

Ringkasan Eksekutif

Pedoman GDI

Lebih dari tiga miliar orang bermain video game di seluruh dunia.¹ Pemain dari segala usia, latar belakang, dan perspektif terhubung melalui kesenangan bermain game. Namun, beberapa studi mengungkapkan adanya kesenjangan besar antara pribadi pemain game masa kini dan refleksi mereka di layar. Geena Davis Institute (GDI) telah membuat pedoman untuk membantu kita memahami, melakukan refleksi, dan mengatasi potensi bias dalam naratif dan perkembangan karakter game kita. Tujuan institut ini adalah untuk mendukung developer game dengan berbagai sarana yang dapat memberikan dampak positif dalam aspek representasi dan inklusi.

Pedoman GDI ini dibagi menjadi lima topik kunci yang akan membantu kita membuat game yang menarik dan berkesan.

Topik 1: Merancang Pendekatan

Kita harus paham bahwa pengalaman yang dirasakan oleh setiap individu bervariasi, sesuai dengan identitas pribadi mereka yang terbentuk, dan cara identitas pribadi tersebut menghasilkan perspektif. Refleksi diri melibatkan proses introspeksi untuk memandu dalam menentukan pilihan kreatif yang penuh pertimbangan dan pemikiran. Selain itu, mempelajari dan memahami bagaimana identitas setiap individu mewarnai dan memengaruhi pengalaman mereka masing-masing dapat membantu kita menciptakan karakter multidimensi yang autentik dan meninggalkan kesan bagi pemain.

Topik 2: Menyusun Cerita

Jika game yang sedang kamu garap berlatar di masa dan tempat yang nyata dalam sejarah, kejadian sejarah dan budaya apa yang ingin kamu tunjukkan? Padukan riset, konsultasi dengan pakar, dan kolaborasi bersama anggota tim untuk menentukan pilihan-pilihan ini. Kembangkan narasi dan karakter yang secara aktif menggugah pertanyaan soal stereotip berbasis identitas. Jadi, ciptakan cerita yang lebih

¹ DFC Intelligence. (2020). Global video game consumer population passes 3 billion. Diambil dari <https://www.dfcint.com/global-video-game-consumer-population/>

kompleks dan peluang naratif yang lebih luas dengan menampilkan beragam perspektif, opini, dan pengalaman menggunakan kreativitas dan inovasi.

Topik 3: Mendesain Karakter

Buat desain karakter yang beragam, mulai protagonis hingga NPC, agar pemain lebih terhubung dengan keseluruhan lanskap representasi game. Pelajari riset tentang dampak pengalaman bermain game yang dirasakan pemain di dunia nyata, dan gunakan pemahaman tersebut sebagai pertimbangan dalam menciptakan penggambaran karakter yang mengedepankan respek, pengalaman, dan keterlibatan. "5P" dari GDI bisa dijadikan kerangka kerja untuk membantu membentuk karakter multidimensi yang memiliki kepribadian, motivasi, dan cerita latar unik. Saat merancang karakter, refleksikan penggambarannya dengan poin berikut:

1. **Prominance (Signifikansi):** Seberapa signifikan karakter tersebut dalam dunia game garapanmu ini?
2. **Power (Kuasa):** Apa karakter itu punya suatu kuasa?
3. **Personality (Kepribadian):** Apa saja rangkaian karakteristik unik yang bisa mendefinisikan karakter dan membentuk interaksi serta reaksinya dalam game?
4. **Proficiency (Keahlian):** Apa keterampilan, kemampuan, dan talenta unik yang dimiliki karakter itu di dunia game?
5. **Profession (Profesi):** Apa pekerjaan, peran, atau latar belakang profesional karakter itu di dunia game?

Topik 4: Menjalinkan Koneksi

Libatkan langsung pihak-pihak yang bisa berkomunikasi dengan berbagai perspektif dan variasi identitas agar bisa tercipta hubungan yang autentik dengan pemain. Mulailah dengan menyertakan dan mengumpulkan umpan balik dari orang-orang yang akan kita representasikan sepanjang pengembangan. Kemudian, poles game berdasarkan umpan balik tersebut dan tinjau kembali untuk memastikan setiap masalah yang teridentifikasi telah diatasi.

Topik 5: Memupuk Kebersamaan

Pertimbangkan berbagai strategi untuk meningkatkan keterlibatan pemain dan mendorong retensi jangka panjang. Kita bisa mengukur respons pemain terhadap upaya representasi inklusif lewat umpan balik dari pemain dan metrik keterlibatan mereka. Kolaborasi adalah kunci: permudah kolaborasi antartim, penerbit,

dan komunitas game guna memprioritaskan pembuatan konten dan ruang koneksi yang nyaman bagi semua pemain.

Representasi sifatnya unik. Pedoman GDI ini tidak akan membahas setiap tantangan yang mungkin akan kita alami. Pedoman ini hanyalah sarana, bukan instruksi. Jadi, sebaiknya gunakan pedoman ini dilengkapi dengan konsultasi bersama pakar, sumber informasi tambahan, dan berbagai praktik di perusahaan inklusif untuk meraih tujuan.

Terima kasih telah berpartisipasi dalam perjalanan ini bersama kami!