifik dari interaktivitas antara pemain dan karakter.
- *Simulated space*: Simulasi interaksi fisik dalam ruang game. Interaksi fisik dapat berupa interaksi antara karakter dengan obyek/karakter lain yang ada di dalam ruang game.
- *Polesan (polish)*: Semua efek artifisial yang menguatkan interaksi tanpa mengubah simulasi.

Ketiga hal yang membangun *game feel* ini harus konsisten dan saling menguatkan satu sama lain agar tampak masuk akal dan tidak mengganggu keterlibatan pemain dalam fantasi yang disajikan game (*immersion*). Karena pemain telah memiliki keterampilan persepsi tentang dunia nyata sejak lahir, mereka akan sadar ketika menemui sedikit saja hal yang mengganggu (yang tidak sejalan dengan persepsi tentang dunia nyata). Pemain berharap kekonsistensi yang sama, sehingga hal sekecil apapun dapat mengganggu *immersion*-nya (Swink, 2009:50).

2.3 Persepsi

Persepsi dihasilkan dari sensasi, citra dan kepercayaan, sementara obyek yang dipersepsikan adalah sesuatu yang dapat disimpulkan, dikaitkan, tetapi tidak menyatu secara logis dengan apa yang terjadi dalam diri kita (Russel, 2008:75). Apa yang tampak pada suatu obyek mempengaruhi bagaimana kesadaran diri seseorang ketika melihat obyek tersebut. Namun, kesadaran diri tersebut tidak selalu sama dengan kondisi obyek yang sebenarnya. Ada beberapa hal yang menentukan persepsi, yaitu pengalaman visual (Barry, 2005: 46), kepercayaan dan harapan (Dake & Dennis, 2005:6), sehingga persepsi setiap orang berbeda.

Persepsi mendasari penilaian terhadap obyek, apakah memiliki efek yang memunculkan emosi. Proses ini merupakan penilaian intuitif yang berlangsung cepat dan seketika, yang hasilnya adalah penilaian baik atau buruk (Arnold, 1979:22). Penilaian intuitif ini dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu, yang disebut Arnold sebagai ingatan afektif. Pengalaman apa pun yang ditangkap oleh indera kita tidak hanya membangkitkan ingatan tentang obyek serupa, tapi juga ingatan afektif. Jadi, ingatan afektif muncul saat melihat obyek, tetapi emosi yang dihasilkan berasal dari penilaian sebelumnya.

2.4 Interaksi Pemain

Interaksi tidak hanya terjadi antara dua manusia dalam interaksi sosial, tetapi juga terjadi antara manusia dengan benda, termasuk dengan komputer. Komputer dan apa pun yang dihasilkan dari komputer (termasuk perangkat lunak, perangkat keras, huruf, dan karakter dalam sebuah game) harus memiliki usabilitas. Quesenberry (2007: 29 Desember 2009) mengusulkan lima kriteria lain yang harus ditemui dalam

interaksi antara pengguna dengan produk, yaitu; efektif, efisien, adanya keterlibatan, toleran terhadap kesalahan dan mudah untuk dipelajari.

Kelima kriteria tersebut dibuat untuk menghasilkan desain yang memberi pengalaman interaksi menyenangkan. Csikzentmihalyi (1996:111) mengusulkan sembilan elemen pengalaman menyenangkan yang terjadi saat melakukan aktivitas yang bersifat kevoluntiran, seperti berinteraksi dengan karakter saat bermain game. Kesembilan elemen tersebut, adalah; (1) Adanya tujuan di setiap langkahnya. (2) Umpanbalik.(3)Keseimbangan kemampuan. (4) Aksi dan kesadaran tergabung menjadi satu. Grau (2003:13) mengatakan kondisi ini sebagai *immersion*, ketika pemain merasa jarak antara kenyataan dengan apa yang dilihatnya seakan menghilang dan keterlibatannya dengan karakter meningkat. (5) Tidak mempedulikan gangguan dari luar aktivitas. (6) Tidak khawatir gagal. (7) Hilangnya kepedulian tentang diri. (8) Kesadaran akan waktu terdistorsi. (9) Aktivitas menjadi *autotelic*.

3. Hasil dan Pembahasan Penelitian

3.1 Perubahan Visual Karakter *The Sims 2* ke *The Sims 3*

Sebagai *puppets player-character*, karakter *The Sims* memiliki banyak varian karakter yang dapat dikreasi oleh pemain dan kualitas sosial. Berikut ini adalah matrik yang memaparkan hasil dan analisis karakter *The Sims 2* dan *The Sims 3* berikut perubahannya.

Melalui matrik di atas dapat diketahui bahwa karakter *The Sims 3* mengurangi informasi non-visual karakter, yaitu latar belakang karakter dan data dalam identitas mengenai hal yang tidak disukai, yang kurang khusus jika dibandingkan dengan karakter

Tabel 1 Visual Karakter *The Sims 2* dan *The Sims 3*

Kunci Penyajian Karakter	<i>The Sims2</i>	<i>The Sims 3</i>	Keterangan
Identitas	Identitas karakter meliputi data statistik seperti nama, gender, alamat, tahap usia, status pernikahan, orangtua, anak, pekerjaan, sifat, hal yang disukai dan hal yang tidak disukai.	Data yang terdapat pada identitas serupa dengan data dalam identitas karakter <i>The Sims 2</i> , namun menghilangkan data tentang hal yang disukai dan tidak disukai, menggantinya dengan data tentang warna, makanan, dan musik yang menjadi favorit karakter.	Identitas karakter bersifat non-visual, tetapi tahap usia karakter berkaitan dengan visual fisik karakter.
Latar belakang	Setiap keluarga memiliki latar belakang cerita, begitu pula dengan setiap karakter dalam keluarga tersebut. Latar belakang cerita karakter ditampilkan berupa teks pada pengantar cerita dan ikon pada panel <i>Memory</i> (panel yang memuat tentang kejadian yang dialami karakter sepanjang hidupnya).	Karakter tidak memiliki latar belakang cerita secara khusus seperti karakter <i>The Sims 2</i> . Latar belakang cerita yang ada hanya mengenai keluarga tempat karakter tinggal.	Latar belakang cerita karakter bersifat non-visual. Panel <i>Memory</i> pada <i>The Sims 3</i> dihilangkan, sehingga informasi tentang latar belakang cerita karakternya tidak khusus seperti karakter <i>The Sims 2</i> .

The Sims2. Namun visual fisik karakter *The Sims 3* dapat dibuat lebih khas karena fitur yang lebih mudah untuk memodifikasi warna (rambut, kulit, busana), wajah yang lebih detil dan aksesori serta alas kaki yang terpisah dari busana karakter.

Karakter *The Sims 3* juga lebih khas dengan modifikasi sifat karakter yang lebih variatif. Sifat karakter berkaitan dengan non-visual, tetapi berpengaruh pada gestur yang ditampilkan. Setiap sifat diwakili gestur berbeda dan setiap karakter dengan sifat yang berbeda memiliki kedinamisan emosi yang berbeda pula sehingga setiap karakter tampak khas. Pada karakter *The Sims 2*, pilihan sifatnya kurang variatif dan tidak ada gestur khas yang mewakili setiap sifat karakter. Gestur yang khas juga tidak tampak pada karakter *The Sims 2* meskipun setiap karakter memiliki ketertarikan terhadap topik pembicaraan tertentu, sehingga tidak

berpengaruh ketika panel *Interest* karakter ditiadakan dalam *The Sims 3*.

3.2 Persepsi dan Afeksi Pemain terhadap Perubahan Karakter

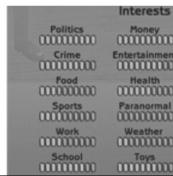
3.2.1 Gestur Karakter

Sebagai game simulasi bermasyarakat, gerakan yang dilakukan karakter dalam ruang game *The Sims* banyak berkaitan dengan gestur karakter menyampaikan emosi saat berinteraksi. Gestur karakter ini memunculkan *game feel* bagi pemain. Berikut ini adalah persepsi pemain mengenai gestur karakter *The Sims 2* dan *The Sims 3*.

1. Posisi berdiri karakter.

Posisi diam pose karakter *The Sims 2* dan *The Sims 3* berbeda. Punggung karakter *The Sims 2* saat berada dalam pose diam tampak melengkung dan menumpu sebagian berat tubuhnya pada satu kaki, sedangkan

Kunci Penyajian Karakter	<i>The Sims2</i>	<i>The Sims 3</i>	Keterangan
Penampilan	Terdapat dua varian bentuk tubuh, yaitu ideal dan gemuk. 	Varian bentuk tubuh karakter lebih variatif. 	Karakter <i>The Sims 3</i> dapat dimodifikasi massa lemak dan massa otot karakter sehingga bentuk tubuh karakter lebih variatif.
	Bentuk wajah karakter dapat dimodifikasi. 	Titik wajah karakter yang dapat dimodifikasi berjumlah lebih banyak daripada karakter <i>The Sims 2</i> . 	Bagian wajah yang dapat dimodifikasi adalah bentuk pipi, dagu, mata, alis, hidung dan mulut. Sebagai contoh, untuk memodifikasi hidung karakter, titik wajah yang dapat diubah adalah lebar cuping, lebar ujung hidung, lebar tulang hidung, tinggi hidung, posisi batang hidung, lebar batang hidung.
	Terdapat empat varian warna kulit yang merupakan gradasi dari terang ke gelap. 	Varian warna kulit karakter <i>The Sims 3</i> lebih variatif. 	Karakter <i>The Sims 3</i> dapat dimodifikasi dengan enam tone wama kulit yang dapat diatur intensitas gelap/terangnya.
	Terdapat empat varian warna rambut, yaitu hitam, cokelat, merah dan pirang.	Varian warna rambut karakter <i>The Sims 3</i> lebih variatif. 	Warna rambut terdiri dari empat bagian (akar, batang, highlight, ujung) yang dapat dimodifikasi dengan warna RGB.

Kunci Penyajian Karakter	The Sims2	The Sims 3	Keterangan
Isi pembicaraan	<p>Isi pembicaraan karakter berbicara tampak melalui gelembung percakapan berisi ikon tentang topik yang dibicarakan. Pada karakter <i>The Sims 2</i>, ikon ini berkaitan dengan hal yang disukai atau tidak disukai dan topik yang menarik bagi karakter (terletak pada panel <i>Interest</i>).</p>  	<p>Karakter tidak memiliki topik pembicaraan khusus (seperti yang ada dalam panel <i>interest</i> pada <i>The Sims 2</i>). Topik pembicaraan karakter <i>The Sims 3</i> bersifat umum (setiap karakter berbicara dengan topik yang sama)</p>	Hilangnya topik pembicaraan khusus pada karakter <i>The Sims 3</i> mengurangi kekhasan karakter, namun isi pembicaraan ini tidak mempengaruhi gestur karakter ketika berbicara.
Perilaku berbicara	Warna suara hanya dibedakan sesuai gender dan tahap usia.	<i>Pitch</i> dan warna suara karakter dapat dimodifikasi.	Perilaku berbicara bersifat non-visual, berkaitan dengan elemen akustik. Intonasi dan ekspresi vokal karakter kedua game menyesuaikan dengan kejadian dan status emosi karakter.
Gestur saat berbicara	Gestur karakter yang menjadi pembicara dan pendengar tampak dinamis, sehingga sulit dibedakan karakter yang sedang berbicara atau yang mendengarkan.	<p>Gestur karakter pendengar tampak mendengarkan (lebih statis) sehingga lebih mudah dibedakan.</p> <p>Karakter dengan sifat tertentu lebih sering mengawali pembicaraan dengan karakter lain, sehingga jika gestur karakter pembicara dan pendengar berbeda, karakter dengan sifat tertentu dapat tampil lebih khas.</p>  	Selain perbedaan antara gestur karakter yang menjadi pembicara dan pendengar, karakter memiliki gestur tertentu saat berbicara dengan karakter lain yang berkaitan dengan imitasi, zona interpersonal dan gaya yang berbeda.

karakter *The Sims 3* berdiri tegak dengan tangan menghadap ke samping. Persepsi responden mengenai pose berdiri karakter *The Sims 2* biasa (18 orang), begitu pula dengan *The Sims 3* (22 orang). Pada saat berada di dalam ruang game, karakter lebih banyak bergerak daripada diam, sehingga responden tidak terlalu memperhatikan pose ini. Afeksi mereka terhadap pose berdiri karakter *The Sims 2* (21 orang) dan *The Sims 3* (24 orang) juga biasa.

2. Gaya berjalan

Gaya berjalan manusia berbeda tergantung gender, usia, dan bisa digunakan sebagai indikator simbolis kelas sosial (Lott & Maluso, 1995:121). Responden memiliki persepsi bahwa pada karakter *The Sims 2* (23 orang) dan *The Sims 3* (17 orang) gaya berjalanannya biasa dan masing-masing 16 orang tidak menyukai gaya berjalan karakter kedua game. Karena *The Sims* adalah game simulasi kehidupan, responden berharap karakter memiliki gaya berjalan lebih variatif seperti manusia. Sementara, gaya berjalan yang ditemui pada karakter kedua game masih belum sesuai dengan harapannya.

3. Zona interpersonal

Ada empat macam zona interpersonal, yaitu: jarak publik ketika partisian komunikasi tidak saling mengenal, jarak sosial ketika partisian komunikasi saling mengenal, jarak personal untuk melakukan komunikasi yang lebih pribadi, dan jarak intim yang memungkinkan partisian saling menyentuh. Dari hasil penelitian tampak bahwa zona interpersonal dalam *TS* tidak didasarkan pada keakraban, tetapi pada tujuan interaksi. Responden memiliki persepsi bahwa perbedaan zona interpersonal pada karakter *The Sims 3* (20 orang) lebih terlihat daripada *The Sims 2*. Tetapi mereka mengafeksinya dengan biasa saja baik pada

karakter *The Sims 2* (20 orang) dan *The Sims 3* (17 orang).

4. Varian sentuhan

Sentuhan yang dilakukan antar manusia dibedakan menjadi sentuhan fungsi, sosial ritual, pertemanan, dan keintiman. Contoh sentuhan fungsi adalah antara dokter dengan pasien. Sentuhan sosial ritual seperti cium pipi dan jabat tangan. Sentuhan pertemanan adalah sentuhan untuk menunjukkan dukungan dan persahabatan seperti menepuk punggung, pelukan, atau sentuhan ringan lainnya. Sementara sentuhan intim adalah ekspresi ketertarikan seksual atau emosi. Beberapa sentuhan yang ada dalam *The Sims 2* dihilangkan dalam *The Sims 3* dan sentuhan lain ditambahkan. Pemain memiliki persepsi bahwa keempat tipe sentuhan ini dalam *The Sims 2* dan *The Sims 3* variatif, terutama pada sentuhan ritual dan intim pada karakter *The Sims 3* (20 orang). Hanya saja, meskipun responden memiliki persepsi bahwa sentuhan karakter *The Sims 2* dan *The Sims 3* variatif, mereka mengafeksi sentuhan ritual dengan biasa. Responden hanya menyukai sentuhan intim karakter *The Sims 2* (21 orang) dan *The Sims 3* (23 orang) serta sentuhan kekeluargaan pada karakter *The Sims 3* (17 orang).

5. Imitasi

Ada tiga kejadian yang memunculkan perilaku imitasi, yaitu: ketika orang lain lebih dominan, ketika mencari bantuan, dan ketika larut dalam percakapan dengan seseorang. Imitasi karakter tampak ketika karakter *The Sims 2* dan *The Sims 3* larut dalam percakapan. Karakter *The Sims* tidak memiliki gestur imitasi yang disebabkan oleh dominasi karakter dan mencari bantuan, karena itulah responden memiliki persepsi bahwa imitasi *The Sims 2* (28 orang) dan *The Sims 2* (20 orang) biasa saja. Afeksi

terhadap imitasi *The Sims 2* (31 orang) dan *The Sims 2* (18 orang) juga biasa.

6. Penyampaian emosi

Ada empat emosi dasar manusia yang dapat disampaikan karakter, yaitu marah, takut, bahagia, dan sedih yang ditampilkan melalui gesturnya. Karakter juga dapat mengekspresikan emosi lain seperti kagum, bingung, cinta, jijik, semangat, dsb. Penyampaian emosi melalui gestur ini dilakukan karakter *The Sims 2* dengan mengandalkan gerakan tangan, sementara karakter *The Sims 3* menggunakan hampir semua bagian tubuhnya. Banyak emosi yang berkaitan dengan sifat karakter *The Sims 3* tidak terwakili dalam *The Sims 2*. Responden memiliki persepsi bahwa varian gestur karakter *The Sims 3* lebih variatif (26 orang) daripada *The Sims 2*. Meski pemain menganggap bahwa varian karakter *The Sims 2* biasa, tetapi mereka sangat menyukainya (29 orang).

7. Gaya gestur

Karakter *The Sims 2* dan *The Sims 3* menggunakan bahasa *Simlish* yang tidak memiliki arti saat berbicara. Karakter mengandalkan gestur yang dramatis agar pemain dapat memaknai arti pembicaraan ini. Hal ini sama seperti penelitian McNeill (2005:28), yang hasilnya menunjukkan bahwa gestur orang ketika bercerita tanpa menggunakan percakapan lebih dramatis dan lebih banyak gestur yang dihasilkan daripada ketika subjek diijinkan berbicara.

Responden memiliki persepsi bahwa gestur karakter *The Sims 2* (21 orang) lebih dramatis daripada *The Sims 3* dan keduanya diafeksi secara biasa. Afeksi biasa ini berarti responden tidak keberatan dengan gaya gestur karakter yang dramatis.

Selain gaya gestur yang dramatis,

responden memiliki persepsi bahwa gaya gestur karakter *The Sims 3* sangat berbeda (17 orang) antara karakter perempuan dan lelaki jika dibandingkan dengan karakter *The Sims 2*. Namun responden tidak menyukai perbedaan gaya gestur antara karakter lelaki dan perempuan dalam *The Sims 2* (20 orang) maupun *The Sims 3* (13 orang).

8. Animasi

Persepsi dan afeksi karakter mengenai sentuhan dan gestur yang ditampilkan karakter dalam game *The Sims 2* dan *The Sims 3* juga dipengaruhi oleh kecepatan dan animasi karakter. Hasil penelitian menunjukkan responden memiliki persepsi bahwa kehalusan animasi karakter *The Sims 3* jauh lebih halus (22 orang) daripada karakter *The Sims 2*. Tetapi responden sangat suka dengan animasi karakter *The Sims 2* (27 orang) dan *The Sims 3* (34 orang). Namun responden merasa terganggu dengan kesinambungan gerakan karakter saat beralih dari satu aksi ke aksi lain. Responden menganggap sering ada jeda di antara aksi sehingga terasa mengganggu.

3.2.2 Polesan Karakter

Polesan adalah efek artifisial/bukan hal penting/melapisi yang ditambahkan pada fisik obyek yang menguatkan interaksi tanpa mengubah simulasi ruang. Ketika efek ini dihilangkan, fungsi penting dalam game tidak terpengaruh, tetapi persepsi pemain tentang fisiknya yang terpengaruh. Analisis polesan karakter *The Sims* ditekankan pada layer yang melapisi karakter yang menguatkan gesturnya, yaitu ekspresi wajah, visual fisik, dan aural.

1. Ekspresi wajah

Ekspresi wajah *TS* adalah polesan, sebab meskipun wajah karakter *The Sims 1* tidak memiliki animasi, tetapi pemain dapat memahami gesturnya. Ekspresi baru

ditambahkan dalam karakter *The Sims 2* untuk memperkuat gestur. Hasil penelitian menunjukkan responden memiliki persepsi gerakan bagian wajah karakter (alis mata, kelopak mata, bola mata, otot wajah dan mulut) *The Sims 3* lebih ekspresif daripada *The Sims 2*, namun tidak diikuti dengan afeksi responden. Mereka tidak bertambah suka meskipun bagian wajah karakter *The Sims 3* lebih ekspresif. Setelah gerakan bagian wajah ini dirangkai untuk menyampaikan emosi, responden menganggap ekspresi karakter *The Sims 3* lebih ekspresif daripada karakter *The Sims 2*, namun mereka hanya lebih menyukai ekspresi karakter *The Sims 3* ketika takut (22 orang) dan bahagia (20 orang).

2. Sifat

Sifat karakter *The Sims 2* adalah kombinasi dari sifat rapi/jorok, pemalu/ramah, pemalas/aktif, serius/santai dan penggerutu/baik hati, yang diwakili dengan zodiak. Sementara karakter *The Sims 3* memiliki 72 sifat yang dikategorikan dalam sifat yang berkaitan dengan mental, fisik, sosial, dan *lifestyle* seperti senang kegiatan luar ruang, ramah, jenius, dsb. Responden memiliki persepsi bahwa sifat karakter *The Sims 3* lebih variatif (25 orang) daripada *The Sims 2* dan mereka lebih menyukai varian sifat karakter *The Sims 3* (25 orang).

3. Suara

Pemain dapat memodifikasi *pitch* suara karakter *The Sims 3*. Modifikasi ini tidak dapat dilakukan pada karakter *The Sims 2*. Suara karakter *The Sims 2* hanya dibedakan atas dasar usia dan jenis kelamin, sehingga membuat responden memiliki persepsi bahwa varian suara karakter *The Sims 3* lebih variatif (24 orang) daripada *The Sims 2*. Namun responden merasa suka dengan varian suara karakter *The Sims 2* (16 orang), meskipun lebih menyukai varian suara

karakter *The Sims 3* (24 orang).

4. Varian usia

Karakter *The Sims 3* dan *The Sims 2* memiliki enam fase usia yaitu bayi, balita, anak-anak, remaja, dewasa muda, dewasa dan lanjut usia. Visualisasi perbedaan usia karakter terutama ditandai dengan perubahan bentuk tulang rahang, pipi dan postur tubuh karakter. Garis mulut (*nasolabial crease*) karakter anak-anak dan lanjut usia *The Sims 2* terlihat jelas, tetapi tidak ada kerutan pada karakter lanjut usia. Pada karakter *The Sims 3*, garis mulut dan kerutan ini tampak jelas. Garis mulut karakter *The Sims 3* bahkan telah tampak sejak karakter memasuki fase usia dewasa. Responden memiliki persepsi bahwa varian usia karakter *The Sims 3* lebih variatif (24 orang) daripada *The Sims 2* dan mereka lebih menyukai varian usia pada karakter *The Sims 3* (24 orang).

5. Modifikasi karakter

Pemain memiliki persepsi bahwa modifikasi yang dapat diaplikasikan pada karakter *The Sims 3* sangat variatif (23 orang), sementara pada *The Sims 2* biasa (17 orang), tetapi mereka sangat menyukai baik modifikasi *The Sims 2* (22 orang) maupun *The Sims 3* (23 orang). Modifikasi dapat dilakukan dalam game, Tetapi tidak semua varian modifikasi yang ada dalam game dapat memenuhi kebutuhan fantasi pemain, sehingga pemain membuat sendiri *custom content* untuk memperkaya game. Apabila melihat varian *custom content* yang saat ini telah ada, responden memiliki persepsi bahwa varian *custom content* karakter *The Sims 2* lebih variatif (19 orang) daripada *The Sims 3* variatif dan mereka lebih menyukainya (22 orang).

3.3 Interaksi Pemain dengan Karakter

Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi pemain dengan karakter *The*

Sims 3 berlangsung lebih menyenangkan daripada dengan *The Sims 2*. Hal ini sesuai dengan pernyataan Norman (2004:60), bahwa jika benda menarik secara visual, maka interaksi pengguna dengan benda berjalan dengan lebih menyenangkan. Interaksi yang berjalan menyenangkan ini dilihat dari beberapa hal sebagai berikut:

1. Ada tujuan di setiap langkahnya

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, responden sangat memahami fungsi karakter *The Sims 2* (29 orang) dan *The Sims 3* (28 orang). Mereka tahu karakter dapat digunakan untuk menyusuri ruang game dan berinteraksi dengan obyek atau karakter lain. Responden juga sangat paham bagaimana cara memerintah karakter berinteraksi dengan karakter lain, dengan memilih karakter yang akan diajak interaksi dan membuka percakapan. Responden mengatakan bahwa mereka lebih cepat memahami cara memerintah karakter *The Sims 3* (21 orang) sejak awal interaksi. Tetapi hal ini dapat disebabkan karena responden telah bermain *The Sims 2* sebelumnya.

2. Ada umpan balik yang sesuai dari karakter

Karakter *The Sims* memiliki *Artificial Intelligent* sehingga seolah dapat berpikir dan memiliki keinginan yang otonom. Ketika diperintah untuk melakukan sesuatu yang berlawanan dengan kebutuhannya, karakter *The Sims 2* terkadang menolak melakukannya, sementara karakter *The Sims 3* terlihat enggan. Responden (20 orang) berpendapat bahwa umpan balik karakter *The Sims 3* tersebut lebih sesuai responnya dibandingkan dengan karakter *The Sims 2*.

3. Ada keseimbangan antara tantangan dan keterampilan

Responden tidak selalu dapat memerintah orang lain untuk melakukan aksi yang

diinginkannya dalam kehidupan nyata, tidak seperti karakter yang dapat diperintah sesuai keinginan responden. Namun karakter *The Sims 2* memiliki kemauan otonom yang lebih besar daripada karakter *The Sims 3*, responden (17 orang) mengatakan bahwa karakter *The Sims 2* lebih sulit untuk diperintah.

4. Aksi dan kesadaran tergabung menjadi satu

Ketika pemain melakukan interaksi dengan karakter ia merasa karakter adalah aktor sosial yang bisa diajak berkomunikasi dan memunculkan empati. Padahal karakter hanyalah sebuah gambar yang muncul di layar komputer. Pemain merasa apa yang dilihatnya dalam dunia game beserta obyek dan karakter di dalamnya seperti nyata. Responden (16 orang) merasa karakter *The Sims 3* lebih realistik daripada karakter *The Sims 2*, meski masih ada sebagian responden (16 orang) yang menganggap kerealistikannya sama saja dan mereka kurang dapat merasakan empati dengan karakter. Namun meski sebagian besar responden menganggap karakter *The Sims 3* ini lebih realistik, empati responden pada karakter *The Sims 2* (26 orang) dan *The Sims 3* (17 orang) biasa saja, tidak ada peningkatan.

5. Tidak peduli gangguan dari luar aktivitas

Poin ini adalah mengenai kefokusan pemain pada interaksinya dengan karakter. Pemain dianggap fokus jika tidak ada hal lain dalam pikirannya saat mereka melakukan interaksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa saat responden berinteraksi dengan karakter *The Sims 2*, melakukannya sambil mengerjakan hal lain seperti *chatting*, *browsing*, dan belajar (13 orang). Tetapi ketika berinteraksi dengan karakter *The Sims 3* mereka tidak (jarang) melakukannya sambil mengerjakan hal lain (24 orang).

6. Tidak khawatir gagal

Kegagalan memberi perintah dalam *The Sims* dapat terjadi karena kesalahan program atau kesalahan pemain. Kedua kesalahan ini dapat menimbulkan reaksi unik karakter atau karakter terjebak dalam titik tertentu. Responden mengemukakan bahwa kedua hal ini tidak mengganggu dan mereka merasa kekhawatiran gagal memerintah karakter *The Sims 2* (21 orang) dan *The Sims 3* (15 orang) biasa saja.

7. Hilangnya kepedulian diri

Poin ini berkaitan dengan *immersion*, ketika *sense dunia nyatanya* memanjang masuk ke dalam dunia game, pemain merasa asyik dan mengacuhkan kegiatan lain atau penampilannya. Setelah selesai melakukan kegiatan ini, mereka merasa memiliki pengalaman yang tidak semua orang mengalaminya, pemain masih memikirkan (terkesan) dengan apa yang telah dilakukannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden lebih penasaran (17 orang) dan berbagi cerita (13 orang) tentang karakter *The Sims 3* daripada *The Sims 2* pada teman-temannya.

8. Kesadaran akan waktu terdistorsi

Hal yang umum terjadi ketika melakukan kegiatan yang menyenangkan adalah lupa waktu. Ketika berinteraksi dengan karakter, waktu yang cukup lama terasa hanya sekejap. Responden mengaku menekan tombol untuk mempercepat gerakan karakter *The Sims 2* dan *The Sims 3* karena merasa terlalu lama menunggu karakter melakukan aksi demi aksi. Namun responden lebih menikmati gerakan karakter *The Sims 3* (18 orang) daripada *The Sims 2* walaupun mereka sering menekan tombol percepatan waktu tersebut.

9. Aktivitas menjadi autotelic

Banyak hal dalam kehidupan ini yang

bersifat *autotelic*. Orang melakukannya bukan hanya karena menikmati kegiatan tersebut, Tetapi pada akhirnya ada tujuan yang akan dicapai. Kesenangan pun adalah salah satu tujuan yang akan dicapai. Ketika pemain berinteraksi dengan karakter, tujuan akhirnya adalah mencapai tujuan game. Tetapi dalam interaksi dengan karakter itu sendiri (terpisah dari tujuan game), pemain merasakan pengalaman yang menyenangkan. Pada awalnya, 23 orang responden merasa lebih canggung berinteraksi dengan karakter *The Sims 2* daripada ketika mereka berinteraksi dengan karakter *The Sims 3*.

Melihat kesembilan elemen di atas tampak bahwa interaksi responden dengan karakter *The Sims 3* berlangsung lebih menyenangkan. Interaksi yang lebih menyenangkan ini dapat menghindarkan pemain dari perasaan frustasi jika menemui kesulitan dalam berinteraksi. Pada pemain baru, kesulitan berinteraksi mungkin saja timbul karena mereka belum terbiasa dengan karakter. Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya, kesulitan ini dapat berarti pemain sulit memerintah karakter atau sulit memahami cara kerja karakter dalam ruang game, yang berarti sulit menghubungkan pemain dengan dunia game.

4. Kesimpulan

Informasi non-visual karakter *The Sims 3* lebih sedikit dengan hilangnya latar belakang karakter dan data dalam identitas mengenai hal yang tidak disukai. Namun visual fisik karakter *The Sims 3* dapat dibuat lebih khas karena fitur yang lebih mudah untuk memodifikasi warna (rambut, kulit, busana), wajah yang lebih detil dan aksesori serta alas kaki yang terpisah dari busana karakter. Karakter *The Sims 3* juga lebih khas dengan modifikasi sifat karakter yang lebih variatif. Sifat karakter berkaitan dengan

non-visual, tetapi berpengaruh pada gestur yang ditampilkan. Setiap sifat diwakili gestur berbeda dan setiap karakter dengan sifat yang berbeda memiliki kedinamisan emosi yang berbeda pula.

Persepsi responden menunjukkan bahwa tidak ada perubahan dalam beberapa gestur karakter seperti posisi ketika berdiri, gaya berjalan, varian sentuhan, dan imitasi pada karakter *The Sims 2* dan *The Sims 3*. Namun responden memiliki persepsi bahwa karakter *The Sims 3* menunjukkan zona interpersonal yang lebih jelas daripada *The Sims 2*, gesturnya lebih variatif, gaya gesturnya tidak terlalu berlebihan, ada perbedaan gaya gestur antara lelaki dan perempuan, dan animasinya lebih halus. Responden mengafeksi perubahan ini dengan lebih baik, mereka lebih menyukai karakter *The Sims 3*.

Responden memiliki persepsi bahwa secara keseluruhan, polesan karakter *The Sims 3* lebih baik daripada gesturnya. Menurut responden, bagian wajah karakter *The Sims 3* lebih ekspresif daripada *The Sims 2* dan dapat merangkai emosi yang lebih ekspresif, namun hal ini tidak diikuti dengan peningkatan afeksinya. Modifikasi yang dapat dilakukan pada visual fisik, sifat, suara dan varian usia karakter *The Sims 3* lebih variatif daripada *The Sims 2* dan kevariatifannya diikuti dengan peningkatan afeksi responden. Namun untuk item modifikasi yang berasal dari luar program *The Sims (custom content)*, responden memiliki persepsi bahwa item custom content untuk karakter *The Sims 2* lebih variatif dan mereka lebih menyukainya.

Perubahan karakter *The Sims 2* ke *The Sims 3* telah meningkatkan afeksi pemain sehingga interaksi antara responden dengan karakter *The Sims 3* berlangsung

lebih menyenangkan. Hal ini dilihat dari responden lebih cepat memahami fungsi karakter *The Sims 3*, merasa umpan balik karakter lebih sesuai, lebih mudah diperintah, lebih realistik, lebih fokus, tidak khawatir gagal memerintah, lebih penasaran, berbagi cerita dengan temannya, lebih menikmati gerakan karakter dan tidak secanggung ketika berinteraksi dengan karakter *The Sims 2*.

Daftar Pustaka

- Barry, A. M. 2005. *Perception Theory*. Dalam *Handbook of Visual Communication*. Smith, K. dan Moriarty, S. (Editor). London, UK: Lawrence Erlbaum Associates.
- Csikszentmihalyi, M. 1996. *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York, USA: HarperCollins.
- Dake, D. 2005. *Aesthetic Theory* dalam *Handbook of Visual Communications: Theory, Methods, and Media*. New Jersey, US: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Fobita. 2009. *10 Karakter Wanita Paling Berpengaruh di Dunia Game*. <http://www.fobita.com/2009/12/25/10-tokoh-wanita-paling-berpengaruh-di-dunia-game/> (Diakses pada 14 Maret 2010).
- Fullerton, T. 2008. *Game Design Workshop, 2nd Edition: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. San Francisco, USA: Morgan Kaufmann Publishers.
- Isbister, K. 2006. *Better Game Characters by Design A Psychological Approach*. San Francisco, USA: Morgan Kaufmann Publishers.
- Lott, B. & Maluso, D. 1995. *The Social*

Psychology of Interpersonal Discrimination.
New York, US: Guilford Press.

Maldonado, H. & Hayes-Roth, B. 2004.
*Toward Cross-Cultural Believability in
Character Design.* Dalam *Agent Culture:
Human-Agent Interaction in a Multicultural
World.* Payr, S. & Trappi, R. (Editor). New
York, USA: Routledge.

Quesenberry, W. 2007. *What Does Usability
Mean: Looking Beyond 'Ease of Use'.*
[http://www.wqusability.com/articles/
more-than-ease-of-use.html](http://www.wqusability.com/articles/more-than-ease-of-use.html) (diakses pada
29 Desember 2009).

Russel, Bertrand. 2008. *The Analysis of the
Mind.* US: NuVision Publications, LLC.
Steve, S. 2009. *Game Feel: A Game
Designer's Guide to Virtual Sensation.* .
San Fransisco, USA: Morgan Kaufmann
Publishers.

_____. 2009. *Produsen Game Mata-
mata Wanita Jatuh Bangkrut.* [http://www.detikinet.com/read/2009/08/06/133942/
1178547/654/produsen-game-mata-mata-
wanita-jatuh-bangkrut.](http://www.detikinet.com/read/2009/08/06/133942/1178547/654/produsen-game-mata-mata-wanita-jatuh-bangkrut) (Diakses pada 14
Maret 2010).