

BAB II. PEMBAHASAN *STORYTELLING* DAN DARK SOULS III

II.1. *Storytelling*

II.1.1 *Storytelling Dalam Video Game*

Video game berkembang seiring dengan majunya teknologi, yang mana dapat membuat pengalaman naratif dalam sebuah *video game* juga ikut berkembang. Perkembangan seperti ini bisa melepaskan beban *game developer* yang terkadang terpaksa untuk membuat sebuah alur cerita yang umum dan linear dan mempermudah untuk membuat alur cerita yang terikat pada interaktivitas dalam sebuah *video game* yang bisa menghasilkan pengalaman yang unik dari masing-masing pemain. (Jarrko, 2015). Kemajuan teknologi juga berperan penting dalam perkembangan *AI* (*artificial intelligence* atau dalam bahasa Indonesia disebut kecerdasan buatan), dengan berkembangnya *AI*, interaktivitas dalam sebuah *video game* juga bisa lebih maju, konsisten, dan dapat isi dalam *video game* sebagai media bisa dieksplorasi lebih dalam. (Lebowitz & Klug 2011, h290-291).

Pada dasarnya, *Role-Playing Video Game* memiliki interaktivitas yang cukup tinggi dibandingkan dengan *video game* yang memfokuskan pada naratif yang linear. Hal ini bisa digunakan oleh *game developer* untuk membuat *story-driven narrative* yang diinterpretasikan sebagai pengalaman pribadi masing-masing pemain. (Lebowitz & Klug 2011, h290-291). *Video game* sebagai media hiburan masih terbilang muda dibandingkan dengan literatur yang sudah ribuan tahun atau film/sinema yang sudah seratus tahun lebih, sedangkan *video game* masih terhitung dalam beberapa dekade. Dalam hal ini *developer* belum mempunyai formula khusus untuk mengimplementasikan *storytelling* yang potensinya dapat digunakan secara penuh pada *video game*, oleh sebab itu, *developer* masih bergantung pada metode *storytelling* yang sudah digunakan pada medium sebelumnya, seperti literatur dan sinema, seperti narasi yang berbasis teks dan *cinematic*, (Jarkko, 2016).

II.1.2. *Narrative Descriptor Sebagai Media Storytelling*

Narrative descriptor adalah elemen dalam *video game* yang mengkomunikasikan aspek cerita dalam *video game* kepada seorang pemain, dan merupakan konteks

luas yang mewakili aspek visual dan sejenisnya dalam sebuah *video game*. (Salen and Zimmerman 2003). *Narrative descriptor* memiliki empat jenis:

A. Instructional Text

Instructional text merupakan tulisan yang mengandung instruksi tentang sebuah perihal dalam suatu konten *video game*. *Instructional text* dapat dijumpai di semua aspek *video game* seperti deskripsi sebuah karakter contohnya.

B. Cutscene

Cutscene merupakan urutan atau *sequence* dalam *video game* yang tidak mempunyai sifat interaktif dan terpisah dari *gameplay*. Sebuah *cutscene* bisa dijadikan untuk menunjukkan sebuah peristiwa atau kejadian dalam *video game*, seperti percakapan antar tokoh, transisi, prolog, dan sebagainya.

C. Interface Elements

Interface elements merupakan petunjuk antarmuka yang memiliki beberapa pilihan untuk melaksanakan sebuah perintah dalam *video game*, seperti contoh: penggunaan tombol untuk sebuah interaksi antara pemain dan objek dalam *video game*.

D. Visual Surrounding

Visual Surrounding merupakan objek tersebar dalam *video game* yang mencakup bidang pandang seorang pemain yang memiliki atau tidak memiliki deskripsi masing-masing.

II.2. Dark Souls

Dark Souls adalah seri pertama dari trilogi, dirilis pada tanggal 22 September 2011, dikembangkan oleh FROMSOFTWARE dan dipublikasikan oleh Bandai Namco. Menurut keterangan dari Hidetaka Miyazaki, selaku *director* Dark Souls pada sebuah wawancara oleh majalah Forbes, inti utama *gameplay* pada Dark Souls adalah mengungkap misteri dibalik redupnya *The First Flame* yang menyebabkan munculnya kutukan yang disebut *Undead Curse*. *Undead Curse* sendiri adalah kutukan yang dimiliki oleh karakter yang dimainkan oleh pemain, karakter pemain disebut juga sebagai *Chosen Undead*.

Dark Souls mengangkat genre *Action Role Playing*, yang mana identitas, gender, dan gaya bermain karakter pemain ditentukan oleh si pemain itu sendiri.



Gambar II.1 *Interface* pembuatan karakter pada Dark Souls
Sumber: Dokumen Pribadi (2019).

Dalam sebuah narasi yang tertulis dalam salah satu *cinematic*, latar di Dark Souls merupakan sebuah kerajaan, yang bernama Lordran dan karakter utama, *Chosen Undead* ditugaskan untuk mengungkap misteri yang menyebabkan redupnya *The First Flame*. *Gameplay* pada Dark Souls dititikberatkan pada tingkat kesulitan yang tinggi, dimana sedikit kesalahan dapat berakibat fatal, pemain akan disediakan perlengkapan seperti baju zirah, tameng, ilmu sihir, senjata yang berupa pedang, tombak, kapak, dan sebagainya, Hanya saja disini tidak dijelaskan cara bermainnya, dan pemain harus bereksplorasi sendiri untuk menemukan gaya bermain yang sesuai dengan keinginan.

Sekuel dari Dark Souls, yaitu Dark Souls II memiliki semua aspek yang hampir sama dengan instalasi sebelumnya, hanya berbeda pada latar, ekspansi area yang lebih luas, variasi perlengkapan yang lebih banyak, serta cerita yang berfokus pada eksplorasi *Undead Curse* itu sendiri.

II.2.1. *Storytelling* dalam Serial Dark Souls

Storytelling pada Dark Souls terkadang terpinggirkan oleh *gameplay* yang sulit, sehingga muncul asumsi *gamer* (pemain game) yang mengatakan bahwa Dark Souls tidak memiliki cerita dan tidak heran jika Dark Souls bisa dimainkan sebagai *gameplay* utama saja, tanpa memahami ceritanya. Bagaimanapun, asumsi seperti itu merupakan kesalahan umum, sebagian besar orang masih melihat *video game* memiliki narasi yang sama seperti film, karena keduanya merupakan media

visual. Sedikitnya dialog atau *cinematic* bukan berarti tidak ada cerita yang dapat ditelaah. Meskipun penggunaan *cinematic* yang tinggi bisa digunakan sebagai indikator yang bagus untuk *story-driven game*, tetapi metode ini terlalu umum, dan tidak memanfaatkan potensi *video game* sebagai media interaktif secara penuh (Ascher, 2015).

II.2.1.1. *Visual Storytelling* (Narasi Visual) Dalam Serial *Dark Souls*

Narasi visual adalah sebuah hal yang yang diceritakan menggunakan media visual, seperti ilustrasi, fotografi, lukisan, dan bisa diperkuat oleh musik maupun audio. Istilah *visual storytelling* dapat ditemukan di berbagai macam media seperti komik, novel grafik, *video games*, film, animasi, dan sebagainya. Singkatnya, cerita apapun yang dijelaskan oleh visual, maka bisa disebut sebagai narasi visual. (Caputo, 2003). *Dark Souls* menggunakan narasi visual sebagai salah satu metode utama dalam menyampaikan sebuah cerita atau plot.

Seperti *visual storytelling* pada film atau sinema, memahami sebuah cerita dengan cara dilihat, tetapi dalam *video game*, selain dengan melihat objek untuk menelaah sebuah cerita, juga dapat melakukan observasi, karena sejatinya *Dark Souls* merupakan *video game* tiga dimensi, sehingga bisa diobservasi secara penuh. Seperti contoh cerita pada seorang karakter dalam *Dark Souls III*, Aldrich, Devourer of Gods. Seperti julukan yang tertera pada namanya, “Devourer of Gods” menyatakan bahwa Aldrich adalah pemangsa Gods atau para dewa, tetapi tidak menyebutkan secara eksplicit, dewa mana yang dimangsa, tetapi bisa ditunjukkan pada tampilan Aldrich dan salah satu dewa di *Dark Souls*, Dark Sun Gwyndolin:



Gambar II.2 Aldrich dan Gwyndolin
Sumber: Dokumen pribadi (2019).

Pada gambar diatas, kedua tokoh mempunyai ciri khas yang sama, yaitu sebuah ornamen kepala emas, maka dari itu, bisa disimpulkan bahwa Aldrich mendapatkan julukan “Devourer of Gods” dikarenakan memangsa salah satu dewa, yaitu Gwyndolin. Penggunaan narasi visual diatas juga diperkuat oleh beberapa deskripsi objek atau dialog yang tidak secara langsung tersebar di dalam *game*, seperti deskripsi *item* dan dialog berikut ini:



Gambar II.3 Deskripsi *item* yang didapat ketika mengalahkan Aldrich
 Sumber: Dokumen Pribadi (2019).

Selain metode diatas, narasi visual yang digunakan Dark Souls juga tersebar melalui *level* (tahapan) dan *environment* (latar dalam *game*), seperti Farron Keep, Farron Keep merupakan sebuah lokasi di Dark Souls III dan merupakan sisa peninggalan peradaban dari kota Oolacile, salah satu kota kuno di Dark Souls pertama. Seperti sebelumnya, hal ini tidak dijelaskan secara eksplisit, namun ditunjukkan dengan menyebarkan objek yang tersebar di area Farron Keep, seperti contoh pada gambar berikut:



Gambar II.4 Elizabeth, salah satu penghuni kota Oolacile, menjadi jasad di Farron Keep
 (Dark Souls III)

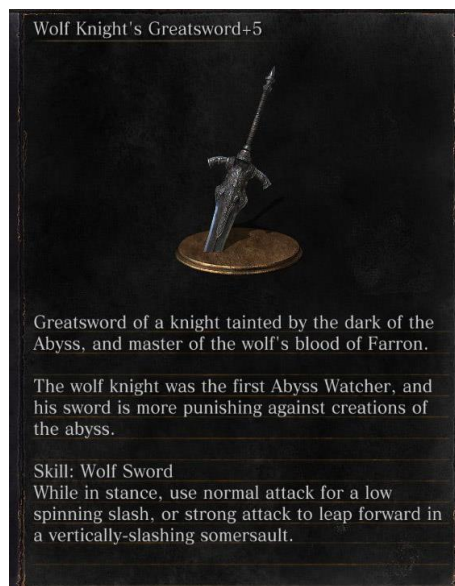
Sumber: Dokumen Pribadi (2019).

Cerita Farron Keep yang merupakan peninggalan Oolacile juga tidak hanya diperkuat oleh gambar diatas, ada juga deskripsi sebuah senjata yang bisa didapatkan di Farron Keep, yaitu Wolf Knight Greatsword, Senjata ini dimiliki oleh salah satu tokoh ksatria dari Oolacile, yaitu Knight Artorias, yang warisannya diturunkan kepada Abyss Watchers, para ksatria di Farron Keep, yang dijelaskan pada narasi visual berikut:



Gambar II.5 Protagonis Dark Souls III (kiri) memegang senjata yang dimiliki Artorias
Sumber: Dokumen Pribadi (2019).

Hal ini juga diperkuat oleh deskripsi senjata tersebut, seperti yang dijelaskan pada gambar berikut:



Gambar II.6 Deskripsi *Wolf Knight Greatsword*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019).

Kedua hal diatas mendukung bahwa Farron Keep di Dark Souls III merupakan peninggalan kota kuno Oolacile yang terdapat pada Dark Souls pertama juga menjelaskan bahwa Knight Artorias adalah Abyss Watchers pertama. Sekilas, cerita yang tertera cukup sederhana, hanya saja Dark Souls III menggunakan

metode narasi visual yang dibarengi dengan interaktif dan deskripsi, maka dari itu, seorang pemain harus mengumpulkan fragmen cerita yang tersebar satu-persatu untuk dapat memahami keseluruhan cerita.

II.3. Dark Souls III

Dark Souls III mengangkat tema yang sama seperti instalasi Dark Souls sebelumnya, yaitu *Dark Fantasy* dan mempunyai genre *Action-RPG*. Karakter utama yang dimainkan ditentukan oleh pemain itu sendiri, seperti gender, *class*, *gift*, penampilan dan perlengkapan senjata. Karakter yang dimainkan memiliki sebutan yaitu Unkindled Ash yang mana Unkindled merupakan tokoh yang gagal melebur kepada *the first flame* di instalasi Dark Souls sebelumnya.

Pada tahap awal, seorang pemain akan ditempatkan di tempat tutorial yang bernama *Cemetery of Ash* dan ditugaskan untuk mengalahkan karakter *boss* pertama, yaitu Iudex Gundyr, Gundyr berperan sebagai hakim untuk menguji kelayakan seorang *Unkindled*. Setelah seorang *Unkindled* berhasil mengalahkan Iudex Gundyr, maka ia akan ditempatkan di Firelink Shrine, yang merupakan tempat berlabuh dan tempat beristirahat pada *Unkindled* yang menjalani perjalanan yang sulit di dunia Dark Souls III, setelah seorang *Unkindled* selesai dengan segala persiapan di firelink shrine, maka *undkindled* tersebut akan di kirim ke pusat kerajaan di Dark Souls III, yaitu Lothric (Miyazaki, 2016). Dark Souls III menggunakan *third person perspective*, *combat system* difokuskan pada cara menyerang dan bertahan, tergantung dengan *style* pemain itu sendiri. Setiap gerakan menyerang atau bertahan akan mengkonsumsi *stamina-bar*, jika *stamina-bar* habis, maka akan terisi secara otomatis dalam waktu beberapa detik.

II.3.1. Analisis Latar Belakang Cerita Dalam Dark Souls III

II.3.1.1 Konsep Penciptaan Dunia

Pada *cinematic* di Dark Souls, dijelaskan bahwa dunia pada awalnya belum terbentuk, semuanya serba abu-abu, dan merupakan tempat tinggal para *Everlasting Dragons*. Tetapi tanpa alasan yang jelas, entitas kehidupan yang bernama *The First Flame* muncul. Karena *The First Flame* lah perbedaan dalam kehidupan mulai bermunculan, panas dan dingin, kehidupan dan kematian, serta cahaya dan kegelapan. Pada salah satu adegan, ada beberapa tokoh yang

beernama Furtive Pigmy yang memegang salah satu *Lord Soul*, yaitu *Dark Soul* yang mana *Dark Soul* sendiri merupakan serpihan dari *Lord Soul* yang unik, dan tidak mempunyai kaitan dengan *Lord Soul* seperti yang dimiliki oleh Gwyn, Lord of Sunlight, Witch of Izalith, Daughters of Chaos dan Gravelord Nito, The First of the Dead.



Gambar II.7 Gambaran manusia yang berasal dari kegelapan pada prolog *Cinematic*.
Sumber: Dokumen Pribadi (2019).

Pada penggalan “*Then from the dark, they came, and found the Souls of Lords within the flame.*” Disini dijelaskan bahwa manusia muncul dari kegelapan, dan menemukan esensi kehidupan yang bernama *Lord Soul* di dalam *The First Flame*. Pada narasi tersebut, dijelaskan ada tiga karakter yang mengambil *Lord Soul*, yaitu:

- Nito the First of the Dead.
- The Witch of Izalith.
- Gwyn, Lord of Sunlight.

Namun, ada salah satu karakter yang tidak mengambil *Lord Souls*, melainkan merangkul hal yang menciptakan manusia sendiri, yaitu *Kegelapan (Dark Soul)*, seperti yang dijelaskan pada penggalan berikut: “*and the furtive pygmy, so easily forgotten.*” dan dijelaskan lebih lanjut oleh salah satu karakter yang bernama *Darkstalker Kaathe* pada dialognya sebagai berikut:

“*After the advent of Fire, the ancient Lords found the three souls. But your progenitor found a fourth, unique soul. The Dark Soul. Your ancestor claimed the*

Dark Soul and waited for Fire to subside. And soon, the flames did fade, and only Dark remained. Thus began the age of men, the Age of Dark.”



Gambar II.8 Perkenalan pemain dengan Darkstalker Kaathe.
Sumber: Dokumen Pribadi (2019).

Penjelasan diatas merupakan uraian bagaimana kehidupan dan perbedaan dalam dunia pada Dark Souls dibentuk.

II.3.1.2 Konsep Pengulangan

Dari narasi yang tersedia dalam *cinematic* yang sama juga dijelaskan bahwa Gwyn, Witch of Izalith, Nito, serta Seath the Scaleless mengalahkan *Everlasting Dragons*. Setelah *Everlasting Dragons* dikalahkan, dimulailah *Age of Fire*, namun dijelaskan lagi bahwa *The First Flame* akan redup, dan yang tersisa hanya kegelapan atau *Age of Dark*. Disinilah Gwyn mulai mengorbankan dirinya sendiri demi menghentikan redupnya *The First Flame*, seperti yang dijelaskan oleh Darkstalker Kaathe, menjelaskan bahwa Gwyn menentang hukum alam (*Course of Nature*) demi memperpanjang *Age of Fire*, tetapi sesuai hukum pengulangan yang berlaku, pengorbanan Gwyn kepada *The First Flame* tidak lah abadi, setelah sekian lama akhirnya *The First Flame* redup kembali, disini lah awal mula plot pada Dark Souls dimulai, ketika protagonis atau *Chosen Undead* di Dark Souls sudah melalui beberapa tahap, maka misteri yang dia ungkap akan terjawab, bahwa tugas seorang *Chosen Undead* adalah meneruskan warisan Gwyn yang mengorbankan dirinya kepada *The First Flame* demi mempertahankan *Age of Fire*, seperti dijelaskan pada dialog dari Kingseeker Frampt, salah satu karakter di Dark Souls sebagai berikut:

“Chosen Undead, your fate... is to succeed the Great Lord Gwyn. So that you may link the Fire, cast away the Dark, and undo the curse of the Undead”.

Meskipun begitu, *Dark Souls* menyediakan dua pilihan ketika pemain sudah mencapai tahap akhir, yaitu:

- Meneruskan warisan Gwyn demi memperpanjang *Age of Fire*.
- Membiarkan *The First Flame* redup total sesuai dengan hukum alam yang berlaku.

Namun, kedua pilihan tersebut tidak lah berpengaruh, karena konsep pengulangan yang sudah berjalan, terbukti dengan adanya konsep pengulangan yang sama persis pada sekuel *Dark Souls*, yaitu *Dark Souls II*, seperti pada dialog salah satu karakter dari *Dark Souls II*, Straid of Olaphis, sebagai berikut:

“Many kingdoms rose and fell on this tract of earth; mine was by no means the first. Anything that has a beginning also has an end. No flame, however brilliant, does not one day splutter and fade. But then, from the ashes, the flame reignites, and a new kingdom is born, sporting a new face. It is all a curse!”

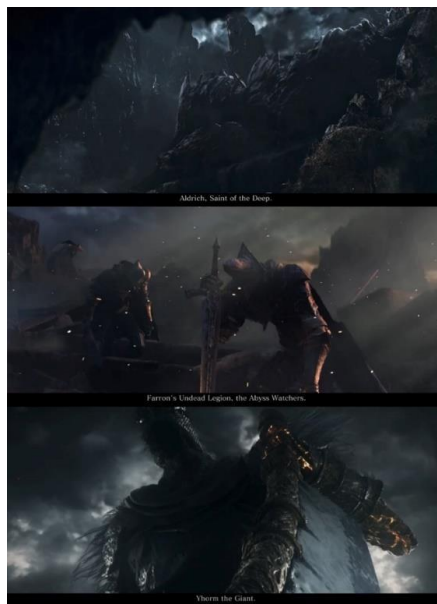
Pada dialog dari *Dark Souls II* diatas dijelaskan bahwa pengulangan akan terus terjadi bagaimanapun caranya untuk dihentikan. Pada tahap akhir di *Dark Souls II*, karakter pemain atau protagonis yang disebut Bearer of the Curse akan mengeksplorasi pengulangan dengan bantuan Aldia, Scholar of the First Sin, seorang tokoh utama di *Dark Souls II*, namun dengan cara apapun, membuahkan hasil yang sama, yaitu pengulangan tidak bisa dihentikan, seperti yang dijelaskan oleh Aldia pada salah satu dialognya ketika berada pada tahap akhir:

*“There is no path. Beyond the scope of light, beyond the reach of Dark...
...what could possibly await us? And yet, we seek it, insatiably... Such is our fate.”*

II.3.1.3 Analisis Plot Utama *Dark Souls III* berdasarkan *Walkthrough*.

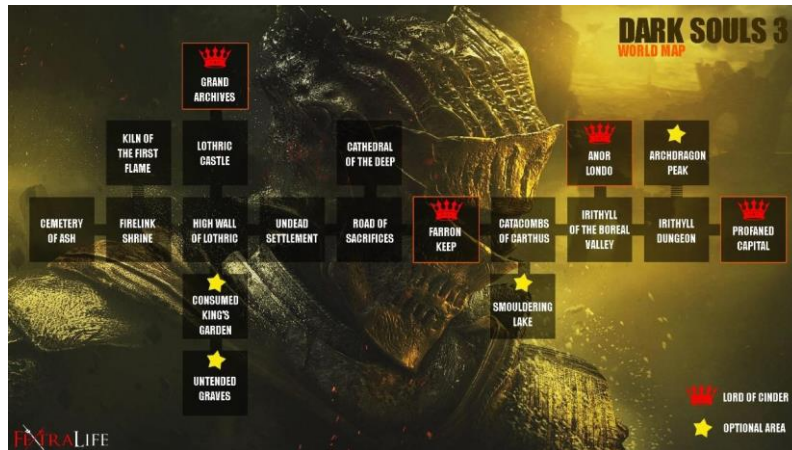
Definisi *Walkthrough* menurut kamus besar Cambridge, adalah proses memainkan *video game* dari awal sampai akhir. Disini penulis menganalisa tahapan cerita *Dark Souls III* dengan mendeskripsikan masing-masing tahapan dengan metode mengambil gambar *screenshot* dan membaca deskripsi, dan menelaah narasi visual. Pada narasi yang terdapat pada *cinematic* prolog *Dark Souls III*, pengulangan kembali terjadi, oleh sebab itu, tiga tokoh yang

mengorbankan diri kepada *The First Flame*, atau bisa juga disebut sebagai *Lord of Cinders* pada era sebelumnya dibangkitkan kembali oleh suara bel yang menandakan redupnya *The First Flame*. Selain tiga tokoh yang disebutkan diatas dihidupkan kembali, ada juga tokoh yang ikut dihidupkan kembali, yaitu *The Unkindled*, karakter dan protagonis utama yang dimainkan oleh pemain Dark Souls III.



Gambar II.9 Tiga tokoh *Lord of Cinders* yang dihidupkan kembali (Dari atas kebawah, Aldrich, Abyss Watchers, dan Yhorm).
Sumber: Dokumen Pribadi (2019).

Setelah *cinematic* prolog selesai, seorang karakter bernama Fire Keeper meminta protagonis utama untuk mengalahkan tiga *Lord of Cinder* tersebut. Protagonis akan ditempatkan di lokasi pertama, yaitu *High Wall of Lothric*, dimana lokasi ini merupakan pusat pemerintahan kerajaan Lothric. Dari Lothric, protagonis menjelajahi beberapa lokasi kekuasaan tiga *Lord of Cinder* dan mengalahkan mereka, setelah dikalahkan, protagonis akan dipertemukan dengan Prince Lothric. Dari dialog Prince Lothric dijelaskan bahwa tragedi padamnya *the first flame* dikarenakan Lothric menolak untuk mengorbankan dirinya kepada *the first flame*. Maka dari itu protagonis membunuh Lothric dan meneruskan tugas Lothric untuk memperpanjang umur *the first flame*. Setelah membunuh Lothric, protagonis ditempatkan di lokasi yang bernama *Kiln of the First Flame* dan mengorbankan dirinya kepada *the first flame*. Sesuai *walkthrough* yang berlaku, tahap akhir dari Dark Souls III ditentukan oleh keputusan dan kriteria masing-masing.



Gambar II.10 Tahapan perjalanan protagonis di Dark Souls III.
Sumber: Dokumen Pribadi (2019).

II.3.1.4 Hasil Dari Analisis Cerita Berdasarkan Tahapan *Walkthrough*.

Tabel II.1. Analisis Cerita.
Sumber: Dokumen Pribadi (2019).

No	Nama Tahapan/Lokasi	Hasil Cerita
1	Cemetery of Ash	Protagonis/ <i>Unkindled</i> bangkit dari kematian dikarenakan <i>the first flame</i> yang mulai redup
2	Firelink Shrine	Protagonis diperintahkan oleh Fire Keeper untuk mengalahkan tiga <i>Lord of Cinders</i>
3	High Wall of Lothric	High Wall of Lothric merupakan pusat pemerintahan kerajaan Lothric, gerbang kerajaan dijaga oleh dua <i>Outrider Knights</i>

4	Undead Settlement – Road of Sacrifices	Undead Settlement menjadi transit untuk para manusia yang nantinya akan dikorbankan kepada Aldrich untuk dimakan.
5	Cathedral of the Deep	Katedral ini merupakan tempat bersemayamnya Aldrich, sebelum dibangkitkan. Petinya dijaga oleh para Deacons of the Deep.
6	Farron Keep	Abyss Watchers, salah satu dari tiga <i>Lord of Cinder</i> berlokasi disini dan menjadi penjaga dari wabah <i>the abyss</i> .
7	Irithyll of the Boreal Valley – Anor Londo	Tempat bersemayamnya Aldrich, salah satu <i>Lord of Cinder</i> , setelah dibangkitkan, dan dijaga oleh Pontiff Sulyvahn
8	Lothric Castle – Grand Archives	Merupakan perpustakaan arsip kerajaan yang mana Pontiff Sulyvahn menyebarkan doktrin yang menjadi penyebab utama kerajaan Lothric hancur dan sekaligus menjadi tempat tinggal terakhir raja Lothric dan saudaranya, Lorian.

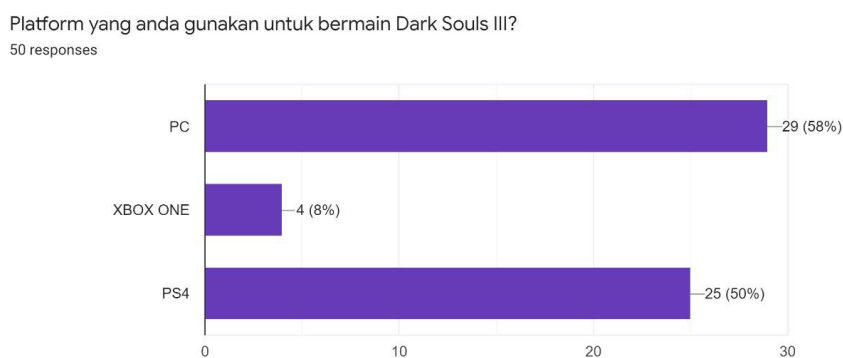
9	Kiln of the First Flame	Protagonis akan mengorbankan dirinya kepada <i>the first flame</i> , dan bisa memutuskan untuk memilih beberapa pilihan terkait dengan akhir cerita Dark Souls III.
---	-------------------------	---

II.4 Pengetahuan Umum Khalayak Tentang Cerita Dalam Dark Souls III

Untuk mengetahui bagaimana pengetahuan target khalayak tentang cerita dalam Dark Souls III, penulis membuka sebuah kuisisioner. Kuisisioner yang dibuat disebar secara *online*, terutama di *website* atau jejaring yang berkaitan dengan *video games*, seperti Reddit, Steam, Discord, dan grup Facebook. Dari kuisisioner yang disebar, terdapat 150 responden dari berbagai umur, dari mulai remaja awal sampai dewasa akhir. Pertanyaan dalam kuisisioner meliputi pemahaman target khalayak terhadap cerita Dark Souls III dalam *Walkthrough* masing-masing responden.

Berikut adalah hasil kuisisioner yang diterima:

- **Jumlah Responden Berdasarkan Platform**

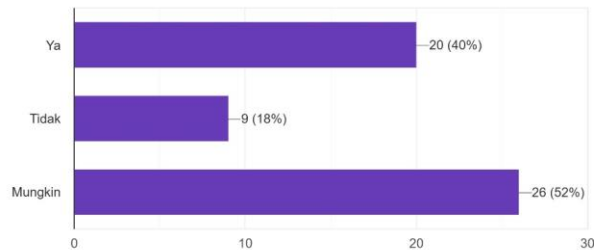


Gambar II.11 Diagram mengenai *platform* yang digunakan responden,
Sumber: Dokumentasi pribadi.

Platform PS4 dan PC menjadi *platform* yang banyak digunakan oleh pemain Dark Souls III, masing-masing mendapat respon 58% untuk PC dan 50%.

• Pengetahuan Responden Mengenai Cerita Dark Souls III

Apakah anda mengerti keseluruhan alur cerita Dark Souls III? (Lore/story, konflik, tema, world-building, etc?)
50 responses

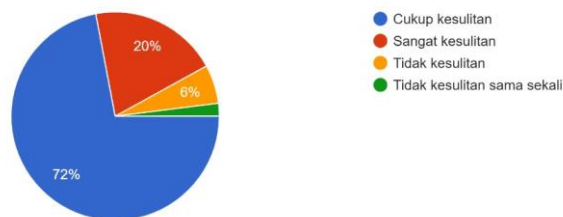


Gambar II.12 Diagram mengenai pemahaman responden tentang Dark Souls III.
Sumber: Dokumen Pribadi (2019).

Sebagian besar responden masih tidak yakin akan pemahaman alur cerita Dark Souls III, dengan respon “Mungkin” dan “Tidak” mencapai 70%.

• Tanggapan Responden Mengenai Kesulitan Alur Cerita Dark Souls III

Apakah anda mengalami kesulitan ketika ingin mengerti alur cerita Dark Souls III? (Ketika pertama kali bermain)
50 responses



Gambar II.13 Diagram mengenai kesulitan responden ketika menelaah cerita Dark Souls III.

Sumber: Dokumen Pribadi (2019).

Sebagian besar responden kesulitan ketika ingin memahami alur cerita Dark Souls III, diagram menunjukkan bahwa hanya 6% yang tidak mengalami kesulitan dan 1% yang tidak mengalami kesulitan sama sekali.

• **Tanggapan Responden Mengenai Metode Yang Digunakan**



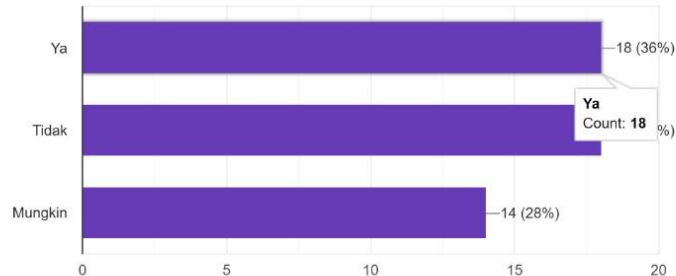
Gambar II.14 Diagram mengenai metode yang digunakan ketika menelaah cerita pada Dark Souls III.

Sumber: Dokumen Pribadi (2019).

Sebagian besar responden (58%) masih menggunakan media internet ketika ingin mencari tahu tentang alur cerita Dark Souls III, sedangkan metode dengan menelaah *visual storytelling* hanya mendapat 10%.

• **Tanggapan Responden Mengenai Observasi Cerita**

Ketika anda pertama kali bermain, Apakah anda berhenti sejenak untuk menelaah objek atau latar dalam level/area untuk dapat mengerti sebuah cerita atau backstory pada Dark Souls III?
50 responses

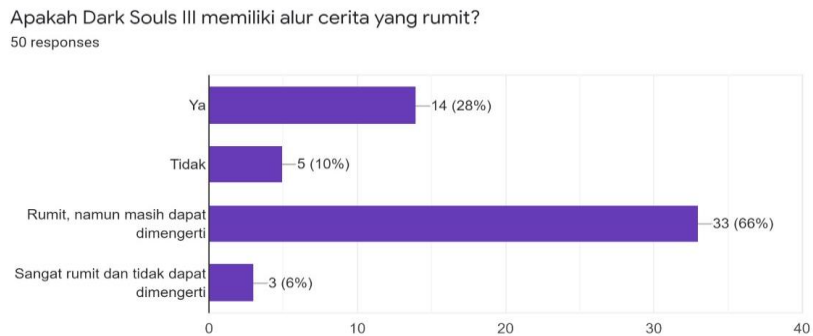


Gambar II.15 Diagram mengenai objek yang ditelaah ketika ingin mengetahui sebuah cerita atau latar belakang cerita.

Sumber: Dokumen Pribadi (2019).

Dari diagram diatas, hanya 18% responden yang mencoba menelaah objek atau latar yang memiliki latar belakang atau cerita.

- **Tanggapan Responden Mengenai Kerumitan Alur Cerita**

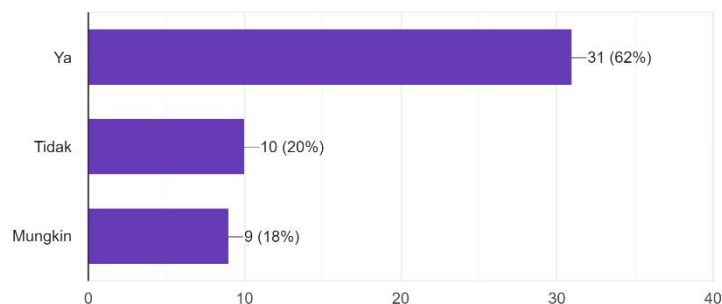


Gambar II.16 Diagram responden mengenai kerumitan alur cerita.
Sumber: Dokumen Pribadi (2019).

Sebagian besar responden menanggapi bahwa cerita Dark Souls III terbilang rumit namun masih bisa dimengerti dengan jumlah responden 66%.

- **Tanggapan Responden Mengenai *Visual Storytelling***

Selain visual storytelling, apakah anda mengetahui bahwa Dark Souls III menggunakan interaktivitas untuk storytelling?
50 responses



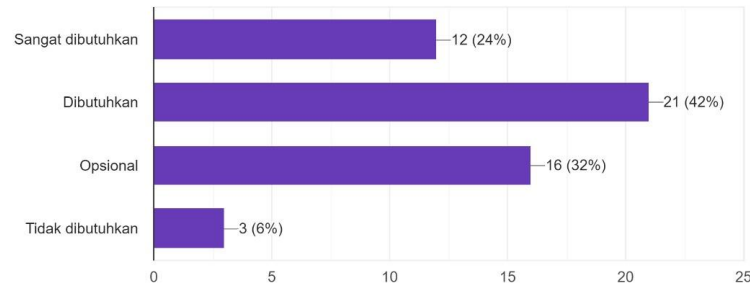
Gambar II.17 Diagram mengenai pengetahuan responden tentang *visual storytelling* pada Dark Souls III.

Sumber: Dokumen Pribadi (2019).

Diagram ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengetahui tentang penggunaan *visual storytelling* dan interaktivitas pada Dark Souls III dengan jumlah responden 62% memilih “Ya” dan 18% “Mungkin”.

• Tanggapan Responden Mengenai Media

Apakah Dark Souls III membutuhkan sebuah media berupa guide book yang berisi tentang storytelling yang dapat menghasilkan experience...man penuh ketika bermain? terutama untuk pemula
50 responses



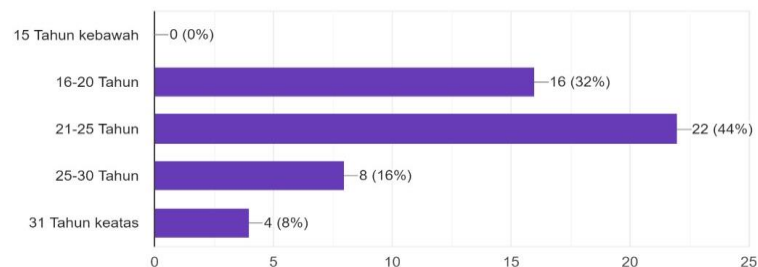
Gambar II.18 Diagram responden dibutuhkan atau tidaknya sebuah media untuk cerita Dark Souls III.

Sumber: Dokumen Pribadi (2019).

Pada diagram ini sebagian besar responden membutuhkan media untuk cerita Dark Souls III, guna mendapat pengalaman bermain secara penuh, sedangkan hanya 6% yang tidak membutuhkan media.

• Jumlah Responden Berdasarkan Umur

Umur anda?
50 responses



Gambar II.19 Diagram mengenai umur responden.

Sumber: Dokumen Pribadi (2019).

Sebagian besar responden merupakan remaja akhir (32%) dan dewasa awal (44%). Sedangkan untuk dewasa mendapat 16% untuk 25-30 tahun dan 8% untuk 31 tahun keatas.

Sumber kuisioner:

https://docs.google.com/forms/d/1yM3vT0R_O5DFDAwDs8oQeelZ2EkosehKA61WO5YJTeY/viewform?edit_requested=true

II.5 Resume

Pada hasil survei kuisioner yang disebar di beberapa forum *video game*, masih banyak peminat *video game/gamer* yang masih kesulitan untuk dapat mengerti *storytelling* dalam Dark Souls III. Ini dikarenakan *storytelling* dalam Dark Souls III tidak selalu menggunakan metode yang sama dengan media hiburan yang lain seperti literatur dan sinema, ditambah lagi *video game* sebagai media hiburan yang terbilang muda dan masih banyak *developer* yang bergantung pada metode *storytelling* yang digunakan oleh media hiburan terdahulu. Dark Souls III sebagai instalasi terakhir dari *Dark Souls Trilogy* juga mengangkat metode *storytelling* yang sama seperti pendahulunya, meskipun menjadi instalasi terakhir dari trilogi, *gamer* masih belum begitu paham dengan metode yang digunakan oleh Dark Souls III yang memanfaatkan *visual storytelling* dan interaktifitas sebagai media utama untuk bercerita.

II.6 Solusi Perancangan

Untuk memudahkan pemain pemula yang ingin mengetahui alur cerita dalam Dark Souls III dan menghindari asumsi-asumsi Dark Souls III tidak mempunyai cerita, maka perlu dibuat perancangan mengenai informasi tentang cerita pada Dark Souls III. Perancangan bisa diharapkan menarik target khalayak untuk menyimak *video game* sebagai medium penyampaian cerita yang mempunyai sisi interaktif dan tidak harus sama dengan medium yang sudah ada seperti film dan literatur.