

BAB II

KAJIAN TEORI

Penelitian ini menganalisis representasi *agency* Mr. Voice pada *game* Little Misfortune melalui narasi yang digunakan oleh Mr. Voice. Teori yang digunakan untuk mencari representasi *agency* Mr. Voice serta pengaruhnya terhadap karakter Misfortune, akan berfokus pada teori *Dynamic Narrative System (DNS) of Mediacy* oleh Meister dan Schönert.

2.1 Narasi

Narasi merupakan sebuah tulisan atau ucapan yang terjadi pada kehidupan nyata, ataupun tidak nyata. Narasi yang terjadi pada kehidupan nyata bisa berupa sebuah transkrip dari ujaran atau berita yang biasa dibaca, sedangkan yang tidak nyata bisa berupa sebuah cerita fiktif. Genette ingin memperluas pengertian narasi itu sendiri dengan menggabungkan teori-teori dari narasi dan membuat pengertian lebih luas yang disebut sebagai *narrative discourse* (Genette et al. 25-27). Meski begitu, Meister dan Schönert berpikir bahwa pengertian atau teori Genette tentang narasi terutama *focalization* dan *perspective* dapat dikembangkan lebih jauh, menginspirasi Meister dan Schönert untuk membuat teori *Dynamic Narrative System (DNS) of Mediacy*, yang memperlihatkan bahwa narasi itu bisa dijelaskan lebih detail dari sekedar *focalization* dan *perspective*. (Meister dan Schönert 11).

2.2.1 Jenis *Agency* Mr. Voice

Mr. Voice memiliki berbagai macam *agency* pada dunia narasi Little Misfortune yang dapat dilihat menggunakan *Typological of Representation*. Untuk mengetahui cara membaca tabel *Typological of Representation*, diperlukan pemahaman lebih terhadap teori yang digunakan.

2.2.1.1 *The Dynamic Narrative System (DNS)*

DNS adalah pengembangan teori narasi yang digagas oleh Meister dan Schönert. Menurut mereka, teori Genette terlalu menyederhanakan kompleksitas narasi, karena teks narasi tidak serta merta memberikan informasi tapi dapat juga menjadi media perantara. Teks narasi bisa menjadi media perantara dari merepresentasikan sebuah tokoh di dalam dunia cerita. Dari permasalahan itu, Meister dan Schönert memutuskan untuk mengembangkan teori Genette. Teori Genette yang menganalisis narasi dibagi menjadi *distance* (jarak), *focalization* (fokalisasi) dan *perspective* (perspektif) untuk mencari representasi tokoh, Meister dan Schönert menambahkan mediasi sebagai salah satu bagiannya. Pembagian tersebut memperlihatkan perbedaan antara yang mewakili dan diwakili (Meister dan Schönert 11-14).

2.2.1.1.1 Representasi “Gambaran”

Narasi memiliki caranya sendiri untuk memberikan informasi atas apa yang terjadi. Meister dan Schönert mengatakan “gambaran” merupakan perantara dalam memberikan informasi terhadap suatu peristiwa. Peristiwa tersebut tidak harus

berupa kejadian, melainkan peristiwa yang berhubungan dengan mental dan peristiwa yang berproses. Semua peristiwa yang terjadi merupakan proses yang terikat pada pemikiran karakter, narator, bahkan bisa jadi pada pemikiran pembaca itu sendiri (Meister dan Schönert 21-22).

Pemikiran yang saling terikat itu dijadikan pembaca untuk memposisikan diri pada peristiwa yang terjadi di dalam dunia cerita. Narasi memperlihatkan bagaimana perasaan digambarkan, dan membuat yang membaca narasi tersebut dapat merasakan masa kini, lalu, depan, dan lain-lain. Membuat siapapun dapat dan ingin merasakan bagaimana rasanya terlibat dalam kisah fiksi dalam bentuk media apapun (Meister and Schönert 22).

2.2.1.1.2 Representasi “*Standing in for*”

Representasi “*standing in for*” berfungsi untuk memperlihatkan bagaimana narasi berdiri, dan bagaimana sebuah narasi dapat membentuk atau merealisasikan suatu karakter. Representasi “*standing in for*” berfungsi juga untuk memperlihatkan siapa yang menceritakan cerita di dalam dunia narasi, serta melihat tokoh itu menjadi apa atau mewakili siapa. Apakah tokoh tersebut adalah yang mengobservasi, atau menjadi tokoh utama dalam cerita narasi tersebut. Perbedaan yang memperlihatkan apakah tokoh tersebut menjadi seorang narator cerita yang berada di dalam dunia cerita, atau narator yang merupakan tokoh di dalam dunia cerita menggunakan *Dynamic Narrative System* (Meister dan Schönert 22).

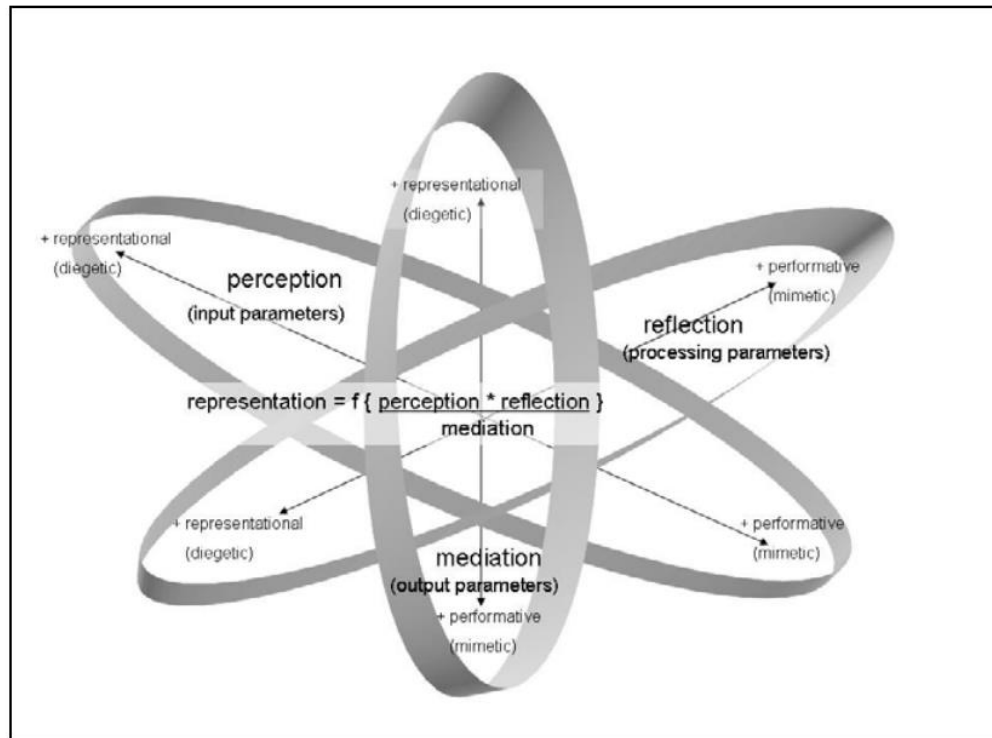
2.2.1.1.3 Penyusunan Representasi

Representasi narasi dapat diketahui melalui sebuah proses yang menelusuri tiga dimensi; “*perception*” (persepsi), “*reflection*” (refleksi), dan “*mediation*” (media, atau sebuah subjek penyalur). Tiga dimensi yang terhubung dan dapat dilihat dari formula yang membangun dasar representasi (Meister dan Schönert 22-25).

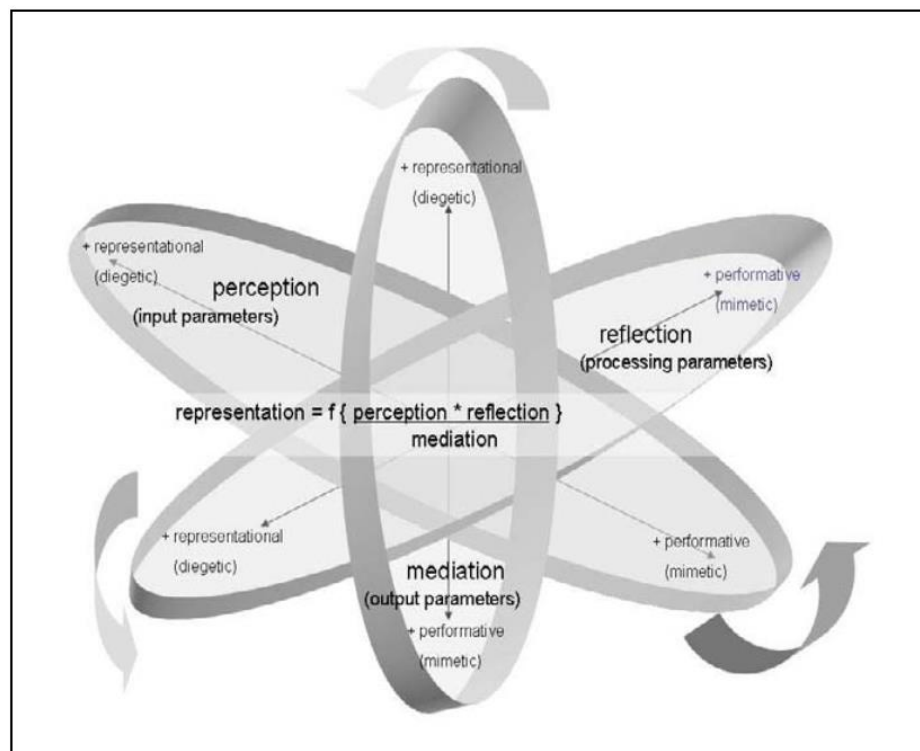
$$Representation = function\ of\ \left\{ \frac{perception * reflection}{mediation} \right\}$$

Jika representasi merupakan sebuah *output* dari sistem, maka persepsi, refleksi, serta mediasi merupakan tiga komponen dimensi yang akan membuat dan menjalankan *output* tersebut dengan baik. Selain itu bisa juga dikatakan, sistem tersebut hanya akan bergerak dan bisa terjadi kalau adanya pergerakan dari tiga komponen dinamis tersebut.

Untuk memunculkan sebuah representasi, pembuatan sistem yang disebut sebagai *dimensional parameters*, dapat memperlihatkan pembatasan dan juga tujuan dari ketiga dimensi tersebut. *Dimensional parameters* dapat memperlihatkan mana yang wajib dan pilihan, serta nilai apa yang mereka miliki untuk sistem representasi. Dalam sistem representasi, semua terbentuk dalam sistem dasar yang sama, yaitu “*diegetic (narrational) vs mimetic (actorial)*” (yang keterangannya dapat dilihat pada tabel 2.1). Masing-masing dari tiga dimensi tersebut memiliki paling tidak tingkatan parameter serta memperlihatkan dampak yang tertinggi untuk membedakan antara satu dan lainnya (Meister dan Schönert 22-25).



Gambar 2.1 Ketika teori DNS sedang tidak bekerja atau berjalan. Sumber Buku Point of View, Perspective, and Focalization hal. 24.



Gambar 2.2 Ketika DNS sedang berjalan atau bekerja. Sumber Buku Point of View, Perspective, and Focalization hal. 31.

Pada gambar 2.2, dapat dilihat bahwa representasi tersebut merupakan sebuah hubungan dinamika di antara tiga bagian dimensi, yaitu; persepsi, refleksi, dan mediasi. Untuk melihat sebuah representasi, persepsi dan refleksi adalah parameter yang terjadi di dalam, sedangkan mediasi adalah parameter yang melengkapi proses sistem representasi. Oleh karena itu, semua dijabarkan dan dibedakan dari parameter se-sedikit apapun. Perbedaan parameter dari setiap dimensi akan memberikan hasil yang berbeda. Mengubah satu hal, maka akan mengubah semuanya. Cara kerja *DNS* ini adalah hal yang menjadi dasar dalam membangun teori *DNS* untuk memperlihatkan suatu representasi dalam dunia narasi (Meister dan Schönert 22-25).

2.2.1.1.3.1 Terminology Revisited

Terminology Revisited merupakan sebuah penjelasan ulang teori Genette yang nanti akan dikembangkan oleh Meister dan Schönert. Pada tabel 2.1, memperlihatkan secara lebih detil dan singkat jenis-jenis *focalization*, perbedaan *focalizes internal* dan *external* beserta dengan identitasnya, lalu penjelasan dari istilah yang muncul seperti *narratorial* atau *actorial* (Meister dan Schönert 14-17).

	<i>External Focalization</i>	<i>Internal Focalization</i>
Narator, sudut pandang tidak terbatas atau pandangan yang bebas.	Penglihatan dari luar semua tokoh yang ada di dalam cerita.	Bisa melihat dan mengetahui semua hal tentang semua tokoh yang ada dicerita secara utuh.

<i>Narratorial, unrestricted perception (autonomous vision)</i>		
Narator, sumber sudut pandang yang terbatas karena merupakan pandangan bersama. <i>Narratorial, partially restricted perception (co-vision)</i>	Melihat dari luar cerita, melihat dalam perspektif beberapa karakter namun tidak bisa melihat perspektif untuk beberapa karakter lainnya.	Hanya bisa melihat faktor <i>internal</i> beberapa tokoh.
Peran aktor, memiliki beberapa sudut pandang yang terbatas berupa sudut pandang dari diri terhadap beberapa hal. <i>Actorial, partially restricted perception (self vision of x onto various states of x)</i>	Tokoh yang memiliki penglihatan dari beberapa tokoh namun tidak dengan satu tokoh.	Memiliki faktor <i>internal</i> yang kompleks karena tahap yang berbeda-beda.
Peran aktor, sudut pandang yang terbatas, hanya memiliki penglihatan diri sendiri atau monolog di dalam hati. <i>Actorial, restricted perception (self vision x in simulationary to the mediating process : interior monologue)</i>	Penglihatan beberapa tokoh dari luar, kecuali satu tokoh saja dan didominasi oleh observasi tokoh.	Observasi satu tokoh yang dikuasai oleh orang ketiga.
Peran aktor, sudut pandang yang terbatas dan pandangan dari luar. <i>Actorial, restricted perception (external vision)</i>	Tokoh yang dapat melihat sudut pandang beberapa karakter lain dari luar cerita (tokoh tidak berada di dalam cerita tersebut), kecuali satu tokoh.	Sampai titik situasi yang observasinya nol atau nihil.

Tabel 2.1 *Terminology revisited*

2.2.1.2 *Constituent Dimension*

Constituent dimension dibentuk untuk memperlihatkan hubungan analisis dari teori yang sudah ada, yaitu teori Genette dan teori Schmid yang menunjukkan pengelompokan yang lebih rapi dan konsisten dengan model *DNS*. Namun, itu semua tidak mungkin terlihat hanya dengan satu contoh atau satu dimensi saja.

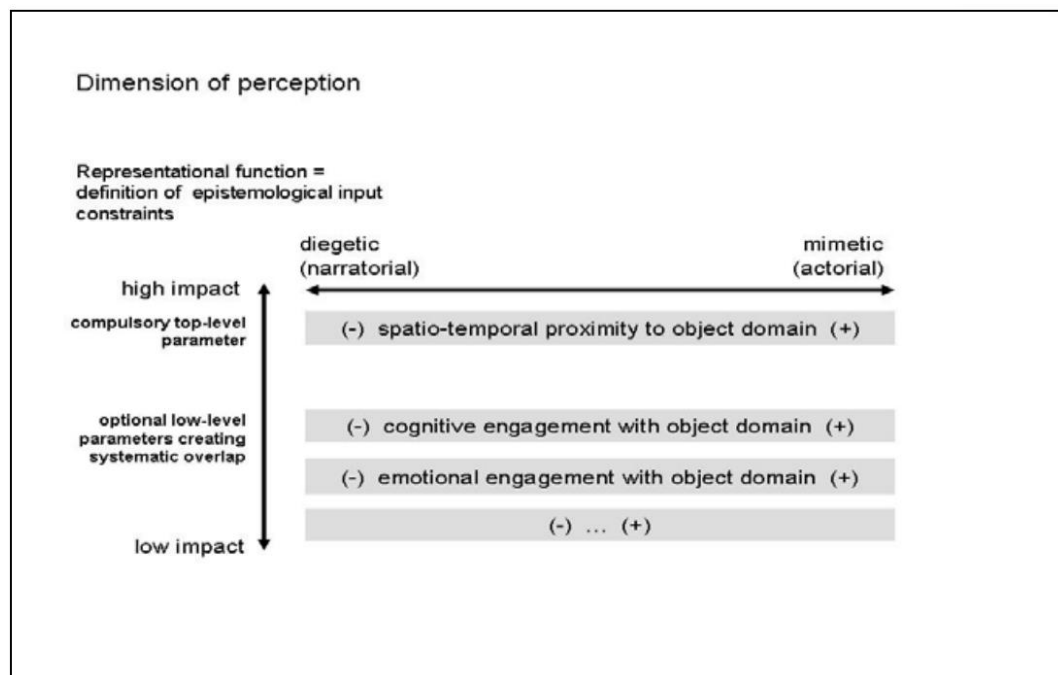
Semua akan diperlihatkan dan dikategorikan dalam tiga dimensi, yaitu dimensi persepsi, dimensi refleksi, serta dimensi media atau mediasi (Meister dan Schönert 25).

2.2.2.1 Dimensi Persepsi

Dalam teori Genette, sesuatu yang menggunakan perspektif dapat dikategorikan sebagai satu kategori, yaitu *focalization* yang bermain dengan *zero vs external vs internal*. *Focalization* dapat dikategorikan sebagai narasi *hetero- vs homo- vs autodiegetic* yang dapat dilihat dari *narrative levels* menurut Genette (Meister dan Schönert 25-27).

Menurut Genette, *narrative levels* merupakan posisi sebuah narator menyampaikan sesuatu. *Narrative levels* dibagi menjadi 2, yaitu *intradiegetic* dan *extradiegetic*. Kedua bagian tersebut dapat dilihat ketika sebuah tokoh menarasikan sesuatu dan dia tidak berada di dalam cerita, tokoh tersebut disebut dengan *extradiegetic* atau bisa juga disebut sebagai narator yang berada di atas ceritanya. Sedangkan, *intradiegetic* adalah ketika narator berperan menjadi sebuah karakter dalam ceritanya. Jika tokoh yang menjadi narator menceritakan pengalamannya yang belum terjadi tetapi akan terjadi, tokoh itu menjadi *homodiegetic intradiegetic narrator*. Ketika karakter atau tokoh menceritakan kisahnya sendiri dia menjadi *autodiegetic*. Ada juga yang dia tidak bisa menentukan apakah dia *intradiegetic* atau *extradiegetic* di dalam sebuah cerita, yang disebut *metadiegetic narrative* (Genette et al 227-231).

Jika ingin melihat atau menelaah lebih jauh, sekedar mengetahui dari mana, siapa dan di mana suara itu berada atau yang disebut dengan *temporal-spasial* tidaklah cukup. Biasanya, menarasikan sebuah karakter memiliki informasi yang terbatas disebabkan kendala keterlibatan kognitif serta emosionalnya. Kedekatan mental inilah yang menahan sebuah informasi untuk dapat tersampaikan dengan maksimal (Meister dan Schönert 25-27).



Gambar 2.3 Dimensi Persepsi. Sumber Buku Point of View, Perspective, and Focalization hal.26

Gambar 2.3 merupakan salah satu cara atau usaha untuk memperlihatkan bagaimana sebuah parameter dan *constraints* itu dikemukakan. Hal ini tidak terbatas pada persepsi saja, namun diperlihatkan pada dua dimensi lainnya dengan komponen yang mendukung masing-masing dimensi. Pada gambar 2.3, dapat

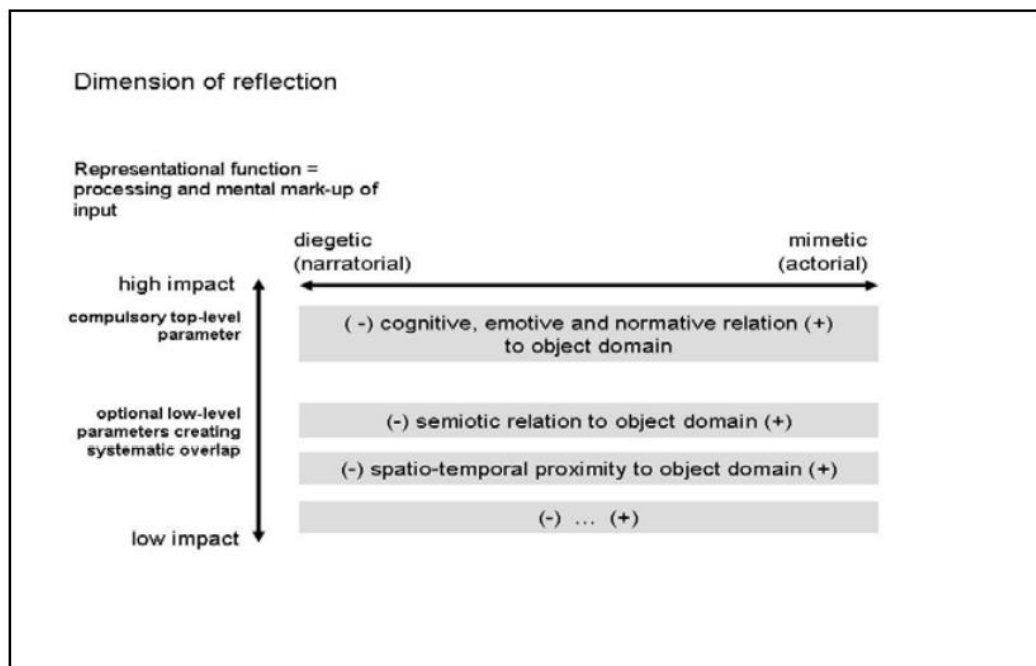
dilihat jika ingin menjadikan sebuah narasi itu memiliki nilai *diegetic*, maka terdapat perbatasan jarak yang jauh di antara yang mengobservasi dan yang di observasi, atau disebut sebagai narator yang mengetahui segalanya (*omniscient narrator*) (Meister dan Schönert 25-27).

Akan tetapi, jika ingin membuat narasi yang memiliki nilai *mimetic*, terdapat perbatasan jarak yang sangat dekat dalam sudut pandang karakter yang spesifik. Seperti yang dikatakan sebelumnya, persepsi dan faktor lain yang berproses itu hanya berbeda tipis dan perubahan sekecil apapun dalam dimensi manapun akan memberikan efek pada yang lainnya. Bisa dikatakan, bahwa *top-level parameter* merupakan penegasan pada dimensi yang khusus, sedangkan *lower-level parameter* bertugas untuk membangun pertumpang tindihan antara dimensi (Meister dan Schönert 25-27).

2.2.2.2 Dimensi Refleksi

Pada dimensi refleksi, untuk memperlihatkan sebuah tingkatan narasi yang lebih dalam terdapat julukan baru yang disebut dengan pikiran fiksi. Julukan baru tersebut dapat menjelaskan mengapa sebuah pendalaman pembaca pada sebuah narasi melewati batasan aktivitas mental. Sebuah narator, mau bagaimanapun atau seabstrak apapun dia, tidak akan memiliki risiko untuk hanya menjadi fungsi representasi dan logika suatu tindakan. Salah satu contohnya adalah narator yang keberadaannya sangat kuat di dunia nyata atau sebagai sesuatu yang terlihat seperti *author* dan terasa “nyata”. Hal tersebut dapat disebut juga sebagai kekeliruan naratif yang sering terjadi, karena kekeliruan pembaca dalam membedakan penulis serta

narator. Kekeliruan ini diharapkan dapat diantisipasi dengan menggunakan salah satu teori *DNS* yaitu bentuk dimensi refleksi (Meister dan Schönert 27-29).



Gambar 2.4 Dimensi Refleksi. Sumber Buku Point of View, Perspective, and Focalization hal.28

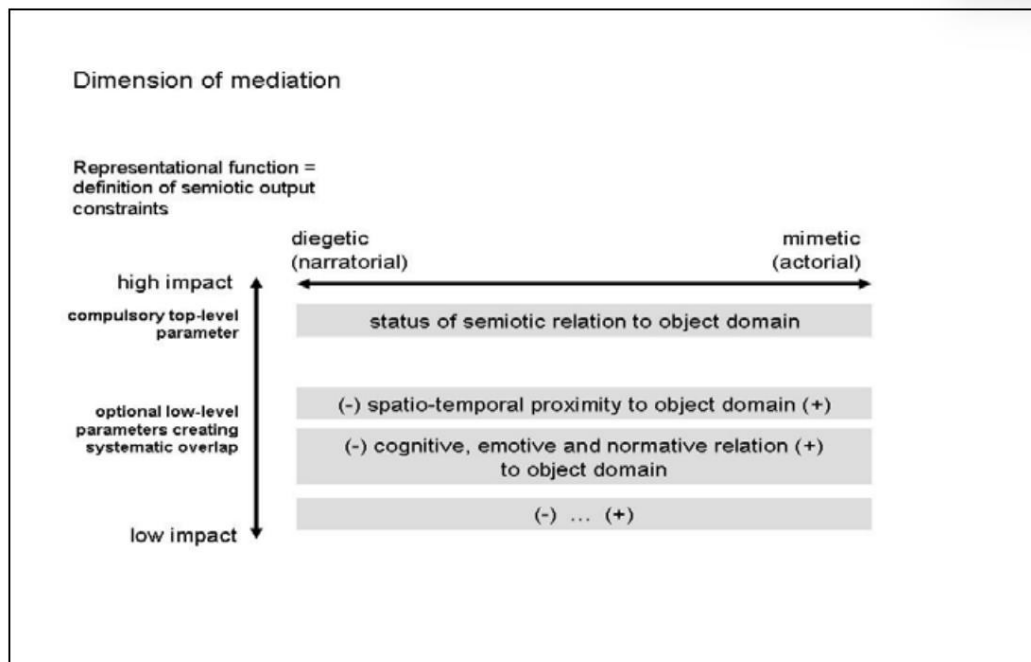
Gambar 2.4 mempresentasikan kontribusi representasi dalam dimensi refleksi, yang merupakan penandaan masuknya mental atau *input* yang berawal dari dimensi refleksi. Semua itu diproses dan dapat fungsinya dalam mewujudkan sebuah pikiran. Penandaan yang terlihat dari hubungan kognitif, emotif, dan sistem normatif terhadap representasi objek yang berada di dalam cerita (Meister dan Schönert 27-29).

Hubungan kognitif, emotif, dan normatif dapat membedakan narasi sebagai *diegetic* atau atribut narator, dan sebagai *mimetic* atau atribut karakter. Atribut terpilih dapat memunculkan sebuah pertentangan yang menguatkan satu sama lain.

Kontribusi mereka disebut juga sebagai representasi dari “*mind position*”. Pada dimensi ini, di mana representasi yang tidak bersifat dan fungsional sebagai naratif atau bisa dibayangkan dari foto contohnya, memperlihatkan kemampuan seseorang dalam mengidentifikasi atau menarasikan sebuah foto atau gambar. Parameter tingkat atas yang wajib dalam dimensi ini merupakan sikap evaluatif berupa kognitif, emotif dan normatif. Parameter tingkat bawah ini bisa dikatakan menjadi tumpang tindih dengan parameter tingkat atas yang berasal dari dua dimensi lainnya (Meister dan Schönert 27-29).

2.2.2.3 Dimensi Mediasi

Dalam dimensi mediasi, DNS menjelaskan bahwa pembatasan *semiotic* mengatur sistem pengeluaran. Sistem pengeluaran tersebut merepresentasikan fungsi ganda dimensi sebagai “digambarkan sebagai apa” dan “ada sebagai apa”. Oleh karena itu, dimensi mediasi ada untuk merealisasikan kondisi yang memungkinkan *semiotic* dapat dinegosiasi dan ditetapkan. Kondisi di mana salah satu unsur atom dibentuk serta disorot, lalu bagaimana sebuah *modes* seperti kiasan dan metafora serta artikulasi media yang dipilih, dapat saling terikat dengan objek yang ada di dalam cerita tersebut (Meister dan Schönert 29-30).



Gambar 2.5 Dimensi Mediasi. Sumber Buku Point of View, Perspective, and Focalization hal.29.

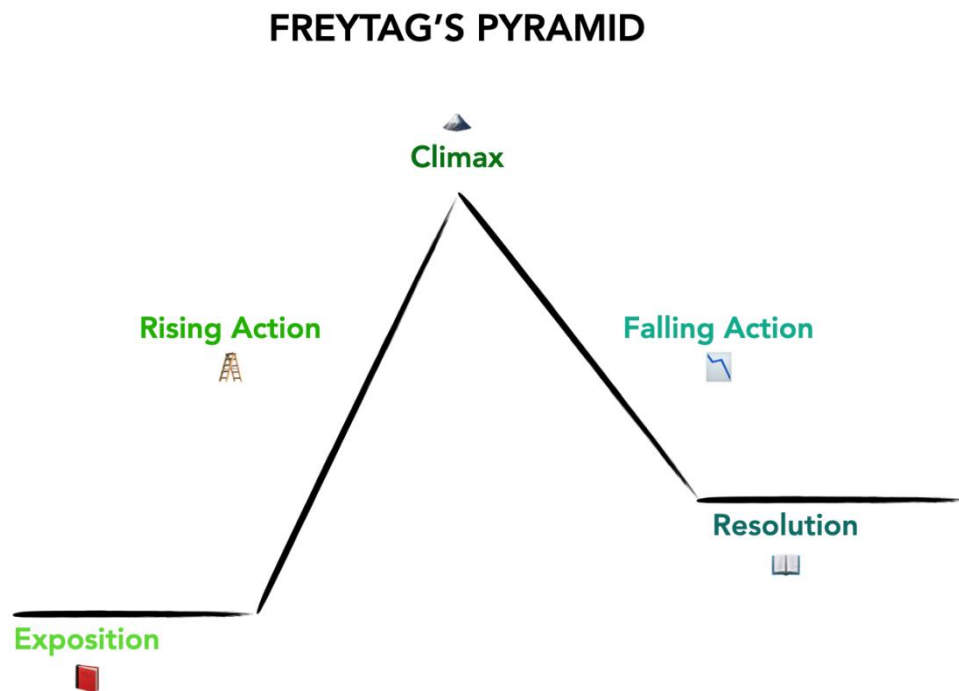
Sebuah representasi naratif tidak harus memenuhi kriteria tertentu, namun batas luarnya dapat didefinisikan. Dalam gambar 2.5, representasi tanpa referensi dapat menjadi objek dengan sendirinya, sedangkan representasi yang tidak memiliki tanda (*non-identity*) terhadap referensinya akan membatalkan referen dan akan merebut total posisinya. Keduanya sudah tidak dapat disebut sebagai representasi melainkan sesuatu yang hadir. Representasi *mimetic* yang tidak jelas bisa terjadi atau tidaknya memang tidak pasti, seperti kehidupan sehari-hari yang tidak memiliki perbedaan jelas terhadap perwakilan hal lain dengan hal yang ada.

Praktik *semiotic aesthetic* tidak memerlukan ketergantungan terhadap tanda kontekstual apapun, karena menurut praktik ini status *semiotic* nya menjadi

mandiri. Dari dasar pemikiran tersebut, parameter tingkat atas dalam dimensi ini mengendalikan hubungan *semiotic* antara tanda dengan ranah yang mereka tuju. Parameter tingkat bawah bersifat *optional* dan dapat memilih mereka yang termasuk tingkat atas pada dua dimensi lainnya, yaitu *spatial-temporal relation* dari dimensi persepsi dan juga *cognitive, emotive, and normative relation to the object domain* dari dimensi refleksi (Meister dan Schönert 29-30).

2.2.1.3 Freytag's Pyramid

Pada sebuah cerita, fondasi yang membangun cerita disebut dengan struktur cerita. Struktur cerita terdiri dari *exposition, rising action, climax, falling action* dan terakhir *denouement* atau *resolution*. Menurut Gustav, struktur cerita tersebut berbentuk bagaikan sebuah pyramid, oleh karena itu ia menamainya sebagai *Freytag's Pyramid*.



Gambar 2.6 Freytag's Pyramid Arc. Sumber <https://www.scribbr.com/freytags-pyramid/>

Teori pada gambar 2.6 dikembangkan oleh Gustav untuk membantu peneliti meneliti sebuah struktur drama dari sebuah cerita. Menurut Gustav, setiap cerita memiliki adegan yang membantu dalam membagikan sebuah cerita menjadi suatu bagian. Suatu bagian tersebut merupakan bagian yang terjadi pada saat pembukaan dan pembangunan sebuah cerita, adegan puncak, hingga penutupan (Gustav n.pag).

2.2.2 Pengaruh pada Misfortune

Dalam teori *dynamic narrative system* ini, terdapat pengaruh narasi pada karakter yang ada di dalam *game*. Pengaruh tersebut dapat ditemukan dengan cara melihat pada tabel tipologi 2.2 yang berada di sub-bab menganalisis DNS. Sebuah titik temu dari kontrol dan variabel terlihat dalam tabel tersebut. Titik temu tersebut,

dijelaskan secara terperinci bagaimana sebuah narasi dari karakter Mr. Voice dapat memengaruhi karakter Misfortune. Pengaruh terjadi dari jumlah fenomena fisik dan mental, dan juga yang diberikan oleh Mr. Voice pada karakter Misfortune dari berbagai jenis narasi dimensi, yaitu; narasi dimensi persepsi, refleksi, dan juga mediasi.

2.2.2.1 Menganalisis DNS

Langkah pertama yang diberikan DNS untuk membantu menganalisis data dengan lebih mudah, serta mencoba untuk memproyeksikan beberapa konstelasi tipikal yang memungkinkan terjadi secara performatif dalam tiga dimensi persepsi, refleksi dan mediasi. Ketiga dimensi itu dijadikan satu kesatuan dalam bentuk tabel, dan langkah kedua berupa upaya untuk memperlihatkan bagaimana tabel yang sudah dibuat akan digunakan pada analisis secara tekstual (Meister dan Schönert 31-35).

Cara membaca tabel yang sudah dibuat adalah dengan melihat contoh narasi pertama secara sistematis dan bisa dilihat dari perbedaan eksistensi sebuah objek *narrative* dalam cerita pada kolom pertama. Kemudian dapat dilihat proses bagaimana persepsi, refleksi, serta mediasi terbentuk menjadi suatu kesatuan dalam tiga dimensi yang dapat dilihat pada kolom dua dan ke empat. Dalam ketiga dimensi ini diberikan parameter untuk mengukur hubungan narasi dengan objek yang ada di dalam cerita. Parameter berupa (a) “*spatial / temporal proximity*”, (b) “*cognitive / emotional / normative engagement*”, (c) “*semiotic disposition*” yang akan

direalisasikan secara bertahap dari dimensi persepsi hingga dimensi mediasi (Meister dan Schönert 31-35).

Ketiga parameter dari tiga dimensi ini akan dinilai dengan “*low-medium-high impact*” atau berdasarkan tingkatan dampak dari yang rendah sampai tinggi. Tiap dimensi tidak akan lepas interaksi dengan dimensi lainnya, karena ini bukan tentang “setelah ini lalu setelah itu”, namun untuk memperlihatkan variasi variabel dari setiap kolom representasi dimensi tertentu dalam tipe representasi. Pada kolom terakhir berfungsi untuk memperlihatkan atau membandingkan sebutan istilah tipe yang diberikan atau dibuat oleh Genettian dan pengikutnya, serta istilah baru yang dibuat oleh DNS.

Dengan begitu, ini bukan lagi tentang “iya-tidak” juga. Namun untuk memperlihatkan tingkatan dari tinggi ke rendah, kita memperlihatkan pengaruh secara *internal* yang prosesnya dibatasi oleh faktor teks-eksternal. Pengaruh yang dapat dilihat dari ukuran “*low-medium-fully constrained*”, atau batasan dari yang rendah sampai memiliki sedikit keterbatasan hingga sepenuhnya, bahkan bisa dikatakan sangat terbatas. Memperlihatkan sebuah kombinasi dinamika dari sebuah proses narasi (Meister dan Schönert 31-35).

Relation to object domain	Narration									Typology of representation	
	perception			reflection			mediation				
	Spatial/ Temporal proximity	Cognitive/ Emotional/ Normative engagement	Semiotic Disposition (virtual)	Cognitive/ Emotional/ Normative engagement	Semiotic Disposition (Partially Actualize)	Spatial/ Temporal proximity	Semiotic Disposition (Fully Actualize)	Spatial/ Temporal proximity	Cognitive/ Emotional/ Normative engagement		
	High impact	Medium impact	Low impact	High impact	Medium impact	Low impact	High impact	Medium impact	Low impact	DNS	Genette et al.
Extension of object domain											
Sum total of physical and mental phenomena	Medium constrained	Low interest	Unconstrained	Low interest	Medium constrained	Unconstrained	Medium constrained	Medium constrained	Medium interest	Unconstrained narrational	Heterodiegetic with omnivision
Sum of total physical phenomena + set of agent based mental phenomena	Medium constrained	Medium interest	Medium constrained	Medium interest	Medium constrained	Medium constrained	Medium constrained	Medium constrained	Medium interest	Constrained narrational	Heterodiegetic. Optional phases of co-perception
Actorially defined set of physical + agent based mental phenomena	Fully constrained	High interest	Medium constrained	High interest	Medium constrained	Medium constrained	Medium constrained	Fully constrained	High interest	Mixed narrational/ actorial	Heterodiegetic with actorial co-perception
Witness defined set of physical phenomena	Fully constrained	Low interest	Medium constrained	Low interest	Medium constrained	Fully constrained	Fully constrained	Fully constrained	Low interest	Covert actorial	Heterodiegetic with external perception
Actorially defined set of physical phenomena	Fully constrained	Medium interest	Fully constrained	Medium interest	Medium constrained	Fully constrained	Fully constrained	Fully constrained	Medium interest	Overt actorial	Homodiegetic, external perception
Actorially defined set of physical + own mental phenomena	Medium constrained	High interest	Medium constrained	High interest	Medium constrained	Medium constrained	Fully constrained	Fully constrained	High interest	Unconstrained actorial	Autodiegetic with external and self- perception

Tabel 2.2 *Typological Table of Modes of Narrative Representation*. Sumber Buku Point of View, Perspective, and Focalization hal.34.

Tipologi representasi dapat didasarkan menjadi; (a) kualifikasi sebagai narator atau naratif yang posisinya berada di luar dunia narasi. Secara langsung narator menunjukkan posisinya yang bebas dan tidak dibatasi, namun hal tersebut menjadikan narator yang tidak bebas begitu dia mendapatkan tingkatan pembatasan yang terlihat dengan jelas akan memengaruhi cara kerja antara tiga dimensi.

(b) kualifikasi *actorial* yaitu karakter yang berposisi di dalam dunia narasi atau dunia cerita. Aktoral dapat diukur dengan melihat pembatasan antara ketiga dimensi, dimulai dari bagaimana dia melihat kejadian yang terjadi, atau dari sudut pandang *monolog* isi hati karakter utama. Jika terdapat sedikit perbedaan, narator memungkinkan untuk memilih posisi *spatial-temporal* yang berbeda dari dimensi persepsi yang berpusat pada pengalaman *actorial* dan dari dimensi mediasi yang fokusnya adalah representasi. Karena narasi *autobiographical* yang khas dapat memperlihatkan perbedaan dari konstelasi keterlibatan tokoh utama dalam kognitif, emosi, dan normatif.

(c) yang terakhir berupa posisi campuran yaitu pergabungan *narratorial/actorial*. Sikap narator memperlihatkan dimensi mediasi yang diambil dari satu posisi, tetapi menggabungkan dengan tindakan persepsi dan refleksi yang membuatnya memiliki indikasi sebuah *actorial* atau karakter. Mediasi *actorial* di kasus ini diambil dari skala “terselubung” menjadi “terang-terangan”. Hal tersebut dapat dicontohkan dengan adanya perbedaan laporan saksi mata, di mana laporan itu memberikan dampak terlihatnya jejak keterlibatan pribadi yang berlangsung (Meister dan Schönert 33).