

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Tokoh markus pada permainan *Detroit : Become Human* merupakan tokoh android yang tegas dalam bersikap dan penyayang. Seorang robot yang dapat memiliki empati disebabkan faktor faktor yang terjadi di sekitarnya, meskipun alur cerita ini di tentukan oleh pemain, tokoh Markus akan tetap menjadi salah satu android protagonis yang menuntut kebebasan terhadap kaumnya kepada manusia. Bentuk Empati Markus terhadap kaumnya di gambarkan dengan melakukan pemberontakan terhadap manusia atas penderitaan yang di alami oleh kaum android melalui proses *Kognitif* dan *Afektif* yang membentuk empati *Personal Distress* atau tekanan diri di *Detroit : Become Human* yang mendorong Markus menjadi pemimpin yang menuntut hak kebebasan untuk para Android.

Empati ini tumbuh melalui proses dan faktor yang dilalui tokoh didasari oleh *Character emotions*, *Character in Opposition*, dan *Relationships*, pada tokoh Markus diperlihatkan dia sosok yang menyayangi Carl, dan Carl menitipkan pesan kepada Markus bagaimana dia menjalani hidup dan jangan biarkan orang lain menyuruh apapun atas dasar dirinya sebagai seorang android. Hal ini mendorong Markus membentuk empati dalam menuntut hak untuk kaumnya agar bisa bebas dari perbudakan manusia. *Relationship* Markus dan Carl menjadi dasar inti yang menjadi tumpuan Markus dalam berproses membentuk Empati, *Character In Opposition* yang dialami Markus mempengaruhi perkembangan tokoh, sehingga ketika Markus melihat keadaan sekitarnya, dan melihat Kondisi Android yang

ingin bebas namun Nampak jelas mereka hanya mengurung diri, Markus berempati kepada mereka yang akhirnya menjadi seseorang yang memimpin revolusi kaum android karena tekanan diri yang dihasilkan oleh proses *Kognitif* dan *Afektif*.

5.2 Saran

Penelitian ini terbatas hanya pada perspektif tokoh Markus dalam berempati dan sumber berupa video yang sudah di mainkan, penelitian selanjutnya dapat mencoba untuk meneliti dari pemain yang memainkan *Detroit : Become Human*, atau meneliti dari elemen-elemen game yang ada di *Detroit : Become Human*. Selain dari sisi pemain, ada 2 tokoh protagonis lainnya yang dapat dijadikan sebagai objek penelitian di game *Detroit : Become Human* tersebut. Penelitian selanjutnya juga dapat meneliti pilihan-pilihan dalam game *Detroit : Become Human* yang memiliki sifat sebab-akibat, penelitian selanjutnya dapat meneliti berbagai alur yang terjadi yang disebabkan oleh pilihan-pilihan pemain saat memainkan game tersebut.