

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi neoliberalisme yang ditampilkan dalam *video game The Outer Worlds* produksi perusahaan pengembang *video game* bernama *Obsidian Entertainment*. Penelitian ini didasari pada asumsi bahwa *video game* sebagai teks media dapat digunakan sebagai sarana penyampaian pesan ideologis maupun suatu bentuk kritik terhadap ideologi tertentu. Hal ini didukung oleh pernyataan beberapa peneliti yang menunjukkan bahwa *video game* digunakan sebagai medium untuk menampilkan dan mengomentari gagasan-gagasan politik, yang mana salah satunya merupakan neoliberalisme. Neoliberalisme sendiri merupakan ideologi yang menekankan pada persaingan pasar bebas dengan menerapkan model kebijakan yang membatasi peran negara dalam kegiatan ekonomi seminimal mungkin. Penerapan kebijakan neoliberal telah diteliti menimbulkan dampak positif maupun negatif, mulai dari melesatnya pertumbuhan ekonomi negara hingga berbagai pelanggaran hak pekerja. Penulis mengamati bahwa *The Outer Worlds* memiliki unsur-unsur cerita yang memuat berbagai dampak yang ditimbulkan oleh neoliberalisme. *Video game* tersebut menceritakan sebuah koloni manusia di luar angkasa yang dimiliki dan dikuasai oleh sekumpulan perusahaan swasta. Maka dari itu, secara umum penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana neoliberalisme dikonstruksi secara simbolis dalam cerita *video game The Outer Worlds*.

The Outer Worlds adalah salah satu *Role-Playing Game (RPG)* yang diproduksi oleh *Obsidian Entertainment*. Cerita *video game* ini berlatarkan masa depan di mana manusia dapat terbang dan mengkolonisasi berbagai planet di luar angkasa. Hal ini mampu tercapai karena privatisasi industri eksplorasi luar angkasa. Dalam *The Outer Worlds*, pengaruh korporasi menjadi begitu luas

sehingga pemerintah telah memutuskan bahwa segala bentuk kekuasaan terhadap masyarakat hingga pengelolaan aset-aset yang tersebar di seluruh planet dalam tata surya tersebut akan lebih baik diambil alih oleh pihak swasta. Sebagai *RPG*, struktur cerita dalam *The Outer Worlds* ditulis sedemikian rupa untuk memfasilitasi percabangan-percabangan naratif yang dapat dipilih oleh pemain. Secara garis besar, ada dua percabangan yang dapat dipilih: pertama adalah alur dimana protagonis berpihak pada korporasi yang berkuasa, atau mendukung pihak-pihak yang ingin ‘membebaskan’ koloni tersebut dengan menjatuhkan kuasa korporasi.

Penelitian ini memfokuskan perhatian pada penggambaran atau representasi neoliberalisme dalam *video game The Outer Worlds*. Peneliti mengasumsikan adanya penggambaran neoliberalisme karena ditampilkan sejumlah penanda. Misalnya adalah privatisasi sektor-sektor milik negara, pembukaan perbatasan untuk aktivitas ekonomi, dan pemberangusan serikat buruh. Selebihnya, alasan peneliti melakukan penelitian ini adalah keterbukaan tim pengembang *The Outer Worlds* dalam menyatakan bagaimana posisi mereka sebagai penyusun teks terhadap isu yang mereka bahas. Selaku *game director* di *Obsidian Entertainment*, Leonard Boyarski menyatakan bahwa mereka berposisi sebagai kritik dan timnya berupaya untuk membayangkan keadaan manusia di bawah kekuasaan korporasi (Wilson, 2019). Dia juga mengatakan bahwa hal-hal yang ditampilkan dalam *video game* tersebut terinspirasi dari fenomena-fenomena dalam dunia nyata untuk menciptakan relevansi terhadap lanskap sosial dan politik di masyarakat.

Neoliberalisme merupakan istilah yang kompleks dan mencakup banyak hal. Secara ideologi, Steger dan Roy (2013) berpendapat bahwa neoliberalisme merupakan pemikiran yang memprioritaskan pertumbuhan ekonomi diatas segala hal. Model kebijakan yang diusulkan oleh kaum neoliberal antara lain adalah privatisasi perusahaan negara dan deregulasi ekonomi. Kebijakan tersebut dipopulerkan oleh lembaga keuangan internasional yaitu *International Monetary*

Fund (IMF) dan World Bank untuk mengkampanyekan konsep ‘pasar-bebas’, yaitu pasar dimana para pelakunya secara bebas memutuskan permasalahan bisnis dan perdagangannya tanpa paksaan dari pihak pemerintah (Steger & Roy, 2013). Sebagai pendukung kebijakan neoliberal, kedua lembaga tersebut meyakini bahwa pembatasan intervensi negara yang minim dalam aktivitas ekonomi dapat memaksimalkan aktivitas pasar, yang pada gilirannya akan menaikkan pertumbuhan ekonomi negara yang bersangkutan (Narendra, 2003).

Banyak penelitian terdahulu yang menunjukkan dampak positif dari ‘-isme’ yang berorientasi pasar tersebut. Misalnya, pada awal mula penerapan kebijakan neoliberal terhadap Britania Raya, negara tersebut merasakan pertumbuhan ekonomi yang pesat hingga melebihi pendapatan perkapita Jerman, Perancis, dan Italia (Sumner, 2010). Gagasan neoliberal dipandang sebagai ‘mukjizat’ yang dapat menyelamatkan sebuah negara dari keterpurukan ekonomi (Ibrahim, 2011). Terlepas dari melejitnya angka-angka makro ekonomi tersebut, penerapan kebijakan neoliberal dikhawatirkan oleh beberapa peneliti dapat merugikan bagi kepentingan publik. Misalnya, eksploitasi pekerja yang disebabkan oleh deregulasi (Blanton & Peksen, 2017), hingga keterbatasan akses masyarakat terhadap pelayanan kesehatan (McGregor, 2016) dan kerusakan lingkungan yang diakibatkan oleh privatisasi dan komersialisasi (Liverman & Silas, 2006).

Karena neoliberalisme memiliki konsekuensi yang dirasakan oleh masyarakat luas, media pun tidak luput dalam merepresentasikannya dalam bentuk produk budaya tekstual. Dalam media terdapat rentetan karya sastra, penciptaan lagu populer, acara televisi, dan sinema yang merepresentasikan neoliberalisme. Misalnya, Deckard & Shapiro (2019) meneliti deretan novel fiksi yang di produksi di penghujung tahun 2000-an, dia menyimpulkan bahwa cerita-cerita yang dimuat cenderung menggambarkan taraf hidup protagonisnya sangat rendah di bawah kondisi yang diciptakan neoliberalisme; Codell (2009) mengkaji film *RoboCop* dan menyimpulkan bahwa privatisasi lembaga milik negara digambarkan sebagai

kegagalan karena dibawah perusahaan yang mencari keuntungan banyak sekali dana anggaran yang dipotong sehingga pelayanan yang diberikan tidak lebih baik atau efisien ketimbang ketika dikelola pemerintah.

Selain media konvensional, belakangan ini *video game* mendapatkan perhatian lebih karena memiliki peran yang cukup besar dalam berkontribusi terhadap representasi neoliberalisme dalam media. Pérez-Latorre (2017) menyatakan bahwa pasca krisis ekonomi pada tahun 2008, semakin banyak jumlah *video game* yang menampilkan neoliberalisme dalam citra yang negatif. Hal ini dikarenakan pelaku bisnis maupun korporasi transnasional sering ditampilkan sebagai antagonis (Bailes, 2021; Guerra, 2009) dan ceritanya berlatarkan peradaban manusia diambang kehancuran atau distopia (Aldred & Greenspan, 2011; Pérez-Latorre, 2017).

Penelitian ini tertarik mengkaji representasi neoliberalisme dalam *video game The Outer Worlds*. Karenanya penelitian ini dapat dikategorikan ke dalam ranah *game studies*. Dalam penelitian ini, *video game* dipandang sebagai produk budaya tekstual. Namun demikian, *video game* sebagai teks budaya memiliki kekhasan yang membedakannya dengan teks lain seperti literatur, musik, film, dan televisi. Perbedaan ini terletak pada keleluasaan pemain untuk menciptakan protagonis dan menyusun alur cerita berdasarkan pilihan-pilihan yang diberikan oleh pengembang *video game*. Hal ini memungkinkan para penulis *video game* untuk menciptakan berbagai macam variasi pada alur naratif dan penokohan karakter yang fleksibel dan relatif terhadap pilihan pemain. Maka dari itu penelitian ini menggunakan analisis naratif karena telah digunakan oleh peneliti sebelumnya untuk mengkaji bagaimana susunan rangkaian peristiwa dan pola penokohan karakter dalam naratif dapat membentuk sebuah makna (Asfar, 2019; Burton, 2005). Spesifiknya, peneliti akan menggunakan analisis naratif oleh Vladimir Propp karena telah diterapkan dalam berbagai penelitian hingga proses pembuatan *video game* sebelumnya (Brusentsev, 2012; Edmond, 2015; Sjöström, 2013) .

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dipaparkan maka terciptalah rumusan masalah

1.2.1 Bagaimana neoliberalisme digambarkan dalam struktur naratif *video game The Outer Worlds* oleh *Obsidian Entertainment*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana *Obsidian Entertainment* mengkonstruksikan neoliberalisme secara simbolis melalui naratif *video game The Outer Worlds*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian studi ilmu komunikasi mengenai *video game* yang menggunakan analisis naratif. Penelitian ini juga bermanfaat sebagai referensi penelitian analisis *video game* yang mengangkat persoalan mengenai fenomena yang terjadi, dalam hal ini bagaimana neoliberalisme dikonstruksi dalam struktur *video game*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi studi ilmu komunikasi terkait dengan analisis naratif sehingga dapat menjadi bahan referensi maupun wawasan bagi penelitian berikutnya khususnya penelitian yang membahas mengenai penggambaran neoliberalisme dalam naratif *video game*.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Neoliberalisme

Neoliberalisme sendiri terdiri dari dua pengertian, yaitu ‘neo’ atau baru dan ‘liberal’ atau bebas dari intervensi pemerintah (McGregor, 2016). Liberalisme adalah ideologi sekaligus model kebijakan pada tahun 1770-an yang berusaha untuk mengurangi peran pemerintah dalam kegiatan ekonomi agar perdagangan

bisa bertumbuh. Liberalisme sempat digantikan pada abad ke-20 dengan pemahaman lain yang memandang intervensi negara sebagai hal yang positif. Setelah pergantian tersebut diimplementasikan, berbagai pengamat menunjukkan bahwa pelayanan-pelayanan yang diberikan oleh perusahaan milik negara menjadi tidak efisien dan kegiatan-kegiatan bisnis menjadi terhambat akibat ketatnya regulasi. Kekurangan tersebut kemudian menjadi penyebab dibangkitkannya kembali paham liberalisme untuk mengikuti perkembangan zaman, yaitu memperbaiki tersendatnya pertumbuhan ekonomi dibawah monopoli negara dan meningkatkan daya saing dalam pasar global (Steger & Roy, 2010; Sulubere, 2016).

Menurut Steger & Roy (2010), istilah ‘neoliberalisme’ secara praktis digunakan untuk merujuk kepada model kebijakan berorientasi pasar yang dibentuk berdasarkan formula *D-L-P*: (a) deregulasi, (b) liberalisasi, dan (c) privatisasi. Privatisasi atau swastanisasi adalah menjadikan sesuatu yang sebelumnya milik negara menjadi milik swasta (Toebe, 2006). Hal tersebut dilakukan dengan cara menjual atau mengalihkan wewenang terhadap aset yang dimiliki negara kepada perusahaan swasta. Menurut Toebe (2006), privatisasi harus dibedakan dengan dua istilah lainnya karena liberalisasi adalah proses memperkenalkan kompetisi dalam sebuah industri, sedangkan deregulasi adalah ‘pelonggaran’ regulasi yang mengatur sektor-sektor yang digeluti oleh sebuah bisnis.

Kebijakan yang telah dirumuskan oleh berbagai negara berdasarkan formula tersebut antara lain adalah: menghilangkan segala bentuk hambatan perdagangan, menghilangkan kontrol harga seperti tarif dan bea cukai, pembatasan peran negara dalam ekonomi melalui pengetatan anggaran dan privatisasi, pemberangusan serikat pekerja untuk ‘meningkatkan produktivitas’ dan ‘fleksibilitas pekerja’, hingga penciptaan institusi dan wadah pemikir (*think tank*) yang bertujuan untuk mereproduksi dan menyebarluaskan pemahaman neoliberal (Steger & Roy, 2010). Menurut Liverman dan Silas (2006), pemahaman ini

dipopulerkan oleh Margaret Thatcher di Britania Raya, Ronald Reagan di Amerika Serikat, diadopsi oleh Pinochet di Chile, dan dijadikan ‘resep’ reformasi ekonomi bernama Washington Consensus yang dianjurkan oleh IMF dan World Bank sebagai syarat bantuan ekonomi bagi negara-negara berkembang.

Kebijakan-kebijakan di atas disusun berlandaskan ideologi yang dianut oleh kaum neoliberal. Penganut neoliberal percaya bahwa ‘kebebasan’ harus ditekankan dan salah satunya adalah mengurangi campur tangan pemerintah, terutama dalam kegiatan ekonomi. Argumen ini dilandasi oleh asumsi bahwa intervensi negara tidak mampu beroperasi secara efisien dibandingkan pihak swasta. Steger & Roy (2010) menyebutkan bahwa visi dari penganut ideologi neoliberalisme adalah sebagai berikut:

“Their ideological claims are laced with references to global market interdependence rooted in the principles of free-market capitalism: global trade and financial markets, worldwide flow of goods, services and labour, transnational corporations, [...]”.

Penganut ideologi neoliberalisme berusaha untuk menciptakan pasar global dimana barang dan jasa bisa mengalir sebebas-bebasnya tanpa hambatan. Hal inilah yang menjadi alasan mengapa neoliberalisme erat kaitannya dengan globalisasi, karena neoliberalisme lahir untuk menjawab permasalahan yang timbul dari persaingan pasar global yang membutuhkan perpindahan atau migrasi barang, jasa, dan ide secara leluasa tanpa kekangan.

Peneliti terdahulu telah mengkaji berbagai dampak yang ditimbulkan oleh diterapkannya kebijakan neoliberalisme terhadap masyarakat. Beberapa telah menyuarakan dampak-dampak positifnya bagi pertumbuhan ekonomi. Privatisasi BUMN dapat membuka peluang investor asing untuk menanamkan modal, meningkatkan efisiensi pelayanan, dan membebaskan beban keuangan pemerintah untuk mengelola perusahaan tersebut (Ostry et. al, 2016). Ibrahim (2011) melihat perkembangan negara-negara berkembang di Amerika Latin dan menyimpulkan

bahwa pelanggaran regulasi ketenagakerjaan dapat meningkatkan daya saing bisnis di pasar global karena pemilik bisnis dapat menekan biaya produksinya secara signifikan.

Meskipun neoliberalisme telah dibuktikan dapat menciptakan iklim yang ramah bisnis, keistimewaan tersebut diikuti oleh dampak-dampak terhadap kehidupan masyarakat yang memprihatinkan. Melihat negara-negara otoriter di Amerika Latin, Cypher (2004) mengatakan bahwa pekerja, anggota partai, hingga pemimpin perserikatan yang menolak penerapan kebijakan tersebut dipenjara dan bahkan dibunuh. Ibrahim (2011) menyatakan bahwa penerapan neoliberalisme juga memiliki risiko yang harus diwaspadai, terutama pelanggaran kebijakan ketenagakerjaan dan privatisasi sektor-sektor penting seperti kesehatan. Deregulasi ketenagakerjaan bisa memberi peluang bagi pebisnis untuk mengeksploitasi pekerja mereka, dan privatisasi pelayanan kesehatan bisa membatasi akses masyarakat terhadap fasilitas-fasilitas kesehatan (Ibrahim, 2011).

1.5.2 Penggambaran Neoliberalisme dalam Media

Neoliberalisme ditampilkan melalui media dalam berbagai bentuk dan memenuhi tujuan yang berbeda-beda. Menurut Babaii dan Sheikhii (2018), media dapat digunakan sebagai sarana untuk melegitimasi kehadiran neoliberalisme, yaitu dengan mereproduksi dan menyebarluaskan pemahamannya kepada audiens. 'Pemahaman' yang dimaksud salah satunya merupakan nilai-nilai yang dianggap dapat diterima dalam masyarakat di mana neoliberalisme adalah pandangan dunia yang dominan. Oliva et al. (2018) memaparkan bahwa nilai-nilai tersebut antara lain adalah kebebasan, kemandirian, bertanggung-jawab terhadap diri sendiri, kompetisi, individualisme, dan konsumerisme. Di sisi lain, media juga digunakan untuk mengekspresikan dan menantang legitimasi penganut neoliberalisme, sehingga 'pandangan dunia yang dominan' ini direpresentasikan secara kritis. Menurut Pérez-Latorre (2019), ada kala dimana neoliberalisme ditampilkan

dengan maksud memberontak, dalam artian mengambil posisi berseberangan dan mempertanyakan prinsip-prinsipnya.

Penelitian penting mengenai representasi neoliberalisme dalam berbagai macam media sudah dilakukan. Deckard dan Shapiro (2019) dalam bukunya *World Literature, Neoliberalism, and the Culture of Discontent*, neoliberalisme dalam karya sastra dijadikan sebagai latar dan dijadikan alasan dibalik kemalangan karakter dan dunia sekitarnya. Mengkaji rentetan novel yang ditulis di penghujung tahun 2000-an, protagonis dalam sastra fiksi cenderung digambarkan hidup dalam taraf yang amat rendah dan konflik mereka timbul karena harus menghadapi masyarakat yang serba kompetitif dalam mencari nafkah. Deckard dan Shapiro (2019) menambahkan bahwa konstruksi negatif neoliberalisme dalam novel fiksi tidak sebatas menggambarkan dampaknya terhadap manusia, namun juga pada lingkungan, menekankan pada penggambaran perencanaan tata kota dan aktivitas perindustrian yang seringkali merusak lingkungan hidup.

Dalam film dan televisi, representasi neoliberalisme yang ditampilkan berkontradiksi antara satu dengan yang lain. Pada satu sisi, ada acara yang muatannya mempromosikan nilai-nilai yang dijunjung penganut neoliberalisme, tapi pada sisi lain, menentang dan mengekspos kekurangan dari neoliberalisme. Meneliti berbagai siaran TV kabel di Amerika Serikat pada tahun 2000-an, Hay dan Oulette (2008) menemukan banyak sekali *reality show* dan *game show* yang mempromosikan nilai-nilai yang didukung oleh pendukung neoliberalisme. Dalam acara-acara tersebut, karakternya ditampilkan sebagai orang yang bertanggung jawab atas kebahagiaan, kesehatan, dan kemampuan dalam menafkahi dirinya sendiri, kemudian individu yang tidak mampu melakukan hal tersebut dicap gagal. Acara yang diteliti oleh Hay dan Oulette (2008) antara lain adalah: *Todd TV*, *The Apprentice*, dan *America's Next Top Model*. Kemudian, ada juga representasi media yang menampilkan neoliberalisme dalam citra yang negatif. Dalam sinema populer, pemilik usaha dan korporasi transnasional banyak digambarkan sebagai antagonis (Robertson, 2009). Selebihnya, dalam film dokumenter dan karya seni

audiovisual lain banyak yang diciptakan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat bahwa pelanggaran regulasi imigrasi dan ketenagakerjaan melahirkan ‘perbudakan modern’ dalam bentuk perdagangan manusia dan eksploitasi pekerja imigran (Andrijasevic & Mai, 2016).

Berdasarkan penelitian terdahulu, *video game* tidak luput dalam menampilkan neoliberalisme. Secara naratif, *video game* diketahui telah meminjam gagasan-gagasan yang telah ditemukan pada medium-medium sebelumnya seperti film dan sastra. Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat dua genre yang sering dijadikan batu pijakan bagi pencipta *video game* untuk mengkritisi ‘-isme’ berorientasi pasar tersebut, yakni distopia dan *cyberpunk*. Melalui genre distopia, kapitalisme dan pasar bebas hadir sebagai katalis dari hancurnya peradaban manusia (Aldred & Greenspan, 2011; Robertson, 2016). Ketika mengkaji *video game* berjudul *Bioshock*, Robertson (2016) menarik kesimpulan bahwa pasar-bebas sebetulnya tidak digambarkan sebagai hal yang sepenuhnya negatif, namun penyelewengan kekuasaan yang dilakukan oleh seorang pengusaha bernama Frank Fontaine inilah yang memicu runtuhnya peradaban. Menurut Murphy dan Vint dalam *Beyond Cyberpunk: New Critical Perspectives* (2010), konflik yang diceritakan pada genre ini mencerminkan nuansa keterpurukan dan kesenjangan sosial yang menjadi nampak pada puncak popularitas neoliberalisme pada awal 1980-an. *Cyberpunk* menyampaikan hal-hal tersebut dengan mengisahkan sebuah masa depan yang didominasi oleh korporasi raksasa. Hal tersebut menurut Murphy dan Vint (2010) merupakan proyeksi dari keresahan para penulis *cyberpunk* terhadap luasnya ruang gerak yang diberikan kepada perusahaan swasta pada masa itu.

1.5.3 Interaktivitas Pemain dan Variasi Naratif dalam Video Game

Industri *video game* telah berusia lebih dari empat puluh tahun (Esposito, 2004), namun bidang yang mengkaji medium ini secara akademis baru disambut pada tahun 2001 ketika diselenggarakan konferensi akademik di Copenhagen (Aarseth, 2001). Selama tahun-tahun itu banyak akademisi telah melakukan upaya

untuk menetapkan definisi formal. Mengembangkan dari konsep sebelumnya tentang *game*, *play*, interaktivitas, dan naratif. Nicolas Esposito (2005) mendefinisikan *video game* sebagai:

“A video game is a ‘game’ which we ‘play’ thanks to an ‘audiovisual apparatus’ and which can be based on a ‘story’”.

Sebelum dipahami sebagai produk komersil, karya seni, hingga sarana belajar-mengajar, esensinya *video game* merupakan sebuah ‘permainan’ atau *game*. Eric Zimmerman (2004) mendefinisikan *game* sebagai aktivitas sukarela yang dilaksanakan oleh satu pemain atau lebih, yang dibatasi oleh seperangkat aturan untuk melakukan sebuah konflik buatan yang memiliki hasil akhir yang dapat dikuantifikasi atau diprediksi. Untuk menjelaskan bagaimana seorang dapat bermain, Esposito (2005) menambahkan bahwa ketika pemain berpartisipasi dalam sebuah *game*, maka didasari oleh *“the feeling of tension, joy and the consciousness that it is ‘different from ‘ordinary life’”*.

Satu aspek yang membedakan *video game* dengan medium lain atau *game* non-elektronik adalah interaktivitas yang difasilitasi oleh komputer. *Audiovisual apparatus* yang dimaksud oleh Esposito (2005) adalah sarana yang menengahi interaksi pemain dan *video game*, antara lain yaitu sistem elektronik dengan kemampuan komputasi, *input devices* (*gamepad, mouse, keyboard*), dan *output devices* (*layar monitor, loudspeaker, haptic feedback*). Komputer atau sarana berkemampuan komputasi ini komponen yang penting karena dapat memfasilitasi *video game* untuk mensimulasikan seperangkat aturan-aturan dan dunia *game* yang lebih kompleks.

Naratif dalam sebuah *video game* disusun dengan mengedepankan interaktivitas. Menurut Chevaldonné (2012), pembentukan naratif sebuah *video game* adalah hasil dari kerjasama antara pemain dengan program, dalam artian naratif terbentuk dengan sendirinya mengikuti pilihan-pilihan dan kegiatan yang dilakukan pemain dalam dunia *game*. Menurut Esposito (2005), banyak cara yang

dapat digunakan *video game* untuk menyampaikan naratif, diantaranya adalah: *back-story* yang disampaikan melalui video atau teks di awal permainan; *cutscenes* untuk menyorot momen krusial dalam *video game*, sebagai transisi antar level, atau menunjukkan dialog antar karakter. Sebastian Domsch dalam bukunya *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games* (2013), dia berusaha membagi mode penyampaian naratif yang melibatkan interaktivitas pemain dalam mode tersebut. Dari semua mode yang dijelaskan oleh Domsch (2013), penulis menemukan dua kategori naratif yang terkandung dalam *video game*: *Passive Narrative* dan *Active Narrative*.

Bentuk naratif yang termasuk dalam kategori *passive narrative* sangat mudah diidentifikasi. Naratif yang diartikulasikan disini biasanya disampaikan secara tekstual atau *cinematic* dan tidak bisa diinterupsi oleh pemain. Seperti namanya, *Passive narrative* dikonsumsi oleh pemain secara pasif. Hal inilah yang kemudian mengundang banyak pengamat untuk menemukan berbagai kemiripan dengan media-media lain seperti film, teks, dan audio. Sebagaimana yang telah dipaparkan Domsch (2013), jenis naratif yang masuk dalam kategori *passive narrative* ada tiga: *exposition*, *cut scene*, dan *loading screen*.

1. *Exposition*

Banyak *video game* yang menciptakan dan menggunakan dunia fiktif yang kompleks memulai cerita mereka dengan eksposisi yang disampaikan secara naratif sebelum permainan dimulai. *Exposition* dalam *video game* dapat disampaikan menggunakan beragam media, seperti teks tertulis, audio, elemen grafis, atau *video cinematic*. Fungsi dari *exposition* adalah untuk memperkenalkan *lore*, peraturan permainan, informasi sekilas tentang karakter yang akan dimainkan, dan untuk memperkenalkan tujuan utama dari *video game* tersebut.

2. *Cutscene*

Cutscene dalam *video game* adalah segmen film/video yang diberikan kepada pemain tanpa adanya bentuk interaksi apapun. *Cutscene* juga dikenal dengan istilah *cinematic* atau *in-game movie*. Biasanya *cut scene* dimainkan ketika pemain mencapai titik tertentu dalam cerita yang signifikan, seperti setelah menyelesaikan level atau *boss*.

Maka dari itu mereka sering dikontekstualisasikan sebagai semacam *reward* bagi pemain. Dalam sebuah *cutscene* biasanya ditampilkan *pre-scripted events* yang berisikan tindakan dan dialog antar karakter yang bertujuan untuk memperkaya cerita dunia fiktif dalam *game*. *Cutscene* erat kaitannya dengan *exposition*, mereka sama-sama bentuk naratif yang interuptif namun *exposition* hanya terjadi dalam awal mula *game* jauh sebelum permainan dimulai.

3. Loading Screen

Loading screen juga bisa digunakan untuk bercerita. *Loading screen* sendiri merupakan tampilan layar yang ditunjukkan kepada pemain saat *video game* butuh menginterupsi permainan untuk memproses data dan memuat aset. Bentuk naratif ini sifatnya disruptif, namun dewasa ini telah digunakan untuk menyampaikan informasi terkait *gameplay* dan naratif kepada pemain. Informasi seringkali berbentuk teks atau elemen grafis, tetapi dalam kasus yang unik layar pemuatan dapat disamarkan dan diintegrasikan ke dalam *gameplay*, membuat urutan narasi yang mulus dan tidak mengganggu. Contoh populernya adalah implementasi *Metroid Prime* dan *Mass Effect* yang mengintegrasikan *loading* ke dalam segmen naik elevator, di mana elemen naratif disampaikan melalui dialog antar karakter.

Seperti yang telah ditunjukkan, *video game* dapat dengan mudah menggabungkan bentuk naratif yang ada di media lain. Hal ini tidak mengejutkan karena banyak peneliti sebelumnya telah menekankan bahwa *video game* juga dapat meminjam cara berceritanya dari medium lain.

Selain menyajikan narasi dengan menyajikannya melalui gambar bergerak atau teks yang dapat dibaca di layar, *video game* dapat melakukannya melalui cara yang ‘aktif’. Domsch (2013) menjelaskan bahwa cara ‘aktif’ yang penting bagi kajian peneliti terdiri atas: *player actions*, *dialogue trees*, dan *event triggers*.

1. *Player Action*

Tindakan apa pun yang dapat dilakukan karakter pemain dalam dunia *game* bisa dianggap sebagai sebuah momen yang relevan secara naratif. Jika pemain berjalan melewati pintu menuju ke sebuah ruangan, maka tindakan tersebut berpotensi memiliki signifikansi naratif. Hal ini berlaku juga dengan aktivitas lain seperti bertempur dengan *NPC*, menjarah boss yang telah dikalahkan, hingga memetik bunga sekalipun.

2. *Dialogue Tree*

Bentuk umum lain yang mempertimbangkan aspek interaktivitas dan dinilai efektif dalam menyampaikan sebuah narasi adalah pertukaran dialog antara pemain dengan *NPC*. Dialog-dialog yang mana pemain memiliki kuasa atas urutan, variasi, hingga nada penyampaian sangat umum ditemukan dalam genre *RPG*. Segmen konversasional tersebut biasanya akan membatasi pilihan pemain, tetapi pemain masih dapat mempengaruhi jalannya percakapan.

Biasanya *developer* menulis lebih dari satu opsi dialog yang tersedia untuk dipilih oleh pemain, sehingga menciptakan apa yang biasa disebut sebagai *dialogue tree* atau percabangan dialog. Pilihan tersebut umumnya terbatas pada opsi dialog yang diberikan kepada pemain. Pilihan dialog disajikan dalam bentuk teks tertulis dan ditampilkan secara bersamaan di layar, dan permainan biasanya tidak akan berlanjut sebelum pemain menentukan pilihannya. Setelah pemain menentukan pilihan mereka, maka *NPC* pada

gilirannya akan memberikan respon sesuai batasan yang ditetapkan oleh developer.

Batasan respon *NPC* terhadap dialog pemain dapat berwujud dalam berbagai variabel seperti: keanggotaan terhadap faksi tertentu, hasil dari misi sebelumnya, atau terkadang waktu dalam dunia *game*. Dialogue tree dapat menggiring pemain menuju berbagai macam percabang naratif. Dalam kasus ini, pemain diberi kebebasan ingin memainkan karakter seperti apa.

3. *Event Trigger*

Event trigger merupakan segmen naratif berupa ‘kejadian’ dalam dunia *game* yang dipicu oleh tindakan pemain. Kejadian ini tidak akan berlangsung jika pemain tidak melakukan hal spesifik dalam *game*. Seringkali, kejadian ini dipicu oleh aktivitas pemain dalam ruang spasial *game*. Ketika pemain memasuki batas ruang tertentu, maka sebuah kejadian yang berlangsung dalam dunia *game* akan bermain. Artinya, kejadian ini biasanya tidak disruptif karena terjadi dalam ruang gerak pemain dalam dunia *game*.

Contoh-contoh diatas menjelaskan bagaimana interaktivitas pemain dapat menciptakan cara-cara baru untuk menyampaikan naratif. Beberapa *video game* yang didesain dengan derajat interaktivitas yang lebih tinggi dapat membolehkan pemainnya untuk menentukan alur ceritanya sendiri melalui *active narrative* tersebut. Majewski dalam Cameron (2017) menjelaskan bahwa tim penulis yang mengembangkan *video game* dapat membangun struktur naratif cerita *video game* dalam berbagai macam bentuk, bisa linear maupun bercabang. Majewski menjelaskan bahwa pada struktur linear, segmen-segmen naratif dipisahkan oleh sebuah *cutscene*, dimana aktivitas dalam *video game* biasanya terdiri dari “bermain-*cutscene*-bermain-*cutscene*” dan seterusnya. Pada struktur non-linear atau bercabang, ‘persimpangan’ dalam struktur naratif biasanya terjadi ketika

pemain harus membuat pilihan yang akan mempengaruhi alur cerita *video game* tersebut.

1.5.4 Analisis Naratif Menurut Vladimir Propp

Menurut Rachmah Ida dalam *Metode Penelitian: Studi Media dan Kajian Budaya* (2014), analisis naratif merupakan pendekatan strukturalis yang digunakan untuk memahami struktur cerita. Setiap model analisis naratif memiliki seperangkat peraturan yang menjadi pedoman bagi peneliti untuk menarik informasi dari cerita yang mereka kaji (Ida, 2014). Hal tersebut antara lain adalah: *story*, kronologi kejadian sebagaimana yang ditampilkan pada audiens; dan *plot*, rentetan peristiwa yang secara fisik harus terjadi agar cerita tersebut bisa terealisasi. Sebuah model analisis bisa mengikuti kedua pedoman atau hanya menekankan pada satu saja.

Salah satu model analisis naratif yang dapat digunakan untuk mengkaji struktur cerita adalah analisis naratif oleh Vladimir Propp. Menurut Propp dalam *Morphology of the Folktale* (1968), sebuah cerita terdiri dari beberapa babak yang mana pembagiannya berdasarkan kejadian dan aktivitas yang dilalui oleh sebuah karakter. Propp (1968) juga menyatakan bahwa pembagian babak ini dilakukan dengan melihat urutan kejadian sebagaimana yang disampaikan oleh pendongeng dan urutannya tidak dapat ditukar. Berdasarkan panduan yang dipaparkan oleh Ida (2014) dalam paragraf sebelumnya, maka analisis naratif oleh Propp adalah model yang menekankan pada *story*.

Dalam memahami sebuah cerita, penting bagi seorang pengamat untuk memperhatikan tindakan-tindakan yang dilakukan oleh karakter dan relasinya dengan bentuk cerita (Propp, 1968). Propp mengklasifikasikan elemen-elemen yang membentuk sebuah cerita berdasarkan tindakan karakter dalam cerita yang dijuluki sebagai *narrative functions* atau fungsi. Walaupun pendekatan ini nampak ‘karakter-sentris’ secara sekilas, fokus Propp bukanlah pada motivasi karakter secara psikis. Seperti yang telah dijelaskan diatas, Propp berusaha memahami

posisi karakter dalam cerita sebagai sebuah fungsi. Propp dalam *Morphology of the Folktale* (1968) mendeskripsikan fungsi atau '*function*' sebagai '*an act of a character, defined from the point of view of its significance for the course of action*'. Dalam kata lain, istilah '*function*' atau fungsi ini digunakan untuk merujuk kepada peristiwa yang dapat mengubah jalannya cerita secara keseluruhan yang disebabkan oleh tindakan seorang karakter.

Setelah mengkaji 100 cerita rakyat Rusia, Propp (1968) menemukan 31 fungsi yang dibagi kedalam 4 babak (*unit*), fungsi dan unit tersebut adalah sebagai berikut:

Pertama-tama, Propp mengatakan bahwa sebuah cerita biasanya dimulai dengan '*initial situation*'. Walaupun tidak tergolong dalam 31 fungsi yang akan dibahas, '*initial situation*' berfungsi sebagai semacam titik keberangkatan yang merupakan bagian penting dari cerita. Dalam posisi ini, informasi yang akan disampaikan adalah pengenalan pahlawan secara singkat entah dengan menyebutkan nama atau signifikansinya.

Beranjak dari '*initial situation*', barulah Propp mulai menjabarkan fungsi-fungsinya. Manuel Aguirre dalam *An Outline of Propp's Model For The Study Of Fairytales* (2011) mengkodifikasikan 31 fungsi Propp ke dalam 4 babak: *Introduction*, *The Body of the Story*, *The Donor Series*, dan *The Return of the Hero*. Perlu diingat bahwa Propp mengatakan bahwa ada satu fungsi yang berada diluar empat babak yakni '*initial situation*'. Fungsi ini terletak pada awal-mula cerita sebelum babak pertama. Ciri fungsi *initial situation* (α) adalah ketika karakter-karakter penting dan tema utama diperkenalkan secara sekilas.

A. Babak Pertama : *Introduction*

Fungsi 1 hingga 7 bertujuan untuk memperkenalkan karakter utama dan membangun konteks, dunia, dan konflik dari cerita.

1. *Absentation* (β): Dalam fungsi ini biasanya ditandakan dengan pergi atau menghilangnya seorang anggota keluarga. Kepergian anggota keluarga ini

bertujuan sebagai pemicu karakter utama agar berangkat meninggalkan zona nyamannya.

2. *Interdiction* (γ): *Interdiction* adalah kejadian ketika karakter utama diberikan peringatan atau larangan untuk tidak melakukan sesuatu. Peringatan ini juga berfungsi untuk membangun konteks dan konflik secara perlahan kepada audiens. Pada fungsi ini, larangan tersebut bisa diutarakan secara eksplisit melalui dialog antar karakter atau disampaikan secara implisit melalui sejumlah penanda.
3. *Violation* (δ): Karakter utama akan mengabaikan larangan yang disampaikan pada fungsi *interdiction*. Ini adalah saat dimana karakter utama pertamakali menjadi rentan terhadap marabahaya. Secara umum, pengabaian larangan oleh karakter utama dipandang sebagai sebuah kesalahan yang kemudian mengundang kedatangan antagonis.
4. *Reconnaissance* (ϵ): Pada tahap ini karakter antagonis berusaha untuk mencari informasi terkait tujuan akhir atau tentang karakter utama itu sendiri. Kejelasan penokohan karakter antagonis bisa disamakan untuk memicu rasa curiga dalam persepsi audiens.
5. *Delivery* (ζ): Karakter antagonis berhasil mendapatkan informasi yang dia cari.
6. *Trickery* (η): Karakter antagonis berusaha untuk melakukan tipu daya kepada karakter utama. Pada umumnya, antagonis akan berpura-pura menjadi baik atau dengan memberikan tawaran menarik agar karakter utama membantunya.
7. *Complicity* (θ): Karakter utama berhasil ditipu atau terbuai oleh tawaran antagonis.

B. Babak Kedua: *The Body of the Story*

Babak kedua akan menceritakan keberangkatan karakter utama untuk memenuhi tujuannya dalam cerita.

8. *Lack* (α): Hal yang terjadi pada tahap ini adalah kejadian yang akan memicu sadarnya karakter utama terhadap kekurangan pada dirinya atau keinginan terdalamnya.

9. *Mediation* (B): Karakter utama telah mengidentifikasi keinginan terdalamnya.
10. *Counteraction* (C): Setelah mengkonfirmasi keinginannya, karakter utama mulai merencanakan apa yang dia ingin lakukan untuk mendapatkan keinginannya.
11. *Departure* (↑): Karakter utama pergi untuk mencari apa yang dia inginkan.

C. Babak Ketiga: *The Donor Series*

12. *First Fuction of the Donor* (D): Karakter utama akan berinteraksi dengan seorang *donor*. *Donor* adalah tokoh yang memiliki sebuah ‘benda ajaib’ yang bisa membantu karakter utama pada perjalanannya. Tetapi untuk mendapatkan bantuan tersebut, *donor* memberikan sebuah tantangan terlebih dahulu kepada karakter utama.
13. *Hero’s Reaction* (E): Disini, karakter utama bisa memilih untuk menolak atau menerima tantangannya.
14. *Provision of Magical Agent* (F): Karakter utama berhasil menuntaskan tantangan *donor* dan berhak mendapatkan bantuan darinya.
15. *Guidance* (G): Pada tahap ini, karakter utama ditunjukkan jalan menuju tujuannya.
16. *Struggle* (H): Dalam fungsi *struggle*, karakter utama akan bertemu dengan antagonis atau pasukannya untuk bertempur. Pertempuran bisa ditampilkan secara fisik atau verbal dan terjadi dalam skala sekecil atau sebesar apapun.
17. *Branding* (J): Saat atau setelah bertarung dengan antagonis, karakter utama mendapatkan semacam penanda. Penanda tersebut bisa berupa luka petempuran atau barang rampasan dari antagonis.
18. *Victory* (I): Setelah pertempuran terjadi, antagonis akhirnya dapat dikalahkan atau mundur dari peperangan.
19. *Liquidation of Lack* (K): Keinginan karakter utama berhasil dipenuhi. Sebuah cerita bisa berakhir pada tahap ini, namun menurut Vladimir Propp sangat memungkinkan untuk berlanjut pada tahap berikutnya.

D. Babak Keempat: *The Return of the Hero*

20. *Return* (↓): Ini adalah momen yang digunakan untuk protagonis dan audiens beristirahat. Disini karakter utama bisa memilih untuk pulang ke kampung halamannya atau sekedar menenangkan diri sejenak.
21. *Pursuit* (Pr): Dalam perjalanan pulang, karakter utama dikejar oleh seseorang atau sesuatu yang ingin merampas barang yang dimiliki oleh karakter utama. Selain dikejar, aktivitas yang dilakukan bisa berupa perkelahian dengan karakter pendukung tersebut.
22. *Rescue* (Rs): Momen ini terjadi ketika sesuatu hal mengakibatkan berhentinya pengejaran. Hal tersebut bisa berbentuk bala bantuan dari pihak ketiga atau inisiatif karakter utama.
23. *Unrecongized Arrival* (o): Karakter utama tiba di daerah asalnya. Kedatangan karakter utama disebabkan oleh perubahan fisik dan psikologis yang terjadi selama perjalanan.
24. *Unfounded Claims* (L): Seorang karakter pendukung tiba untuk mendiskreditkan jerih payah karakter utama. Karakter pendukung tersebut diberi istilah *false hero*. Pada umumnya, seorang *false hero* pada fungsi ini akan mengantagonisir karakter utama atau mencuri kemenangan yang diraih karakter utama untuk dirinya sendiri.
25. *Difficult Task* (M): Pada tahap ini, karakter utama diminta untuk membuktikan kelayakannya sebagai ‘pahlawan’. Aktivitas yang dilakukan dapat berupa teka-teki atau rintangan fisik seperti perkelahian.
26. *Solution* (N): Tantangan terakhir yang diberikan untuk karakter utama berhasil diselesaikan. Pada saat inilah sang karakter utama berhak dipanggil pahlawan karena dia telah membuktikan kelayakannya.
27. *Recognition* (Q): Seusai menyelesaikan tantangan terakhirnya, karakter utama diakui sebagai pahlawan.
28. *Exposure* (Ex): Karakter *false hero* akhirnya terbukti bualannya. Pada saat ini audiens bisa melihat siapa mereka sebenarnya. Hal ini terjadi melalui semacam pembuktian yang dilakukan oleh karakter utama.

29. *Transfiguration* (T): Pada saat ini, pahlawan atau karakter utama diberi penanda untuk memperingati prestasinya.
30. *Punishment* (U): Karakter antagonis dan *false hero* dihukum. Hukumannya bisa sekecil atau seberat apapun dan karakter utama bisa memilih untuk meringankan hukumannya.
31. *Wedding* (W): Pada akhirnya, karakter utama berhasil dipersatukan dengan sesuatu yang dia inginkan. Hal ini bisa berupa hubungan dengan manusia lain atau objek benda mati.

Menurut Propp dalam Berger (2016), selain 31 fungsi naratif sebuah cerita juga terdiri dari 7 pola karakter (*dramatic personae*):

1. *Villain* (Bertempur dengan pahlawan)
2. *Donor* (Memberikan pahlawan bantuan)
3. *Helper* (Membantu pahlawan menyelesaikan tugas yang sulit)
4. *Princess* (tokoh yang dicari)
5. *Dispatcher* (mengirim pahlawan pada misinya)
6. *Hero* (Menginginkan sesuatu atau bertempur dengan penjahat)
7. *False Hero* (Mengaku sebagai pahlawan namun terbongkar identitasnya)

Selain melihat bagaimana sebuah karakter dapat dikategorisasikan dalam arketipe *dramatic personae*, kompleksitas mereka diperkaya dengan diperhitungkannya motivasi atau *motivation* (Propp, 1968). Motivasi merujuk kepada alasan dan tujuan para *dramatic personae* yang menyebabkan mereka melakukan suatu tindakan.

Menurut Propp (1968) seluruh karakter memiliki motivasi yang mana memungkinkan untuk diidentifikasi dalam cerita. Sebagai contoh, motivasi *villain* biasanya dapat diidentifikasi sedini fungsi *villainy*, yang mana mereka digerakkan oleh: kebencian ibu tiri, perebutan harta warisan, kecemburuan, ketakutan akan persaingan, kecurigaan atas perselingkuhan, atau ramalan yang mengancam. Dalam semua kasus diatas, motivasi utama di balik fungsi *villainy* dimotivasi oleh

sifat serakah, jahat, dan iri dari penjahat. Namun mereka juga dapat dimotivasi oleh suatu bentuk keadilan, yang diciptakan sebagai respon terhadap kepribadian buruk seorang tokoh.

1.5.4.1 Penerapan Analisis Naratif Vladimir Propp untuk *Video Game*

Fungsi-fungsi Propp telah banyak dikaji untuk mendalami cerita dalam *video game*. Brusentsev et. al (2012) menjelaskan bahwa analisis naratif Propp telah direplikasi untuk mengkaji struktur cerita yang interaktif. Selain mengkaji struktur cerita *video game* yang sudah jadi, model Propp juga telah menjadi pondasi untuk menciptakan *video game* berbasis cerita. *Video game* yang dimaksud dikembangkan dalam proyek eksperimen bernama INSCAPE yang dilaksanakan oleh Göbel et. al (2005). Dalam proyek tersebut ditemukan bahwa model milik Propp diakui sangat kuat ketika dijadikan pondasi dalam '*adventure-driven mobile edutainment apps*'. Model Propp juga digunakan dalam pengembangan *video game* lain. Silva et al. (2003) menggunakan fungsi naratif Propp untuk menciptakan sebuah pendongeng virtual untuk anak-anak yang dimana mereka dapat mengarahkan alur cerita melalui perintah suara dan sentuhan. Cerita dari awal sampai akhir disusun ke dalam rentetan level yang masing-masing mengandung beberapa fungsi Propp (Silva et al., 2003).

Sjöström (2013) menciptakan prototipe aplikasi untuk menguji bagaimana Propp dapat digunakan untuk menyusun cerita bercabang dalam *video game*. Dalam makalah yang melaporkan penelitiannya, ia menyimpulkan beberapa hal terkait penerapan *Morphology of the Folktales* dalam naratif digital: (a) prototipenya berhasil menggunakan model Propp untuk menghasilkan *text-based video game* layaknya Zork dan Night House; (b) percabangan naratif dapat terjadi ketika pemain harus membuat sebuah pilihan, momen dimana pilihan diperkenalkan kepada pemain dinamakan *connectives* atau penyambung antara dua fungsi naratif (Propp, 1968); (c) ditemukan bahwa sekumpulan fungsi dapat terjadi berulang kali sesuai dengan konsep *trebling* yang diperkenalkan oleh Propp; (d)

sebagaimana yang telah diakui sebagai kelemahan naratif Propp, model yang dikeluarkan oleh prototipe tidak selalu lengkap dan kesulitan menciptakan tokoh dalam cerita. Sjöström (2013) mengakhiri laporannya dengan menyarankan bahwa model Vladimir Propp secara teori dapat digunakan sebagai panduan untuk menulis cerita *video game* dengan naratif yang kompleks seperti *role-playing game*.

Penyampaian cerita pada *video game* tidak sekompleks film atau novel. Menurut Brusentsev et. al (2012), sebuah peristiwa dapat terjadi dalam durasi yang relatif panjang karena dapat berlangsung dalam beberapa *level* hingga rangkaian *quest* atau misi. Maka dari itu, Brusentsev et. al (2012) mencetuskan beberapa konsep yang akan memudahkan peneliti untuk mengkategorisasikan rangkaian peristiwa dalam *video game* kedalam dua tingkatan, yaitu *overall story arc* dan *level narrative*.



Gambar 1.1. Kategorisasi naratif dalam sebuah *video game*

Sumber: Adaptasi dari Brusentsev et. al (2012)

1. *Overall Story Arc*

Tingkatan ini berisikan alur cerita dari awal *video game* hingga akhir. *Overall story arc* dapat disajikan secara linier atau non-linear dan dapat disegmentasikan berdasarkan level, misi, atau *quest*. Dalam beberapa kasus *video game*, pemain dapat memilih level mana yang ingin dimainkan.

2. *Level Narrative*

Sebagian besar *developer* mensegmentasikan *game* mereka ke dalam level, misi, atau *quest*. Dalam tingkatan ini sangat memungkinkan untuk

menjejalkan rentetan peristiwa yang sangat banyak dan padat sehingga seolah-olah dapat membentuk cerita tersendiri.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif. Denzin dan Lincoln dalam Aspers dan Corte (2019) menjelaskan bahwa riset atau studi yang menerapkan pendekatan kualitatif akan mengkaji fenomena yang terjadi secara alami di lingkungan peneliti yang kemudian akan dipahami berdasarkan pemaknaan individual peneliti. Cara-cara mengumpulkan data dalam riset yang menerapkan pendekatan ini antara lain adalah studi kasus, pengalaman pribadi, wawancara, observasi, interaksional dan teks visual (Denzin & Lincoln dalam Aspers & Colte, 2019). Maka dari itu, tulisan ini akan menggunakan pendekatan kualitatif karena objek penelitiannya merupakan teks visual.

Metodologi penelitian merupakan kegiatan saintifik yang dilakukan secara cermat dan sistematis (Surakhmad, 1990). Maka dari itu penelitian harus dilakukan menggunakan kerangka teori dan metodologi penelitian yang berbasis saintifik. Menurut Rachmah Ida dalam *Metode Penelitian: Studi Media dan Kajian Budaya* (2014), analisis naratif atau *narrative analysis* adalah metodologi yang berfokus untuk menemukan struktur dari sebuah pesan. Setiap model analisis naratif memiliki seperangkat aturan tentang elemen naratif mana yang menjadi fokus dalam model tersebut (Ida, 2014). Hal tersebut yakni *story* atau kronologi kejadian yang ditampilkan oleh pendongeng, dan *plot* atau kejadian-kejadian yang harus terjadi agar sebuah cerita bisa terealisasi. Salah satu model yang berfokus pada elemen *story* adalah analisis naratif milik Vladimir Propp.

Vladimir Propp termasuk figur yang mengenalkan analisis naratif sebagaimana figur-figur lainnya seperti Tzvetan Todorov, Levi-Strauss, dan Joseph Campbell. Tokoh-tokoh tersebut berusaha menjelaskan penyusunan struktur naratif dalam alur cerita sebuah teks. Menurut Burton (2005), mengibaratkan naratif sebagai perangkat yang membantu manusia untuk

menyampaikan gagasannya dengan memberikan sebuah kerangka atau struktur. Struktur atau kerangka tersebutlah yang dapat membantu peneliti untuk memahami makna-makna dalam objek yang diteliti.

Di antara sejumlah teknik analisis data yang ditawarkan figur di atas, peneliti memutuskan untuk menggunakan analisis naratif milik Vladimir Propp. Berdasarkan pertimbangan yang dilakukan oleh peneliti, model Propp memberikan kerangka yang lebih menyeluruh dengan modelnya yang mewakili 31 fungsi dan 7 arketipe karakter.

Model Propp juga telah diterapkan untuk menganalisis struktur *video game* dan cerita interaktif lainnya, seperti penelitian Brusentsev et. al (2012) yang menerapkan model Propp pada 3 genre *video game* (*FPS*, *Action Adventure*, dan *RPG*) dengan kompleksitas naratif yang berbeda; Edmond (2015) untuk menganalisis serial *video game* berjudul *Bioshock*; dan Sjöström (2013) untuk menciptakan *video game* berbasis teks dengan percabangan naratif. Rentetan penelitian terdahulu yang menerapkan analisis naratif Propp untuk teks *video game* meyakinkan penulis untuk menggunakan metode analisis tersebut.

Sementara itu, analisis naratif dari Tzvetan Todorov berfokus pada konsep ‘ekuilibrium’ yang mengatakan bahwa setiap cerita diawali oleh kondisi damai, pengenalan konflik dan kesadaran atas konflik, dan upaya resolusi konflik hingga kembali damai atau ekuilibrium (Todorov dalam Adepati & Samanik, 2018). Peneliti tidak menggunakan analisis Todorov karena konsep kategorisasinya terlalu luas.

Di sisi lain, analisis naratif dari Levi-Strauss menekankan pada konsep *binary opposition*. Melalui konsep *binary opposition*, Levi-Strauss menyatakan bahwa di balik struktur-struktur yang terlihat di permukaan, setiap cerita pada esensinya menceritakan benturan dua konsep atau nilai yang berseberangan (Elyada, 2021). Menurut penulis, model Levi-Strauss cukup spesifik, namun model ini tidak bisa menjelaskan penokohan karakter secara rinci dan belum

pernah diterapkan pada *video game* dengan alur cerita yang interaktif dan bercabang.

Terakhir adalah analisis naratif oleh Joseph Campbell yang mengandalkan konsep *monomyth* (Wahyuni, 2018). *Monomyth* adalah pola alur cerita yang ditemukan oleh Campbell ketika mengkaji deretan dongeng dan cerita rakyat. Struktur *monomyth* terdiri dari 3 babak yang bisa dipecah lagi menjadi 13 langkah. Menurut Campbell dalam Wahyuni (2018), setiap langkah dalam model ini merepresentasikan perkembangan psikis dari karakter utama sebuah cerita. Peneliti menganggap struktur naratif yang ditawarkan model Campbell tergolong cukup lengkap, namun jika menilai kemampuannya dalam mengkaji karakter sangat terbatas pada protagonis saja.

1.6.1 Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Metode deskriptif adalah metode untuk memeriksa keadaan saat ini dari sekelompok orang, suatu objek, sekumpulan kondisi, seperangkat sistem pemikiran, atau serangkaian peristiwa (Nazir, 1998). Tujuan dari penelitian deskriptif ini terbatas pada mendeskripsikan peristiwa atau fenomena dengan teliti dan bukan mencari kebenaran fakta (Subandi, 2011). Berlandaskan definisi tersebut, maka penelitian ini hendak mencari tahu bagaimana neoliberalisme digambarkan melalui unsur-unsur naratif *video game The Outer Worlds*.

1.6.2 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan sekumpulan elemen baik teks, individu, maupun fenomena sosial yang akan diteliti (Supranto dalam Taufik et. al, 2011). Hal tersebut dipertegas oleh Anto Dayan (1986) bahwa objek penelitian merupakan pokok persoalan yang akan dikaji untuk memperoleh data secara lebih spesifik. Berdasarkan definisi tersebut, maka objek penelitian dalam tulisan ini adalah naratif neoliberalisme dalam *video game The Outer Worlds* yang dikembangkan oleh *Obsidian Entertainment*.

1.6.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan memainkan dan mengamati *video game The Outer Worlds*. Observasi adalah proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis dan rasional terhadap berbagai fenomena, baik dalam situasi nyata maupun buatan, untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Arifin, 2011). Oleh karena itu, penulis akan melakukan pengamatan lebih lanjut terkait *video game The Outer Worlds* dengan memeriksa teks *video game*.

1.6.4 Teknik Analisis Data

Model Vladimir Propp telah digunakan dalam penelitian terdahulu untuk memetakan dan mengkaji struktur naratif *video game* dan cerita interaktif lainnya. Brusentsev et. al (2012) mengkaji data-data yang dikumpulkan dengan terlebih dahulu melakukan observasi terhadap teks *video game* yang kemudian dilanjutkan dengan menyusun alur peristiwa dan penokohan karakter yang ditemukan dalam cerita sesuai dengan struktur naratif Vladimir Propp.

Berdasarkan Manuel Aguirre (2011) dalam karyanya yang berjudul *An Outline Of Propp's Model For The Study Of Fairytales*, dia menginstruksikan bahwa peneliti yang ingin menggunakan analisis naratif Vladimir Propp harus memetakan *story* sesuai dengan 31 fungsi naratif dan 7 *dramatic personae*.

Tabel 1.1. 31 Fungsi Naratif Vladimir Propp

Fungsi			Deskripsi
No.	Simbol	Nama Fungsi	
The First Stage: Introduction			
	α	Initial Situation	Membangun konteks cerita. Pengenalan singkat karakter
1	β	Absentation	Anggota keluarga ada yang hilang
2	γ	Interdiction	Pahlawan diberi peringatan.
3	δ	Violation	Pahlawan melanggar peringatan/larangan

4	ε	<i>Reconnaissance</i>	Penjahat mulai mencari informasi
5	ζ	<i>Delivery</i>	Penjahat mendapatkan informasi tentang pahlawan, korban, atau <i>plot device</i> lain
6	η	<i>Trickery</i>	Penjahat mencoba menipu pahlawan atau korban
7	θ	<i>Complicity</i>	Tipu daya berhasil dan penjahat terbantu oleh pahlawan dan korban
7a	λ	<i>Preliminary misfortune</i>	Kemalangan yang disebabkan oleh perjanjian yang curang
8	A	<i>Villainy</i>	Penjahat membawa kabur korban atau barang berharga
8a	a	<i>Lack</i>	Pahlawan merasa kekurangan sesuatu dan ingin mencarinya
<i>The Second Stage: The Body of the Story</i>			
9	B	<i>Mediation</i>	Pahlawan menyadari <i>Villainy</i> atau <i>lack</i> ; pahlawan dikirim
10	C	<i>Counteraction</i>	Pahlawan setuju untuk berjuang memecahkan masalah
11	↑	<i>Departure</i>	Pahlawan meninggalkan rumah
<i>The Third Stage: The Donor Series</i>			
<i>Donor Cycle Start</i>			
12	D	<i>1st Donor (Testing)</i>	Pahlawan diuji sebelum berhak menerima bantuan
13	E	<i>Hero's reaction</i>	Pahlawan bereaksi kepada ujian donor
14	F	<i>Provision of magical agent</i>	Pahlawan menerima bala bantuan
<i>Donor Cycle End</i>			
15	G	<i>Guidance</i>	Pahlawan beranjak menuju obyek/hadiah yang dicari
16	H	<i>Struggle</i>	Pahlawan dan penjahat bertemu langsung dan bertempur
17	I	<i>Branding</i>	Pertarungan membekas di pahlawan dan merubah kehidupannya secara permanen

18	J	<i>Victory</i>	Penjahat terkalahkan
19	K	<i>Liquidation</i>	<i>Villainy</i> (A) atau <i>Lack</i> (a) terselesaikan
<i>The Fourth Stage: The Return of the Hero</i>			
20	↓	<i>Return</i>	Pahlawan pulang
21	Pr	<i>Pursuit</i>	Pahlawan dikejar ditengah jalan
22	Rs	<i>Rescue</i>	Sesuatu terjadi yang mengakibatkan pahlawan berhenti dikejar
23	O	<i>Unrecognized Arrival</i>	Setelah melalui banyak hal, pahlawan tiba di rumah atau di lokasi lain
24	L	<i>Unfounded Claims</i>	'Pahlawan palsu' membuat klaim tanpa dasar
25	M	<i>Difficult Task</i>	Pahlawan diberikan tugas untuk mendemonstrasikan kelayakannya
26	N	<i>Solution</i>	<i>Task</i> yang diberikan kepada pahlawan terselesaikan, membuktikan kelayakan pahlawan
27	Q	<i>Recognition</i>	Pahlawan diakui/dihormati
28	Ex	<i>Exposure</i>	'Pahlawan palsu' menunjukkan wajah/sifat aslinya
29	T	<i>Transfiguration</i>	Pahlawan diubah untuk menyesuaikan status barunya
30	U	<i>Punishment</i>	'Palawan palsu' dan penjahat mendapat hukuman
31	W	<i>Wedding</i>	Pahlawan mendapatkan hadiah yang ia cari-cari

Tabel 1.2. 7 *dramatic personae* Vladimir Propp

No.	<i>Dramatic Personae</i>	Deskripsi aktivitas
1	<i>Hero</i>	Menginginkan sesuatu atau bertempur dengan <i>villain</i>
2	<i>Villain</i>	Bertempur dengan <i>hero</i>

3	<i>False Hero</i>	Mendiskreditkan perjuangan <i>hero</i> atau mengaku-ngaku sebagai <i>hero</i> namun terbongkar identitasnya
4	<i>Donor</i>	Memberika pahlawan bantuan
5	<i>Helper</i>	Membantu pahlawan menyelesaikan tugas yang sulit
6	<i>Dispatcher</i>	Mengirim pahlawan pada misinya
7	<i>Princess</i>	Tokoh yang dicari