DIVAGATRA
E-ISSN 2776-656X
https://ojs.unikom.ac.id/index.php/divagatra
Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain
Vol. 05 No. 02 (Oktober 2025) Hal. 153-163

Unsur *Female Gaze* dalam Narasi *Game* "Mouthwashing"

Rahyanninta Ilma[1], Irma Damajanti[2], Kiki Rizky Soetisna Putri[3]
[1,2,3]*Program Studi Magister Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, Bandung*
Email: [1]rahyanninta.ilma@gmail.com

Abstrak: "Mouthwashing" adalah sebuah *game* yang sudah mendapatkan beberapa penghargaan bergengsi dalam beberapa bulan setelah rilisnya pada 26 September 2024. *Game* horor ini digagas dan ditulis oleh Johanna Kasurinen yang dikembangkan menjadi *game* oleh *Wrong Organ Studio*. Meskipun bukan sesuatu hal yang baru, masih jarang ditemukan sosok wanita dalam penciptaan *game* dan lebih jarang lagi yang hasil karyanya mendapatkan penghargaan sebanyak "Mouthwashing". Penelitian ini bertujuan sebagai pembacaan kritis terhadap peran wanita dalam *game* "Mouthwashing" dan bagaimana pandangan seorang wanita tertuang dalam karyanya. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan data yang diambil dari video *playthrough*, dan artikel-artikel hasil wawancara dengan Kasurinen. Teori utama yang menjadi dasar analisis adalah teori *female gaze* oleh Laura Mulvey. Dalam *game* ini, hanya ada satu karakter wanita yaitu Anya yang memiliki peran cukup signifikan dalam fungsi *game* dan tema keseluruhan. Kasurinen sendiri menyatakan dalam wawancara bahwa dia sering melihat kembali kepada dirinya sendiri untuk menuliskan karakter yang tidak sebatas tidak baik, namun juga terasa manusiawi. Disimpulkan bahwa meskipun unsur *female gaze* sangatlah kuat, namun narasi *game* tidak sampai masuk ke dalam kategori feminis.

Kata kunci: Anya, *Female Gaze*, *Game*, Johanna Kasurinen.

Abstract: *"Mouthwashing" is a game that has achieved many prestigious awards and nominations just within a few months after its' release on 24th September 2024. This horror game was conceptualized and written by Johanna Kasurinen which then got developed to a game by Wrong Organ Studio. While it's nothing new, it's still rare to find a female game creator and even rarer is when a game made by women has achieved as many awards as "Mouthwashing" had. This research is a critical reading of the female role in the game "Mouthwashing" and how a female's view is applied in her works. This is qualitative research with the data taken from a game playthrough video and interview articles with Kasurinen. The main theory used for this research is the female gaze theory by Laura Mulvey. In the game, there's only one female character named Anya whose role is quite significant both in gameplay function and the overall theme. Kasurinen herself had stated in interviews that she often looks back upon herself while writing characters that aren't only not good, but also human. In conclusion, despite the strong female gaze aspect, the narration of the overall game doesn't fit into the feminist category.*

Keywords: *Anya, Female Gaze, Game, Johanna Kasurinen.*

CC BY SA

PENDAHULUAN

Video *game* adalah media hiburan yang kini telah sering dijumpai di kehidupan sehari-hari. Menurut Perron (2009), media ini sampai sekarang terus berkembang dan perkembangan ini dikarenakan perkembangan teknologi dan perangkat keras untuk mengoperasikan *game* tersebut. Selain perkembangan teknis, perkembangan *genre*, *gameplay*, grafik, *user interface*, dan cerita juga terus berkembang, utama dalam genre horor. Cerita dan narasi menjadi bagian yang cukup penting dalam sebuah *game*, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik (Arsenault, 2006). Secara ekstrinsik, *game* menyampaikan cerita dengan menunjukkan adegan yang seperti sinema, dan secara intrinsik menyampaikan cerita karena pemain berperan sebagai penggerak cerita.

Video *game* juga menjadi media di mana laki-laki cenderung menjadi target utamanya (Mwedzi, 2021). Oleh karena itu, banyak studio *game* yang menciptakan narasi yang membuat laki-laki menjadi tokoh karakter utama dalam *game*. Sementara, tokoh selain laki-laki umumnya dikesampingkan sebagai pemeran pembantu. Hal ini serupa dengan apa yang terjadi dengan industri film yang mengakomodasi dominasi lelaki. Perron (2009) dalam pembahasan mengenai sejarah *game* horor, menjelaskan bahwa film horor menjadi inspirasi utama dalam narasi *game* sejak dekade 90-an. Film seperti "Friday the 13th" dan "Halloween" diadaptasi menjadi *game*, dimana karakter wanita hanya diperlakukan sebagai korban atau sebagai monster (Waller, 2021). Perlakuan terhadap karakter wanita dalam film maupun game kemudian menguatkan bias terhadap perspektif maskulin. Laura Mulvey pada tahun 1975 mengajukan teori "*Male gaze*" dalam esainya "Visual Pleasure and Narrative Cinema", yang menyatakan bahwa wanita dalam media selalu dipandang dari bagaimana laki-laki memandang wanita (Apriyulia, 2024). Karena narasi dalam *game* umumnya mengikuti narasi dalam sinema, maka teori *female gaze* menjadi teori yang relevan dalam penelitian ini.

*"*Mouthwashing*"* adalah *game* ciptaan studio *Wrong Organ* dari Swedia yang dipublikasikan dengan bantuan *"Critical Reflex"* pada 26 September 2024. Berdasarkan *google trends, game* ini sempat *viral* pada akhir bulan Oktober dan selama bulan November 2024. Berdasarkan *steamdb* per April 2025, perkiraan jumlah pemain *game* dari mulai *release* adalah sejumlah 500.000 sampai 860.000 pemain. "Mouthwashing" juga pernah memenangkan penghargaan *"The Horror Game Awards"* kategori *"Best Narratives"* dan *"Player's choice",* Juga memenangkan *"New York Game Awards"* pada tahun 2025 kategori *"Best hidden gem".* Dalam *game* ini, pemain ditempatkan dalam perspektif dua karakter utama yang bernama Jimmy dan Curly. Penulis dibalik *game* yang telah mendapatkan penghargaan ini adalah Johanna Kasurinen, seorang wanita dari Stockholm, Swedia dan merupakan bagian dari *Wrong Organ Studio*.

Masih belum banyak *game* yang diciptakan oleh wanita, umumnya wanita dalam industri *game* memiliki peran administratif (Varila, 2022). "Mouthwashing" adalah salah satu *game* yang cukup baru yang juga ditulis oleh seorang wanita bernama

Johanna Kasurinen. Oleh karena itu, cukup menarik untuk diteliti hubungan antara narasi dalam *game* "Mouthwashing" dan *female gaze*; bagaimana Kasurinen merefleksikan pandangannya sebagai wanita dalam *game* dan bagaimana karakter wanita dalam *game* berperan dalam cerita keseluruhan. Pandangan tersebut kemudian akan direfleksikan kembali dengan teori *female gaze* dalam penelitian ini.

Karakter wanita dalam *game* kini sudah semakin berkembang dari yang sebelumnya hanya dilihat sebagai 'pelengkap' kini menjadi karakter penting, seperti Lara Croft yang dapat menjadi pemeran utama dalam game "Tomb Raider" (MacCallum-Stewart, 2014). Pelengkap yang dimaksud adalah dimana karakter wanita digunakan sebagai daya tarik untuk pemain, tanpa memberikan kontribusi besar dalam narasi dan pesan dari narasi; sehingga muncul beberapa arketipe yang sering dihubungkan dengan karakter perempuan. Dalam "Mouthwashing", hanya ada satu karakter perempuan, bernama Anya; sehingga muncul pertanyaan berikutnya tentang bagaimana peran karakter wanita dalam *game*, Anya, dalam tema besar *game* "Mouthwashing" dan hubungannya dengan *female gaze*.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan metode kualitatif, sementara data disajikan dan dianalisis secara deskriptif. Data diperoleh melalui penelitian arsip secara daring dan diobservasi melalui rekaman permainan *game* "Mouthwashing". Rekaman yang akan digunakan berasal dari *channel* "Zoddronite" di situs *Youtube* dimana hanya alur *game* yang diperlihatkan, berfokus pada permainan dan narasi game tanpa adanya performativitas tambahan. Dalam penelitian ini, hanya bagian rekaman yang berkaitan dengan karakter Anya yang akan digunakan sebagai data dan kemudian dianalisis. Metode *coding* tematik digunakan dalam menganalisis karakter Anya dan unsur female gaze dalam narasi *game.*

Hasil wawancara antara penulis *game* dengan jurnalis dalam artikel The Washington Post, kolom pertanyaan dalam halaman *steam*, dan wawancara lainnya juga akan menjadi sumber data penelitian. Data yang tidak berada dalam *game* juga cukup penting karena memberikan pendalaman pengertian dan menambahkan konteks yang tidak didapatkan apabila hanya berfokus pada data dalam *game*. Data yang sudah dikumpulkan kemudian akan dikaji secara teoretis. Teori *female gaze* oleh Laura Mulvey akan menjadi teori utama, namun juga akan menggunakan artikel jurnal lainnya yang berhubungan untuk melengkapi penjelasan.

Gaze atau tatapan sendiri pertama kali digagas oleh John Berger dalam buku *'Ways of Seeing'* yang menyatakan bahwa cara seseorang melihat dan menentukan apa yang terlibat dalam tatapan, ditentukan oleh yang apa kita ketahui (Berger, 1972). Wanita (*female*) sendiri sering diasosiasikan dengan peran biologis, seperti menstruasi, mengandung, dan menyusui. Peran biologis ini secara tidak langsung

membangun *stereotype* wanita sebagai lemah lembut dan emosional oleh politik patriarki. Oleh karena itu, apabila wanita ditemukan menolak *stereotype* tersebut maka akan dipandang memalukan (Apriyulia, 2024).

Male gaze mengacu pada bagaimana laki-laki memproyeksikan fantasinya kepada tubuh wanita. Fantasi ini kemudian membentuk bagaimana karakter wanita diciptakan (Mulvey, 1975), sehingga memvalidasi ungkapan bahwa laki-laki menatap dan wanita ditatap (Berger, 1972). Istilah *female gaze* kemudian muncul sebagai respons dari *male gaze* yang dicetuskan oleh Laura Mulvey pada tahun 1975. Bila merujuk pada *Oxford reference*, *Female gaze* yang dimaksud dalam penelitian ini menunjuk pada bagaimana wanita melihat dunia dan orang-orang sekitarnya tanpa memandang gender; mengalihkan kekuasaan untuk melihat kepada perspektif wanita (Apriyulia, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

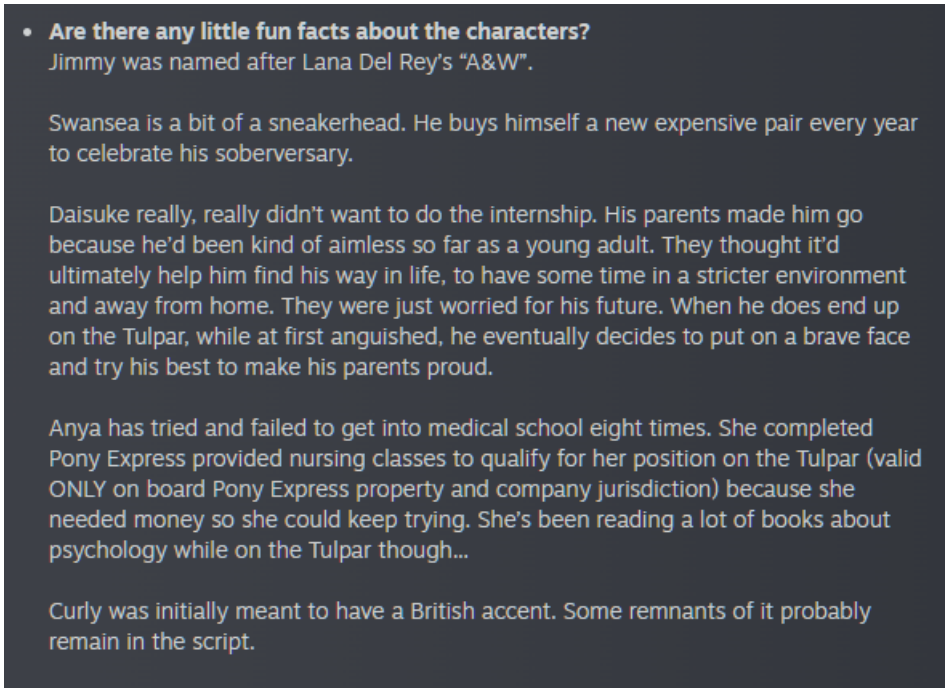
1. Peran Karakter Anya dalam *Game* "Mouthwashing"

"Mouthwashing" menceritakan tentang tragedi yang menimpa 5 pegawai jasa pengiriman barang di luar angkasa "Pony Express". Kapal yang mereka gunakan untuk bekerja menabrak asteroid sehingga meninggalkan mereka mengambang di luar angkasa dengan sumber daya yang semakin hari semakin menipis. Judul "Mouthwashing" sendiri berasal dari kargo yang mereka bawa, yang seluruhnya hanya berisi obat kumur yang tidak terlalu berguna untuk bertahan hidup. Narasi dimulai dari beberapa hari sebelum tabrakan itu terjadi sampai hari-hari setelahnya. Pemain akan mengalami narasi dari sudut pandang 2 karakter utama; Curly yang menjadi kapten kapal menceritakan kejadian sebelum tabrakan terjadi, dan Jimmy yang merupakan wakil kapten menceritakan kejadian setelah tabrakan terjadi. Karakter lainnya adalah Anya si tenaga medis kapal, Daisuke si pegawai baru, dan Swansea si mekanis senior.



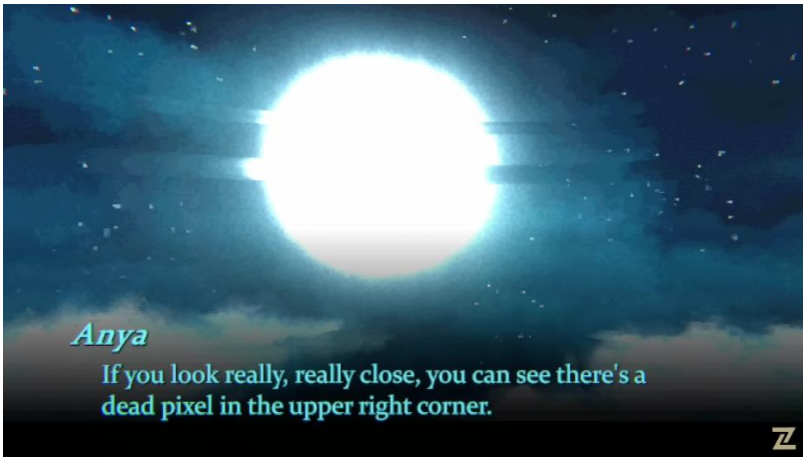
Gambar 1. Kartu pegawai Anya
Sumber: Zoddronite, YouTube (2024)

Dalam *game*, Anya berfungsi sebagai pemberi tugas (*quest-giver*) dan informan. Hampir setengah dari keseluruhan *game*, tugas pada awalnya diberikan berdasarkan dialog yang diberikan oleh Anya. Seperti misalnya pada awal *game*, Anya menyatakan bahwa ada cara untuk mengakses pintu dengan kode namun kode tersebut hanya diketahui oleh kapten kapal, sehingga karakter yang menjadi sudut pandang pemain bertindak untuk menemukan kodenya. Tugas yang paling sering diberikan oleh Anya adalah tugas untuk memberikan obat kepada Curly setelah tabrakan. Tugas yang diberikan oleh Anya tidak hanya sekadar memberikan unsur bermain dalam *game*, namun juga memberikan konteks dan perkembangan narasi secara implisit.



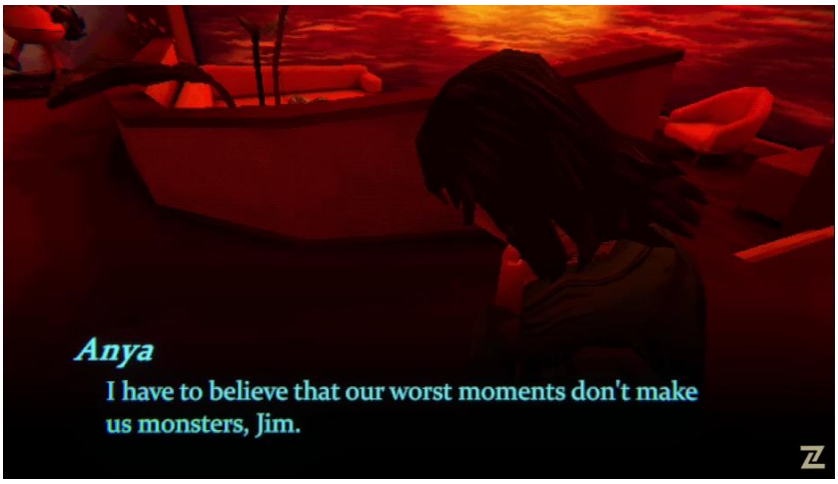
Gambar 2. Kolom tanya-jawab
Sumber: *Steam* (2024)

Secara naratif, Anya adalah satu-satunya wanita dalam keseluruhan narasi *game*. Kedudukannya sebagai tenaga medis atau perawat (*nurse*) juga dipertanyakan. Ketika ditanya oleh Jimmy, Anya hanya terdiam, dan dalam kolom tanya-jawab kepada pencipta *game*, dikonfirmasi bahwa Anya hanya lulus sertifikasi yang disediakan perusahaan, bukan sertifikasi keperawatan yang sebenarnya (Gambar 2). Pada pertengahan *game*, terungkap bahwa Anya sedang hamil dan dia memilih untuk merenggut nyawanya sendiri bersama dengan anak yang dikandungnya dengan memakan obat berlebihan. Dari narasi yang tersirat, diketahui bahwa ayah dari anak yang dikandung Anya adalah Jimmy



Gambar 3. Adegan dialog antara Curly dan Anya
Sumber: Zoddronite, YouTube (2024)

Sikap Anya dapat dideskripsikan sebagai tokoh yang pendiam, muram, namun tekun. Sifat pendiam ini diketahui pada akhir *game* dimana Anya memiliki kesulitan dalam berkomunikasi secara terbuka dengan Curly mengenai apa yang terjadi dengan dirinya. Meskipun Anya sudah menyiratkan dalam dialognya bahwa ada sesuatu yang janggal (Gambar 3), namun Curly tidak menanggapinya. Sifat muram Anya bukan sesuatu yang sudah ada sebelumnya, melainkan sebuah respon dari perlakuan Jimmy terhadap Anya. Beberapa kali berdasarkan dialog dalam *game*, Jimmy memandang rendah Anya. Sementara, sifat tekun Anya terlihat dari informasi tambahan dimana dia terus belajar dan mencoba untuk dapat masuk ke sekolah keperawatan.

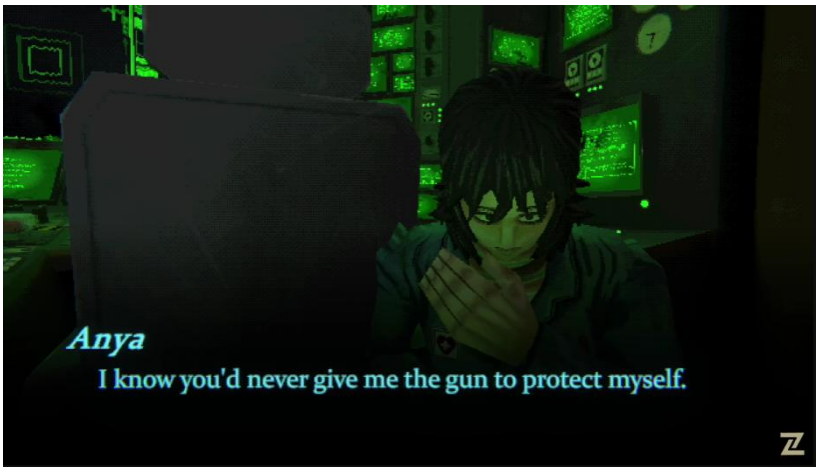


Gambar 4. Adegan dialog antara Jimmy dan Anya
Sumber: Zoddronite, YouTube (2024)

Ada beberapa sikap yang diambil Anya yang cukup menarik, seperti mengapa Anya terus bersikeras untuk mengobati Curly setelah tabrakan. Dalam *game*, Anya berpendapat bahwa momen terburuk seseorang tidak membuat orang itu sebagai monster (Gambar 4). Apakah tanggapan ini berarti Anya adalah orang yang berhati baik? Merujuk pada pandangan *female gaze*, maka Anya melihat Curly sebagai manusia yang melakukan kesalahan, bukan seseorang yang pantas mati karena kesalahannya. Meskipun Anya terus merawat Curly, namun Anya merasa tidak nyaman, bahkan mual ketika waktunya memberikan obat pereda nyeri kepada Curly. Alasan tersebut menjadi dasar mengapa Anya kerap meminta tolong kepada Jimmy untuk melakukannya.

Secara tematis, Anya mengarahkan kepada tema tanggung jawab. Tugas diberikan oleh Anya karena penerima (pemain, Jimmy, dan Curly) adalah seseorang yang menjabat sebagai kapten. Seorang kapten terus dituntut untuk bertanggung jawab atas krunya, dan Anya adalah tokoh yang menuntut agar kapten dapat terus memenuhi tanggung jawab tersebut. Tanggung jawab lainnya adalah tanggung jawab terhadap anak yang dikandung oleh Anya. Dapat diinterpretasikan bahwa Anya juga tidak bertanggung jawab karena merenggut nyawa dirinya sendiri bersama dengan anak yang dikandungnya, namun apabila benar, Anya tidak akan terus hidup selama 4 bulan setelah tabrakan.

Alasan tentang mengapa Anya mengambil nyawanya sendiri dapat disebabkan oleh beberapa hal, antara lain kondisi dimana seluruh kru sedang mengambang di luar angkasa setelah tabrakan tanpa kepastian adanya bantuan, serta kondisi makanan dan kebutuhan bertahan hidup yang tidak terjamin. Namun faktor utama dari keputusasaan Anya adalah karena tidak adanya bantuan dari sekitarnya, baik ketika ia berbicara kepada Curly maupun Swansea. Dari perspektif ini, dapat dilihat bahwa Anya masuk ke dalam arketipe *"damsel in distress"*.



Gambar 5. Adegan dialog antara Curly dan Anya
Sumber: Zoddronite, YouTube (2024)

Arketipe *"damsel in distress"* adalah arketipe yang sangat kental dengan *male gaze,* dimana seorang wanita dianggap selalu memerlukan bantuan laki-laki. Arketip ini sering ditemui dalam serial *game* yang membuat pemain sebagai penyelamat putri, seperti dalam serial *game* "Mario bros" dan "The Legend of Zelda" (Hansen, 2018), namun ada dua momen yang mensubversi arketipe ini. Momen pertama adalah ketika Anya memutuskan untuk menyembunyikan pistol darurat dari kru dan terutama Jimmy. Anya melakukan ini karena dia mengetahui bahwa Curly tidak akan membiarkan Anya memiliki alat untuk melindungi dirinya sendiri (Gambar 4). Momen lainnya adalah ketika Anya memutuskan untuk merenggut nyawanya sendiri sebagai bentuk pilihan yang independen, memilih sendiri bagaimana dia ingin melanjutkan kehidupannya dengan mengakhirinya.

2. Pandangan *Female Gaze* dalam *game* "Mouthwashing"

Dalam wawancara yang dituliskan di artikel *The Washington Post* bersama penulis cerita "Mouthwashing", Johanna Kasurinen, dibahas bagaimana Johanna menciptakan narasi *game;* mulai dari pilihan untuk membuat cerita yang ditampilkan secara tidak linear, sampai alasan pemilihan topik-topik bahasan dalam *game*. Tim *Wrong Organ* berfokus untuk menciptakan narasi yang padat dan tidak berjalan terlalu lama. Mereka memanfaatkan segala keterbatasan, dari jumlah karakter, latar cerita, sampai pilihan estetik, sehingga dapat memberikan dampak emosional yang nyata kepada pemain. Gaya visual *low-poly*, warna yang mencolok, dan bentuk-bentuk kasar menambahkan kesan delusi dan penipuan diri sendiri. Dengan definisi dari visual *low-poly* sendiri mengacu kepada simplifikasi bentuk 3 dimensi untuk meringankan beban komputasi, layaknya pada *game* era 2000an dengan kemampuan grafik yang terbatas (Luebke & Erickson, 1977).

Kasurinen juga mendiskusikan mengenai karakter Jimmy dan Curly dalam wawancara tersebut. Bagaimana Jimmy adalah seseorang yang dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Sifatnya yang narsistik dan tidak dapat mengambil tanggung jawab. Namun, dikarenakan Jimmy adalah sudut pandang pemain juga, Kasurinen secara tidak langsung bertanya kepada pemain, "apakah anda bisa melihat diri anda sendiri dalam Jimmy?"; karena terkadang manusia merasakan rasa cemburu, tidak puas, dan tersakiti yang kemudian dilampiaskan dengan bersikap defensif sampai agresif seperti halnya Jimmy. Dengan mengeksplorasi perasaan-perasaan tersebut dalam narasi, pemain diharapkan dapat berelasi dengan perasaan-perasaan yang sebenarnya manusiawi, tanpa mewajarkan atau memaafkan aksi yang Jimmy lakukan.

Sementara, untuk Curly sendiri, Kasurinen menggambarkan tokohnya sebagai seseorang yang cenderung pasif atau yang selalu menghindari permasalahan dengan tidak memberikan respons. Kurangnya reaksi dari Curly ini tidak menyelesaikan masalah, dan malah membuat situasi menjadi lebih buruk; secara tidak langsung justru akan mendorong pelaku kekerasan untuk melanjutkan aksinya

dan merusak sekitarnya. Kasurinen melanjutkan bahwa Curly merepresentasikan sifat manusiawi yang sering meremehkan isu demi kebaikan, padahal apabila isu itu terus dibiarkan, maka situasi akan terus memburuk sehingga tidak dapat diperbaiki lagi. Pertanyaannya, ketika semua sudah rusak, apakah niat baik itu masih relevan.

Kasurinen merefleksikan bahwa sifat-sifat yang ada pada tokoh Curly dan Jimmy sangat banyak ditemukan pada kehidupan nyata. Tidak mengobjektifikasi kedua karakter tersebut, membuat mereka hanya sebatas karikatur, namun menempatkan pemain dalam perspektif mereka sehingga dapat memahami bagaimana masalah dapat terus berkembang karena sikap seseorang yang menyerupai Jimmy dan Curly. Kasurinen mengaplikasikan prinsip dasar female gaze dengan memanusiakan karakter Jimmy dan Curly tanpa mengkompromikan moralitas kejadian-kejadian yang terjadi dalam narasi game. Kedua karakter ini tidak tiba-tiba menjadi bebas dari konsekuensi dari pilihan yang mereka buat karena alasan emosi dan jalur pemikiran yang mereka tempuh. Keduanya tetap menderita konsekuensi dari pilihan yang mereka buat, dan akhir narasi game tetap tidak berakhir bahagia untuk seluruh karakter.

Wrong Organ mengerti bahwa sifat-sifat ini tidak jarang ditemui di kehidupan sehari hari. Dalam *game*, ada beberapa frasa yang diulang berkali-kali. "*Take Responsibility*" dan "*I hope it hurts*". "*Take responsibility*" atau "bertanggung jawablah" dalam bahasa Indonesia, merujuk kepada Jimmy yang meskipun dia terus berkata bahwa dia bertanggung jawab, namun sebenarnya tidak pernah bertanggung jawab secara sepenuhnya. Selalu menghindari masalah, seperti aksinya yang tidak pernah menyatakan bahwa dialah yang menabrakkan kapal ke asteroid, bagaimana dia lebih memilih membahayakan hidup Daisuke daripada mencari cara lain untuk menyelesaikan masalah, dan bagaimana dia memilih untuk menabrakkan kapal daripada bertanggung jawab atas kehamilan Anya.

Sementara, "*I hope it hurts*" atau "semoga menyakitkan" dalam bahasa Indonesia, memiliki makna yang juga meta. Dalam *game*, kata-kata ini diarahkan kepada Curly dan Jimmy, kedua tokoh yang sama-sama hanya membuat situasi menjadi lebih buruk. Sementara, makna meta dari frasa ini ditujukan kepada orang-orang yang menyerupai Curly dan Jimmy. Dalam wawancara, Kasurinen menyatakan bahwa dia mengetahui beberapa orang serupa dalam industri *game*. Kasurinen ingin orang-orang tersebut memainkan game "Mouthwashing", melihat dirinya sendiri terefleksikan dalam game, dan merasa kesakitan ketika mereka memainkannya. Meskipun kritik sosial dalam pesan ini cukup tajam, titik utama yang ditekankan oleh Kasurinen adalah untuk melihat kepada dalam diri sendiri terlebih dahulu sebelum melihat kepada sekitar.

KESIMPULAN

Dari paparan di atas yang telah menggunakan metode analisis deskriptif dari *game*, maka dapat diambil kesimpulan bahwa karakter Anya adalah karakter yang sangat berperan dalam *game* "Mouthwashing". Selain karena keberadaannya sebagai wanita yang berbeda sendiri dibandingkan dengan tokoh lainnya yang merupakan pria, Anya memegang peran penting sebagai pemberi tugas (*quest-giver*) untuk melanjutkan narasi. Secara tematik, Anya adalah tokoh yang menuntut rasa tanggung jawab dari pemain yang bermain sebagai Jimmy dan Curly. Meskipun beberapa dari sifat Anya memasukkannya ke dalam arketipe "*damsel in distress*", masih ada beberapa momen dimana Anya masih memiliki kendali atas kehidupannya, meskipun tidak berakhir bahagia. Pengambilan keputusan akhir ini menetapkan dirinya tidak sebagai seorang wanita yang perlu diselamatkan, namun sebagai seseorang yang dapat mengambil keputusannya sendiri. Dapat disimpulkan bahwa narasi dalam *game* "Mouthwashing" diciptakan dengan unsur *female gaze* yang sangat kuat. *Female gaze* yang dimaksud adalah bagaimana wanita melihat sekitarnya tanpa diskriminasi dan menilai manusia sebagai manusia. Kasurinen secara tidak langsung menempatkan dirinya dalam posisi karakter Anya, memberikan sudut pandang wanita dalam situasi genting seperti dalam game. Kasurinen juga tidak menggambarkan kedua karakter laki-laki sebagai orang yang sangat jahat karena mereka laki-laki, tapi dengan rasionalisasi mereka masing-masing sehingga membuatnya lebih manusiawi. Visual yang *low-poly* juga membantu dalam penekanan perspektif *female gaze* ini yang mana gaya low poly memberikan tampak yang setara antara karakter pria, wanita, dan lingkungannya, sama-sama tidak sempurna, meningkatkan kesan mengganggu (*disturbed*) dalam pandangan pemain. Pemain juga diberikan pengertian jalan pemikiran kedua karakter ini dengan ditempatkannya pemain dalam sudut pandang Jimmy dan Curly. Sehingga, meskipun unsur *female gaze* sangatlah kuat, narasi dibuat sangat detail sehingga tidak masuk ke kategori feminis. *Wrong Organ* telah menciptakan sebuah *game* yang berani menampilkan sudut pandang seorang yang jahat, yang jarang ditemukan dalam *game* lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Apriyulia, A., Adriati, I., & Damayanti, N. Y. (2024). Perspektif Female Gaze Dalam Karya Seniman Modern Indonesia, Emiria Soenassa. *DIVAGATRA-Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain, 4*(2), 150-164.

Arsenault, D. (2006). Narration in the video game. *Montreal: Université de Montreal*.

Berger, J. (1972). Ways of seeing. British Broadcasting Corporation & Penguin Books.

Hansen, J. C. (2018). *Why Can't Zelda Save Herself? How the Damsel in Distress Trope Affects Video Game Players*. Brigham Young University.

Luebke, D., & Erikson, C. (1997, August). View-dependent simplification of arbitrary polygonal environments. In Proceedings of the 24th annual conference on Computer graphics and interactive techniques (pp. 199-208).

MacCallum-Stewart, E., 2014. 'Take That, Bitches!' Refiguring Lara Croft in Feminist GameNarratives.Game Studies, 14(2), Available at: http://gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart [Accessed 24 Mei 2025].

Mulvey, L. (1989). Visual and other pleasures. Palgrave.

Mwedzi, D. (2021). On Subversion: A Critical Assessment of the Male Gaze in Contemporary Film and Video Games. *Liberated Arts: a journal for undergraduate research*, *8*.

Park, G. (2024). 'mouthwashing': A repugnant, tragic play that wants to hurt you - The Washington Post. https://www.washingtonpost.com/entertainment/video-games/2024/12/11/mouthwashing-story-themes-johanna-kasurinen/

Perron, B. (2009). Introduction: Gaming After Dark. In *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play* (pp. 3–10). Introduction, McFarland & Company, Inc. Retrieved 2025.

Waller, V. (2021). Gender representation through the horrors of Fatal frame (2001): Textual analysis into female gender representation in the Japanese survival horror game, Fatal Frame (2001).

Wrong Organ. (2024, October 25). Mouthwashing - mouthwashing Q&A: Part I. over 4K reviews!! - steam news. https://store.steampowered.com/news/app/2475490/view/4525647157467807893

Varila, J. (2022). FLIPPED male gaze.

Zoddronite. (2024, September 27). MOUTHWASHING Gameplay Walkthrough FULL GAME - No Commentary. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=V-_j3nRUTL0