BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di zaman sekarang, sudah bukan rahasia lagi untuk memasukkan unsur narasi pada dunia *game*. Narasi *game* yang berkembang pada *video game* tidaklah sama. Meskipun tokohnya adalah tokoh yang sama, tetapi narasi dalam perkembangan *game*-nya dapat memunculkan perspektif baru yang berbeda. Bagaimana cara tokoh berkomunikasi dalam *game*, siapa yang berbicara, sudut pandang, dan seberapa jauh ikatan tokoh tersebut dalam cerita tersebut dapat menghasilkan perspektif dan representasi yang berbeda dari seorang tokoh yang berada di dalam game tersebut.

Pada *game* Little Misfortune atau dapat juga disebut LM, ditemukan sebuah keunikan dari tokoh Mr. Voice. Keunikan ini karena Mr. Voice direpresentasikan sebagai beberapa hal, seperti narator dan karakter yang tidak bisa dimainkan atau sering dikenal sebagai *Non-player Character* (NPC). Representasi itu dilihat dari narasi Mr. Voice yang dapat berkomunikasi dengan yang berada di luar dunia narasi maupun tokoh utama yang ada di dalam dunia narasi *game* Little Misfortune.

Hubungan antara representasi dengan dunia narasi membuat narasi menjadi salah satu aspek penting dalam pembuatan *game* zaman sekarang, Hal ini disebabkan karena masih banyak yang belum menggunakan narasi untuk memperkenalkan tokoh pendukung, seperti apa yang dilakukan *game* Little Misfortune. Akhirnya, membuat penelitian karakter Mr. Voice ini menjadi menarik.

Penggunaan narasi pada tokoh pendukung dalam dunia narasi Little Misfortune, akan memperlihatkan *agency* dari suatu karakter. *Agency* yang dicari merupakan *agency* dari tokoh pendukung bernama Mr. Voice. *Agency* Mr. Voice akan dicari dengan menggunakan teori *The* DNS *(Dynamic Narrative System) of Mediacy* oleh Meister dan Schönert yang membicarakan tentang perbedaan dari sebuah perspektif dan perantara. Teori tersebut dikembangkan dari teori Genette mengenai *narrative levels,* yang berfungsi untuk memperjelas dan mengemukakan *agency* dari Mr. Voice dalam *game* Little *Misfortune*.

Dynamic Narrative System digunakan untuk memperlihatkan representasi karakter melalui dimensi narasi. Dimensi narasi memiliki 3 dimensi lainnya; dimensi persepsi, refleksi, dan mediasi, yang dapat membantu menjawab jenis *agency* yang dimiliki oleh karakter Mr. Voice. Istilah yang digunakan Genette, dimasukkan untuk membantu orang-orang yang lebih familier dengan istilah yang Genette gunakan.

Adapun penelitian terdahulu yang membantu mengembangkan penelitian ini adalah penelitian yang berjudul *Spoken Conversational AI in Video Games – Emotional Dialogue Management Increases User Engagement* buatan Jamie Fraser, Ioannis Papaioannou, dan Oliver Lemon yang meneliti tentang pentingnya sebuah *non-player character* (NPC) dalam *game*. Penelitian tersebut membuktikan bahwa memberikan suatu emosi pada percakapan yang dilakukan NPC, akan meningkatkan ikatan secara emosional terhadap pemain ketika memainkan sebuah *game*.

Temuan pada penelitian tersebut menjadi penting karena dapat memperkuat bukti, bahwa percakapan yang mengandung emosi akan mempermudah pemain atau seseorang yang berada di luar dunia narasi merasakan empati terhadap suatu karakter. “Pemain ditemukan lebih menikmati percakapan yang mengandung emosi dibandingkan yang tidak mengandung unsur perasaan” (Fraser et al 184).

Penelitian yang dilakukan oleh Emily Naul dan Min Liu yang berjudul *Why Story Matters: A Review of Narrative in Serious Games* berfokus pada seberapa pentingnya sebuah plot atau alur cerita pada *game* dengan mengumpulkan data-data dari penelitian terdahulu. Dari data yang dikumpulkan, penelitian Naul dan Liu menemukan seberapa penting narasi pada alur cerita. Pentingnya narasi pada *video game* bisa meningkatkan pendalaman serta menambahkan pengetahuan, terutama pengetahuan berbahasa. Penelitian Naul dan Liu menguatkan temuan penulis yang berfokus pada sebuah narasi dari karakter untuk memperlihatkan betapa pentingnya narasi *game* pada dunia *game*.

Pendistribusian dalam narasi, karakter yang empatik dan virtual agen, cerita fantasi yang terstruktur, dan adaptasi atau responsif adalah empat karakteristik dari sebuah *narrative game* (Naul and Liu 687).

Begitu juga dengan penelitian yang berjudul *Analyzing agency and identity navigation in addiction stories by drawing actor-network theory and narrative positioning analysis* oleh Jukka Törrönen, yang meneliti tentang bagaimana sebuah narator kehilangan *agency* nya di sebuah cerita dengan menggunakan *actor-network theory, narrative positioning* dan *ontology*. Meneliti dengan menggunakan metode pendekatan dari tiga dimensi yaitu; cerita, interaksi, dan klaim identitas.

Pada penelitian ini ditemukan, “jika menggabungkan dari perspektif tiga dimensi terutama cerita dan interaksi atau yang mendengarkan dan membaca cerita itu, akan memperlihatkan sudut pandang yang berbeda-beda dan pendapat yang berbeda-beda mengenai *actor* atau tokoh yang ada dalam cerita tersebut” (Törrönen 102). Penelitian ini menginspirasi penulis untuk meneliti hubungan antara interaksi narasi dengan tokoh dapat memengaruhi karakter lainnya.

Penelitian lain yang berjudul *Playing with Character: A Framework of Characterization in Video Games* oleh Alexander Vandewall, Steven Mallie dan Kristoffel Demoen yang meneliti tentang bagaimana sebuah karakter itu dibentuk. Pembentukan yang dilakukan dapat dilihat dari sisi *storyworld cues* yang menjelaskan secara spesifik informasi dari sebuah karakter. Hal ini direpresentasikan dengan bagaimana sebuah wadah atau perantara, dapat memperlihatkan sebuah dunia cerita dari simulasi yang dilakukan. Penulisan serta aspek-aspek yang diperhatikan dalam pembuatan karakter *game* pada penelitian ini menjadi alasan bagi penulis untuk menyertakan penelitian ini sebagai penelitian terdahulu agar dapat membantu dalam mengetahui komponen karakter pendukung lebih dalam. “Sebuah teknik dalam *film* bisa dijadikan sebuah inspirasi dan dasar dalam pembuatan *game*” (Vandewalle et al 1).

Dari empat penelitian di atas, penelitian ini akhirnya ditetapkan untuk mengambil fokus mengenai representasi karakter Mr. Voice pada *game* Little Misfortune dan bagaimana sebuah narasi dari representasi tersebut dapat memengaruhi motivasi karakter Misfortune dalam alur ceritanya. Meskipun dikatakan bahwa narasi maupun karakterisasi sebuah karakter itu penting, namun

dari empat penelitian di atas tidak ada yang membahas tentang perspektif karakter dalam *game*. Penelitian ini mengembangkan ide-ide dari pentingnya sebuah narasi ataupun NPC, pergantian *agency* serta identitas dalam sebuah cerita, dan pergabungan dari data yang ditemukan. Data yang ditemukan tersebut, diharapkan dapat memberikan penjelasan terhadap pengaruh dari penulisan karakter dan narasi yang memperlihatkan perspektif itu sendiri, serta akan memberikan pengaruh seperti apa pada tokoh utama dalam *game* Little Misfortune.

Penelitian ini bertujuan untuk memperlihatkan representasi *agency* karakter Mr. Voice, melalui narasi Mr. Voice dalam *game* Little Misfortune. Karakter yang awalnya memiliki *agency* narator pada awal cerita dan disebut sebagai Mr. Voice, berubah perlahan menjadi *actor* antagonis yang bernama Morgo pada *climax* cerita. Penelitian ini juga menunjukkan pengaruh *agency* Mr. Voice kepada Misfortune melalui narasi yang terjadi antara Mr. Voice pada karakter Misfortune. Dengan demikian, peneliti membuat rumusan masalah untuk dapat menggali lebih dalam tentang representasi *agency* menggunakan teori *dynamic narrative system* di dalam *game* Little Misfortune.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang penelitian yang berfokus mencari perspektif karakter Mr. Voice, hal yang di teliti pada penelitian ini dibatasi pada permasalahan sebagai berikut:

1. Apa saja *agency* Mr. Voice dalam *game* Little Misfortune berdasarkan *Typology of Representation*?

2. Bagaimana *agency* Mr. Voice ini memengaruhi karakter utama Misfortune di dalam *game* Little Misfortune ini?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Memperlihatkan *agency* Mr. Voice di dalam *game* Little Misfortune berdasarkan *Typology of Representation*.
2. Memperlihatkan pengaruh *agency* Mr. Voice terhadap karakter Misfortune di dalam *game* Little Misfortune.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan pemahaman baru terhadap ilmu literatur dalam bidang sastra dan *game*. Seperti pada proses analisis terhadap representasi karakter yang dapat dilihat dari sudut pandang karakter atau persepsi, mediasi, serta refleksi pada sebuah *game*. Penelitian ini diharapkan dapat memengaruhi dunia *game* dalam pengembangan ataupun proses pembuatan sebuah *game*. Kontribusi ini juga diharapkan dapat membantu pemahaman lebih lanjut terhadap perspektif sebuah karakter pendukung dalam pembuatan sebuah karya sastra. Hasil penelitian ini dapat memperlihatkan gambaran perspektif dari sebuah karakter, yang dapat memengaruhi ikatan antar karakter dalam dunia narasi.

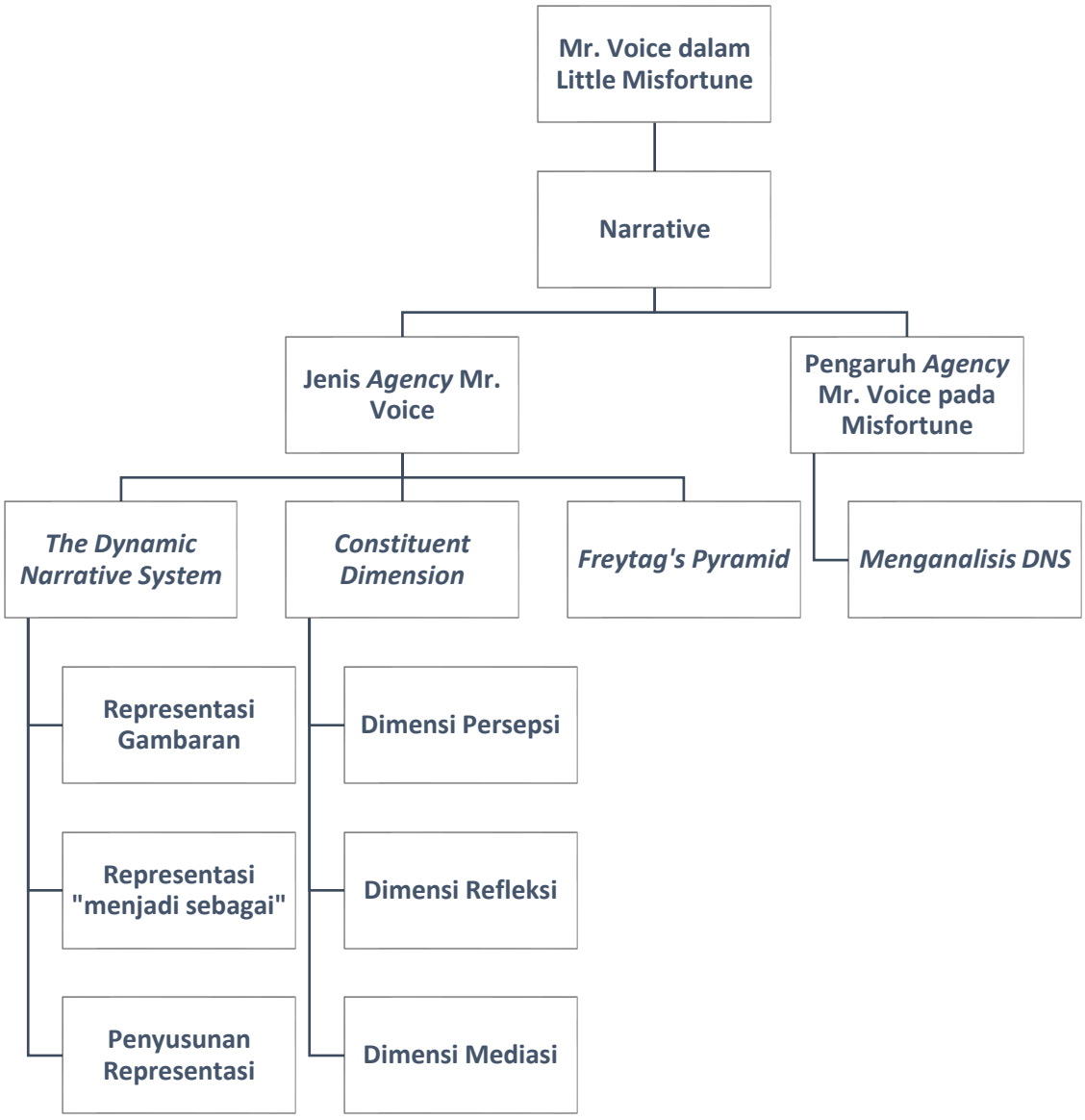
1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan atau mengembangkan sebuah wawasan baru terhadap pembentukan sebuah narasi pada *video game* melalui sudut pandang karakter pendukung. Penelitian ini diharapkan dapat menggerakkan hati para sastrawan agar ikut andil dalam pembuatan *video game,* karena pada saat ini, *game* bukan hanya tentang teknik ataupun ilmu komputer, tetapi juga sudah banyak mengandung unsur kesastraan.

1.5 Kerangka Pemikiran

Penelitian ini bermula dari penulis yang suka bermain *game* dan melihat permasalahan dari suatu tokoh pada *game* Little Misfortune. Salah satu karakter pada *game* Little Misfortune memperlihatkan bahwa dia memerankan berbagai macam *agency* atau *agent*. *Agency* yang dimiliki itu memperlihatkan keunikan, karena *agency* Mr. Voice terlihat berbeda dari teks naratif yang ia ucapkan. Keunikan itu berganti-ganti pada setiap struktur cerita, atau pada waktu-waktu tertentu dalam dunia cerita.

Mengenal *agency* karakter dari teks narasi, menimbulkan interaksi karakter dengan karakter lain yang ada di dunia narasi menjadi sangat unik. Dari melihat interaksi tersebut menimbulkan pertanyaan apakah dengan menjadi *agent* yang berbeda dapat memberikan pengaruh yang berbeda juga terhadap karakter lainnya atau tidak.



Dari diagram di atas, keunikan yang muncul dari tokoh Mr. Voice dalam *game* Little Misfortune untuk membentuk narasi memunculkan dua temuan, yaitu; jenis *agency* Mr. Voice dan pengaruh dari *agency* Mr. Voice terhadap tokoh Misfortune. Dalam mencari tahu *agency* Mr. Voice diperlukan pemahaman terhadap *Dynamic Narrative System* dan *Constituent Dimension*, sedangkan proses Mr. Voice berganti *agency* selama *game* berlangsung menggunakan *Freytag's Pyramid*.

Pemahaman ini diperlukan untuk mengetahui bagaimana cara *Typological Table of Representation* digunakan. Sedangkan hasil *agency* dari *Typological Table of Representation* dapat memengaruhi tokoh Misfortune dijelaskan pada sub bab Menganalisis DNS.