

Analisis elemen visual sebagai daya tarik bagi pengguna pada desain karakter *game* horor *DreadOut2*

Indah Tjahjawan*, Yudi Amboro, Dzulfiqar Akbar Naufal

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Kesenian Jakarta
 Kompleks Taman Ismail Marzuki, Jl. Cikini Raya No.73, Jakarta Pusat, Jakarta 10330, Indonesia

*Penulis korespondensi: indahtja@gmail.com

Received: 16/12/2024

Revised: 26/05/2025

Accepted: 31/05/2025

Abstrak. *DreadOut* adalah salah satu contoh *game* horror buatan Indonesia yang sukses dalam penjualan. Kesuksesan *DreadOut* yang diproduksi oleh developer asal Bandung Digital Happiness ini kemudian dilanjutkan melalui seuelnya berjudul *DreadOut2*. *Game* dengan tokoh utama kehidupan remaja SMA ini memiliki tampilan visual yang menarik. Tampilan visual dalam *video game* adalah hal utama yang dilihat oleh pengguna. Semakin bagus kualitas tampilan visual pada sebuah *video game*, maka akan semakin besar pula daya tarik *game* tersebut bagi pengguna untuk memainkannya. Desain karakter merupakan salah satu elemen visual penting yang berperan sebagai daya tarik tersebut. Penelitian terhadap tampilan visual desain karakter *game* *DreadOut 2* dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode analisis visual yang didukung dengan studi literasi dan arsip pada desain visual karakter bertujuan untuk mendapatkan pola yang membentuk rancang bangun desain visual karakter sehingga dapat diketahui faktor yang menjadi kunci keberhasilan desain karakter *game* *DreadOut2*. Sesuai hasil perbandingan dan analisis awal ditemukan bahwa faktor kunci keberhasilan desain karakter *game* horor *DreadOut2* banyak dipengaruhi oleh adanya representasi lokal dan global dari hantu dan tokoh supernatural yang ditemukan di media populer. Hantu dan tokoh supernatural di media populer mencakup film, majalah, televisi, dan komik tidak hanya berasal dari cerita rakyat Indonesia tetapi juga dari genre horor internasional. Desain karakter yang digunakan pada akhirnya membentuk tampilan visual dan nuansa karakter yang ada dalam *game* horor ini sehingga menciptakan estetika lintas budaya yang beresonansi dengan khalayak luas pengguna *video game* Indonesia dan menjadi kunci kesuksesan *DreadOut2*. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan rekomendasi elemen kunci yang menjadi blok penyusun desain karakter *video game* horor Indonesia.

Kata kunci: Representasi, Budaya Populer, Desain Karakter, *Video Game*, Horor,

Abstract. *DreadOut* is one example of a successful Indonesian-made horror game. The success of *DreadOut*, produced by Bandung-based developer Digital Happiness, was then continued through its sequel titled *DreadOut2*. This game with the main character of high school teenage life has an interesting visual appearance. Visual appearance in video games is the main thing that users see. The better the quality of the visual appearance in a video game, the greater the attractiveness of the game for users to play it. Character design is one of the important visual elements that play a role in this appeal. Research on the visual appearance of *DreadOut 2* game character design was conducted using a qualitative approach through visual analysis methods supported by literacy and archival studies on character visual design to obtain patterns that form the design of character visual design so that the factors that are key to the success of *DreadOut2* game character design can be known. According to the results of the comparison and preliminary analysis, it was found that the key factors for the success of the *DreadOut2* horror game character design were influenced by the local and global representations of ghosts and supernatural figures found in popular media. Ghosts and supernatural characters in popular media including movies, magazines, television, and comics not only come from Indonesian folklore but also from the international horror genre. The character design used ultimately shapes the visual appearance and feel of the characters in this horror game, creating a cross-cultural aesthetic that resonates with a wide audience of Indonesian video game users and is key to the success of *DreadOut2*. It is hoped that this research can provide recommendations for key elements that become the building blocks of Indonesian horror video game character design.

Keywords: Representation, Popular Culture, Character Design, Video Games, Horror

Pendahuluan

Video game adalah bentuk media yang sangat populer dewasa ini, sehingga perpustakaan dan lembaga warisan budaya seperti museum, juga mulai menambahkan *video game* ke koleksi mereka. Hal ini terjadi karena melalui *game* dapat dikenalkan berbagai tantangan filosofis dan praktis pada berbagai aspek termasuk akuisisi, deskripsi, akses/penggunaan, dan pelestarian (Lee et al., 2015). Menurut ALA's Games in Libraries Round Table (ALA GameRT, nd), *game* tidak hanya menghibur, tetapi juga bercerita. *Game* apa pun memiliki komponen naratif yang kuat yang bisa serumit fiksi dalam hal deskripsi (Cho et al., 2020).

Video game dewasa ini menempati posisi penting dalam media kontemporer seiring dengan perkembangan penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan saat ini *video game* telah menjadi hal yang biasa dan sudah digunakan dalam pendidikan dan sains sebagai alat pembelajaran dan literasi (Lee et al., 2020). Studi tentang *video game* dengan demikian dapat memberikan wawasan berharga tentang struktur sosial dan dampak teknologi digital pada kehidupan modern (Muriel & Crawford, 2018). *Video game* sendiri didefinisikan sebagai sebuah permainan digital yang penggunanya melakukan interaksi melalui perangkat elektronik agar mendapatkan respon interaktif dari program permainan yang sedang berjalan. Menurut Esposito (2005, p. 2) "*Video game* adalah permainan yang dimainkan menggunakan apparatus *audio visual* dan dapat juga digunakan untuk menyampaikan sebuah cerita". Menurut Kirriemuir and Mcfarlane (2004), *video game* adalah sebuah permainan digital yang dimainkan menggunakan perangkat khusus seperti: *personal computer*, *video game console*, dan *mobile devices*.

Program *Video game* sendiri tampil dalam beragam bentuk dan dapat diklasifikasi sesuai genre dan tema (Clarke et al., 2017). Genre dalam *video game* adalah sebuah klasifikasi yang dilihat dari *gameplay* atau bentuk permainan seperti apa yang dimiliki oleh *video game* tersebut. Menurut Caesar (2015, p. 2), Genre *video game* dapat dibagi sebagai berikut: 1) *Action* berfokus pada pemain untuk mengendalikan berbagai aksi; 2) *Adventure* yang memerlukan para pemain berperan sebagai karakter utama pada sebuah cerita interaktif; 3) *Educational* untuk mengajarkan pengetahuan; 4) *Racing/ focus* beradu kecepatan; 5) *Role Playing (RPG)* memainkan seorang karakter berdasarkan cerita utama dan banyak cerita sampingan untuk mendapatkan berbagai macam pengalaman; 6) *Simulation* dibentuk sesuai dengan berbagai aktivitas yang ada pada dunia nyata; *Sports* berfokus kepada seluruh bentuk olahraga; 7) *Strategy* yang membutuhkan kemampuan berpikir, analisis, dan perencanaan strategi. Sedangkan tema *game* diklasifikasi dari cara permainan yang berbeda. Misalnya: 1) *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, berupa permainan dengan tim yang saling berhadapan; 2) *Shooting* yang memerlukan para pemain menggunakan senjata api atau senjata jarak jauh untuk mengalahkan lawan yang ada; 3) *Sandbox (Open World)* memiliki sedikit batasan namun pemain dapat mengeksplorasi dunia yang ada dalam permainan tersebut; 4) *Horror* yang memiliki tujuan untuk membuat para pemainnya ketakutan; 5) *Battle Royale* melibatkan banyak pemain dan berkompetisi untuk menjadi penyintas terakhir.

Berdasarkan klasifikasi di atas, *video game* dengan genre horor menjadi salah satu genre yang menarik untuk diteliti lebih jauh. Sesuai data yang diperoleh dari situs gamalytic.com, sebuah situs yang melakukan pelacakan data pemasaran dan penjualan *video game*, *game* horor menempati urutan 10 besar *video game* buatan Indonesia yang paling laris sampai Oktober 2023. Popularitas tersebut tak lepas dari keunikan *video game* horor yang dapat memberikan pengalaman bermain berupa rasa mencekam yang intens. Salah satu *game* horor yang lahir di Indonesia adalah *DreadOut* dan *DreadOut2*.

DreadOut dan *DreadOut2* adalah *video game* yang diproduksi oleh studio Digital Happiness yang berlokasi di Bandung, Jawa Barat. *DreadOut* dirilis bulan Mei 2014, sedangkan

DreadOut2 dirilis bulan Februari 2020. Setelah dirilis, *DreadOut* terjual lebih dari 2,4 juta kopi di berbagai platform, termasuk PC, PlayStation 4, dan perangkat seluler, yang merupakan pencapaian luar biasa bagi studio kecil dalam pasar *game* yang sangat kompetitif. *Game* ini juga mendapatkan beberapa penghargaan bergengsi, seperti *Indie of the Year 2014* dan *Scariest Game of the Year 2014*, serta pujian kritis atas kemampuannya memadukan *gameplay* horor tradisional dengan mekanisme inovatif dan identitas Indonesia yang kental. Pada urutan 10 besar video game Indonesia yang telah disebutkan di atas, *DreadOut* dan *DreadOut 2* sebagai video game horror tercatat menempati posisi ke-4 dan ke-10, dengan pendapatan masing-masing sebesar 1,4 juta dollar, dan penjualan mencapai 350.600 unit untuk *DreadOut*. Sedangkan *DreadOut 2* membukukan pendapatan sebesar 502.900 dollar dengan tingkat penjualan mencapai 39.600 unit, sesuai data dari platform penjualan steam (gamalytic.com).

Sebagai sebuah video game yang jatuh dalam *sub genre action survival horror*, kunci keberhasilan *DreadOut* dan *DreadOut2* diperkirakan tidak lepas dari peran desain karakter yang digunakan. Sebab untuk menawarkan pengalaman imersif yang menegangkan secara intens pada pemainnya, *DreadOut* harus dapat menampilkan desain karakter yang secara visual terlihat menyeramkan dan meyakinkan. Hal ini sesuai dengan inspirasi yang digunakan sebagai dasar cerita *DreadOut* yaitu berbagai cerita horor yang terkenal di masyarakat Indonesia. *DreadOut* sendiri dimainkan menggunakan perspektif orang ketiga, di mana pemain mengontrol seorang siswi sekolah menengah bernama Linda, yang terjebak di sebuah kota yang ditinggalkan setelah kejadian misterius. Untuk dapat selamat, pemain mengandalkan kamera yang ada di *smartphone* milik Linda. Melalui kamera tersebut pemain harus memotret berbagai hantu dan entitas gaib yang menghantui kota. Kamera digunakan sebagai senjata utama untuk melemahkan atau mengusir roh-roh jahat. Selain itu, pemain juga dapat menggunakan senjata tajam seperti pisau, kapak, dan keris (belati tradisional Indonesia) untuk bertahan dari ancaman fisik yang berasal dari para hantu.

Dalam sebuah *video game* terdapat komponen-komponen utama yang membangun, antara lain: 1) *Setting*, merupakan dunia atau lingkungan yang ada di dalam *game*; 2) *Storyline* narasi yang dimiliki dalam *video game*; 3) *Character* sebagai sesuatu yang dikendalikan oleh pemain baik itu ras manusia ataupun ras lain; 4) *Music* dan *Sound Effect* untuk dapat mendukung suasana yang ada di dalam *video game*; 5) *Graphic Visual* mulai dari grafik 8-bit sampai grafik realis; dan 6) *Quality Assurance* berupa jaminan kualitas yang harus dimiliki setiap *video game* (Fernández-Vara, 2024).

Dalam penelitiannya, (Efren & Su, 2019) mengemukakan bahwa karakter dalam *game* menjadi salah satu faktor utama yang menentukan ketertarikan pengguna. Menurut Ballon (2009, p. 2), desain karakter adalah proses untuk menciptakan karakter baru yang ditujukan untuk berbagai media seperti film, komik, buku, animasi, *video game*, dan media lainnya. Tujuan dari desain karakter ini adalah agar pengguna dapat merasakan seolah-olah mereka berada dalam dunia dan peristiwa yang ada dalam cerita tersebut. Hal ini menarik untuk dijadikan perspektif dalam melihat karakter yang ditampilkan dalam *DreadOut2*.

Salah satu aspek menarik dari *DreadOut2* adalah penggunaan elemen-elemen lokal Indonesia dalam desain visual dan penceritaannya. Digital Happiness dengan cermat memasukkan budaya dan cerita rakyat Indonesia untuk menciptakan nuansa otentik yang memperkenalkan berbagai elemen horor tradisional Indonesia kepada audiens global. Konsep-konsep seperti kuntilanak, pocong, genderuwo, dan berbagai hantu lainnya menjadi bagian integral dari permainan. *DreadOut2* memanfaatkan mitologi lokal untuk memperkaya narasi serta menciptakan ketakutan yang lebih mendalam bagi pemain, terutama bagi mereka yang berasal dari Indonesia.

Penelitian oleh Hikmawan and Handriyotopo (2025) mengkaji desain karakter hantu dalam *DreadOut* menggunakan kerangka Manga Matrix (bentuk, kostum, kepribadian), dengan objek seperti pocong warrior, genderuwo, dan babi ngepet—temuannya menunjukkan karakter

tersebut mengadopsi elemen estetika Manga Matrix demi penguatan identitas budaya dan daya tarik visual *game* horor Indonesia. Hal serupa juga diamati oleh Rinaldi and Saefudin (2023), yang membandingkan desain kuntilanak dan tuyul antara *DreadOut 1* dan *2*, mengungkap modifikasi visual karakter untuk mengakomodasi pasar global sekaligus mempertahankan nuansa budaya lokal. Namun, kedua studi tersebut masih fokus pada elemen estetis dan adaptasi stylistik, tanpa menjangkau secara mendalam bagaimana media populer (film, komik, iklan horor) secara konkret mempengaruhi desain visual karakter hantu dalam *DreadOut 2*, sehingga membuka peluang penelitian baru untuk mengeksplorasi jalur pengaruh intermedia terhadap desain karakter dalam *game* ini.

Oleh karena itu, penelitian ini akan fokus pada pengkajian karakter dalam *video game DreadOut2*. Penelitian ini bertujuan untuk memetakan pola karakter yang ada dalam *game* tersebut, serta untuk menjawab pertanyaan mengenai bagaimana pengaruh media populer terhadap desain visual karakter hantu dalam *DreadOut2*, khususnya dalam konteks *video game* horor Indonesia.

Metode

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terutama adalah observasi dan perekaman data. Menurut Gulo (2002, p. 116), observasi adalah metode pengumpulan data di mana peneliti atau kolaborator mencatat informasi sesuai dengan apa yang mereka saksikan selama proses penelitian berlangsung. Sementara itu, Cowie (2009, p. 166) menyatakan bahwa observasi merupakan tindakan yang memperhatikan dan mengamati secara rinci suatu fenomena dalam lingkungan alaminya. Observasi dilakukan pada *video walkthrough gameplay DreadOut2* yang ada di kanal MiawAug dan Punish pada *platform* YouTube, dengan fokus pada kemunculan tiap karakter di dalam *game*. Proses observasi terhadap karakter, juga dilakukan pada cerita sampingan (*side story*) dan *easter egg*. Proses selanjutnya data-data hasil perekaman (*screenshot*) desain karakter dalam *video game* disortir dan disusun ke dalam tabel untuk dilengkapi deskripsi latar belakang tiap-tiap karakter. Pada proses ini juga dilakukan sortir untuk mereduksi data desain karakter melalui pemilihan hasil *screenshot* yang paling jelas. Kriteria yang digunakan adalah *screenshot* desain karakter harus dapat menampilkan detail visual yang cukup jelas dalam bentuk, warna, tekstur, pencahayaan, ekspresi, *gesture*, dan berbagai faktor deskriptif lainnya. *Screenshot* yang tidak memenuhi kriteria tersebut tidak disertakan dalam tabel karena tidak dibutuhkan dalam proses analisa dan interpretasi data penelitian.

Selanjutnya tabel yang telah disusun dilengkapi dengan deskripsi yang berasal dari catatan deskriptif selama observasi dan kemudian diperiksa silang dengan data-data yang diperoleh dari catatan literatur. Menurut Zed (2003, p. 3), studi literatur mencakup serangkaian kegiatan yang berhubungan dengan pengumpulan data dari pustaka, termasuk membaca, mencatat, dan mengolah bahan-bahan penelitian. Dalam penelitian ini, studi literatur dilakukan untuk menentukan variabel dan indikator yang akan digunakan dalam menganalisis objek penelitian, serta untuk memperoleh teori-teori yang relevan dengan variabel tersebut. Selain itu, studi literatur juga mencakup pencarian artikel jurnal, penelitian terdahulu, buku, arsip, film, dan komik, yang berfungsi sebagai referensi tambahan dan pembanding untuk data utama yang telah dikumpulkan. Selanjutnya data deskriptif dari *screenshot game DreadOut2* akan dibandingkan dengan data-data deskriptif mengenai karakter pada catatan literatur dan diinterpretasikan serta dianalisis untuk melihat apakah visualisasi pada desain karakter tersebut mendukung secara estetis dalam memberikan pengalaman horor yang imersif pada pemain.

Hasil dan Pembahasan

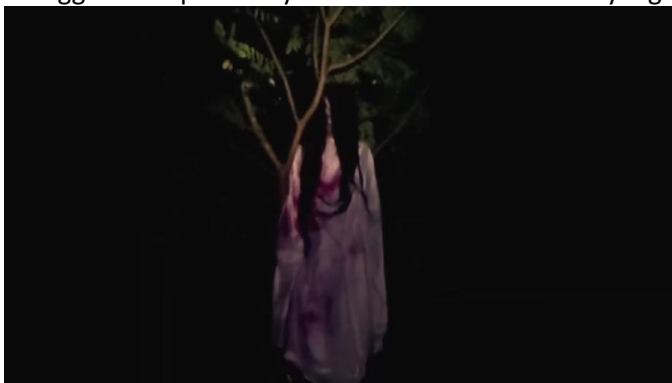
Pengaruh Cerita Rakyat Indonesia pada Desain Karakter *DreadOut2*

Di dalam *DreadOut2*, banyak dari karakternya yang terinspirasi dari kisah lokal tradisional, namun diberi interpretasi modern melalui desain karakter yang sesuai dengan standar horor kontemporer. Indonesia memiliki tradisi cerita supernatural yang kaya dan beragam, yang berakar kuat dalam struktur budaya, spiritual, dan sejarahnya. Cerita hantu dan cerita rakyat ini sering diturunkan dari generasi ke generasi, mencerminkan ketakutan, kepercayaan, serta nilai-nilai berbagai kelompok etnis di seluruh nusantara. Dalam cerita rakyat Indonesia, roh, hantu, dan entitas supernatural lainnya memainkan peran penting dalam tradisi bercerita. Elemen-elemen ini kemudian memengaruhi budaya populer, termasuk media horor seperti *video game*.

Dalam *DreadOut2*, elemen-elemen cerita rakyat ini diintegrasikan ke dalam desain karakter dan dunia *game*, menciptakan atmosfer yang kaya dengan nuansa mistis dan penuh ketegangan. Kehadiran entitas-entitas supernatural Indonesia—seperti Kuntilanak, Pocong, atau Tuyul—menambah kedalaman cerita dan menghubungkan pemain dengan mitos dan cerita rakyat yang sudah dikenal. Dengan menggunakan elemen-elemen visual yang spesifik secara budaya, *DreadOut2* memanfaatkan pengetahuan bersama audiens Indonesia, sekaligus menghadirkan pengalaman horor yang unik. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya atmosfer horor dalam *game*, tetapi juga membantu *game* mempertahankan rasa identitas lokal yang kuat. Hal ini menjadikan *DreadOut2* sebagai entri yang khas dalam genre horor, dengan ciri khas budaya Indonesia yang terpancar jelas di dalamnya.

Berikut adalah beberapa tokoh paling ikonik dalam cerita rakyat Indonesia yang menjadi inspirasi desain karakter hantu dalam *DreadOut2*:

1. Kuntilanak adalah salah satu hantu yang paling terkenal dalam cerita rakyat Indonesia. Menurut Bommel seperti disampaikan oleh Saputra and Limbong (2019, p. 2), kuntilanak adalah hantu yang dipercaya berasal dari perempuan hamil yang meninggal dunia. Biasanya digambarkan sebagai wanita pucat berambut panjang dengan gaun putih, seperti terlihat pada gambar 1. Kuntilanak sering menghantui tempat-tempat terpencil seperti hutan atau kuburan. Dikenal dengan tawa menakutkan yang bernada tinggi, Kuntilanak menjadi tokoh sentral dalam banyak cerita hantu, terutama di daerah pedesaan. Dalam *DreadOut2*, karakter Kuntilanak dirancang dengan visual yang menonjolkan aura ketakutan, menggunakan pencahayaan dramatis dan animasi yang menyeramkan.



Gambar 1. Kuntilanak
(Sumber: CNBC Indonesia, 2023)

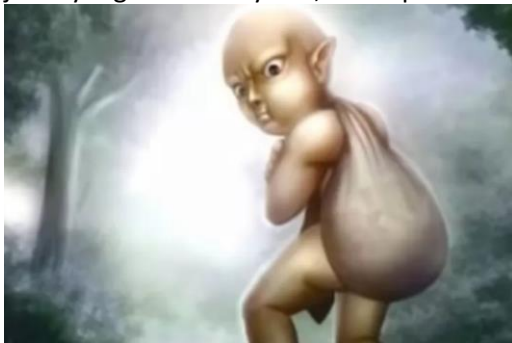
2. Pocong menurut Bommel dalam Saputra and Limbong (2019), pocong adalah hantu orang yang meninggal, namun lupa dilepas tali pocongnya saat dikubur, sehingga saat muncul dari kuburannya, masih terbungkus dalam kain kafan yang diikat di kepala, tangan, dan kaki, seperti terlihat pada gambar 2. Sosoknya yang bergerak lambat namun melompat karena

kendala kain kafan menjadi ciri khasnya. Pocong dianggap sebagai roh yang gelisah, sering muncul sebagai simbol kematian yang tidak wajar. Dalam *DreadOut2*, Pocong tampil dengan desain yang menonjolkan kegelisahan dan ketegangan melalui gerakannya yang tidak wajar dan suasana yang mencekam.



Gambar 2. Pocong
(Sumber: CNN Indonesia, 2020)

3. Tuyul sesuai deskripsi Bommel dalam Saputra and Limbong (2019) adalah makhluk yang sering digambarkan sebagai sosok anak kecil yang dihidupkan kembali melalui ilmu hitam dan bertugas mencuri uang, seperti terlihat pada gambar 3. Meskipun tidak sepopuler Kuntilanak atau Pocong, Tuyul mencerminkan ketakutan akan hal yang tidak diketahui dan kekuatan supernatural yang dapat dimanipulasi untuk tujuan jahat. Desain Tuyul di *DreadOut2* mempertegas kontras antara penampilannya yang kekanak-kanakan dengan niat jahat yang disembunyikan, menciptakan ketegangan psikologis.



Gambar 3. Tuyul
(Sumber: Suara Merdeka, 2025)

4. Genderuwo merupakan salah satu makhluk lelembut. Lelembut adalah kategori roh yang lebih halus dalam cerita rakyat Indonesia, lelembut yang berasal dari roh manusia, yaitu ririwa, dan sileman/karuhun (Kasmana et al., 2018), seringkali berupa entitas gaib yang tidak terlalu menonjol, namun menghadirkan rasa takut. Genderuwo sendiri adalah makhluk besar dan berbulu yang memiliki kemampuan untuk berubah bentuk, seringkali menyerupai sosok manusia atau hewan (Akbar, 2022). Tampilannya dapat dilihat pada gambar 4. Genderuwo dikenal karena memangsa wanita dan anak-anak, menciptakan ketakutan mendalam pada masyarakat. Dalam *DreadOut2*, desain Genderuwo menonjolkan keganasan makhluk ini melalui visual yang mengerikan dan gerakannya yang menyeramkan.



Gambar 4. Genderuwo
(Sumber: Jatimtimes, 2019)

Integrasi Horor Global di *DreadOut2*

Selain menggali cerita rakyat lokal Indonesia yang kaya, *DreadOut2* juga memanfaatkan unsur-unsur horor internasional, menggabungkan ketakutan universal dan motif psikologis yang beresonansi lintas budaya. Tokoh-tokoh horor global ini telah menjadi ikon dalam genre horor, diakui luas di media arus utama serta dalam lingkaran horor khusus. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen horor internasional, *DreadOut2* tidak hanya memperluas daya tariknya, tetapi juga tetap mempertahankan identitas lokal yang unik. Beberapa tokoh horor internasional yang menjadi inspirasi dalam *DreadOut2* antara lain:

1. Kayako Saeki adalah salah satu tokoh paling ikonik dalam horor Jepang, dikenal sebagai roh pendendam dari seri *Ju-on (The Grudge)*. Dengan penampilannya yang menyeramkan—rambut hitam panjang kusut, kulit pucat, dan tubuh yang bengkak—Kayako mewakili citra kematian dan balas dendam yang mengerikan, seperti terlihat pada gambar 5. Gerakan lambatnya yang disengaja dan suara-suara menyeramkan yang mengiringinya menjadi ciri khas horor supernatural. *DreadOut2* mengadopsi elemen-elemen ini dengan mendesain karakter yang memiliki rambut panjang acak-acakan dan gerakan merangkak yang menambah ketegangan dan rasa tidak nyaman, terutama dalam merancang karakter hantu Perempuan berbasis mitos lokal seperti karakter kuntilanak.



Gambar 5. Kayako Saeki
(Sumber: ScreenRant, n.d.)

- Zombie adalah salah satu ikon horor yang paling terkenal di seluruh dunia, mewakili hilangnya kemanusiaan dan ketakutan akan gerombolan mayat hidup yang tidak berpikiran. Konsep zombie telah berevolusi dari makhluk yang bergerak lambat menjadi entitas yang lebih agresif dalam interpretasi modern, seperti terlihat pada gambar 6. Dalam *DreadOut2*, elemen zombie diadaptasi dalam bentuk entitas mayat hidup yang bergerak dengan agresi tinggi pada karakter Dreading, menciptakan suasana ketakutan yang tak henti-hentinya dengan ancaman yang terus mengejar pemain.






Gambar 6. Zombie
(Sumber: Forbes, 2021)








Desain Visual Karakter pada Video Game Horor *DreadOut2*

Selain berdasarkan inspirasinya, karakter-karakter dalam *DreadOut2* dapat dikategorikan berdasarkan bentuk tubuh mereka menjadi dua jenis utama: *humanoid* dan *hybrid*. *Humanoid* merujuk pada makhluk yang memiliki penampilan dan karakteristik yang mirip dengan manusia, seperti memiliki dua tangan, dua kaki, dapat berdiri tegak, serta memiliki fitur wajah dan struktur tubuh yang menyerupai manusia. *Hybrid*, di sisi lain, adalah makhluk yang merupakan gabungan dari dua atau lebih spesies, menciptakan bentuk yang baru namun tetap mempertahankan ciri khas asal spesies tersebut. Berikut ini adalah karakter-karakter dalam *DreadOut2* yang disajikan dalam tabel 1 yang memperlihatkan sebaran karakter, visual, inspirasi, serta kategorisasi setiap karakternya.

Tabel 1. Desain Karakter di *DreadOut2*

No	Karakter	Visual	Inspirasi	Kategori
1	Linda Meilinda		Remaja Wanita Murid SMA - Lokal	Humanoid
2	Pocong		Hantu Pocong - Lokal	Humanoid
3	Dreading		Zombie - Barat	Humanoid

4	Maung Bodas		Harimau Putih - Lokal	<i>Hybrid</i> Campuran harimau putih dan <i>sabertooth tiger</i> yang hidup pada zaman pleistosen
5	Kuntilanak		Hantu Kuntilanak - Lokal	Humanoid
6	Dark Spirit		Spectre (Hantu seperti Dementor di kisah Harry Potter) - Barat	Humanoid
7	Gore Surgeon		Tokoh horor <i>Gore</i> (seperti Leatherface pada film Texas Chainsaw Massacre) - Barat	Humanoid
8	Tuyul Jawara		Hantu Tuyul - Lokal	Humanoid
9	Pocong Motor		Hantu Pocong - Lokal	Humanoid
10	Jurig Amuk		Hantu Noni Belanda di SMA Bandung - Lokal	Humanoid

11	Dark Linda		Doppelganger - Barat	Humanoid
12	Pocong Pacul		Hantu Pocong - Lokal	Humanoid
13	The Warden		Hantu Pocong - Lokal	Humanoid
14	Buto Ijo		Raksasa Buto Ijo - Lokal	Humanoid
15	Genderuwo		Hantu Genderuwo - Lokal	Humanoid
16	Palasik		Hantu Palasik - Lokal	Humanoid
17	Nyi Blorong		Mitos Nyi Blorong - Lokal	<p><i>Hybrid</i></p> <p>Bagian atas tubuhnya menyerupai seorang wanita, sementara bagian bawah tubuhnya berupa ular raksasa.</p>

Dari penjelasan tabel 1 di atas, terlihat bahwa visual desain karakter yang mengambil bentuk *humanoid* tersebut terdapat pada 15 karakter, yaitu Linda Meilinda, Pocong, Dreadlings, Kuntulanak, Tuyul Jawara, Dark Spirit, Gore Surgeon, Pocong Motor, Jurig Amuk, Dark Linda, Pocong Pacul, The Warden, Buto Ijo, Genderuwo, dan Palasik. Sedangkan bentuk *hybrid* dapat dilihat pada 2 karakter, yaitu karakter Maung Bodas yang memiliki bentuk campuran antara

harimau putih dan *saber-tooth tiger*, dan Nyi Blorong yang memiliki bentuk campuran wanita dan ular besar.

Visual desain karakter yang memiliki pengaruh lokal Indonesia masih mendominasi, yaitu pada 15 karakter, dan pengaruh barat ada 4 karakter. Karakter yang memiliki pengaruh lokal Indonesia dilihat dari kostum seperti daster panjang, kain kafan, dan kain penutup seadanya. Karakter pengaruh lokal ini umumnya diambil dari cerita rakyat ataupun mitos yang ada di masyarakat. Penampilan tubuh yang dimiliki juga berdasarkan dengan cerita-cerita pada media buku, film, dan komik seperti memiliki tubuh seperti seorang anak-anak, remaja laki-laki dan perempuan, mayat manusia dewasa, makhluk buas, makhluk raksasa, dan makhluk dengan wujud campuran. Pengaruh lokal ini pada karakter Pocong, Dreadlings, Maung Bodas, Kuntilanak, Tuyul Jawara, Pocong Motor, Jurig Amuk, Pocong Pacul, The Warden, Buto Ijo, Genderuwo, Palasik, dan Nyi Blorong.

Kemudian karakter yang memiliki pengaruh Barat memakai pakaian seperti gaun pesta, memakai kain panjang seperti jubah, dan memakai topeng serta peralatan membunuh yang lengkap. Penampilan tubuh yang dimiliki mendapat pengaruh dari film, seperti berbadan besar, terlihat seperti pembunuh berantai, serta memiliki badan dan wajah hancur. Pengaruh Barat dapat dilihat pada karakter Dreadlings, Dark Spirit, Gore Surgeon, dan Dark Linda.

Desain masing-masing karakter, baik yang humanoid maupun *hybrid*, menciptakan atmosfer yang tegang dan menyeramkan, serta mencerminkan kekayaan cerita rakyat dan legenda yang berakar dalam budaya Indonesia. Pemain dihadapkan pada berbagai jenis makhluk supranatural, dari hantu pocong dan kuntilanak yang khas, hingga sosok-sosok baru yang lebih terinspirasi oleh cerita-cerita modern dan internasional. Karakter-karakter hantu yang digambarkan pada *DreadOut2* menunjukkan beragam pengaruh, baik lokal Indonesia maupun elemen-elemen horor internasional, yang menciptakan pengalaman horor yang kaya dan beragam bagi pemain. Keberagaman ini tidak hanya memperkaya narasi dan atmosfer dalam permainan, tetapi juga menggambarkan bagaimana berbagai budaya dapat diintegrasikan untuk menciptakan makhluk horor yang menyeramkan.

Perpaduan Horor Global dan Lokal dalam *DreadOut2*

Dengan memadukan ikon horor internasional ini dengan elemen-elemen cerita rakyat Indonesia, *DreadOut2* menciptakan pengalaman horor lintas budaya yang unik. Walaupun *game* ini sangat terinspirasi oleh sosok hantu lokal seperti Kuntilanak dan Pocong, *game* ini juga menggabungkan estetika visual yang menyeramkan dan tema ketakutan yang sering kali hadir dalam tradisi horor Barat dan Timur.

Perpaduan ini memungkinkan *DreadOut2* untuk menarik audiens global, sekaligus tetap mempertahankan akar budaya Indonesia yang kuat. Penggabungan horor lokal dan internasional ini tidak hanya meningkatkan suasana horor dalam *game*, tetapi juga memperkaya narasi, memberikan pengalaman yang tidak hanya seram tetapi juga kaya akan referensi budaya yang melampaui batasan geografi.

Pengaruh Budaya Populer terhadap *Game DreadOut2*

DreadOut2, sebagai *game* horor tidak hanya menghadirkan elemen-elemen *gameplay* yang mendalam, tetapi juga dipengaruhi secara signifikan oleh budaya populer, terutama dalam hal desain visual dan estetika. Dalam hal ini, budaya populer seperti film, komik, dan media sosial memainkan peran penting dalam membentuk atmosfer dan tampilan visual yang memikat pemain. Berikut adalah beberapa cara pengaruh ini terlihat dalam *game* tersebut:

1. Pengaruh Film Horor

DreadOut2 jelas terinspirasi oleh berbagai film horor, baik dari Indonesia maupun internasional. Penggunaan elemen-elemen visual seperti pencahayaan gelap, bayangan yang menciptakan ketegangan, dan makhluk-makhluk horor yang menakutkan

menunjukkan pengaruh dari genre film horor seperti *The Ring* atau *Ju-on (The Grudge)*. Selain itu, adegan-adegan dengan nuansa yang mencekam dan suasana yang penuh ketegangan, khas dari film-film horor Asia, tercermin dalam desain visual *game* ini. Artinya, *DreadOut2* tidak hanya mengandalkan *gameplay* untuk menciptakan rasa takut, tetapi juga sangat bergantung pada estetika yang diambil dari visual film horor yang sudah akrab di kalangan penonton.

2. Pengaruh Komik dan Manga

Desain karakter dan estetika visual *DreadOut2* juga tampak dipengaruhi oleh gaya komik atau manga, khususnya dalam hal karakter desain dan penggambaran makhluk-makhluk supranatural. Gaya visual yang kadang tegas, dengan penggunaan garis-garis yang kuat dan ekspresi dramatis, mengingatkan pada ilustrasi komik atau manga Jepang. Di samping itu, karakter-karakter yang memiliki keunikan dan sifat yang mencolok juga menambah kesan yang mirip dengan karakter dalam komik, di mana visualisasi mereka sering kali menjadi bagian integral dari cerita dan atmosfer. Penggunaan elemen-elemen fantastis dalam desain monster dan lokasi yang aneh juga sering terlihat dalam karya-karya komik horor, memperkaya dunia visual *DreadOut2*.

Pengaruh spesifik dari manga horor Jepang, seperti karya Junji Ito (Guillermo, 2022) seperti yang ditampilkan pada gambar 7, juga terlihat jelas dalam *DreadOut2*. Manga horor Jepang dikenal dengan kemampuannya untuk menggambarkan elemen horor dengan detail yang ekstrem dan kadang-kadang mengerikan. Dalam *DreadOut2*, terdapat banyak desain makhluk yang tampaknya terinspirasi dari kekejaman dan distorsi tubuh yang sering ditemukan dalam manga horor tersebut. Proses transformasi makhluk atau karakter menjadi bentuk yang lebih menyeramkan juga sering kali menggambarkan perubahan tubuh yang tidak biasa, menambah elemen ketakutan yang sangat visual, yang menjadi ciri khas dari karya-karya horor di dunia manga.



Gambar 7. Komik horor Junji Ito
(Sumber: Guillermo, 2022)

3. Pengaruh Media Sosial dan Tren Digital

Media sosial, terutama platform seperti Instagram, Twitter, dan TikTok, memiliki dampak yang signifikan terhadap cara desain visual dalam *game* ini diterima oleh audiens. Banyak tren desain visual yang berkembang di media sosial, seperti penggunaan filter, efek visual, atau bahkan meme yang menggabungkan unsur-unsur horor. *DreadOut2* juga memanfaatkan visualisasi yang “Instagramable” atau menarik secara visual dengan warna-warna yang kontras, efek visual yang dramatis, dan elemen-elemen yang dapat menarik perhatian audiens digital. Hal ini tidak hanya relevan dalam menarik perhatian pemain, tetapi juga dalam menciptakan daya tarik bagi mereka yang mengikuti tren digital terbaru.

4. Pengaruh Estetika *Game* Horor Digital Lainnya

DreadOut2 tidak hanya terpengaruh oleh budaya populer film, komik, dan media sosial, tetapi juga oleh estetika visual dari *game* horor lainnya yang populer di kalangan

pemain. *Game* seperti *Fatal Frame* atau *Silent Hill* seperti yang terlihat pada gambar 8, juga memberikan inspirasi besar dalam hal atmosfer, desain karakter, dan penggunaan dunia yang suram dan penuh teka-teki.



Gambar 8. *Video game* *Silent Hill* dan *Fatal Frame*
(Sumber: Dreamers.id, 2020)

Desain Visual Karakter Sebagai Daya Tarik Pengguna

Desain visual dalam *DreadOut2* memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan keterlibatan emosional pemain dan memperdalam pengalaman horor. Pengembang *game* ini dengan cermat memadukan pengaruh budaya lokal Indonesia dengan konvensi horor internasional, menghasilkan karakter-karakter yang terasa akrab dan menakutkan baik bagi pemain domestik maupun internasional. Karakter-karakter dalam *game* ini dirancang tidak hanya untuk memicu respons ketakutan, tetapi juga untuk menciptakan koneksi emosional yang kuat dengan pemain. Berikut adalah strategi *game* *DreadOut2* terkait desain visual karakter yang menjadi daya Tarik bagi pengguna.

Karakter Utama yang *Relatable*

Karakter Linda sebagai karakter utama protagonis menjadi representasi yang menarik karena merupakan perpaduan antara budaya lokal Indonesia, pengaruh anime Jepang, dan sentuhan estetika drama Korea. Salah satu ciri khas karakter Linda adalah seragam sekolah yang dikenakannya. Ia mengenakan kemeja putih dengan logo OSIS (Organisasi Siswa Intra Sekolah) di bagian kiri dan rok abu-abu, yang secara langsung mengacu pada seragam yang biasa dipakai oleh siswa-siswi di sekolah-sekolah Indonesia, terutama mereka yang tergabung dalam organisasi OSIS. Pakaian ini tidak hanya menggambarkan kehidupan remaja Indonesia, tetapi juga menjadi simbol identitas budaya lokal yang kuat. Sebagai seorang remaja Indonesia, seragam ini memberikan kesan yang sangat familiar bagi pemain yang berasal dari Indonesia dan membuatnya lebih *relatable* bagi audiens lokal.

Gaya rambut Linda yang dibuat pendek cukup menggambarkan kedalaman emosional atau kompleksitas karakternya, terutama dalam menghadapi tantangan horor yang mengerikan dalam *game*. Gaya rambutnya yang pendek diperlukan untuk menunjukkan sifat karakter yang dapat lincah bergerak dalam menghindari bahaya dalam *game*. Gaya tersebut tentu lebih sesuai bagi karakter dibandingkan jika karakter memiliki gaya rambut panjang. Seperti disebutkan oleh Studio Hard dalam *How To Draw Hairstyles for Manga* (2022), setelah ekspresi wajah, rambut menjadi elemen terpenting ketika membuat gambar karakter.

Selain rambut, desain karakter Linda juga teridentifikasi berdasarkan kostum yang dikenakannya berupa seragam sekolah. Seragam sekolah yang dikenakan Linda, adalah seragam pelajar SMA (Sekolah Menengah Atas) berupa kemeja putih dan rok abu-abu. Karakter yang menggunakan seragam sekolah juga sering ditampilkan dalam anime dan manga karena, pembaca manga terbesar adalah kalangan remaja yang membaca manga *shonen* (manga remaja). Tentunya akan jauh lebih berhubungan dengan pemirsanya, jika karakter yang

dihadirkan dalam manga dan anime *shonen* adalah remaja (Gō & Nakamura, 2011, p. 73). Penggunaan seragam sekolah bagi karakter utama dalam *DreadOut2* tidak hanya menambah dimensi budaya yang lebih luas, tetapi juga memperkuat kesan bahwa Linda adalah karakter yang dapat diidentifikasi dengan pemirsa remaja yang merupakan sebagian besar target game *DreadOut2*.

Kombinasi dari elemen-elemen budaya lokal Indonesia, serta manga dan anime Jepang, pada karakter Linda memungkinkan *game* ini untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Karakter Linda memiliki daya tarik yang universal karena menggabungkan elemen-elemen yang sudah dikenal baik oleh audiens lokal Indonesia maupun penggemar budaya pop Jepang. Ini bukan hanya memberikan kesan yang lebih otentik, tetapi juga membuat Linda menjadi karakter yang *relatable* bagi berbagai kelompok pemain, baik di dalam negeri maupun internasional. Hal ini memperkaya pengalaman bermain, di mana pemain dapat mengidentifikasi diri dengan karakter tersebut melalui elemen-elemen yang mereka kenal dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus menikmati pengalaman visual yang dipengaruhi oleh tren budaya global. Desain visual Linda memperlihatkan bagaimana elemen-elemen budaya yang berbeda dapat digabungkan untuk menciptakan karakter yang unik dan mudah dikenali oleh audiens yang beragam.

Pakaian dan penampilan Linda tidak hanya berfungsi sebagai identitas visual, tetapi juga menyimbolkan dualitas yang ada dalam ceritanya. Sebagai remaja dengan latar belakang budaya Indonesia, Linda membawa atribut yang tampak biasa—seperti seragam sekolah—yang mengingatkan kita pada kehidupan sehari-hari yang normal dan penuh harapan. Namun, dunia yang ia masuki dalam *DreadOut2* sangat berbeda: penuh dengan kegelapan, teror, dan unsur horor supernatural. Kontras antara penampilannya yang sederhana dan dunia horor yang ia hadapi bisa diartikan sebagai simbol dari peralihan karakter dari kehidupan normal ke dunia yang penuh dengan tantangan dan ketakutan. Seperti disampaikan kutipan dari Shibata oleh Ramirez, bahwa dalam konsep horor Jepang, rasa takut tidak hanya dihadirkan melalui adanya kejutan, tetapi juga melalui peralihan dari aksi menjadi keheningan yang menegangkan sebelum kembali ke aksi. Peralihan keheningan ini membuat ketakutan terbangun dalam benak pemain. Horor Jepang selalu didesain seperti ini (Ramírez-Moreno, 2019, p. 55).

Ikon Horor yang Memunculkan Ketakutan Universal

Desain visual karakter-karakter dalam *DreadOut2* dibangun untuk menciptakan ketakutan baik berdasarkan pengaruh lokal maupun global. Dengan menggabungkan elemen-elemen dari cerita rakyat Indonesia (seperti Kuntilanak, Pocong, dan Tuyul) dan ikon horor internasional (seperti Sadako dari *The Ring* dan Valak dari *The Conjuring*), karakter-karakter dalam *game* ini dapat memicu ketakutan yang bersifat universal dan tetap relevan secara lokal.

Misalnya, Kuntilanak yang digambarkan dengan rambut panjang hitam, wajah pucat, dan postur tubuh yang tidak biasa, mirip dengan Sadako dari *The Ring* yang memiliki postur tubuh yang membungkuk dan gerakan yang lambat memberikan kesan yang sangat mengganggu dan mendalam. Penggunaan desain ini sangat beresonansi dengan pemain Indonesia yang akrab dengan cerita rakyat lokal, namun juga sangat relevan untuk audiens global yang familiar dengan konsep hantu berambut panjang yang menakutkan.

Selain itu, Pocong Motor yang menggambarkan hantu pocong modern yang terjebak dalam kecelakaan balap liar, memberikan *twist* pada elemen horor klasik dan membuatnya lebih dekat dengan pengalaman sehari-hari pemain Indonesia, karena seringnya terjadi kematian akibat kecelakaan pengendara motor di Indonesia yang kemudian dikaitkan dengan hal-hal mistik. Desain karakter yang memiliki pengaruh budaya mistis lokal yang kuat seperti ini, menggugah rasa takut yang bersifat lebih personal, tetapi tetap menyentuh ketakutan universal tentang kematian dan kekuatan supranatural.

Ekspresi Wajah dan Penggunaan Kontras

Untuk lebih mendalami emosi pemain, desain visual karakter dalam *DreadOut2* juga memanfaatkan ekspresi wajah yang berlebihan. Karakter-karakter hantu dan roh sering kali memiliki ekspresi yang terdistorsi atau mengerikan, memperkuat kesan ketakutan yang mereka timbulkan. Mata yang membesar atau bercahaya, wajah yang cacat, atau ekspresi marah dan penderitaan, semua dirancang untuk meresap ke dalam pikiran pemain dan meningkatkan rasa teror.

Kontras cahaya dan bayangan juga berperan besar dalam memperkuat atmosfer ketegangan, memaksa pemain untuk terus waspada terhadap ancaman yang mungkin datang dari tempat-tempat yang tak terlihat. Seperti disebutkan oleh Park, bahwa tipe pencahayaan horor yang berbeda dapat mendistorsi tampilan untuk menciptakan misteri, tensi dan ketegangan (Park, 2018, p. 13).

Animasi dan Gerakan pada karakter yang Mengganggu

Animasi karakter sangat penting dalam membangun ketegangan. Gerakan yang tidak alami dari roh dan hantu menambah kualitas horor yang mengganggu. Misalnya, gerakan roh yang meluncur atau merangkak dengan cara yang tidak manusiawi—seperti merayap di dinding atau bergerak cepat dan tersentak-sentak—menciptakan efek teror yang lebih dalam. Hal ini mempertegas bahwa ancaman dalam permainan tidak mengikuti hukum fisika atau logika manusia biasa, sehingga menciptakan rasa ketakutan yang lebih dalam. Berbeda dengan animasi gerakan karakter utama yang lebih mulus dan manusiawi, gerakan roh yang tidak stabil dan mengerikan menciptakan kontras yang menambah ketegangan. Pemain merasa semakin tidak berdaya saat berhadapan dengan ancaman yang tidak bisa diprediksi.

Keterlibatan Pengguna Melalui Hubungan Emosional terkait Desain Karakter Linda

Desain karakter dalam *DreadOut2* berperan sangat penting dalam membangun keterlibatan emosional pemain, sekaligus mempertahankan ketegangan dan rasa takut sepanjang permainan. Setiap elemen visual dirancang dengan cermat untuk memperdalam pengalaman horor yang imersif, menjaga pemain tetap terhubung dengan cerita, karakter, dan dunia yang penuh dengan ketidakpastian dan ancaman supranatural. Terkait keterlibatannya dengan pengguna dan desain karakter dalam *DreadOut2*, artikel ini melihat bahwa desain karakter Linda sebagai protagonis berperan sangat penting dalam *user engagement* untuk terus memainkan *DreadOut2*.

Salah satu aspek terpenting dalam *DreadOut2* adalah kemampuannya untuk membuat pemain merasa terhubung secara emosional dengan protagonis, Linda. Desain visual Linda tidak hanya mencerminkan kerentanannya tetapi juga mengundang empati dari pemain. Berikut adalah detail analisis karakter Linda dalam kaitannya dengan hubungan emosional pengguna.

Penampilan yang *Relatable* dan Kerentanan Karakter

Linda, seorang gadis sekolah menengah yang terjebak dalam dunia supranatural yang mengerikan, digambarkan dengan penampilan yang cukup sederhana dan *relatable*. Sebagai seorang remaja yang cemas, dia memiliki kerentanan fisik yang kontras dengan lingkungan yang gelap dan penuh dengan ancaman. Pemain, yang sering kali melihat diri mereka dalam posisi yang sama—berada dalam situasi yang tidak dikenal dan berbahaya—akan merasa lebih terhubung dengan Linda.

Perasaan Kehilangan dan Perlindungan

Ketakutan yang dialami Linda dalam perjalanan ini menjadi lebih nyata bagi pemain. Setiap kali mereka melihat Linda berhadapan dengan entitas berbahaya, perasaan takut akan kehilangan karakter yang mereka kenal dan peduli akan semakin meningkat. Desain visual ini membuat pemain merasa bahwa keselamatan Linda adalah prioritas utama mereka. Namun,

kerentanan Linda juga mendorong pemain untuk berhati-hati dan menjaga agar dia tetap hidup, menciptakan rasa tanggung jawab terhadap nasib karakter tersebut.

Memperkuat Ketakutan dan Keinginan untuk Mengungkap Misteri

Ketakutan akan kehilangan Linda dan rasa ingin tahu untuk mengetahui bagaimana dia akan menghadapinya menambah lapisan emosional pada permainan. Pemain tidak hanya berinteraksi dengan lingkungan, tetapi juga terdorong untuk terus maju untuk mengungkap misteri yang menyelimuti karakter ini. Desain visual Linda yang penuh keraguan dan ketakutan memicu rasa empati, dan ketakutan kehilangan karakter ini semakin mendalamkan keterlibatan pemain.

Simpulan

Desain visual dalam *DreadOut2* memanfaatkan potensi besar yang dimiliki oleh cerita horor lokal Indonesia, yang kaya akan cerita rakyat dan legenda supernatural. *Game* ini berhasil menggabungkan ikon horor internasional yang akrab, seperti roh jahat dan entitas supranatural, dengan elemen horor lokal yang khas, seperti pocong, kuntilanak, dan tuyul. Hal ini menciptakan sebuah pengalaman yang tidak hanya menakutkan secara universal, tetapi juga menghubungkan pemain dengan budaya Indonesia yang kaya dan mendalam.

Desain karakter, yang terinspirasi oleh cerita rakyat Indonesia, mampu menggugah rasa takut yang mendalam melalui kombinasi visual yang menyeramkan dan ikonik. Pencampuran cerita rakyat lokal dengan elemen horor internasional dalam desain visual ini menunjukkan bagaimana media populer, baik lokal maupun global, dapat saling mempengaruhi dan menciptakan pengalaman horor yang lebih kaya dan menyeluruh. *DreadOut2* adalah contoh bagaimana desain visual dapat menjadi jembatan yang menghubungkan identitas budaya dengan konvensi horor global, menciptakan pengalaman yang tak hanya menarik tetapi juga mendalam bagi pemain di seluruh dunia.

Selain itu, karakter *DreadOut2* ini juga terinspirasi dari produk budaya populer seperti film, komik, maupun *video game* lainnya. Desain karakter utama protagonis, yaitu Linda, juga mampu memperkuat keterlibatan pengguna melalui hubungan emosional. Keterlibatan ini diperkuat oleh tiga aspek, yaitu penampilan yang relatable dan kerentanan, perasaan kehilangan dan perlindungan, serta ketakutan dan keinginan untuk mengungkap misteri.

Hasil studi ini menunjukkan sejumlah implikasi penting dalam ranah Desain Komunikasi Visual (DKV), antara lain: 1) Visual sebagai Sarana Naratif dan Emosional. Desain visual dalam *DreadOut2* bukan hanya berfungsi sebagai aspek estetika, melainkan juga memainkan peran signifikan dalam membangun narasi dan memicu respon afektif dari pemain. Hal ini memperkuat pemahaman bahwa dalam DKV, visual memiliki potensi untuk mengarahkan persepsi, menciptakan atmosfer tertentu, serta memperdalam keterlibatan emosional audiens melalui pendekatan visual yang strategis; 2) Kontekstualisasi Budaya Lokal dalam Estetika Global. Pendekatan visual yang menggabungkan elemen khas horor lokal—seperti pocong dan kuntilanak—dengan gaya horor internasional mencerminkan pentingnya mengadaptasi nilai-nilai budaya lokal dalam desain yang mampu diapresiasi secara global. Fenomena ini mendorong eksplorasi dalam DKV tentang bagaimana visualisasi budaya dapat disusun ulang agar tetap otentik namun relevan bagi khalayak lintas budaya; 3) Desain Visual sebagai Komponen Pengalaman Interaktif. Penelitian ini menegaskan bahwa dalam konteks permainan digital, desain visual tidak dapat dipisahkan dari aspek interaktivitas. DKV kini tidak lagi terbatas pada penciptaan bentuk visual semata, melainkan melibatkan perancangan pengalaman (*experience design*) yang bersifat multisensori dan interdisipliner, menggabungkan aspek psikologi

pengguna, narasi interaktif, serta prinsip-prinsip desain permainan; 4) Visual sebagai Sarana Edukasi dan Pelestarian Budaya. Permainan seperti *DreadOut2* memperlihatkan bahwa desain visual dapat berfungsi sebagai medium alternatif untuk menyampaikan dan melestarikan cerita rakyat. Hal ini membuka peluang baru dalam bidang DKV untuk mengembangkan pendekatan desain yang mampu mengedukasi sekaligus merepresentasikan kekayaan budaya lokal dalam format yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

Sejalan dengan temuan tersebut, beberapa rekomendasi yang dapat diajukan untuk pengembangan bidang DKV adalah sebagai berikut: 1) Integrasi Kurikulum DKV dengan Fokus pada Game dan Budaya Lokal. Program studi DKV disarankan mengadopsi kurikulum yang mencakup desain permainan digital, narasi interaktif, serta eksplorasi budaya lokal. Mahasiswa perlu dibekali keterampilan untuk mengemas konten visual yang tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga mengandung makna kultural yang kuat; 2) Kolaborasi Interdisipliner dalam Proyek Desain. Diperlukan sinergi antara DKV dan disiplin lain seperti antropologi, sastra, serta teknologi interaktif untuk menggali dan menginterpretasikan cerita lokal menjadi karya visual digital yang komunikatif dan relevan dengan perkembangan zaman; 3) Peningkatan Produksi Konten Horor Lokal Berkualitas Tinggi. Praktisi dan akademisi DKV diharapkan dapat menjadi fasilitator dalam produksi konten horor berbasis budaya lokal yang dikemas secara visual menarik dan kompetitif, sehingga mampu bersaing di pasar internasional; 4) Riset Lanjutan mengenai Respons Visual Lintas Budaya. Dianjurkan untuk dilakukan penelitian mendalam mengenai bagaimana audiens dari berbagai latar belakang budaya merespons desain visual horor lokal. Temuan ini akan sangat berguna dalam merumuskan strategi desain yang bersifat inklusif namun tetap mempertahankan nilai-nilai lokal; 5) Eksplorasi Pemanfaatan Media Baru. DKV perlu mendorong penggunaan media visual baru seperti realitas virtual (VR), augmented reality (AR), serta seni berbasis kecerdasan buatan (AI-generated art) sebagai sarana ekspresi visual yang lebih imersif dan interaktif dalam merepresentasikan narasi budaya.

Referensi

- Akbar, A. (2022). Perbandingan Antara Cerita Genderuwo (Indonesia) Dengan Cerita Bigfoot (Amerika Utara): Kajian Sastra Perbandingan. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya.
https://www.researchgate.net/publication/367392640_PERBANDINGAN_ANTARA_CERITA_GENDERUWO_INDONESIA_DENGAN_CERITA_BIGFOOT_AMERIKA_UTARA_KAJIAN_SASTRA_PERBANDINGAN
- Ballon, R. F. (2009). Breathing life into your characters. *Writer's Digest Books*.
- Caesar, R. (2015). Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa. *Journal of Animation and Games Studies*, 1(2), 113-1134.
<https://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/view/1301/0>
- Cho, H., Bossaller, J. S., Adkins, D., & Lee, J. H. (2020). Human Versus Machine: Analyzing Video Game User Reviews For Plot And Narrative. *Proceedings of the Association for Information Science and Technology*, 57(1), e235.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1002/pr2.235>
- Clarke, R. I., Lee, J. H., & Clark, N. (2017). Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis. *Games and Culture*, 12(5), 445-465. <https://doi.org/10.1177/1555412015591900>

- Cowie, N. (2009). Observation. In J. Heigham & R. A. Croker (Eds.), *Qualitative Research in Applied Linguistics: A Practical Introduction* (pp. 165-181). Palgrave Macmillan UK. https://doi.org/10.1057/9780230239517_8
- Efren, C. M. S., & Su, C.-H. (2019). The Influence of Attractive Game Characters on Gaming Purchases: A Grounded Theory and Ordinal Logistic Regression Study. *國際數位媒體設計學刊*, 11(2), 1-16. [https://doi.org/10.29465/ijdm.201912_11\(2\).0001](https://doi.org/10.29465/ijdm.201912_11(2).0001)
- Esposito, N. (2005). A Short And Simple Definition Of What A Videogame Is. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views: Worlds in Play*.
- Fernández-Vara, C. (2024). *Introduction to game analysis*. Routledge. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781003355779>
- Gō, I., & Nakamura, M. (2011). Tezuka Is Dead: Manga In Transformation And Its Dysfunctional Discourse. *Mechademia*, 6(1), 69-82. <https://doi.org/https://doi.org/10.1353/mec.2011.0019>
- Gulo, W. (2002). *Metodologi penelitian*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana.
- Hikmawan, D. R., & Handriyotopo, H. (2025). Kajian Visual Manga Matrix Pada Desain Karakter Game DreadOut. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 4(12), 9091-9102. <https://ipv6.bajangjournal.com/index.php/JIRK/article/view/10184>
- Kasmana, K., Sabana, S., Gunawan, I., & Ahmad, H. A. (2018). The belief in the existence of supernatural beings in the community of Moslem Sundanese. *Journal of Arts and Humanities*, 7(4), 11-21. <https://www.theartsjournal.org/index.php/site/article/view/1375>
- Kirriemuir, J., & Mcfarlane, A. (2004). Literature Review in Games and Learning [A NESTA Futurelab Research report - report 8]. Futurelab. <https://telearn.hal.science/hal-00190453>
- Lee, J. H., Jett, J., & Perti, A. (2015). The Problem of "Additional Content" in Video Games Proceedings of the 15th ACM/IEEE-CS Joint Conference on Digital Libraries, Knoxville, Tennessee, USA. <https://doi.org/10.1145/2756406.2756949>
- Lee, J. H., Schmalz, M., Keating, S., & Ha, J. (2020). Challenges in Organizing and Accessing Video Game Development Artifacts. In A. Sundqvist, G. Berget, J. Nolin, & K. I. Skjerdingsstad, *Sustainable Digital Communities Cham*.
- Muriel, D., & Crawford, G. (2018). *Video games as culture: Considering the role and importance of video games in contemporary society*. Routledge. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781315622743>
- Park, M. (2018). *The Aesthetics And Psychology Behind Horror Films* [Thesis, Long Island University]. https://digitalcommons.liu.edu/post_honors_theses/31/
- Ramírez-Moreno, C. (2019). Hyperculturality, Globalization and Cultural Representation in Japanese Survival Horror. *REPLAYING JAPAN*, 1, 52-63. <https://doi.org/10.34382/00007811>
- Rinaldi, R. S., & Saefudin, A. T. i. (2023). Analisis Perubahan Desain Karakter dalam Gim Seri Dreadout Pendekatan Manga Matrix. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 9(1), 29-38. <https://doi.org/https://doi.org/10.52969/jsnc.v9i1.218>

Saputra, A. D., & Limbong, E. G. (2019). Visualisasi Karakter Pocong, Kuntilanak, dan Tuyul pada Film Animasi Keluarga Hantu Indonesia. *Jurnal Desain*, 7(1), 1-11.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/jd.v7i01.5468>

Zed, M. (2003). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.