

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 *Game visual novel* Sebagai Karya Sastra**

Menurut Sevia (2020), Karya sastra adalah hasil dari cipta dan karya manusia yang diungkapkan dalam sebuah tulisan dengan menggunakan bahasa lisan atau tulisan. Sastra adalah wujud atau gagasan seseorang melalui pandangannya terhadap suatu lingkungan sosial yang berada di sekelilingnya. Bentuk-bentuk karya sastra termasuk puisi, prosa, drama, esai, cerpen, dan banyak lagi. Karena kemajuan teknologi, karya sastra telah berkembang menjadi film, animasi, komik, dan bahkan *video game*. *Visual novel* adalah salah satu contoh *game* yang menggunakan elemen karya sastra.

Pada awalnya, *game* di Jepang banyak terinspirasi oleh anime. Tetapi seiring waktu, *game* tersebut menjadi pasar yang berdiri sendiri. Ketika anggaran untuk produksi anime menurun pada pertengahan 1990-an, banyak seniman beralih dari animasi TV ke desain *game*. Sekarang, pengaruh anime sangat besar dan mempengaruhi desain *game*. Begitu juga, para pemain *game* yang sudah terbiasa dengan gaya Jepang juga menjadi lebih tertarik dengan anime (Cavallaro, 2014).

Menurut Meditia (2020), *game visual novel* adalah permainan interaktif yang dapat dimainkan di komputer pribadi atau konsol *game*. Beberapa versi juga tersedia untuk *smartphone* atau konsol *game*, tergantung *developer game*. Permainan ini, yang didasarkan pada fiksi interaktif, menampilkan cerita dalam bentuk gambar dengan gaya anime, dilengkapi dengan kotak dialog untuk

menyampaikan cerita dan percakapan antar karakter. Biasanya, pemain diberi opsi di tengah cerita untuk menentukan jalan cerita selanjutnya, tetapi ada juga jenis *visual novel* yang tidak memberikan opsi tersebut. Beberapa karakter dalam *visual novel* memiliki efek suara untuk memberi mereka kesan hidup dan seolah-olah mereka berbicara.



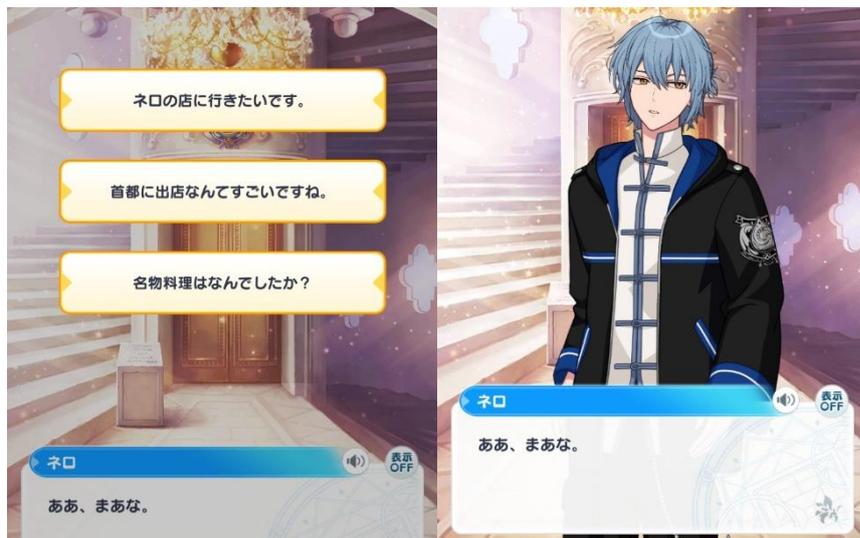
Gambar 2. 1  
*otome game* yang memberikan opsi kepada pemain

*Game* di atas adalah *Taisho x Alice*, salah satu *visual novel* yang memberikan opsi kepada pemain. Karena *Taisho x Alice* adalah *otome game*, dimana ada beberapa ending, *game* ini memberikan opsi kepada pemain yang akan mempengaruhi alur cerita, dan ending yang pemain dapatkan.



Gambar 2. 2  
*Umineko no Naku Koro ni*, *game* memberikan opsi di akhir cerita

Ada juga *visual novel* yang tidak memberikan opsi kepada pemain, namun di akhir cerita, pemain akan diberikan opsi untuk merasakan ending yang berbeda.



Gambar 2. 3

*Mahoutsukai no Yakusoku*, game yang memiliki opsi tanpa merubah alur cerita

*Mahoutsukai no Yakusoku* sendiri merupakan game yang tidak memberikan opsi kepada pemain dalam alur cerita utamanya. Karena *Mahoutsukai no Yakusoku* tidak memiliki beberapa ending. Meskipun ada opsi di beberapa cerita tambahan, opsi tersebut hanya mengubah dialog antartokoh, tidak akan merubah alur cerita. Visual novel lainnya yang tidak banyak memberikan opsi kepada pemain adalah *18TRIP*, *A3!*, dan *Ensemble Stars*. Bisa dibilang game-game tersebut menggunakan elemen visual novel untuk mengembangkan alur ceritanya.

## 2.2 Pendekatan Struktural

Penelitian tentang keterkaitan antar unsur intrinsik karya sastra sudah banyak dilakukan. Namun, penulis baru menemukan satu skripsi yang menggunakan game *Mahoutsukai no Yakusoku* sebagai objek penelitian.

Dalam melakukan analisis terhadap karya sastra, salah satu teori yang populer digunakan adalah analisis struktural. Strukturalisme adalah memandang

karya sastra sebagai teks mandiri, yang menekankan pada aspek intrinsik karya sastra (Endaswara dalam Rohman dan Wicaksono, 2018). Menurut Teeuw (dalam Simamora, 2024) strukturalisme adalah sebuah teori atau metode analisis yang memandang suatu karya sebagai kesatuan yang utuh, dengan makna yang konsisten dan saling berhubungan di sepanjang karya tersebut. Tujuan teori strukturalisme adalah untuk menunjukkan secara menyeluruh bagaimana berbagai unsur dalam karya sastra berfungsi dan saling berhubungan. Dalam sebuah karya sastra terdapat dua unsur, yakni unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik.

Dalam membahas sebuah novel, penting untuk memahami unsur-unsur sastra yang terdapat di dalamnya. Unsur-unsur sastra dalam novel terbagi menjadi dua, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah elemen yang membentuk karya sastra dari dalam, termasuk tema, alur (plot), karakter dan penokohan, latar (setting), sudut pandang, gaya bahasa, serta amanat. Di sisi lain, unsur ekstrinsik mencakup faktor-faktor luar yang memengaruhi penulisan karya sastra atau menjadi pertimbangan bagi pembaca, seperti biografi penulis, pandangan hidup, serta unsur budaya yang melatarinya. (Aminuddin dalam Siregar dan Mizkat, 2020). Namun, strukturalisme fokus pada struktur internal karya sastra dan mengabaikan faktor-faktor eksternal dalam proses analisisnya. Dengan kata lain, pendekatan strukturalisme memandang dan menelaah karya sastra dari segi yang membangun karya sastra, yaitu: tema, alur, latar, dan penokohan (Semi dalam Astuti *et al.*, 2017).

### 2.3 Unsur Intrinsik Visual Novel

Menurut Monica (2020), unsur pembangun visual novel adalah genre, tema, alur cerita, penokohan, latar, dan amanat.

- a. Chandler (dalam Monica, 2020) menjelaskan bahwa genre berasal dari bahasa Perancis yang memiliki arti ‘jenis’ atau ‘kelas’. Istilah ini dipakai luas dalam teori literatur, teori media dan digunakan juga untuk membedakan tipe genre. Kristin (dalam Monica, 2020) menyusunnya dalam beberapa kategori, yakni comedy, fantasy, historical fiction, horror, mystery, realistic fiction, romance, science-fiction.
- b. Dasar yang menopang sebuah karya sastra dan terdapat dalam teks sebagai struktur cerita. Tema dalam cerita mengikat karena akan membantu ditentukannya peristiwa-peristiwa dan konflik yang terjadi (Habibah dalam Monica, 2020).
- c. Runtutan peristiwa yang diceritakan berdasarkan sebab-akibat sehingga membentuk sebuah cerita utuh. Dalam visual novel, pemain berperan penting dalam alur cerita karena dapat menghasilkan runtutan peristiwa yang beragam. Berdasarkan waktunya, plot dibagi menjadi dua, yaitu:
  1. Plot linear, lurus, atau progresif jika peristiwa yang diceritakan bersifat kronologis.
  2. Plot *flashback* adalah alur yang diceritakan secara tidak runtut, memungkinkan cerita mulai dari tengah atau tahap akhir.
- d. Tokoh dalam novel adalah orang-orang bayangan yang diciptakan oleh pengarang atas gambaran orang-orang hidup di kehidupan nyata.

Penokohan adalah suatu usaha dan penetapan tokoh untuk memiliki ciri khas atau hal yang dapat dibedakan dengan tokoh lainnya, baik secara lisan, yaitu dari gaya bahasa yang digunakan serta tindakan yang dijelaskan, maupun secara visual.

- e. Latar dalam sebuah cerita adalah tempat, hubungan waktu dengan lingkungan sosial terjadinya peristiwa yang diceritakan. Tempat dapat berupa negara, pulau, atau kota, dimana peristiwa diceritakan. Hubungan waktu membicarakan mengenai tahun, tanggal, pagi atau malam ketika peristiwa terjadi. Unsur latar dapat dibedakan dalam tiga unsur yaitu tempat, waktu dan sosial (Habibah dalam Monica, 2020).
  - 1. Latar tempat
  - 2. Latar waktu
  - 3. Latar sosial
- f. Amanat merupakan nilai yang terdapat dalam cerita baik secara tersurat ataupun tersirat. Nilai tersurat adalah ketika nilai dari cerita yang ingin disampaikan ditulis langsung dalam cerita, sedangkan nilai tersirat dapan di interpretasikan oleh pembaca.

## **2.4 Tokoh**

Nurgiyantoro (dalam Milawasri, 2017) mengungkapkan bahwa tokoh cerita (karakter) adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama yang ditafsirkan oleh pembaca memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Menurut Luthfani (2023), karakter adalah salah satu unsur intrinsik yang memiliki

peran penting dalam menghidupkan cerita dan membuatnya lebih menarik. Cerita dalam karya sastra tidak akan memiliki makna tanpa kehadiran karakter yang menjalankan alur cerita. Menurut KBBI Daring 2016, karakter memiliki arti ‘sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain’.

## **2.5 Karakterisasi Tokoh**

Menurut KBBI daring, karakterisasi adalah perwatakan yang bersifat khas, atau watak atau karakter yang dimiliki oleh tokoh cerita. Minderop (dalam Alawiyah, 2018), mengemukakan bahwa karakterisasi adalah metode melukiskan watak para tokoh yang terdapat dalam suatu karya fiksi. Dengan kata lain, penokohan, perwatakan ataupun karakterisasi menyaran pada hal yang sama, cara melukiskan watak tokoh.

### **a. Teknik Pelukisan Karakter Tokoh**

Menurut Kosasih (dalam Milawasri, 2017), ada dua cara yang dapat dilakukan pengarang dalam melukiskan watak tokohnya, yaitu dengan teknik analitik dan teknik dramatik. Nurgiantoro (dalam Milawasri, 2017) berpendapat bahwa teknik pelukisan tokoh terbagi atas dua bagian yaitu teknik ekspositori dan teknik dramatik.

1. Teknik analitik atau sering disebut dengan teknik ekspositori adalah pelukisan tokoh cerita dilakukan dengan memberikan deskripsi, uraian, atau penjelasan secara langsung.

2. Teknik dramatik adalah pelukisan karakter tokoh secara tidak langsung tetapi melalui gambaran ucapan, perbuatan dan komentar atau penilaian pelaku atau tokoh dalam sebuah cerita. Teknik dramatik meliputi penggambaran fisik dan perilaku tokoh, penggambaran lingkungan kehidupan tokoh, penggambaran tata bahasa tokoh, pengungkapan jalan pikiran atau perasaan tokoh, penggambaran oleh tokoh lain, dan teknik arus kesadaran.

## **2.6 Latar**

Dalam KBBI Daring, latar merupakan keterangan mengenai waktu, ruang, dan suasana terjadinya lakuan dalam karya sastra. Latar atau setting meliputi latar tempat, waktu, dan latar sosial-budaya yang di gunakan dalam suatu cerita, (Suherli dalam Irawan, 2021). Latar tempat menunjukkan lokasi terjadinya peristiwa. Latar waktu menggambarkan terjadinya peristiwa, latar suasana menggambarkan kondisi batin pengarang dan perasaannya, sedangkan latar sosial budaya menunjuk pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan manusia sosial masyarakat disuatu tempat yang di ceritakan dalam sebuah karya fiksi, (Nurgiyantoro dalam Irawan, 2021). Unsur latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar suasana atau sosial (Nurgiyantoro dalam Fajriyah *et al.*, 2017).

Menurut Najid (dalam Definta, 2024) latar tempat berkaitan erat dengan masalah geografis, merujuk suatu tempat tertentu terjadinya peristiwa. Yang berarti, latar tempat adalah elemen yang mengacu pada lokasi geografis tertentu di mana kejadian dalam cerita berlangsung, dengan penekanan pada detail lingkungan fisik yang mempengaruhi narasi. Nurgiyantoro (dalam Definta, 2024) menyebutkan

bahwa latar waktu berhubungan dengan masalah kapan terjadinya peristiwa-peristiwa dalam sebuah cerita fiksi. Peristiwa-peristiwa yang terdapat dalam cerita fiksi, tidak lepas pula dengan keadaan atau kondisi sosial masyarakatnya. Latar sosial mekankan pada hal-hal yang 16 berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat disuatu tempat yang diceritakan pengarang dalam sebuah karya fiksi, misalnya masalah kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir dan bersikapdan lainnya yang tergolong spiritual, (Nurgiyantoro dalam Definta, 2024)

Dapat disimpulkan bahwa latar dalam karya sastra tidak hanya berfungsi sebagai gambaran fisik mengenai tempat dan waktu, tetapi juga memberikan konteks sosial, budaya, serta suasana emosional yang mempengaruhi perkembangan karakter dan alur cerita. Latar berperan sebagai elemen penting yang membentuk dan mengarahkan interaksi karakter, serta dapat mencerminkan perubahan batin atau emosional karakter berdasarkan pengaruh lingkungan fisik maupun sosial budaya.

## **2.7    *Game Visual novel Mahoutsukai no Yakusoku***

### **2.7.1    *Identitas Game***

Promise of Wizard (魔法使いの約束, *Mahoutsukai no Yakusoku*), atau paling dikenal sebagai Mahoyaku, adalah *game mobile otome* tanpa ada unsur romansa yang dibuat oleh Coly dan sebagian besar ditulis oleh Tsushimi Bunta dan Coly.



Gambar 2. 4  
Poster game visual novel *Mahoutsukai no Yakusoku*

Dalam permainan ini, pemain ditugaskan untuk melatih para penyihir dari berbagai negara dan mempertahankan dunia dari kekacauan misterius yang dibawa oleh bulan. Visual novel ini resmi dirilis pada 26 November 2019. Visual novel terkenal lainnya yang dibuat oleh Coly sedang *On Air!* dan *Stand My Heroes*.



Gambar 2. 5  
Fitur *gacha* dan cerita spesial dari kartu pada *Mahoutsukai no Yakusoku*

Selain cerita utama, *Mahoutsukai no Yakusoku* juga menambahkan beberapa elemen untuk pemain. Beberapa elemennya adalah *gacha*, dan pelatihan tokoh. Dalam *gacha*, pemain bisa mendapatkan kartu para karakter. Kartunya dapat digunakan untuk melatih penyihir, serta pemain pun bisa membaca cerita eksklusif dari kartu yang didapatkan.

### 2.7.2 Ringkasan Cerita

Cerita *game* ini diawali dengan Akira yang saat perjalanan pulang terjebak di dalam lift aneh. Di dalam lift ini, ia bertemu seorang penyihir bernama Murr. Murr yang memanggil Akira sebagai *Sage* meminta Akira untuk memecahkan misteri dunia ini. Ia berkata bahwa dunia ini sudah ada diambang kehancurannya, sama seperti jiwanya. Para penyihir dan manusia dihantui oleh bencana alam yang selalu muncul setiap satu tahun sekali, yakni *The Great Calamity*. Akira, sebagai *Sage* mengemban tugas untuk menuntun 21 penyihir agar mereka bisa mengalahkan bencana itu. Tetapi, sebelum *The Great Calamity*, Akira harus menghadapi konflik antar penyihir dan manusia yang memiliki kecurigaan antar satu sama lain. Ketika pintu lift terbuka, hal pertama yang ia hadapi adalah konflik antar manusia dan penyihir, serta kekacauan yang disebabkan oleh *The Great Calamity*.

*Mahoutsukai no Yakusoku* berlatar di dunia tempat para penyihir dan manusia hidup berdampingan. Pemain berperan sebagai *Sage* yang dipanggil ke dunia ini untuk membantu melawan ancaman yang akan datang yang dikenal sebagai *The Great Calamity*. Ceritanya berkisar pada interaksi pemain dengan berbagai penyihir, masing-masing dengan latar belakang, sosial-budaya, kepribadian, dan kemampuan magis yang unik.