

## DISSECTING FOURTH PERSON POINT OF VIEW IN GAME DESIGN

Dini Faisal<sup>1</sup>, San Ahdi<sup>2</sup>, Hendra Afriwan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang  
dinifaisal@fbs.unp.ac.id<sup>1</sup>, sandesigncomm@gmail.com<sup>2</sup>, hendrafriwandkv@gmail.com<sup>3</sup>

### Abstrak

*Point of view* dalam desain *game* erat kaitannya dengan karakter, visualisasi, dan kamera. Seperti *first person point of view* dimana pemain menjadi karakter dalam *game* dengan penggunaan kamera yang memperlihatkan perspektif dari karakter *game* yang dimainkan. *Third person point of view* yaitu pemain mengontrol karakter sehingga penggunaan kamera memperlihatkan karakter yang dikontrol dan interaksinya dengan *environment game*. Dua *point of view* itu adalah *point of view* yang dikenal dalam desain *game*. Jika pemain bisa menjadi dan mengontrol karakter, bagaimana jika pemain tidak bisa menjadi maupun mengontrol karakter?. Karakteristik ini disebut sebagai *fourth person point of view*, istilah yang pertama kali digunakan oleh *game Pavilion* dalam materi promosinya. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membahas karakteristik permainan *fourth person point of view*, dan perbandingannya dengan *point of view* lainnya. Penelitian ini merupakan penelitian studi kasus yang membahas mengenai *game Pavilion* dengan teknik pengumpulan data berupa *play-testing game*, wawancara dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *point of view* dalam *game* memiliki kaitan dengan *genre* dan *style game*. Pada studi kasus *game Pavilion* karakteristik *fourth person point of view* dapat digunakan karena *game* tidak berfokus pada eksplorasi cerita dan karakter.

**Kata kunci:** *fourth person point of view, game design, game Pavilion*

### Abstract

*Point of view in game design is closely related to character, visualization, and use of in-game cameras. First person point of view means that the player becomes the character in the game, and the camera only shows the perspective from the character's eyes. The meaning of the third person point of view is the player controls the character, the camera shows the character entirely so the player can see how the character interacts within the environment. These two points of view are basically known in game design. If a player can become and control a character, what if the player cannot become or control the character? This characteristic is called as the fourth person point of view, the term that was first used by game Pavilion in its promotional material. The purpose of this research is to discuss the characteristics of the fourth person point of view, and the comparison with another point of view. This is a case study research that discusses the Pavilion game with data collection techniques through play-testing the game, interviews, and literature studies. The result of the study shows that the point of view in the game has to do with genre and game style. Moreover, the case study of game Pavilion shows that its characteristic of fourth person point of view is appropriate because the game does not focus on the exploration of story and character.*

**Keywords:** *fourth person point of view, game design, game Pavilion*

## 1. PENDAHULUAN

Istilah sudut pandang atau sudut penggambaran (*point of view* / POV) yang dikenal selama ini yaitu sudut pandang orang pertama (*first person point of view*), sudut pandang orang kedua (*second person point of view*) dan sudut pandang orang ketiga (*third person point of view*) yang bisa ditemukan dalam karya sastra, film dan juga *game*. Dalam *game*, *point of view* yang dikenal ada dua, yaitu *first person point of view* dan *third person point of view*.

*First person point of view* dalam *game* kemudian juga dikenal sebagai salah satu *genre* permainan *game* seperti *first person shooter*. Meskipun demikian, *point of view* tidak hanya sekedar merujuk pada *genre game*, tapi *point of view* merujuk pada penggunaan kamera dan visualisasi *game* yang tampak pada layar. Penggunaan kamera dalam *game* bisa diartikan sebagai visualisasi atau perspektif yang tampak dari karakter yang dimainkan (Haigh-hutchinson, 2005; Laurier & Reeves, 2014; Zammitto, 2008) dan visualisasi atau perspektif karakter yang dimainkan. Pada umumnya *game mainstream* yang dikeluarkan oleh *developer game* ternama akan merujuk pada penggunaan kamera berdasarkan *point of view* di atas.

Pada tahun 2014 sebuah *game indie* berjudul Pavilion dipasarkan ke publik untuk konsol *game* PS4. Hal yang menarik dari *game indie* ini adalah penggunaan istilah *fourth person game* untuk menggambarkan *game* ini. Pavilion merupakan *puzzle game* yang dibuat oleh Vissiontrick media dengan tim *developer* oleh Rickard Westman dan Henrik Flink. Pavilion pertama kali dipublish untuk PC dan konsol PS4 dan telah memenangkan berbagai jenis penghargaan, yaitu: *Winner Best Design AZPlay 2015*, *Winner Best Art Big Fest 2016*, *Official selection Indiecade 2015*, *Grand Prix Busan Indie Connect 2015*, *Nominee Best Game Big Fest 2016* dan *Finalist Nordic Game Indie Night 2015*. *Game* pavilion sendiri merupakan *game indie*—istilah *indie game* (*independent games*) sendiri tidak memiliki definisi yang pasti karena akademisi *game* cenderung untuk membahas “bagaimana” konsep *indie game* ketimbang “apa” itu *indie game* (Parker, 2013)—yang dapat dipahami sebagai *marketing* (pemasaran), *style* (gaya), dan orisinalitas *game*.

Artikel yang dibuat oleh McWhertor (2013) menjelaskan bahwa menurut desainernya, *game* Pavilion merupakan *game* petualangan dengan menggunakan perspektif orang ke empat. Pemain berinteraksi dengan objek seperti lonceng, lampu, dan kotak untuk mengarahkan karakter *game*. Karakter dalam *game*, seorang pria dengan latar belakang dan tujuan permainan yang misterius, tidak bisa dikontrol secara langsung oleh pemain, pemain hanya bisa mengarahkan karakter dengan berinteraksi dengan benda-benda disekitar karakter.

Istilah *fourth person point of view* merupakan istilah yang baru baik dalam industri *game* maupun dalam karya sastra dan film. Beberapa penelitian mengenai *point of view* dan penggunaan kamera dalam *game* telah dilakukan oleh Haigh-hutchinson, 2005; Laurier, Eric. Reeves, 2014; Morgan, 2016; Zammitto, 2008, tetapi sejauh ini hanya meneliti mengenai *first person* dan *third person point of view*, ataupun mengenai penggunaan kamera dalam *game*. Penelitian yang penulis lakukan adalah meneliti mengenai *fourth*

*person point of view* yang diperkenalkan oleh *game* Pavilion dengan menggunakan *game* tersebut sebagai studi kasus dalam memahami sudut pandang orang keempat. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami pengertian *fourth person point of view* dengan membandingkannya dengan *point of view* lainnya, serta menganalisis karakteristik dari *fourth person point of view game* Pavilion.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian studi kasus dengan menggunakan *game* Pavilion sebagai kasus yang akan dianalisis. Dalam penelitian studi kasus, peneliti bisa menggunakan berbagai metode dalam menjelaskan atau mengevaluasi suatu fenomena (Sumartono, 2017). Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dimana peneliti akan mengeksplorasi *game* Pavilion dengan mengumpulkan informasi secara detail.

Penelitian ini dilaksanakan dengan melakukan tahapan *play-testing* terhadap *game* digital *fourth person puzzle game* yang berjudul "Pavilion". Berdasarkan hasil *play-testing* yang dilakukan maka peneliti bisa memahami secara mendalam mengenai desain interaktivitas *game*, *environment game*, interaksi pemain dengan karakter yang nantinya akan mengarahkan ke hasil penelitian. Sejalan dengan itu peneliti akan melakukan studi pustaka terhadap penelitian dan artikel ilmiah yang akan mendukung data peneliti. Selain mencobakan permainan secara langsung, peneliti juga melakukan studi di youtube dan membaca *review* pemain mengenai Pavilion. Langkah selanjutnya yaitu melakukan wawancara dengan informan dari akademisi desain *game*, praktisi di bidang *game* dan pemain *game*. Wawancara tersebut berguna untuk penunjang data dan sekaligus menghasilkan keabsahan data peneliti.

Wawancara dilakukan dengan cara tatap muka langsung. Informan terlebih dahulu diminta untuk memainkan *game* Pavilion yang menjadi objek penelitian, kemudian peneliti akan memberikan pertanyaan semi terstruktur seputar *game* tersebut, pemahaman mengenai sudut pandang permainan, karakter *game*, *gameplay*, *environment game*. Adapun akademisi yang menjadi informan terdiri dari empat orang akademisi, tiga diantaranya merupakan akademisi dibidang desain *game* dan satu akademisi dari sastra. Keputusan pemilihan akademisi dari dua bidang ilmu ini adalah untuk mendapatkan data yang lebih akurat mengenai penggunaan istilah *point of view*. Sedangkan informan dari praktisi *game* terdiri dari dua orang dan pemain *game* terdiri dari empat orang.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **3.1. Point of View**

Pemahaman mengenai *point of view* salah satunya berkaitan dengan bagaimana kamera "menampilkan" gambar di layar permainan dan pemahaman mengenai sudut pandang dalam visual *game* yaitu bagaimana "kamera" digunakan dalam menangkap karakter dan *background* (Aumont, 2009). Pemahaman mengenai kamera dalam *game* akan berbeda dengan kamera dalam film, karena ada beberapa teknik kamera dalam film yang tidak bisa diterapkan dalam *game* (Lin, Shih, & Tsai, 2004).

Penggunaan kamera dan visualisasi dalam *game* berpengaruh terhadap *immersion*, *presence*, dan *engagement* ketika pemain memainkan sebuah *game*. Perbedaan *point of view* dalam *game* akan memberikan efek *immersion*, *presence* dan *engagement* yang berbeda pula bagi pemain (McMahan, 2003). *Immersion* dan *presence* dapat diartikan sebagai keterpikatan dan kekhusyukan pemain dalam memainkan *game* yang diakibatkan oleh rasa keterlibatan pemain yang seolah-olah berada dalam dunia *game*. Sedangkan *engagement* dapat diartikan sebagai "*emotional investment*" pemain dalam memainkan *game*. Perkembangan visual dan juga kamera *game* dari 2D dan *isometric camera* menjadi 3D membuat *immersion*, *presence* dan *engagement* pemain dalam memainkan *game* menjadi lebih kuat. Hal ini tidak mengherankan karena peralihan visual *game* dari 2 dimensi menjadi 3 dimensi dan penggunaan kamera dalam *game* dapat menciptakan sensasi "keterlibatan secara nyata" bagi pemainnya, yang kemudian dapat membuat pemain ketagihan bahkan lupa waktu ketika bermain.

*First person point of view* yaitu dimana pemain menjadi karakter yang ada dalam *game*, sehingga secara visual yang tampak pada layar adalah apa yang dilihat melalui mata karakter yang dimainkan (Haigh-hutchinson, 2005). Pada permainan *game* dengan sudut pandang orang pertama yang terlihat hanyalah *background* atau *environment* dimana karakter berada, sedangkan visual dari karakter tidak akan terlihat. *Third person point of view* yaitu dimana pemain mengontrol karakter, sehingga secara visual yang tampak pada layar adalah karakter yang dikontrol berikut *background* atau *environment* dimana karakter tersebut berada (Lim & Reeves, 2009). Sehingga pada permainan dengan sudut pandang orang ketiga akan memperlihatkan interaksi antara karakter yang dikontrol dengan lingkungan atau *environment* dalam *game*.

Agar bisa memahami *point of view* lebih lanjut ada baiknya kita pahami juga *point of view* dalam media yang berbeda seperti karya sastra. *Game* dan karya sastra menggunakan dua media yang berbeda sehingga penggunaan atau pemahaman sudut pandang pun bisa berbeda. Penggambaran sudut pandang dalam karya sastra terdiri dari *first person point of view*, *second person point of view* dan *third person point of view*. Sedangkan pada *game* hanya mengenal *first person point of view*, *third person point of view*, dan sekarang *fourth person point of view* yang akan dibahas lebih lanjut dalam studi kasus *game* Pavilion.

Jika pada sudut pandang orang pertama dalam karya sastra narator menceritakan mengenai dirinya sendiri maka pada *game* orang pertama, pemain menjadi karakter. Jika pada karya sastra karakter "aku" tersurat dalam teks cerita, maka sebaliknya pada *game* karakter "aku" atau karakter yang dimainkan oleh pemain tidak akan terlihat secara visual. Namun, pada dasarnya memiliki pemahaman yang sama bahwa cerita atau *game* menceritakan mengenai pengalaman "aku" atau pemain sebagai tokoh utama dalam cerita atau *game*.

Sedangkan dalam *game* orang ketiga, karakter yang dimainkan oleh pemain terlihat di layar secara visual karena pada sudut pandang ini pemain tidak lagi menjadi karakter, sehingga kamera atau sudut pengambilan gambar tidak berasal dari karakter, tetapi

kamera justru mengambil gambar karakter atau memperlihatkan karakter yang dikontrol oleh pemain. Maka “aku” atau narator dalam sastra dan pemain yang mengontrol karakter berada di luar layar, yang terlihat hanya karakter yang dimainkan atau diceritakan.

Bagaimana ketika karakter yang ada dalam *game* tidak bisa dikontrol oleh pemain, atau pemain tidak bisa menjadi karakter dalam *game*, seperti dalam penggambaran orang pertama dan orang ketiga? Inilah yang kemudian disebut sebagai sudut pandang orang keempat atau *fourth person point of view* berdasarkan studi kasus *game* Pavilion. Sudut pandang orang keempat menurut developer *game* Pavilion adalah dimana karakter tidak bisa dimainkan secara langsung oleh pemain. Berbeda dengan permainan orang pertama dimana pemain “menjadi” karakter dan sudut pandang orang ketiga dimana pemain “mengontrol” karakter maka orang keempat dimana pemain tidak bisa menjadi dan mengontrol karakter tapi hanya bisa mengarahkan karakter dalam *game* dengan mengontrol elemen pendukung *environment game*.

Berdasarkan wawancara dengan informan dari akademisi dari bidang ilmu sastra, ia meragukan kemungkinan sudut pandang orang keempat dalam karya sastra. Namun, hal yang berbeda mungkin saja muncul dalam *game* yang diakibatkan oleh perbedaan media yang digunakan seperti teks dan gambar. Lebih lanjut kita bahas mengenai *game fourth person* dengan studi kasus *game* Pavilion.

### 3.2. *Game* Pavilion

*Game* Pavilion merupakan *puzzle game adventure* dimana pemain mengarahkan karakter dalam *game* menjelajahi suatu taman atau tempat dengan setting *alternative realm*. *Puzzle game adventure* merupakan pencampuran dari dua genre *game*, yaitu *puzzle* dan *adventure*. *Puzzle game* pada umumnya tidak *replayable* (tidak dapat dimainkan berulang) karena tidak adanya faktor acak (*randomness*) dalam permainan *puzzle* (Schell, 2008). Selain itu Schell juga menjelaskan bahwa pada umumnya permainan *puzzle* memiliki satu strategi kunci untuk menyelesaikan permainan dan tujuan permainan adalah untuk menemukan strategi tersebut. Sedangkan *adventure game* merupakan *game* yang berfokus pada cerita dan eksplorasi cerita oleh pemain. *Adventure game* juga memiliki pemecahan teka-teki (*puzzle solving*) yang terintegrasi dalam ceritanya (Chess, 2015; Fernández-Vara, 2011).

Tujuan permainan Pavilion merupakan suatu misteri yang akan terpecahkan dengan memainkan dan menyelesaikan permainan. Pemain tidak dikenalkan dengan karakter, latar belakang karakter, apa yang harus dilakukan karakter dan mengapa karakter harus berkeliling menjelajahi dunia *game* Pavilion tersebut. Secara kontrol permainan dan *gameplay* pun pemain tidak diberi tutorial cara bermain sehingga cerita, tujuan permainan dan cara bermain menjadi satu misteri besar yang harus dipecahkan sendiri oleh pemain dari awal. Dalam hal “cara bermain” pemain harus mencari tahu sendiri dengan melakukan eksperimen atau mencobakan langsung. Bagian awal *game* sebaiknya dapat membuat pemain memahami dan mempelajari cara bermain (Oxland, 2004), tetapi tutorial dalam *game* bukanlah suatu keharusan, karena pemain akan

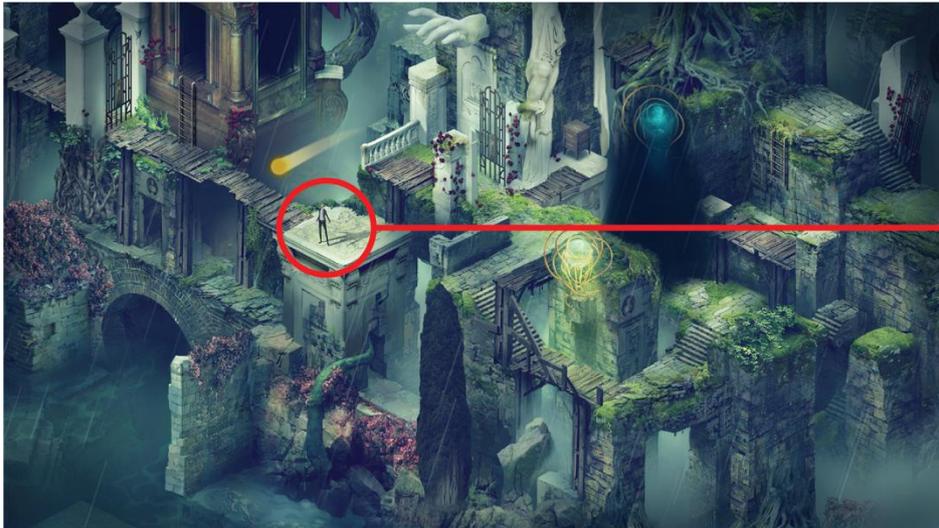
menemukan cara bermain dengan mencoba *game* (Mikami, *personal communication*, 10 September 2018). Namun, *game* seperti ini cenderung hanya diperuntukkan untuk kelompok pemain tertentu yang memang menyukai genre *game puzzle* dan misteri.

Berbeda dengan *game* digital lainnya dimana pemain seolah-olah menjadi karakter yang dimainkan dalam *game*, karakter dalam Pavilion tidak bisa dimainkan oleh pemain, melainkan hanya bisa diarahkan dengan menggerakkan benda-benda yang ada di *environment game*. Inilah yang kemudian disebut sebagai permainan orang keempat, dimana pemain tidak bisa menjadi karakter ataupun mengontrol karakter.

*Environment game* Pavilion mengambil *setting alternative realm* dilihat dari visualnya yang cenderung terlihat surealis dengan adanya pencampuran antara teknologi dengan alam dan struktur bangunan dalam ukuran sangat besar. *Setting alternative realm* sendiri memiliki kekurangan dan kelebihan. Kelebihannya yaitu dari sisi desainer *game* dapat mengeksplorasi bentuk dan membuat konsep kreatif yang tidak biasa yang tidak biasa kita temukan secara *real-life* atau pada kehidupan nyata. Dari sisi pemain, keunggulannya yaitu pemain bisa mengeksplorasi lingkungan dan visual yang indah dan tidak biasa tadi, sehingga pemain bisa “berkhayal” dan berandai mengenai dunia alternatif ini. Kekurangan dari *setting alternative realm* ini yaitu tidak *relatable* karena *setting* dan visual tersebut tidak ada di kehidupan nyata. Namun, *alternative realm* justru bisa menjadi positif apabila *setting* alternatif dan surealis tersebut masih relevan dengan kehidupan nyata.

Fungsi visual dalam permainan yang disebut dengan *environment game* ini bukan hanya sekedar indah untuk dipandang, tapi juga menjadi penanda. Berdasarkan wawancara dengan Mikami, elemen dari *environment game* biasanya bisa dibedakan mana bagian yang interaktif dan mana bagian yang tidak interaktif. Elemen tersebut biasanya bisa dibedakan dengan warna dan detail gambar. Elemen yang tidak interaktif biasanya warnanya menyatu dengan *background* atau latar belakang permainan dan detailnya pun cenderung sederhana sehingga tidak terlihat mencolok. Sebaliknya elemen yang interaktif warnanya cenderung lebih terang dan detailnya pun cenderung lebih jelas terlihat sehingga elemen tersebut lebih menonjol dibandingkan elemen lainnya. Biasanya elemen yang menonjol ini merupakan tanda bagi pemain untuk menyentuh (jika permainannya berupa sentuh atau klik jika menggunakan cursor) sebagai bagian dari interaksi permainan.

Namun, pada beberapa *stage* di *game* Pavilion, elemen interaktif dan non-interaktif tidak terlihat berbeda sehingga ketika memainkan *game* tersebut pemain cenderung salah menyentuh elemen yang non-interaktif karena berfikir elemen tersebut akan memberikan reaksi permainan. Peneliti menyimpulkan bahwa ini diakibatkan oleh ilustrasi dari *environment game* sangat detail meskipun dalam ukuran yang lebih kecil. Secara umum visual *environment*-nya terlihat sangat bagus dan detail tapi dari segi interaktivitas justru sedikit mengganggu karena pemain tidak bisa memisahkan elemen interaktif dan non-interaktif.



perbandingan ukuran  
environment game  
dengan karakter

Gambar 1. Visual *environment game* Pavilion dengan menggunakan *isometric camera*

Penggambaran *environment game* menggunakan *isometric camera*, yaitu penggambaran tampilan layar permainan dengan bentuk perspektif  $\frac{3}{4}$ . Tampilan seperti ini dapat memperlihatkan lingkungan permainan secara utuh, namun kekurangannya pemain cenderung kesulitan untuk memahami letak atau arah atas dan bawah dan pemain juga tidak bisa melakukan eksplorasi terhadap *environment* karena *isometric camera* merupakan tipe *fixed camera*. Pada dasarnya *isometric camera* mengurangi “*sense of immersion*” atau rasa terpicik dan menyatu dalam permainan.

Kekurangan lain dari perspektif *isometric* ini yaitu penggambaran karakter yang kecil dibandingkan proporsi lingkungan *game* seperti yang terlihat dari gambar 1, sehingga jika dimainkan sebagai *mobile game* di *smartphone* maka pemain akan kesulitan melihat pergerakan dari karakter karena ukurannya yang cenderung kecil. Namun, jika kita pahami penjelasan di sub bagian sebelumnya kita bisa mengkaitkan antara karakter yang tidak bisa dikontrol atau pemain yang tidak bisa menjadi karakter dengan penggambaran *environment* menggunakan *isometric camera*. Keduanya memperlihatkan bahwa karakter bukanlah hal yang penting dalam *game* ini, mengingat ukuran karakter yang kecil dibandingkan dengan keseluruhan *environment* dalam layar dan karakter yang tidak bisa dimainkan. Sehingga pada *game* ini pemain tidak merasakan *immersion* karena konsep *game* yang tidak mementingkan karakter.

### 3.3. *Fourth Person* dalam *Game Pavilion*

Karakter dalam permainan ini tidak diperlihatkan secara jelas (kecuali dalam materi promosi seperti poster). Berdasarkan analisis peneliti ini disebabkan oleh sudut pandang orang keempat tersebut, dimana “pemain tidak bisa mengontrol karakter” sehingga tidak ada rasa kedekatan antara pemain dan karakter. Berbeda dengan permainan orang pertama dimana pemain “menjadi” karakter dan permainan orang ketiga dimana pemain “mengontrol” karakter, sehingga ada rasa dekat dengan karakter dalam *game*. Ketika pemain tidak bisa menjadi dan mengontrol karakter maka karakter menjadi tidak penting bagi pemain, sehingga sepanjang permainan kita tidak bisa melihat karakter

secara jelas. Seperti yang telah dijelaskan pada sub bagian sebelumnya bahwa karakter tidak diketahui latar belakang, cerita dan motivasinya dalam permainan. Hal ini semakin memperkuat kesan bahwa karakter tidak penting dalam permainan ini, dan bisa disimpulkan bahwa karakter tidak penting karena pemain tidak bisa menjadi ataupun mengontrol karakter. Namun, misteri yang timbul akibat pertanyaan-pertanyaan seputar karakter justru semakin memperkuat efek misteri dari *genre* petualangan *game* ini.

Argumen bahwa karakter tidak penting diperkuat dengan pembahasan dari penggambaran *environment game* yang menggunakan *isometric camera*, dimana *isometric camera* lebih menekankan pada penggambaran *environment* secara utuh, sehingga, detail karakter pun menjadi tidak penting. *Environment game* diperlihatkan dengan detail bahkan pada bagian yang tidak diperlukan. Pada sub bab sebelumnya sudah dibahas mengenai elemen yang digambarkan secara detail adalah elemen interaktif dan elemen yang tidak detail adalah elemen yang non-interaktif. Hanya saja *game Pavilion* menggambarkan *enviroment* secara detail. Ini memperkuat argumen dimana, pada *game* ini *environment* menjadi lebih penting dibandingkan karakter.

Sehingga pemain hanya ingin memecahkan misteri permainan, tidak berfokus pada karakter atau pengembangan cerita, sehingga *genre puzzle* seperti ini cocok menggunakan *point of view* orang keempat.

Tabel 1. Analisis perbandingan *point of view* berdasarkan interaksi, karakter dan *environment*

	<b>1<sup>st</sup> Point of View</b>	<b>3<sup>rd</sup> Point of View</b>	<b>4<sup>th</sup> Point of View</b>
Karakter / avatar	Tidak terlihat di layar	Terlihat di layar	Terlihat di layar
Visualisasi avatar	Tidak terlihat/ hanya memperlihatkan tangan/sebagian dari tubuh karakter/avatar.	Terlihat karakter secara utuh di layar, pada umumnya di visualisasikan di depan kamera sehingga hanya terlihat tubuh belakang karakter	Terlihat karakter secara utuh, visualisasi dari depan.
kamera	<i>Perspective view</i> : karakter adalah kamera, menggerakkan karakter berarti menggerakkan kamera.	<i>Perspective view</i> : kamera mengikuti karakter yang dikontrol, kamera bisa digerakkan ke atas, bawah, kiri dan kanan	<i>Isometric camera/fixed camera</i>
Interaksi pemain dan karakter permainan	Pemain menjadi karakter	Pemain mengontrol karakter	Pemain tidak bisa menjadi dan mengontrol karakter

	<b>1<sup>st</sup> Point of View</b>	<b>3<sup>rd</sup> Point of View</b>	<b>4<sup>th</sup> Point of View</b>
<i>Immersion, presence, engagement</i>	Dekat/terbangun dengan baik	Dekat/terbangun dengan baik	Tidak dekat/tidak terbangun dengan baik
Perbandingan karakter vs <i>environment</i>	Perbandingan tidak kontras, karena <i>environment</i> yang bisa dilihat terbatas seperti sudut pandang manusia normal di kehidupan nyata, karena tujuan <i>game</i> untuk fokus pada <i>environment</i> dan bukan karakter	Perbandingan tidak kontras, memperlihatkan karakter yang dimainkan dan <i>environment</i> karena karakter dan <i>environment</i> menjadi fokus dalam permainan	Perbandingan ukuran karakter dan <i>environment</i> sangat kontras. <i>Environment</i> diperlihatkan secara luas ( <i>wide</i> ) sehingga ukuran karakter dalam layer menjadi sangat kecil. Disebabkan oleh fokus pemain ada di <i>environment</i> dan bukan karakter
Latar belakang karakter/ <i>background story</i>	Penting/diceritakan	Penting/diceritakan	Tidak penting/tidak diceritakan

Perbedaan ketiga *point of view* tersebut erat kaitannya dengan *genre* permainan karena akan mempengaruhi desain *game* seperti desain karakter, *environment* dan interaktivitas dalam *game*. Permainan yang berfokus pada karakter permainan akan memiliki avatar dan akan diperlihatkan menggunakan *first person point of view* atau *third person point of view*. Penggambaran di layar komputer atau sudut pengambilan gambar (kamera) pada *first person point of view* akan lebih banyak berfokus pada *environment* dalam *game*, dikarenakan *first person point of view* dimana pemain menjadi karakter. Sedangkan pada *third person point of view*, penggambaran di layar atau penggunaan kamera akan fokus pada karakter dan *environment* karena akan memperlihatkan interaksi karakter dalam *environment game*. Begitu juga pada permainan Pavilion dengan menggunakan *fourth person point of view* memperlihatkan karakter dan *environment*, tetapi dengan perbedaan ukuran yang sangat kontras. *Environment* divisualisasikan dalam ukuran luas (*wide*) sehingga karakter yang ditempatkan dalam *environment* menjadi sangat kecil ukurannya. Hal ini juga dipengaruhi oleh penggambaran *environment* dalam *game* Pavilion tersebut yaitu dengan menggunakan *isometric camera* dimana karakter dari *isometric camera* adalah visual *environment* yang luas (*wide*).

Jika dilihat dari pemahaman mengenai *fourth person point of view* dan karakteristik *fourth person point of view* berdasarkan studi kasus *game pavilion* dapat disimpulkan bahwa, interaksi pemain, karakter, *environment* dan genre permainan tidak dapat menciptakan *sense of immersion*, *presence* dan *engagement* yang kuat.

#### 4. KESIMPULAN

Istilah *fourth person point of view* atau sudut pandang orang keempat merupakan istilah yang baru dan dicetus dan pertama kali digunakan oleh *game* digital berjudul *Pavilion*. *Game Pavilion* yang pertama kali dipasarkan pada tahun 2014 pada konsol permainan PS4 dan dipasarkan ulang sebagai permainan digital di *smartphone* pada tahun 2017. *Pavilion* merupakan *game indie*, yaitu *game* dipasarkan tidak melalui *publisher* atau perusahaan ternama atau yang sudah mapan secara ekonomi dan bisnis.

*Game pavilion* memiliki genre *puzzle game* dan *adventure game*. Genre gabungan semacam ini sangat sering dijumpai dalam *game* saat ini. Berdasarkan penelitian terhadap studi kasus dari *game Pavilion* ini peneliti menyimpulkan bahwa genre *game* akan mempengaruhi *point of view* dalam *game* karena berkaitan dengan tema/*style game*, karakter dan penggambaran kamera. *Game* dengan *point of view* yang berbeda akan memberikan pengalaman bermain yang berbeda karena *style game*, karakter, *environment* akan mempengaruhi *gameplay* dan interaksi pemain dengan *game*.

Pada studi kasus *game pavilion* yang merupakan genre *puzzle adventure* dengan visual secara *isometric camera* berhasil diterjemahkan atau divisualisasikan menggunakan karakteristik *fourth person point of view*. Ini disebabkan karena pada *fourth person point of view* pemain tidak bisa menjadi dan mengontrol karakter sehingga interaksi pemain dengan karakter tidak memiliki kedekatan emosional. Pada genre *puzzle adventure* terutama pada studi kasus *Pavilion* lebih berfokus pada pemecahan masalah secara *environment game* sehingga karakter tidak berpengaruh dalam permainan ini. Ada atau tidaknya karakter tidak akan memberikan dampak yang besar terutama karena dalam *game* ini *background story* atau latar belakang karakter tidak diceritakan, bahkan tujuan dari karakter pun tidak diketahui sepanjang permainan.

Peneliti menyimpulkan bahwa permainan *Pavilion fourth person point of view* ini memiliki kaitan dengan status *game* tersebut sebagai *indie game* atau *independent games*, dimana kelompok atau desainer *indie games* memiliki peluang lebih besar dalam melakukan eksplorasi mengenai genre *game*, *gameplay*, visual *game* bahkan *point of view* dalam *game*. Berdasarkan pemahaman mengenai *fourth person point of view* melalui studi kasus *game Pavilion* dapat disimpulkan bahwa permainan dengan karakteristik *fourth person point of view* memungkinkan jika tujuan atau konsep dari *game* tidak berfokus pada eksplorasi cerita atau karakter.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aumont, J. (2009). The point of view. *Quarterly Review of Film and Video*, (January 2015), 37–41.
- Chess, S. (2015). The Ravenhearst video games and gothic appropriation. *Feminist Media Studies*, 15(3), 382–396.
- Fernández-Vara, C. (2011). From open mailbox to context mechanics: shifting levels of abstraction in adventure games. In *FDG '11 Proceedings of the 6th International Conference on Foundations of Digital Games* (pp. 131–138).
- Haigh-hutchinson, M. (2005). Fundamentals of Real-Time Camera Design.
- Laurier, E., & Reeves, S. (2014). Cameras in video games: Comparing play in Counter-Strike and the Doctor Who Adventures.
- Lim, S., & Reeves, B. (2009). Being in the Game : Effects of Avatar Choice and Point of View on Psychophysiological Responses During Play Being in the Game : Effects of Avatar Choice and Point of View on Psychophysiological Responses During Play. *Media Psychology*, (January 2015), 37–41.
- Lin, T., Shih, Z., & Tsai, Y. (2004). Cinematic Camera Control in 3D Computer Games. In *WSCG SHORT Communication papers proceedings*.
- McMahan, A. (2003). Immersion, Engagement, and Presence.
- Morgan, D. (2016). Where are we ?: camera movements and the problem of point of view. *New Review of Film and Television Studies*, 0309 (February).
- Parker, F. (2013). Indie Game Studies Year Eleven. In *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*.
- Schell, J. (2008). *The art of game design*. Burlington: Morgan Kaufmann Publisher.
- Zammitto, V. (2008). Visualization techniques in video games. In *EVA 2008 London Conference* (pp. 267–276).