

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan analisis pada bab IV, progresi naratif dalam *game Among the Sleep* berkaitan dengan dua kategori naratif. kedua kategori naratif ini terdiri dari pasif dan dinamik. Pertama, kategori pasif menjadi bentuk paling dominan dalam *game*, naratif pasif memiliki bentuk naratif bernama eksposisi. Eksposisi merupakan suatu bentuk naratif yang berfungsi memperkenalkan beberapa aspek penting dalam *game*. Kemunculan eksposisi bisa melalui beberapa bentuk yaitu, teks, gambar dan, adegan/efek sinematik. Ketika muncul dalam bentuk teks dan gambar, eksposisi dalam *game Among the Sleep* akan berfungsi memperkenalkan kepada pemain mengenai cara bermain, contohnya seperti cara mengambil atau memindahkan sebuah objek yang akan diberikan melalui sebuah teks yang muncul pada layar permainan. Dalam *video game*, sebuah objek belum tentu bisa berinteraksi dengan pemain, maka untuk membedakan hal tersebut, muncul eksposisi berbentuk gambar. Eksposisi berbentuk gambar dalam *game Among the Sleep* berfungsi sebagai penanda dari objek dalam *game* yang bisa berinteraksi dengan pemain, gambar berupa tangan akan muncul ketika sudut pandang kamera dalam *game* diarahkan kepada objek yang bisa berinteraksi. Eksposisi terakhir adalah sinematik naratif, sinematik naratif yang muncul dalam *game* ini yaitu berupa sebuah efek sinematik *blurry*. Efek *blurry* yang muncul dalam *game* ini bukan

sekedar efek visual belaka, tetapi juga berfungsi sebagai suatu media untuk menyampaikan suatu implikasi mengenai konflik dalam cerita, selain itu, implikasi lain ketika efek *blurry* ini muncul adalah menggambarkan trauma dari tokoh utama.

Melalui eksposisi, progresi naratif yang terjadi semakin menarik karena memperlihatkan sudut pandang yang tidak biasa, yaitu dari sudut pandang anak – anak.

Bentuk selanjutnya berkategori dinamik, naratif dinamik dalam *video game* *Among the Sleep*, naratif ini bukan yang dominan dalam game ini, akan tetapi memiliki peran sebagai kunci dari progresi naratif dalam *game*. *NPC* atau *Non Playable Character* adalah tokoh dalam *game* yang bukan dikendalikan oleh pemain, mereka dikendalikan oleh sistem dalam *game*, sehingga mereka terlihat hidup dan memang berfungsi mewarnai keadaan dalam *game* agar lebih menarik. Fungsi dari *NPC* dalam *game* ini menjadi penggerak cerita melalui hal yang bisa dilakukannya, beberapa kejadian dalam *game* hanya bisa terjadi melalui *NPC* bernama Teddy. Teddy memiliki fungsi sebagai pelengkap dari segi permainan dan juga cerita. Ia selalu mengeluarkan dialog mengenai hal yang terjadi dalam *game* maupun mengenai hal yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Selain itu, ia juga berfungsi menutupi kekurangan dari tokoh utama yang memiliki keterbatasan dalam berpikir dan berbicara karena berusia dua tahun.

5.2 SARAN

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam memahami bahwa *video game* merupakan suatu media modern yang memiliki naratifnya sendiri. Diharapkan bahwa penelitian lain bisa mengambil sisi lain dari *game Among the Sleep*, seperti isu feminisme yang hadir dalam *game* ini, yang ditunjukkan melalui tokoh ibu yang mengalami depresi karena masalah dalam rumah tangganya. Sehingga memberikan kesempatan pada bidang kajian lain yang lebih luas.