

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dari tahun ke tahun teknologi selalu berkembang dengan pesat, termasuk di dalamnya perkembangan media hiburan. Teknologi memungkinkan media hiburan lebih variatif dan bisa dinikmati oleh orang dari berbagai tempat, tidak terbatas pada lokasi dan waktu saat hiburan itu berlangsung. Salah satu contohnya adalah *video game*. Kelebihan *video game* ada dari sisi interaktivitasnya, pemain dibuat merasakan seakan sedang berkontribusi dalam cerita. Contohnya ketika pemain berhasil mengontrol tokoh yang digunakan agar tidak tertembak, hal semacam ini merupakan keunikan dalam *video game*, media lain hanya membuat penonton atau pembacanya menyaksikan atau membaca cerita yang disajikan hingga selesai. Selain itu, *video game* juga bisa mengambil unsur dari media lain seperti musik, *film*, dan teks, yang kemudian diimplementasikan ke dalam *game*.

Video game mengalami masa perkembangan seiring dengan majunya teknologi, dahulu karena keterbatasan teknologi, *video game* hadir dengan cara bermain sederhana, tanpa cerita yang kompleks, dan visual apa adanya. Dengan semakin majunya teknologi, *video game* mempunyai cerita yang semakin kompleks, cara bermain yang jauh lebih rumit serta memiliki kualitas visual yang semakin baik.

Audiens dari *video game* biasa disebut pemain. Pemain melakukan interaktivitas dengan *video game* sejak pertama kali bermain. Hasil dari interaktivitas tersebut membuat perubahan sehubungan dengan tokoh dan progresi cerita. Dengan adanya campur tangan pemain, tokoh dapat menjadi lebih kuat atau alur cerita akan bergulir.

Interaksi antara pemain dengan *game* penting karena berkaitan dengan tujuan dari para penikmat *video game* itu sendiri yaitu menyelesaikan misi dalam *game* tersebut. Jika pemain ingin menyelesaikan misi atau cerita, pemain harus memainkan *game* sesuai peraturan *game* tersebut. Berkaitan dengan memainkan *video game*, Domsch (2013: 15) mengatakan bahwa “*Indeed, most games can be defined as rule systems, but within those system, different rules have different function and work in different ways*”, berdasarkan pemaparan yang disampaikan Domsch, *video game* merupakan sebuah sistem dengan aturan – aturan di dalamnya, setiap aturan memiliki fungsi berbeda satu sama lain. Domsch (2013) menambahkan pula bahwa perbedaan dari aturan – aturan tersebut adalah mengenai beberapa aturan berfungsi menjelaskan keberadaan aspek – aspek dalam *game* seperti keberadaan tokoh apa saja yang ada, di sisi lain terdapat aturan yang menjelaskan ketetapan atau aturan dalam cara bermain.

Jika dalam bermain pemain tidak mengikuti aturan, kemungkinan pemain tidak akan memiliki progres yang lebih jauh lagi. *Video game* yang dimainkan pasti akan meminta pemain melakukan tindakan spesifik tertentu agar progresnya bisa berlanjut, contohnya, dalam *video game* sang tokoh diharuskan berlari akan tetapi pemain hanya membuatnya berjalan yang berakibat pada matinya sang

tokoh dalam *game*. Hal itu merupakan salah satu contoh dari kurangnya interaksi pemain dengan *game* yang dimainkannya. Pemain harus mengulang sekuen tersebut untuk dapat melanjutkan progresi naratif, berkaitan dengan hal tersebut, Domsch (2013) mengemukakan bahwa saat pemain melakukan aktivitas di dalam *game*, maka *game* akan merepresentasikan aktivitas tersebut dan memperlihatkan konsekuensi dari tindakan pemain melalui progresi naratif dan perubahan lain dalam *game*. Dengan pengertian lain, *game* akan memperlihatkan sebuah perubahan sebagai dampak dari apa yang dilakukan pemain dan bisa muncul dalam bentuk yang berbeda-beda.

Peraturan dalam *game* perlu diketahui oleh pemain karena salah satu syarat agar progresi terjadi yaitu dengan bermain mengikuti aturan yang berlaku. Sebagai sistem yang di dalamnya terdiri dari berbagai macam aturan, *video game* memiliki unsur-unsur yang membentuk naratif, seperti yang Domsch (2013:31) kemukakan bahwa , “*Once it is established that, rather than games being narrative, they contain narrative through narrative forms*”. Maksud dari pernyataan Domsch di atas yaitu *video game* mengandung naratif, naratif tersebut bisa diidentifikasi berdasarkan sifatnya yaitu terdiri pasif, aktif dan dinamik (Domsch, 2013). Ketiga kategori ini seperti namanya, memiliki caranya sendiri dalam menjalankan fungsinya sebagai fitur dalam *game*. Bentuk naratif pasif, hanya bisa dilihat tanpa bisa berinteraksi dengan pemain, berfungsi memberikan informasi yang berhubungan dengan *game*, baik itu terkait dengan teknik permainan maupun berkaitan dengan cerita. Kemudian ada bentuk naratif aktif, naratif ini berkaitan dengan tindakan pemain di dalam *game*, dan terdapat fitur

dalam game yang akan aktif bila tindakan pemain memicu pemuncunya. Terakhir adalah bentuk naratif dinamik, sama dengan naratif aktif, akan tetapi naratif ini tidak bergantung pada pemain, naratif ini sudah di desain agar bisa melakukan sesuatu tanpa ada intervensi dari pemain.

Bentuk naratif dalam *video game* merupakan bagian dari sistem dan aturan yang ada di dalam *video game*. Pentingnya bentuk naratif dalam sebuah *video game* mendorong untuk mengungkapkan secara lebih mendalam fungsi tersebut khususnya pada progresi naratif. Dalam penelitian ini, video game yang dibahas berjudul "*Among the Sleep*" dalam game ini, pemain akan mendapatkan pengalaman unik yaitu melihat dari sudut pandang anak berusia dua tahun yang mengalami kejadian supernatural seperti adanya monster dan pergi ke tempat yang dipenuhi kejadian aneh, tokoh utama harus mencari beberapa benda yang berkaitan dengan ibunya, agar bisa bertemu dengan ibunya yang tiba – tiba menghilang di dalam rumahnya. Berhubungan dengan dilakukannya penelitian ini ada tiga artikel terdahulu yang membahas topik yang sama yaitu tentang naratif, artikel ilmiah yang pertama berjudul "Narrative Structure in *Computer and Video games*: Part 1: Context, Definitions, and Initial Findings" yang ditulis oleh Barry Ip (2011). Topik dari artikel tersebut membahas tentang penggunaan dari naratif dalam *video game* seperti cutscene, dan dalam penelitian tersebut menggunakan *game classics* hingga modern. Hasil dari penelitian Barry menunjukkan ada perbedaan yang sangat menonjol dalam dua dekade dalam interaktif naratif antara penggunaan naratif dari *game* klasik hingga *game* modern.

Artikel terdahulu yang kedua berjudul “*Mass Effect 2: A case study in the design of game narrative*” yang ditulis oleh Bizzochi (2012) yang membahas naratif dalam video game *Mass Effect 2*, hasil dari analisisnya menemukan bahwa bahwa video game *Mass Effect 2* menggunakan beberapa strategi desain yang membuat pemain bisa menjelajahi aspek naratif lebih dalam seperti menyalurkan emosinya terhadap karakter yang mereka gunakan.

Penelitian terdahulu yang ketiga berjudul “Narrative Formation Of Mass Effect 3 Video game: A Future Narrative” yang ditulis oleh Ali Topan Ramadhan (2016), hasil dari penelitian ini yaitu pemain dapat mempengaruhi cerita permainan saat berada dipertengahan cerita, sementara di sisi lain, naratif yang akan diterima pemain juga merupakan hasil dari pilihan yang dilakukan pemain.

Meskipun penelitian sebelumnya mempunyai kesamaan pembahasan yaitu membahas mengenai naratif, tetapi penelitian yang dilakukan penulis berfokus pada progresi dalam game yang dipengaruhi oleh naratif yang ada di dalam game. Penelitian ini berjudul “**Progresi Naratif dalam Video Game ‘Among The Sleep’**”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apa bentuk naratif paling dominan yang mempengaruhi progresi naratif?
2. Apa fungsi dari bentuk naratif paling dominan?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengidentifikasi bentuk naratif dominan yang mempengaruhi progresi naratif
2. Untuk menganalisis fungsi dari bentuk naratif dominan terhadap progresi naratif

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini berupaya untuk menganalisis progresi naratif dalam *video game* yang terjadi berkat bentuk naratif dan pemain. Penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi kepada bidang sastra dalam mengidentifikasi naratif dalam *video game*.

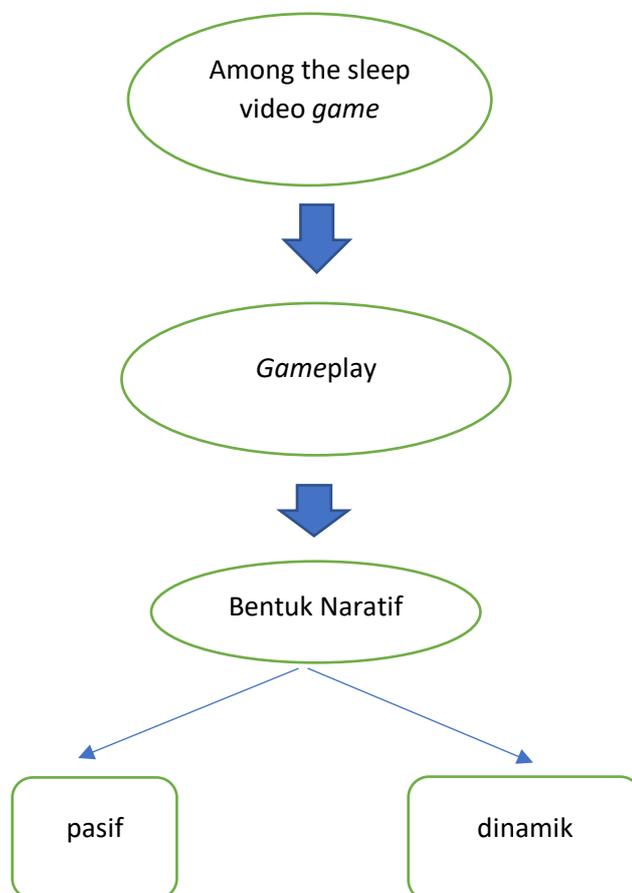
Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman peneliti mengenai fungsi dari bentuk naratif terhadap progresi naratif dalam sebuah *video game*.

1.5 Kerangka teori

Penelitian ini menggunakan teori tentang bentuk naratif yang kemukakan oleh Domsch (2013), Domch dalam bukunya yang berjudul “Storyplaying: Agency and narrative in video games” menjelaskan tentang bentuk naratif dalam *video game*, bentuk naratif ini menjadi fitur penting dalam *game* yang dijadikan sarana oleh *game* dalam menyampaikan naratif. Seperti yang dikemukakan oleh Domsch:

“rather than games being naratif, they contain naratifs through naratif forms, it is helpful to enumerate these form and classify them according to their nature and mode of operation. The merest glance at the contemporary state of video games will show that naratif is an almost ubiquitous and very visible presence.”(2013,31).

Artinya *video game* mengandung naratif, naratif tersebut muncul dengan mengambil suatu bentuk yang bisa diklasifikasikan berdasarkan sifat dan cara beroperasinya. Bentuk naratif menurut Domsch (2013) terdapat dua jenis, yang terlihat dan tidak terlihat. Keduanya bisa diidentifikasi berdasarkan cara kerjanya.



Bagan.1 Kerangka teori

Seperti yang dibahas pada paragraf-paragraf sebelumnya mengenai keunggulan video game dari sisi interaktivitasnya, terdapat pula bentuk naratif yang menjadi fitur penting dalam video game. Progesi naratif yang terjadi dalam *video game* bisa dihubungkan dengan ketiga kategori bentuk naratif ini. Setiap bentuk di klasifikasikan berdasarkan sifat dan mode operasionalnya (Domsch 2013). Untuk penelitian ini, dari ketiga bentuk naratif yang ada, hanya bentuk pasif berupa eksposisi yang akan dibahas. Dikarenakan terdapat keunikan dari video game *Among the Sleep* yang memperkenalkan aspek seperti konflik, cerita dan tokoh didalamnya.