

Peran Gim dalam Memaknai Pendidikan Empati: Analisis Visual pada Narasi Gim Menggapai Matahari

Lukman Hakim^{1*}, Yuyun Wahyu Izzati Surya², Sutinah³

¹Universitas Airlangga, Indonesia, ²Universitas Airlangga, Indonesia, ³Universitas Airlangga, Indonesia

*Corresponding Author. e-mail: lukman.hakim-2022@fisip.unair.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis narasi empati dalam Gim *Menggapai Matahari* (*The Sun Shines Over Us*) sebagai teks budaya digital yang merepresentasikan kesehatan mental pelajar dan pendidikan empati. Masalah yang diangkat adalah bagaimana Gim berpeluang memberikan makna bagi perkembangan pendidikan empati, yang secara khusus berfokus pada isu kepedulian sosial, inklusi dan kesehatan mental. Metode penelitian yang digunakan dengan pendekatan kualitatif dengan teknik analisis visual dan analisis naratif terhadap tujuh *multi-route playthroughs*, enam tangkapan layar, dan transkripsi dialog sebagai proses *encoding* konsep empati. Kerangka konseptual *Cultural Studies* dan *Game Studies* dipadukan dengan konsep komunikasi empatik untuk menginterpretasi bentuk emosi dan respons empati atau non-empati Rogers diantaranya: *perspective-taking*, validasi emosi atau *checking-in*, tindakan suportif, dan respons non-empatik. Temuan menunjukkan Gim membangun spektrum narasi empatik seperti memahami perspektif orang lain, validasi emosi, kepedulian hingga memanggil bantuan atau dorongan suportif, namun dalam Gim juga menampilkan bentuk narasi yang menampilkan agresi non-empati seperti intimidasi. Makna empati bersifat negosiatif karena dipengaruhi rute pilihan dan konsekuensi naratif cerita. Implikasinya, pembelajaran sosial-emosional juga dapat diperkuat melalui media Gim yang berfokus pada narasi empati sosial.

Kata kunci: Gim, empati, pendidikan, kesehatan mental, *Menggapai Matahari*

Abstract

This study aims to analyze the empathy narrative in the game *Menggapai Matahari* (*The Sun Shines Over Us*) as a digital cultural text that represents student mental health and empathy education. The problem raised is how games have the opportunity to provide meaning for the development of empathy education, which specifically focuses on issues of social care, inclusion and mental health. The research method used is a qualitative approach with visual analysis techniques and narrative analysis of seven *multi-route playthroughs*, six screenshots, and dialogue transcriptions as a process of encoding the concept of empathy. The conceptual framework of *Cultural Studies* and *Game Studies* is combined with the concept of empathic communication to interpret the forms of emotions and empathic or non-empathic responses of Rogers including: *perspective-taking*, emotional validation or *checking-in*, supportive actions, and non-empathic responses. The findings show that the game builds a spectrum of empathic narratives such as understanding others' perspectives, emotional validation, caring to calling for help or supportive encouragement, but the game also displays forms of narratives that display non-empathic aggression such as intimidation. The meaning of empathy is negotiable because it is influenced by the choice route and narrative consequences of the story. The implication is that social-emotional learning can also be strengthened through game media that focuses on social empathy narratives.

Keywords: Gim, empathy, education, mental health, *Menggapai Matahari*



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Indonesia sering disebut sebagai negara yang memiliki jumlah basis pemain Gim yang cukup besar di Asia dan di dunia. Dengan perkiraan sekitar 154 juta pemain Gim, Indonesia menduduki peringkat empat dunia. Intensitas bermain Gim diperkirakan dalam indikator skala waktu menghabiskan 53,52 miliar jam bermain Gim mobile sepanjang 2025 (Antaranews.com, 2025; Yonatan, 2026). Akses Gim terbanyak berasal dari player Gen Z dan Gen Alpha (Wafa, 2025). Durasi bermain harian yang cukup tinggi menandakan Gim bukan sekadar konsumsi sesekali, melainkan menjadi bagian dari rutinitas digital. Namun dari berbagai progresivitas industri Gim tersebut, problem dari sisi pendidikan justru menunjukkan bermain Gim secara berlebihan dapat mengganggu kepekaan sosial terutama pada empati. Sebuah studi menunjukkan kecanduan game online dapat mengorbankan waktu dan biaya untuk bermain game, yang berakibat pada kurangnya kepedulian terhadap lingkungan sekitar, yang menjadi indikator kuat kurangnya empati (Kurniawati & Harmaini, 2020). Berbagai studi yang menghubungkan dampak bermain Gim dengan adiksi dan empati dalam dunia pendidikan, khususnya bagi pelajar atau kelompok gamer telah banyak dilakukan. Namun penelitian ini berbeda, dengan mengamati muatan nilai-nilai empatik di dalam Gim, muncul sisi lain pemaknaan Gim menggunakan analisis visual dan naratif pada konten Gim. Berdasarkan konteks dukungan industri Gim di Indonesia, serta basis pemain Gim anak muda yang cukup tinggi, maka penelitian tentang konten pendidikan empati di dalam Gim menjadi cukup relevan.

Studi tentang hubungan intensitas bermain Gim online MOBA dan empati pada remaja, dengan intensitas bermain, justru memiliki tingkat empati yang tinggi (Dwibowo et al., 2024). Hal ini dikarenakan dalam sistem Gim MOBA, menuntut kerja sama, interaksi, serta komunikasi yang intensif, sehingga empati muncul dalam kelompok bermain Gim tertentu. Sedangkan hasil studi (Ali & Salamah, 2021) menunjukkan sebaliknya, bahwa korelasi adiksi dengan perasaan empati sering kali tidak terbentuk. Temuan tersebut dikarenakan pemain Gim yang sudah diterpa adiksi, hanya berfokus pada Gim, yang justru menimbulkan hilangnya empati

Secara global berbagai studi tentang kepanikan moral dan panik media, memposisikan Gim secara kontroversial (Karlsen, 2015). Hal tersebut dikarenakan banyak yang menghubungkan peristiwa kekerasan di dunia nyata, yang terbentuk dari intensitas dan perhatian bermain Gim online secara luas. Kepanikan moral tersebut tidak terlepas dari masifnya perkembangan teknologi dan digitalisasi yang membentuk masyarakat kontemporer. Dalam studi tentang perilaku virtual yang dieksplorasi oleh (Carrier et al., 2015), menemukan suatu gagasan yang disebut dengan “empati virtual”. Studi tersebut menjelaskan bahwa komunikasi online yang secara umum bersifat non-verbal, seperti minimnya ekspresi wajah, nada, suara dan gestur, menyebabkan emosi yang kurang bisa ditangkap, namun dampaknya bagi penurunan empati sangat kecil. Dalam mendinginkan kondisi tersebut gagasan “*virtual empathy*” digunakan dalam menjelaskan interaksi online secara umum yang tidak otomatis menurunkan empati, namun secara khusus aktivitas video gaming mungkin menurunkan empati. Di sisi lain (Jerrett et al., 2021) menempatkan Gim sebagai medium yang dapat menumbuhkan empati. Dalam hal ini video game secara spesifik memang sering kali dirancang untuk memunculkan empati, mendorong rasa iba, simpati, dan welas asih (*compassion*) lewat desain pengalaman bermain. Beberapa corak studi memang mengambil posisi dimana bermain Gim dapat berdampak pada adiksi atau agresi hingga penurunan empati, namun juga ada persepektif budaya partisipatoris dan *game studies* yang membaca secara berbeda seperti ruang kerja budaya dan kolektivitas yang kompleks, sedangkan pembacaan nilai empati di dalam konten Gim belum banyak diulas. Berdasarkan berbagai corak penelitian sebelumnya tersebut, maka penelitian ini berusaha memberi kontribusi yang secara spesifik mengkaji satu Gim lokal Indonesia bernama Menggapai Matahari, yang mengangkat isu kesehatan mental pelajar dan nilai-nilai empati dalam lingkungan sekolah.

Isu empati menjadi krusial karena Gim bukan hanya pengalaman naratif, tetapi juga interaktivitas dan pengalaman komunikasi, baik melalui kerja sama tim, maupun kultur komunitas yang terlibat. Dalam tradisi komunikasi empatik, kemampuan ini disebut dengan cara memahami dunia batin orang lain secara akurat, serta mengkomunikasikannya. Kerangka *person-centered*, menempatkan empati bukan sekadar luapan emosi seperti, kasihan, iba, ikut bersedih, tetapi juga kemampuan memahami dunia subjektif orang lain dari dalam, dengan menjaga jarak profesional agar penilaian tetap akurat. Terdapat dua langkah strategis dengan cara menangkap “*private world*” orang lain, dan

menyampaikan kembali pemahaman itu sehingga pihak lain merasa dipahami dan aman untuk mengeksplorasi pengalamannya (Rogers, 1995).

Dalam kerangka *cultural studies*, Gim dapat dipahami sebagai bagian dari budaya partisipatoris, tempat makna diproduksi, dinegosiasikan dan diperdebatkan secara kolektif (Jenkins, 2007). Perspektif ini relevan dalam mengeksplorasi studi Gim karena pengalaman bermain Gim, terutama basis komunitas dapat melibatkan identitas kelompok, yang membawa aturan, norma dan nilai yang dibentuk bersama. Pada level pembacaan makna, momentum pesan dapat ditafsirkan secara berbeda dalam praktik penerimaan khalayak (Hall, 1980). Dalam konteks Gim, pemaknaan pesan dapat diproduksi melalui media Gim, misalnya muatan pesan yang bersifat empatik dan inklusif yang ditujukan kepada identitas kelompok tertentu.

Dalam pemahaman *Game Studies*, Gim juga merupakan teks budaya yang tidak netral karena selalu membawa bingkai ideologis tertentu. Nilai tersebut direpresentasikan melalui aturan, tujuan, dan cara mengarahkan pemain untuk memahami dunia Gim (Bogost, 2006). Dalam kerangka ini, makna tidak hanya hadir lewat dialog atau cerita, tetapi juga melalui sistem permainan yang secara halus mengarahkan apa yang dianggap wajar, benar, atau pantas dilakukan. Sehingga empati dan emosi pemain dapat dibaca sebagai hasil dari bingkai ideologis yang dikonstruksi oleh desain dan naratif. dalam konteks nilai tersebut, video game dapat dipahami sebagai lingkungan belajar yang kaya, karena pemain belajar melalui praktik dan keterlibatan aktif, bukan sekadar menerima informasi. Aspek pembelajaran dan literasi dalam Gim cukup menonjol, misalnya pembuat Gim, melalui media ini mengajarkan cara membaca situasi, mengambil keputusan, dan membangun pemahaman melalui situasi pengalaman yang berbasis pada tindakan (Gee, 2003). Pemahaman ini cukup relevan, disaat empati dipahami sebagai bentuk literasi sosial-emosional, yakni kemampuan membaca emosi, memahami perspektif tokoh lain, serta merespons konflik secara suportif dapat dipelajari melalui alur peristiwa dan pilihan dialog yang disediakan Gim naratif.

Pemahaman (Gee, 2005, 2008) menekankan konteks bermain Gim, sebagai sarana yang bermanfaat dalam menjaga kesehatan jiwa. Hubungan antara *pleasure* dan *learning*, kuat dalam memberi tantangan yang bermakna, umpan balik, dan ruang eksperimen untuk mencoba strategi baru. Poin ini berguna untuk menjelaskan mengapa Gim naratif bertema kesehatan mental dapat menjadi medium yang efektif untuk mendorong keterlibatan afektif dan refleksi, karena keterlibatan emosional sering muncul ketika pemain merasa “ikut mengalami” konsekuensi pilihan dan memahami kondisi tokoh dalam situasi sulit. Aspek ini juga yang menekankan hubungan antara Gim, identitas, dan komunitas belajar yang dapat dipahami bukan sekadar interaksi intrapersonal. Tetapi juga ruang sosial yang memungkinkan pembelajaran melalui partisipasi, interaksi, serta praktik bersama dalam komunitas, dimana terdapat pertukaran makna dan norma. Dalam konteks Gim yang bermuatan narasi empatik, makna dibentuk oleh cerita dan praktik pemaknaan yang mungkin dilakukan pemain ketika dihadapkan pada pilihan-pilihan moral atau wacana komunitas di sekitar Gim bertema kesehatan mental.

Gim digital memuat *values* yang tertanam dalam desain, aturan, representasi, dan pengalaman bermain, karena itu Gim dapat dirancang untuk menonjolkan nilai tertentu seperti kepedulian, penghormatan pada kerentanan, atau tanggung jawab sosial (Flanagan & Nissenbaum, 2014). Kerangka nilai dalam Gim relevan dalam menganalisis suatu Gim, karena Gim memberi *reward* atau konsekuensi pada respons yang empatik maupun tidak empatik. Dengan demikian, suatu kajian empati dalam Gim tidak berhenti sekadar pada pertanyaan apakah Gim berdampak positif atau negatif bagi pemain, tetapi menelaah bagaimana nilai empati menjadi bagian dari proses pembelajaran yang dihadirkan dan dinegosiasikan dalam struktur permainan.

Muatan nilai empati dalam Gim mungkin menjadi isu khusus yang mengangkat identitas pelajar dalam dunia pendidikan. Banyaknya pemain Gim dengan identitas pelajar mungkin dapat dipertimbangkan dengan analisis pada produksi Gim dengan tema empati secara spesifik. Oleh sebab itu penelitian ini hendak mengungkap makna empati yang terkandung dalam Gim bernama “Menggapai Matahari” atau *The Sun Shines Over Us*. Game ini merupakan Gim visual novel, dengan corak naratif atau cerita interaktif berbasis pilihan “*choices matter*” yang berlatar SMA di Indonesia. Fokus utamanya pada cerita emosional tentang kesehatan mental pelajar remaja, relasi pertemanan dan interaksi sosial.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis kualitatif dengan fokus pada pembacaan Gim sebagai teks budaya yang memproduksi makna tentang empati dan kesehatan mental remaja. Gim *Menggapai Matahari* (*The Sun Shines Over Us*) diposisikan sebagai artefak budaya populer yang merepresentasikan pengalaman pelajar SMA dalam memperoleh dukungan sosial dan proses pemulihan mental, melalui pilihan naratif serta komposisi visual. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan pembacaan mendalam terhadap makna, representasi, dan praktik pemaknaan melalui interpretasi konteks dan struktur tanda (Miles & Huberman, 1994). Pengumpulan data dilakukan dengan gabungan bermain dan merekam (*playthrough*) secara berulang untuk menangkap variasi rute (*multi-route playthroughs*), konsekuensi pilihan, dan kemungkinan ending cerita. *Playthrough* dilakukan 5-10 kali pengulangan dengan pilihan rute berbeda. Data berupa dokumen rekaman layar, tangkapan layar pada adegan kunci, dan transkrip dialog. Unit analisis mencakup teks dan adegan yang memperlihatkan elemen visual yang membangun suasana emosional, misalnya ekspresi tokoh, framing, ruang atau bangunan sekolah.

Teknik analisis data dilakukan melalui dua jalur yang digabung dari analisis visual dan analisis naratif. Pada analisis visual, penelitian ini memanfaatkan prinsip bahwa gambar merupakan konstruksi sosial yang membawa kepentingan, sudut pandang, dan cara tertentu dalam mengarahkan perhatian pemain. Oleh karena itu, pembacaan visual diarahkan pada bagaimana komposisi warna, gestur ekspresi, serta setting yang membentuk representasi emosi, kerentanan, stigma, atau dukungan sosial (Rose, 2016). Pada analisis naratif, penelitian mengikuti pandangan bahwa narasi dibentuk oleh rangkaian peristiwa yang disusun dan diberi evaluasi makna dan ditafsirkan sebagai pengalaman yang bermakna (Eriyanto, 2013). Dalam konteks Gim naratif, analisis difokuskan pada alur, konflik, relasi, dan konsekuensi pilihan pemain terhadap perkembangan mental tokoh. Dengan demikian, penelitian ini tidak mengasumsikan bahwa Gim otomatis mengajarkan empati, melainkan menelaah bagaimana teks Gim menawarkan posisi moral-emosional tertentu, misalnya simpati pada korban, dukungan atau tuntutan. Kemungkinan pembacaan pada narasi ikut membentuk proses negosiasi atau bahkan menolak pesan dalam Gim melalui pilihan pemain dan interpretasi terhadap konsekuensi cerita.

Pemaknaan empati dalam Gim ini menggunakan kerangka konseptual dan teoritik Rogers, dimana pesan dipahami sebagai cara memahami pengalaman batin *liyan*, seolah-olah berada di posisi orang tersebut. Dalam tradisi *person-centered*, empati juga dipahami sebagai cara berada dan cara merespons yang membantu pihak lain merasa dipahami, aman, dan mampu mengeksplorasi pengalaman sulit (Rogers, 1995). Dalam penelitian ini, konsep tersebut diterjemahkan menjadi kategori analitik pada dialog Gim, misalnya: (1) memahami sudut pandang atau kerentanan tokoh, (2) validasi emosi, mengakui emosi tanpa menghakimi, (3) respons suportif, dukungan yang menjaga martabat dan otonomi, serta (4) respons non-empatik, menyalahkan korban, mengecilkan perasaan, atau mengalihkan tanpa pengakuan. Kategori-kategori ini digunakan untuk mengode pilihan dialog dan konsekuensi naratifnya sehingga terlihat mekanisme bagaimana empati diproduksi atau dilemahkan dalam teks Gim. Dalam menjaga kualitas hasil temuan, penelitian ini menerapkan kroscek ulang, serta refleksi peneliti untuk meminimalkan klaim tunggal atas makna teks (Denzin & Lincoln, 2000). Dengan prosedur ini, metodologi diarahkan untuk menjelaskan mekanisme representasi makna, tentang bagaimana Gim *Menggapai Matahari* membangun makna pendidikan empati sebagai bagian dari makna budaya Gim.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menggapai Matahari judul versi Indonesia atau *The Sun Shines Over Us* versi internasionalnya adalah Gim buatan *Eternal Dream* dan *Niji Games* yang diterbitkan *Soft Source* dan *CRX Entertainment* yang dirilis pada 2021 di Google Playstore, dan versi Steam dirilis pada 2024. Gim ini bergenre novel naratif berbasis *Choice Matter*, dengan latar belakang pelajar SMA di Indonesia dengan tema dunia remaja dan kesehatan mental. Deskripsi awal, pemain berperan sebagai karakter “Mentari”, yakni korban bullying yang baru pindah sekolah dan berusaha pulih dari trauma, pemain membantu Mentari mengambil keputusan selama masa sekolah yang memengaruhi arah peristiwa dan rute karakter di masa depan.

Deskripsi pada [Gambar. 1](#) memperlihatkan momen awal permainan ketika tokoh karakter Mentari dihadapkan pada pilihan keputusan yang akan memengaruhi alur cerita. Secara visual, karakter Mentari tampil sebagai siswi berseragam sekolah, kemeja putih, rompi biru muda, rok abu-abu, dengan kacamata. Gestur ragu, tangan diletakkan di dada, di latar luar ruang jalan *underpass*. Secara tekstual,

layar menegaskan agensi pemain melalui dua opsi, “Meminta maaf kepada ayah” atau “Memikirkan sekolah baru,” disertai narasi reflektif Mentari: “Setiap pilihan dalam game ini penting untuk masa depanku,” yang mengarahkan pembacaan bahwa keputusan personal menjadi titik masuk isu emosi dan masa depan tokoh. Pada [Gambar. 2](#) menampilkan rute Mentari pada hari pertama masuk sekolah, dengan penekanan emosi cemas dan rasa tidak aman. Visual menempatkan Mentari sendirian di ruang kelas, kepala tertunduk, ekspresi murung dan canggung. Dengan seragam yang sama, identitas sebagai “murid baru” muncul dengan citra yang siswa yang rapuh. Secara tekstual, monolog internal di dalam tanda kurung menegaskan rasa takut ditolak, “Tidak akan ada yang mau berteman denganku”. Kalimat ini membangun konteks kesehatan mental awal, kecemasan sosial dan *anticipatory rejection* yang menjadi pintu masuk pembacaan empati.

Tampilan pada [Gambar. 3](#) menampilkan situasi krisis di lingkungan sekolah ketika Mentari menyaksikan temannya Sasha yang tampak sakit dan akhirnya pingsan. Secara visual, latar adalah halaman koridor sekolah, sementara Sasha tidak ditampilkan langsung (off-screen), sehingga fokus diarahkan pada respons Mentari sebagai pengamat. Secara tekstual, narasi Mentari menunjukkan perhatian pada kondisi fisik Sasha, “Wajah Sasha dari posisiku saja sudah terlihat pucat dan tubuhnya yang kurus membuatnya terlihat sangat sakit”. Lalu Gim menghadirkan dua pilihan tindakan: “Diam menunggu bantuan” atau “Berlari memanggil PMR”. Struktur pilihan ini penting untuk analisis empati karena memodelkan pergeseran dari pengenalan distress ke tindakan bantuan. Pada [Gambar. 4](#) memperlihatkan interaksi empatik dari NPC Kirana kepada Mentari dalam konteks kegiatan sekolah, disebut terkait upacara dan paparan sinar matahari. Visual Kirana berseragam putih abu-abu menutup mulut dengan kedua tangan, menampilkan ekspresi khawatir yang kuat, sementara Mentari tidak terlihat di frame, diasumsikan berada di luar layar. Secara tekstual, Kirana menyampaikan pertanyaan kepedulian yang langsung: “Kamu nggak apa-apa?” Adegan ini dapat dibaca sebagai bentuk *checking-in* dan validasi awal, praktik komunikasi yang membuka ruang bagi respons suportif terhadap distress.

Tampilan [Gambar. 5](#) menampilkan adegan perundungan dengan atmosfer intimidatif. Secara visual, sekelompok siswa digambar sebagai siluet gelap, tanpa detail wajah, yang menciptakan efek ancaman dan anonimitas pelaku. Komposisi ini menempatkan ada suatu “kelompok” sebagai sumber tekanan sosial. Secara tekstual, label pembicara “Siswi Populer” disertai ujaran agresif: “Berani-beraninya lo ngelawan hah?!”. Kalimat ini menegaskan relasi kuasa, tekanan verbal, dan situasi yang berpotensi memicu rasa takut dan malu pada korban. Konteks penting untuk pembahasan empati dan kesehatan mental di lingkungan sekolah. [Gambar. 6](#) menunjukkan percakapan Mentari dengan Kak Leo (guru). Visual memperlihatkan Mentari berdiri dengan kepala menunduk, mata tertutup bayangan, menandakan malu dan tertekan, sedangkan Kak Leo berdiri di samping dengan postur tegas namun mendampingi. Secara tekstual, Kak Leo memberi dorongan langsung: “Ayo, Mentari! Kamu harus bisa melawan rasa malumu!”. Adegan ini relevan dalam konteks komunikasi empatik karena memperlihatkan bentuk dukungan (*encouragement*) yang bersifat menguatkan, sekaligus membuka pertanyaan analitis: apakah dukungan tersebut lebih berupa validasi perasaan atau lebih berupa arahan untuk mengatasi emosi, yang keduanya dapat dikaji dalam kerangka empati.

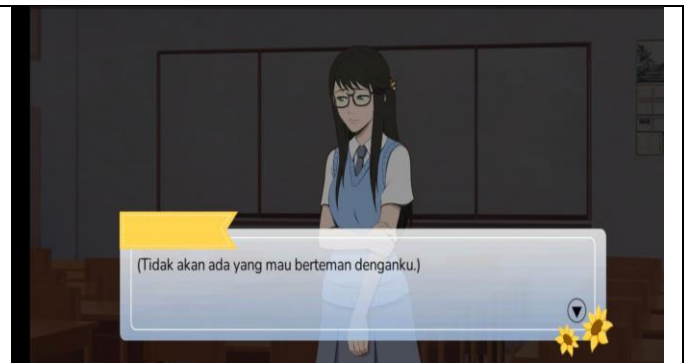
Berdasarkan [Tabel. 2](#) analisis naratif-visual, dalam beberapa sesi *playtrough* peneliti, rute Gim *Menggapai Matahari* dapat membangun empati sebagai proses yang bergerak dari kesadaran emosi diri menuju pemahaman kerentanan orang lain dan respons suportif, selaras dengan konsep empati Rogers. Pada tahap awal [Gambar. 1](#) dan [Gambar. 2](#), narasi “setiap pilihan penting” dan monolog Mentari tentang perasaan takut ditolak menempatkan pemain untuk memasuki pengalaman tokoh seperti, ragu, malu, dan cemas. Visual Mentari yang menunduk di ruang sekolah memperkuat makna tersebut, sehingga empati pertama kali hadir sebagai posisi pembacaan pemain memahami pengalaman pemain.

Tahap berikutnya menunjukkan model empati Roger pada [Tabel. 2](#) sebagai kepedulian yang terlihat dalam pengenalan emosi dan dukungan. Deskripsi Sasha yang “pucat” dan pilihan “memanggil PMR” menautkan empati pada tindakan membantu, sedangkan pertanyaan Kirana “Kamu nggak apa-apa?” merepresentasikan komunikasi empatik yang membuka ruang aman untuk mengekspresikan kondisi batin. Secara visual, ekspresi khawatir Kirana menegaskan bahwa empati tidak hanya berupa “rasa”, tetapi juga bentuk komunikasi yang mengundang pengakuan emosi dan pemulihan.

Tabel 1. Data Tangkapan Layar Gim Visual Novel Menggapai Matahari



Gambar 1 Tangkapan layar rute awal skenario keputusan yang dipilih karakter Mentari



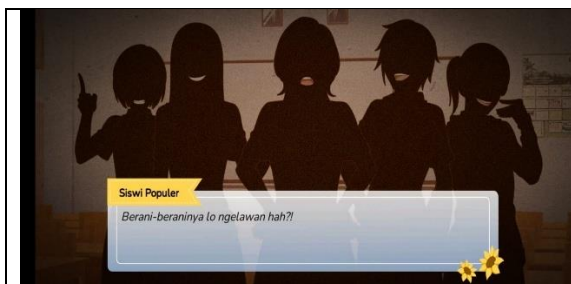
Gambar 2 Tangkapan layar rute karakter Mentari di hari pertama masuk sekolah



Gambar 3 Tangkapan layar rute karakter mentari dalam menyikapi temannya Sasha yang mednadak pingsan



Gambar 4 Tangkapan layar NPC Kirana menanyakan keadaan karakter Mentari saat upacara dalam terpapar sinar matahari



Gambar 5 Tangkapan layar sekelompok teman kelas merunding karakter Mentari



Gambar 6 Tangkapan layar percakapan karakter Mentari dan NPC Kak Leo-Guru Mata Pelajaran

Kontras tajam ditampilkan pada Tabel. 2 dan Gambar. 5 Adegan perundingan melalui siluet gelap dan ujaran ancaman menunjukkan komunikasi non-empatik yang menutup akses pada dunia batin korban, memperkuat tekanan psikologis. Sementara itu, dorongan Kak Leo agar Mentari “melawan rasa malu” menampilkan dukungan otoritatif yang dapat dibaca sebagai upaya membantu, tetapi juga membuka ruang kritik rogersian: dukungan akan lebih empatik bila disertai validasi perasaan sebelum instruksi perubahan. Dengan demikian, rangkaian visual-naratif Gim ini menghadirkan spektrum

empati: dari kerentanan dan isolasi, ke kepedulian dan tindakan dukungan, lalu ke konflik yang menguji apakah empati benar-benar dihadirkan sebagai komunikasi yang menerima dan memahami.

Tabel 2. Analisis Visual-Naratif Gim Visual Novel Menggapai Matahari

Gambar	Alur Naratif	Visual Kunci	Teks Kunci	Emosi Utama	Indikator Empati
1	Pembuka, pemain diberi pilihan awal cerita yang menentukan arah cerita	Mentari berseragam, gestur tangan di dada, latar transisi	“Setiap pilihan penting”; memiliki dua opsi, “Meminta maaf” atau “Memikirkan sekolah baru”	Ragu, cemas ringan	Belum antar tokoh: self-awareness sebagai prasyarat respons empatik
2	Hari pertama sekolah terjadi konflik internal (kecemasan sosial)	Mentari sendirian di kelas, kepala tertunduk, ekspresi gelisah	“Tidak akan ada yang mau berteman denganku”	Cemas, malu, rendah diri	Perspective-taking terhadap pikiran/kerentanan Mentari
3	Peristiwa pemicu: Sasha sakit atau pingsan pilihan tindakan	Fokus pada reaksi Mentari; Sasha off-screen; setting sekolah	Deskripsi Sasha “terlihat pucat sakit”, muncul opsi “diam” atau “panggil PMR”	Khawatir, panik terkontrol	Aksi tindakan Membaca perspective taking atau (supportive action)
4	Intervensi dukungan muncul dari Kirana ketika mengecek kondisi Mentari	Kirana ekspresi khawatir tangan menutup mulut	“Kamu nggak apa-apa?”	Khawatir, perhatian	validasi emosi: membuka ruang dukungan emosional
5	Konflik eksternal, ketika perundungan dan intimidasi oleh “siswi populer”	Siluet sekelompok orang dengan atmosfer ancaman	“Berani-beraninya lo ngelawan hah?!”	Korban takut-tertekan, Pelaku agresif	Non-Empati: agresi verbal, relasi kuasa; konteks kebutuhan empati & perlindungan
6	Dukungan otoritatif oleh guru bernama (Kak Leo) mendorong dan menguatkan mental Mentari	Mentari menunduk, Kak Leo mendampingi	Muncul narasi: “Kamu harus bisa melawan rasa malumu!”	Tertekan, ada dorongan untuk berani untuk <i>speak up</i>	Supportive encouragement: dukungan berbasis dorongan

Makna Budaya Gim dalam Membentuk Pendidikan Empati Kontemporer

Cultural Studies menempatkan *Game Studies* sebagai cara memahami suatu media kontemporer, melalui analisis interdisipliner yang memuat relasi kuasa, ideologi dan praktik budaya.

Saat ini, Gim tidak cukup dipahami sebagai media hiburan semata, melainkan sebagai praktik budaya yang ikut membentuk cara generasi muda memahami diri, orang lain, dan dunia sosial. Budaya digital membuat pengalaman belajar dan sosialisasi semakin sering terjadi melalui medium layar, sebuah situasi yang kerap dibahas sebagai perluasan pendidikan ke ruang siber (*cybereducation*) dan ruang budaya populer yang “mendidik” melalui aktivitas sehari-hari di luar kelas formal (Menchik, 2004). Dalam kerangka budaya partisipatoris, komunitas digital dipahami memiliki hambatan yang relatif rendah terhadap ekspresi dan keterlibatan masyarakat, sehingga pengguna bukan hanya konsumen tetapi juga partisipan yang memproduksi makna, norma, dan gaya berelasi (Jenkins, 2007). Dalam konteks budaya Gim ini, genre khusus seperti naratif visual memiliki diskusi terhadap makna. Sehingga bentuk resistensi atau negosiasi lazim ditemui dalam budaya populer.

Dari sudut pandang *Game Studies*, kekuatan Gim terletak pada cara ia membangun makna melalui sistem dan prosedur, bukan hanya lewat dialog. Video game adalah media ekspresif, dimana imajinasi bekerja dalam suatu sistem digital. Sehingga Gim dapat dibaca sebagai medium yang mengajukan argumen melalui mekanisme dan konsekuensi pilihan (Bogost, 2007).

Cara kerja naratif dalam Gim cenderung bersifat interpretatif, tetapi Gim memiliki “*configurative dominant*”, dimana pemain aktif “menyusun jalur peristiwa” melalui tindakan dan pilihan untuk mencapai tujuan di bawah hambatan tertentu (Juul, 2005). Hal ini sejalan dengan gagasan bahwa Gim sebagai sistem interaktif menyusun pengalaman pemain lewat aturan dan struktur pilihan yang membentuk simbol permainan (Salen Tekinbás & Zimmerman, 2003). Dalam Gim *Menggapai Matahari*, argumen budaya tentang kesehatan mental dan empati tidak hanya muncul dalam konteks makna, tetapi juga diproduksi melalui pilihan pemain yang menanggung konsekuensi, dalam menilai ulang tindakan. Sehingga empati diperlakukan sebagai praktik sosial yang dapat dilatih, dinegosiasikan, atau justru ditolak. Tidak ada korespondensi yang niscaya antara produksi dan penerimaan makna (Hall, 1990). Hal ini dikarenakan identitas sebagai pelajar tidak selalu linear pada makna dimana budaya pendidikan dibentuk. Terdapat banyak proses konsumsi makna pendidikan empati yang perlu dibaca. Dengan kata lain, *Menggapai Matahari* dapat “meng-encode” *preferred meaning* yang pro pada pemulihan korban, misalnya validasi korban, kritik pada praktik *bullying*, serta dorongan mencari bantuan, tetapi pemain dapat melakukan pembacaan *negotiated* atau *oppositional* bergantung pada pengalaman personal, norma komunitas, dan kebiasaan digital. Di sinilah diskusi budaya pendidikan menjadi relevan, ketika Gim berfungsi seperti ruang pedagogis nonformal yang memproduksi wacana, namun hasilnya tetap bergantung pada posisi pembaca dan praktik sosial di sekitarnya.

Pendidikan empati sebagai cara hadir, berinteraksi dan berkomunikasi yang menekankan kemanusiaan. Proses aktualisasi dan kebebasan manusia didasarkan pada cara memasuki dunia lebih batiniah dari manusia. Empati lahir dari bukan sekadar rasa iba, tetapi juga berusaha memasuki emosi orang lain, dengan mencoba merasakannya, tetapi dengan tetap menjaga jarak profesional (Rogers, 1957). Dalam konteks digital, pintu masuk budaya adalah cara yang rasional dengan menempatkan pendidikan empati yang lebih kontemporer. Oleh sebab itu, Cultural Studies, Game Studies dan psikologi pendidikan dapat bertemu dalam satu muara yang disebut *cybereducation* kontemporer dalam konteks Gim digital. Dalam Gim *Menggapai Matahari*, empati Rogersian dapat dilacak melalui dua lapis: (1) cara Gim mengundang pemain memasuki “dunia batin” karakter utama, (2) cara Gim memodelkan respons empatik lewat pilihan dialog atau tindakan, dengan cara memberi dukungan atau mencari bantuan. Kerangka ini sejalan dengan diskursus *empathy in games* yang menegaskan bahwa banyak Gim memang dirancang untuk menggerakkan spektrum emosi dari iba hingga welas asih, tetapi perlu kategori analitis yang lebih luas untuk membedakan bentuk-bentuk empati itu yang beragam (Jerrett et al., 2021). Sehingga Gim merupakan media yang mampu mengekspresikan perwujudan nilai kemanusiaan (Flanagan & Nissenbaum, 2014).

SIMPULAN

Akhirnya sisi lain Gim dalam budaya pendidikan empati dapat dijelaskan melalui perspektif literasi budaya digital. Sehingga Gim juga mampu menjadi medium yang memfasilitasi nilai-nilai keyakinan, keadilan, dan kepedulian. Di tingkat pembelajaran, Gim juga dapat dipahami sebagai “mesin belajar” yang membuat pemain belajar melalui praktik dan keterlibatan dalam menyelami dunia sosial remaja. Bentuk bentuk empati pada identitas pelajar yang ditampilkan pada Gim *Menggapai Matahari* dapat diposisikan sebagai contoh *cybereducation* berbasis budaya populer. Gim menjadi medium yang

membentuk budaya pendidikan tentang emosi manusia. Melalui pengalaman naratif-visual, sekaligus membuka ruang negosiasi makna sesuai budaya digital dan posisi pemain.

Kajian ini menunjukkan bahwa Gim *Menggapai Matahari* membangun pendidikan empati bukan melalui ceramah moral yang eksplisit, melainkan lewat cara Gim mengatur pengalaman pemain melalui alur naratif, pilihan, dan representasi visual. Secara naratif, Gim menempatkan pemain pada rangkaian situasi yang bergerak dari kerentanan personal, kecemasan sosial, rasa malu, dan ketakutan ditolak. Kemudian peristiwa sosial yang memerlukan respons seperti menolong teman sakit, menghadapi perundungan, dan bernegosiasi dengan figur otoritas seperti guru sekolah. Secara visual, penanda seperti isolasi tokoh di ruang kelas, siluet kelompok pelaku *bullying* yang mengancam, dan ekspresi khawatir tokoh pendukung yang berfungsi sebagai isyarat afektif yang mengarahkan pemain untuk memahami suasana batin tokoh dan membaca kondisi emosional karakter.

Dengan pisau teoritik empati Rogers, temuan utama di sini memperlihatkan spektrum komunikasi Gim dalam bentuk empatik yang hadir sebagai *checking-in*, kepedulian yang berujung tindakan memanggil bantuan. Serta dukungan berupa dorongan untuk melampaui hambatan emosi. Pada saat yang sama, Gim juga menampilkan bentuk komunikasi non-empati lewat intimidasi verbal dan relasi kuasa yang menutup akses pada dunia batin korban.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa Gim visual novel *Menggapai Matahari* memiliki potensi sebagai medium pendidikan empati berbasis budaya digital karena menawarkan pengalaman perspektif korban, memodelkan dukungan sosial, dan memperlihatkan dampak komunikasi non-empatik dalam ekosistem sekolah. Implikasi utamanya adalah perlunya membaca Gim sebagai teks pendidikan. Perlunya memahami Gim sebagai medium dalam menyelami pengalaman, bukan hanya konten permainan, serta mendorong pendampingan reflektif pada pelajar sekaligus merangkap pemain Gim, agar makna empatik yang ditawarkan Gim lebih mungkin dipahami sebagai praktik sosial yang lebih aktual.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., & Salamah, F. N. (2021). *Korelasi Antara Adiksi Game Online dengan Perilaku Empati pada Remaja di Kabupaten Semarang*. IJIP : Indonesian Journal of Islamic Psychology, 3(1), 71–94. <https://doi.org/10.18326/IJIP.V3I1.71-94>
- Antaranews.com. (2025). *Menkomdigi sebut IGDX sebagai Platform Kolaborasi Pelaku Industri Gim*. ANTARA News: Kantor Berita Indonesia. <https://www.antaranews.com/berita/5168149/menkomdigi-sebut-igdx-sebagai-platform-kolaborasi-pelaku-industri-gim?>
- Bogost, I. (2006). *Videogames and Ideological Frames*. *Popular Communication*, 4(3), 165–183.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>
- Carrier, L. M., Spradlin, A., Bunce, J. P., & Rosen, L. D. (2015). *Virtual Empathy: Positive and Negative Impacts of Going Online Upon Empathy in Young Adults*. *Computers in Human Behavior*, 52, 39–48.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2000). *Handbook of Qualitative Research*. In California. SAGE Publications Inc.
- Dwibowo, S., Satyaka, A. R., & Sulistyaningsih, W. (2024). *Intensitas Bermain Game Online dan Empati pada Remaja*. *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 6(3), 1856–1872.
- Eriyanto. (2013). *Analisis Naratif. Dasar-Dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Flanagan, M., & Nissenbaum, H. (2014). *Values at Play in Digital Games*. Mit Press.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-1-4039-6148-4>
- Gee, J. P. (2005). *Why Video Games are Good for Your Soul: Pleasure and Learning*. Common Ground.
- Gee, J. P. (2008). *Learning and Games*. MacArthur Foundation Digital Media and Learning Initiative Chicago, IL.
- Hall, S. (1980). *Encoding/Decoding BT - Culture, Media, Language* (pp. 128–138). Routledge.

- Hall, S. (1990). *Cultural Identity and Diaspora*. In J. Rutherford (Ed.), *Identity: Community, Culture, Difference*. Lawrence & Wishart.
- Jenkins, H. (2007). *Confronting the Challenges of Participatory Culture – Media Education for the 21st Century (Part Two)*. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 2(2), 97–113. <https://doi.org/10.18261/issn1891-943x-2007-02-04>
- Jerrett, A., Howell, P., & Dansey, N. (2021). Developing an empathy spectrum for games. *Games and Culture*, 16(6), 635–659.
- Juul, J. (2005). *Games Telling Stories: Handbook of Computer Game Studies*. MIT Press Paperback.
- Karlsen, F. (2015). *The Dark Side of Game Play: Analysing The History of Game Controversies. A Historical Approach to Moral Panics and Digital Games* (1st Edition). New York and London: Routledge.
- Kurniawati, R., & Harmaini, H. (2020). *Kecanduan Game Online dan Empati pada Mahasiswa*. *Jurnal Psikologi*, 16(1), 65–73.
- Menchik, D. A. (2004). Placing Cybereducation in The Uk Classroom. *British Journal of Sociology of Education*, 25(2), 193–213. <https://doi.org/10.1080/0142569042000205118>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Sage.
- Rogers, C. R. (1957). *The Necessary and Sufficient Conditions of Therapeutic Personality Change*. *Journal of Consulting Psychology*, 21(2), 95–103. <https://doi.org/10.1037/h0045357>
- Rogers, C. R. (1995). *A Way of Being*. HarperCollins.
- Rose, G. (2016). *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials* (4th ed.). SAGE Publications Ltd.
- Salen Tekinbás, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press. <https://mitpress.mit.edu/9780262240451/rules-of-play/>
- Wafa, I. (2025). *Game Online Paling Sering Diakses Publik Indonesia 2025 - GoodStats Data*. GoodStats. <https://data.goodstats.id/statistic/game-online-paling-sering-diakses-publik-indonesia-2025-e3fGx?>
- Yonatan, A. Z. (2026). *Warga Indonesia Habiskan 53 Miliar Jam Main Mobile Games pada 2025 - GoodStats*. GoodStats. <https://goodstats.id/article/warga-indonesia-habiskan-53-miliar-jam-main-mobile-games-pada-2025-LF0uL?>