

BAB II

KAJIAN TEORI

Kajian teori dalam penelitian ini meliputi teori yang digunakan dalam analisis data video game *Detroit : Become Human*, sesuai dengan permasalahan penelitian yang berfokus kepada tokoh Markus di *Detroit : Become Human*. Penelitian ini menggunakan teori empati dan faktor empati untuk menganalisa faktor apa yang mempengaruhi Markus berempati dan bagaimana dia merepresentasikan empatinya.

2.1 EMPATI

Empati berasal dari kata *empathia* yang berarti ikut merasakan. Istilah ini, pada awalnya digunakan oleh para teoritikus untuk pengalaman yang subjektif oleh orang lain. Istilah ini menyatakan bahwa empati berasal dari peniruan secara fisik atas beban orang lain yang menimbulkan perasaan serupa dalam diri seseorang (D.Goleman, 49-50).

Allport (39) mendefinisikan empati sebagai perubahan imajinasi seseorang ke dalam pikiran, perasaan, dan perilaku orang lain. Dia berargumen bahwa empati berada di antara kesimpulan/*inference* pada satu sisi, dan intuisi pada sisi lainnya. Allport juga menitikberatkan pada peranan imitasi di dalam empati.

Salah satu bentuk empati yaitu tekanan diri, yang merupakan reaksi emosi aversif dan mengacu pada diri pribadi terhadap emosi atau kondisi orang lain misalnya kecemasan atau ketidaknyamanan (Eisenberg, 1) tekanan diri ini dapat menjadi salah satu faktor pendukung terhadap seseorang dalam berempati dan

bertindak atas sisi egoistik seseorang karena ketidaknyamanan atau kecemasan orang tersebut seperti dengan membantu orang lain karena merasakan posisi orang tersebut yang menimbulkan kecemasan.

2.2 ASPEK EMPATI

Empati terbagi menjadi dua aspek yaitu kognitif dan afektif, kedua aspek ini memiliki korelasi karena afektif terjadi melalui proses kognitif. Kedua aspek ini di jelaskan menurut teori Zoll dan Enz (1) aspek empati terdiri atas:

2.1.1. KOGNITIF

Kognitif merupakan aspek empati, untuk memahami perbedaan proses kognitif observasi dimulai dari proses mengambil alih perspektif orang lain dengan tegas. Untuk mencapai ini, observer harus fokus perhatian pada targetnya, membaca sinyal ekspresif dan juga sinyal keadaan yang berubah, dan mencoba untuk memahami reaksi yang mengalir dari target. Proses ini berjalan berdasarkan pada apa yang dia ketahui tentang ekspresi emosional secara umum, makna dari situasi secara umum, dan reaksi target sebelumnya.

2.1.2. AFEKTIF

Afektif merupakan salah satu aspek empati yang berhubungan dengan proses dimana emosi observer muncul karena adanya (sadar atau tidak sadar) persepsi keadaan internal target (baik emosi ataupun pikiran dan sikap). Empati afektif dengan demikian dapat menjadi hasil dari empati kognitif, tetapi dapat juga timbul dari persepsi perilaku ekspresif yang segera memindahkan keadaan emosi

dari satu orang ke orang lain (penularan emosi). Dalam kasus ini, keadaan afektif observer timbul sama tingginya dengan target. Sebagai hasil dari sebuah hubungan langsung atau pemindahan keadaan emosi antara perorangan melalui verbal (kata-kata), pra-verbal, dan isyarat non verbal. Hubungan ini menjadi fungsi biologi dalam membina identitas sosial dan adaptasi dalam kelompok, misalnya, ketika sangat penting bagi kawanan hewan untuk bereaksi dengan cepat dari pemangsa yang hanya terdeteksi oleh satu atau beberapa anggota dalam sebuah kelompok.

2.3 FAKTOR EMPATI

Faktor yang mempengaruhi perilaku prososial yaitu suasana hati, sifat atau kepribadian, tempat tinggal, pola asuh keluarga (Sarwono, 134). Suasana hati adalah emosi yang ada pada seseorang yang dapat dipengaruhi oleh hal disekitarnya, Sifat merupakan ciri keypad bentuk setiap individu seperti berani, tegas, peduli, hal ini bisa terbentuk melalui tempat tinggal atau pola asuh keluarga. Pada penelitian ini Suasana hati, sifat atau kepribadian Markus menjadi landasan sebagai faktor pendukung Markus dalam berempati.

2.3.1. Suasana Hati

Suasana hati merupakan hal yang dirasakan seseorang saat melakukan sesuatu, suasana hati merupakan perubahan emosi ketika seseorang kehilangan fokus pada suatu hal. Misalnya pada penelitian ini saat Markus berjalan di kota Detroit dan menemui protestan anti android, ketika berjalan Markus memiliki suasana hati yang tenang, namun saat para protestan mulai menghampiri dan

mendorong nya suasana hati nya berubah menjadi cemas inilah yang disebut suasana hati.

2.3.2. Sifat

Sifat atau kepribadian yang mempengaruhi perilaku prososial yaitu sikap empati (Sarwono, 135). Sifat merupakan ciri suatu individu yang menonjol terhadap diri seseorang, hal ini dapat dibentuk melalui tempat tinggal, atau pola asuh keluarga. Pada kasus penelitian, Markus diciptakan sebagai android pengasuh seniman tua bernama Carl yang mengalami kelumpuhan akibat kecelakaan. Sehingga kepribadian Markus terbentuk menjadi sosok yang sopan dan perhatian. Sifat ini menjadi salah satu faktor Markus dalam berempati di penelitian ini.

Empati merupakan kemampuan untuk merasakan perasaan orang lain dan mencoba untuk menyelesaikan masalah dengan sikap yang tepat secara emosional. Analisa pada tokoh akan di jelaskan dengan menunjukkan latar belakang Tokoh Markus dan karakterisasi Markus di *Detroit : Become Human*.

2.4 SIFAT KARAKTER

Salah satu Teori dalam meneliti game yaitu *Character Traits*/Sifat karakter oleh Lee Sheldon (87), menjelaskan tokoh yang menghuni dunia game memiliki ciri-ciri sifat serta kualitas yang berbeda seperti perhatian, sopan, dan seterusnya. Penelitian ini Meliputi beberapa aspek sebagai landasan dalam menganalisa data yaitu Emosi karakter, *Character in Opposition*, dan Hubungan.

2.4.1. Emosi Karakter

Emosi karakter merupakan emosi dipersiapkan tidak hanya dengan pertumbuhan karakter, tetapi juga dengan perkembangannya. Karakter dapat menahan emosi di dalam lebih lama, membiarkannya membangun sampai harus meletus seperti lava dari gunung berapi yang tidak aktif. Dengan latar belakang yang tepat, pertumbuhan, dan perkembangan, karakter akhirnya siap untuk mengalami emosi yang menarik penonton, pemain, ke dalam kisah permainan. (Lee Sheldon 102).

Teori ini digunakan dalam menganalisis tokoh Markus dalam penggambaran emosi nya, Emosi yang dirasakan markus bisa terlihat dan di indikasikan melalui chip yang ada di bagian kanan kepala Markus, yang terdiri dari 3 warna, Biru, sebagai indikator emosi normal, Kuning sebagai indikator ketika Markus merasakan tekanan seperti rasa cemas, dan Merah sebagai indikator saat Markus merasakan sakit baik secara fisik ataupun batin seperti rasa sedih. Dan emosi yang meluap dapat menyebabkan terjadinya *Self-Defense*.

Self-Defense /pertahanan diri ini merupakan tindakan yang terjadi karena disebabkan sesuatu yang mengancam terhadap diri seseorang. Suhailah Nurahma Indah dan Nungki Heriyati (1) mengutip dari Freud menyatakan bahwa Mekanisme pertahanan berarti cara untuk meredakan kecemasan, mekanisme pertahanan membantu melindungi ego dari ketidaksepakatan antara id, superego, dan realitas. Bentuk pertahanan diri bisa terbentuk melalui konflik, teori ini digunakan

untuk menganalisa Markus saat terjadi konflik yang memaksa nya untuk melakukan pertahanan diri. Hal ini terjadi karena proses emosi yang meluap/*Character in Opposition* sehingga memaksa tokoh untuk melawan untuk meredakan berbagai emosi yang tokoh alami.

2.4.1.1. Ekspresi Wajah

Ekspresi wajah merupakan penggambaran emosi seseorang yang bisa di lihat secara visual menurut Sapotorahardjo, Franzia (78) Teori ini digunakan sebagai sarana komunikasi saat analisa karakter yang mengalami *Character in Opposition* untuk penguatan konflik dalam bentuk visual. Teori ini untuk klarifikasi data penelitian Markus dalam menggambarkan ekspresi saat terjadi konflik.

2.4.2. Character in Opposition

Character in Opposition merupakan sebuah keadaan saat karakter dapat mengalami berbagai emosi dalam dirinya dan drama yang paling sering dicapai ketika karakter bertabrakan dengan konflik. Konflik diunggulkan melalui cerita untuk mengembangkan karakter dan cerita di sepanjang gameplay. (Lee Sheldon 103).

Teori ini digunakan saat Markus mengalami berbagai emosi saat mengalami konflik, emosi yang bertabrakan sehingga tercipta sebuah konflik di alam bawah sadar Markus menjadi salah satu faktor pendukung dalam berempati.

Konflik merupakan hal dramatis yang mengarah kepada perselisihan atau pertentangan yang menimbulkan aksi dan reaksi (Wellek dan Werren,122). Teori

ini digunakan untuk menjelaskan penelitian dalam menggambarkan tokoh Markus saat mengalami berbagai emosi terhadap suatu konflik/*Character in Opposition*.

2.4.3. Hubungan

Hubungan merupakan Satu-satunya hal alami dalam mengembangkan hubungan antara satu sama lain, dalam permainan pemain tunggal, ini dapat ditulis dengan cermat untuk menunjukkan hubungan antar tokoh dalam gameplay. (Lee Sheldon 138). Teori ini digunakan untuk menjelaskan hubungan yang Markus jalin bersama tokoh pendukung yang akan menjadi faktor yang mempengaruhi Markus dalam berempati.