

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Naratif

2.1.1 Pengertian naratif

Naratif menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) online yaitu “bersifat narasi; atau bersifat menguraikan (menjelaskan dan sebagainya)”. Definisi naratif menurut Abbott (2010:1) adalah sebuah cerita atau secara umum artinya menceritakan suatu cerita. Cerita secara umum memiliki peristiwa atau beberapa peristiwa yang berjalan sesuai kronologis waktu dan peristiwa itu disampaikan melalui beberapa media. Suatu peristiwa bisa memenuhi syarat menjadi suatu cerita jika adanya perubahan dari keadaan awal. Definisi lain dari naratif menurut Nielsen (2008:172) adalah :

“Narrative can be defined as a succession of events. Its basic component are: the chronological order of the events themselves (story), their verbal or visual representation (text), and the act of telling or writing (narration).”

Nielsen (2008:172) juga menjelaskan bahwa walaupun cerita dan *plot* secara teknis adalah unsur dari sebuah naratif. Berdasarkan beberapa definisi di atas, naratif adalah suatu peristiwa yang bisa mengantarkan pada situasi yang berbeda dan tidak terbatas menjadi satu peristiwa saja melainkan beberapa dari mereka terjadi secara kronologis atau berurutan.

2.2 *Video game*

Definisi *video game* menurut Jesper Juul (2003:35) harus bisa menjelaskan tiga hal, yaitu jenis sistem yang ditata oleh desain dari *game*, hubungan antara *game* dengan pemainnya, dan hubungan antara memainkan *game* dengan hasil yang akan didapat di dalam dunia *game*. Nielsen (2008:34) melalui bukunya memperjelas definisi dari Juul sebagai berikut :

“A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable.”

Berdasarkan teori di atas *video game* dapat didefinisikan sebagai sebuah sistem yang berjalan berdasarkan pada desain yang sudah ditentukan sebelumnya. Desain dalam sebuah *video game* biasa disebut dengan *rules*. *Rules* diartikan sebagai aturan yang membuat pemain melakukan tindakan yang sesuai dengan ketentuan untuk menghasilkan sesuatu (*outcome*). Walaupun sistem tersebut berjalan sesuai desain/aturan yang sudah ditetapkan, akan tetapi pemain dapat mempengaruhi *outcome* tersebut dengan melakukan aktivitas tertentu.

2.3 *Naratif dalam video game*

Menurut Nielsen (2008:172), saat berbicara mengenai cerita, plot, dan naratif dalam *video game*, kita merujuk pada sukseksi lebih dari satu *event* yang sudah ditentukan sebelumnya oleh desain dari *game*. Dengan begitu sistem mengharuskan

pemain melakukan suatu aktivitas secara spesifik jika ingin berhasil menyelesaikan sebuah misi.

Nielsen (2008:174-189) membagi beberapa elemen penting dari naratif yang relevan dengan *video game* menjadi tiga kategori besar yang terdiri dari, *fictional world*, *mechanic of the narrative* dan *reception*.

2.3.1 The fictional world

Fictional world atau dunia fiksi adalah dunia dalam *game* yang berfungsi seperti panggung drama untuk aksi yang dilakukan pemain. Kebanyakan elemen yang ada hanya untuk dilihat dan tidak dapat dimainkan. Hanya objek yang berkaitan dengan *gameplay* yang bisa digunakan. Meskipun begitu ada beberapa *game* modern yang menawarkan kemungkinan berinteraksi dengan objek yang tidak ada hubungannya dengan cerita. Setiap *game* memiliki cara yang berbeda-beda dalam mengindikasikan objek yang relevan, sebagai contoh dalam *game Blade Runner*, kursor atau tanda panah akan berubah warna saat pemain menggerakannya ke objek yang memang bisa digunakan.

Komponen yang paling penting dalam dunia *game* adalah ruang *game* atau disebut *setting* untuk *gameplay*. Ruang dalam *game* tidak realistik, tapi ruang tersebut memproduksi beberapa fitur yang ada di dunia nyata. Ruang tersebut memiliki aturan untuk memfasilitasi *gameplay*. Contohnya, dalam *game Myst*, ruang *game* terlihat terbuka, tapi sebenarnya pemain dipaksa untuk mengikuti rute spesifik dan tidak bisa merubah rute atau menjelajahi sekitar. Hal seperti ini

menjadi penting karena *game* tersebut mengatur pergerakan pemain dalam satu arah, yaitu menuju tujuan akhir dari *game*.

2.3.2 *The mechanic of the narrative*

Fungsinya yaitu membuat pemain merasa berkontribusi dalam plot. Cara bermain yang paling berhasil adalah saat tindakan yang dilakukan memperlihatkan konsekuensi terhadap plot. Tindakan yang dilakukan berkaitan dengan misi yang disediakan oleh *game*. Dari sudut pandang desainer, misi-misi atau tantangan dalam *game* adalah seperangkat parameter dalam dunia *game* yang dibuat untuk pemain dengan memanfaatkan desain *game* dan *gameplay*. Dari sudut pandang pemain, misi adalah seperangkat tantangan spesifik untuk suatu tindakan; bisa berupa tujuan umum (seperti mengalahkan tokoh antagonis) atau tujuan spesifik (menggambil sebuah ember, lalu mengisinya dengan air dan bawa ember tersebut ke suatu tempat). Misi–misi yang berkaitan dengan pembahasan di atas bisa berupa misi utama ataupun misi sampingan.

2.4 Bentuk-bentuk naratif dalam *video game*

Pada subbab sebelumnya, telah dijelaskan mengenai naratif dalam *video game* secara umum. Pada subbab ini peneliti akan menjelaskan mengenai hal yang lebih spesifik yaitu bentuk-bentuk naratif. Pendapat dari Sebastian Domsch digunakan dalam mencari bentuk naratif, menurutnya naratif dalam *video game* bisa diklasifikasikan, berdasarkan sifat dan mode operasinya.

Maka dari itu Domsch (2013:31-43) menjelaskan tiga kategori besar dari naratif yang terdiri dari pasif, aktif, dan dinamik. Masing masing kategori memiliki beberapa jenis naratif dalam *video game* yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini.

2.4.1 Pasif

Bentuk pasif adalah bagian dari kehadiran naratif yang paling dominan dalam *video game* dan bagian itulah yang paling jelas terlihat dari sudut pandang luar (sedang menyaksikan yang bermain atau bermain). Bentuk ini hadir dengan sifat dan bentuk yang tidak bisa berinteraksi dengan pemain. Umumnya berbentuk naratif tekstual (tertulis dan lisan, seperti surat atau kaset audio) dan naratif sinematik (disebut dengan ‘*cut-scene*’). Keduanya sangat efektif dalam membuat sebuah naratif, mereka juga hampir selalu mempertinggi perbedaan antara naratif dan *gameplay*. Salah satu contoh negatif dari hal ini ada dalam *game Watchmen – The End is Nigh*, yang bergantian menggunakan sinematik naratif (menggunakan teknik rendering dalam *game* dan gaya grafis novel) dengan *gameplay* tipe ‘*beat-em-up*’ yang sangat repetitif dan terkadang tidak berefek terhadap naratif sama sekali.

Naratif pasif selalu identik dengan media pasif seperti film, teks dan radio, tapi mereka bisa dan biasanya memang sering di kontekstualisasikan secara aktif, karena mereka dibangun dalam struktur aktif seperti *video game*. Naratif pasif memiliki beberapa bagian seperti *exposition*, *cutscene*, dan *loading screen*.

2.4.1.1 Eksposisi

Banyak *game* yang memulai permainan dengan *eksposisi* atau biasa disebut dengan intro. Eksposisi muncul sebelum *gameplay* dimulai. Fungsinya adalah untuk memperkenalkan pemain kepada dunia fiktional dan segala propertinya, memberi informasi tentang tokoh yang akan digunakan oleh pemain, dan memperkenalkan tujuan utama dari *game* tersebut. Walaupun demikian, tidak semua dari elemen itu harus disampaikan.

Eksposisi dalam *video game* bisa menggunakan media atau mode presentasi yang berbeda, seperti teks yang dibacakan atau tertulis, gambar atau sinematik naratif. *Game* seperti *Final Fantasy XIII* atau *Metal Gear Solid IV* dimulai dengan sinematik sekuen yang panjang yang hampir tidak bisa dibedakan dengan film yang ada di dunia nyata. Hal tersebut sudah menjadi standar dalam industri *game*. Sekuen pengenalan yang berupa video atau teks yang harus diikuti oleh pemain. Sekuen pengenalan dapat berhubungan dengan *cutscene* yang berupa cuplikan yang mengganggu sesi *gameplay* karena pemain kehilangan kontrol terhadap *game* selama beberapa saat. Berbeda dari *cutscene*, *eksposisi* tidak mengganggu jalannya *gameplay* tetapi justru mendahuluinya, dan juga tidak selalu mengambil ruang *gameplay*.

2.4.1.2 Cutscene

Cutscene secara umum adalah sekuen filmik dalam *video game* yang muncul tanpa interaksi dari pemain. *cutscene* terkadang disebut juga sebagai sinematik atau *in-game movies*. *Cutscene* yang menggunakan format video terkadang disebut juga sebagai *full motion video* atau *FMV*, tapi teknik ini dengan cepat menjadi usang. Biasanya pemain kehilangan kontrol terhadap apapun dalam *game* saat *cutscene* muncul. Beberapa *game* yang mempunyai *cutscene* yang panjang memberikan pilihan untuk melewati *cutscene* tersebut dengan menekan tombol tertentu. Selain itu, *cutscene* selalu ditandai dengan hilangnya interaksi. Dengan demikian, mereka bukan bagian dari *gameplay*, melainkan gangguan terhadap *gameplay*. Selain itu, *cutscene* biasanya memiliki tujuan untuk konten naratif yang menampilkan peristiwa yang sudah di tulis sebelumnya, tokoh dalam tindakan tertentu, dialog, atau memberi informasi tentang dunia *gamenya*. Beberapa pendapat mengatakan bahwa dengan adanya *cut-scene* dan pemisahannya dari *gameplay* menjadi bukti bahwa naratif *gameplay* adalah sesuatu yang berbeda dari naratif tradisional. Akan tetapi hal tersebut hanya berlaku untuk *game* klasik, sementara untuk *game* modern, *cutscene* tidak hanya menggunakan format video terpisah, akan tetapi bisa menggunakan *engine* dalam *game* untuk membuat cuplikan sinematik yang tetap berada dalam ruang lingkup *gameplay* (tidak berbentuk video terpisah).

2.4.1.3 Loading Screen

Loading screen adalah segala sesuatu yang pemain lihat saat *game* memuat data. Biasanya hanya dianggap sebagai gangguan, akan tetapi loading screen juga

bisa mengantarkan informasi tentang *gameplay* dan naratif kepada pemain. *Game* seperti *Dragon Age* menggunakan loading screen untuk memberi informasi kepada pemain mengenai latar belakang naratif dari dunia yang ada di *game* tersebut.

2.4.2 Aktif

Walaupun *video game* menampilkan naratif pasif dengan meniru bentuk media video atau teks, *video game* juga merupakan sistem dinamik untuk sebuah interaksi. Hal ini membuat banyak bentuk yang dipresentasikan dan mengandung konten naratif yang bersifat aktif, yang membuat konten atau presentasinya berkaitan dengan tindakan dari pemain. Bentuk yang dipertimbangkan di sini ada *player actions*, *Quick time events*, *dialogue trees*, dan *event triggers*.

2.4.2.1 Player Actions

Segala tindakan tokoh yang dikendalikan oleh pemain dalam dunia *game* adalah peristiwa yang relevan secara naratif. Jika pemain berjalan memasuki sebuah ruangan, aktivitas berjalannya menjadi peristiwa dalam dunia *gamenya*. Begitu juga dengan aktivitas membuka pintu, menembak musuh, atau mengambil ramuan dan bunga.

Kebebasan pemain dalam *video games* selalu berupa negosiasi antara input pemain dan input dari *game*. Saat ada *cutscene*, pemain tidak dapat memberikan input. Segala hal yang terjadi pada saat *cutscene* sudah ditentukan oleh desain dari *game*. Sementara dalam kasus membuka pintu atau mengambil bunga, input dari pemain menjadi penentu, dan *game* hanya menjadi alat pelapor. Peristiwa ini hanya

akan terjadi jika pemain membuat itu terjadi. Walaupun begitu, tidak semua pintu yang ada di *game* didesain untuk bisa dibuka atau tidak semua bunga bisa diambil, hanya beberapa saja yang bisa dibuka dan diambil sesuai yang telah ditetapkan oleh desainer dari *game* tersebut.

Dalam *player action* input hanya ditekankan pada pemain, sementara dalam kasus *quick time event*, *dialogue trees*, atau *event triggers* sebagai bagian dari naratif aktif inputnya didistribusikan antara pemain dan sistem *gamanya*. Sesuatu terjadi, tapi beberapa bagian spesifiknya dipengaruhi oleh pemain.

2.4.2.2 Event Trigger

Salah satu fitur khusus yang digunakan oleh *game* untuk membuat sesuatu terjadi di dunianya adalah *event trigger*. Sebuah *event trigger* akan menetapkan suatu *event* yang terjadi bila pemain memenuhi syarat yang telah ditetapkan.

Kebanyakan pemicu terkoneksi dengan gerakan spasial dari tokoh yang dikendalikan pemain, sebuah peristiwa akan terpicu saat tokoh dalam *game* memasuki area yang spesifik. Peristiwa itu sendiri adalah sekuen yang sudah ditulis sebelumnya. Berbeda dengan *cutscene* karena ini terjadi di dalam ruang bergerak pemain dan tidak mengganggu waktu *gameplay*. Contohnya bisa berupa dialog yang keluar dari tokoh non-player saat tokoh yang digunakan oleh pemain melewati tokoh *non-player* tersebut. Tujuan utamanya untuk memberi informasi naratif tentang dunia *game*. Berbeda dengan *cutscene*, sesi *gameplay* tidak terganggu dan pemain tetap mempunyai kontrol terhadap tokoh yang digunakannya.

2.4.3 Dinamik

Sebagaimana diketahui bahwa *video game* bukan hanya bisa dideskripsikan sebagai nodal aktif, tapi juga sebuah sistem dinamik, mereka memiliki bentuk naratif yang bisa dialami pemain secara pasif atau tergantung pada input pemain. Dalam *video games* sesuatu bisa terjadi di dalam dunia *game* itu sendiri dan bisa mempengaruhi tokoh yang dikendalikan pemain sebagai bagian dari dunia *game* tanpa partisipasi dari pemain.

2.4.3.1 *Non-player Character* atau NPC:

Non-player character adalah sebutan untuk tokoh dalam *game* yang bukan dikendalikan oleh pemain. Kebanyakan dari *NPC* merupakan bagian dari program dan dikendalikan melalui AI (*artificial intelligence*). *NPC* ini adalah salah satu nodal aktif yang paling penting begitu juga sebagai bentuk dinamik dalam *video game*. Cara berinteraksi dengan *NPC* tidak harus selalu melalui pertarungan, namun ada cara lain seperti melalui dialog. *NPC* bisa dibedakan melalui tampilan visualnya, contohnya ketika salah satu *NPC* terdapat tanda seru yang berada di atas kepalanya maka kemungkinan besar bisa berinteraksi dan memiliki sesuatu seperti misi atau hadiah. Dari sekian *NPC*, ada beberapa yang mempunyai kelebihan seperti mempunyai kepribadian, mempunyai latar belakang, dan mempunyai bagian dalam cerita utama.

Kualitas dari *NPC* ini sangat penting untuk kedalaman naratif yang berusaha disajikan. Kualitas nya terdiri dari dua aspek utama seperti seberapa besar dia dapat dipercaya dan desain tampilannya. Hal lain yang perlu diperhatikan dan sekaligus

sebagai patokan penilaian kualitas sebuah *NPC* adalah tingkat kedinamisannya karena semakin dinamis akan membuat *game* terasa lebih nyata dan tidak membosankan.

2.5 Karakteristik dari *Video game* yang sederhana

Berkaitan dengan penelitian ini, penting untuk diketahui bahwa *video gamememiliki* sebuah tingkat kompleksitas yang berbeda – beda. Dalam penelitian ini, *video game* yang digunakan termasuk tipe sederhana karena tidak memiliki alur bercabang, yang menyebabkan tindakan dari pemain tidak berpengaruh banyak terhadap progresi dari game. Domsch (2013) menjelaskan bahwa :

“Uni-linear gameplay would mean that the order in which the player perceives the game’s existents is completely fixed. Such a fixing would also mean that the player has no differing options at any point in the game (since such a choice would lead to the perception of different existents)”

Dari pernyataan Domsch dapat diketahui bahwa terdapat *game* yang memiliki *gameplay* unilinear, unilinear berarti hanya memiliki satu garis cerita tanpa ada kemungkinan untuk berubah atau keluar dari garis tersebut.

Sementara, disisi lain karakteristik dari *video game* yang tidak sederhana adalah kebalikan dari pernyataan Domsch di atas. Yaitu memiliki alur bercabang

dan dipengaruhi oleh tindakan pemain, pilihan pemain akan menentukan jalan cerita yang akan diterima oleh pemain itu sendiri.