

menghembuskan kehidupan baru ke dalam psikoanalisis, karena simulasi yang dicapai dengan teknologi baru menantang gagasan kita tentang diri, identitas, dan representasi.

Jumlah gamer di Indonesia menyentuh angka 60 juta menurut survey yang dilakukan oleh Pokkt, Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA) pada tahun 2020. Jumlah tersebut diperkirakan akan meningkat menjadi 100 juta pada 2021. Menurut Su & Pin Ju (6) Berkembangnya media digital terutama video game yang mendukung terciptanya lingkungan virtual dapat memunculkan fenomena-fenomena sosial dalam kehidupan masyarakat saat mereka memainkan karakter game, yaitu adanya perilaku *mediated voyeurism* yang bisa dijelaskan sebagai penggalian dan eksploitasi privasi yang ada secara berlebihan karena praktik tersebut dalam dunia game tidak membutuhkan perlu izin dari target, tanpa diketahui dan tanpa biaya dimana fitur tersebut ada pada game Watch Dog Legion.

Berdasarkan banyaknya video game yang beredar di masyarakat menjadi sumber objek penelitian dengan berbagai metode. Salah satu penelitian terdahulu dari Tairan Ann pada tahun 2016 (49) tentang hubungan antara digital media dengan voyeurism disebutkan bahwa masyarakat modern di dunia media digital saat ini sangat erat hubungannya dengan voyeurism. Kedekatan itu didapatkan dari mudahnya akses kita terhadap internet dan juga banyaknya orang yang menyebarkan konten kehidupan pribadinya sadar di dunia internet terlebih lagi *live social media streaming* seperti twitch dan youtube. Dalam kondisi itu menurut Ann (52), privasi masyarakat di sosial media dipindahkan menjadi karakter video game buatan mereka sendiri dan ditayangkan dalam *social media streaming* tersebut.

Karakter ini menjadi alat tukar yang bisa dimodifikasi untuk dijual ke publik. Karakter game tersebut melahirkan narasi baru dan juga tindakan interaktivitas di dalam game itu sendiri. Menurut penelitian lainnya yang dilakukan oleh Paul Cheng pada tahun 2007 (15) dia menyebutkan bahwa video game memperkenalkan model utama interaktivitas berdasarkan karakter yang ada pada game tersebut dan digunakannya pada eksplorasi narasi dan interaktif dari jalan cerita yang ada di game tersebut.

Penjelasan diatas menyatakan bahwa pendekatan voyeurism di video game muncul karena mereka sang pembuat game mencoba mengeksplorasi apa yang sebenarnya memotivasi orang untuk menonton, merasakan, dan memainkan gambar di layar. Freud (dalam Mulvey, 52) berpendapat bahwa salah satu keinginan atau dorongan utama yang ada pada manusia adalah dorongan untuk melihat. Dorongan itu disebut "scopophilia" (dari kata Yunani yang menggambarkan kecenderungan untuk melihat). Keinginan inilah yang mendorong orang untuk mengejar kesenangan dan kepuasan dalam aktivitas "melihat". Salah satu aspek dari "scopophilia" adalah "voyeurism", yaitu keinginan untuk melihat sesuatu yang tersembunyi (secara diam-diam) atau mengintip secara rahasia apa yang dilakukan seseorang. Rupanya ini adalah salah satu hal yang memuaskan film (atau acara televisi) dan game di era digital ini.

Voyeurism menurut Gediman (1) terdiri atas *hacking*, *voyeur*, dan *surveillance*. *Hacking* di sini dimaksud dengan seorang *hacker* komputer yang menggunakan pengetahuan teknisnya untuk mencapai suatu tujuan atau mengatasi hambatan, dalam sistem komputerisasi dengan cara yang tidak standar. Misalnya,

lembaga penegak hukum terkadang menggunakan teknik peretasan untuk mengumpulkan bukti tentang penjahat atau menggunakan bukti itu untuk mengeskplotasi dan mendikte siapa yang menjadi penjahat. Ini dapat mencakup penggunaan alat anonimitas (seperti VPN, atau web gelap) untuk menutupi identitas mereka secara online, menyamar sebagai penjahat itu sendiri. Demikian pula, dengan *voyeur* dan *surveillance* dimana semua orang bebas mengamati kita tanpa kita sadar (*Voyeur*) dan ekstrimnya penggunaan teknologi untuk mengawasi (*surveillance*) kita dengan melanggar privasi yang kita punya.

Voyeurism selanjutnya sudah banyak digunakan dalam dunia game, contoh besar yang kita punya adalah game series game Watch Dog. Voyeurism di game ini dititik beratkan untuk kepentingan misi dimana karakter di game ini dapat meretas ponsel cerdas, laptop, dan komputer yang menjalankan kota, memungkinkan pemain untuk menyerang privasi karakter apa pun sesuka hati, dan mengawasi gerak gerik mereka di setiap penjuru kota. Maka dari itu seperti yang kita lihat sekarang ini, media digital menjadi berkembang pesat terlebih lagi video game yang menjadi pilihan favorit untuk menyaksikan dan menikmati hasil interaktif dari pengalaman voyeurism seperti *hacking*, *voyeur* dan *surveillance* objek yang terdapat dalam dunia game itu sendiri dimana itu tidak dapat kita lakukan di dunia nyata. Karena pengalaman itulah banyak orang beralih minat dan semakin tertarik pada video game. Watch Dogs Legion membawa pendekatan Voyeurism Ubisoft ke arah yang baru dengan semakin menarik, memungkinkan kita memilih semua *Non-player Character* (selanjutnya disebut NPC) menjadi *Playable Character*(PC) antara penduduk London di dalam game dengan sesuka hati.

Sedangkan pada penelitian lain sebelumnya yang dilakukan oleh Paul Cairns, Anna Cox dan A Imran Nordin pada tahun 2014 (10) menyatakan bahwa pembuatan narasi dan interaktif untuk karakter game tersebut dibuat dengan unsur psikoanalisis supaya para pemain dan juga karakter game yang ada di dunia game tersebut bisa dirasakan dengan sangat imersif yaitu pendekatan yang mengaburkan batasan antara dunia nyata dengan dunia digital atau dunia simulasi, sehingga pemain dan karakter yang ada pada game tersebut bisa merasakan suasana yang mirip dengan dunia nyata. Pendekatan psikoanalisis pada sastra dasarnya digunakan dalam ilmu kejiwaan yang fungsinya mengenali karakter kebutuhan manusia terhadap kenyamanan dirinya. Game juga termasuk bagian dari sastra. Menurut Cole Meyer (1) video game memiliki narasi seperti sastra yaitu konflik, plot, dialog dan karakter. Dalam beberapa game modern, bahkan tidak banyak perbedaan antara game, film, dan sastra.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, penulis tertarik melakukan penelitian tentang video game pada Watch Dog Legion dengan pendekatan Voyeurism dalam psikoanalisis. Hal ini untuk membedakan dari penelitian sebelumnya yang terfokus pada sosial media dengan metode voyeurism saja dan interaktif psikoanalisis yang difokuskan pada karakter game. Penulis lebih tertarik untuk menggabungkan adanya metode voyeurism pada karakter game berdasarkan pendekatan psikoanalisis karena tindakan voyeurism dalam game muncul sebagai pengaruh dari unsur kejiwaan. Oleh karenanya, penelitian di skripsi ini diberi judul “VOYEURISM DALAM KARAKTER GAME WATCH DOG LEGION (PENDEKATAN PSIKOANALISIS)”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Jenis voyeurism apa saja yang ada dalam karakter PC game WATCH DOG LEGION?
2. Unsur kejiwaan apa saja yang mempengaruhi tindakan voyeurism yang dilakukan karakter PC game Watch Dog Legion?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi jenis Voyeurisme yang digunakan dalam karakter PC game WATCH DOG LEGION
2. Mendeskripsikan unsur kejiwaan yang mempengaruhi tindakan voyeurism yang dilakukan karakter PC game Watch Dog Legion

1.4 KEGUNAAN PENELITIAN

Penulis mengharapkan agar hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dari segi teoritis dan praktis. Dari segi teoritis penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang penggunaan Voyeurism dari game Watch Dog untuk visual, audio, dan juga gameplay. Perubahan yang terjadi membuat orang-orang yang memainkan game ini lebih bisa memahami makna yang disampaikan secara bersamaan dengan pendekatan Voyeurisme ini. Pendekatan ini pun bisa

membuktikan bahwa hal yang terlarang di mata publik bisa digunakan sebagai peran yang tepat untuk sebuah game *Triple A*. Secara praktis penelitian ini memberikan Manfaat selanjutnya yaitu dapat membantu para penelitian lain yang ingin mengembangkan penelitian tentang psikoanalisis Voyeurism dengan menggunakan objek penelitian yang lainnya.

1.5 KERANGKA PENELITIAN

Terdapat beberapa teori yang digunakan dalam melakukan analisis penelitian ini, baik sebagai teori utama mau pun pendukung. Teori fundamental dari penelitian ini adalah teori psikoanalisis dengan pendekatan Voyeurism dari Sigmund Freud (101) dan pendekatan ini dikhususkan pada analisis visual interaktif terhadap karakter.

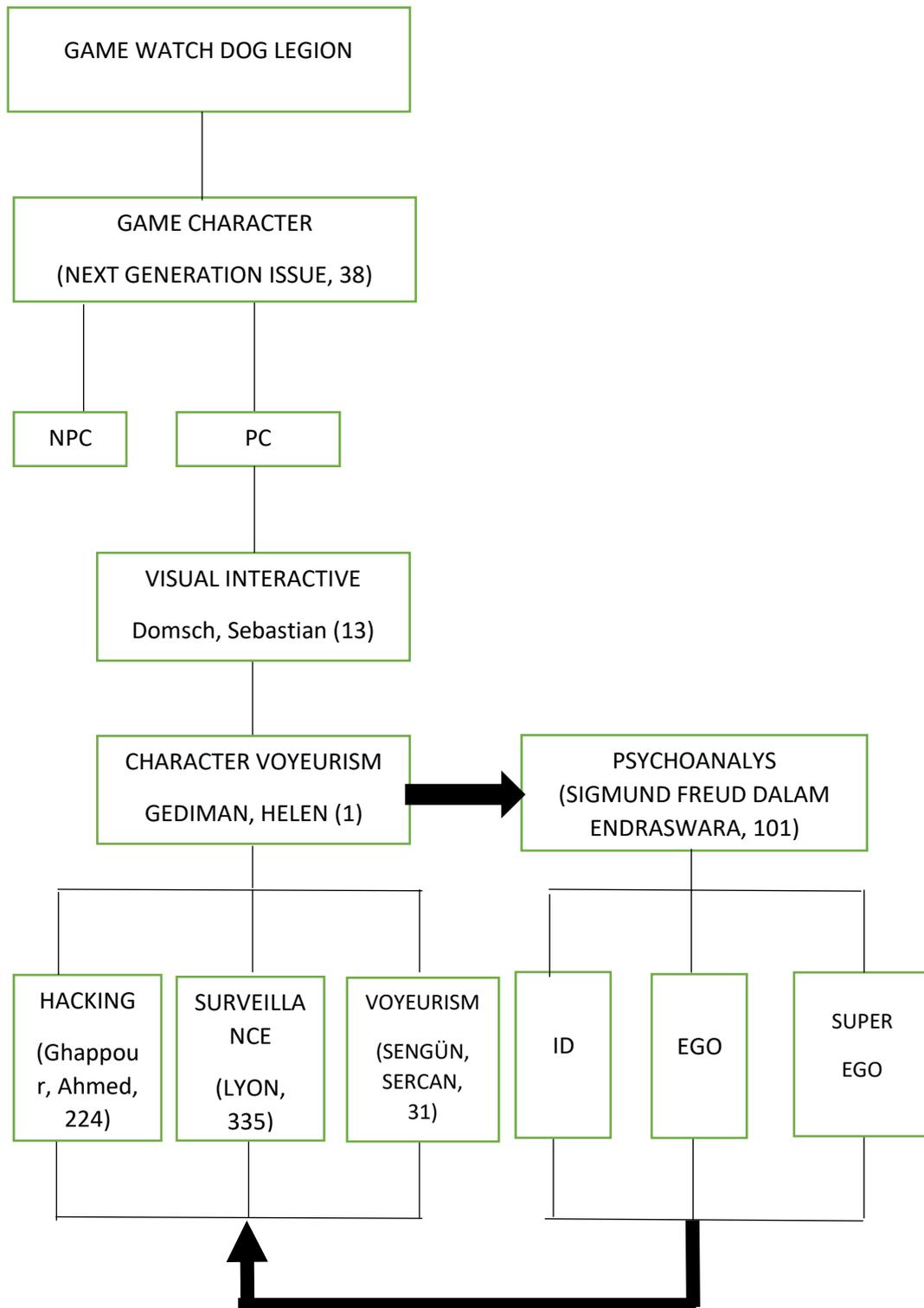
Pendekatan ini menjelaskan bahwa Voyeurism digunakan sebagai teori landasan utama yang membahas teks dan analisis visual interaktif dengan visual design yang membahas jalannya game. Teori fundamental ini didukung dengan teori mengenai interaktif dalam game untuk mengulas lebih rinci tindakan voyeurism karakter PC kita yang kita jalani didalam game oleh Domsch, Sebastian (13).

Pendekatan psikoanalisis pada sastra dasarnya digunakan dalam ilmu kejiwaan yang fungsinya mengenali karakter kebutuhan manusia terhadap kenyamanan dirinya. Game juga termasuk bagian dari sastra. Menurut Cole Meyer (1) video game memiliki narasi seperti sastra yaitu konflik, plot, dialog dan karakter. Dalam beberapa game modern, bahkan tidak banyak perbedaan antara

game, film, dan sastra. Dalam permainan video game pun terdapat karakter pendukung, karakter tersebut menurut NEXT Generation Issue (38) adalah non-player character (NPC) dan juga playable character (PC), mereka digunakan untuk mendeskripsikan entitas yang tidak dikendalikan pemain dan juga dikendalikan oleh mereka secara langsung.

Namun, menurut Freud (dalam Endraswara 101) psikoanalisis sastra dipengaruhi oleh tiga hal, yaitu ID, Ego dan Super Ego. Ketiga sistem kepribadian ini satu sama lain saling berkaitan serta membentuk totalitas, dan tingkah laku karakter PC game Watch Dog Legion merupakan penggambaran interaksi ketiganya. Menurut Freud (dalam Endraswara 101) ID adalah sistem kepribadian manusia yang paling dasar. ID adalah aspek kepribadian yang “gelap” dalam bawah sadar manusia yang berisi insting dan nafsu-nafsu tak kenal nilai yang perilakunya didasarkan atas prinsip instan. Dalam perkembangannya tumbuhlah Ego yang perilakunya didasarkan atas prinsip kenyataan. Ego adalah sistem kepribadian yang bertindak sebagai pengarah individu kepada dunia objek dari kenyataan dan menjalankan fungsinya untuk mendunda kepuasan secara instan berdasarkan prinsip kenyataan. Sedangkan super ego berkembang mengontrol dorongan dan tindakan “instan” dari ID tersebut. Super Ego adalah sistem kepribadian yang berisi nilai-nilai atau aturan yang bersifat evaluatif (menyangkut nilai norma dan hukum yang baik di masyarakat).

Teori di atas berfungsi untuk mendeskripsikan penelitian ini yang difokuskan dari tiga hal voyeurism untuk mengetahui bagaimana game merepresentasikan informasi ke dalam sebuah peristiwa atau keadaan berbentuk pilihan interaktif. Keadaan yang dimaksud adalah voyeurism menurut Gediman (1) yang terdiri atas *hacking, voyeurism, surveillance*. Setelah hasil analisis diketahui, temuan disimpulkan menggunakan teori psikoanalisis Freud dalam Endraswara (101) untuk mengetahui tujuan voyeurism karakter dari pendekatan psikoanalisis. Jika digambarkan dalam bentuk kerangka berpikir dapat dilihat pada peta konsep berikut ini.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan kajian pustaka seputar teori yang digunakan untuk menganalisis data. Teori yang dipilih disesuaikan dengan data pada game WATCH DOG LEGION. Teori-teori yang dipakai ialah teori psikonalisis yang berfokus pada Voyeurism dalam pendekatan dari Sigmund Freud terhadap karakter PC pada simulasi interaktif GUI (*Graphical User Interface*) yang ada di dalam game.

2.1 PSIKOANALIS

Psikonalisis adalah wilayah kajian psikologi sastra. Model kajian ini pertama kali dimunculkan oleh Sigmund Freud (101). Ia mengemukakan gagasannya bahwa kesadaran merupakan sebagian kecil dari kehidupan mental sedangkan bagian besarnya adalah ketidaksadaran atau tidak sadar. Ketidaksadaran ini dapat menyublim ke dalam proses kreatif pengarang atau dalam tulisan ini bermaksud kepada pengarang game Watch Dog Legion. Ketika pengarang itu menciptakan karakter, dia kadang “bermimpi” seperti halnya realitas. Semakin jauh lagi, pengarang juga sering terbang terlalu jauh sampai dikatakan “gila” karena pengekspresian karyanya seakan-akan lahir bukan dari kesadarannya seperti yang terjadi pada karakter PC dalam game Watch Dog Legion ini dimana mereka bisa mengkesplorasi privasi sesuai dengan skill mereka masing-masing seperti melakukan *hacking server*, membuat teknologi untuk karakter supaya tidak terlihat sementara, membajak turret dan menggunakan melawan pemiliknya.

2.2 UNSUR KEJIWAAN

Dalam kajian psikologi sastra menurut Sigmund Freud (1911), semua hal yang terjadi akan berusaha mengungkap psikoanalisa yang terjadi di dalamnya, meliputi tiga unsur kejiwaan yaitu: *id*, *ego*, dan *super ego*. Ketiga sistem kepribadian ini satu sama lain saling berkaitan serta membentuk hubungan, dan tingkah laku manusia yang tak lain merupakan produk interaksi ketiganya.

2.2.1 ID

Id adalah satu-satunya komponen kepribadian yang hadir sejak lahir. Aspek kepribadian sepenuhnya sadar dan termasuk dari perilaku naluriah dan primitif. Menurut Freud (1911), id adalah sumber segala energi psikis, sehingga komponen utama kepribadian didorong oleh prinsip kesenangan, yang berusaha untuk kepuasan segera dari semua keinginan, keinginan, dan kebutuhan. Jika kebutuhan ini tidak dipuaskan secara langsung menurut Freud (1911), hasilnya adalah kecemasan atau ketegangan.

2.2.2 EGO

Selanjutnya adalah Ego, menurut Freud (1911) ego berkembang dari id dan memastikan bahwa dorongan dari id dapat dinyatakan dalam cara yang dapat diterima di dunia nyata. Fungsi ego baik di pikiran sadar, prasadar, dan tidak sadar. Ego bekerja berdasarkan prinsip realitas, yang berusaha untuk memuaskan keinginan id dengan cara-cara yang realistis dan sosial yang sesuai. Prinsip realitas beratnya biaya dan manfaat dari suatu tindakan sebelum memutuskan untuk bertindak atas atau meninggalkan impuls. Dalam banyak kasus, impuls id itu dapat

dipenuhi melalui proses menunda kepuasan ego pada akhirnya akan memungkinkan perilaku, tetapi hanya dalam waktu yang tepat dan tempat.

2.2.3 SUPER EGO

Terakhir adalah Komponen terakhir untuk mengembangkan kepribadian yaitu superego. Menurut Freud (101) Superego adalah aspek kepribadian yang menampung semua standar internalisasi moral dan cita-cita yang kita peroleh dari kedua orang tua dan masyarakat – kami rasa benar dan salah. Superego memberikan pedoman untuk membuat penilaian berdasarkan etika moral dan hukum yang berlaku.

Dari uraian demikian, dapat diketahui bahwa ada hubungan antara video game dengan psikoanalisa karena menurut Milner (32) ada hubungan antara psikoanalisis dengan video game, dan juga kesamaan antara hasrat-hasrat yang tersembunyi pada setiap karakter yang menyebabkan kehadiran karya sastra dalam hal ini video game mampu menyentuh perasaan kita dengan pendekatan psikoanalisis dalam bawah alam sadar dari karakter game tersebut.

2.3 VOYEURISM

2.3.1 PENGERTIAN VOYEURISM

Freud (1917) mengatakan bahwa bagi seseorang untuk mengeksplorasi kehidupan Anda dalam kehidupan nyata atau digital, itu adalah tindakan voyeurisme yang ekstrim. Voyeurisme, pada dasarnya diambil dari Oxford, menyiratkan bahwa satu pihak tidak menyetujui aktivitas tersebut.

Istilah ini berasal dari bahasa Perancis voir yang berarti "melihat". Seorang pria yang mengintip biasanya diberi label sebagai "Peeping Tom" atau "Jags", istilah yang berasal dari legenda Lady Godiva. Namun, istilah itu biasanya diterapkan pada laki-laki yang mengamati seseorang secara diam-diam dan, umumnya, tidak di ruang publik.

Sigmund Freud(1917) menggunakan istilah Voyeurism untuk mendeskripsikan, menganalisis, dan menjelaskan konsep kesenangan dalam melihat, rasa ingin tahu yang dia anggap sebagai naluri parsial bawaan proses masa kanak-kanak dalam membentuk kepribadian. Naluri kesenangan seperti itu dapat disublimasikan, baik menjadi Estetika, melihat benda-benda seni atau disublimasikan menjadi neurosis obsesi "rasa ingin tahu yang membara dan menyiksa untuk melihat tubuh orang lain", yang menimpa pasien Manusia dari psikoanalisis Freud.

Dalam psikologi dan psikiatri Webster's Third New International Dictionary of the English Language(108), scopophilia atau scotophilia (Yunani Kuno: "melihat ke", "memeriksa" + "kecenderungan ke arah") adalah kesenangan estetika yang diambil dari melihat suatu objek atau seseorang. Dalam seksualitas manusia, istilah scotophilia menggambarkan kenikmatan seksual yang diperoleh seseorang dari melihat objek erotis yang tidak sehat, seperti pornografi, tubuh telanjang, dan fetish, sebagai pengganti partisipasi aktual dalam hubungan seksual.

Berbeda dengan orientasi psikiatri yang mendefinisikan voyeurisme sebagai kenikmatan mengamati individu yang tidak menaruh curiga dengan preferensi erotis yang anomali (Freund, Watson, & Rienzo, 1988; Metzl, 120), definisi kontemporer voyeurisme dalam budaya populer terletak pada kesenangan bersalah yang dapat terjadi di lingkungan sekitar kita. Kesenangan itu dapat dinikmati oleh siapa saja melalui media elektronik atau internet termasuk game (Metzl, 127).

2.3.2 KARAKTERISTIK VOYEURISM

Voyeurisme didefinisikan menurut Freud (dalam Mulvey, 52) sebagai ketertarikan untuk mengamati orang yang tidak menaruh curiga saat mereka membuka pakaian, telanjang, atau melakukan aktivitas seksual. Minat biasanya lebih pada tindakan menonton, daripada pada orang yang sedang diawasi.

Orang yang mengawasi disebut voyeur, tetapi Anda mungkin mendengarnya dengan santai disebut sebagai si pengintip. Elemen kunci dari voyeurisme adalah bahwa orang yang diawasi tidak tahu bahwa mereka sedang

diamati. Orang tersebut biasanya berada di tempat di mana mereka memiliki harapan privasi yang wajar, seperti rumah atau area pribadi lainnya.

2.3.3 CONTOH VOYEURISM

Menurut Meston (6) Voyeurisme, pada dasarnya, menyiratkan bahwa satu pihak tidak menyetujui aktivitas tersebut. Jika Anda memiliki keinginan voyeuristik, ada cara untuk memenuhinya secara bertanggung jawab tanpa melanggar persetujuan atau hak privasi siapa pun. Di bawah ini tersedia contoh voyeurism yang menemani kehidupan kita sehari-hari.

1.) Pornografi

Voyeurisme adalah genre pornografi yang cukup populer. Meskipun beberapa film dalam genre ini mungkin melibatkan pelanggaran privasi seseorang, ada banyak opsi bernaskah yang melibatkan pihak yang menyetujui. Adegan ini biasanya memungkinkan Anda untuk menonton dari sudut pandang POV (*Person Of View*).

2.) Bermain dan menonton Video Game

Munculnya video game sebagai olahraga kompetitif, meningkatnya pengguna internet broadband, dan semakin populernya *live streaming* telah menciptakan komunitas besar voyeur video game yang tidak ada hanya beberapa tahun yang lalu. Twitch telah memainkan peran penting dalam membangun komunitas tersebut. Twitch pun menggabungkan banyak elemen untuk streaming lebih daripada TV seperti fitur Interactive Choice, *behind the scene peek* tanpa diketahui oleh pemain dan Webcam dimana kita bisa melihat dan memilih apa yang

streamer harus lakukan di game berikutnya serta ekspresi mereka yang biasanya menjadi magnet voyeurism untuk audience mereka atau biasa disebut *viewer*. Menurut statistica pada tahun 2017 Twitch telah membina lebih dari 23 juta pemirsa setiap bulan - hampir tiga kali lipat jumlahnya setahun yang lalu, dan tumbuh 10 sampai 15 persen per bulan.

3.) Podcast

Podcast adalah hasil rekaman audio yang dapat didengarkan oleh khalayak umum melalui media internet. Berbeda dengan radio yang harus dilakukan dan ditayangkan secara langsung dalam frekuensi tertentu. Namun, podcast dapat diimplementasikan kapanpun serta dapat didengarkan melalui berbagai media elektronik yang ada.

Menurut Spotify pada tahun 2020 podcast yang paling populer adalah interview podcast dimana kita bisa mendengar host akan melakukan sesi wawancara kepada tamu atau narasumber yang berbeda setiap episodenya. Salah satu contoh dari interview podcast terhadap Voyeurism terdapat dalam channel OverheardFWB di Indonesia yang memberi kita pandangan dalam segi audio yang terjadi saat kedua orang berhubungan badan di berbagai tempat sesuai narasumber.

2.3.4 JENIS VOYEURISM

Gediman (1) memperkenalkan kita pada dunia voyeuristik yang menakutkan dari orang-orang yang menyerang privasi orang lain. Dia mengingatkan kita tentang cara-cara cinta, agresi, keingintahuan, dan pencarian kekuatan bersatu membawa interaksi manusia yang diliputi dengan *hacking*, *voyeurism*, dan *surveillance* serta menunjukkan kepada kita bagaimana teknologi canggih ini digunakan untuk melayani penyimpangan itu menjadi kaki tangannya.

1. *Hacking*

Menurut Ghappour, Ahmed (224) seorang hacker komputer adalah seorang ahli komputer yang menggunakan pengetahuan teknisnya untuk mencapai suatu tujuan atau mengatasi hambatan, dalam sistem komputerisasi dengan cara yang tidak standar. Meskipun istilah "peretas" telah dikaitkan dalam budaya populer dengan "peretas keamanan" - seseorang yang memanfaatkan pengetahuan teknis tentang bug atau eksploitasi untuk membobol sistem komputer dan mengakses data yang tidak akan tersedia bagi mereka - peretasan juga dapat dimanfaatkan oleh tokoh yang sah dalam situasi hukum

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa *hacking* juga termasuk ke dalam voyeurism karena terjadinya peretasan privasi seseorang dan bisa terjadi pada sebuah game.

2. *Surveillance*

Menurut Lyon, David (335) pengawasan/*surveillance* adalah termasuk tindakan voyeurism karena tindakan tersebut memantau kegiatan pelaku yang tidak diketahui oleh mereka, dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi, mempengaruhi, mengelola atau mengarahkan. Ini dapat mencakup pengamatan dari jarak jauh dengan menggunakan peralatan elektronik, seperti televisi sirkuit tertutup (CCTV), atau penyadapan informasi yang dikirimkan secara elektronik, seperti lalu lintas Internet. Ini juga dapat mencakup metode teknis sederhana, seperti pengumpulan intelijen manusia dan intersepsi pos.

Pengawasan ini juga digunakan dalam game dimana pemerintah bisa mengumpulkan intelijen, mencegah kejahatan, melindungi orang, kelompok atau objek, atau investigasi kejahatan. Sedangkan untuk organisasi kriminal mereka bisa merencanakan dan melakukan kejahatan, dan mengumpulkan informasi intelijen tentang penjahat, pesaing, pemasok atau bisnis pelanggan mereka.

3. *Voyeurism*

Menurut Şengün, Sercan. (31) Voyeurism adalah tindakan yang mendapatkan kepuasan saat melihat data orang lain yang biasanya bersifat pribadi, seperti info pribadi, membuka pakaian, telanjang, atau berhubungan seks. Orang-orang yang diawasi biasanya tidak menyadari adanya kegiatan voyeurism tersebut.

Sengün, Sercan menyebutkan bahwa (32) penerapan voyeurism pada video game *Watch Dog Legion* membahas masalah yang berkaitan dengan video game ini. Hal ini berkaitan dengan bagaimana karakter tokoh itu muncul, bagaimana

karakter tokoh itu beraktivitas melihat data pribadi orang lain didalam game tersebut sehingga dapat diketahui masalah yang semula terfokus kepada seksualitas bisa bergeser pada pelanggaran privasi dan daerah kekuasaan. Tindakan voyeurism itu terdiri dari berikut ini.

Saat ini, sebagaimana voyeurisme tidak serta merta mencakup seksualitas banyak aktivitas duniawi seperti menonton reality TV dapat didorong oleh motif voyeuristik tanpa konotasi seksual, bahkan di dalam game pun voyeurism bisa digunakan untuk menganalisis karakter pada tokohnya. Dalam konteks penggunaan media voyeurisme bisa didefinisikan sebagai konsumsi gambar dan informasi yang mengungkapkan tentang kehidupan orang lain yang tampaknya nyata dan tidak dijaga, seringkali namun tidak selalu untuk tujuan hiburan tetapi seringkali dengan mengorbankan privasi dan pengungkapan, melalui media massa dan Internet seperti dalam video game.

2.4 VIDEO GAME

2.4.1 PENGERTIAN

Video game menurut Nicolas Esposito (2) adalah game elektronik yang melibatkan interaksi dengan antarmuka pengguna atau perangkat input - seperti joystick, pengontrol, keyboard, atau perangkat penginderaan gerak - untuk menghasilkan umpan balik visual bagi pemain. Umpan balik ini ditampilkan di perangkat tampilan video, seperti perangkat TV, monitor, layar sentuh, atau headset realitas virtual. Video game sering kali dilengkapi dengan umpan balik audio yang

disampaikan melalui speaker atau headphone, dan terkadang dengan jenis umpan balik lainnya, termasuk teknologi haptic.

Video game ditentukan berdasarkan platformnya, yang mencakup game arcade, game konsol, dan game komputer pribadi. Baru-baru ini, industri ini telah berkembang ke game seluler melalui ponsel cerdas dan komputer tablet, sistem realitas tertambah dan virtual, serta game cloud jarak jauh. Video game diklasifikasikan ke dalam berbagai genre berdasarkan jenis permainan dan tujuannya.

Video game pertama adalah ekstensi sederhana dari game elektronik yang menggunakan keluaran seperti video dari komputer ukuran ruangan besar pada tahun 1950-an dan 1960-an, sedangkan video game pertama yang tersedia untuk konsumen muncul pada tahun 1971 melalui peluncuran game arcade Computer Space, mengikuti tahun depan oleh Pong, dan dengan konsol rumah pertama Magnavox Odyssey pada tahun 1972. Industri yang tumbuh dengan cepat menderita dari jatuhnya pasar video game Amerika Utara pada tahun 1983 karena hilangnya kontrol penerbitan dan pasar yang terlalu jenuh. Menyusul kehancuran tersebut, industri mengembangkan praktik dan metode seputar pengembangan dan distribusi video game untuk mencegah crash serupa di masa depan, banyak yang terus diikuti. Saat ini, pengembangan video game membutuhkan banyak keterampilan untuk membawa game ke pasar, termasuk pengembang, penerbit, distributor, pengecer, konsol, dan produsen pihak ketiga lainnya, serta peran lainnya.

Game terbuat dari GUI yang memudahkan bagi para pemainnya untuk menyelam dan mengembangkan game itu sendiri lebih dari apa yang pengembang bayangkan. Dilansir dari RuangGuru.CO (2021) GUI ini menggunakan grafis sebagai jembatan antara komputer dengan manusia. Penggunaan dari GUI ini diimplementasikan pada perangkat elektronik seperti komputer, laptop dan juga smartphone. GUI biasanya digunakan untuk representasi visual untuk melakukan perintah dan fungsi pada operating system Anda juga pada software. Dengan adanya GUI ini maka user akan lebih mudah dalam hal menggunakan fitur-fitur yang penting dalam sebuah perangkat elektronik. Untuk menggunakan fungsi dengan mudah ini, beberapa hal yang biasanya digunakan adalah alat input seperti keyboard, mouse dan masih banyak lagi lainnya.

Dalam permainan video game pun terdapat karakter pendukung, karakter tersebut menurut NEXT Generation Issue (38) adalah non-player character dan juga playable character, mereka digunakan untuk mendeskripsikan entitas yang tidak dikendalikan pemain dan juga dikendalikan oleh mereka secara langsung. Istilah tersebut mengandung konotasi bahwa karakter itu tidak berbahaya bagi pemain; karakter-karakter yang berbahaya disebut sebagai musuh atau mobs. Dalam video game, NPC terkadang dipanjangkan sebagai "non-playable character" atau "non-player class". NPC pun bisa berubah menjadi PC saat berjalannya game itu sendiri.

Perilaku NPC dan PC dalam game komputer biasanya diatur dalam skrip dan otomatis, dan dipengaruhi oleh tindakan atau dialog tertentu dengan karakter pemain. Dalam game multipemain tertentu, seorang pemain yang bertindak sebagai gamemaster dapat mengendalikan tindakan karakter pemain dan non-pemain untuk

melanjutkan alur cerita. Game yang lebih kompleks, seperti FinalFantasy, Watch Dog Legion memungkinkan pemain untuk menyesuaikan perilaku NPC dengan memodifikasi skrip default mereka atau membuat skrip baru dan menjadikan mereka sebagai PC. Hasilnya karakter itu menjadi lebih canggih karena menampilkan dialog interaktif, atau dialog bercabang.

2.4.2 JENIS

Menurut Arsenault, Dominic (152) game mengalami pengembangan dan pembaharuan jenis setiap tahunnya dari puluhan tahun mereka berdiri. Perkembangan tersebut terdiri dari 3 pilar antara lain :

1.) Permainan kasual

Game kasual dirancang untuk aksesibilitas yang mudah, gameplay yang sederhana untuk dipahami, dan kumpulan aturan yang cepat dipahami, dan ditujukan untuk audiens pasar massal, bukan game hardcore. Mereka sering mendukung kemampuan untuk masuk dan keluar dari permainan sesuai permintaan, seperti selama perjalanan pulang pergi atau istirahat makan siang. Banyak browser dan game seluler termasuk dalam area game kasual, dan game kasual sering kali berasal dari genre dengan elemen game intensitas rendah seperti pertandingan tiga, objek tersembunyi, manajemen waktu, dan game puzzle. Permainan kasual sering menggunakan mekanisme permainan jaringan sosial, di mana pemain dapat meminta bantuan teman di jaringan media sosial mereka untuk mendapatkan giliran atau gerakan ekstra setiap hari. Game kasual populer termasuk Tetris dan Candy Crush Saga. Baru-baru ini, mulai akhir 2010-an, adalah game

hiper-kasual yang menggunakan aturan yang lebih sederhana untuk game yang pendek tapi dapat dimainkan ulang tanpa batas, seperti Flappy Bird.

2.) Game edukasi

Perangkat lunak pendidikan telah digunakan di rumah dan ruang kelas untuk membantu mengajar anak-anak dan siswa, dan video game telah diadaptasi dengan cara yang sama untuk alasan ini, semuanya dirancang untuk memberikan bentuk interaktivitas dan hiburan yang terkait dengan elemen desain game. Ada berbagai perbedaan dalam desain mereka dan cara mereka mendidik pengguna. Ini secara luas dibagi antara permainan edutainment yang cenderung berfokus pada nilai hiburan dan pembelajaran hafalan tetapi tidak mungkin untuk terlibat dalam pemikiran kritis, dan video game pendidikan yang diarahkan pada pemecahan masalah melalui motivasi dan penguatan positif sambil meremehkan nilai hiburan. Contoh permainan edukatif termasuk The Oregon Trail dan serial Carmen Sandiego. Lebih lanjut, game yang awalnya tidak dikembangkan untuk tujuan pendidikan telah menemukan jalannya ke ruang kelas setelah dirilis, sering kali yang menampilkan dunia terbuka atau kotak pasir virtual, seperti Minecraft.

3.) Game yang serius

Lebih jauh dari game edukatif, game serius adalah game di mana faktor hiburan dapat ditambah, dibayangi, atau bahkan dihilangkan oleh tujuan lain untuk game tersebut. Desain game digunakan untuk memperkuat tujuan non-hiburan game, seperti menggunakan teknologi video game untuk dunia interaktif game, atau gamifikasi untuk pelatihan penguatan. Game edukasi adalah bentuk game serius,

tetapi jenis game serius lainnya termasuk game kebugaran yang menyertakan latihan fisik yang signifikan untuk membantu pemain tetap fit (seperti Wii Fit), Microsoft Flight Simulator adalah contoh game yang serius simulator penerbangan yang mensimulasikan uji coba pesawat komersial dan militer, advergaming yang dibangun di sekitar iklan suatu produk (seperti Pepsiman), dan game berita yang bertujuan untuk menyampaikan pesan advokasi tertentu (seperti Watch Dog Legion).

Dari pernyataan di atas penulis mengingat luasnya genre game di masa sekarang ini dan inovasi yang tak terhitung jumlahnya serta karena keterbatasan pengetahuan dan waktu, maka skripsi ini hanya difokuskan pada genre game serius interaktif yang bakal membantu proses penganalisan Voyeurism pada karakter PC melalui pendekatan psikonalisis.

2.4.2.1 GAME INTERAKTIF

Menurut Bostan, Barbaros & Marsh, Tim. (20) media sekarang ini dibagi menjadi 2 yaitu narasi tradisional yang bersifat representasional, dan modern yang bersifat interaktif simulasional. Media tradisional unggul dalam menghasilkan deskripsi sifat dan urutan peristiwa (naratif). Misalnya foto pesawat akan memberi tahu kita informasi tentang bentuk dan warnanya, tetapi foto itu tidak akan terbang atau jatuh jika dimanipulasi. Berbeda dengan media modern seperti game(interaktif), disini pesawat itu akan disimulasikan penerbangannya menghasilkan tanda sesuai dengan aturan yang ada di beberapa perilaku pesawat yang asli.

Sebuah film tentang pendaratan pesawat adalah sebuah narasi: seorang pengamat dapat menafsirkannya dengan cara yang berbeda (yaitu "ini adalah pendaratan normal" atau "ini adalah pendaratan darurat") tetapi dia tidak dapat memanipulasinya dan mempengaruhi bagaimana pesawat akan mendarat karena urutan filmnya tetap dan tidak dapat diubah. Di sisi lain, game simulator seperti Microsoft Flight Simulator memungkinkan pemain untuk melakukan tindakan yang akan mengubah perilaku sistem dengan cara yang mirip dengan perilaku pesawat sebenarnya. Jika pemain mengubah variabel pada simulator, simulasi interaktif akan tercapai melalui layar virtual di konsol yang kita pilih bisa PS5, XBOX dan juga PC dimana kita bisa mengubah kecepatan, ketinggian, juga pilihan saat mendarat. Seperti yang kita bahas di atas, game sekarang menjadi jembatan untuk penataan simulasi naratif kedalam bentuk interaktif.

Menurut Chris Crawford(1), seorang desainer game komputer berpendapat bahwa game pada intinya adalah interaktif, aktivitas yang berpusat pada pencapaian, dimana ada pemain aktif, dan juga lawan. Artikel terbaru di The Computer Games Journal yang ditulis oleh Bergonse pada tahun 2017 pun membuat klaim yang luar biasa: Selama lima dekade terakhir, videogame berkembang menjadi komponen media utama budaya populer serta industri multi-miliar dolar. Media yang tersedia sangat beragam, mencakup implementasi dari game di layar ponsel serta dunia online yang luas di konsol (PS5, XBOX, NINTENDO SWITCH) dan juga komputer.

Permainan videogame menurut Merriam Webster pada tahun 2017 terbentuk dengan struktur interaktif yang tersedia dari keadaan yang biasanya dilakukan untuk hiburan atau kesenangan, dan kadang-kadang digunakan sebagai alat pendidikan. Permainan di jaman ini bisa dijadikan pekerjaan, yang biasanya dilakukan untuk mendapatkan upah, dan seni, yang lebih sering merupakan ekspresi dari unsur estetika atau ideologis. Banyak permainan dianggap sebagai pekerjaan seperti atlet (pemain profesional olahraga) atau seni (seperti teka-teki jigsaw atau permainan yang melibatkan tata letak artistik seperti Mahjong dan solitaire).

Studi ini menyelidiki kecenderungan pemain untuk melihat pilihannya dalam permainan di videogame. Pilihan itu sendiri menampilkan tindakan interaktif dan voyeuristik berulang berdasarkan pengetahuan pemain tentang game itu untuk menyesuaikan tindakannya yang mengarah ke hasil yang diinginkan. Pada kenyataannya, seorang pemain tidak dapat membatalkan tindakannya sehingga satu-satunya cara untuk menebus kesalahan adalah melalui pengulangan. Hasilnya, bagaimanapun, tidak dapat diprediksi sehingga dalam kenyataannya pemain akan selalu belajar untuk mengubah jalan permainannya.

Simulasi interaktif menurut Frasca, Gonzalo (226) bukanlah alat baru. Pendekatan itu selalu hadir melalui hal-hal umum seperti videogame. Sekarang, potensi simulasi itu sudah tidak terbatas dari masalah teknologi. Kerumitan untuk memodelkan sistem yang kompleks sudah diatasi oleh perkembangan komputer saat ini.

Jenis cerita interaktif itulah yang akan kita bahas. Menurut Daryanto (1), Pengertian multimedia interaktif merupakan multimedia yang memiliki alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna, jadi tergantung pengguna untuk dapat memutuskan atau memilih proses berjalannya multimedia itu. Interaktif adalah salah satu bentuk hiburan digital yang alur ceritanya tidak ditentukan sebelumnya. Penulis menciptakan latar, karakter, dan situasi yang harus ditangani oleh narasi, tetapi pengguna (juga pembaca atau pemain) mengalami cerita unik berdasarkan interaksi mereka dengan dunia cerita. Arsitektur program interaktif mencakup manajer drama, model pengguna, dan model agen untuk mengontrol, masing-masing, aspek produksi naratif, keunikan pemain, dan pengetahuan karakter dan perilaku. Bersama-sama, sistem ini menghasilkan karakter yang bertindak "manusiawi", mengubah dunia dalam reaksi waktu nyata terhadap pemain, dan memastikan bahwa peristiwa naratif baru terungkap secara komprehensif.

2.4.2.2 ELEMEN INTERAKTIF

Menurut Menurut Hofstetter (2) Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berintraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Penggunaan multimedia interaktif hadir pada berbagai macam media di antaranya teks, grafik, suara, animasi, dan video. Komponen-komponen tersebut digunakan untuk menyampaikan informasi. Di bawah ini adalah penjelasannya sebagai berikut

1)Teks

Teks adalah bentuk data yang paling mudah dipahami dan disimpan. Teks merupakan kombinasi kalimat yang dapat dengan mudah dan cepat dipahami bertujuan untuk menjelaskan materinya untuk pembacanya. Di media digital interaktif sekarang ini kehadiran sungguh sangat dibutuhkan terutama dalam pengolahan multimedia interaktif dan juga untuk menjelaskan gambar, video, animasi, dan audio.

2)Grafik

Grafik adalah komponen penting dalam multimedia interaktif apalagi menyangkut pada penggunaannya terhadap gambar. Informasi yang disampaikan melalui gambar sangatlah cocok dalam multimedia interaktif dan banyak digunakan sekarang ini, karena manusia memiliki ketertarikan pada gambar secara visual supaya informasi yang didapat sangat mudah dipahami.

3)Gambar

Gambar adalah perpanjangan informasi yang berbentuk visual. Gambar digunakan dalam multimedia interaktif sehingga lebih efektif penggunaannya dalam komputer dan perangkat lunak seperti contohnya pada video game. Penggunaan gambar tersebut bisa mendeskripsikan multimedia interaktif pada game lebih jelas dan menarik.

4) Video

Media interaktif yang membuat simulasi pada benda nyata bisa divisualisasikan dengan baik disebut video. Keefektifan dalam menyampaikan informasi dengan secara langsung dan juga menarik adalah kelebihanannya. Dalam video game kegiatan yang dilakukan oleh karakternya bisa divisualisasikan dan terasa seperti nyata.

5) Animasi

Pergerakan dan penggabungan suara, video, teks dan gambar dalam satu *scene* dapat diartikan sebagai animasi. Penciptaan animasi terutama dalam multimedia interaktif dibutuhkan komputer. Animasi bisa menjadi alternatif yang baik untuk memvisualisasikan sesuatu.

6) Audio

Audio diartikan sebagai bunyi bisa berupa digital dan analog. Dalam kasus multimedia interaktif audio digunakan dalam bentuk digital seperti musik, narasi, *voice over*, dan lainlain. Audio bisa digunakan untuk menceritakan pesan dan informasi yang akan disampaikan melalui media, bersama dengan gambar teks atau video untuk memperjelas informasi yang disampaikan.

7) Interaktivitas

Elemen yang paling penting dalam multimedia interaktif adalah interaktivitas. Elemen ini sangat bergantung pada komputer karena penggunaannya hanya bisa dilakukan melalui komputer. Beberapa contohnya ada dalam video game seperti Latihan, peta, dan tipe-tipe permainan di dalam video game. Jika pengguna mendapatkan kemampuan untuk mengontrol media maka multimedia tersebut adalah interaktif media.

Video game jelas menggunakan unsur interaktif dimana menurut Gonzalo Frasca (226) memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan peristiwa-peristiwa yang ada di dalam game. Dimulai dari memilih ritme naratif (dalam kasus ini, misalnya, pencarian misi yang tidak akan dilanjutkan tanpa campur tangan pemain), memilih urutan untuk misi (misalnya, ketika ada dua pencarian objektif yang aktif pada saat yang sama dan pemain dapat memutuskan yang mana yang harus diselesaikan terlebih dahulu), atau mengatur tingkat pengetahuan yang diinginkan (misalnya, ketika membaca dokumen dan petunjuk dalam game dimana itu tidak wajib tetapi bisa meningkatkan pengetahuan pemain tentang cerita atau pengaturan gimnya). Namun, walaupun pemain merasa bebas, cerita ini akhirnya akan persis seperti yang dimaksudkan oleh sang pengembang, karena pengembang game telah memberi puzzlenya dan membaginya menjadi banyak bagian berbeda untuk disatukan oleh pemain. Mengembangkan interaksi semacam ini jelas lebih rumit daripada penceritaan klasik yang biasa digunakan dalam penulisan buku, misalnya, tidak dapat digunakan di sini.

Pertimbangan permainan ini dengan cerita interaktif linier terdapat dalam game Watch Dog Legion. Ini memungkinkan pemain, pada sejumlah kesempatan, untuk mengeksplorasi cerita dan berinteraksi dengannya dalam urutan dan irama yang mereka sukai. Setidaknya ada bagian besar di mana pemain memiliki banyak tugas yang harus dilakukan, mengikuti misi dan preferensi mereka sendiri.

2.5 HUBUNGAN ANTAR VARIABLE

2.5.1 HUBUNGAN ANTARA VOYEURISM DALAM VIDEO GAME

Jika Anda memiliki hasrat voyeuristik, ada cara untuk memenuhinya secara bertanggung jawab tanpa melanggar persetujuan atau hak privasi siapa pun yaitu dengan bermain video game. Video game bisa membuat pilihan antara Interaktif, sehingga hal itu bisa mengeluarkan pendekatan impulsif yang ada di diri kita di tempat yang aman. Sengun dan Sercan mengatakan (32) untuk mengontrol keinginan itu dari pemain, pengembang game menemukan cara untuk mengeluarkannya, dan akhirnya mereka menetapkannya ke dalam tiga rangkap struktur ini. Bagian pertama menunjuk pada konten naratif yang ditandai untuk game ini(sejarah dan, atau cerita), bagian kedua mengarah pada pernyataan atau teks naratif untuk game ini, dan yang ketiga pada produksi game ini, terutama pada proses transformasi narasi yang sudah ditempelkan dengan pendekatan voyeurism.

Di beberapa negara voyeurisme dianggap sebagai kejahatan seks. Di Inggris Raya, misalnya, voyeurisme non-konsensual menjadi tindak pidana pada tanggal 1 Mei 2004. Dalam kasus yang sama di Inggris R v Turner pada tahun 2006, manajer sebuah pusat olahraga memfilmkan empat wanita yang sedang mandi. Tidak ada

indikasi bahwa rekaman itu telah diperlihatkan kepada orang lain atau didistribusikan dengan cara apa pun. Terdakwa mengaku bersalah. Pengadilan mengkonfirmasi hukuman sembilan bulan penjara untuk mencerminkan keseriusan penyalahgunaan kepercayaan dan efek traumatis pada para korban. Dalam hal ini game bisa memberikan bantuan tentang itu dimana manusia punya kecenderungan untuk melihat hal privasi dari seseorang dengan sangat aman karena game berada di dunia maya yang tidak tersentuh undang undang dunia nyata dimana seseorang bisa dihukum atas Voyeurism.

Setelah mengadaptasi struktur game Watch Dog menjadi narasi interaktif, seluruh kemungkinan naratif dalam sebuah cerita interaktif menjadi cerita yang merangkum semua potongan naratif yang dapat ditemukan dan dieksplorasi pemain. Hubungan yang sama dapat dieksplorasi ke narasi video game: pemain hanya dapat memilih dan mengamati hasil dari jalur naratif yang diizinkan — mereka tetap berada jauh dari jalur yang dapat mereka bayangkan tetapi tidak dapat dilakukan. Hubungan kepuasan / ketidakpuasan antara dunia game dan pemain menjadi dasar dari voyeurisme. Teks, di sisi lain, menjadi kepingan penting dari satu sesi permainan dalam seluruh dunia yang ada di game tersebut. Pengalaman itu merangkum konsekuensi dari semua pilihan yang dibuat oleh pemain selama sesi tersebut, yaitu bagaimana cerita telah berkembang, dan, pada akhirnya, bagaimana semuanya berakhir.

Dari segi naratif, menurut Gonzalo Frasca (223) video game ini membangun rasa kedekatan dan interaksi dengan objek yang mereka gambarkan, baik itu objek, karakter, atau alur cerita. Para pemain dapat memiliki dan berinteraksi dengan

mereka, tetapi hanya dari kedekatan ludis yang diatur oleh pengembang video game — pada dasarnya, pengembanglah yang memutuskan jenis tindakan apa yang diperbolehkan. Dalam banyak kasus, pemain didorong untuk memiliki dan bereksperimen: pemain dapat memanjat, menghancurkan, bergerak, bahkan membunuh, dan setiap kali video game dimuat ulang, game akan disetel ulang untuk pengalaman alternatif lebih lanjut. Namun, mereka tidak dapat memiliki atau berinteraksi dengan elemen lain di luar jangkauan (atau lebih tepatnya, dirancang untuk berada di luar jangkauan oleh pengembang) kecuali mereka memprogram ulang kode perangkat lunak.

Profesor Universitas Negeri Iowa, Douglas Gentile & Stone (5), yang mempelajari efek video game kekerasan pada anak-anak, mengatakan game kekerasan dan voyeuristik memanfaatkan naluri utama dan dapat menjual game itu sendiri. "Ada dua hal yang memaksa kita untuk memperhatikan game itu dengan seksama," kata Gentile. "Salah satunya adalah kekerasan dan yang lainnya adalah privasi. Setiap kali salah satu dari mereka ada di lingkungan kita, mereka memiliki nilai lebih pada hidup kita." Gentile menjelaskan bahwa ada alasan yang sangat mendasar mengapa banyak orang menganggap game kekerasan lebih mengasyikkan daripada Tetris. "Para pemain game ini memang mencari sensasi adrenalin yang menggebu-gebu, testosteron, dan kortisol dimana itu menghasilkan hormon stres," kata Gentile. "Itu sama persis dengan koktail hormon yang Anda masukkan ke aliran darah Anda jika saya meninju Anda. "Itulah mengapa Watch Dog membuat kombinasi yang bagus untuk itu dan memiliki penjualan yang meroket sejak peluncuran pertama."

2.5.2 VOYEURISM DAN PENDEKATAN PSIKOANALIS

Voyeurisme didefinisikan menurut Sigmund Freud (1905) sebagai ketertarikan untuk mengamati orang yang tidak menaruh curiga saat mereka membuka pakaian, telanjang, atau melakukan aktivitas seksual. Minat biasanya lebih pada tindakan menonton, daripada pada orang yang sedang diawasi.

Pengamatan tersebut merupakan sebuah gangguan yang timbul karena adanya karakter yang menyimpang, yang juga disebut gangguan kepribadian, sehingga sangat sulit untuk ditangani dengan keberhasilan yang cukup memadai. Perspektif ini juga mungkin terjadi di dalam video game *Watch Dog Legion* yaitu orang yang tidak memahami karakter tokoh game tersebut beranggapan bahwa tokoh tersebut melakukan hal hal yang negatif padahal jika ditelusuri pendekatan psikoanalisis karakter tersebut dimungkinkan bukan sebagai penyimpangan.

Orang yang mengawasi disebut voyeur, tetapi Anda mungkin mendengarnya dengan disebut sebagai si pengintip. Elemen kunci dari voyeurisme adalah bahwa orang yang diawasi tidak tahu bahwa mereka sedang diamati. Orang tersebut biasanya berada di tempat yang memiliki harapan privasi yang wajar, seperti rumah atau area pribadi lainnya.