

## BAB IV

### TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab 4 akan menjelaskan data temuan mengenai progresi naratif dalam *game* “*Among the Sleep*”. Progresi naratif dalam *game* *Among the Sleep* dapat diidentifikasi melalui bentuk naratif. Bentuk naratif dalam dari *video game* itu sendiri, bekerja sebagai fitur yang ditanamkan ke dalam sistem *video game*, contohnya sebuah eksposisi yang merupakan bagian dari *video game*, seringkali berfungsi memberi informasi atau petunjuk. Selain yang berasal dari *game*, bentuk naratif ada yang berasal dari pemain, contohnya tindakan atau gerakan yang dilakukan pemain melalui pengendali. Bentuk naratif seperti di atas bisa menjadi parameter bahwa akan terjadi suatu progresi yang merubah keadaan dalam *game*, bisa dari segi cerita ataupun tampilan yang berubah. Bentuk naratif sendiri merupakan bagian dalam sistem *video game*. Progresi naratif dalam *game* ini terbagi menjadi tiga kategori bentuk naratif yaitu pasif, aktif dan dinamik. Ketiganya memiliki peran dalam pergerakan cerita. Selanjutnya penelahaan bentuk narasi tersebut berupaya untuk mengungkapkan fungsi dari penggunaan bentuk tersebut dalam *game* *Among the Sleep*.

#### 4.1. Bentuk Narasi yang Dominan dalam Progresi Naratif

Dalam *video game Among the Sleep*, terdapat bentuk dari naratif yang membantu progresi yang terjadi. Domsch (2013) menjelaskan bahwa *video game* mengandung naratif melalui bentuk – bentuk naratif. Bentuk naratif yang dimaksud merupakan properti yang ada di dalam *game*. Mereka terbagi dalam tiga kategori yaitu pasif, aktif, dan dinamik. Mereka dibagi berdasarkan sifatnya dan juga mode operasionalnya (Domsch, 2013).

Berdasarkan penelaahan awal pada *video game Among the Sleep*, ditemukan bahwa *game* bersifat linear dan pemain *game* tidak memiliki pilihan aksi yang dilakukan. *Player action* menjadi sangat terbatas hanya mengikuti satu aksi yang diperintahkan dalam *game* tersebut. Hal ini menyebabkan setiap tindakan pemain dalam *game* ini tetap akan menghasilkan alur yang sama tanpa ada perubahan *storyplaying* sehingga endingnya juga hanya ada satu.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, bentuk narasi yang dominan dalam *game Among The sleep* adalah bentuk narasi pasif dan dinamik. Kedua bentuk naratif tersebut hadir melengkapi keunikan dari *game Among the Sleep* dalam memperkenalkan aspek seperti cerita, tokoh dan konfliknya. Meskipun demikian keduanya memiliki keterkaitan erat dengan bentuk aktif.

#### **4.1.1. Bentuk naratif pasif**

Bentuk naratif pasif dalam *game Among the Sleep* sangat memengaruhi progresi naratif khususnya eksposisi. Eksposisi berfungsi memperkenalkan properti dari *game* (Domsch, 2013). Maksud dari properti yang dimaksud adalah segala hal berkaitan dalam *video game* yang dimainkan, mulai dari mekanik yang ada di *gameplay* hingga hal yang berkaitan dengan cerita seperti tokoh yang ada, konflik dan lain sebagainya. Eksposisi bisa berbentuk teks tertulis, teks yang dibacakan, gambar/ikon dan sinematik. Eksposisi dalam *video game* tidak terbatas hanya hadir di awal, akan tetapi dalam *video game* eksposisi bisa muncul di sepanjang permainan. Ada 31 eksposisi yang hadir dalam *game Among the Sleep* yang berkaitan dengan pengenalan tokoh, cerita dan konflik.

##### **4.1.1.1 Eksposisi tentang tokoh utama**

Tokoh utama dalam *game* adalah seorang anak berusia dua tahun, dalam *game* ini, terdapat eksposisi yang menjelaskan detail dari tokoh utama. Eksposisi tersebut muncul dengan beberapa bentuk. Yang pertama terdapat di bagian awal *game*, pembuka dari *game* di tampilkan dengan sudut pandang orang pertama. Lihat gambar 4.1.



*Gambar 4.1 Eksposisi yang memperkenalkan tokoh utama*

Dalam *game Among the sleep*, sejak pertama kali bermain, *game* tersebut memperlihatkan keadaan yang ada dari sudut pandang tokoh utama. Perkenalan tokoh utama pun terlihat pada gambar di atas, yaitu seorang anak yang menggunakan baju piyama berwarna biru. Pada gambar 4.2 terdapat eksposisi yang menambah detail informasi mengenai tokoh utama.



*Gambar 4.2 tokoh utama sedang berulang tahun*

Pada gambar 4.2, terlihat tokoh ibu yang sedang memotong kue ulang tahun dari tokoh utama. kemudian tokoh ibu mengucapkan *"Happy birthday, sweetie"* yang menunjukkan bahwa tokoh utama sedang berulang tahun. Selanjutnya, tokoh ibu berkata *"Two years, today"*, hal tersebut menjadi eksposisi yang menambah detail mengenai tokoh utama dalam *game* ini yang berumur dua tahun, dan ia sedang berulang tahun. Lihat gambar 4.3 di halaman selanjutnya .



*Gambar 4.3 eksposisi menjelaskan umur dari tokoh utama*

Ketika tokoh ibu mengucapkan “two years, today”, itu sebenarnya eksposisi yang game berikan dan disampaikan oleh tokoh ibu.

Berdasarkan analisis di atas, progresi naratif mengenai tokoh utama ditampilkan melalui visual yang ditunjukkan dari sudut pandang orang pertama. Detail yang didapatkan adalah mengenai fisik dari tokoh utama, selain fisik, terdapat detail lain yaitu mengenai usia dari tokoh utama yaitu dua tahun.

Sudut pandang orang pertama yang diaplikasikan pada game juga menangkap keadaan yang dilihat oleh anak berusia dua tahun, dengan ukuran tubuh yang masih sangat kecil, dunia dalam game terlihat menjadi besar, dan hal tersebut menjadi aspek yang menambah kesan horor dari game ini. Lihat gambar 4.4.



*Gambar 4.4 dunia dalam game terlihat lebih besar*

Dipadukan dengan tampilan sudut orang pertama, dunia game yang terlihat lebih besar menambah kesan bahwa tokoh utama yang digunakan oleh pemain merupakan seorang anak berusia dua tahun dan sangat rentan terhadap ancaman karena ukuran tubuhnya yang kecil.

#### **4.1.1.2 Eksposisi tentang Latar *setting***

Dalam *video game Among the Sleep*, *setting* latar tempat ditunjukkan dari sudut pandang tokoh utama. *Game* menggunakan sudut pandang orang pertama atau yang biasa disebut *first-person*. Pada bagian awal, latar *setting* tempat berada di area rumah, lebih tepatnya ruang makan. Lihat gambar 4.5.



*Gambar 4.5 setting tempat di ruang makan*

Keadaan rumah di awal *game* memperlihatkan suatu keadaan normal dengan nuansa cerah dan juga hubungan ibu dan anak yang harmonis, disini tokoh utama pun terdengar bahagia dari tawa yang ia keluarkan. Lihat gambar 4.6 untuk melihat keadaan di bagian rumah lain.



*Gambar 4.6 Keadaan rumah sebagai setting di awal game*

*Setting* yang awalnya berada di ruang makan berpindah ke kamar atas, yaitu kamar dari tokoh utama. Proses perpindahan latar*setting* ditunjukkan dengan adegan tokoh utama yang digendong oleh ibunya, semenjak awal *game*, sudut pandang orang pertama terus digunakan, tidak ada perpindahan sudut pandang.

Kamar tidur dari tokoh utama memperlihatkan nuansa anak – anak yang menyenangkan. Lihat gambar 4.7.



*Gambar 4.7 kamar tidur tokoh utama*

Di kamarnya, tokoh utama bertemu dengan tokoh bernama Teddy, ia merupakan sebuah *NPC* atau *non-playable character*. Pada bagian ini, terjadi perubahan suasana yang awalnya penuh dengan nuansa anak kecil menjadi nuansa horror dan mencekam. Lihat gambar 4.8 untuk melihat suasana yang berubah menjadi mencekam.



*Gambar 4.8 perubahan suasana menjadi gelap dan menakutkan*

Setelah terjadi perubahan suasana seperti terlihat pada gambar 4.8, perlahan *latarsetting* mulai berubah, dari rumah menuju tempat asing dengan karakteristik tertentu. Perubahan ini di tampilkan dengan adanya sebuah portal yang seakan membuat tokoh utama masuk ke dimensi lain.



*Gambar 4.9 portal yang merubah setting*

Pada gambar 4.9, portal menuju perubahan setting bisa dilihat. Setelah pemain memasuki portal tersebut, pemain mulai mendapatkan informasi mengenai misi dalam game.. Misi tersebut adalah mengumpulkan beberapa benda yang berkaitan dengan tokoh ibunya. Benda – benda tersebut terdiri dari liontin, kotak musik, buku cerita, dan boneka gajah. Setiap benda – benda tersebut, harus ditemukan secara berurutan, dan setiap benda yang ditemukan akan membuka pintu menuju benda berikutnya.

#### 4.1.1.3 Eksposisi petunjuk bermain

Eksposisi berjenis teks dalam *game Among the Sleep* muncul dalam beberapa fungsi, yaitu sebagai subtitel dan petunjuk. Eksposisi teks yang muncul di awal *game* memberi informasi tentang mekanisme kontrol yang berkaitan dengan *gameplay*. Pada gambar 4.10 ada sebuah teks bertuliskan “*Hold [left mouse Button] to pick up objects*”, artinya pemain harus menekan tombol sebelah kiri dari mouse jika ingin mengambil dan menggenggam sebuah objek. Dengan adanya informasi dari teks eksposisi ini, pemain yang belum mengerti mengenai mekanik *gameplay* dari *game Among the Sleep* akan terbantu.



Gambar 4.10 eksposisi teks mengenai cara mengambil objek

Teks eksposisi dalam *game* ini muncul tanpa mengganggu *gameplay*, sehingga di saat yang sama pemain dapat melanjutkan permainan.



*Gambar 4.11 eksposisi petunjuk membantu pemain memahami gameplay*

Petunjuk dibuat direktif dan jelas karena *game Among the Sleep* termasuk dalam *video game* yang sederhana dari segi *gameplay*. Sederhana atau kompleksnya *video game* bisa dilihat dari seberapa banyak fitur yang dihadirkan. Fitur *gameplay* yang dimiliki *game* ini hanya melakukan tindakan – tindakan spesifik tertentu tanpa ada peningkatan level dari tokoh utama dan sejenisnya. Selain itu kesederhanaan ini juga untuk memperkuat pengalaman bermain dari pemain agar bisa merasakan keterbatasan pada tokoh utama yang hanya seorang anak berusia dua tahun. Pada gambar 4.11, eksposisi petunjuk masih tetap muncul dan bersamaan dengan itu, muncul sebuah gambar tangan. Gambar tangan ini merupakan sebuah eksposisi, dan akan selalu muncul di sepanjang permainan dan berfungsi menandai objek yang bisa berinteraksi dengan pemain. Pada bagian ini, eksposisi gambar dan teks memiliki keterkaitan. Pertama, teks eksposisi yang muncul menginformasikan cara

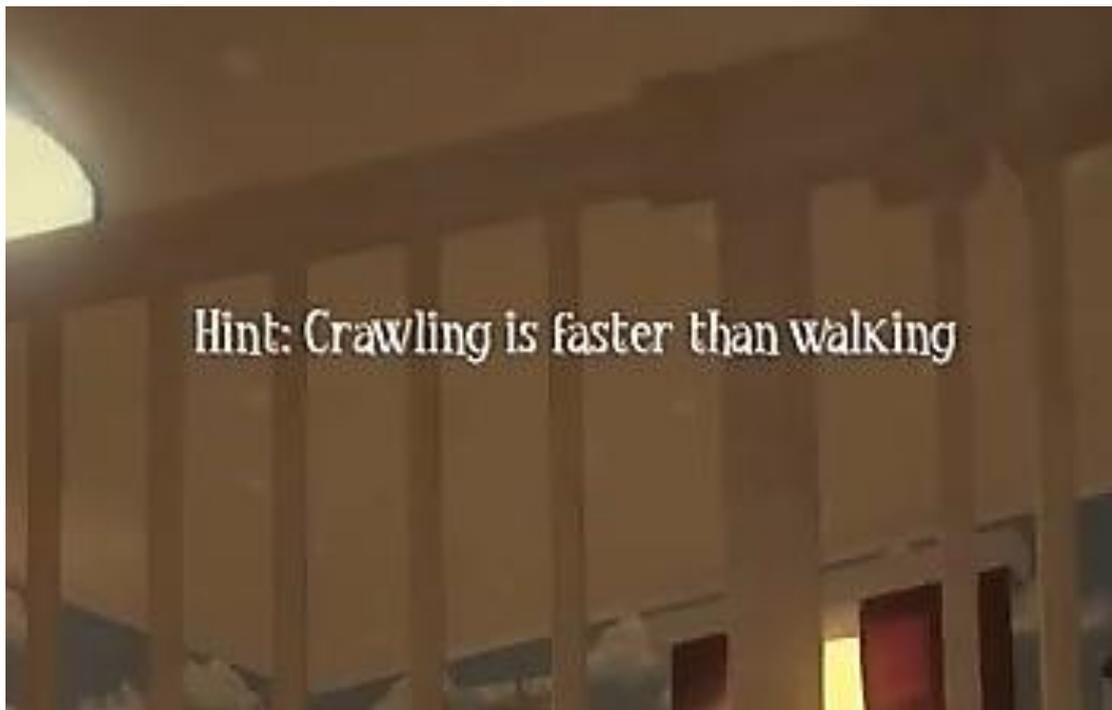
mengambil suatu objek, kemudian eksposisi gambar berfungsi menandai objek mana saja yang bisa di ambil (berinteraksi).

Contoh eksposisi yang membawa informasi baru dapat dilihat pada gambar 4.12, teksnya bertuliskan “Use [LeftControl] to crawl”.



*Gambar 4.12 Eksposisi mengenai cara merangkak*

Kemudian dilanjutkan dengan petunjuk lain bertuliskan “*Hint: Crawling is faster than walking*” seperti terlihat pada gambar 4.13. merupakan sebuah tips penting bahwa daripada berjalan dalam keadaan berdiri, tokoh utama lebih cepat saat merangkak.

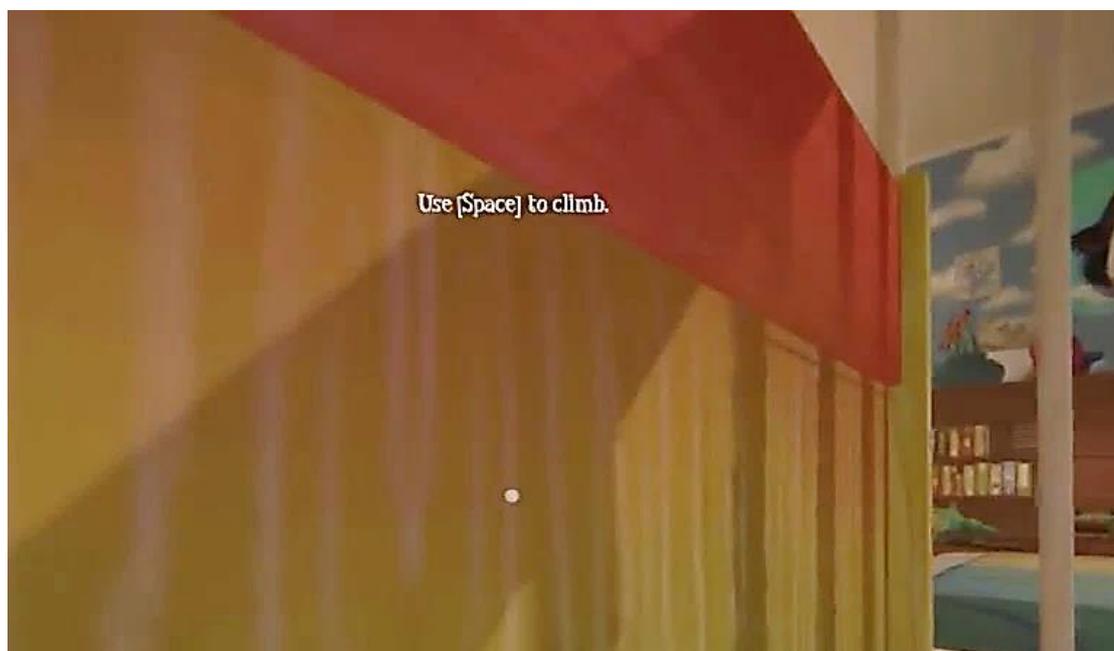


*Gambar 4.13 Petunjuk dalam game*

Eksposisi teks ini menjadi penting karena pada bagian pertengahan dari *game*, pemain akan menemui tokoh monster yang muncul dan tokoh utama harus bergerak cepat agar bisa bersembunyi. Selain itu, teks ini hanya muncul pada bagian seperti yang terlihat pada gambar 4.13, sehingga cukup penting bagi pemain untuk memperhatikan. Jika pemain tidak memperhatikan, aturan dari *gameplay* itu sendiri yang akan memberikan informasinya. Aturan dari *gameplay* yang memberi informasi terlihat ketika pemain mencoba membuat tokoh utama berjalan cepat dalam keadaan berdiri, aturan dalam *game* telah menetapkan bahwa tokoh utama tersebut akan kelelahan dalam 4 detik dan kembali ke posisi merangkak seperti semula. Hal ini akan memperkuat atmosfer dalam *game* itu sendiri, *game* harus merepresentasikan aspek yang ada di dunia nyata, yaitu mengenai keadaan anak

berusia dua tahun yang masih memiliki banyak keterbatasan, terutama dalam pergerakan dan kemampuan berbicara. Semua aspek dari dunia nyata itu diaplikasikan pada tokoh utama dalam *game*, sehingga membuat pemain benar – benar merasakan pengalaman bermain sebagai seorang anak berusia dua tahun. Informasi tersebut memberikan pemahaman baru bahwa *game Among the Sleep* tetap memberlakukan tokoh utama layaknya anak berusia dua tahun di dunia nyata.

Selanjutnya, eksposisi teks yang muncul bertuliskan “*Use [space] to climb*”. Beberapa bagian dalam *game* mengharuskan tokoh utama untuk menaiki sesuatu agar bisa menyelesaikan beberapa objektif, tokoh utama berusia dua tahun, sehingga ia masih membutuhkan bantuan benda lain untuk mencapai sebuah puncak lemari kecil atau objek lainnya dikarenakan ukuran tubuh yang masih kecil. lihat gambar 4.14.



Gambar 4.14 Eksposisi mengenai cara menaiki objek

Pada bagian ini, tokoh utama harus menaiki semacam objek, hal ini berkaitan dengan tujuan pada saat itu, yaitu keluar dari tempat bermain yang ada di dalam kamarnya. Disini terdapat contoh dari naratif aktif seperti *player action* atau tindakan yang bisa pemain lakukan, *game* akan meminta pemain untuk melakukan tindakan spesifik, dan salah satu contohnya adalah menaiki objek tertentu. *Game* ini memiliki alur yang linear dan tidak memiliki alur bercabang, maka hal tersebut menjadi pertimbangan dalam memfokuskan analisis terhadap bentuk naratif lain selain aktif.



*Gambar 4.15 Posisi tokoh utama setelah menaiki sebuah objek*

Dalam *game* ini salah satu penyebab adanya progresi naratif berkaitan dengan tindakan spesifik seperti contoh di atas. Setelah berhasil sampai pada puncak sebuah objek, tokoh utama mampu keluar dari tempat bermainnya.

Petunjuk lain muncul dan menginformasikan bagaimana caranya membuka sebuah objek yang memiliki penutup, dan yang pertama kali menjadi contoh adalah sebuah peti harta karun mainan, lihat gambar 4.16.



Gambar 4.16 Eksposisi cara membuka sebuah objek

Pada gambar 4.16, petunjuk bertuliskan "*Hold [left mouse button] and move the mouse to open objects like chests*", yang berarti untuk membuka suatu objek yang tertutup, pemain harus menggerakkan mouse layaknya orang ingin membuka sebuah peti.

Selain teks berisi informasi mengenai mekanik *gameplay*, terdapat pula teks subtitel dari NPC bernama Teddy. Dalam *game Among the Sleep*, peran NPC menjadi penting karena tokoh utama yang memiliki keterbatasan. Tokoh NPC

bernama Teddy ini bisa dilihat pada gambar 4.17. Dan fungsinya akan dijelaskan pada subbab tersendiri.

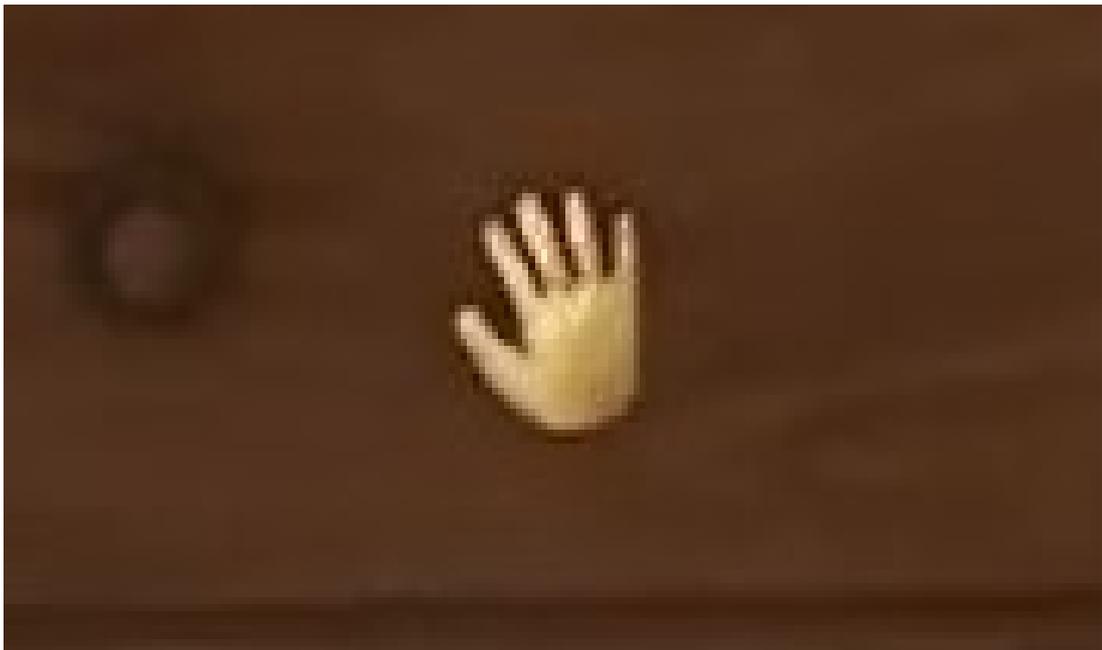


*Gambar 4.17 Tokoh NPC bernama Teddy*

Seperti terlihat pada gambar 4.17, Teddy merupakan sebuah boneka yang bisa berbicara dan bertingkah laku layaknya manusia. Eksposisi yang muncul berupa subtitle dari dialog yang dilakukan Teddy. Teddy memperkenalkan diri dan menyapa tokoh utama. Setelah ia memperkenalkan diri, ia bertanya mengenai nama dari tokoh utama. Tokoh utama tidak menjawab dikarenakan keterbatasan di usianya. Sehingga Teddy pun membalas diamnya tokoh utama dengan berkata “*Not much of a talker yet, eh?*” kalimat ini berfungsi sebagai eksposisi yang menjelaskan keadaan tokoh utama yang belum bisa berbicara.

#### 4.1.1.4 Eksposisi petunjuk berupa ikon

Eksposisi, selain berwujud teks, ada pula yang berwujud visual. Kegunaan visual ini adalah menandai objek mana saja yang bisa berinteraksi dengan pemain, interaksi ini terdiri dari memegang, menggenggam dan melempar.



*Gambar 4.18 Eksposisi gambar sebelum berubah*

Gambar di atas bisa berubah ketika pemain berinteraksi dengan objek dalam *game*, perubahan ini menjadi eksposisi mengenai keadaan yang digambarkan oleh *game*, seperti tokoh utama yang sedang menggenggam sesuatu. Lihat gambar 4.18.



*Gambar 4.19 perubahan visual*

Seperti yang terlihat pada gambar 4.19, terdapat perubahan pada visual dari ikon tangan diatas, awalnya berupa ikon dengan visual tangan yang terbuka, kemudian berubah menjadi tangan yang sedang menggenggam. Perubahan terjadi tatkala pemain menekan tombol *mouse* kiri seperti informasi yang diberikan.

Berdasarkan hasil analisis di atas, progresi naratif yang pertama kali muncul berkaitan dengan pemahaman pemain mengenai beberapa hal dasar dalam permainan. Pemahaman pemain mengenai *gameplay* dan aturan di dalamnya cukup penting, tanpa pemahaman, pemain tidak bisa memainkan *game* dengan benar dan akan menghambat jalannya *game* tersebut. Sebelum berlanjut ke data berikutnya, perlu dipahami bahwa eksposisi gambar tidak memiliki hal baru lagi selain hal – hal yang telah dijelaskan sebelumnya, akan tetapi eksposisi gambar akan terus

muncul disepanjang permainan. Sementara di sisi lain eksposisi teks memiliki informasi – informasi baru yang muncul di sepanjang permainan.

#### 4.1.1.5 Eksposisi yang menjelaskan konflik

Eksposisi yang menjelaskan konflik dalam *game Among the sleep* terdiri dari sebuah efek visual seperti *blurry* atau proses pemburaman pada layar permainan. Peneliti fase kemunculan eksposisi sinematik ini ke dalam tiga. Pertama, kegunaannya sebagai eksposisi adalah memberi sebuah *foreshadowing* terhadap konflik dalam cerita, hal ini bisa dilihat pada bagian paling awal dari *game* ini. Lihatlah gambar 4.20:



*Gambar 4.20 cuplikan awal dari game*

Gambar di atas merupakan salah satu adegan pada awal *game*, diceritakan pada awal *game* bahwa tokoh utama sedang berulang tahun, kemudian ibunya

membuat kue ulang tahun dan menyuapinya. Setelah beberapa suap, terdengar suara pintu depan rumah yang diketuk. Ketika sang ibu pergi menuju pintu, kemudian mulai muncul efek *blurry* disertai efek suara yang mencekam. Hal lain yang menarik perhatian adalah, sang ibu terdengar berbicara dengan orang yang mengetuk pintu dengan nada emosi, selebihnya percakapan antara sang ibu dan tamu tersebut tidak terdengar lagi karena suara yang keluar saat efek *blurry* muncul mengalahkan suara percakapannya. Keadaan saat efek *blurry* muncul bisa dilihat pada gambar 4.20



Gambar 4.21 Kemunculan pertama kali efek *blurry*

Pada gambar 4.21, menjadi fase pertama munculnya efek *blurry*. Ada beberapa hal penting yang bisa di ambil. Pertama, kemunculan efek *blurry* ini menjadi sebuah *foreshadowing* atau pesan rahasia mengenai konflik yang terjadi di *game Among the Sleep* ini. Saat sang Ibu pergi menuju pintu rumah menghampiri

tamu, terdengar nada bicara emosi darinya kepada tamu tersebut, saat itu pula muncul efek *blurry* tersebut. Pada fase pertama ini, eksposisi sinematik memperkenalkan dua aspek, yang pertama, efek tersebut muncul untuk mempertegas bahwa genre dari *game* ini adalah horror. Yang kedua, secara tersembunyi memperkenalkan konflik dalam *game* yang akan berkaitan dengan tokoh Ibu.

Fase kedua dari kemunculan efek *blurry* di mulai semenjak pertengahan cerita hingga mendekati bagian akhir dari *video game*. Jika pada fase pertama, efek *blurry* hanya muncul sekali, di fase kedua atau pertengahan *game* efek *blurry* ini muncul berkali kali sesuai dengan munculnya tokoh monster dalam *game*. Saat memasuki bagian pertengahan *game*, pemain akan mendapatkan semacam misi. Tujuan dari misi – misi ini adalah mencari empat yang berhubungan dengan tokoh ibu dalam *game*.



Gambar 4.22 misi mencari benda yang berkaitan dengan kenangan

Motif di balik pencarian benda ini adalah mengumpulkan benda – benda yang berhubungan dengan ingatannya terhadap tokoh ibu. Salah satu contoh benda yang harus dicari terdapat pada gambar 4.22 di atas.

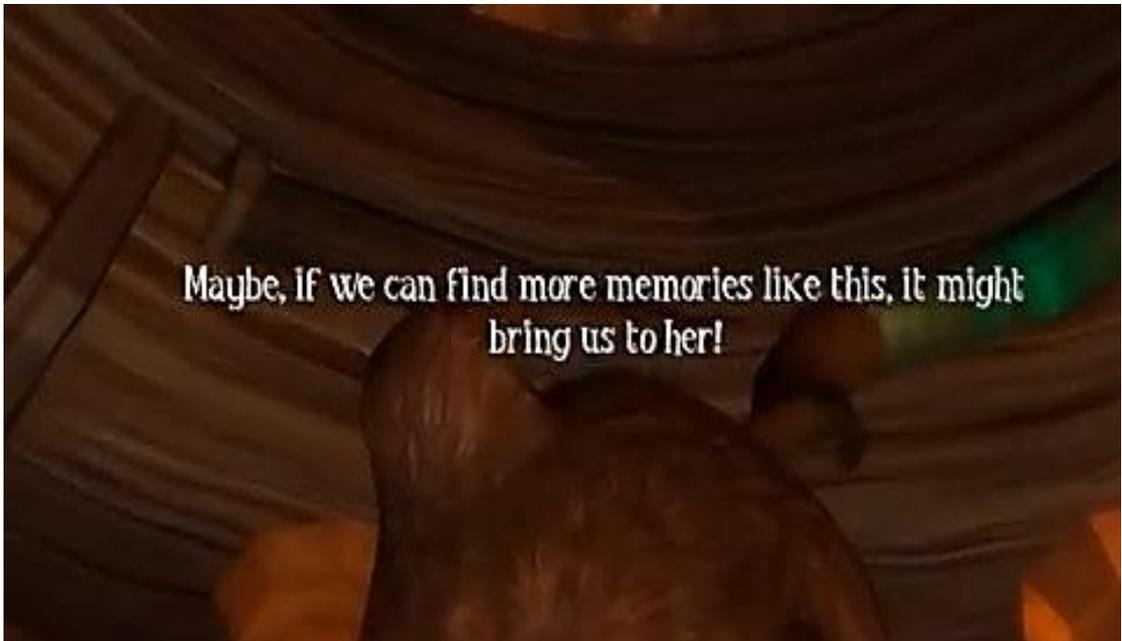


*Gambar 4.23 contoh benda yang yang harus dicari sebagai ingatan*

Benda – benda seperti kotak musik yang terlihat pada gambar 4.23 harus dicari di beberapa titik, disekitar benda tersebut selalu terlihat kenangan antara tokoh ibu dan juga terdengar suara dari kenangan ketika tokoh ibu bermain dengan tokoh utama dan melibatkan benda tersebut. Eksposisi mengenai misi dan objektif yang berhubungan dengan benda – benda yang dicari disampaikan oleh dialog dari tokoh Teddy

Teddy mengatakan bahwa memori dari tokoh utama mengenai kebersamaannya dengan tokoh ibu, membuka pintu yang terkunci. Dan ia pun

mengatakan jika mencari lagi lebih banyak memori, itu akan mengantarkan pada sang Ibu. Lihat gambar 4.24.



*Gambar 4.24 Petunjuk mengenai misi dan cerita dari Teddy*

Teddy mengatakan “*Maybe, if we can find more memories like this, it might bring us to her!*” Kata *memories* yang dikatakan Teddy adalah merujuk pada benda yang dicari.

Pada pencarian terhadap benda – benda tersebut, tokoh monstermonster akan muncul, akan disertai munculnya efek *blurry*. Lihat gambar 4.25.



*Gambar 4.25 kehadiran tokoh monster*

Dalam game ini, tokoh utama tidak bisa melawan, maka pilihan yang diberikan oleh *game* ini adalah sembunyi. Hal seperti ini berulang hingga pemain berhasil menemukan benda – benda yang dicari. Mendekati bagian akhir permainan, terdapat adegan dalam *game* yang menunjukkan kehadiran monster, monster tersebut menarik boneka Teddy yang dipegang oleh tokoh utama, lihat gambar 4.26.



*Gambar 4.26 adegan tarik menarik antara tokoh utama dan monster*

Setelah adegan tersebut, tokoh utama terjatuh ke dalam sebuah tempat gelap. Di tempat gelap ini muncul adegan yang berfungsi menjadi eksposisi konflik sekaligus tokoh ibu yang berbeda dari saat di awal *game*.



*Gambar 4.27 Tokoh utama yang terjatuh di tempat asing*

Pada gambar 4.27, tokoh utama terbangun di tempat asing dan berusaha menjelejah tempat tersebut. Terdapat beberapa cuplikan aneh disertai suara percakapan sang Ibu, lihat gambar 4.28. seperti terlihat pada gambar terdapat teks subtitle bertuliskan “Not now.”, kata itu diucapkan oleh sang Ibu dengan nada yang menunjukkan bahwa ia sedang dalam keadaan yang kurang baik.



*Gambar 4.28 teks subtitle dari ucapan tokoh Ibu dalam game*

Kemudian muncul adegan lain yang memperlihatkan sosok ibu yang sedang pergi menjauh sembari mengatakan “*Not now, hun.*” dan ia memperlihatkan gestur yang menunjukkan keengganannya bermain dengan tokoh utama. Lihat gambar 4.28.



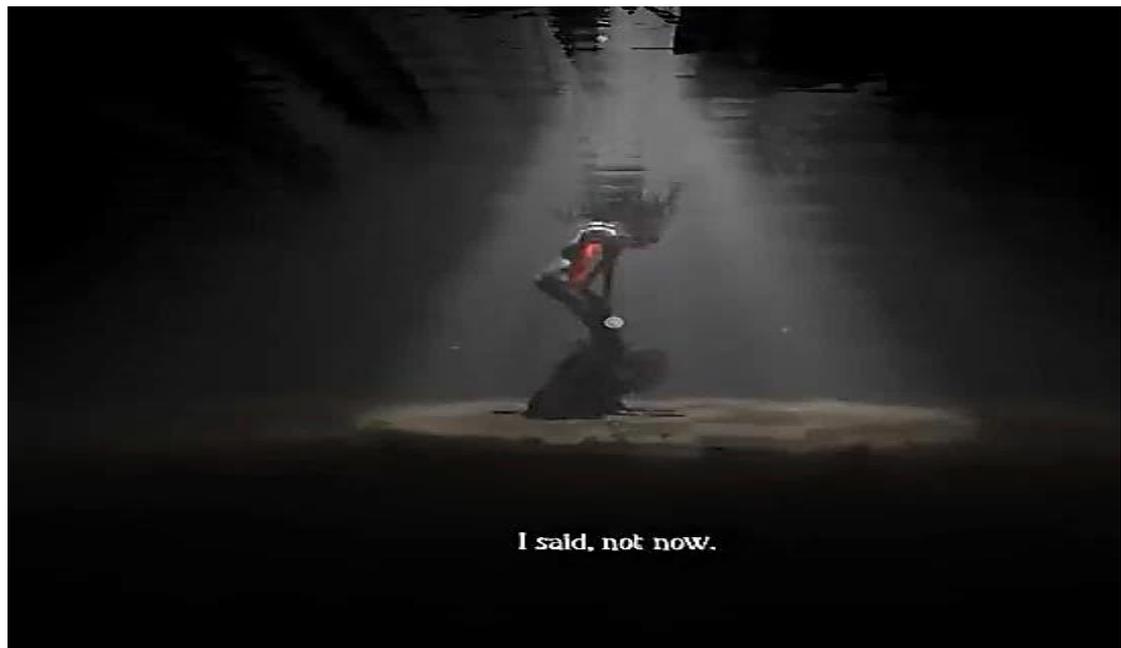
*Gambar 4.29 teks subtitle dan tokoh ibu*

Semakin jauh pemain melewati bagian ini, tokoh Ibu di gambarkan semakin kelam. Pada gambar 4.29 terlihat tokoh Ibu yang terlihat sempoyongan dan terlihat sedang meminum sesuatu, ia mengatakan "*I said, not now*" dengan nada marah.



*Gambar 4.30 keadaan tokoh ibu yang sedang meminum alkohol*

Pada saat itu terjadi, dengan cepat terjadi perubahan tokoh dari Ibu menjadi tokoh monster, disertai efek *blurry*, hal ini memperkuat bahwa monster yang selama ini hadir di dalam permainan adalah tokoh ibu. Perubahan tokoh ibu ke monster bisa dilihat pada gambar 4.31.



*Gambar 4.31 tokoh ibu berubah menjadi monster*

Pada bagian ini, terlihat efek *blurry* yang masih tetap ada ketika tokoh monster muncul. Dan adegan ini menunjukkan konflik dalam *game* yang berkaitan dengan tokoh Ibu.

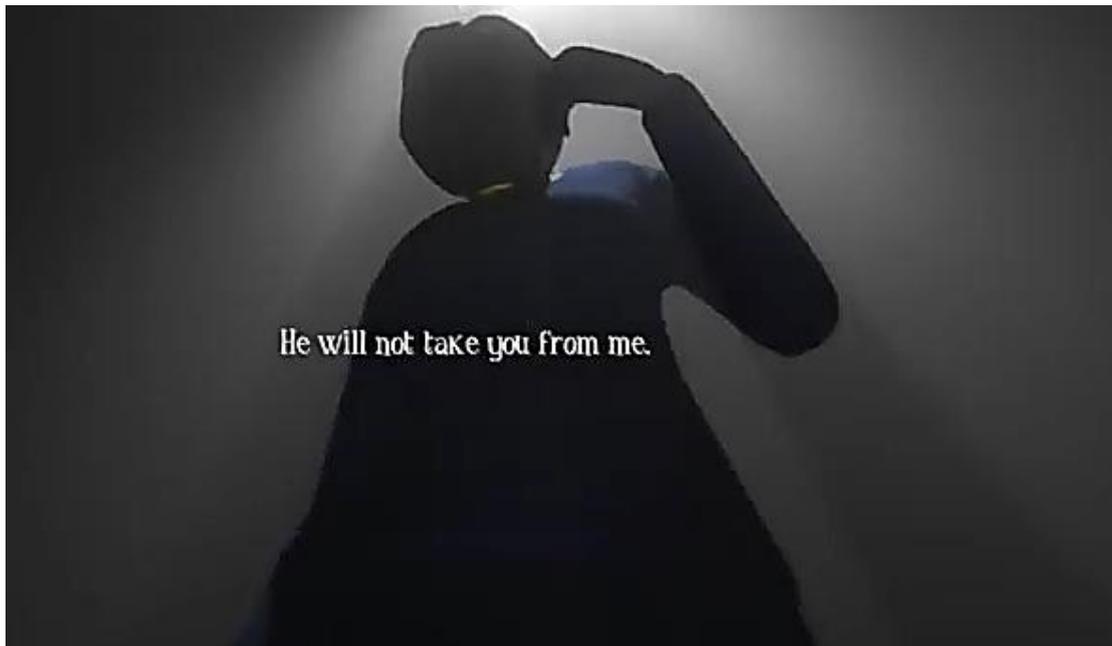
Selanjutnya pada gambar 4.32, terlihat ucapan dari sang Ibu yang mengatakan “*sweetie, be quiet now. Mommy have a very rough day*”, kalimat ini memperlihatkan karakter sang Ibu yang tempramental dan menunjukkan depresi dari sang Ibu.



*Gambar 4.32 Penggambaran tokoh ibu semakin kuat*

Pada gambar 4.32 terdapat pula tokoh monster yang memiliki wujud berbeda dari sebelumnya. Dan ini berkaitan dengan kalimat yang keluar dari sang Ibu, terutama pada bagian “...*Mommy have a very rough day*”, seakan monster dengan wujud berbeda ini menggambarkan sesuatu yang membuat sang ibu mengalami hari yang berat.

Tepat setelah itu, tokoh ibu mengatakan “*he will not take you from me*” tentunya kalimat ini memiliki makna tertentu, dan yang terpenting adalah siapa yang ia sebut “he”. Hal tersebut dapat dilihat gambar 4.33.



*Gambar 4.33* perkataan tokoh ibu yang menimbulkan tanda tanya

Setelah berbagai sekuen kejadian yang ditutup oleh adegan seperti pada gambar 4.33, latar atau *setting* kembali seperti semula. Yaitu kembali ke latar rumah dari tokoh utama. Kemudian tokoh utama diharuskan berjalan hingga akhirnya sampai ke bagian dapur, disini terlihat tokoh ibu dalam keadaan mabuk dan depresi, terduduk di bawah. Lihat gambar 4.34.



*Gambar 4.34 tokoh ibu yang sedang meminum alkohol*

Pada gambar 4.34, terlihat tokoh ibu sedang dalam keadaan sedih dan mabuk, dan ia terlihat memegang memegang botol minuman keras. Ketika pemain mendekati tokoh ibu, tokoh ibu marah dan mendorong tokoh utama. Pada saat tokoh ibu mendorong, muncul efek *blurry*. Kehadiran efek *blurry* ini sebelumnya berkaitan dengan kemunculan monster, sehingga disini terdapat eksposisi yang menjelaskan bahwa selama ini tokoh monster merupakan penggambaran dari tokoh ibu ketika mabuk. Lihat gambar 4.35.



*Gambar 4.35 kemarahan sang ibu disertai efek blurry*

Kehadiran adegan pada seperti gambar 4.35 membuktikan bahwa sejak awal *game*, efek *blurry* yang muncul merupakan bentuk *foreshadowing* yang berfungsi menunda kisah terungkap, juga berfungsi eksposisi mengenai sumber konflik yang berhubungan dengan tokoh Ibu. Kemudian tokoh ibu berkata "*its too much*", mengindikasikan bahwa ia sudah tidak sanggup mengalami depresinya. Lihat gambar 4.36.



*Gambar 4.36 tokoh ibu yang depresi dan sedih*

Berdasarkan pemaparan dari *game*, kejadian yang ada menggambarkan keadaan dari tokoh utama yang belum mengerti tentang masalah orang dewasa sehingga ia menggambarkan tokoh ibu yang mabuk dan marah sebagai monster dalam *game*.

#### **4.1.2 Bentuk naratif dinamik**

Bentuk naratif dinamik dalam *game* terdiri dari aspek dalam *game* yang bernama *NPC* atau *non-playable character*. *NPC* sudah di desain untuk bisa melakukan aktivitas atau tindakan sendiri tanpa campur tangan dari pemain. Tipe *NPC* terbagi dalam beberapa jenis, ada yang hanya melakukan aktivitas sederhana dan ada pula yang melakukan aktivitas rumit dan berpengaruh terhadap cerita dalam

*game*. Dalam *game Among the Sleep* terdapat *NPC* yang memiliki pengaruh terhadap progresi naratif. Keberadaannya penting untuk membantu pemain melengkapi suatu aktivitas yang tidak bisa dilakukan seorang diri.

Dalam *game Among the sleep*, *NPC* yang memiliki peran penting terhadap progresi naratif. Dalam cerita, pemain dipertemukan dengan sebuah boneka yang dapat berbicara bernama Teddy. Kehadiran Teddy berpengaruh terhadap progresi naratif dalam *video game* ini, sebab beberapa misi dalam *game* ini membutuhkan tindakan spesifik yang dilakukan Teddy. Kemunculan Teddy terjadi ketika tokoh utama masih berada di kamar tidurnya, tepatnya di awal *game*. Lihat 4.37.



*Gambar 4.37 Teddy memperkenalkan diri*

Kehadiran sosok Teddy dalam *gameplay* cukup membantu, sebab ada tindakan spesifik yang dilakukan olehnya. Tindakan itu pun bukan merupakan

sebuah pilihan, akan tetapi sudah menjadi bagian dari skenario yang ada di dalam *game*. Lihat gambar 4.38.



*Gambar 4.38 Tindakan spesifik yang hanya bisa dilakukan oleh Teddy*

Pada gambar 4.38, Teddy sedang membuka pintu, pintu tersebut hanya terbuka dengan kunci berupa tangan Teddy. Ini merupakan contoh dari *NPC* walaupun bukan termasuk ke dalam bentuk naratif dominan yang berkaitan dengan progresi naratif.

#### **4.2 Fungsi bentuk naratif dominan dalam *game***

Berdasarkan hasil analisis, bentuk naratif paling dominan berasal dari kategori pasif yaitu eksposisi. *Game Among the sleep* menekankan pada gaya penceritaan yang sederhana akan tetapi memiliki makna yang mendalam, seperti

yang terlihat bahwa tokoh ibu mengalami depresi dan menggambarkan hubungan tidak harmonis dengan ayah dari tokoh utama, walaupun tidak dijelaskan secara eksplisit.

Bentuk narasi pasif yang berkaitan dengan progresi naratif adalah eksposisi. Eksposisi terbagi ke dalam beberapa jenis. Jenis pertama adalah eksposisi teks. Eksposisi ini berfungsi memberi informasi kepada pemain yang berkaitan dengan tata cara bermain, contohnya adalah ketika teks *“Hold [left mouse Button] to pick up objects”* muncul dan ketika pemain mengetahuinya kemudian pemain secara langsung mempraktekannya dalam permainan. Kemudian ada eksposisi gambar yang memiliki fungsi serupa dengan eksposisi teks, hanya saja berupa gambar dan fungsi gambar ini menandakan objek dalam *game* yang hidup atau bisa berinteraksi dengan pemain. eksposisi yang terakhir adalah sinematik, eksposisi ini muncul menampilkan efek sinematik dalam permainan, yaitu dalam *game* ini berupa efek *blurry* atau *blurry* dalam layar. Efek ini bukan hanya sekedar tampilan visual untuk membuat suasana menjadi mencekam, tetapi memiliki fungsi lain, yaitu memberikan sebuah implikasi atau pesan tersembunyi mengenai konflik dalam *game*. Pada awal *game*, kehadiran pertama efek *blurry* terjadi ketika tokoh ibu menghampiri pintu depan rumah dan terdengar emosi. Kehadiran efek *blurry* tersebut sebenarnya merupakan *foreshadowing* dari konflik utama dalam *game* yang berkaitan dengan tokoh Ibu. Di pertengahan permainan, pemain akan menemui sejumlah misi dan tantangan seperti mencari benda tertentu dan menghadapi monster. Efek *blurry* ketika monster datang terjadi beberapa kali hingga mendekati bagian akhir dari permainan. Efek *blurry* yang muncul di

pertengahan permainan memiliki fungsi mengenai teknis permainan, contohnya jika muncul efek *blurry*, pemain harus segera bersembunyi agar permainan tidak berakhir. Selain teknis permainan efek *blurry* yang hadir di pertengahan permainan berfungsi sebagai jembatan menuju fakta yang akan diungkap di akhir permainan. Pada bagian akhir permainan, terdapat adegan dalam *game* yang mengungkap fakta bahwa tokoh Ibu ternyata merupakan monster yang selama ini hadir dalam permainan. Kehadiran efek *blurry* berfungsi memberi implikasi bahwa konflik dalam *game* akan berpusat pada tokoh ibu yang mengalami depresi sehingga menjadi pemabuk, kondisi ia yang mabuk digambarkan dalam permainan dan imajinasi tokoh utama sebagai monster. Selain itu, sudut pandang orang pertama yang digunakan sejak awal permainan menjadi sebuah aspek yang berfungsi memperkuat kesan horor, dan bagaimana pandangan dari seorang anak kecil terhadap sekitarnya.

Naratif yang terakhir yaitu naratif dinamik. Jenis naratif dinamik yang hadir dalam *game* ini adalah *NPC*. Naratif ini berfungsi memperkaya segi permainan dan juga memperluas segi cerita yang bisa dianalisis. *NPC* dalam *game Among the Sleep* bernama Teddy, ia termasuk jenis *NPC* dengan detail cukup tinggi. Teddy memiliki detail bukan mengenai desain visualnya, tetapi bagaimana ia didesain dengan memiliki dialog atau pembicaraan yang memberikan informasi naratif mengenai cerita kepada pemain dan tindakan yang dia lakukan menjadi kunci agar progresi naratif bisa terjadi. Contoh dari tindakan spesifik yang dilakukan *NPC* Teddy adalah ketika ia menawarkan bantuan kepada pemain dan hal ini terjadi tanpa dikendalikan pemain, tetapi terjadi ketika syarat – syarat untuk hal tersebut bisa

terpenuhi, seperti ketika pemain telah sampai pada tempat tertentu dan lain sebagainya. Kehadiran *NPC* ini berfungsi mengarahkan dan menjadi salah satu kunci terjadi progresi naratif, sebab jalannya cerita memiliki pengaruh besar dari hal – hal yang didesain di *NPC* bernama Teddy ini.

Kedua bentuk naratif di atas juga menghadirkan trauma yang dialami oleh tokoh utama. Trauma tersebut membuatnya berimajinasi dengan menggambarkan Ibunya yang selalu mabuk dan marah sebagai monster. Heriyati (2017) mengutip Caruth mengatakan bahwa trauma merupakan sebuah pengalaman yang terlalu menyakitkan untuk diterima oleh kesadaran, sehingga ditekan ke alam bawah sadar dan berusaha melupakan kejadian yang berkaitan dengan traumanya dari hidup mereka. Namun trauma tersebut muncul kembali dalam bentuk halusinasi, mimpi buruk. Dalam *game Among the Sleep*, trauma tokoh anak tersebut membuatnya menggambarkan keadaan Ibunya yang marah di gambarkan sepanjang permainan sebagai sosok monster. Dengan demikian, *game* dalam *Among the sleep* sangat terkait dengan pengungkapan trauma yang dialami oleh tokoh utama.

Begitu pula keadaan sang Ibu, penyebabnya menjadi depresi karena pengalamannya yang buruk dengan suaminya, kata “he” pada gambar 4.32 merupakan kata pengganti dari suaminya, sehingga trauma dan depresinya membuat ia berusaha lari atau melupakannya masalahnya dengan meminum alkohol, selain itu tokoh ibu pun ketakutan bahwa tokoh utama yang merupakan anaknya akan dibawa oleh suaminya. Sementara di sisi lain, tokoh utama terkena dampak dari masalah yang dialami oleh ibunya. Dengan demikian kedua tokoh ini, yaitu tokoh utama dan Ibu memiliki traumanya masing - masing. Tokoh utama

mempunyai trauma akibat melihat ibunya yang sering marah-marah dan depresi. Sementara itu, sang Ibu memiliki trauma berkaitan dengan keadaan rumah tangga atau hubungan dengan suaminya. Tokoh Ibu dalam *game* ini juga berusaha menghilangkan atau melupakan trauma yang di alaminya dengan meminum alkohol. Pemilihan tokoh utama sebagai seorang anak kecil yang masih belum mengerti apa – apa menyejajarkan pengetahuan pembaca dan pemain *game*. Perjalanan pemain sepanjang *game* juga membuka kisah trauma ibu dan anak yang menjadi tokoh dalam *game* tersebut.

Selain itu, misi-misi dalam *game* yang mengharuskan tokoh utama untuk mengumpulkan benda – benda seperti liontin, kotak musik, buku cerita, dan boneka gajah berkaitan dengan memori tokoh utama tentang ibunya. NPC Teddy berkata bahwa benda benda tersebut akan mengantarkan pada ibunya. Hal ini dapat diinterpretasikan sebagai keinginan tokoh utama untuk bertemu dengan sosok Ibu yang ia kenal sangat menyayanginya, seperti penggambaran pada awal *game*.