FINDER: Journal of Visual Communication Design

Journal homepage: https://ejournal.upi.edu/index.php/FINDER

Pengaruh Desain Karakter Terhadap Kejelasan Karakter dan Persepsi Non-Player

Tarisa Afifah Khoirunnisa[1], Aditya Januarsa[2]

[1]Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Nasional (ITENAS), Bandung, Indonesia
[2]Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Nasional (ITENAS), Bandung, Indonesia
*Correspondence: E-mail: [1]tarisaafifahkhoirunnisa@gmail.com, [2]adityajanuarsa@itenas.ac.id

ABSTRACT

Game bergenre point-and-click dan adventure menempatkan karakter sebagai elemen utama dalam penyampaian narasi dan pengalaman bermain. Oleh karena itu, desain karakter berperan penting dalam membentuk persepsi awal, khususnya bagi non-player. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh desain karakter terhadap kejelasan karakter dan persepsi *non-player* pada *game Return to Monkey Island*. Metode yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif dengan dukungan data kuantitatif melalui observasi langsung menggunakan metode *playthrough* terkontrol dan penyebaran kuesioner semi-terstruktur kepada 24 responden berusia 20–33 tahun yang memiliki minat terhadap game namun belum pernah memainkan game tersebut. Analisis difokuskan pada aspek visual desain karakter, meliputi bentuk *(shape)*, skema warna *(color scheme)*, peran, kepribadian, dan daya tarik karakter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bentuk dan skema warna yang tepat mampu meningkatkan kejelasan persepsi peran karakter serta menarik minat non-player. Desain karakter yang ambigu cenderung menghasilkan persepsi yang beragam. Penelitian ini menegaskan pentingnya desain karakter sebagai media komunikasi visual dalam game berbasis narasi.

© 2021 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

ARTICLE INFO

Article History:
Submitted/Received 10 Sep 2026
First Revised 14 Oct 2026
Accepted 5 Nov 2026
Publication Date 30 Nov 2026

Keyword:
Desain Game, Point-and-click, Monkey Island, Desain Karakter, Persepsi Non-Player

1. INTRODUCTION

Dalam ranah studi mengenai interaksi manusia dan komputer atau *Human-Computer Interaction (HCI)*, tindakan menggerakan penunjuk atau kursor ke lokasi tertentu pada layar didefinisikan sebagai pointing, sedangkan penekanan tombol pada alat penunjuk *(mouse)* disebut sebagai *clicking*. Keduanya menjadi sistem fundamental yang diimplementasikan pada mekanisme game point-and-click sebagai sistem primernya (Kou, 2023). Terjadi perubahan signifikan pada game dengan genre *point-and-click* berdasarkan analisis retrospektif terhadap 100 video game paling sukses pada tahun 1986 hingga 2019. Genre tersebut pernah menjadi unggulan pasar game pada akhir 80-an hingga awal 90-an, kemudian menghilang selama kurang lebih 16 tahun (1996 - 2011) dari daftar game terlaris. Penyebab hal ini terjadi disimpulkan menggunakan data keseluruhan bahwa genre ini memiliki daya saing yang jauh lebih rendah pada pasar game modern.

Meta-analisis menyatakan bahwa pemain pada masa sekarang memiliki kecenderungan pada permainan dengan aspek seperti aksi yang lebih cepat, interaksi sosial yang lebih intens, dan siklus penghargaan *(reward)* yang segar sehingga mempengaruhi dominasi dalam kepuasan bermain (Cheah et al., 2022). Psikologis pemain ini menjadikan genre *point-and-click* gagal memenuhi permintaan pasar yang menginginkan sistem dinamis. Perbedaan yang berbanding terbalik dengan genre *point-and-click* ini mendorong *developer* untuk melakukan penyesuaian genre, salah satunya dengan menyatukan sistem utama *point-and-click* dengan genre lain yang lebih populer seperti *Role Playing (RPG)* demi menaikan potensi bersaing secara komersial.

Sebuah studi yang mengkaji mengenai frustasi dalam permainan menyimpulkan bahwa hambatan atau rintangan yang tidak logis menjadi faktor agregasi yang kuat dalam menentukan pemain untuk berhenti bermain (Ballou & Deterding, 2023). Dalam kasus genre *point-and-click*, hal ini terdapat pada desain tantangannya yang seringkali mengandalkan teka-teki ambigu *(obscure puzzles)*. Hal ini memicu tekanan kognitif karena pemecahan masalah tidak terjadi dan tidak memunculkan *sense of achievement* atau rasa puas akan pencapaian (Kangas, 2017).

Game point-and-click bergantung pada lima fitur utama, yaitu *story-driven, player character, puzzle-solving, object manipulation, exploration of space* (Fernandez-Vara & Osterwil, 2010). *Story-driven* mengacu pada bagaimana point-and-click dan game adventure lainnya mutlak memiliki cerita untuk disampaikan. Sedangkan player character mengacu pada keterlibatan pemain secara langsung ke dalam dunia game untuk mengendalikan karakter yang tersedia pada layar. Pemain yang mengendalikan dan menjadi pusat aksi karakter dalam ceritanya. Dengan kata lain, karakter berperan cukup kuat sebagai variabel yang mempengaruhi kepuasan bermain. Dalam beberapa studi literatur yang membahas mengenai game, terdapat dua aspek primer yang terintegrasi dalam narasi dan memunculkan motivasi bagi pemain, yaitu *plot hooks* dan *emotional proximity* (Dickey, 2006). *Plot hooks* merujuk pada strategi umum yang tak jarang digunakan pada genre literatur *(serial, romance, dan mystery fiction)*, sesuatu ketidakpastian yang memicu pemain untuk mencari tahu jawaban. Sedangkan *emotional proximity* merujuk pada empati dan identifikasi dari perasaan pemain terhadap karakter yang dimainkannya,

bagaimana menciptakan karakter yang memiliki karakteristik dan dapat dimengerti oleh pemain merupakan aspek penting untuk dimiliki.

Karakteristik dapat dimunculkan menggunakan penampilan visual, yaitu melalui bentuk *(shape)* dan *color scheme*. Secara umum, penampilan memiliki dampak paling banyak sebagai bias dalam mempersepsikan seseorang. Dengan menggunakan fitur desain yang emosional, spesifiknya warna dan bentuk, dapat mempengaruhi persepsi terhadap karakter secara signifikan sehingga desainer memiliki kontrol untuk mengendalikan persepsi dengan mengubah fitur-fitur dalam sebuah desain (Shakirov, 2024). Bentuk-bentuk primer yang umumnya digunakan terdiri dari segitiga, kotak, dan lingkaran, masing-masing menunjukkan kepribadian berbeda, menjadi pembeda antar karakter, mengidentifikasi karakter "teman" atau "musuh" serta membantu membuat karakter lebih stand out dibanding background dan elemen visual lainnya (Patteri, 2020). Studi analisis visual yang berkaitan dengan bentuk karakter menjelaskan bahwa bentuk segitiga menyampaikan kesan karakter yang agresif, kaku, dan kuat, dikombinasikan dengan bentuk unik dari senjata dapat meningkatkan keterbacaan dari siluetnya (Olgskaia-Mustonen, 2025). Masih ada hal lain selain penampilan, senjata, dan pakaian pada desain karakter, penggunaan *color scheme* juga menjadi bagian penting dalam karakterisasi (Yue Kou, 2023). Untuk mencapai kombinasi skema warna yang tepat, seorang desainer perlu memikirkan beberapa aspek, yaitu latar belakang karakter, apa moral dan motif mereka, apakah mereka antagonis atau protagonis, serta bagaimana *role* mereka dalam cerita yang mereka ceritakan (Alieva, 2023). Harmoni warna dapat diciptakan melalui penggabungan antara warna kunci *(key color)* dan warna lain dengan acuan 7 skema warna yang umum digunakan (Bruna, 2021).

Tingkat kepentingan desain karakter pada *game* bergenre *adventure* seperti Return To Monkey Island memiliki posibilitas untuk mempengaruhi persepsi dan memberikan dampak pada ketertarikan *non-player* untuk bermain. Hal ini dikarenakan tak sedikit *game* yang menggunakan karakternya sebagai sarana promosional, yaitu dengan memunculkan visualnya pada ikon aplikasi di *app store* atau menjadi wajah pada *merchandise* di *official store*, maka demikian memiliki desain karakter yang dapat dikenali dan representatif adalah keharusan untuk menyediakan pintu agar *game* tersebut dimainkan (Anderson, 2024). Penelitian ini berangkat dari permasalahan tersebut dan memfokuskan analisis pada persepsi *non-player* terhadap *role*, visual dan kepribadian desain karakter yang ada di *game* Return To Monkey Island. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih mendalam mengenai pentingnya mendesain karakter dengan memikirkan aspek-aspek seperti bentuk dan skema warna, tujuannya agar persepsi pemain dapat dikendalikan secara penuh dan penelitian ini dapat diimplementasikan untuk mendesain game kedepannya.

2. METHODS

2.2 Pengumpulan Data Melalui Observasi Langsung

Data sekunder dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap desain karakter menggunakan metode *playthrough* terkontrol. Peneliti mengamati permainan secara sistematis

dan secara spesifik berfokus pada karakter dan desainnya. Setiap karakter yang muncul dianalisis dan dikumpulkan, diperoleh dari laman resmi Return to Monkey Island serta tangkapan layar pada *game* sebagai penjelas tambahan. Kemudian desain karakter diidentifikasi serta diklasifikasikan berdasarkan visual, nama, jenis kelamin, spesies, *role*, relevansi dengan alur cerita, kepribadian, bentuk, skema warna yang dimiliki dan persentase kemunculan karakter sepanjang game. Pengklasifikasian ini didasari dari aspek-aspek umum yang ada pada karakter dalam game dan memiliki kemungkinan untuk mempengaruhi persepsi.

Table 1. Klasifikasi Kategori Objek Penelitian dalam *Game* Return To Monkey Island

Character Name	***Gender***	***Spesies***	***Role***	***Role in Story***	***Personality***	***Color Scheme***	***Shape***	***Relevance With Plot***
Guybrush	*Male*	*Human*	*Hero*	*MC*	Kikuk	*Complementary*	*Triangle*	97.73%
Elaine	*Female*	*Human*	*Secondary Hero*	*MC*	*Independent*	*Complimentary-Analogous*	*Rectangle*	11.36%
LeChuck	*Male*	*Inhuman*	*Villain*	*Enemy*	Pemarah	*Complimentary*	*Triangle*	11.36%
Iron Rose	*Female*	*Inhuman*	*Secondary Villain*	*Enemy*	Loyal	*Split Complementary*	*Square*	6.82%
Flambe	*Male*	*Inhuman*	*Supporting*	*NPC*	Santai	*Split Complementary*	*Rectangle*	6.82%
Apple Bob	*Male*	*Inhuman*	*Background*	*NPC*	Santai	*Monochromatic*	*Rectangle*	6.82%
Madison	*Female*	*Human*	*Villain*	*Enemy*	Licik	*Split Complementary*	*Triangle*	11.36%
Lila	*Female*	*Human*	*Villain*	*Enemy*	Licik	*Monochromatic*	*Rectangle*	11.36%

2.2 Pengumpulan Data Melalui Kuesioner Semi-Terstruktur

Penelitian ini melibatkan 24 orang responden dengan rentan usia 20-33 tahun serta berjenis kelamin laki-laki dan perempuan sebagai subjek uji. Metode pengumpulan data utamanya adalah melalui penyebaran kuesioner dengan kriteria responden yang memiliki kegemaran bermain game. Kuesioner yang disebar mengkombinasikan pertanyaan-pertanyaan dengan jawaban terkunci dan terbuka, hal ini dilakukan demi memperoleh data numerik dan opini bebas.

2.3 Deskripsi Objek Penelitian

Objek penelitian yang digunakan untuk memperoleh opini responden adalah 8 desain karakter pada *game* Return to Monkey Island. Karakter-karakter tersebut dipilih berdasarkan tingkat relevansinya terhadap narasi pada plot game dan seberapa sering karakter tersebut muncul. Relevansi karakter berkisar pada 11.36% - 97.73% dan pengelompokan dilakukan berdasarkan grup karakter yang ada pada alur narasi Return to Monkey Island.

Table 2. Deskripsi Objek Penelitian

Group	***Character Visuals***
Guybrush's *group* (Guybrush Threepwood, Elaine Marley)	
LeChuck's *group* (LeChuck, Iron Rose, Flambe, Apple Bob)	
Madison's *group* (Captain Madison, Captain Lila)	

Sumber : Laman Resmi Legend of Monkey Island

2.4 Deskripsi Operasional Variabel

Beberapa variabel dipilih sebagai batasan untuk menentukan kategori-kategori pertanyaan yang disampaikan dalam kuesioner. Variabel terdiri dari 4 topik mengenai persepsi terhadap karakter, utamanya dari segi desain secara visual. Variabel ini menjadi acuan untuk semua karakter yang menjadi objek penelitian.

Table 3. Deskripsi Operasional Variabel

Variabel	Pertanyaan
Perceived Character Role	Apa role pertama dari karakter ini? Apa role kedua dari karakter ini? Apakah karakter ini cocok dengan rolenya? Apakah desain mereka cocok dengan role karakter ini?
Perceived Character Visual	Apa spesies karakter ini? Berdasarkan color palette, apa vibes yang dimiliki karakter ini? Berdasarkan desainnya, apa pekerjaan karakter ini? Apakah desain karakter ini terasa intensional atau random?
Perceived Character Personality	Berdasarkan desainnya, apa personality karakter ini?
Perceived Character Attractiveness	Siapa karakter yang paling kamu suka berdasarkan desainnya

3. RESULTS AND DISCUSSION

3.1 Deskripsi Responden Jenis Kelamin dan Usia

Sampel profil atau karakteristik dari responden merupakan suatu keterangan dari responden yang merupakan sumber data dari penyebaran kuesioner yang dilakukan oleh penulis. Data deskripsi responden yang telah dikumpulkan terbagi menjadi beberapa kategori yaitu, jenis kelamin, usia, pengetahuan dan pengalaman bermain *game* Return to Monkey Island

Table 4. Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin dan Usia

Keterangan	Kategori	Sample	Persentase
Jenis Kelamin	Laki-Laki	13	54%
	Perempuan	11	46%
Usia	20-23	16	67%
	24-26	5	21%
	30-33	3	12%

3.2 Deskripsi Responden Berdasarkan *Awareness dan Experience*

Table 5. Deskripsi Responden Berdasarkan *Awareness dan Experience*

Keterangan	Kategori	Sample	Persentase

Pengetahuan akan Return to Monkey Island	Tau	6	25%
	Tidak Tau	18	75%
Pengalaman Bermain Return to Monkey Island	Tidak Pernah Bermain	.24	100%

Kemudian, terdapat pada tabel 5 yang membahas tentang pengetahuan dan pengalaman bermain game Return To Monkey Island diperoleh hasil responden yang mengetahui sebanyak 25% dan belum mengetahui sebanyak 75% dengan keterangan bahwa semua responden dengan persentase 100% belum pernah memainkan Return To Monkey Island. Hal ini mungkin didasari oleh kecenderungan pemain *game* pada era sekarang yang lebih memilih *game* dengan genre tenar seperti *RPG (Role Play Game)* atau *MMO (Massively Multiplayer Online)*, berbanding terbalik dengan genre *Point-and-Click* milik Return To Monkey Island.

3.3 Analisis Variabel 1 - *Character Role*

Table 6. Analisis Variabel 1 - *Character Role*

Karakter	R1-P	R1-A	R1-N	R2-H	R2-H2	R2-V	R2-V2	R2-S	R2-B	K-Y	K-N
Guybrush	4%	42%	54%	25%	4%	4%	0	21%	46%	88%	13%
Elaine	75%	0	25%	21%	42%	0	0	38%	0	100%	0
LeChuck	0	100%	0	0	0	92%	8%	0	0	100%	0
Iron Rose	29%	38%	33%	0	21%	8%	29%	25%	17%	83%	17%
Flambe	0	100%	0	0	4%	71%	17%	4%	4%	96%	4%
Apple Bob	17%	8%	75%	0	21%	0	8%	29%	42%	100%	0
Madison	13%	29%	58%	4%	17%	13%	25%	42%	0	83%	17%
Lila	33%	25%	42%	25%	13%	8%	29%	25%	0	92%	8%

Keterangan : R1-P = Role 1 Protagonist | R1-A = Role 1 Antagonist | R1-N = Role 1 Netral
R2 = Role 2 | H = Hero | H2 = Secondary Hero | V = Villain | V2 = Secondary Villain | S = Supporting | B = Background | K-Y = Kecocokan Visual dengan Role (Ya) | K-N = Kecocokan Visual dengan Role (Tidak)

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa responden memberikan jawaban beragam terhadap variabel yang dipaparkan dalam kuesioner. Jawaban-jawaban tersebut diringkas dalam bentuk persentase dan disesuaikan berdasarkan kategori *role* pertama, *role* kedua, dan kecocokan visual karakter Return To Monkey Island dengan *role*nya. Responden relatif memberikan jawaban yang hampir seragam pada desain karakter LeChuck dan Flambe, dapat dilihat dari persentase *role* pertama yang 100% menuju pada *role* antagonis (R1-A). Hal ini menunjukkan bahwa desain LeChuck dan Flambe yang menggunakan skema warna *complementary* dan *split complementary* dengan *key color* merah pekat dan kontras yang kentara dengan warna hitam memberikan persepsi kuat akan karakteristik antagonis, jahat atau musuh.

Sedangkan desain karakter lain yang memiliki warna lebih banyak dan cenderung berada pada skema warna *split complementary* memberikan kesan yang berbeda bagi tiap responden. Sebagai contoh, karakter Iron Rose yang memiliki hasil persentase yang terbagi hampir merata pada kategori *role* pertama, menunjukkan bahwa desainnya tidak cukup memberikan kejelasan akan *role*nya. Pemilihan warna biru sebagai *key color*, warna *analogus* hijau serta warna tambahan magenta kurang menunjukkan *role*nya secara spesifik, paduan warnanya memberikan kesan tidak berbahaya. Penggunaan kotak *(square)* sebagai siluet bentuk karakter memberikan kesan kuat, kokoh, dan dapat diandalkan seperti sebuah *support*. Namun ekspresi keras dan tegas yang ditunjukkan melalui alis yang berkerut membuat karakter terlihat garang. Hal ini berkemungkinan membuat ketidakjelasan terhadap role apa yang dipegang oleh karakter Iron Rose, terutama ketika melihat karakter secara singkat tanpa mengetahui alur cerita ataupun kepribadiannya.

3.4 Analisis Variabel 2 - *Character Visual*

Table 7. Analisis Variabel 2 - *Character Visual*

Karakter	S1	S2	V1	V2	V3	V4	V5	V6	O1	O2	O3	O4	O5	O6
Guybrush	100%	0	4%	21%	42%	0	8%	25%	29%	13%	21%	33%	4%	0
Elaine	100%	0	21%	42%	17%	0	12%	8%	83%	17%	0	0	0	0
LeChuck	0	100%	0	0	0	100%	0	0	100%	0	0	0	0	0
Iron Rose	4%	96%	0	8%	29%	25%	33%	4%	46%	29%	4%	8%	4%	8%
Flambe	13%	88%	0	8%	0	71%	17%	4%	58%	4%	8%	4%	13%	12%
Apple Bob	4%	96%	33%	4%	13%	4%	33%	13%	58%	0	38%	0	0	4%
Madison	100%	0	0	17%	38%	4%	38%	4%	50%	17%	0	17%	4%	12%
Lila	88%	13%	0	54%	21%	17%	4%	4%	63%	0	4%	17%	0	16%

Keterangan : S1 = Species Human | S2 = Species Inhuman
V = Vibes | V1 = Cheerful | V2 = Cool | V3 = Calm/Chill | V4 = Scary | V5 = Unique | V6 = Kind
O = Occupation | O1 = Pirates | O2 = Shop Owner | O3 = Homeless | O4 = Governor | O5 = Cook/Chef | O6 = other

Hasil penelitian juga menunjukan bagaimana desain karakter melalui visualnya dapat memberikan persepsi akan nuansa atau vibes yang dimiliki karakter tersebut. Dapat dilihat hasil pada tabel 7, karakter LeChuck memiliki persentase 100% pada ketiga kategori, menunjukan bahwa responden memiliki persepsi yang homogen terhadap karakter tersebut. Desain karakter LeChuck yang digambarkan besar dengan bentuk utama segitiga dan skema warna *complementary* (merah, hijau, dan hitam) serta ekspresi galak memberikannya kesan menakutkan dan berbahaya (V4). Desain pakaiannya yang menggunakan topi khas bajak laut serta penggunaan simbol-simbol tengkorak memberikan gambaran jelas mengenai pekerjaannya sebagai bajak laut.

Dibandingkan dengan karakter lain, persepsi responden terpecah menjadi beberapa kategori sesuai dengan pemikirannya akan visual karakter yang dipaparkan. Sebagai contoh, karakter Lila

memiliki persentase hasil yang tersebar di berbagai kategori tanpa merata. Variasi tersebut berkemungkinan disebabkan oleh visual karakter Lila yang cenderung menggunakan skema warna *Monochromatic* dengan sedikit warna aksen. Meskipun penggunaan warna hijau sebagai key color biasanya diasosiasikan dengan nuansa licik, beracun, dan jahat, desain pakaiannya yang mengenakan jubah panjang tidak cukup memberikan kejelasan akan pekerjaan yang karakter tersebut miliki. Desain karakter Lila yang unik membuatnya terlihat berbeda dibanding karakter lain yang sangat kental akan nuansa bajak laut, namun hal ini pula membuat pendapat responden terpecah. Beberapa berpendapat bahwa Lila bekerja sebagai samurai, penjaga, pengelana, dan pendekar, walaupun pekerjaan aslinya sebagai bajak laut dan pengguna ilmu hitam.

3.5 Analisis Variabel 3 & 4 - *Character Personality and Attractiveness*

Table 8. Analisis Variabel 3 & 4 - *Character Personality and Attractiveness*

Karakter	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	*Character Voted Percentage*
Guybrush	38%	25%	4%	0	13%	4%	0	8%	0	4%	0
Elaine	0	67%	33%	8%	0	0	17%	75%	17%	75%	25%
LeChuck	0	0	17%	17%	4%	29%	29%	0	4%	0	4%
Iron Rose	0	4%	17%	4%	13%	17%	4%	17%	17%	18%	29%
Flambe	0	8%	23%	38%	8%	77%	92%	23%	31%	0	8%
Apple Bob	38%	24%	0	0	8%	0	8%	0	4%	0	29%
Madison	0	17%	13%	4%	8%	4%	8%	13%	21%	13%	0
Lila	8%	0	33%	8%	17%	0	4%	4%	13%	13%	4%

Keterangan : P = Personality | P1 = Kikuk | P2 = Santai | P3 = Serius | P4 = Egois | P5 = Loyal | P6 = Pemarah | P7 = Licik | P8 = Pintar | P9 = Ketus/Sassy | P10 = Independent

Melalui tabel 8, hasil penelitian menyatakan bahwa desain visual dapat membentuk persepsi akan kepribadian yang berkemungkinan dimiliki oleh karakter yang dipaparkan sebagai objek penelitian. Responden memberikan persepsi yang berbeda terhadap semua karakter, terlihat dari bagaimana persentase tersebar pada berbagai kategori tak seperti hasil pada tabel 7 dan 6 yang terdapat kesamaan pendapat pada beberapa kategori. Hasil ini disebabkan karena kepribadian merupakan hal yang dapat diidentifikasi melalui observasi yang mendalam melebihi pengamatan visual sekilas, namun tak menutup kemungkinan pula kepribadian sebuah karakter dapat diberikan label sementara melalui penggambaran desain secara optik. Sebagai contoh, karakter Apple Bob yang digambarkan dengan posisi terbalik serta menggunakan pilihan warna biru sebagai warna utama memberikan kesan tidak berbahaya. Responden merasakan bahwa karakter Apple Bob terlihat jelas sebagai karakter jenaka atau *comic-relief* sehingga persentase kepribadian paling besar terdapat pada sifat kikuk (P1) dan santai (P2).

Desain yang menarik juga menjadi faktor dari daya tarik sebuah karakter sehingga orang awam atau *non-player* dapat menjadi tertarik dan penasaran. Dapat dilihat pada tabel 8 bahwa mayoritas responden memiliki ketertarikan pada karakter Iron Rose dan Apple Bob dengan persentase paling tinggi diantara yang lain, yaitu 29%. Beberapa berpendapat bahwa karakter Iron Rose memiliki desain yang unik, keren, dan terkesan kuat. Sedangkan mayoritas responden berpendapat bahwa karakter Apple Bob memiliki desain yang lucu dan berbeda dari yang lain terutama karena desainnya yang dibuat berposisi terbalik secara intensional. Ini menunjukan bahwa desain karakter dapat mempengaruhi ketertarikan *non-player* dan membangun persepsi yang kuat. Dengan mengoptimalkan desain visual karakter, seorang *developer game* dapat meningkatkan ketertarikan orang-orang awam untuk mengetahui lebih lanjut tentang karakter yang menarik atensi dan membuat *game* yang didesain dapat bersaing dengan pasar *game* pada era kontemporer ini.

4. CONCLUSION

Karakter dan game terutama *point-and-click* serta game bergenre *adventure* memiliki keterikatan kuat dikarenakan jenisnya yang bersifat *story-driven* atau berbasis narasi. Sebagai hal pertama yang dikenalkan kepada pemain dan orang-orang awam, karakter yang terintegrasi memerlukan daya tarik untuk menumbuhkan minat bermain, salah satu caranya adalah dengan membuat desain karakter yang diarahkan untuk menghasilkan persepsi terarah. Perancangan desain karakter meliputi beberapa aspek penting agar dapat menarik atensi, dua diantaranya adalah bentuk atau *shape* yang dimiliki karakter dan pemilihan skema warna atau *color scheme*, disesuaikan dengan nuansa dan emosi yang ingin dimunculkan pada karakter yang akan didesain.

Penelitian ini menjelaskan bahwa kejelasan dari konstruksi karakter dapat mempengaruhi impresi yang dihasilkan, dampaknya sangat krusial untuk *non-player* yang menilai karakter berdasarkan visual atau apa yang terlihat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual dalam *game studies* serta menjadi salah satu landasan acuan dalam merancang game interaktif yang seimbang untuk menjembatani kesenjangan kognitif antara tindakan pemain dan umpan balik yang konsisten.

5. AUTHORS' NOTE

The authors declare that there is no conflict of interest regarding the publication of this article. Authors confirmed that the paper was free of plagiarism.

6. REFERENCES

Alieva, S. (2023). *The Language of Colour in Character Design*

[fi=AMK-opinnäytetyö|sv=YH-examensarbete|en=Bachelor's thesis|].

http://www.theseus.fi/handle/10024/815951

Anderson, C. (2024). Analysis of Fundamental Aspects in Game Character Design. *International Journal of Digital Learning on Languages and Arts*, *1*(2), 83–93. https://doi.org/10.23887/ijodlla.v1i2.89349

Ballou, N., & Deterding, S. (2023). 'I Just Wanted to Get It Over and Done With': A Grounded Theory of Psychological Need Frustration in Video Games. *Proc. ACM Hum.-Comput. Interact.*, *7*(CHI PLAY), 382:217-382:236. https://doi.org/10.1145/3611028

Bruna. (2021, August 24). Color Harmony: What It Is And Color Harmony Examples (2026) • Colors Explained. *Colors Explained*. https://www.colorsexplained.com/color-harmony/

Cheah, I., Shimul, A. S., & Phau, I. (2022). *Motivations of playing digital games: A review and research agenda—Cheah—2022—Psychology & Marketing—Wiley Online Library*. https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/mar.21631

Dickey, M. D. (2006). Game Design Narrative for Learning: Appropriating Adventure Game Design Narrative Devices and Techniques for the Design of Interactive Learning Environments. *Educational Technology Research and Development*, *54*(3), 245–263. https://doi.org/10.1007/s11423-006-8806-y

Fernandez-Vara, C., & Osterwil, S. (2010). The Key to Adventure Game Design: Insight and Sense-making. *MIT Web Domain*. https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/100238

Kangas, P. (2017). *The pleasures of puzzle-solving in adventure games: Close reading Day of the Tentacle*.

https://www.semanticscholar.org/paper/The-pleasures-of-puzzle-solving-in-adventure-games-Kangas/3f422c20ddbe08f66076c33a17518c9a798aff13

Kou, Y. (2023). An Analysis of Character Design in Video Games. *Communications in Humanities Research*, *14*, 186–191. https://doi.org/10.54254/2753-7064/14/20230455

Olgskaia-Mustonen, K. (2025). *A Systematic Artistic Approach to 3D Character Creation for Games* [fi=AMK-opinnäytetyö|sv=YH-examensarbete|en=Bachelor's thesis|]. http://www.theseus.fi/handle/10024/904059

Patteri, A. (2020). *Color design in game development* [fi=AMK-opinnäytetyö|sv=YH-examensarbete|en=Bachelor's thesis|]. http://www.theseus.fi/handle/10024/354135

Shakirov, T. (2024). *(PDF) The Impact of Emotional Design Features on Character Perception*. https://www.researchgate.net/publication/381609657_The_Impact_of_Emotional_Design_Features_on_Character_Perception