

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Bentuk Naratif Pada *Video Game*

Naratif dapat ditemukan di manapun dan dalam bentuk yang beragam. Cerita rakyat yang disampaikan secara lisan hingga program televisi adalah contoh dari narasi itu sendiri. *Video game* kemudian dikenal sebagai sebuah bentuk narasi yang berbeda dengan bentuk sebelumnya sebab alur cerita dapat bersifat statis atau dinamis. Terkait hal ini Sebastian Domsch, dalam penelitiannya yang bertajuk *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games* (2013), menjelaskan adanya relasi dari naratif dengan video game. Domsch (2013) membuktikan bahwa naratif ditemukan pada *video game* modern yang kemudian dia sebut sebagai *future narrative*.

Domsch (2013) pun berargumen bahwa *video game* tidak berbentuk naratif secara langsung melainkan mengandung naratif melalui empat bentuk yang muncul pada elemen *video game*. Bentuk naratif yang dimaksud dijelaskan pada empat sub bab di bawah ini:

2.1.1. *Passive Forms*

Domsch (2013) menyebutkan salah satu bentuk naratif pada video game adalah *Passive form*. Bentuk ini merupakan bentuk naratif yang akan berjalan dengan sendirinya tanpa harus ada campur tangan pemain karena hal tersebut merupakan unsur murni pada permainan yang tidak dapat diubah. *Passive form* dapat berbentuk tekstual dan sinematik dengan demikian bentuknya mencakup *exposition*, *cut scenes*, dan *loading screen*.

2.1.1.1. *Exposition*

Sebagai pembuka cerita pada sebuah narasi, Domsch menggunakan istilah *Exposition*. Istilah ini digunakan sebagai narasi awal pada bagian mula jalan cerita video game. *Exposition* dapat berupa teks, verbal, gambar, maupun film pendek. Selain itu Domsch (2013) menyebutkan pula bahwa *Exposition* dapat berisi latar belakang karakter yang dimainkan, dunia di mana *video game* berlangsung, tujuan utama permainan, dan hal mendasar seperti mekanisme permainan.

2.1.1.2. *Cut scenes*

Cut scenes, menurut Domsch (2013), adalah cuplikan film pendek yang muncul di tengah permainan. Biasanya, *cut scenes* akan muncul ketika pemain akan

atau telah menyelesaikan suatu misi pada satu waktu di dalam permainan. Contohnya, jika seorang pemain telah mengalahkan musuh utama dalam *video game* petualangan, akan muncul cuplikan sang musuh utama mati, atau bangkit kembali disertai dengan kekuatan yang baru. *Cut scene* akan muncul secara otomatis dikarenakan merupakan penggambaran atas narasi yang dibangun oleh pemain ketika memainkan *video game*.

2.1.1.3. Loading Screen

Pada saat pemain membuka *video game* dan akan memasuki *storyplay*, pemain akan mendapati tampilan berupa *loading screen*. *Loading screen* ini merupakan suatu grafis yang muncul ketika pada suatu titik *video game* tersebut membutuhkan waktu untuk mengunduh data (Domsch, 2013). Selain muncul di awal permainan, *loading screen* pun dapat muncul saat pemain hendak pindah ke suatu tempat, keluar dari permainan, menyelesaikan permainan, atau memulai permainan. *Loading screen* memiliki bermacam fungsi yang berbeda sesuai dengan *video game* yang dimainkan. Misalnya, pada suatu *game* yang ber-*genre* balapan akan memberikan suatu grafis disertai dengan petunjuk teknis permainan, namun pada *video game* yang bertajuk petualangan akan memberikan petunjuk pemakaian barang. *Loading screen* juga dapat berbentuk gambar dengan makna pragmatis yang hanya menunjukkan bahwa *video game* sedang dimuat (Domsch, 2013).

2.1.2. *Actively Nodal Form*

Sebuah bentuk naratif pada *video game* yang terpicu dengan aksi pemain disebut Domsch (2013) sebagai *Actively Nodal Form*. Bentuk ini mencakup beberapa bagian yang dapat memengaruhi storyplaying sebuah *video game*. Bagian-bagian itu kemudian disebut Domsch sebagai *player actions*, *quick time event*, *dialogue tree*, dan *event trigger*.

2.1.2.1. *Player Actions*

Player actions merupakan pergerakan karakter di dalam permainan, termasuk melakukan kegiatan pada permainan (Domsch, 2013). Domsch memberikan sebuah contoh dengan suatu aktifitas yang mana pemain diharuskan mengendarai kendaraan, menembak, atau berjalan mengitari lingkungan di dunia *game*. Dalam beberapa *genre video game*, pemain dapat melakukan gerakan secara bebas menurut keinginannya, dan hal tersebut dapat mengubah jalannya permainan.

2.1.2.2. *Quick Time Event*

Quick time event merupakan kepanjangan dari *player action* yang berbentuk sinematik (Domsch, 2013). Dengan kata lain, *quick time event* merupakan sinematik yang dapat berinteraksi dengan pemain. Hal tersebut akan terpicu seiring dengan

pemain melakukan keputusan di dalam permainan. Perbedaan *quick time event* dengan *cut scene* adalah, *quick time event* harus dipicu oleh keputusan pemain dan pemain langsung berinteraksi dengan sinematik yang muncul, sedangkan *cut scenes* merupakan narasi langsung yang berupa sinematik sehingga pemain tidak bisa melakukan apapun terhadap *cut scene*. Menurut Domsch (2013), hal tersebut membuat *quick time event* akan muncul secara acak atau tidak muncul sesuai dengan kehendak pemain. Hal semacam ini dapat ditemukan pada video game yang ber-*genre action*, yang mana untuk membuat adegan lebih berkesan maka digunakan *quick time event* daripada interaksi biasa.

2.1.2.3. Dialogue Tree

Dialogue tree merupakan kumpulan keputusan yang dapat dipilih pemain dalam bentuk teks percakapan atau pilihan aksi (Domsch, 2013). *Dialogue tree* muncul berbentuk pilihan yang akan mempengaruhi jalannya permainan ataupun karakter pemain. *Dialogue tree* tidak akan muncul dengan sendirinya, namun memerlukan interaksi dengan unsur permainan lainnya yang berbentuk *non-player character*.

2.1.2.4. *Event Trigger*

Event trigger merupakan skema yang muncul karena dipicu oleh pergerakan pemain dan seringkali muncul dengan bentuk interaksi (Domsch, 2013). Terkait hal ini, Domsch memberikan contoh pada *video game* dengan *genre simulation* yang membuat pemain seolah-olah berada di suatu tempat, melakukan suatu aktifitas atau menjadi tokoh diluar kepribadiannya sendiri. Ketika seorang pemain pergi ke pantai, ia akan menemukan seseorang di pantai yang kemudian ia memberikan barang pada pemain. Peristiwa ini memiliki kemungkinan yang sangat kecil untuk dialami kembali oleh pemain ketika bermain di waktu yang lain. Hal ini disebabkan pengaturan waktu yang telah ditentukan dalam *video game* itu sendiri. Dengan kata lain, *event trigger* dipicu sama seperti suatu “jebakan”, yang hanya akan aktif jika pemain “masuk” ke dalam waktu atau tempat tertentu.

2.1.3. *Dynamic Form*

Dynamic form merupakan bentuk campuran dari kedua bentuk sebelumnya (Domsch, 2013). Unsur *dynamic form* hadir dengan sendirinya dalam *video game*, namun unsur ini juga dapat berinteraksi dengan pemain, secara otomatis maupun tidak. Maka dari itu, sebagian dari *dynamic form* dapat berubah menjadi *actively nodal form*.

2.1.3.1. *Non-player Character (NPC)*

Non-player character (NPC) merupakan karakter yang hadir dalam *video game* di samping dengan karakter yang digunakan oleh pemain (Domsch, 2013). Karakter *NPC* dapat berbentuk karakter pasif dan aktif. Karakter pasif merupakan karakter yang tidak mempengaruhi jalannya permainan atau karakter pemain. Ia hanya berfungsi sebagai *stock character* yang merupakan karakter tambahan pada *video game*. Karakter aktif merupakan karakter yang dapat berinteraksi dengan pemain. Karakter ini pula yang dapat berubah bentuknya menjadi *actively nodal* dikarenakan jenis karakter ini akan mempengaruhi jalannya permainan.

2.1.3.2. *Timed Events/Intradiegetic Clock*

Timed Events/Intradiegetic Clock merupakan unsur yang secara otomatis muncul jika ada suatu hal yang memicunya (Domsch, 2013). Domsch memberikan contoh dengan keberadaan musim dingin, siang, dan malam. Latar pada suatu *video game* pada mulanya dapat saja pada musim panas, namun seiring berjalannya waktu, latar dapat berubah menjadi musim dingin yang dapat mengubah seluruh unsur karakter atau latar suatu *video game*. Siang dan malam juga dapat mengubah jalannya permainan. Misalnya, pada sebuah *video game sport*, stadion akan menyalakan lampunya jika bermain pada malam hari, ketimbang siang hari dimana lampu akan dipadamkan.

2.1.4. *Digression: Architecture and Protocols*

Digression: Architecture and Protocols merupakan unsur yang muncul di dalam permainan secara implisit dan eksplisit. (Domsch, 2013) *Architecture* merupakan unsur eksplisit dalam permainan, berisi struktur teks, termasuk ketentuan, unsur *nodal*, serta masukan dan keluarannya, sedangkan *protocol* merupakan cara mengeksekusi naratif yang ada dalam *architecture*, dengan kata lain merupakan cara pemain untuk membaca atau menjalankan naratif dengan sudut pandang pemain. Dengan kata lain, *digression* memunculkan persepsi pemain terhadap video game yang dimainkannya.

2.2. *Virtual items dalam video game*

Dalam *video game online* yang melibatkan banyak pemain cenderung memiliki koleksi barang virtual yang bersifat dekoratif dan fungsional. Fitur barang virtual ini dapat mengubah suatu karakter dari tampilan default menjadi berbeda dan memiliki karakteristik unik (Martínez, 2017). Fitur ini seringkali dimiliki melalui pembelian atau diperoleh pemain ketika ia berhasil menyelesaikan suatu misi atau tingkatan permainan.

Dalam DOTA 2 pemain dapat memainkan *video game* tersebut langsung tanpa harus membeli. Hal ini disebabkan sifat dari video game yang *free-to-play*. Maka dari itu, kustomisasi karakter dan lingkungan permainan menjadi terbatas. Jika

pemain hendak mengustomisasi karakter atau lingkungan permainan, pemain diharuskan untuk memakai barang virtual. Barang virtual ini sendiri disesuaikan dengan genre *video game* yang pemain mainkan. Contohnya, pada DOTA 2, *virtual items* yang tersedia contohnya adalah senjata, kostum karakter, cuaca, medan peta, peliharaan, kurir, *game announcer*, serta *gem* untuk tambahan kustomisasi.

Barang virtual yang dapat digunakan di DOTA 2 ada dua macam, yaitu *cosmetic item* dan *functional item*.

2.2.1. *Cosmetic Item*

Cosmetic item merupakan pengubah tampilan permainan. Dalam kata lain, *cosmetic item* adalah aksesoris yang tidak akan mengubah mekanisme permainan (Martínez, 2017). Contohnya, jika pemain mengganti medan yang digunakan dengan medan hasil kustomisasi, maka medan hasil kustomisasi tidak akan mengubah semua jalur atau *platform* yang ada di medan awal.

Hal ini juga berlaku untuk penggantian senjata dan pakaian karakter. Contohnya, jika karakter menggunakan senjata biasa yang tidak berkilauan dan menggantinya dengan senjata yang berkilauan, maka tingkat kerusakan serangan karakter tersebut akan tetap sama dengan kerusakan yang dia berikan tanpa menggunakan barang virtual kustomisasi. *Cosmetic item* dalam *video game* DOTA 2 bisa didapatkan dalam beberapa cara, yaitu dengan membeli melalui *microtransaction*, *item drop*, dan *gift*.

2.2.1.1. *Microtransaction*

Microtransaction secara garis besar merupakan pembelian barang virtual di dalam *video game*. *Microtransaction* dilakukan pemain secara tidak langsung dengan menggunakan uang asli yang dikonversikan pada mata uang pada game, atau secara langsung membeli lewat toko virtual (Van Berlo dan Liblik, 2016). Pada *video game* DOTA 2, ada beberapa cara untuk melakukan *microtransaction*. Pertama, melalui toko virtual *Steam Market* di dalam permainan yang terintegrasi dengan toko virtual pengembang. Cara ini merupakan cara tercepat dan aman dikarenakan pemain langsung berinteraksi dengan pengembang sebagai penjual. Kedua, melalui pihak ketiga dengan menggunakan *website* toko virtual milik pihak ketiga. Ada beberapa situs yang dapat digunakan menggunakan cara ini. Biasanya, pihak ketiga merupakan jembatan antara pembeli dengan penjual aslinya. Pihak ketiga mengiklankan barang yang dijual melalui situsnya lalu jika ada kesepakatan, maka pihak ketiga akan mengirimkan barang dari penjual untuk pembeli.

2.2.1.2. *Item Drop*

Item drop merupakan istilah yang digunakan untuk barang yang didapatkan secara acak ketika pemain menyelesaikan misi, mengalahkan musuh, ataupun menyelesaikan permainan. *Item drop* yang muncul pada DOTA 2 merupakan barang kustomisasi. Pemain akan mendapatkan *item drop* dengan beberapa cara, menyelesaikan permainan, mengikuti *event*, menonton turnamen profesional, dan *gift*

tools yang digunakan pemain lain. Pada DOTA 2, barang hasil *item drop* tidak dapat dijual kembali melalui *Steam Market*, namun dapat diberikan kepada pemain lain satu kali saja.

2.2.1.3. Gift

Gift merupakan fitur yang dapat digunakan pemain untuk memberikan *item drop* atau barang yang didapatkan dari *microtransaction* kepada pemain lainnya. Ada dua fitur yang memiliki kemiripan nama, yaitu *gift* dan *gift tools*. Fitur *gift* merupakan pemberian langsung dengan barang yang ditentukan, sedangkan *gift tools* yang merupakan sebuah *bundle* yang berisi barang acak yang digunakan pemain.

2.2.2. Functional Item

Functional item adalah item yang dapat mengubah, biasanya menambah, kekuatan dan kemampuan karakter pemain (Martínez, 2017). Perlengkapan dan persenjataan termasuk ke dalam kategori item ini. Berbeda dengan *cosmetic items* yang didapatkan di luar permainan, *functional items* didapatkan di dalam permainan saat pemain memainkan permainan. Pemain harus membeli barang ini dengan mata uang digital yang ada di dalam permainan yang didapatkan dari membunuh musuh, menjual barang, dan *drop*.

DOTA 2 sendiri memiliki keempat dari sifat naratif yang dikemukakan Domsch. Namun dengan sedikitnya penelitian terkait yang ditemukan membuat penulis berminat untuk melakukan penelitian dengan subjek *video game* tersebut.

Penelitian ini diharapkan akan memicu penelitian serupa yang akan menjelaskan lebih dalam mengenai *node*, *video game narrative*, dan *video game character*.

2.3. Penggambaran Zeus dalam mitologi Yunani

Bagi masyarakat Yunani kuno, Zeus adalah Ayah dari para dewa yang menguasai langit dan petir. Sebagai seorang dewa, Zeus dipercaya bersemayam di Gunung Olympus bersama para dewa lainnya. Hal ini, menurut Cartwright (2018) menjadi inspirasi bagi seorang pematung termasyhur di tahun 430 SM bernama Phidias untuk membuat sebuah patung besar di Olympia.

Patung itu kemudian dijadikan sebagai sebuah representasi standar dari sesiapa di Yunani dan Romawi dalam menggambarkan sosok Zeus. Cartwright (2018) menyatakan bahwa patung Zeus ini memiliki tinggi sekitar 12 meter dan terbuat dari perpaduan antara marmer, emas dan gading yang menutupi rangka kayu berkualitas tinggi. Selain emas, Phidias pun menggunakan beberapa material berkualitas tinggi seperti perak, tembaga, kaca, kayu eboni, enamel dan permata. Karya dari Phidias ini dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 2.1. Patung Zeus karya Phidias

Patung Zeus ini pun sebenarnya dibuat berdasarkan paparan seorang ahli geografi bernama Pausanias sebagaimana dikutip Cartwright (2013) berikut:

The god sits on a throne, and he is made of gold and ivory. On his head lies a garland which is a copy of olive shoots. In his right hand he carries a Victory (Nike), which, like the statue, is of ivory and gold; she wears a ribbon and—on her head—a garland. In the left hand of the god is a sceptre, ornamented with every kind of metal, and the bird sitting on the sceptre is the eagle. The sandals also of the god are of gold, as is likewise his robe. On the robe are embroidered figures of animals and the flowers of the lily. The throne is adorned with gold and with jewels, to say nothing of ebony and ivory. Upon it are painted figures and wrought images.

Berdasarkan kutipan di atas, keberadaan para dewa seperti Charites, Horae, Nike, sphinx dan lainnya di sekeliling Zeus yang duduk di singgasananya menunjukkan kekuasaan dari Zeus itu sendiri. Meski demikian, Cartwright (2013) menyatakan bahwa mitos memperlihatkan Zeus berjuang demi mendapatkan kekuasannya menjadi dewa dari para dewa. Dinyatakan bahwa setelah Zeus mengalahkan Cronus dan membuatnya memuntahkan kembali saudara-saudara Zeus sehingga berhasil menjadi penguasa langit.

Melalui pemaparan ini, patung Zeus kemudian selalu identik dengan potongan petir (*lightning bolt*) di tangannya. Konon, petir itu dibuat khusus oleh Cyclopes untuk Zeus. Hal ini dapat dilihat pada gambar 2.2 di bawah ini.



Gambar 2.2. Patung Zeus karya Cyclopes

Kekuasaan Zeus di langit tidak dapat bertahan lama sebab beberapa dewa termasuk istrinya, Hera, berusaha menentang kekuatan Zeus. Hal ini juga yang kemudian membuat Zeus dikenal sebagai *The Punisher*. Sifat bijaksana dan penuh kasih sayang yang membuat Zeus dikenal pula sebagai *The Peacemaker* (Ferber, 1999) itu dapat berubah menjadi sangat garang ketika ia mengetahui bahwa manusia atau dewa yang melakukan kesalahan dan kejahatan.

Dalam setiap patung Zeus, sosoknya selalu ditampilkan sebagai seorang laki-laki gagah dengan tubuh berotot, rambut ikal, kumis dan janggut memanjang rapi. Pada beberapa patung, Zeus tampak tidak menggunakan hiasan kepala jika ia sedang dalam posisi sebagai dewa Langit yang akan menghukum para pelaku kejahatan. Namun, pada beberapa patung lainnya, termasuk karya Phidias di Olympia, menunjukkan Zeus mengenakan sebuah mahkota emas berupa jalinan daun zaitun seperti pada gambar 2.3 di bawah ini.



Gambar 2.3. Patung Zeus karya Phidias di Olympia

Oleh karena itu, simbol-simbol yang melekat pada Zeus sebagai aksesoris dapat disimpulkan hanya berupa mahkota yang terbuat dari daun zaitun. Hiasan kepala itu dapat berubah bergantung pada penafsiran setiap pematung, pemahat atau seniman. Penafsiran ini kemudian akan memberikan gambaran pada adaptasi dalam karya-karya lainnya.