

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan penemuan dan pembahasan mengenai isu yang ada pada subjek penelitian. Temuan dikelompokkan kedalam studi kasus yang terdiri dari sekuens *sub-plot* yang ada pada *Bloodborne*. Terdapat tiga studi kasus yang dipaparkan sekuensnya pada bagian temuan dan dibahas mengenai isu *xenophobia* yang ditemukan pada bagian pembahasan

4.1 Temuan

Terdapat dua *sub-plot* yang dijadikan kasus karena menurut teori *Rydgren* memiliki potensi mengandung unsur *xenophobia*. Kasus yang pertama membahas plot disaat karakter pemain yang merupakan orang asing pertama kali memasuki area *Yharnam* lalu kemudian diserang oleh penduduk lokal. Kasus yang kedua berkaitan dengan sebuah kejadian genosida yang dilakukan oleh suatu fraksi terhadap fraksi lainnya yang disebabkan adanya perbedaan paham religius.

4.1.1 *Stranger Hunter* (Pemain)

Kasus ini menunjukkan adanya potensi *xenophobia* di saat warga lokal melakukan tindakan *stereotyping* dan agresi terhadap karakter pemain yang merupakan seseorang yang bukan berasal dari *Yharnam*. Kasus ini juga melibatkan percakapan antara karakter pemain dan seseorang yang juga bukan warga lokal namun sudah tinggal cukup lama.



1

A1

Gambar ini terjadi disaat pemain membuat karakter yang akan dimainkan. Dalam sudut pandang naratif gambar tersebut merupakan sebuah kontrak untuk menjadi seorang *Hunter* yang dilakukan antara pemain dan seorang karakter misterius. Pemain bisa mengatur beberapa aspek karakter seperti penampilan, jenis kelamin, umur, asal usul, juga nama. Secara naratif hal tersebut berpengaruh pada tingkatan jalur sebuah cerita. Dalam hal ini pemain memilih karakter sebagai seorang pria yang merupakan mantan anggota militer (*Military Veteran*) sebagai latar belakang karakter. Pada gambar dijelaskan bahwa karakter adalah seorang prajurit yang memiliki kekuatan dan kemampuan fisik. Secara naratif hal tersebut menyebabkan karakter lebih dapat mengatasi masalah yang bersifat fisik.



2	Setelah kontrak ditandatangani, adegan selanjutnya melibatkan karakter pemain
E1	yang terbangun di suatu tempat bernama " <i>Iosefka's Clinic</i> " yang menandakan bahwa tempat tersebut merupakan sebuah klinik yang kemungkinan dimiliki oleh seseorang bernama Iosefka. Tidak begitu dijelaskan mengapa karakter pemain terbangun didalam klinik namun kontrak tersebut mengharuskan karakter pemain untuk melakukan transfusi darah (lihat A10). Bagian ini juga adalah adegan karakter pemain menjadi seorang <i>Hunter</i> .



3

Di atas kursi yang terletak pada ruangan, pemain menemukan catatan yang

bertuliskan “*Seek Paleblood to transcend the hunt,*” hal ini menandakan

A2

kemungkinan tujuan pemain mengunjungi *Yharnam* adalah untuk mencari *Paleblood* tersebut.



4

A3	<p>Setelah membaca catatan, karakter pemain menemukan pintu yang bisa dibuka.</p> <p>Pintu tersebut mengarah ke lantai bawah klinik.</p>
	
5	<p>Setelah berjalan tak cukup jauh dari pintu, karakter pemain sampai pada sebuah tempat yang terlihat seperti kamar sakit. Di sini pemain pertama kali bertemu</p>
A4	<p>dengan sesosok <i>beast</i> yang bisa dilihat pada bagian atas tengah pada gambar. <i>Beast</i> tersebut tengah sibuk memakan sesosok mayat. Di sini pemain merasa terintimidasi dengan sosoknya yang menyeramkan dan memutuskan untuk menyelinap melewati makhluk tersebut.</p>



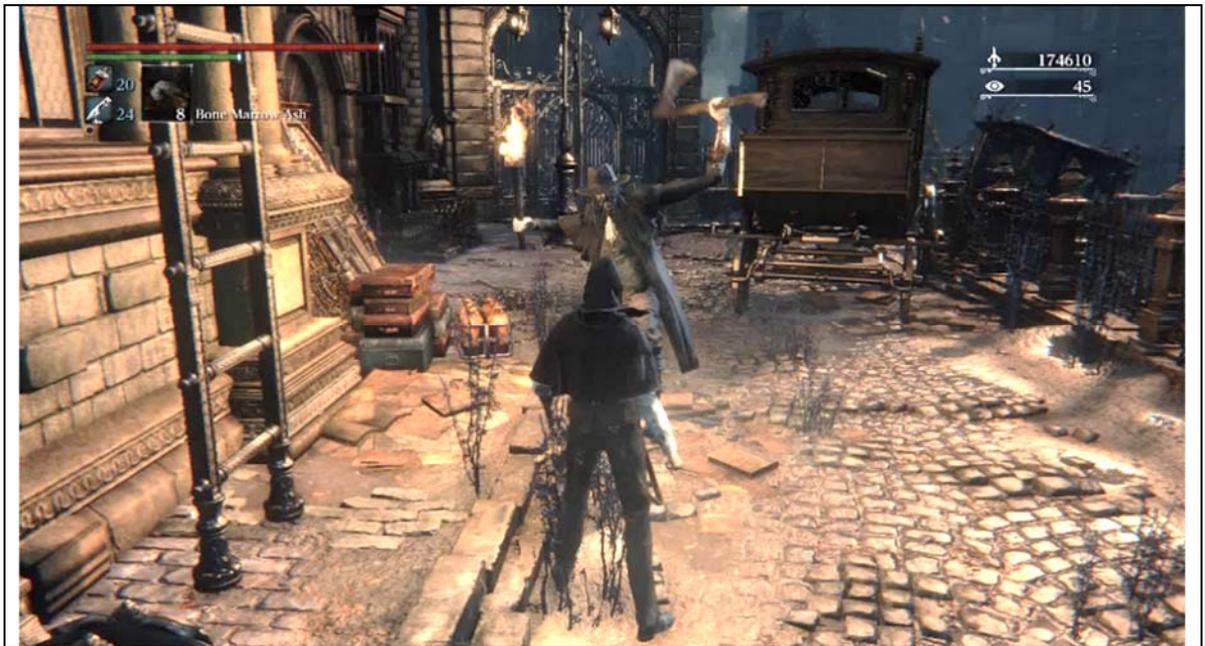
6 Jika pemain gagal menyelip, maka pemain dipaksa untuk menghadapi *beast* tersebut tanpa menggunakan senjata apapun. Dilihat dari sosok fisiknya, makhluk ini berukuran setidaknya dua kali lebih besar dari manusia normal dengan rambut dan kepala yang menyerupai serigala dan berkaki empat.

E2



7

A5	Setelah berhasil menyelinap, karakter pemain sampai pada gerbang utama klinik dan membuka gerbang tersebut untuk menjelajahi kota.
	
8	Setelah membuka gerbang, karakter pemain disambut dengan pemandangan kota
A6	<p><i>Yharnam</i>. Pada gambar ini, kota terlihat kosong dan sepi. Hal ini menandakan kota sedang berada dalam masalah. Masalah tersebut kemungkinan besar berhubungan dengan makhluk yang dilihat sebelumnya.</p>



9

Disaat menjelajahi kota, karakter pemain berpapasan dengan salah satu penghuni lokal yang merupakan seorang pria dewasa. Pria tersebut membawa kampak di tangan kirinya dan obor di tangan kanannya. Karakter pemain mencoba mendekati pria tersebut namun pria tersebut menyerang karakter pemain dengan kampak tersebut. Akan tetapi karakter pemain yang merupakan mantan prajurit berhasil mengalahkan si penyerang. Setelah itu karakter pemain melarikan diri dengan memanjat tangga yang ada pada samping kiri gambar. Pada adegan ini menunjukkan adanya potensi *xenophobia* yang digambarkan dengan bentuk penyerangan secara fisik. Akan tetapi maksud dari penyerangan tersebut masih belum diketahui.

E3



10 Setelah mengalahkan pria tersenut, karakter pemain memanjat tangga dengan harapan menemukan tempat yang aman. Hal ini bisa menunjukkan adanya efek dari *xenophobia* terhadap *outgroup* jika benar penyerangan tersebut adalah bentuk dari aksi *xenophobia*.

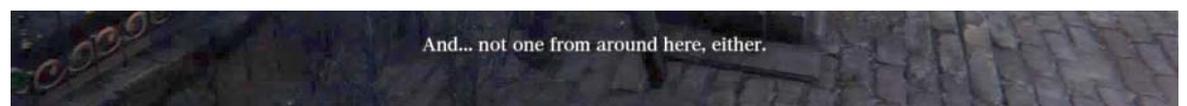


11

A8 Setelah memanjat tangga, karakter pemain menemukan rumah dengan gerbang yang tertutup di sebelah kiri dan jalur terbuka di sebelah kanan. Karakter pemain juga mendengar suara pria dewasa yang sedang batuk yang berasal dari rumah tersebut. Pada hal ini pemain memutuskan untuk menyelidiki suara tersebut.

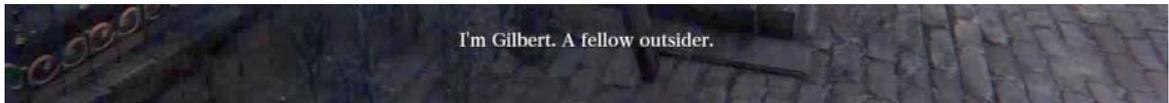
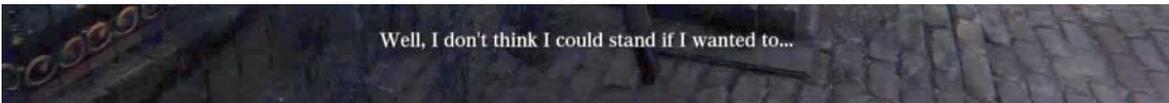
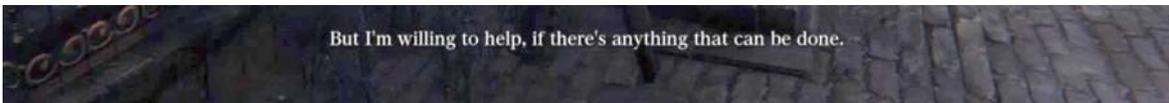


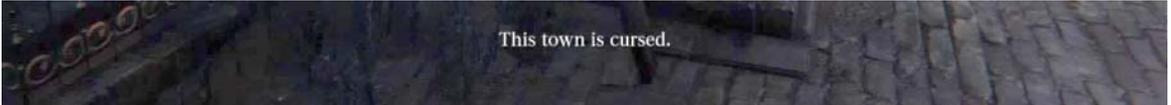
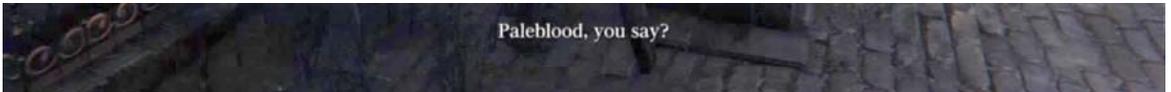
12 Karena pintu rumah tak dapat dibuka, karakter pemain menghampiri jendela yang dirangkai dengan besi untuk mencoba berkomunikasi dengan pria yang sedang batuk dibelakang jendela tersebut. Disaat karakter pemain mencoba berinteraksi, pria tersebut berkata “*Oh, you must be a hunter.*” Pria tersebut mengetahui identitas karakter pemain sebagai seorang *Hunter* dengan alasan yang belum diketahui.

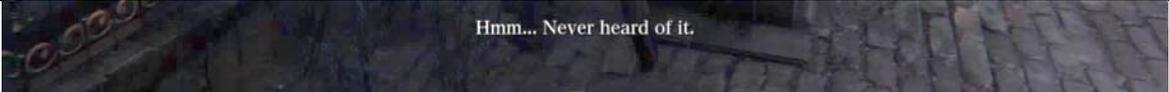
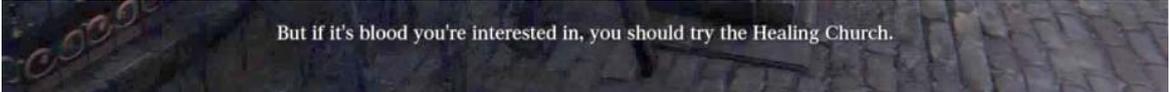
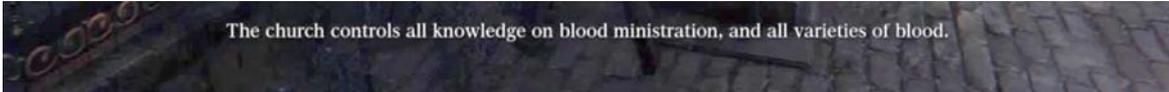
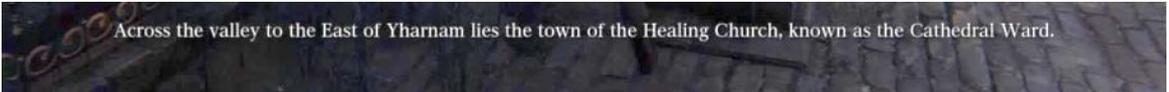


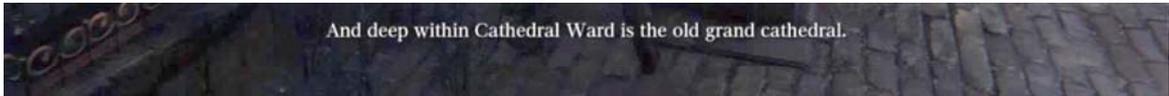
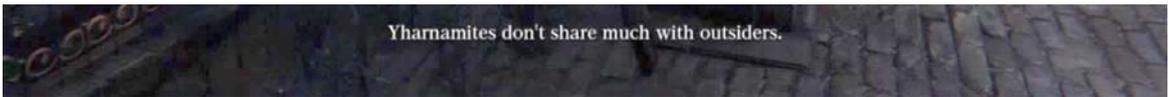
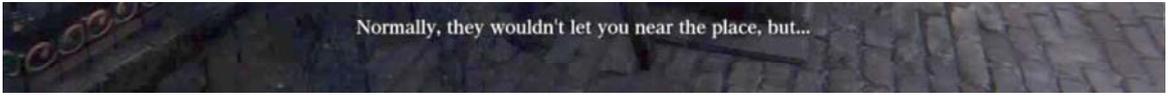
13 Lalu pria tersebut menyusul dengan berkata “*And...not one from aound here, either.*” Hal ini menandakan bahwa pria tersebut mengetahui karakter pemain bukan penduduk lokal (lihat A9).

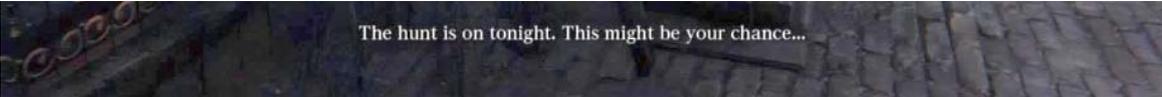
D2

	
14	<p>Pria tersebut mengenalkan dirinya sebagai Gilbert. Dia memberitahu karakter pemain bahwa dia juga adalah seseorang yang bukan berasal dari Yharnam. Hal tersebut membuat Gilbert termasuk dalam kategori <i>outgroup</i>. Akan tetapi informasi ini menimbulkan pertanyaan mengapa Gilbert tidak diserang oleh penduduk lokal sama halnya dengan karakter pemain.</p>
D3	
	
15	<p>Lalu Gilbert menginformasikan bahwa <i>Yharnam</i> atau dalam hal ini penduduk lokal memiliki cara spesial dalam memperlakukan tamu. Hal ini menandakan bahwa ada sedikit kejelasan mengapa karakter pemain diserang oleh penduduk lokal. Pada dasarnya penduduk <i>Yharnam</i> tidak menyukai keberadaan orang asing, namun tetap saja alasan mengapa hanya karakter pemain saja yang diserang oleh penduduk lokal masih tetap tidak diketahui.</p>
D4	
	
16	<p>Pada gambar ini dijelaskan kondisi Gilbert yang tidak begitu bagus. Gilbert yang tidak lagi dapat berjalan menandakan bahwa kondisinya yang lemah bisa diasumsikan menjadi salah satu alasan mengapa Gilbert tidak diserang oleh penduduk lokal. Akan tetapi asumsi ini kurang masuk akal.</p>
D5	
	
17	

D6	<p>Pada bagian ini Gilbert menawarkan bantuan terhadap karakter pemain. Pada adegan menunjukkan bahwa Gilbert bisa diasumsikan sebagai sesosok orang baik. Gilbert menawarkan pertolongan terhadap karakter pemain mungkin karena dia juga adalah seseorang yang asing.</p>
	
18 D7	<p>Akan tetapi Gilbert tiba-tiba memberikan komentar negatif terhadap kota <i>Yharnam</i> dengan mengatakan bahwa kota tersebut merupakan kota yang terkutuk. Ada beberapa spekulasi tentang maksud dari perkataan tersebut. Salah satu spekulasi adalah bahwa ada sesuatu yang membuat penduduk lokal sangat tidak menyukai keberadaan</p>
	
19 D8	<p>Gilbert melanjutkan komentarnya dengan menambahkan bahwa “tidak ada hal baik yang bisa diambil di tempat ini.” Nampaknya Gilbert percaya bahwa kota tersebut merupakan tempat yang buruk.</p>
	
20 D9	<p>Walaupun karakter pemain tidak menanyakan secara langsung, namun dilihat dari dialog Gilbert yang mengulang sebuah pertanyaan, karakter pemain (diluar keputusan pemain) menanyakan hal tentang <i>Paleblood</i>. Hal ini menunjukkan bahwa karakter pemain memutuskan untuk mencari <i>Paleblood</i>.</p>

	
21	Lalu Gilbert menjawab bahwa ia tidak pernah mendengar kata <i>Paleblood</i> sebelumnya. Hal ini bisa menunjukkan dua hal. Pertama, bahwa kata tersebut jarang dibicarakan disekitar kota atau setidaknya disekitar daerah Gilbert tinggal, dan kedua, informasi mengenai <i>Paleblood</i> dirahasiakan oleh penduduk lokal khususnya terhadap orang asing.
D10	
	
22	Akan tetapi Gilbert mengetahui bahwa ada tempat dimana berbagai informasi mengenai darah bisa didapatkan. Tempat tersebut adalah <i>Healing Church</i> .
D11	
	
23	Gilbert lalu menjelaskan bahwa gereja tersebut mengontrol segala pengetahuan mengenai <i>blood ministration</i> (lihat A10) dan segala jenis darah. Dari pernyataan tersebut, bisa didapatkan informasi bahwa <i>Healing Church</i> merupakan fraksi yang memegang kendali terhadap produksi dan kontribusi darah. Hal ini juga membuat <i>Healing Church</i> menjadi fraksi yang paling berpengaruh di <i>Yharnam</i> (lihat A11).
D12	
	
24	Gilbert menjelaskan bahwa dibagian timur <i>Yharnam</i> terdapat daerah bernama <i>Cathedral Ward</i> yang merupakan kampung milik <i>The Healing Church</i> . Informasi ini menunjukkan bahwa <i>Yharnam</i> dibagi menjadi beberapa bagian dimana salah satu bagian dimiliki oleh <i>Healing Church</i> . Dilihat dari seberapa pentingnya <i>Healing</i>
D13	

	<p><i>Church</i>, bisa diprediksikan bahwa bagian kota tersebut merupakan kawasan orang kalangan atas. Hal ini bisa membuktikan adanya perbedaan status sosial.</p>
	
25	<p>Lalu Gilbert menjelaskan bahwa pada <i>Cathedral Ward</i> terdapat tempat yang bernama <i>Old Grand Cathedral</i>. Dilihat dari namanya, tempat tersebut bukanlah satu-satunya katedral yang dibangun di kota <i>Yharnam</i>.</p>
D14	
	
26	<p>Setelah sedikit jeda, Gilbert menjelaskan bahwa <i>Old Grand Cathedral</i> dikatakan sebagai tempat lahirnya darah spesial. Hal ini menguatkan pendapat pada D12 bahwa <i>The Healing Church</i> memegang kendali terhadap produksi dan distribusi darah.</p>
D15	
	
27	<p>Setelah itu Gilbert berkata bahwa <i>Yharnamites</i> atau orang asli <i>Yharnam</i> tidak banyak berbagi (informasi) terhadap orang asing. Hal ini membuktikan adanya kebencian penduduk lokal terhadap orang asing walaupun tidak menjelaskan alasan mengapa salah satu penduduk tiba-tiba menyerang karakter pemain.</p>
D16	
	

28	Akan tetapi, Gilbert menjelaskan bahwa umumnya mereka (penduduk) tidak akan
D17	membiarkanmu (karakter pemain) mendekati tempat tersebut (<i>Old Grand Cathedral</i>). Hal ini dapat membuktikan bahwa penduduk <i>Yharnam</i> memiliki rasa takut atau tidak percaya terhadap orang asing dengan tidak memberikan akses terhadap bagian kota tertentu.
	
29	Akan tetapi Gilbert melanjutkan bahwa malam ini merupakan malam perburuan
D18	dan hal ini mungkin bisa dijadikan sebagai kesempatan bagi karakter pemain untuk menyusup. Pada bagian ini bisa diperkirakan bahwa hal yang sedang diburu merupakan para <i>beasts</i> (lihat A4) yang sedang berkeliaran didalam kota. Hal ini juga bisa menjelaskan mengapa karakter pemain tiba-tiba diserang oleh penduduk <i>Yharnam</i> . Hal ini mungkin disebabkan oleh situasi mencurigakan yang tidak sengaja dibuat oleh karakter pemain. Karakter pemain yang terlihat sebagai orang asing berjalan ditengah kota pada saat malam perburuan. Secara sudut pandang penduduk lokal yang pada umumnya tidak menyukai orang asing, tidaklah aneh untuk menyimpulkan bahwa karakter pemain tengah melakukan tindak kejahatan.



- 30
- A9
- Gambar ini merupakan penjelasan sebuah pakaian yang digunakan karakter pemain pada saat awal permainan dimulai. Pakaian yang bernama *Foreign Garb* ini dijelaskan sebagai pakaian yang tidak umum digunakan di *Yharnam* dan kemungkinan berasal dari luar kota. Pakaian ini juga memberikan informasi bahwa karakter pemain merupakan seseorang yang datang dari tempat yang jauh namun disaat terbangun ditengah kota, dia kehilangan ingatannya. Pakaian ini menjelaskan alasan mengapa Gilbert dan penduduk kota dapat mengetahui identitas karakter pemain.



31	Salah satu benda yang “dipakai” disekitar lengan dan tangan oleh karakter pemain
A10	<p>adalah sepotong perban yang dinamai <i>Sullied Bandage</i>. Dari nama dan penampilan perban tersebut, bisa dilihat bahwa perban tersebut sudah digunakan cukup lama. Pada penjelasan benda dikatakan bahwa perban tersebut sudah sangat using dan tidak steril, saat melihat perban tersebut karakter pemain mengingat <i>blood ministrations</i> yang melibatkan darah yang tidak diketahui untuk ditransfusikan kedalam tubuh karakter pemain. Penjelasan tersebut menimbulkan spekulasi bahwa karakter pemain diharuskan untuk menjalani transfusi darah sebagai persyaratan kontrak sebagai <i>hunter</i> ataupun dikarenakan karakter pemain mengalami kecelakaan pada saat diperjalanan.</p>



32	<p>Gambar ini menjelaskan benda bernama <i>Pungent Blood Cocktail</i>. Dilihat dari struktur frasa, benda ini merupakan campuran darah yang memiliki bau yang tajam yang dapat menarik perhatian <i>beasts</i>. Benda ini juga menjelaskan bahwa <i>Yharnam</i> menghasilkan lebih banyak darah dibandingkan alkohol dikarenakan darah lebih memabukan dibanding alkohol. Hal ini menunjukkan bahwa penduduk <i>Yharnam</i> meminum darah layaknya minuman keras dan bisa diperkirakan bahwa kebanyakan penduduk merupakan pecandu.</p>
A11	

Tabel 2. Temuan Kasus *Stranger Hunter*

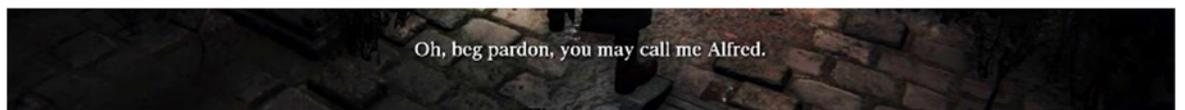
4.1.2 Pembantaian di Kastil *Cainhurst*

Kasus ini memperlihatkan adanya tindak *xenophobia* yang diwakilkan dengan aksi ekstrim berupa pembantaian sebuah kelompok etnis. Kasus ini melibatkan kelompok *ingroup* yang merupakan pihak *The Healing Church* dengan pihak *outgroup* yang merupakan penghuni *Cainhurst* yang disebut dengan *Vilebloods*.

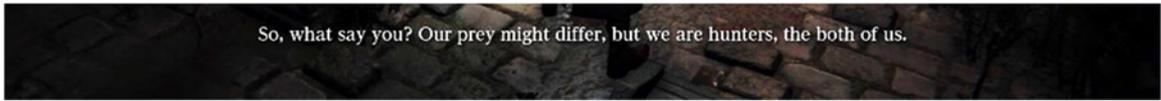
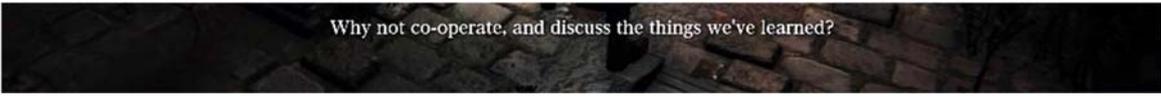
Kasus ini diawali dengan adanya tindakan pembelotan yang dilakukan oleh salah satu pihak dari tempat dimana *The Healing Church* akan lahir. Aksi pembelotan tersebut berujung ke terbentuknya fraksi yang dinamakan *Vilebloods* yang disebut oleh pihak gereja sebagai aliran sesat berdasarkan alasan yang mereka miliki.

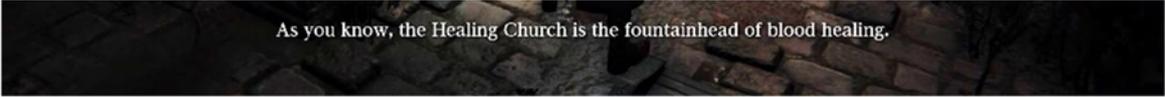


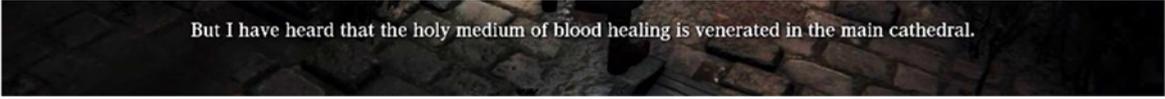
1	<p>Pada saat pemain sedang menjelajahi <i>Old Yharnam</i>, karakter pemain bertemu dengan seorang pria yang tengah berdoa didepan sebuah altar. Saat karakter mencoba berbicara dengan pria tersebut, dia menganggap karakter pemain, secara spesifik, adalah seorang <i>beast hunter</i>. Hal ini memberikan informasi bahwa kemungkinan tidak semua <i>hunter</i> bertugas untuk memburu para <i>beasts</i>.</p>
D19	



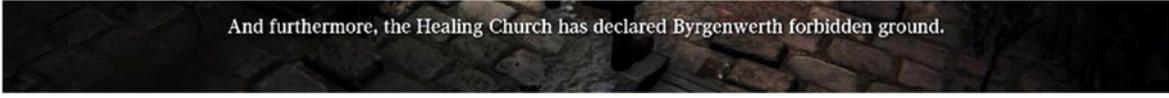
2	<p>Pria tersebut lalu memperkenalkan dirinya sebagai Alfred.</p>
D20	

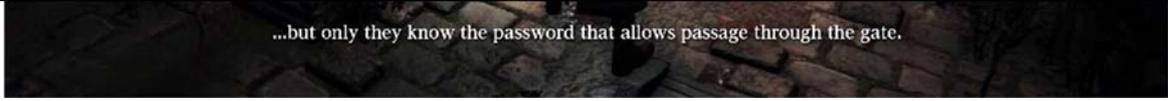
	
3	<p>Alfred menjelaskan bahwa dirinya adalah anak didik dari Master Logarius dan juga seorang <i>Hunter of Vilebloods</i>. Informasi ini menjelaskan bahwa selain para <i>beasts</i>, beberapa <i>hunter</i> juga ada yang memburu sesuatu yang bernama <i>vileblood</i>. Para <i>hunter</i> tersebut dinamakan <i>Wheel Hunter</i> yang merupakan sekte rahasia milik <i>Healing Church</i> (lihat A16).</p>
D21	
	
4	<p>Alfred kemudian mengatakan "Our prey might differ", hal ini menjelaskan bahwa <i>beast</i> dan <i>vileblood</i> merupakan dua hal yang benar-benar berbeda.</p>
D22	
	
5	<p>Namun Alfred menawarkan karakter pemain untuk kerja sama dalam hal informasi dengan alasan keduanya merupakan seorang <i>hunter</i>.</p>
D23	
	
6	<p>Pada situasi ini pemain menerima tawaran tersebut. Hal ini membuat Alfred senang.</p>
D24	

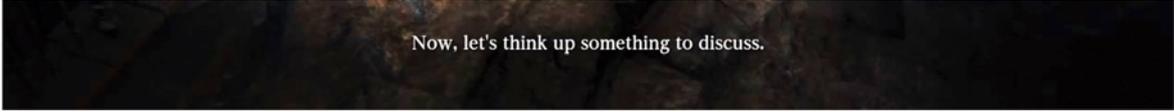
	
7	Tanpa ragu Alfred menawarkan karakter pemain untuk bertanya.
D25	
	
8	Disini pemain dapat memilih dua informasi. Informasi pertama adalah pertanyaan mengenai <i>The Healing Church</i> dan yang kedua adalah informasi mengenai <i>Byrgenwerth</i> . Pemain dapat menanyakan kedua-duanya secara bertahap.
D26	
	
9	Disini pemain bertanya tentang <i>The Healing Church</i> terlebih dahulu. Alfred menjelaskan bahwa <i>The Healing Church</i> merupakan asal muasal dari <i>blood healing</i> atau penyembuhan lewat darah. Hal ini sesuai dengan informasi yang diberikan Gilbert (D11, D12).
D27	

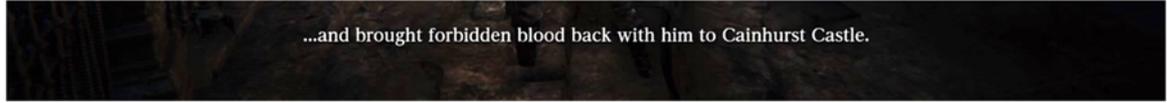
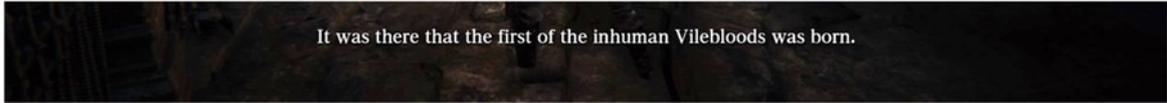
	
10	<p>Namun Alfred berkata bahwa dia hanyalah seorang <i>hunter</i> biasa yang tidak begitu mengetahui luar dalam institusi tersebut. Hal ini menjelaskan bahwa tidak semua <i>hunter</i> diberikan informasi yang sama mengenai <i>The Healing Church</i>.</p>
D28	
	
11	<p>Akan tetapi Alfred mengetahui bahwa <i>holy medium</i> yang digunakan sebagai dasar <i>blood healing</i> disimpan di katedral utama.</p>
D29	
	
12	<p>Alfred melanjutkan bahwa penasihat-penasihat gereja lama tinggal di strata tinggi di <i>Cathedral Ward</i>. Hal ini membuktikan bahwa di <i>Cathedral Ward</i> juga terdapat tingkatan-tingkatan yang berbeda. Pernyataan ini juga secara tidak langsung mengataka bahwa katedral utama berada di bagian teratas di <i>Cathedral Ward</i> dan kemungkinan besar dinamakan <i>Old Grand Cathedral</i> (D14) melihat para penasehat-penasehat gereja tua tersebut beroperasi di katedral utama.</p>
D30	

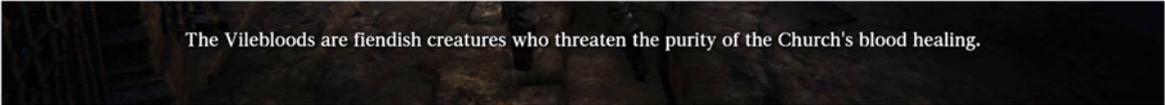
	
13	Selanjutnya pemain menanyakan informasi mengenai <i>Byrgenwerth</i> .
D31	Alfred menjelaskan bahwa <i>Byrgenwerth</i> dahulu kala merupakan tempat belajar. Hal ini dapat diartikan bahwa <i>Byrgenwerth</i> merupakan institusi
	
14	Lalu Alfred menambahkan bahwa ada <i>tombs of the gods</i> atau makam para
D32	dewa yang terletak dibawah kota <i>Yharnam</i> merupakan sebuah tempat yang pasti diketahui oleh para <i>hunter</i> .
	
15	Lalu Alfred melanjutkan bahwa sekelompok peneliti muda dari <i>Byrgenwerth</i>
D33	pernah menemukan sebuah artefak yang dinamai <i>holy medium</i> jauh didalam makam tersebut.
	
16	Hal tersebut menyebabkan dibangunnya <i>Healing Church</i> dan penerapan
D34	penyembuhan dengan darah. Hal ini berarti bahwa petinggi-petinggi dari <i>Healing Church</i> dulunya merupakan peneliti dari <i>Byrgenwerth</i> .

	
17	<p>Alfred kemudian menyimpulkan bahwa segala sesuatu yang dianggap sakral termasuk darah ajaib yang menjadi komoditas utama di kota <i>Yharnam</i> bisa dilacak kembali ke <i>Byrgenwerth</i>. Hal ini dapat diartikan bahwa <i>Byrgenwerth</i> adalah sumber dari terbentuknya kebudayaan dan dengan lahirnya <i>The Healing Church</i> yang menjadi unsur religius yang ada pada kota <i>Yharnam</i>.</p>
D35	
	
18	<p>Akan tetapi Alfred mengatakan bahwa pada saat ini <i>Byrgenwerth</i> yang terdapat jauh didalam hutan sudah sangat tua dan lama ditinggalkan.</p>
D36	
	
19	<p>Alfred juga menambahkan bahwa <i>The Healing Church</i> telah mendeklarasikan <i>Byrgenwerth</i> sebagai tempat yang terlarang. Hal ini terkesan agak aneh karena jika memang <i>Byrgenwerth</i> merupakan asal muasal dari terbentuknya <i>Blood Healing</i> maka seharusnya tempat tersebut dijadikan monumen bersejarah. Ada kemungkinan <i>The Healing Church</i> menyembunyikan sesuatu disana.</p>
D37	

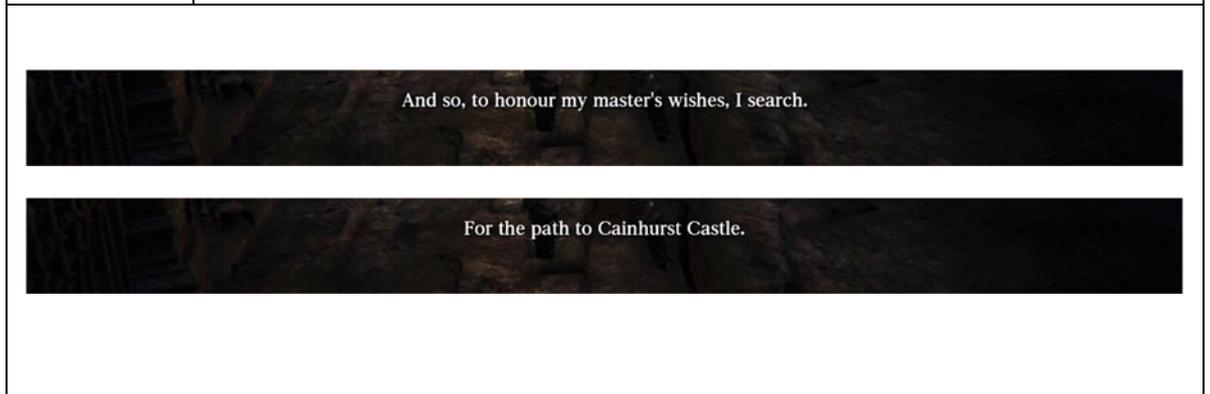
	
20	<p>Kemudian Alfred berkata bahwa tempat tersebut hanya dapat diakses oleh orang-orang yang mengetahui kata sandinya. Ini berarti bahwa jalan menuju <i>Byrgenwerth</i> dijaga ketat.</p>
D38	
	
21	<p>Singkat cerita disaat karakter pemain sampai di katedral yang ditunjukkan oleh Gilbert maupun Alferd demi mencari tahu jawaban mengenai <i>Paleblood</i>, petunjuk yang didapatkan mengharuskan karakter pemain untuk pergi mencari <i>Byrgenwerth</i>. Seperti yang Alfred jelaskan bahwa tempat tersebut berada jauh didalam hutan didekat kota <i>Yharnam</i>. Dengan kata sandi yang didapatkan pada saat mengunjungi katedral tersebut, karakter pemain mencari jalan menuju hutan terlarang. Namun diperjalanan, karakter pemain</p>
D39	

	bertemu kembali dengan Alfred yang kemudian dengan senang hati menyapa karakter pemain.
	
22	Alfred kemudian kembali mengajak karakter pemain untuk berdiskusi.
D40	
	
23	Akan tetapi kali ini pemain dapat menanyakan satu hal yang pernah
D41	disebutkan oleh Alfred namun tidak dijelaskan. Hal tersebut adalah <i>Vilebloods</i> yang merupakan sesuatu yang juga diburu oleh para <i>hunter</i> selain <i>beasts</i> . Di sini pemain memilih untuk menanyakan informasi mengenai <i>vileblood</i> .

 <p style="text-align: center;">Once, a scholar betrayed his fellows at Byrgenwerth...</p>	
24	<p>Alfred kemudian menjelaskan bahwa dahulu kala, salah satu dari peneliti di <i>Byrgenwerth</i> mengkhianati kawan-kawannya. Informasi ini membuktikan bahwa tidak semua peneliti memiliki tujuan yang sama atau pada satu titik sang pengkhianat tersebut, dikarenakan suatu hal, merubah tujuan penelitiannya.</p>
D42	
 <p style="text-align: center;">...and brought forbidden blood back with him to Cainhurst Castle.</p>	
25	<p>Kemudian Alfred melanjutkan bahwa pengkhianat tersebut membawa darah terlarang ke kastil <i>Cainhurst</i>. Berdasarkan perkataan Alfred, kastil <i>Cainhurst</i> sudah ada semenjak <i>Byrgenwerth</i> masih beroperasi. Hal ini menunjukkan bahwa pengkhianat tersebut berasal dari pihak <i>Cainhurst</i>, yang pada saat itu merupakan seseorang yang pengaruh di <i>Byrgenwerth</i> dengan agenda tersendiri. Jika disambungkan dengan synopsis dimana manusia pada saat itu sedang mencari cara untuk masuk ke tahap evolusi berikutnya, itu berarti pihak <i>Cainhurst</i> bisa dikatakan memiliki pandangan yang berbeda dengan mereka yang berada di <i>Byrgenwerth</i>.</p>
D43	
 <p style="text-align: center;">It was there that the first of the inhuman Vilebloods was born.</p>	
26	<p>Lalu Alfred melanjutkan bahwa disanalah pertama kalinya manusia biadab yang dinamakan <i>vileblood</i> dilahirkan. Informasi ini menunjukkan bahwa</p>
D44	

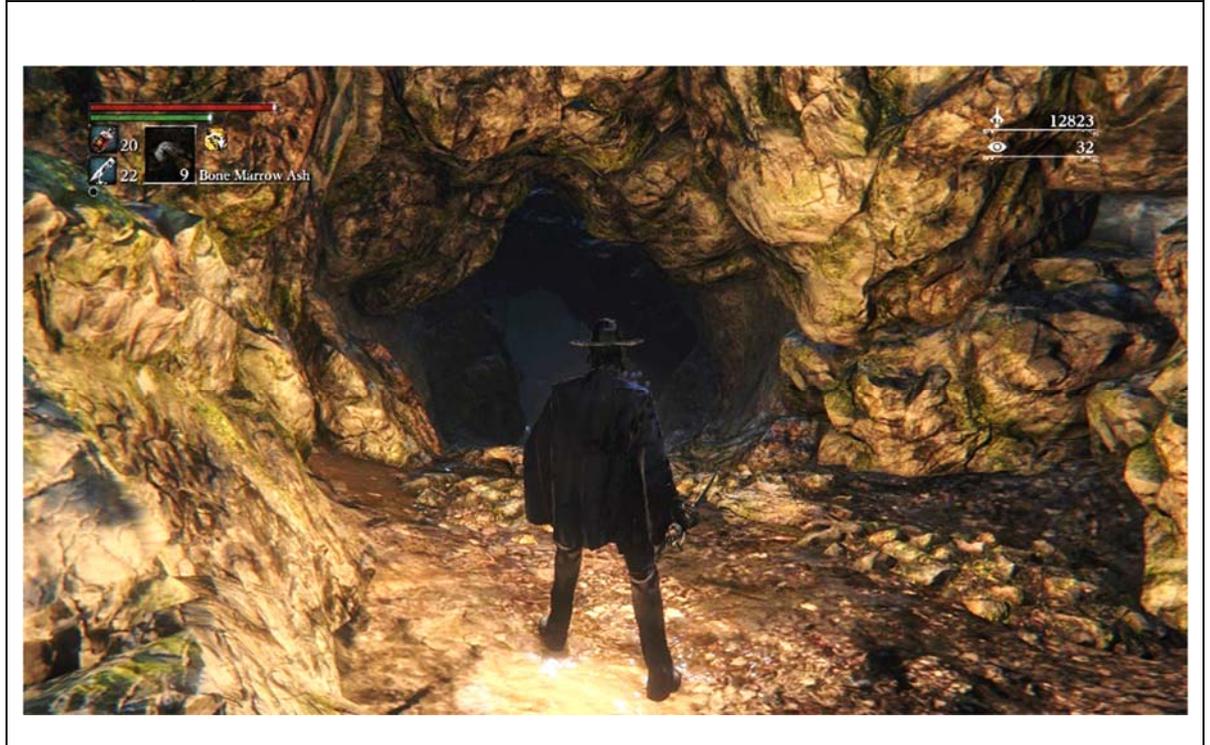
	<p><i>vileblood</i> pada dasarnya adalah manusia yang lahir dengan bantuan darah terlarang. Hal ini juga memberikan kemungkinan pertanda adanya unsur <i>xenophobia</i>. Jika <i>vilebloods</i> merupakan kumpulan manusia dan <i>The Healing Church</i> dengan aktif memburu mereka, maka bisa dikatakan bahwa <i>vilebloods</i> sebagai minoritas merupakan pihak <i>Outgroup</i> dan pihak <i>The Healing Church</i> sebagai mayoritas.</p>
 <p>The Vilebloods are fiendish creatures who threaten the purity of the Church's blood healing.</p>	
27	<p>Alfred juga menjelaskan bahwa <i>Vileblood</i> merupakan makhluk yang sangat jahat yang mengancam kesucian <i>Blood Healing</i>. Hal ini membuktikan bahwa darah yang digunakan oleh orang-orang <i>Cainhurst</i> berbeda dengan dengan</p>
D45	<p>yang digunakan oleh <i>The Healing Church</i>, dan karena sebuah alasan, mereka menganggap cara yang digunakan orang-orang <i>Cainhurst</i> merupakan penyimpangan.</p>
 <p>The Ruler of the Vilebloods is still alive today.</p>	
28	<p>Lalu Alfred menjelaskan bahwa penguasa dari <i>Vilebloods</i> sampai sekarang masih hidup. Hal ini menunjukkan bahwa <i>Vileblood</i> memiliki kemampuan</p>
D46	<p>untuk hidup dalam waktu yang sangat lama atau bisa dikatakan memiliki keabadian. Informasi ini bisa diartikan bahwa perbedaan dari darah yang digunakan oleh <i>The Healing Church</i> dengan yang digunakan oleh <i>Vileblood</i></p>

adalah bahwa sang satu dapat menyembuhkan segala penyakit dan yang satunya lagi dapat membuat seseorang dapat hidup dalam waktu yang sangat lama.



29 Akhirnya Alfred menjelaskan bahwa misinya adalah mencari jalan ke Kastil

D47 *Cainhurst* demi mencari pemimpin *Vileblood* tersebut.



30

E4	Singkat cerita setelah karakter pemain memasuki hutan terlarang, dia menemukan jalan rahasia. Setelah ditelusuri, jalan rahasia tersebut berakhir di <i>Iosefka's Clinic</i> (lihat E1) tempat pertama kali karakter pemain terbangun.
	
31	Disini pemain bisa memilih untuk menjelajahi kembali klinik tersebut, atau
A12	kembali mencari <i>Byrgenwerth</i> . Jika pemain milih pilihan pertama, maka karakter pemain akan menemukan sepotong surat yang ditaruh di tempat operasi dimana karakter pemain terbangun. Surat tersebut bernama <i>Cainhurst Summons</i> .



32

A13

Benda bernama *Cainhurst Summons* ini merupakan surat yang dijelaskan sebagai surat panggilan tua yang memiliki bekas darah. Surat ini bertuliskan bahwa nama yang tertulis di surat tersebut diundang untuk datang ke Kastil *Cainhurst* yang ditinggalkan. Anehnya, surat tersebut dialamatkan kepada karakter pemain. Surat itu juga memberikan alamat dimana karakter pemain bisa menaiki kereta kencana yang akan membawanya ke sana. Informasi ini memberikan beberapa implikasi. Pertama, ada kemungkinan bahwa identitas karakter pemain adalah salah satu dari pihak *Cainhurst*, dan kedua surat tersebut menuliskan bahwa Kastil tersebut sudah ditinggalkan, dan menurut Alfred hanya penguasa *Vileblood* saja yang masih hidup hingga saat ini. Hal ini membuktikan bahwa kemungkinan besar dialah yang memberikan surat tersebut ke karakter pemain. Akan tetapi menurut D48, sang penguasa tersebut tidak mengenali siapa karakter pemain. Sehingga bisa disimpulkan bahwa surat tersebut tidak dikirim olehnya juga implikasi bahwa karakter

pemain merupakan agen *Cainhurst* tidaklah benar. Namun identitas asli pengirim surat tersebut tidak dapat diketahui.



33 Sesuai janji, kereta kencana sudah menunggu pada alamat yang tertera.

A14 Disini pemain bisa memilih untuk menaiki kencana tersebut atau tidak. Anehnya kereta kencana tersebut tidak memiliki kusir.

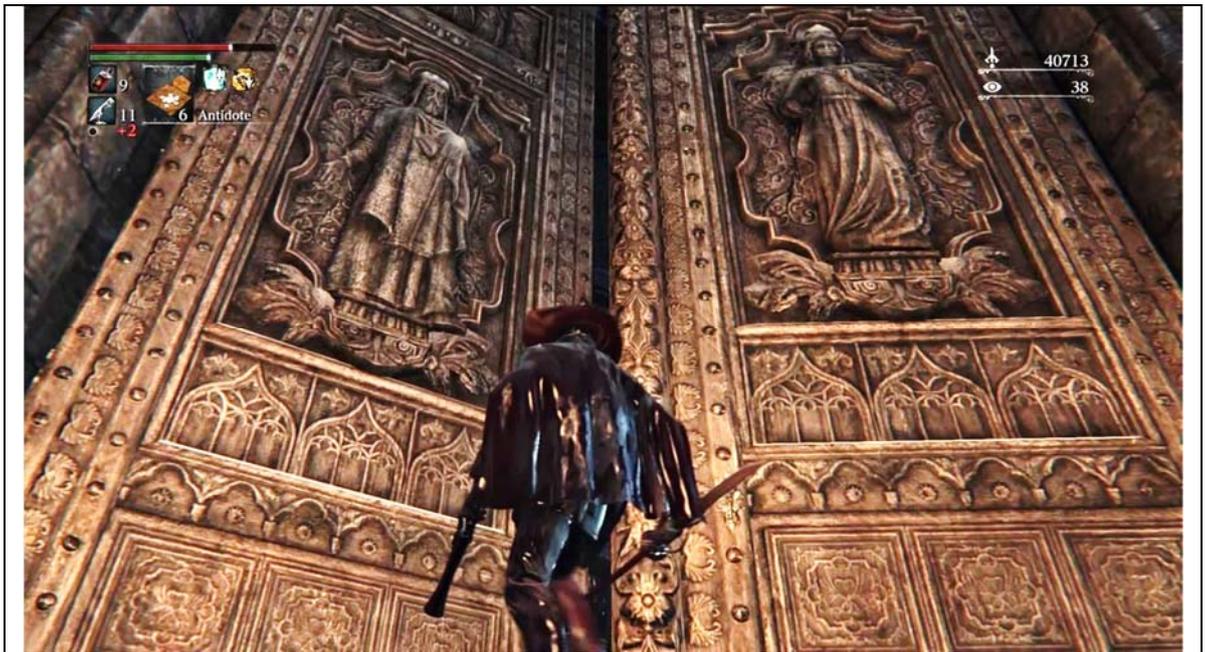


34	Akan tetapi kereta kaca tersebut masih dapat mengantar karakter pemain
E5	ke kastil. Jika dilihat, tidak ada orang yang menjaga baik gerbang utama kastil maupun tembok-temboknya. Hal ini membuktikan bahwa kastil tersebut memang ditinggalkan



35	
----	--

E6	<p>Disaat pemain memasuki halaman, karakter pemain disambut oleh semacam <i>beast</i> dari kejauhan. <i>Beast</i> tersebut terlihat seperti sedang sibuk dengan makanannya.</p>
	
36	<p>Akan tetapi makhluk tersebut menyadari keberadaan karakter pemain dan langsung menyerangnya. Dilihat dari struktur tubuhnya, makhluk tersebut terlihat seperti kutu loncat berwarna putih pucat dengan kepala seperti manusia dengan lidah yang menjulur panjang dan perutnya yang berwarna merah, kemungkinan berisi darah. Banyak pemain yang berasumsi bahwa <i>beast</i> tersebut merupakan orang-orang <i>Cainhurst</i> yang berubah menjadi <i>beast</i>.</p>
E7	<p>Akan tetapi makhluk tersebut menyadari keberadaan karakter pemain dan langsung menyerangnya. Dilihat dari struktur tubuhnya, makhluk tersebut terlihat seperti kutu loncat berwarna putih pucat dengan kepala seperti manusia dengan lidah yang menjulur panjang dan perutnya yang berwarna merah, kemungkinan berisi darah. Banyak pemain yang berasumsi bahwa <i>beast</i> tersebut merupakan orang-orang <i>Cainhurst</i> yang berubah menjadi <i>beast</i>.</p>



37

Dikarenakan jumlah mereka yang sangat banyak, pemain memutuskan untuk

E8

melarikan diri ke dalam kastil. Anehnya disaat karakter pemain menghampiri pintu masuk, pintu tersebut terbuka dengan sendirinya.



38

E9	<p>Pada saat karakter pemain memasuki ruang utama, dia bertemu dengan seseorang, namun seseorang tersebut bukanlah manusia melainkan sejenis hantu yang dilihat dari pakaiannya merupakan salah satu bangsawan yang tinggal di kastil. Selama karakter pemain menjelajahi kastil, dia bertemu dengan banyak hantu yang serupa.</p>
	
39	<p>Namun tidak hanya itu, karakter pemain juga harus berhadapan dengan</p>
E10	<p>sesosok <i>beast</i> yang memiliki karakteristik seperti kelelawar dengan kepala manusia. Mahluk ini juga kemungkinan dulunya merupakan penghuni kastil.</p>



40	Saat karakter pemain mencapai titik teratas kastil, dia disambut langsung oleh Logarius sendiri. Bukti bahwa Logarius berada disini menandakan bahwa <i>Wheel Hunters</i> merupakan alasan mengapa kastil ditinggalkan.
E11	Logarius yang kemungkinan besar menyerbu kastil <i>Cainhurst</i> bersama dengan pengikutnya dan membantai seluruh penghuni yang merupakan <i>vilebloods</i> . Logarius sendiri memutuskan untuk tinggal untuk menjaga rahasia yang ada di kastil <i>Cainhurst</i> .



41

A15

Disaat karakter pemain berhasil mengalahkan Logarius, Dia menjatuhkan *Crown of Illusion* yang dia pakai. Benda ini dijelaskan sebagai mahkota raja terdahulu (tidak dijelaskan raja manakah, namun kemungkinan besar raja dari para *vilebloods*) yang jika digunakan dapat memperlihatkan rahasia yang ditutupi oleh ilusi. Disini juga dijelaskan bahwa Logarius memutuskan untuk tinggal demi mencegah seseorang menemukan rahasia tersebut.

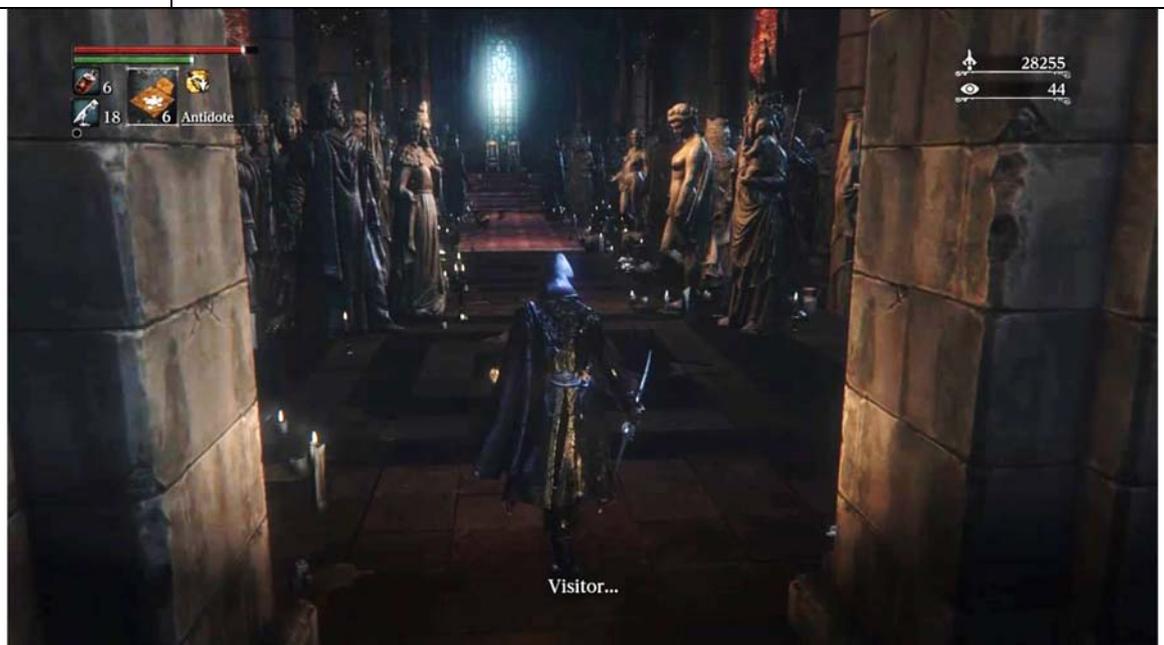


42

Saat digunakan, secara tiba-tiba bagian kastil yang disembunyikan oleh ilusi

E12

tersebut muncul dihadapan karakter pemain.

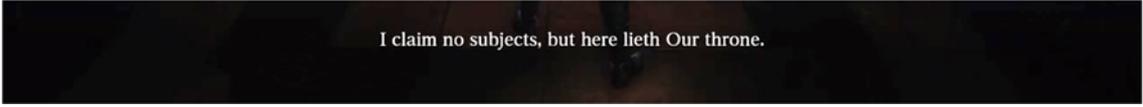
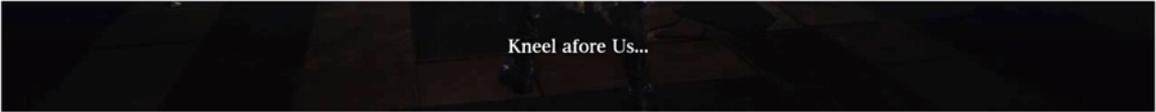
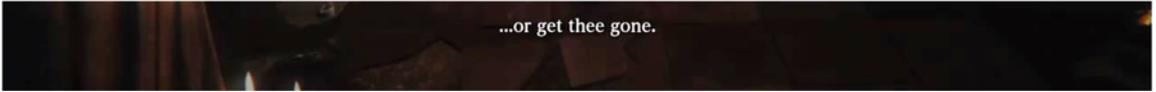


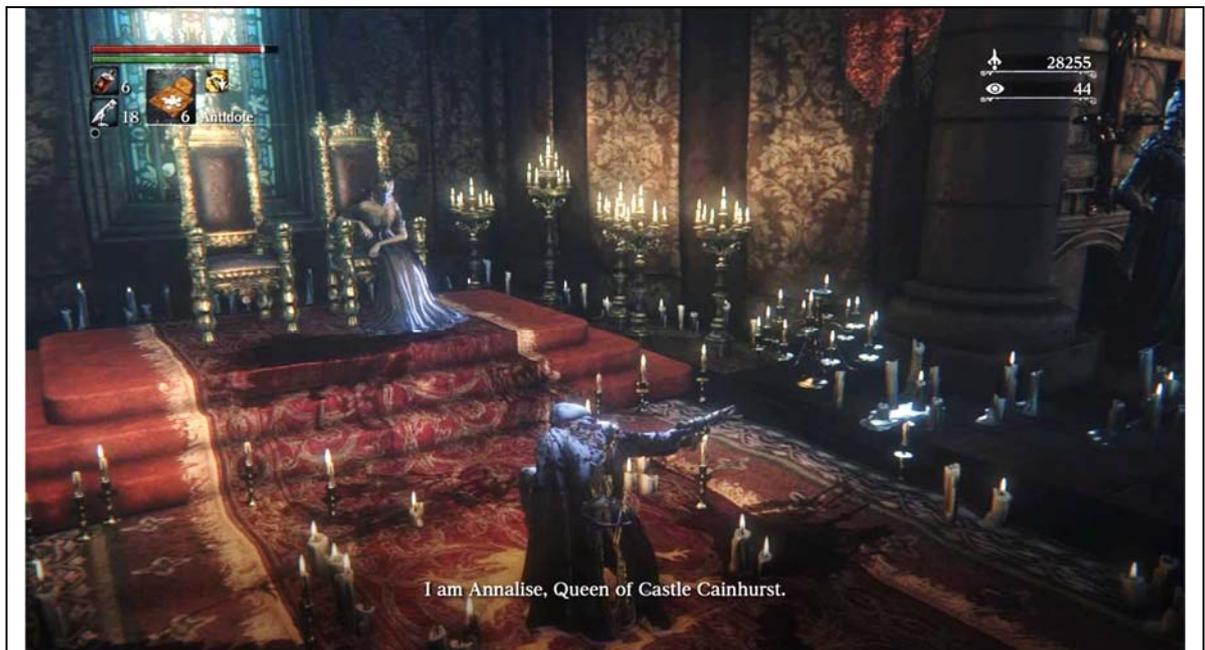
43

Disaat memasuki bagian kastil tersebut, karakter pemain kembali disambut

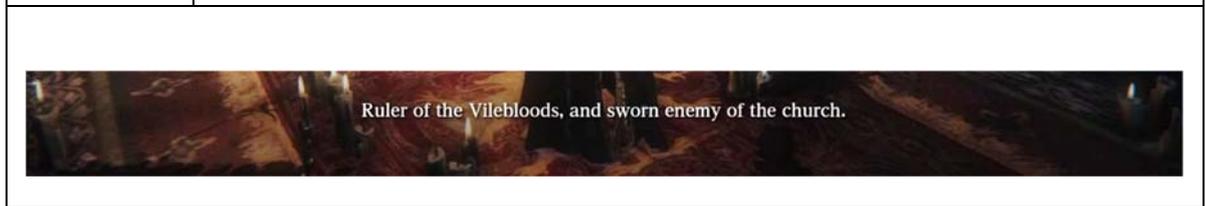
D48

dari kejauhan oleh seseorang yang menyebut karakter pemain sebagai

	<p>seorang pengunjung. Disini diimplikasikan bahwa rahasia yang dijaga oleh Logarius merupakan sesosok manusia yang dari suaranya merupakan sesosok wanita.</p>
 <p>I claim no subjects, but here lieth Our throne.</p>	
44	<p>Wanita tersebut kemudian mengatakan bahwa dia tidak memiliki warga untuk dipimpin namun disinilah singgasana ditempatkan. Itu artinya bagian yang disembunyikan oleh Logarius merupakan ruang singgasana dan yang sedang disekap olehnya adalah salah satu anggota kerajaan.</p>
D49	
 <p>Kneel afore Us...</p>	
45	<p>Seketika wanita tersebut meminta karakter pemain untuk berlutut dihadapannya.</p>
D50	
 <p>...or get thee gone.</p>	
46	<p>Jika tidak maka karakter pemain harus pergi dari hadapannya. Hal ini memberikan informasi bahwa anggota kerajaan tersebut memiliki sifat yang angkuh.</p>
D51	



47	Wanita tersebut memperkenalkan dirinya sebagai Annalise, Ratu dari Kastil
D52	<i>Cainhurst.</i>



48	Dia juga memperkenalkan dirinya sebagai penguasa <i>Vilebloods</i> dan musuh
D53	bebuyutan <i>Healing Church</i> . Hal ini membuktikan bahwa keberadaan <i>vilebloods</i> memanglah nyata dan mereka sudah lama berperang dengan <i>Healing Church</i> . Hal ini juga membuktikan bahwa <i>vilebloods</i> yang menjadi minoritas memiliki perbedaan pada segi agama dikarenakan berdasarkan D45, Alfred mengatakan bahwa <i>vilebloods</i> mengancam kesucian daripada <i>Blood Healing</i> yang menjadi titik utama pemujaan. Ini berarti bahwa mereka menganggap para <i>vileblood</i> sebagai aliran sesat, dan dengan alasan itulah <i>The Healing Church</i> memerangi mereka.

	
49	<p>Akan tetapi Annalise menjelaskan bahwa rakyat-rakyatnya dibunuh dan dirinya menjadi tahanan dari topeng yang dia kenakan. Hal ini menunjukkan bahwa para <i>Vilebloods</i> berada pada posisi kalah perang dan sebagai bayarannya, <i>The Healing Church</i> menghabisi seluruh <i>vilebloods</i> yang masih hidup dan menyisakan Annalise sebagai satu-satunya yang selamat.</p>
D54	
	
50	<p>Akhirnya sang Ratu menanyakan keinginan karakter pemain. Disini pemain bisa memilih untuk bergabung menjadi bagian dari <i>Vileblood</i> dengan menjalani ritual. Pada situasi ini pemain memilih untuk bergabung. Sebagai gantinya, karakter pemain diberikan sebuah Lencana (lihat A23) dan diperbolehkan untuk menggunakan persenjataan yang digunakan oleh kesatria <i>Cainhurst</i> (A17).Ritual itu juga memberikan karakter sebuah symbol (A19) sebagai bukti sumpah.</p>
D55	



51	Benda bernama <i>Wheel Hunter Badge</i> ini merupakan lencana milik Alfred
A16	yang didapatkan jika pemain mengalahkannya. Dijelaskan disini bahwa Logarius memimpin gerombolan algojo terselubung yang fanatik terhadap ajaran <i>Healing Church</i> . Mereka digunakan oleh gereja sebagai pemburu khusus untuk memburu <i>vilebloods</i> . Hal ini diartikan bahwa <i>Wheel hunters</i> tersebut merupakan bagian dari <i>ingroup</i> yang digunakan untuk mencegah adanya penyebaran dan penghapusan <i>Vilebloods</i> yang merupakan <i>ingroup</i> yang dianggap sebagai aliran sesat.



52

Salah satu senjata yang digunakan oleh para pengawal kerajaan *Cainhurst*.

A17

Pedang bernama *Chikage* ini menggunakan darah penggunanya untuk memberikan kekuatan lebih. Hal ini memberikan petunjuk mengapa *The Healing Church* menganggap para *Vileblood* sebagai aliran sesat. Jika pihak *Healing Church* menggunakan darah sebagai alat penyembuh, maka sebaliknya *Vilebloods* menggunakan darah sebagai senjata.



53	Senjata yang berbentuk roda ini didapatkan setelah karakter pemain
A18	mendapatkan lencana <i>Wheel Hunter</i> (A16). Dijelaskan disini bahwa dulunya senjata tersebut digunakan oleh pengikut Logarius untuk membantai para <i>Vilebloods</i> di <i>Cainhurst</i> . Informasi ini membuktikan bahwa pernah terjadi pembantaian di <i>Cainhurst</i> yang dilakukan oleh Logarius dan pengikutnya atas dasar perintah dari <i>The Healing Church</i> selama masa perang antara gereja dan <i>Vilebloods</i> .



54

A19

Simbol yang bernama *Corruption* ini merupakan simbol yang diberikan oleh Annalise kepada karakter pemain setelah bergabung dengan *Vilebloods*. Dijelaskan disini bahwa anggota *Vilebloods* ditugaskan untuk mencari darah milik *hunters* untuk diberikan kepada ratunya. Tidak begitu dijelaskan mengapa, namun aksi ini menjadi salah satu alasan mengapa *The Healing Church* menjadi musuh mereka.



55

A20

Akan tetapi berdasarkan senjata bernama *Rakuyo* ini, dijelaskan bahwa tidak semua *Vilebloods* menggunakan darah sebagai senjata mereka dan tidak semua juga mengabdikan pada sang ratu. Diceritakan disini bahwa pengguna senjata tersebut yang bernama Maria adalah seorang *hunter* yang merupakan saudari jauh dari sang Ratu. Hal ini membuktikan bahwa tindakan *branding* yang dilakukan oleh *The Healing Church* merupakan tindak *Stereotyping*.



56	Benda bernama <i>Executioner Gloves</i> ini didapatkan oleh pemain saat menjelajahi kastil <i>Cainhurst</i> . Disini dijelaskan lebih lanjut mengapa <i>Healing Church</i> sangat membenci <i>Vilebloods</i> . Disini dikatakan bahwa para bangsawan <i>Cainhurst</i> sangat senang dengan tarian arwah gentayangan yang menghantui sarung tangan tersebut.
A21	



57

Baju yang bernama *Executioner Garb* ini didapatkan juga di *Cainhurst*.

A22

Dijelaskan disini bahwa baju ini digunakan oleh pengikut Logarius. Penjelasan ini memberikan bukti lebih terhadap penyerbuan *Cainhurst* oleh pihak gereja.



58	<p>Lencana bernama <i>Cainhrust Badge</i> ini merupakan simbol yang digunakan oleh pengawal kerajaan <i>Cainhurst</i>. Dijelaskan disini bahwa para <i>Vilebloods</i>, seperti penjelasan di A19, merupakan pemburu darah. Namun disini terdapat informasi bahwa <i>hunters</i> yang memutuskan bergabung dengan <i>vilebloods</i> harus memutuskan antara bergabung sepenuhnya dengan mereka atau hanya sekedar meminjam kekuatan mereka saja. Hal ini membuktikan bahwa walaupun para <i>Vilebloods</i> kalah perang, kekuatan mereka pada dasarnya bisa memikat beberapa <i>hunters</i> untuk bergabung dengan mereka karena itu tidak semua pihak <i>Healing Church</i> benci atau takut terhadap mereka.</p>
A23	

Tabel 3. Temuan Kasus Pembantaian di Kastil *Cainhurst*

4.2 Pembahasan

Pada bagian ini, seluruh penjabaran kasus diatas dirangkum secara kronologikal demi mendapatkan poin-poin yang dapat dianalisis menggunakan teori yang diterapkan. Adapun hasil dijelaskan sesuai dengan rumusan masalah yaitu penyebab *xenophobia* dan efeknya.

4.2.1 *Stranger Hunter* (Pemain)

Kasus ini terbagi menjadi 5 lima alur kejadian yang satu dan lainnya saling berhubungan yaitu :

1. Karakter pemain terbangun di sebuah klinik (E1). Karakter pemain yang merupakan seorang veteran tersebut (A1) bukanlah warga asli yang pada saat itu kehilangan ingatannya (A9). Sebelumnya karakter pemain

menerima perawatan berupa transfusi darah untuk tujuan kontrak untuk menjadi *hunter* (A10) dan berdasarkan sebuah catatan yang dia temukan, memutuskan untuk mencari arti dari kata *Paleblood* (A2).

2. Di saat tengah mencari jalan keluar karakter pemain bertemu dengan sesosok makhluk bernama *beast* (A4, E2).
3. Karakter pemain berhasil keluar dari klinik tersebut (A6) dan menemukan seorang pria yang terlihat seperti warga lokal. Akan tetapi pria tersebut tiba-tiba menyerang karakter pemain (E3).
4. Setelah berhasil mengalahkan pria tersebut, karakter pemain melarikan diri (A7) dan bertemu dengan seseorang bernama Gilbert, seorang pendatang, yang mengetahui identitas karakter pemain sebagai seorang pendatang (D1-D3)
5. Gilbert menginformasikan bahwa kota bernama *Yharnam* ini diatur oleh organisasi religius bernama *The Healing Church* yang memuja dan memiliki monopoli terhadap teknologi medis berupa darah ajaib yang bisa menyembuhkan segala penyakit (D12). Kondisi ini membuat banyak pendatang seperti Gilbert untuk mendapatkan darah tersebut (D5) dan menyebabkan warga lokal merasa tidak senang dengan keberadaan para pendatang tersebut (D4, D16, D17) karena mereka menganggap darah sebagai sesuatu yang sangat sakral dan berharga (A11, D45). Dengan adanya rasa benci yang dimiliki warga lokal terhadap pendatang, ditambah dengan adanya malam perburuan para *beasts* (D18) bisa jadi pendorong pria

warga lokal tersebut untuk melakukan tindak kekerasan fisik terhadap karakter pemain.

Berdasarkan penjabaran alur di atas, pola *analogism* dari data tersebut yaitu:

1. Penduduk *Yharnam* tidak menyukai **pendatang** (*p*) karena mereka **menginginkan darah ajaib untuk kebutuhan mereka sendiri** (*q*).
 2. Karakter pemain adalah seorang **pendatang** (*p*).
-

3. Karakter pemain **menginginkan darah ajaib untuk kebutuhannya sendiri** (*q*).

Berdasarkan pemaparan di atas, fenomena *xenophobia* dapat dibuktikan keberadaannya dengan alasan adanya tindakan *stereotyping* didasari oleh pola pikir *analogism* yang dimiliki oleh penduduk *Yharnam* yang kemudian menjadi aksi kekerasan. Tindakan *stereotyping* ini disebabkan oleh adanya sifat protektif para penduduk terhadap sebuah artefak yang dianggap sakral dan berharga.

The Healing Church yang memperkenalkan darah ajaib telah membantu memberikan identitas terhadap kota *Yharnam* dan penduduknya. Hal ini menimbulkan rasa takut dan benci terhadap kaum pendatang karena Identitas tersebut merupakan paham *ethnonationalism* yang ditanamkan oleh *The Healing Church* sebagai elemen religius ke dalam pikiran para penduduk. Paham religius tersebut menyebabkan adanya keinginan untuk menjaga hal-hal yang merepresntasikan identitas mereka dari unsur-unsur eksternal yang berupaya untuk mencuri dan/atau merusak identitas tersebut.

Sifat protektif yang mereka miliki menyebabkan *xenophobia* yang berujung pada tindakan agresif terhadap *outgroup* yang merupakan unsur eksternal. Tindakan agresif seperti perlakuan yang tidak baik yang dilakukan *Yharnamites* terhadap karakter pemain (D4) sampai tindak kekerasan (E3) yang dilakukan menjadi dampak dari rasa takut/benci yang disebabkan oleh *xenophobia* yang dimiliki oleh para *Yharnamites*. Namun yang menjadi alasan mengapa aksi penyerangan merupakan dampak akhir dari *xenophobia* yang terjadi adalah karena waktu karakter pemain berada di kota Yharnam adalah pada saat malam perburuan (D18). Karakter pemain yang menjadi bagian *outgroup* pun pada dasarnya memang mencari sesuatu yang bernama *Paleblood* yang dalam terjemahannya memiliki kata darah didalamnya. Namun tujuan karakter pemain bukan untuk mencuri ataupun merusak identitas penduduk *Yharnam*, melainkan keinginannya untuk menelusuri identitasnya sendiri.

4.2.2 Pembantaian di Kastil *Cainhurst*

Kasus ini terbagi menjadi 8 Alur kejadian yang terhubung satu sama lainnya yaitu :

1. Pada saat pemain sedang menjelajahi *Old Yharnam*, dia bertemu dengan seorang *hunter* bernama Alfred (D19). Namun berbeda dengan karakter pemain, Alfred adalah *hunter* yang menjadi bagian divisi *Wheel Hunter* yaitu kelompok *hunters* terselubung bentukan *The Healing Church* yang memberikan ajaran-ajaran fanatik untuk memburu *Vilebloods* (D21, A16). Pada saat itu *The Healing Church* tidak menjelaskan apa atau siapakah *Vilebloods* tersebut. Para *Wheel Hunters* dilatih khusus untuk memburu

Vilebloods dengan menggunakan senjata berbentuk roda yang nantinya menjadi simbol pembantaian kaum *Vilebloods* di kastil *Cainhurst* (A18). Walaupun begitu Alfred masih ingin bekerja sama dengan karakter pemain dalam hal bertukar informasi (D23). Kemudian Alfred menjelaskan sejarah *The Healing Church* dan *Byrgenwerth* kepada karakter pemain (D26 ~ D38).

2. Setelah karakter pemain berhasil mendapatkan informasi dari *Cathedral wards* dan dalam perjalanannya menuju *Byrgenwerth*, karakter pemain bertemu kembali dengan Alfred (D39). Alfred menjelaskan identitas *Vilebloods* yang merupakan kaum yang lahir dari pengkhianatan yang dilakukan salah satu peneliti di *Byrgenwerth*. Pengkhianat tersebut membawa darah yang terlarang ke Kastil *Cainhurst* (D42 ~ D47). Kaum *Vilebloods* merupakan kaum yang dianggap sesat karena mereka menggunakan darah sebagai senjata (A17), berbeda dengan *The Healing Church* yang menggunakan darah sebagai alat penyembuh (D27).

Perbedaan metode ditambah dengan adanya sejarah pengkhianatan oleh salah satu peneliti dari *Byrgenwerth* menyebabkan adanya perang rahasia diantara *The Healing Church* yang menggunakan *Wheel Hunters* sebagai pasukan mereka melawan *Vilebloods* (D45, D53, A16, A19). Peperangan berakhir dengan kemenangan di sisi *The Healing Church* dengan ditahannya pimpinan *Vileblood* di Kastil *Cainhurst* oleh Logarius yang merupakan pemimpin *Wheel Hunters* (D54). Karena itu Alfred bertujuan untuk menghabisi pemimpin *Vilebloods* yang tinggal di Kastil *Cainhurst*. Meski mengetahui

kondisi ini, Alfred tidak mengetahui cara untuk mencapai *Cainhurst* (D46, D47).

3. Karakter pemain melanjutkan perjalanannya ke *Byrgerwerth* dengan melewati hutan terlarang. Saat di hutan, dia menemukan jalan rahasia (E4) yang membawanya kembali ke klinik tempat dia pertama kali terbangun. Di saat karakter pemain tengah menjelajahi kembali klinik tersebut, dia menemukan ada secarik surat yang disimpan di atas meja operasi tempat dia terbangun untuk pertama kalinya (A12). Surat yang ditujukan ke karakter pemain tersebut mengundangnya untuk datang ke Kastil *Cainhurst* tanpa alasan yang jelas (A13).
4. Karakter pemain yang merasa penasaran, pergi ke kastil tersebut namun tidak menemukan seorangpun selain beberapa *beasts* (E6, E7, E10) dan hantu-hantu kaum bangsawan yang menghantui tempat tersebut (E9). Selama berada di kastil, karakter pemain menemukan adanya sisa-sisa pembantaian yang dilakukan oleh para *Wheel Hunters* terhadap para penghuni kastil yang merupakan kaum *Vilebloods*.
5. Ketika karakter pemain sampai di bagian teratas kastil, dia dihadapkan dengan Logarius yang merupakan pemimpin para *Wheel Hunters* dan dipaksa untuk mengalahkannya (E11).
6. Setelah berhasil mengalahkan Logarius, karakter pemain mendapatkan sebuah mahkota (A15) yang saat digunakan dapat memunculkan area kastil yang disembunyikan oleh kekuatan mahkota tersebut (E12).

7. Di dalam area kastil tersebut terdapat seorang wanita yang merupakan ratu dari Kastil *Cainhurst* dan pemimpin dari kaum *Vileblood* yang disekap oleh Logarius. Ratu yang bernama Annalise (D52) tersebut mengatakan bahwa para *vileblood* merupakan musuh bebuyutan *The Healing Church* (D53) dan mereka sudah lama berperang. Namun para *Vilebloods* mengalami kekalahan dan sebagai gantinya mereka dibantai oleh Logarius dan pengikut-pengikutnya (D54) walaupun tidak semua *Vileblood* mengikuti paham-paham yang dimiliki mereka (A20, A23) yang menjadi alasan mereka dibenci dan diburu oleh *The Healing Church*.
8. Pada Akhirnya karakter pemain menawarkan dirinya untuk bergabung menjadi *Vileblood* demi alasan pribadinya tidak dipaparkan dalam narasi (A19).

Berdasarkan penjabaran alur di atas, pola *analogism* dari data tersebut yaitu:

1. Annalise adalah pemimpin **kaum *Vilebloods*** (*p*) yang merupakan **musuh *The Healing Church*** (*q*) karena dia **pengikut ajaran sesat** (*r*)
2. Penghuni kastil *Cainhurst* adalah **kaum *Vilebloods*** (*p*)

-
3. Penghuni kastil *Cainhurst* adalah **musuh *The Healing Church*** (*q*) karena mereka **pengikut ajaran sesat** (*r*).

Berdasarkan pemaparan di atas, fenomena *xenophobia* didapatkan dari adanya tindakan stereotyping yang dilakukan oleh *The Healing Church* khususnya para *wheel hunters* terhadap kaum *Vilebloods*. Para *Wheel Hunters* yang merupakan fanatik ajaran gereja menganggap bahwa seluruh *Vilebloods* adalah musuh dan

para pemburu tidak akan segan untuk mengejar bahkan memburu dimanapun mereka berada.

Fenomena ini serupa dengan kasus *stranger hunter* karena berasal dari paham *Ethnonationalism* yang disebabkan oleh ajaran *The Healing Church* yang menjadi identitas religius para *Wheel Hunters*. Gereja itu sendiri dengan sengaja mendirikan sekte *The Wheel Hunters* sebagai senjata untuk berperang melawan kaum *Vilebloods*. Akan tetapi dampak yang disebabkan oleh *xenophobia* yang dialami oleh para *The Wheel Hunters* lebih signifikan yang dibuktikan pada data A18 yang menunjukkan adanya percobaan genosida terhadap kelompok *Vilebloods* di Kastil *Cainhurst*.

Efek drastis ini disebabkan karena *The Wheel Hunters* sebagai kelompok *Ingroup* didoktrin untuk merasa benci terhadap kaum *Vilebloods* yang merupakan kelompok *outgroup*. Alasan mereka untuk melakukan doktrin tersebut cenderung bersifat religius karena kaum *Vilebloods* dianggap sebagai pengikut ajaran sesat. Akan tetapi sebagaimana tampak pada data A20 dan A23, tidak semua kaum *Vilebloods* mengikuti paham-paham dan ajaran-ajaran mereka, bahkan ada yang membencinya. Data A23 menjelaskan bahwa mereka yang bergabung dengan para *Vilebloods* dihadapkan oleh pilihan apakah mereka hanya ingin meminjam kekuatan yang dimiliki *Vilebloods* saja atau bergabung sepenuhnya dengan menugaskan diri memburu darah para *hunters* untuk diberikan pada ratu mereka. Sementara data A20 menerangkan adanya seorang *hunter* bernama Maria yang merupakan kerabat jauh sang ratu *Vilebloods* yang tidak menggunakan darah

sebagai senjata namun lebih memilih untuk menggunakan kemampuan layaknya manusia biasa.