

## INTISARI

Meningkatnya popularitas *video game* datang dengan ekspektasi terhadap desainer untuk menciptakan permainan yang mampu memberikan pengalaman yang bermakna kepada pemainnya. Terutama bagi *Computer Role-playing Game* (CRPG) sebagai salah satu genre yang ada semenjak awal perkembangan *video game*. Sebab itu, penelitian ini berupaya untuk memahami konsep fundamental dalam desain CRPG dan menyelidikinya melalui pemikiran fenomenologi Maurice Merleau-Ponty. Secara sistematis, penelitian ini terbagi atas tiga tujuan: menjelaskan konsep desain CRPG; menjelaskan konsep fenomenologi Maurice Merleau-Ponty; dan menyelidiki konsep desain CRPG berdasarkan pemikiran fenomenologi Maurice Merleau-Ponty.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan model penelitian kualitatif. Melalui studi kepustakaan, penelitian dilakukan dengan menggunakan data yang bersumber dari literatur, jurnal, artikel, dan sumber tertulis lainnya. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskripsi, interpretasi, induksi, komparasi, dan refleksi kritis.

Penelitian ini menemukan bahwa analisis terhadap kebutubuhan manusia, sebagaimana dalam pemikiran Maurice Merleau-Ponty, dapat memengaruhi arah desain keempat elemen dasar (*elemental tetrad*) yang digunakan untuk menyusun CRPG. Pertama, desain elemen mekanisme dilakukan dengan menjadikan pergerakan dan perspektif pemain sebagai pusatnya. Kedua, elemen narasi dibangun dengan mengutamakan pengalaman pemain yang cukup dan konsisten. Ketiga, tujuan yang perlu dicapai dalam desain elemen estetika adalah kesatuan pengalaman visual, auditif, dan taktil. Artinya, objek bersuara seperti lingkungannya atau sebaliknya. Terakhir, desain teknologi dikatakan berhasil jika teknologi yang digunakan oleh pemain dapat diinkorporasi dengan berhasil ke dalam diri manusia. Pandangan kebutubuhan Maurice Merleau-Ponty turut memberikan pertimbangan lain dalam konsep imersi dengan menekankan kesatuan dari mekanisme, narasi, estetika, dan teknologi yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna, interaktif, dan intuitif dalam dunia virtual.

**Kata kunci:** *Computer Role-playing Game (CRPG), elemental tetrad, Merleau-Ponty, kebutubuhan*

## **ABSTRACT**

*The increasing popularity of video games comes with expectations for designers to create games capable of providing meaningful experiences to players. This is especially true for Computer Role-playing Games (CRPGs), a genre that has existed since the early development of video games. Therefore, this research aims to understand the fundamental concepts in CRPG design and investigate them through the phenomenological thinking of Maurice Merleau-Ponty. Systematically, the research is divided into three objectives: explaining the concept of CRPG design; explaining the concept of Maurice Merleau-Ponty's phenomenology; and investigating the concept of CRPG design based on Maurice Merleau-Ponty's phenomenological thinking.*

*This research is conducted using a qualitative research model. Through literature review, the research utilizes data from literature, journals, articles, and other written sources. The analytical methods employed in this research include description, interpretation, induction, comparison, and critical reflection.*

*The research finds that the analysis of human embodiment, as in Maurice Merleau-Ponty's thinking, can influence the direction of designing the four basic elements (elemental tetrad) used to compose CRPGs. Firstly, the design of the mechanism element is carried out by making player movement and perspective the center. Secondly, narrative element are constructed by prioritizing the player's immersive and consistent experience. Thirdly, the goal in aesthetic element design is the unity of visual, auditory, and tactile experiences; meaning that objects sound like their environment or vice versa. Lastly, successful technology design is achieved when the technology used by the player can be successfully incorporated into the human body. Maurice Merleau-Ponty's perspective on embodiment also provides another consideration in the concept of immersion by emphasizing the unity of mechanism, narrative, aesthetics, and technology; which can deliver meaningful, interactive, and intuitive experiences in the virtual world.*

**Keywords:** *Computer Role-playing Game (CRPG), elemental tetrad, Merleau-Ponty, embodiment*