

Evaluasi Moralitas Berdasarkan Estetika Desain Karakter pada Gim Baldur's Gate 3

Muhammad Adharamadinka¹, Irfan Dwi Rahadianto², Tiara Radinska Deanda³

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif
Universitas Telkom*

*Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura,
Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257*

[1ramadinka@telkomuniversity.ac.id](mailto:ramadinka@telkomuniversity.ac.id), [2dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id](mailto:dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id),

[3tiaradinska@telkomuniversity.ac.id](mailto:tiaradinska@telkomuniversity.ac.id)

Abstrak

Karakter dalam gim berperan penting dalam meningkatkan daya tarik bermain, seperti pada Baldur's Gate 3, gim Role-Playing Game (RPG) yang memungkinkan pemain membentuk arah cerita melalui pilihan moral. Setiap karakter memiliki latar unik dalam dunia fantasi, dan moralitas pemain tercermin dari keputusan yang mereka ambil. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi impresi moral pemain terhadap estetika desain karakter menggunakan Moral Foundation Theory (MFT). Metode yang digunakan adalah kuesioner dengan 52 responden pemain gim, yang diberikan stimulus visual berupa gambar dua dimensi karakter. Responden diminta menjawab kuesioner berbasis MFT serta memberikan asosiasi kata spontan terhadap karakter yang ditampilkan. Hasil analisis faktor dan asosiasi menunjukkan bahwa elemen visual seperti kostum, ekspresi wajah, dan aksesoris secara signifikan memengaruhi pembentukan impresi moral. Fondasi Fairness/Cheating menjadi yang paling dominan dalam persepsi terhadap karakter Astarion, Karlach, Gale, dan Wyll. Visualisasi karakter yang kuat juga menciptakan keterikatan emosional dan meningkatkan partisipasi naratif pemain. Studi ini menunjukkan bahwa estetika visual karakter dapat mempengaruhi persepsi etis pemain dan mendukung narasi moral dalam gim, serta memberikan kontribusi pada pengembangan desain karakter berbasis nilai di industri gim.

Kata kunci— *Impresi Visual, Moralitas, Desain Karakter, Desain Gim, Asosiasi*

Abstract

Characters in games play a crucial role in enhancing gameplay appeal, such as in Baldur's Gate 3, a role-playing game (RPG) that allows players to shape the story through moral choices. Each character has a unique setting in a fantasy world, and the player's morality is reflected in the decisions they make. This study aims to determine players' moral impressions of character design aesthetics using Moral Foundation Theory (MFT). The method used was a kuesioner with 52 game player respondents, who were given visual stimuli in the form of two-dimensional character images. Respondents were asked to answer an MFT-based questionnaire and provide spontaneous word associations to the characters depicted. The results of factor and association analyses indicate that visual elements such as costumes, facial expressions, and accessories significantly influence the formation of moral impressions. The Fairness/Cheating foundation was the most dominant in perceptions of the characters Astarion, Karlach, Gale, and Wyll. Strong character visualizations also create an emotional atmosphere and increase players' narrative engagement. This study demonstrates that character visual

aesthetics can influence players' ethical perceptions and support moral narratives in games, contributing to the development of value-based character design in the gaming industry.

Keywords— *Visual Impressions, Morality, Character Design, Game Design, Association*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain karakter di dalam proses pengembangan sebuah gim merupakan proses yang melibatkan komunikasi verbal antara tim di dalam alur pembuatannya. Proses tersebut tidak lain adalah pertukaran informasi, persepsi yang mendalam, analisis, dan adanya umpan balik. Dalam memberikan pesan yang kuat dan tepat pada aktivitas mendesain sebuah karakter maka seringkali dibutuhkan analisa yang mendalam. Pada tahap ini, pemahaman desain yang lebih mendalam dari desainer karakter dibutuhkan untuk memandu dan mewujudkan hasil yang sama dari sebuah tim serta mencapai kesepahaman karya desain. Perbedaan pengetahuan desain antara pihak-pihak yang terlibat sering kali menyebabkan perbedaan makna dalam membuat hasil akhir desain karakter sehingga tidak maksimal. Desain karakter yang tidak didesain secara matang membuat impresi pemain dalam melihatnya tidak konsisten dalam memaknai karakternya berdasarkan visual yang ditampilkan. Pada akhirnya, mengakibatkan desain karakter tersebut tidak menarik dan tidak mewakili cerita dibalik desain karakter tersebut. Dalam beberapa produk gim digital, ditemukan bahwa sebuah karakter sangat berperan penting dalam jalannya cerita. Domingues et al. (2024) menemukan bahwa interaksi berbasis kepribadian karakter utama mampu meningkatkan rasa keterlibatan pemain dalam narasi gim serta memperkuat sensasi kehadiran di dalam lingkungan virtual. Hal serupa juga ditemukan oleh Schaefer (2022), yang menyatakan bahwa hubungan dinamis antara pemain dan gim berbasis narasi secara aktif membentuk keterlibatan pemain melalui pilihan-pilihan kompleks yang disediakan oleh karakter, sehingga menciptakan kedalaman emosional dan keterikatan terhadap cerita dalam gim tersebut. Salah satu studi kasusnya adalah gim *Baldur's Gate 3* yang desain karakternya mewakili narasi dibalik karakter tersebut.

Baldur's Gate 3 sebuah video gim aksi-RPG yang mengadaptasi konsep *Dungeons & Dragons* dalam latar fantasi dengan menawarkan mekanisme pilihan moral dan etika yang kompleks dan berdampak signifikan terhadap perkembangan cerita dari setiap karakter didalamnya. Pada gim ini terdapat beberapa karakter original yang dapat dimainkan oleh pemain seperti: karakter *Shadowheart*, karakter *Wyll*, karakter *Gale*, karakter *Karlach*, karakter *Laezel*, dan karakter *Astarion*. Dalam gim ini, pemain dihadapkan pada pilihan moral antara kebaikan dan keburukan yang mempengaruhi jalan cerita dan perkembangan karakter. Visualisasi karakter dalam gim ini memainkan peran penting dalam pengambilan keputusan saat bermain. *Baldur's Gate 3* dipilih sebagai studi kasus dalam penelitian ini karena merupakan representasi ideal dari *genre Role Playing Games (RPG)* yang sangat populer di tahun 2023. Gim ini telah memenangkan penghargaan utama sebagai *Game of the Year* sekaligus *Best RPG* di ajang *The Game Awards 2023* (*The Game Awards*, 2023). Selain itu, *Baldur's Gate 3* meraih gelar *Ultimate Game of the Year* dalam *Golden Joystick Awards 2023*, memperkuat statusnya

sebagai RPG unggulan tahun tersebut (Golden Joystick Awards, 2023). Gim ini juga mendapatkan penghargaan *Game of the Year* dan *Role-Playing Game of the Year* dalam *D.I.C.E. Awards 2024* (D.I.C.E. Awards, 2024), serta predikat *Best Game* dalam *BAFTA Games Awards 2024* (BAFTA, 2024).

Kebebasan pemain dalam membuat keputusan moral dan etika menjadi daya tarik utama. *Genre* RPG, terutama yang terinspirasi dari sistem *Dungeons & Dragons* seperti *Baldur's Gate 3*, terkenal karena kompleksitas naratif dan kedalaman karakter yang memungkinkan pemain terlibat dalam cerita yang berkembang berdasarkan pilihan mereka. Pengambilan pilihan moral dalam gim ini sangat dipengaruhi oleh interaktivitas dan konteks permainan, pada narasi bercabang dan pilihan dialog yang akan membentuk pemain dalam merespon dilema (Holl, et al., 2020). Kompleksitas ini menciptakan peluang unik untuk mengeksplorasi bagaimana elemen visual, seperti desain karakter dan ekspresi wajah, mempengaruhi persepsi moral dan keputusan etika pemain. Pada gim ini pemain diberikan kemampuan memilih karakter utama dan memilih interaksi antar karakter yang dapat menghadirkan berbagai dilema. Pemain berhak menentukan alur naratif gim tersebut berdasarkan moral yang ingin dibangun pada karakter yang dimainkan dalam bentuk representasi visual pemain, atau dapat berupa bentuk cerminan moral pemain itu sendiri. Studi Wright & Denisova (2024) menegaskan bahwa mekanisme pilihan moral seperti dialog dan konsekuensi naratif memberikan kesempatan bagi pemain untuk merefleksikan identitas moral pada dunia nyata dalam situasi yang kompleks di ranah gim. Selain itu, narasi digital interaktif dapat menjadi alat kuat untuk membangun kedalaman emosional dan keterlibatan pemain melalui penyajian kompleksitas naratif yang dapat dieksplorasi secara aktif (Koenitz, et al., 2023). Oleh karena itu, peneliti berharap dapat menemukan pola yang terbentuk dari visualisasi yang berhubungan dengan impresi moral pemain terhadap karakter pada gim ini, yang secara relevan dapat diidentifikasi menggunakan pendekatan *Moral Foundation Theory* (MFT) sebagaimana ditentukan dalam penelitian ini. Kepopuleran dan penerimaan gim ini di kalangan pemain gim juga menambah signifikansi praktis penelitian ini, karena hasil yang diperoleh dapat memberikan wawasan penting bagi pengembang gim terutama di industri lokal (Indonesia) tentang bagaimana elemen visual dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan naratif dan membentuk pengalaman moral yang lebih mendalam. Pemilihan gim ini memungkinkan penelitian untuk secara komprehensif menghubungkan teori dengan praktik, serta menawarkan kontribusi yang relevan baik bagi literatur akademis maupun industri gim lokal dalam bentuk hasil interpretasi visual yang mewakili impresi moral desain karakter yang terbentuk melalui desainnya.

Visualisasi karakter dalam gim membuka peluang untuk beragam interpretasi di kalangan pemain. Interpretasi ini muncul melalui kesan awal yang diolah secara kognitif, dipengaruhi oleh pengalaman pribadi serta latar belakang lingkungan individu. Penelitian menunjukkan bahwa desain visual karakter dalam gim berkontribusi signifikan dalam membentuk persepsi pemain serta mendorong keterlibatan emosional dan naratif yang mendalam (Tumenbaev, 2024). Karakter yang divisualisasikan melalui sudut pandang tertentu, misalnya perspektif orang pertama, dapat memperkuat identifikasi kognitif dan emosional pemain dengan karakter yang dimainkan (Cicchirillo, 2020). Lebih lanjut, visualisasi karakter melalui desain ikon permainan yang khas juga terbukti mampu memicu impresi awal yang kuat, mempengaruhi pengalaman emosional pemain secara keseluruhan terhadap gim tersebut (Cao, Watanabe, & Ono, 2021). Berdasarkan temuan

ini, dapat dihipotesiskan bahwa visualisasi karakter tertentu, seperti dalam gim *Baldur's Gate 3*, berpotensi menciptakan pola impresi yang konsisten di antara pemain. Pola yang terbentuk tidak lain berasal dari pengalaman individu yang terstimulus saat melihat visualisasi desain karakter pada gim ini.

1.2 Desain Kognitif Gim

Desain kognitif dalam gim digital mencakup elemen-elemen gim yang dirancang untuk memengaruhi persepsi, pemahaman, dan pengalaman bermain pemain. Elemen visual seperti warna, ekspresi wajah, kostum, dan aksesoris karakter dapat memengaruhi proses berpikir pemain dalam membentuk impresi awal terhadap moralitas karakter (Norman, 2013). Proses ini sering kali melibatkan interaksi antara persepsi awal pemain yang didasarkan pada pengalaman sebelumnya dan konteks budaya dengan narasi serta mekanika gim yang mereka eksplorasi selama bermain (Juul, 2011).

Dalam gim dengan narasi kompleks, seperti *Baldur's Gate 3*, pemain sering dihadapkan pada dilema moral yang dirancang untuk mencerminkan kompleksitas kehidupan nyata. Studi eksperimental oleh Smith dan Wills (2023) mengungkapkan bahwa visualisasi karakter yang kuat, seperti penggunaan ekspresi wajah yang sesuai dengan emosi moral tertentu, dapat meningkatkan tingkat kepercayaan dan empati pemain terhadap karakter tersebut. Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa estetika visual yang mendukung narasi moral dapat memperkuat keterikatan emosional pemain, yang pada akhirnya memengaruhi pengambilan keputusan mereka dalam gim (Murray & Antonisse, 2023). Elemen-elemen yang tervisualisasikan pada karakter di gim dirancang untuk menciptakan pengalaman yang mendalam dan personal, sehingga faktor kognitif akan berpengaruh terhadap penelitian yang akan dilakukan.

1.3 Moralitas Desain Karakter

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa desain karakter dalam gim digital memiliki pengaruh signifikan terhadap penilaian dan etika dalam memainkan gim tersebut. Hartmann dan Vorderer (2023) menemukan bahwa elemen visual tertentu dalam desain karakter dapat memengaruhi penilaian moral pemain, terutama ketika karakter tersebut memiliki peran ambivalen dalam narasi gim. Johnson dan Consalvo (2022) menambahkan bahwa karakter yang dirancang dengan estetika tertentu cenderung memicu reaksi moral yang lebih kuat dari pemain. Thill dan Delwiche (2022) mengungkapkan bahwa visualisasi karakter dalam gim dengan tema kompleks, seperti fantasi, memperkaya pengalaman moral pemain dan mempengaruhi pilihan mereka, namun belum dibuktikan dalam bentuk kumpulan kategorisasi visualisasi elemen spesifik yang merupakan bagian dari komponen desain karakter pada gim. Selain itu, Murray dan Antonisse (2023) menekankan bahwa interaksi antara desain karakter dan keputusan moral pemain sangat dipengaruhi oleh keterikatan emosional yang dibangun melalui karakter tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa desain visual karakter tidak hanya memengaruhi estetika, tetapi juga memiliki peran penting dalam membentuk impresi moral dan keputusan pemain dalam melakukan *role-playing* seolah menjadi karakter tersebut dalam bermain gim.

1.4 Stimuli dan Asosiasi

Penelitian ini mengevaluasi moralitas yang terbentuk pada desain karakter gim.

Visualisasi karakter yang terbentuk dapat memberikan gambaran asosiasi kata benda yang terbentuk secara kognitif pada pemain pada saat kesan awal (impresi). Interpretasi audiens terhadap stimulus visual yang diberikan memiliki keterkaitan makna asosiatif didalamnya. Sehingga makna asosiatif saling berhubungan dan memiliki keterikatan yang kuat serta tidak terungkap secara langsung pemaknaannya melalui verbalisasi, karena berdasarkan preferensi persepsi visual masing-masing responden (Adharamadinka, et. al., 2023).

1.5 State of the Art

Sebagai bagian dari analisis naratif dan desain karakter dalam gim, penting untuk memahami bagaimana elemen visual dapat mempengaruhi moral yang terbentuk yang mewakili persepsi pemain. Sebagaimana dikemukakan oleh Bartsch & Oliver (2011), emosi moral dan evaluasi media dapat dipengaruhi oleh bagaimana konten visual dan naratif dipersepsikan oleh pemain. Terdapat penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pengambilan keputusan moral dalam gim digital dapat dipengaruhi oleh desain estetika dan narasi yang mendalam (Sicart, 2009). Elemen-elemen seperti desain karakter, lingkungan, dan atmosfer secara kolektif membentuk pengalaman bermain yang lebih imersif dan memungkinkan pemain untuk terlibat secara emosional dengan dilema moral yang dihadirkan (Greitemeyer & Mügge, 2014). Namun, penelitian yang mengeksplorasi hubungan antara stimulasi visualisasi karakter dalam gim digital dengan moralitas yang terbentuk dari impresi awal seorang pemain terhadap karakter tersebut masih sangat terbatas. Selanjutnya belum adanya dataset yang dapat memetakan pola visual yang berhubungan dengan penilaian moral karakter gim untuk melihat keterhubungan visualisasi karakter dengan moral yang terbangun. Penelitian ini tidak hanya akan memperkaya literatur tentang estetika desain karakter dalam gim digital, tetapi juga menawarkan wawasan baru tentang bagaimana aspek-aspek visual dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan pemain dalam narasi moral yang kompleks (Haidt, 2012), sehingga memudahkan pengaplikasiannya ke dunia industri gim.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah *Moral Foundation Theory* (MFT) yang diolah dengan cara kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini melibatkan responden sebanyak 52 orang yang memiliki latar belakang pernah bermain gim. Jumlah ini juga didukung oleh metode analisis yang akan digunakan yaitu analisis faktor dan analisis asosiatif

2.2 Metode Pengumpulan Data

2.2.1 Moral Foundation Theory

Studi terhadap visualisasi karakter di dalam gim ini dapat memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana elemen visual berkontribusi pada pembentukan nilai-nilai moral yang terbentuk dan keputusan etika pemain dalam memainkan peran di dalam gim. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi moral dari estetika visualisasi karakter berdasarkan pendekatan *Moral Foundation Theory* (MFT), untuk memahami bagaimana visualisasi sebuah elemen visual dalam produk gim dapat berpengaruh.

Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan MFT untuk menganalisis visualisasi karakter pada studi kasus gim tersebut. Pendekatan ini melibatkan analisis mendalam terhadap elemen-elemen visual yang membentuk karakter, termasuk desain visual, warna, pencahayaan, kostum, dan ekspresi wajah. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, serta menggunakan pendekatan MFT untuk mengidentifikasi bagaimana elemen-elemen ini sebagai tanda yang mempengaruhi moral yang terbentuk dari visual karakter gim.

Moral Foundations Theory (MFT) dan *Moral Foundations Questionnaire* (MFQ) secara khusus dirancang untuk mengukur dimensi moral individu atau kelompok manusia berdasarkan respons mereka terhadap nilai-nilai moral. Pengembangan *Moral Foundations Theory* (MFT) yang mengusulkan bahwa moralitas manusia berakar pada lima fondasi utama: *Care/Harm*, *Fairness/Cheating*, *Loyalty/Betrayal*, *Authority/Subversion*, dan *Sanctity/Degradation*. Teori ini menyatakan bahwa setiap individu dan budaya menggunakan kelima fondasi ini dalam berbagai tingkat untuk menilai tindakan moral. Fondasi moral berkembang melalui evolusi sosial dan kognitif manusia serta dipengaruhi oleh faktor budaya dan pengalaman individu (Haidt & Joseph, 2004). Fondasi ini mencerminkan prinsip-prinsip dasar yang dapat ditemukan di berbagai budaya, dan setiap individu menganggap sebagian dari nilai-nilai ini lebih relevan dibandingkan yang lain tergantung pada latar belakang budaya, sosial, dan pribadi mereka. Dalam teori ini terdapat pemaknaan *relevance* (relevan) dan *judgement* (penilaian) yang juga mempengaruhi cara manusia menilai.

Relevansi di dalam teori *Moral Foundations Theory* (MFT) merujuk pada bagaimana individu memprioritaskan setiap fondasi moral berdasarkan konteks sosial dan budaya mereka. Bahwa manusia menilai situasi moral dengan menggunakan kombinasi intuisi yang sudah tertanam secara evolusioner dan norma sosial yang dipelajari (Haidt & Joseph, 2004). Dalam proses *judgment*, individu tidak hanya mengandalkan penalaran rasional, tetapi juga respons emosional yang cepat terhadap berbagai situasi moral (Haidt & Joseph, 2004). Penggunaan *relevance* dan *judgement* pada MFT melalui 5 fondasi tersebut, maka peneliti dapat mengidentifikasi nilai-nilai moral yang penting (*relevansi* atau *relevance*) dan bagaimana mereka kemudian menilai objek berdasarkan relevansi tersebut (*penilaian* atau *judgment*).

Hubungan antara *relevance* dan *judgment* dengan lima fondasi moral utama adalah relevansi yang merupakan tahapan pertama individu yang mengidentifikasi seberapa penting nilai-nilai moral tertentu dari lima fondasi moral dalam situasi tertentu. Dalam kasus desain karakter, responden akan mempertimbangkan elemen-elemen visual yang merepresentasikan nilai-nilai tersebut, seperti apakah pakaian, simbol, atau sikap karakter mencerminkan otoritas, kesetiaan, atau kepedulian. Setelah relevansi ditentukan, individu kemudian membuat penilaian moral atau *judgment* berdasarkan elemen-elemen yang mereka anggap relevan. *Judgment* adalah keputusan apakah karakter tersebut bermoral baik atau buruk berdasarkan nilai-nilai moral yang dianggap penting (*relevant*). Dalam konteks penelitian desain karakter, responden akan menilai karakter berdasarkan elemen-elemen visual yang relevan dengan fondasi moral tertentu, dan kemudian membuat penilaian moral akhir berdasarkan kesan awal (*impresi*) yang mereka dapatkan dari relevansi tersebut.

2.2.2 Moral Foundation Questionnaire

Kuesioner dirancang dengan menyertakan gambar dua dimensi statis sebagai stimulus visualisasi karakter orisinal dari gim *Baldur's Gate 3*. Kuesioner ini

menggunakan skala Likert untuk mengukur tanggapan responden, mulai dari kategori "sangat tidak setuju" hingga "sangat setuju". Sebelum digunakan secara luas, instrumen ini telah melalui tahap *pre-test* untuk memastikan validitas dan ketepatan pertanyaan. Data dikumpulkan dari pemain gim *Baldur's Gate 3* sebagai studi kasus, dengan fokus pada respon terhadap stimulus visual karakter (*relevance*) menggunakan MFQ-1 (*Moral Foundations Questionnaire*). Selain itu, dikumpulkan pula respons terkait impresi moral berdasarkan lima pilar dalam teori MFT melalui skala Likert. Tabel 1 menampilkan daftar pertanyaan yang disusun berdasarkan pendekatan MFT dengan memperhatikan konsep *relevance* dan *judgement*.



Gambar 1. Karakter Original Gim Baldur's Gate 3
 (sumber: baldursgate3.game)

Tabel 1. Pertanyaan fondasi moral pada kuesioner

MFT Pillar	Moral Framework	
	Relevance Questions	Judgement Question
<i>Care/Harm</i>	Seberapa sesuai karakter tersebut terlihat peduli atau empatik terhadap orang lain melalui penampilannya?	Saya menilai bahwa karakter tersebut akan melindungi yang lemah!
<i>Fairness/Cheating</i>	Seberapa sesuai karakter menunjukkan keadilan atau kejujuran dalam desain kostum atau simbol yang mereka kenakan?	Saya menilai bahwa karakter tersebut adalah seseorang yang sangat adil dan jujur!
<i>Loyalty/Betrayal</i>	Seberapa sesuai penampilan karakter mencerminkan kesetiaan kepada kelompok atau komunitas tertentu (misalnya melalui lambang kelompok atau seragam)?	Saya menilai bahwa karakter tersebut adalah seseorang yang mengutamakan kepentingan kelompoknya di atas kepentingan pribadi!
<i>Authority/Subversion</i>	Seberapa sesuai karakter menunjukkan otoritas atau kekuasaan dalam desainnya (misalnya, pakaian formal, armor, atau sikap tubuh yang dominan)?	Saya menilai bahwa karakter tersebut adalah seseorang yang menghormati hierarki dan otoritas, atau bahkan memiliki kekuasaan yang besar!

MFT Pillar	Moral Framework	
	Relevance Questions	Judgement Question
<i>Sancity/ Degradation</i>	Seberapa sesuai karakter terlihat menjaga kesucian atau kehormatan moral melalui penampilan (misalnya, warna-warna suci seperti putih atau emas, atau pakaian yang menutupi dengan sopan)?	Saya menilai bahwa karakter tersebut adalah seseorang yang memiliki jiwa menghormati nilai-nilai kesucian individu lain!

Relevansi (*Relevance*) mengukur sejauh mana peserta menganggap setiap pilar moral dalam *Moral Foundations Theory* (MFT) relevan dengan tampilan visual karakter. Pertanyaan dalam bagian ini meminta responden menilai karakter berdasarkan elemen visual yang ditampilkan dan sejauh mana elemen-elemen tersebut memengaruhi persepsi moral mereka.

Penilaian (*Judgement*) mengukur tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan yang merepresentasikan masing-masing pilar moral. *Judgement* merujuk pada keputusan moral akhir yang dibuat individu, yakni apakah mereka menilai karakter sebagai sosok yang bermoral baik atau buruk. Setelah mengidentifikasi elemen-elemen moral yang dianggap relevan, peserta kemudian menyusun penilaian moral berdasarkan persepsi tersebut.

Selain itu, kuesioner ini juga dilengkapi dengan pertanyaan terbuka untuk menggali asosiasi kata yang muncul dari impresi awal responden terhadap stimulus visual karakter. Pertanyaan ini bertujuan untuk mengidentifikasi persepsi spontan dalam waktu singkat yang mencerminkan kesan pertama terhadap desain karakter. Format pertanyaannya adalah: “Sebutkan lima kata kunci yang langsung terpikirkan saat pertama kali melihat karakter ini!” (Responden bebas menuliskan asosiasi berdasarkan elemen visual karakter atau hal lain yang muncul secara intuitif).

2.3 Metode Analisis Data

Setelah mengidentifikasi lima pilar fondasi moral yang aktif berdasarkan respons peserta pada dimensi *relevance* dan *judgement*, langkah selanjutnya adalah menganalisis bagaimana elemen visual memengaruhi aktivasi masing-masing fondasi moral. Proses ini dilanjutkan dengan interpretasi temuan dan penyusunan kesimpulan mengenai pengaruh estetika desain karakter terhadap keputusan moral yang diambil oleh pemain.

2.3.1 Analisis Faktor

Analisis faktor dipilih karena mampu mengidentifikasi pola tersembunyi dalam data yang berkaitan dengan visualisasi karakter dan impresi moral pemain. Dengan mengelompokkan variabel berdasarkan korelasi, metode ini membantu menemukan pilar fondasi moral yang paling signifikan dalam memengaruhi persepsi moral terhadap desain karakter dalam gim *Baldur's Gate 3*. Selain itu, analisis faktor efektif dalam mereduksi kompleksitas data tanpa menghilangkan informasi penting, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih terstruktur mengenai hubungan antara elemen visual dan penilaian moral pemain.

2.3.2 Analisis Asosiasi & Interpretasi

Analisis asosiasi digunakan untuk mengeksplorasi keterkaitan antara elemen visual karakter dan impresi moral yang dibentuk oleh pemain. Dengan menilai hubungan antar variabel, pendekatan ini memungkinkan identifikasi pola persepsi yang muncul dari pengalaman serta preferensi visual masing-masing responden. Pendekatan ini juga efektif untuk memahami bagaimana elemen-elemen desain tertentu dapat membentuk interpretasi moral, sehingga memberikan wawasan lebih dalam mengenai pengaruh visual terhadap persepsi etika dalam permainan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis faktor dan pengolahan dataset asosiasi kata yang terdiri dari 1.636 kata dan disaring menjadi 761 kata unik terkait enam karakter orisinal dalam gim *Baldur's Gate 3*, peneliti berhasil mengidentifikasi fondasi moral yang signifikan pada masing-masing karakter. Setiap fondasi tersebut menunjukkan keterkaitan erat dengan impresi visual yang ditampilkan dalam desain karakter, memperkuat temuan bahwa elemen estetika visual memiliki peran penting dalam membentuk persepsi moral pemain.

Tabel 2. Signifikansi Moral Karakter *Shadowheart*

<i>Moral Foundation</i>		<i>Unified Moral Framework</i>	
		<i>Relevance (Factor 1)</i>	<i>Judgement (Factor 1)</i>
1	<i>Care/Harm</i>	0,668	0,751
2	<i>Fairness/Cheating</i>	0,727	0,744
3	<i>Loyalty/Betrayal</i>	0,846	0,704
4	<i>Authority/Subversion</i>	0,558	0,664
5	<i>Sancity/Degradation</i>	0,640	0,775
Kata Asosiasi Responden			
ID	Tegas, cantik, sopan, keren, serius, teguh, rajin, mengutamakan keadilan, misterius, loyal, bijaksana, jujur, <i>goth</i> , tenang, ... (data tidak ditampilkan semua)		
EN (sorted)	<i>Assertive, beautiful, polite, cool, serious, determined, diligent, just, mysterious, loyal, wise, honest, gothic, calm, brave, protective, ...</i> (data tidak ditampilkan semua)		

Tabel 2 menampilkan fondasi moral yang signifikan pada desain karakter *Shadowheart* adalah *Loyalty/Betrayal* sebagai faktor ke-1 pada relevansi dan *Sancity/Degradation* sebagai faktor ke-1 pada *judgement*, sehingga diinterpretasikan sebagai karakter dengan kesan awal pada relevansi desain yang erat kaitannya pada loyalitas atau pengkhianatan serta responden menilai karakter ini akan mengambil keputusan yang erat hubungannya dengan nilai-nilai kesucian berdasarkan visualisasi estetika yang terbentuk dari desain karakter *Shadowheart*. Desain karakter *Shadowheart* diasosiasikan sebagai karakter yang memiliki dominansi tegas, menjunjung keadilan, loyal, dan memiliki ketenangan.

Tabel 3. Signifikansi Moral Karakter Wyll

<i>Moral Foundation</i>		<i>Unified Moral Framework</i>	
		<i>Relevance (Factor 1)</i>	<i>Judgement (Factor 1)</i>
1	<i>Care/Harm</i>	0,713	0,811
2	<i>Fairness/Cheating</i>	0,822	0,901
3	<i>Loyalty/Betrayal</i>	0,727	0,847
4	<i>Authority/Subversion</i>	0,276	0,742
5	<i>Sancity/Degradation</i>	0,631	0,735
Kata Asosiasi Responden			
ID	Seram, galak, pemberontak, egois, pendiam, serius, tegas, ganteng, hitam, <i>brash, wild, confident, red, intense, wise, experienced, fire-up, ...</i> (data tidak ditampilkan semua)		
EN (sorted)	<i>Terrifying, fierce, rebel, selfish, quiet, serious, assertive, handsome, dark, brash, wild, confident, crimson, intense, wise, experienced, ...</i> (data tidak ditampilkan semua)		

Tabel 3 memperlihatkan fondasi moral yang signifikan pada desain karakter Wyll adalah *Fairness/Cheating* sebagai faktor ke-1 pada relevansi dan juga *judgement*, sehingga diinterpretasikan sebagai karakter dengan kesan awal pada relevansi desain yang sangat erat kaitannya pada keadilan atau kecurangan serta responden menilai karakter ini akan mengambil keputusan yang erat hubungannya dengan nilai-nilai pilihan antara memegang teguh keadilan dengan cara yang sesuai ataupun dengan cara kecurangan berdasarkan visualisasi estetika yang terbentuk dari desain karakter Wyll. Desain karakter Wyll diasosiasikan sebagai karakter yang memiliki dominansi perwatakan yang seram, memiliki rasa kepercayaan yang tinggi, berpengalaman, pendiam, dan memiliki pengalaman dari luka di wajahnya.

Tabel 4. Signifikansi Moral Karakter Gale

<i>Moral Foundation</i>		<i>Moral Framework</i>			
		<i>Care/Harm Relevance (Factor 1)</i>	<i>Authority/Subversion Relevance (Factor 2)</i>	<i>Fairness/Cheating Judgement (Factor 1)</i>	<i>Authority/Subversion Judgement (Factor 2)</i>
1	<i>Care/Harm</i>	0,911	0,093	0,864	0,178
2	<i>Fairness/Cheating</i>	0,897	0,003	0,878	-0,152
3	<i>Loyalty/Betrayal</i>	0,399	0,664	0,800	0,104
4	<i>Authority/Subversion</i>	-0,092	0,905	0,090	0,983
5	<i>Sancity/Degradation</i>	0,666	0,456	0,738	0,309
Kata Asosiasi Responden					
ID	Kharismatik, sopan, tegas, gagah, adil, serius, pintar, penyihir, gondrong, <i>mythical, reserved, individualistic, selfish, knowledge, mage, charming, ...</i> (data tidak ditampilkan semua)				
EN (sorted)	<i>Charismatic, polite, firm, strong, fair, serious, intelligent, reserved, individualistic, selfish, knowledgeable, mage, charming, unfriendly, indifferent, mindful, ...</i> (data tidak ditampilkan semua)				

Tabel 4 memperlihatkan fondasi moral yang signifikan pada desain karakter Gale adalah *Care/Harm* sebagai faktor ke-1 dan *Authority/Subversion* pada faktor ke-2 relevansi. Sedangkan *Fairness/Cheating* sebagai faktor ke-1 dan *Authority/Subversion* pada faktor ke-2 *judgement*, sehingga diinterpretasikan sebagai karakter dengan kesan awal pada relevansi desain yang erat kaitannya pada rasa aman atau sebaliknya serta nilai penguasaan berdasarkan kekuatan maupun sebaliknya. Berdasarkan pengamatan responden yang menilai, bahwa karakter ini nantinya akan mengambil keputusan yang erat hubungannya dengan nilai-nilai yang signifikan pada keadilan ataupun kecurangan yang didasari dengan kekuatan yang karakter ini miliki. Karakter ini memiliki fondasi moral yang sangat tinggi pada *Authority/Subversion*. Desain karakter Gale diasosiasikan sebagai karakter yang memiliki jiwa karismatik, sopan dan tegas, dengan pengambilan keputusan adil serta tidak tergesa-gesa. Namun dibalik itu semua terdapat keinginan memiliki kekuatan yang besar berdasarkan pengetahuan yang tergambar pada visualisasi desain karakternya.

Tabel 5. Signifikansi Moral Karakter Karlach

<i>Moral Foundation</i>		<i>Moral Framework</i>		<i>Unified Moral Framework</i>
		<i>Care/Harm Relevance (Factor 1)</i>	<i>Authority/Subversion Relevance (Factor 2)</i>	<i>Fairness/Cheating Judgement (Factor 1)</i>
1	<i>Care/Harm</i>	0,881	0,230	0,914
2	<i>Fairness/Cheating</i>	0,839	0,412	0,928
3	<i>Loyalty/Betrayal</i>	0,369	0,789	0,909
4	<i>Authority/Subversion</i>	-0,012	0,894	0,477
5	<i>Sancity/Degradation</i>	0,810	-0,053	0,848
Kata Asosiasi Responden				
ID	Seram, jahat, bertanduk, setan, merah. Merah, tangguh, kuat, marah, menggelegar. Ceria, berapi-api, liar, jujur. Berseri, baik hati, agresif, lucu, iblis. Kejam, penindas, licik, penipu, jahat, ... (data tidak ditampilkan semua)			
EN (sorted)	<i>Scary, evil, horns, demon, red, tough, strong, angry, thunderous, cheerful, fiery, wild, honest, berserk, kind, aggressive, cute, devil, cruel, oppressor, cunning, deceiver, wicked, buff, dominant, warrior, outlander, barbarian, ...</i> (data tidak ditampilkan semua)			

Tabel 5 menampilkan fondasi moral yang signifikan pada desain karakter Karlach adalah *Care/Harm* sebagai faktor ke-1 dan *Authority/Subversion* pada faktor ke-2 relevansi. Sedangkan *Fairness/Cheating* sebagai faktor ke-1 pada *judgement*, sehingga diinterpretasikan sebagai karakter dengan kesan awal pada relevansi desain yang erat kaitannya pada rasa keamanan serta kewaspadaan berdasarkan kekuatan atau kekuasaan yang tercermin pada relevansi desainnya. Responden menilai bahwa karakter ini nantinya akan mengambil keputusan yang erat hubungannya dengan nilai-nilai yang signifikan pada keadilan ataupun kecurangan tanpa melibatkan faktor lainnya berbeda dengan karakter Gale. Desain karakter Karlach diasosiasikan sebagai karakter yang memiliki perwatakan seram didasari dengan tanduk merah, serta memiliki kekuatan besar pada postur tubuhnya, dan membentuk perwatakan seperti iblis yang licik dan kejam. Namun

dibalik itu semua, terdapat perasaan baik hati yang tidak tergambarkan dengan jelas jika pada impresi awal berdasarkan visualisasi desain karakternya.

Tabel 6. Signifikansi Moral Karakter Laezel

<i>Moral Foundation</i>		<i>Unified Moral Framework</i>	
		<i>Relevance (Factor 1)</i>	<i>Judgement (Factor 1)</i>
1	<i>Care/Harm</i>	0,625	0,916
2	<i>Fairness/Cheating</i>	0,839	0,888
3	<i>Loyalty/Betrayal</i>	0,839	0,846
4	<i>Authority/Subversion</i>	0,717	0,771
5	<i>Sancity/Degradation</i>	0,831	0,934
Kata Asosiasi Responden			
ID	Perak, keren, licik, judes, pendiam, serius, hijau, tangguh, kuat, <i>strong, independent, forceful, warrior, sharp, angry, evil, barbarian, nature, cult</i> , bertekad, serius, independen, pemaarah, tegas, ... (data tidak ditampilkan semua)		
EN (sorte d)	<i>Silver, cool, cunning, gruff, quiet, serious, green, tough, strong, independent, forceful, warrior, sharp, angry, evil, barbarian, nature, cult, determined, hot-tempered, firm, fierce, intimidating, monster, ...</i> (data tidak ditampilkan semua)		

Tabel 6 menampilkan fondasi moral yang signifikan pada desain karakter Laezel adalah *Fairness/Cheating* dan *Loyalty/Betrayal* sebagai faktor ke-1 pada relevansi dengan bobot nilai yang sama dan *Sancity/Degradation* sebagai faktor ke-1 pada *judgement*, sehingga diinterpretasikan sebagai karakter dengan kesan awal pada relevansi desain yang erat kaitannya pada rasa keadilan atau kecurangan dengan bersamaan timbulnya perasaan loyalitas atau pengkhianatan berdasarkan visualisasi yang ada. Responden menilai karakter ini akan mengambil keputusan yang erat hubungannya dengan nilai-nilai kesucian berdasarkan visualisasi estetika yang terbentuk dari desain karakter Laezel. Desain karakter Laezel diasosiasikan sebagai karakter yang memiliki dominansi serius, tangguh, licik, mengintimidasi, independen, bertekad dan menjunjung keadilan serta loyal dan memiliki tekad yang besar seperti kesatria.

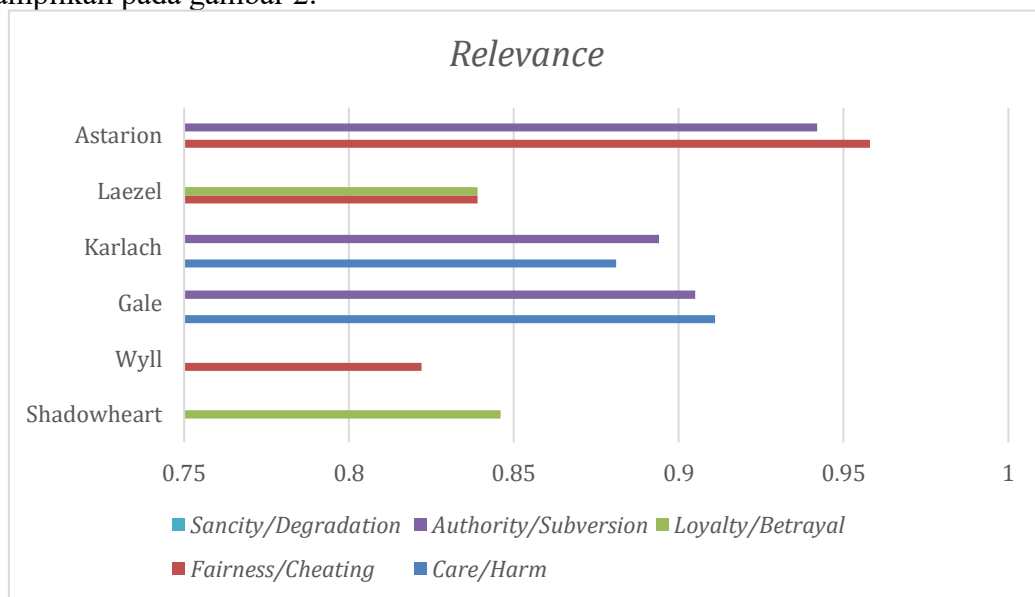
Tabel 7. Signifikansi Moral Karakter Astarion

<i>Moral Foundation</i>		<i>Moral Framework</i>		<i>Unified Moral Framework</i>
		<i>Care/Harm Relevance (Factor 1)</i>	<i>Authority/Sub version Relevance (Factor 2)</i>	<i>Fairness/Cheating Judgement (Factor 1)</i>
1	<i>Care/Harm</i>	0,903	0,236	0,935
2	<i>Fairness/Cheating</i>	0,958	0,199	0,952
3	<i>Loyalty/Betrayal</i>	0,831	0,222	0,931
4	<i>Authority/Subversion</i>	0,108	0,942	0,689
5	<i>Sancity/Degradation</i>	0,413	0,813	0,928
Kata Asosiasi Responden				

<i>Moral Foundation</i>	<i>Moral Framework</i>		<i>Unified Moral Framework</i>
	<i>Care/Harm Relevance (Factor 1)</i>	<i>Authority/Subversion Relevance (Factor 2)</i>	<i>Fairness/Cheating Judgement (Factor 1)</i>
ID	Gagah, keren, pakaiannya, bagus, kepemimpinan, terlihat, agak, licik, licik, putih, albino, vampire, terlihat, gemulai, royal, <i>classic, sassy</i> , brat, <i>sly, peasant</i> , kind, cupu, tidak, berprinsip, licik, kalangan, atas, berwibawa, pintar, tampan, <i>good, looking</i> , elf, rapih, elegan, misterius, elf, <i>broker, mage, sorcery, white</i> , ... (data tidak ditampilkan semua)		
EN (sorted)	<i>Gallant, cool, great attire, leadership, somewhat cunning, sly, white, albino, vampire-like, graceful appearance, royal, classic, sassy, bratty, sly, peasant-like kindness, lacking principles, cunning, upper class</i> , ... (data tidak ditampilkan semua)		

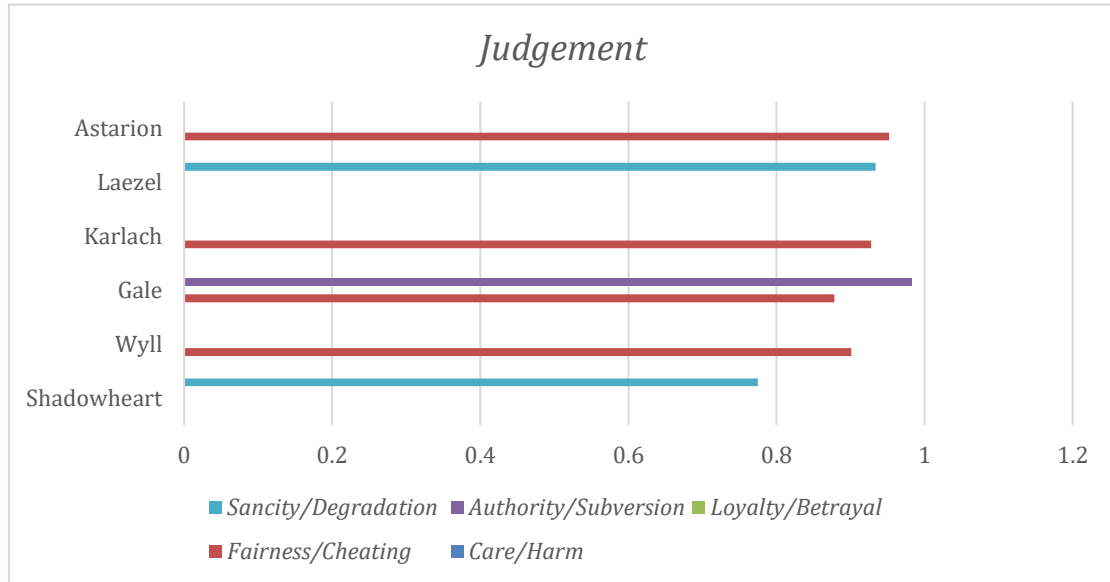
Tabel 7 menampilkan fondasi moral yang signifikan pada desain karakter Astarion adalah *Fairness/Cheating* sebagai faktor ke-1 dan *Authority/Subversion* pada faktor ke-2 relevansi. Sedangkan *Fairness/Cheating* sebagai faktor ke-1 pada *judgement*, sehingga diinterpretasikan sebagai karakter dengan kesan awal pada relevansi desain yang erat kaitannya pada nilai-nilai keadilan serta kecurangan yang didasari pada kekuatan atau kekuasaan yang tercermin pada relevansi desainnya. Responden menilai bahwa karakter ini nantinya akan mengambil keputusan yang erat hubungannya dengan nilai-nilai yang signifikan pada keadilan ataupun kecurangan tanpa melibatkan faktor lainnya sama seperti karakter Karlach. Desain karakter Astarion diasosiasikan sebagai karakter yang memiliki perwatakan gagah namun licik, kesan antara kalangan atas, pintar, gemulai, berprinsip, elegan, dan memiliki visualisasi yang mendukung untuk menyerupai vampire.

Temuan akhir dari keseluruhan signifikansi fondasi moral dari setiap karakter ditampilkan pada gambar 2.



Gambar 2. Signifikansi Fondasi Moral (relevansi)

Pada tahapan relevansi dari hasil impresi responden terhadap estetika visual yang ditampilkan melalui desain karakter menunjukkan tingginya respon pada fondasi moral *Authority/Subversion* dan pada fondasi moral *Fairness/Cheating*. Hal ini mengindikasikan bahwa 2 fondasi moral tersebut terbentuk paling dominan dalam membentuk impresi moral berdasarkan respon terhadap desain karakter Astarion, Laezel, Karlach, Gale, dan Wyll.







Gambar 3. Signifikansi Fondasi Moral (penilaian)





Gambar 3 menampilkan tingkat signifikansi fondasi moral pada tahap *penilaian (judgement)*. Pada tahap ini, hasil impresi responden terhadap estetika visual karakter menunjukkan bahwa fondasi moral *Fairness/Cheating* memperoleh respons paling tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa fondasi tersebut paling dominan muncul dalam penilaian moral terhadap desain karakter, khususnya pada karakter Astarion, Karlach, Gale, dan Wyll.




Selanjutnya, peneliti mengelompokkan hasil akhir penelitian ke dalam bentuk tabel untuk memetakan hubungan antara fondasi moral yang signifikan dengan kata-kata asosiasi yang diberikan oleh responden yang ditampilkan pada tabel 8.

Tabel 8. Interpretasi Moralitas Desain Karakter Baldur's Gate 3

Desain Karakter Baldur's Gate 3	Moral Signifikan (Factor)	Kata Asosiatif Terbanyak
<p>Shadowheart</p> 	<p><i>Loyalty/ Betrayal (Relevance)</i></p> <p><i>Sancity/ Degradation (Judgement)</i></p>	<p><i>Loyal, protective, faithful, leaderly, mission-focused, action-driven, selfless, devoted, group-oriented, selfish, purposeful, religious, pious, shameless, gothic, elegant, dark, mysterious, cleric, warrior, medieval, honorable, purposeful, faithful, ...</i></p>
Interpretasi Hubungan Elemen Visual		

Desain Karakter Baldur's Gate 3	Moral Signifikan (Factor)	Kata Asosiatif Terbanyak
	<p>Interpretasi karakter ini adalah karakter yang setia dan religius, dengan moral yang berfokus pada kesetiaan dan kesucian. Dedikasi yang kuat, tetapi terkadang berbenturan dengan kepentingan pribadinya tercermin dalam desainnya: armor perak dan ungu melambangkan kekuatan dan keyakinannya, sementara rantai besi dan bahu berbentuk tanduk/sayap menegaskan perannya sebagai pelindung. Gaya <i>gothic</i> dan ekspresinya yang tegas namun melankolis menggambarkan konflik batinnya. Dengan kombinasi ini, <i>Shadowheart</i> menjadi simbol dari perjuangan keyakinan dan pengadilan</p>	
<p style="text-align: center;">Wyll</p> 	<p><i>Fairness/ Cheating (Relevance)</i></p> <p><i>Fairness/ Cheating (Judgement)</i></p>	<p><i>Egalitarian, dependable, decisive, trustworthy, dependable, selfless, loyal, honest, principled, trustworthy, observant, honorable, altruistic, ...</i></p>
Interpretasi Hubungan Elemen Visual		
<p>Interpretasi yang terbentuk berdasarkan asosiasi responden salah satunya dapat dikaitkan dengan elemen visual detail muka pada karakter tersebut. Luka di wajah, raut muka, dan detail kostum memberikan nuansa fondasi moral yang signifikan pada <i>fairness/cheating</i>.</p>		
<p>Gale</p> 	<p><i>Care/Harm (Relevance)</i></p> <p><i>Authority/ Subversion (Relevance)</i></p> <p><i>Authority/ Subversion (Judgement)</i></p>	<p><i>Polite, friendly, helpful, kind-hearted, soft-hearted, caring, peaceful, sympathetic, considerate, protector, good companion, supportive, fair, resolute, decisive, knows right from wrong, obedient, honest, ...</i></p>

Desain Karakter Baldur's Gate 3	Moral Signifikan (Factor)	Kata Asosiatif Terbanyak
	<p><i>Fairness/ Cheating (Judgement)</i></p>	
	<p>Interpretasi Hubungan Elemen Visual</p> <p>Interpretasi yang terbentuk berdasarkan asosiasi responden salah satunya dapat dikaitkan dengan elemen visual pada kostum karakter tersebut. Kostum yang dikenakan identik dengan jubah yang kekuatan magis, dan wajah yang karismatik serta terlihat memiliki wawasan luas berdasarkan elemen yang membangun fondasi yang signifikan pada karakter ini.</p>	
<p>Karlach</p>  	<p><i>Authority/ Subversion (Relevance)</i></p> <p><i>Care/Harm (Relevance)</i></p> <p><i>Fairness/ Cheating (Judgement)</i></p>	<p><i>Kind, kind-hearted, caring, warm, humorous, honest, fair, loyal, resolute, just, courageous, resourceful, relentless, sly, cunning, ambitious, leader, dominant, confident, graceful, passionate, stunning, resolute, magic-wielding, ...</i></p>
	<p>Interpretasi Hubungan Elemen Visual</p> <p>Interpretasi yang terbentuk berdasarkan asosiasi responden diatas salah satunya dapat dikaitkan dengan elemen visual pada kostum dan wajah karakter tersebut. Kostum yang dikenakan identik kekuatan besar seperti layaknya ksatria dengan baju zirah besi, dan wajah yang memiliki tanduk serta berwarna merah membara seperti api yang membangun fondasi yang signifikan pada karakter ini.</p>	
<p>Laezel</p> 	<p><i>Loyalty/ Betrayal (Relevance)</i></p> <p><i>Fairness/ Cheating (Relevance)</i></p> <p><i>Sancity/</i></p>	<p><i>Just, noble, professional, honor, honest, fair, loyalist, naive, idealistic, loyal, ethnocentric, patriotic, obedient, rebel, betrayer, defeated, traitor, subservient, group-oriented, pure, sacred (interpreted through noble traits), cursed, scaly, goblin, lizard, monstrous, merciless, ...</i></p>

Desain Karakter Baldur's Gate 3	Moral Signifikan (Factor)	Kata Asosiatif Terbanyak
	<p><i>Degradation (Judgement)</i></p>	
	<p>Interpretasi Hubungan Elemen Visual</p> <p>Interpretasi yang terbentuk berdasarkan asosiasi responden diatas salah satunya dapat dikaitkan dengan elemen visual pada aksesoris kostum karakter tersebut. Pelindung badan yang berkilau lengkap seperti ksatria dan pedang besar yang dibawa dapat membangun fondasi yang signifikan pada karakter ini.</p>	
<p>Astarion</p>  	<p><i>Fairness/ Cheating (Relevance)</i></p> <p><i>Authority/ Subversion (Relevance)</i></p> <p><i>Fairness/ Cheating (Judgement)</i></p>	<p><i>Betray friends, sycophantic, manipulative through beauty, liar, traitor, disloyal, cheater, power-hungry, selfish, deceitful, easily deceives others, doesn't care about others, assertive, firm character, bossy, humble, noble, master of religion and studies, commanding, decisive, stubborn, loyal to cause, protective, ruler</i></p>
	<p>Interpretasi Elemen Visual</p> <p>Interpretasi yang terbentuk berdasarkan asosiasi responden diatas salah satunya dapat dikaitkan dengan elemen visual pada kostum dan wajah karakter tersebut. Kostum yang dikenakan identik dengan simbol-simbol kalangan atas sepeprti emas, ornamen, dan berbahan kulit berdasarkan visualisasi karakter. Wajah yang dilengkapi dengan rambut gaya tertentu dan berwarna putih juga mendukung visualisasi karakter tersebut dari kalangan atas dan memiliki niat tertentu yang membangun fondasi yang signifikan pada karakter ini.</p>	

Tabel 8 menunjukkan bahwa elemen visual karakter dalam gim *Baldur's Gate 3* memiliki keterkaitan kuat dengan impresi moral responden berdasarkan fondasi dalam *Moral Foundations Theory* (MFT). Misalnya, karakter Shadowheart diasosiasikan dengan *Loyalty* dan *Sanctity* melalui gaya gothic dan atribut religius; Wyll dan Astarion kuat pada *Fairness/Cheating* lewat visual heroik dan aristokratik; sedangkan Gale dan Karlach menggabungkan kesan *Care, Authority, dan Fairness* dari desain yang menunjukkan kekuatan dan kompleksitas moral. Temuan ini menegaskan bahwa desain estetika berperan signifikan dalam membentuk persepsi moral pemain.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan interpretasi terhadap impresi visual responden terhadap karakter dalam gim *Baldur's Gate 3*, dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

1. Fondasi moral *Authority/Subversion* dan *Fairness/Cheating* merupakan dua fondasi yang paling dominan dalam impresi moral responden terhadap estetika visual karakter, khususnya pada karakter Astarion, Laezel, Karlach, Gale, dan Wyll.
2. Pada tahap *relevance*, visualisasi karakter terbukti efektif membentuk impresi moral awal, terutama yang berkaitan dengan aspek hierarki (*Authority/Subversion*) serta nilai keadilan dan kejujuran (*Fairness/Cheating*).
3. Pada tahap *judgement*, fondasi *Fairness/Cheating* muncul sebagai fondasi paling menonjol, menunjukkan bahwa penilaian akhir responden terhadap karakter sangat dipengaruhi oleh persepsi moral terkait keadilan dan kecurangan.
4. Karakter dengan visualisasi yang kuat seperti Astarion, Karlach, Gale, dan Wyll secara konsisten memunculkan asosiasi moral yang seragam di kalangan responden, menunjukkan adanya pola persepsi visual yang dapat dijadikan dasar dalam memprediksi impresi moral pemain.
5. Pendekatan *Moral Foundations Theory* (MFT) terbukti mampu mengidentifikasi serta mengklasifikasikan pola impresi moral yang terbentuk melalui desain karakter, sehingga dapat dimanfaatkan untuk mendukung pengembangan karakter dan narasi dalam gim digital secara lebih bermakna dan strategis.

5. SARAN

Penelitian ini belum mengakomodasi pendekatan terhadap impresi mendalam (*deep impression*) yang memungkinkan pemahaman lebih komprehensif atas makna kognitif di balik asosiasi visual terhadap desain karakter. Diperlukan pengukuran bobot kata asosiasi untuk mengidentifikasi kata-kata dengan pengaruh terkuat dalam matriks hubungan visual-moral. Pendekatan ini diharapkan mampu mengungkap secara lebih spesifik bagaimana elemen-elemen visual tertentu memengaruhi persepsi moral pada tiap karakter dalam gim *Baldur's Gate 3*, serta memperkaya kontribusi teoretis dan praktis bagi desain karakter berbasis nilai.

DAFTAR PUSTAKA

- Adharamadinka, M., & Junaidy, D. W. (2023). Spatial mental imagery gap of student-studio lecturer and client-designer/architect by virtual reality and non-virtual reality. *Education and Information Technologies*, 28(7), 8607–8643.
- BAFTA. (2024). 2024 BAFTA Games Awards winners. Diambil dari <https://www.bafta.org/games>
- Bartsch, A., & Oliver, M. B. (2011). Moral emotions and evaluations of media content: How we respond to normative violations in entertainment. *Journal of Communication*, 61(6), 1035–1052.
- Cao, X., Watanabe, M., & Ono, K. (2021). How character-centric game icon design affects the perception of gameplay. *Applied Sciences*, 11(21), 9911. <https://doi.org/10.3390/app11219911>
- Cicchirillo, V. J. (2020). The impact of video game character viewpoints and task on perceptions of cognitive and similarity identification. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 14(4), Article 2. <https://doi.org/10.5817/CP2020-4-2>

- D.I.C.E. Awards. (2024). 27th Annual D.I.C.E. Awards Winners. Diambil dari <https://www.interactive.org>
- Domingues, C., Amado, I., Sousa, T., & Carvalho, S. (2024). Understanding the impact of perceived challenge on narrative immersion in video games. *Entertainment Computing*, 49, Article 100605.
- Golden Joystick Awards. (2023). Golden Joystick Awards 2023 Winners. Diambil dari <https://www.gamesradar.com/golden-joystick-awards/>
- Greitemeyer, T., & Mügge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 40(5), 578–589.
- Haidt, J. (2012). *The righteous mind: Why good people are divided by politics and religion*. Pantheon Books.
- Haidt, J., & Joseph, C. (2004). Intuitive ethics: How innately prepared intuitions generate culturally variable virtues. *Daedalus*, 133(4), 55–66.
- Hartmann, T., & Vorderer, P. (2023). It's in the game: The influence of characters on players' moral judgments in video games. *Journal of Media Psychology*, 35(1), 29–41.
- Holl, E., Bernard, S., & Melzer, A. (2020). Moral decision-making in video games: A focus group study on player perceptions. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(2), 1–10.
- Johnson, S., & Consalvo, M. (2022). The ethics of play: Character design and moral reactions in video games. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 14(3), 78–91.
- Juul, J. (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Koenitz, H., Holloway-Attaway, L., & Perkis, A. (2023). Interactive digital narratives representing complexity. *Frontiers in Virtual Reality*, 4, Article 1132785.
- Murray, J., & Antonisse, A. (2023). The role of visual complexity in narrative-driven games. *Digital Aesthetics Journal*, 12(1), 89–104.
- Murray, J., & Antonisse, M. (2023). Visual narrative and ethical complexity in interactive digital storytelling. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 39(3), 415–429.
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic Books.
- Schaefer, J. (2022). Altercharacter and identity: The practice of choice-making in narrative video games. *Convergence*, 28(4), 968–982.
- Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games*. MIT Press.
- Smith, J., & Wills, A. (2023). Visual cues and moral decisions in video games. *Journal of Interactive Media*, 17(2), 88–104.
- Smith, R., & Wills, P. (2023). Visual stimuli and moral decision-making in digital games. *Cognitive Design Review*, 9(4), 211–228.
- The Game Awards. (2023). The Game Awards 2023 Winners. Diambil dari <https://thegameawards.com>
- Thill, J., & Delwiche, A. (2022). The aesthetics of dark fantasy in video games: Influence on moral choices. *Digital Game Studies*, 15(6), 203–217.
- Tumenbaev, A. (2024). *Character design & communication: Creating effective video game characters that enhance player engagement and narrative* [Master's thesis, DISDRA]. ResearchGate.

Wright, S., & Denisova, A. (2024). "It's a terrible choice to make but also a necessary one": Exploring player experiences with moral decision-making mechanics in video games. *Computers in Human Behavior*. Advance online publication.