

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA VIDEO GAME *CRY OF FEAR*

II.1 *Video Game*

Video game merupakan sebuah permainan atau *game* yang ditampilkan melalui sebuah layar kaca dengan bantuan elektronik dan teknologi. Menurut Wikipedia (2022) *Video game* telah diciptakan sejak tahun 1958 oleh William Higinbotham yaitu sebuah game tenis sederhana yang menjadi cukup populer oleh masyarakat. Seiring perkembangan teknologi, *video game* juga mengalami perkembangan hingga saat ini baik dalam kualitas grafik, *programming*, cerita, mekanik permainannya, dan lain – lain. *Video game* cukup populer dikalangan anak – anak, remaja, bahkan usia dewasa pun terdapat masih menikmati *video game* sehingga dijadikan sebuah pekerjaan dengan berbagai cara.



Gambar II.1 *Video Game*

Sumber : <https://biz.kompas.com/read/2020/10/22/085116228/ini-game-pc-online-terbaik-2020-yang-wajib-kamu-coba>

(Diakses pada 26/04/2022)

II.1.1 *Genre Video Game*

Tidak semua *video game* itu sama tetapi *video game* dapat dibedakan dengan beberapa tipe *genre video game*, yaitu *FPS (First Person Shooter)*, *TPS (Third Person Shooter)* dan *RTS (Real Time Strategy)*. Menurut Freedom Blog City (2016) perbedaan yang terdapat pada *FPS* dan *TPS* adalah :

- *FPS (First Person Shooter)*

FPS menggunakan sudut pandang pertama sehingga memberikan sebuah kesan realistis dan pemain dapat merasa menjadi karakter utama dalam cerita *video game*. Terdapat juga sebuah kelebihan dalam *genre FPS*, pemain dapat lebih akurat ketika melakukan pergerakan kamera atau mengarahkan sesuatu terutama pada tembak – tembak sehingga *FPS* menjadi salah satu *genre* populer dalam *game competitive*.



Gambar II.2 *Video Game FPS*

Sumber : <https://www.bbc.com/news/newsbeat-34637858>
(Diakses pada 26/04/2022)

- *TPS (Third Person Shooter)*

TPS menggunakan sudut pandang orang ketiga sehingga pemain dapat melihat karakter yang pemain mainkan selama di dalam *video game* tersebut. Tujuan dari *TPS* adalah membuat pemain mengikuti sebuah cerita yang berfokus pada karakter utama pada cerita tersebut. Kelebihan yang dimiliki oleh *TPS* adalah pergerakan yang mudah dan jangkauan kamera yang luas sehingga *TPS* menjadi salah satu *genre* yang populer dalam *game yang casual*.



Gambar II.3 Video Game TPS

Sumber : <https://sobatgame.com/the-witcher-3-wild-hunt-pengalaman-main-game-rpg-terbaik/>
(Diakses pada 26/04/2022)

- *RTS (Real Time Strategy)*

RTS menggunakan sudut pandang pengelihatan dari atas supaya pemain dapat mengatur dan melihat kondisi sekitar secara bersamaan. Hampir semua *video game RTS* merupakan *turn based combat*, pemain dapat bertarung dengan pemain lainnya dengan bantuan *internet*. Kelebihan dari *RTS* adalah cocok sebagai permainan simulasi perang mengingat sudut pandang yang dari atas.



Gambar II.4 Video game RTS

Sumber : <https://www.wired.com/story/fall-and-rise-real-time-strategy-games/>
(Diakses pada 26/04/2022)

II.1.2 Genre Tema Video Game

Selain *genre* pada *video game*, tema cerita yang dimiliki oleh setiap *video game* dapat juga dibedakan berdasarkan tipe dan tujuannya, menurut Johns dikutip dari ViophiLightGut (2021) *genre* adalah hal yang abstrak, *genre* merupakan sebuah gambaran tentang suatu jenis atau tipe sebuah teks atau jenis tipe yang berbeda. Banyak sekali *genre* tema cerita *video game* yang populer dan dimainkan oleh banyak pemain. Menurut Mr Gadget (2022) terdapat beberapa *genre* tema *video game* yang cukup populer pada tahun 2021, *genre* tersebut adalah:

- *Action & Adventure*

Genre ini berisi dengan petualangan yang memiliki cerita yang dikemas dengan aksi yang dapat memicu adrenalin pemain. *Genre* ini cocok untuk pemain yang ingin merasakan petualangan tanpa harus membahayakan diri sendiri. Contoh dari *game action adventure* adalah : *God of War, Uncharted, Tomb's Rider*.



Gambar II.5 Video game action & adventure
Sumber : <https://today.line.me/id/v2/article/2oe6VO>
(Diakses pada 27/04/2022)

- *Horror*

Genre ini berisi dengan hal – hal yang dapat membuat pemain merasa ketakutan dan menyeramkan. *Genre* ini populer bagi pemain yang menyukai sensasi ketakutan dan rasa ancaman yang dialaminya. Contoh dari *game horror* adalah : *Cry of Fear, Layers of Fear, Outlast*.

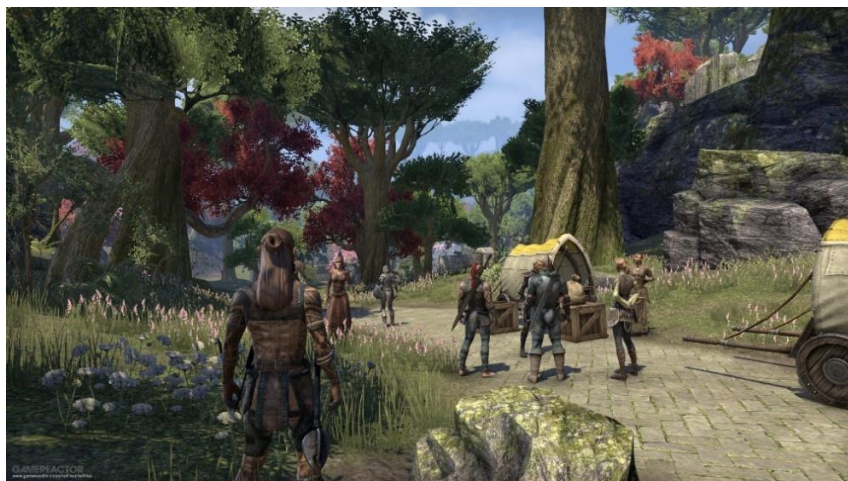


Gambar II.6 Video game horror

Sumber : <https://zetizen.radarcirebon.com/2021/09/daftar-horror-game-terbaik-yang-harus-dicoba-part-1/>
(Diakses pada 27/04/2022)

- *Role Playing*

Genre ini dapat memberikan pemain sebuah kebebasan dan kreatifitas yang sangat luas, pemain dapat menciptakan sebuah karakter dan dapat bertindak dengan bebas terhadap interaksi dengan pemain lain. Contoh dari *game role playing* adalah : *Stardew Valley, Dungeon & Dragons, Fallout 76.*



Gambar II.7 Video game role playing

Sumber : <https://www.gamereactor.eu/the-elder-scrolls-online-review/>
(Diakses pada 27/04/2022)

- *Battle Royale*

Genre ini merupakan *genre* peperangan, terdapat 100 pemain bersaing satu sama lain di sebuah pulau yang terpencil dengan senjata api yang terpecah diseluruh pulau tersebut. Pemenangnya adalah salah satu pemain yang dapat selamat dari peperangan tersebut. Contoh dari *game battle royale* adalah *PUBG, Apex Legends, Fortnite*, dan lain – lain.



Gambar II.8 *Video game battle royale*

Sumber : [https://www.indozone.id/game/r8smXOn/bug-baru-di-game-apex-legends-
ini-buat-ui-pemain-tiba-tiba-hilang](https://www.indozone.id/game/r8smXOn/bug-baru-di-game-apex-legends-
ini-buat-ui-pemain-tiba-tiba-hilang)
(Diakses pada 27/04/2022)

- *Shooter Game*

Genre ini merupakan *genre* yang sangat populer dikalangan *gamers*. *Shooter Game* merupakan sebuah permainan dimana pemain akan beradu satu sama lain dengan menggunakan senjata api dari jarak dekat dan jauh. Banyak tipe *shooter games* memiliki tingkat persaingan yang tinggi antara pemain dengan pemain yang lain dimana pemain akan berusaha untuk mengalahkan pesaingnya demi meraih tujuannya. Contoh dari *game shooter game* adalah : *Counter Strike, Valorant, Call of Duty*.



Gambar II.9 *Video game fps*

Sumber : https://www.legitreviews.com/amd-ryzen-5-2400g-ryzen-3-2200g-cpu-reviews-raven-ridge_202691/7
(Diakses pada 27/04/2022)

II.1.3 Dampak *Video Game*

Meskipun *video game* digemari oleh banyak peminat baik dalam usia muda, remaja, dan dewasa, *video game* dapat memberikan dampak baik dan dampak buruk terhadap pemainnya. Menurut Prot, McDonald, Anderson & Gentile (2012) pada jurnal *Video Games: Good, Bad, Other?* Menjelaskan bahwa *video game* dapat memberikan dampak positif dan dampak negatif secara bersamaan, dampak – dampak tersebut adalah:

- Dampak Negatif

Berikut merupakan dampak – dampak negatif yang diberikan oleh *video game* kepada konsumen atau pemainnya:

1. Kekerasan pada *video game*.

Beberapa *video game* memiliki unsur kekerasan yang cukup brutal, terutama pada sehingga dapat memicu perubahan pikiran, emosi dan perilaku agresif pemain pada jangka waktu yang panjang.



Gambar II.10 *Video game* kekerasan

Sumber : <https://dotik.club/mortal-kombat-11-update-patch-notes-detail-latest-character-changes/>
(Diakses pada 27/04/2022)

2. *Video game* dapat mempengaruhi pembelajaran.

Video game dapat memberikan sebuah efek kecanduan pada pemain sehingga dapat mempengaruhi kehidupan sehari – harinya seperti pekerjaan, pembelajaran atau kehidupan sosial.

3. Dapat memberikan efek kecanduan.

Video game dapat memberikan efek kecanduan kepada pemain sehingga pemain akan fokus kepada *video game* saja dan melupakan kehidupan sehari – harinya seperti tugas pekerjaan, tugas sekolah bahkan lingkungan sekitar.

- Dampak Positif

Berikut merupakan dampak – dampak positif yang diberikan oleh *video game* kepada konsumen atau pemainnya :

1. *Video game* dapat meningkatkan keterampilan visual spasial.

Video game dapat meningkatkan berbagai tugas visual misalnya seperti lokalisasi target, dapat meningkatkan waktu reaksi pada objek visual, meningkatkan pola berpikir, dan lain – lain. Sehingga *video game* dijadikan sebagai alat pelatihan diberbagai tempat.

2. *Video game* edukasi dapat mengajarkan pengetahuan dan keterampilan tertentu.

Terdapat berbagai *video game* yang dapat mengajarkan pemain segala jenis hal dengan cara menetapkan sebuah tujuan, melibatkan pemain dalam masalah, memberikan pilihan tingkat kesulitan.

3. *Video game* dapat meningkatkan aktivitas fisik.

Terdapat beberapa *video game* yang membutuhkan pemain untuk banyak melakukan aktivitas fisik yaitu dengan menggabungkan *video game* dengan kategori olahraga.



Gambar II.11 *Video game* olahraga

Sumber : <https://i.insider.com/5d7c0c4a2e22af08f4244c23?width=700>
(Diakses pada 27/04/2022)

II.2 *Video Game Cry of Fear*

Genre banyak ditemukan pada *video game*, serta termasuk yang digemari komunitas *gamers* dan *video game*, *Genre horror* pada *video game* memiliki tingkat popularitas yang konsisten setiap tahunnya sehingga banyak sekali perusahaan *video game* yang menggarap *genre horror* sebagai tema ceritanya misalnya seperti *Cry of Fear*, *Outlast*, *Layers of Fear*, *Amnesia*, *Dread Out*, *Fatal Frame*, dan banyak lagi. Pada tahun 2012 *genre horror* menjadi *genre* yang banyak diminati. Pemain mencari petualangan dan pengalaman baru yang berbeda dari yang lain untuk menghilangkan rasa bosan kata Zuckerman dikutip oleh Platinum Paragon (2020). Hal tersebut dapat didukung juga dengan penelitian Edwards dikutip oleh

Platinum Paragon (2020) mengenai hubungan antara pencari sensasi dan penikmat media *horror*.



Gambar II.12 *Video game horror*

Sumber : https://www.legitreviews.com/amd-ryzen-5-2400g-ryzen-3-2200g-cpu-reviews-raven-ridge_202691/7
(Diakses pada 27/04/2022)

Cry of Fear menjadi salah satu *video game* yang banyak dimainkan dan digemari oleh pemain karena alur ceritanya yang memiliki *plot twist* dengan tambahan unsur – unsur *horror*. Berdasarkan sumber artikel internet (*Cry Of Fear* Wikipedia), *Cry of Fear* adalah *game horror single player* dan *co-op* psikologis yang dikembangkan pada tahun 2008 oleh tim *developer* Team Psykallar yang dipimpin oleh Andreas Ronnberg dan wakilnya James Marchant. Cerita *Cry of Fear* terletak di kota terpencil yang penuh dengan makhluk mengerikan dan delusi mimpi buruk. Pemain bermain sebagai seorang pemuda yang putus asa mencari jawaban di malam Skandinavia yang dingin, menemukan jalannya melalui kota dengan perlahan-lahan menjadi gila. Dengan penekanan kuat pada pengalaman sinematik, imersi, dan pemikiran lateral, pemain akan dibawa dalam perjalanan *rollercoaster* mimpi buruk melalui jalan – jalan suram Favershlohm dan sekitarnya. Sebelum Andreas Ronnberg membuat tim untuk menciptakan *game Cry of Fear*, Ia telah membuat sebuah *mod* dari *game Half Life* yang bernama *Afraid of Monsters* saat berusia 12 tahun. *Cry of Fear* menjadi *game* ke 2 yang pernah diciptakannya. *Cry of Fear* sempat tertunda karena terdapat perubahan *gameplay* dan perbaikan kode sehingga akhirnya baru dapat dirilis pada tahun 2012.



Gambar II.13 Cover Game *Cry of Fear*

Sumber : https://store.steampowered.com/app/223710/Cry_of_Fear/
(Diakses pada 27/04/2022)

II.2.1 Anatomi Video Game *Cry of Fear*

Video Game Cry of Fear dimainkan melalui perangkat komputer dengan bantuan *keyboard* dan *mouse* sebagai alat gerak di dalamnya. *Video game Cry of Fear* memiliki tujuan utama yang diberikan kepada pemain yaitu untuk membunuh semua *monster* kecil dan *boss* besar agar dapat meneruskan permainan dari awal sampai akhir. Cara pemain membunuh monster – monster tersebut dengan menggunakan benda tajam maupun tumpul dan juga berbagai senjata api seperti pistol, *shotgun*, *rifle*, *smg* yang sudah disediakan pada *video game Cry of Fear*.

II.2.1 Desain Ilustrasi *Cry of Fear*

Cry of Fear memiliki desain karakter yang sangat baik dan menyeramkan, hal tersebut didukung oleh Orion (2016) *Cry of Fear* memiliki desain karakter yang sangat baik dengan memainkan unsur keabromalan sehingga memberikan kesan yang seram kepada pemain. Desain karakter pada *video game Cry of Fear* memiliki unsur – unsur yang menakutkan dengan menggunakan visual darah, mata hitam, bagian tubuh yang hancur, dan lain – lain. Berdasarkan Giles 1984 dikutip oleh Perron (2012), gambar dapat membangkitkan rangsangan ambigu dari gabungan ancaman dan keajaiban, dan suara berfungsi untuk memperkuat atau mengintensifikasikan ancaman gambar. Sehingga ketika pemain melihat visual dari monster tersebut maka pemikiran pemain akan terangsang oleh rasa terancam dengan monster itu sehingga timbul rasa ketakutan.



Gambar II.14 Monster *Cry of Fear*
Sumber : Dokumen pribadi
(Diakses pada 27/04/2022)

II.2.2 Desain Suara *Cry of Fear*

Cry of Fear tidak hanya memperhatikan desain ilustrasi monster – monster saja, tetapi suara dan *sound effect* pun diperhatikan secara detail, yaitu dengan cara memakai *sound effect* dan musik untuk memperkuat suasana dalam game. Musik yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi pemain. Contoh salah satu lokasi yang memiliki *sound effect* dan musik baik adalah ketika pemain memasuki lokasi sebuah apartemen besar yang sepi. Pemain hanya bisa mendengar suara tetesan air, suara angin yang lewat, suara kayu yang sudah rapuh, dan suara mesin yang terdapat pada beberapa bagian apartemen. Efek suara tersebut memberikan sebuah rasa realistis kepada pemain sehingga pemain merasa seperti sedang berada di dalam apartemen tersebut. Kemudian musik akan berjalan ketika sedang berlawanan dengan musuh terutama dengan salah satu *boss* untuk memicu adrenalin pemain dan menambahkan kesan seram.



Gambar II.15 Bagian apartemen
Sumber : Dokumen pribadi
(Diakses pada 27/04/2022)

II.2.3 Penghargaan *Cry of Fear*

Meskipun *Cry of Fear* hanya dikerjakan oleh sebuah tim *developer* yang kecil dan kalah saing dengan perusahaan *video game* besar pada tahun 2012, *Cry of Fear* telah memenangkan beberapa penghargaan. Penghargaan yang telah dimenangkan *Cry of Fear* adalah :

- *Community Award*
- *Best Single Player*
- *Best Overall Award* (Juara ke 2)
- *Mod of The Year* (Juara ke 3)

II.2.4 Kekurangan *Cry of Fear*

Cry of Fear bukanlah sebuah *video game* yang memiliki tim *developer* profesional, melainkan dikerjakan oleh tim *developer* kecil terdiri dari 4 orang. Beberapa kekurangan yang dimiliki oleh *video game* tersebut, kekurangan tersebut adalah :

- Fungsi *multiplayer*

Cry of Fear memiliki fungsi *multiplayer*, pemain dapat bermain bersama 4 orang lain hingga tamat, tetapi fungsi *multiplayer* *Cry of Fear* sudah tidak berkerja, sehingga pemain harus menggunakan sebuah aplikasi bantuan untuk bermain bersama. Tujuan *Cry of Fear* bukan permainan *multiplayer* maka akan terjadi beberapa masalah ketika pemain memainkan *multiplayer*.



Gambar II.16 Fungsi *multiplayer* tidak berkerja
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=tyUrembRe6U>
(Diakses pada 28/04/2022)

- Fungsi AI (*Artificial Intellegent*)

Cry of Fear menggunakan AI sebagai monster yang akan menyerang pemain ketika sedang bermain di dalam *game*, tetapi terdapat beberapa AI yang tidak berkerja sesuai dengan keinginan. Pada *video youtube Cry of Fear | Co-op Glitch Complication* tahun 2018 terdapat bagaimana sistem AI tidak berjalan dengan baik, contohnya terdapat beberapa monster yang dapat jalan melalui tembok untuk menyerang pemain. Terdapat juga monster yang tidak berespon ketika bertemu pemain. Terjadi juga sebuah monster yang dapat masuk kedalam lubang yang seharusnya tidak bisa dimasuki.



Gambar II.17 Fungsi AI tidak berkerja

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=tyUrembRe6U>

(Diakses pada 28/04/2022)

- Kualitas grafik

Cry of Fear tidak memiliki kualitas grafik seperti *video game* lainnya pada tahun 2012. Menurut Barth (2021) kualitas grafik pada *video game Cry of Fear* tidak terlihat sangat bagus. *Cry of Fear* merupakan sebuah *mod* dari *video game* yang sudah ada dan hanya memiliki tim *developer* sebanyak 4 orang.

- *Bug program*

Bug program merupakan hal yang sering ditemukan dalam sebuah *video game*. Menurut *Cry of Fear Wiki* (2014) terdapat beberapa *bug* yang dapat merusak konsentrasi dan pendalaman pemain ketika sedang menikmati dan mengikuti jalan cerita *video game*. *Bug – bug* tersebut terdiri dari *bug visual* dan *audio*, contohnya seperti suara senjata api tidak keluar ketika pemain menembakan

senjata apinya. Ruangan memiliki *program* cahaya yang sedikit getar – getar, terdapat beberapa barang yang tidak muncul selama permainan dan masih ada beberapa kelemahan lainnya.



Gambar II.18 Kualitas grafik yang kurang
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=tyUrembRe6U>
(Diakses pada 28/04/2022)

- *Force close*

Menurut Cry of Fear Wiki (2014) ketika pemain sedang bermain *video game* dapat keluar dengan sendirinya tanpa sebab, sehingga pemain dapat kehilangan pencapaian dan kemajuan selama bermain dan harus kembali saat terakhir kalinya menyimpan.

II.2.5 Kelebihan *Cry of Fear*

Meskipun *Cry of Fear* tidak memiliki sebuah tim *developer* yang profesional, terdapat beberapa kelebihan yang dimiliki oleh *video game* tersebut. Kelebihan tersebut adalah:

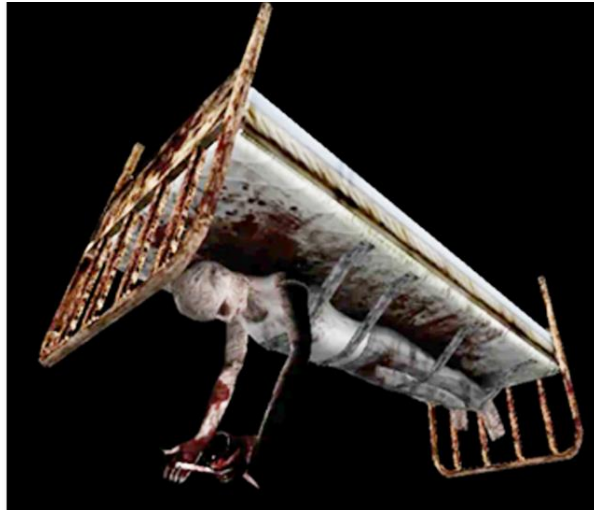
- *Gratis / free to play*

Cry of Fear adalah salah satu *video game* yang dapat dimainkan secara gratis tanpa mengeluarkan biaya sedikitpun. Pemain dapat mendonasikan dana kepada *developer Cry of Fear* dan akan mendapatkan beberapa fitur lebih.



Gambar II.19 Website *download Cry of Fear*
 Sumber : https://store.steampowered.com/app/223710/Cry_of_Fear/
 (Diakses pada 28/04/2022)

- Cerita
 Cerita pada *video game Cry of Fear* merupakan salah satu cerita yang sangat menarik dari awal sampai dengan akhir cerita. Saat pemain mendalami cerita *video game Cry of Fear* pemain akan merasakan kebingungan dengan apa yang terjadi dan akan merasa ketakutan dengan suasana yang diberikannya.
- Plot twist
Video game Cry of Fear memiliki sebuah plot twist yang sangat bagus, plot twist tersebut dapat membuat pemain kaget dan bingung dengan apa yang sebenarnya terjadi pada pemeran utama dan cerita yang mereka pikirkan.
- Desain karakter
Cry of Fear memiliki desain karakter yang sangat baik karena dapat membuat pemain merasa ketakutan dan memberi rasa seram. Terdapat arti dibaliknya dan kesinambungan dengan cerita yang dialami oleh pemeran utama.



Gambar II.20 Contoh desain karakter *Cry of Fear*
Sumber : <https://cry-of-fear.fandom.com/wiki/Flygare>
(Diakses pada 28/4/2022)

- Desain suara

Desain suara yang dimiliki oleh *Cry of Fear* sangatlah bagus dikarenakan tidak menggunakan efek suara dan musik yang berlebihan sehingga tidak merusak suasana. Menurut Pyrocynical (2021) perancangan desain suara dalam *video game Cry of Fear* sangat bagus karena dapat menceritakan betapa sepihnya seluruh kota tanpa adanya tanda kehidupan manusia lainnya.

II.2.6 Kalah Saing

Cry of Fear rilis pada tahun 2012, *genre horror* sedang populer terutama dalam kategori *video game* sehingga banyak sekali perusahaan – perusahaan *video game* yang merilis tema *genre* tersebut semasa perilisan *video game Cry of Fear* tertutup dan kalah saing dengan *video game* produksi perusahaan besar seperti *Dead Space*, *Silent Hill*, *F.E.A.R*, *Resident Evil* dan *Outlast*, dan banyak lagi. Selanjutnya dikarenakan *Cry of Fear* memiliki developer yang kecil maka kualitas grafik yang dimilikinya tidak sebagus yang lain sehingga banyak pemain yang tidak suka terhadap grafik yang berkualitas rendah. Dikarenakan tertutup oleh perusahaan besar maka *video game Cry of Fear* kurang banyak dikenal oleh *gamers* yang sedang mencari *video game* baru.

II.3 Desain Karakter

Desain karakter adalah bagian yang sangat penting dalam proses perancangan *video game*. Desain karakter dapat memberikan bentuk visual dari karakter fiksi sehingga pemain dapat melihat bentuk muka, jenis pakaian, dan sifat karakter. Thomas (1981) menjelaskan bahwa *character design* adalah seni menciptakan sebuah karakter yang meyakinkan, seni mengungkapkan batin, pikiran, keyakinan karakter melalui gerak, suara, bentuk, warna, dan pementasan. Dalam pembuatan sebuah karakter diperlukannya kesatuan terhadap bentuk karakter dan sifat karakter untuk dapat membuat sebuah karakter yang meyakinkan.

Karakter sebagai kata dalam bahasa Indonesia merupakan penggambaran sifat. Maka memiliki sifat – sifat yang berbeda, misalnya seperti penakut, pintar, kuat, nakal, jahat, baik, dan lain – lain. Setiap sifat tersebut dapat diwakilkan dengan busana dan tingkah laku yang dimilikinya, misalnya seperti seorang mahasiswa pintar dan penakut memiliki badan yang kecil, memakai seragam dengan rapih, memakai kacamata, selalu membawa buku, dan sering ditemukan di perpustakaan sekolah. Sementara mahasiswa nakal dan pemberani memiliki badan yang besar, memakai seragam yang berantakan, membawa rokok dan korek api dan sering berada di warung dekat sekolah.



Gambar II.21 Contoh desain karakter
Sumber : <https://www.artstation.com/artwork/4bm22k>
(Diakses pada 12/7/2022)

II.4 Analisis Deskriptif

Peneliti ini akan menganalisis desain – desain karakter dari *video game Cry of Fear* dengan menggunakan analisis metode deskriptif. Menurut Suhendri (2009) dalam penelitian yang berjudul “Analisis Deskriptif Desain dan Karakter Website Republika Online” mengatakan bahwa analisis deskriptif memiliki sebuah fungsi yaitu dapat memberikan gambaran umum mengenai data – data yang telah diperoleh sebelumnya. Gambaran tersebut dapat dijadikan sebagai acuan untuk melihat karakteristik yang sudah diperoleh. Maka dari itu analisis deskriptif cocok digunakan dalam penelitian ini dikarenakan dapat memberikan gambaran umum dari desain karakter *boss* pada *video game Cry of Fear* sehingga dapat dilihat karakteristik dan persepsi pesan dari karakter *boss* tersebut.

Berikut merupakan cara peneliti melakukan analisis terhadap desain karakter *boss* pada *video game Cry of Fear*:

1. Tahap pertama yaitu menganalisis desain karakter *boss* lalu dideskripsikan hingga menjadi beberapa poin.
2. Tahap kedua yaitu mencari interpretasi dari seluruh desain yang sudah dideskripsikan pada tahap sebelumnya.
3. Tahap terakhir yaitu menyusun validasi yang berisi dengan kutipan untuk memperkuat bagian interpretasi.