

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia sastra berevolusi semakin dinamis sejalan dengan perkembangan media informasi sehingga karya sastra semakin menarik minat khalayak untuk meresepsinya dengan bermacam-macam kepentingan. Karya sastra tidak saja diresepsi sebagai sumber nilai humanisme, tetapi juga sebagai sumber kegemaran, hiburan yang menyenangkan. Hal itu sejalan dengan pandangan Horatio dalam bukunya *Ars Poetica*, bahwa tujuan dari sebuah karya sastra adalah untuk memberikan suatu hiburan dan manfaat atau yang biasa disebut *dulce et utile*. Selama sebuah karya mengandung nilai *dulce et utile*, maka dapat dikategorikan bahwa karya tersebut merupakan sebuah karya sastra. Perkembangan yang dinamis itu juga berlaku pada medium perkembangan karya sastra di era modern sekarang. Tidak hanya berfokus pada media konvensional karya sastra cetak seperti novel, cerpen atau puisi, namun juga merambah pada ranah teknologi informasi (*IT*) yakni sastra *cyber* atau lazim disebut sastra digital. Salah satunya ialah video *game*.

Dapat dibuktikan bahwa *game* termasuk dalam karya sastra, tentu saja dengan beberapa syarat. Menurut Redyanto Noor (2015:13) dalam bukunya yang berjudul *Pengantar Pengkajian Sastra* terdapat tiga hakikat (sifat dasar) karya sastra yang relevan untuk dikaji. Pertama, karya sastra bersifat imajinatif (bukan faktual). Hal ini tercermin dalam *game* melalui serangkaian alur penceritaan dengan misi-misi tertentu. Proses pembuatan *game* memerlukan kreativitas dan imajinasi

untuk mengembangkan alur cerita yang menarik. Tidak hanya itu, pemain *game* atau *pemain* juga turut berimajinasi dan menyusun strategi dalam setiap tingkatan alur yang ada. Kedua, karya sastra bermedium bahasa, baik verbal maupun non-verbal. *Game* mengandung kedua unsur bahasa tersebut karena tidak hanya bahasa verbal, *game* juga mengandung bahasa gambar, bunyi, warna dan gerak atau non-verbal melalui penyajian visual dan audio yang ada. Sedangkan, pada bahasa verbal tersedia melalui penyampaian dialog antar karakter, dan narasi cerita. Ketiga, karya sastra mengandung unsur estetika. *Game* menampilkan penyajian visual dan audio yang menggugah serta penuh keindahan yang disesuaikan dengan tema *game* tersebut. Unsur estetika menjadi bagian integral dari pembentukan *game* sebagai sebuah karya kreatif. Maka dari itu, *game* dapat dikategorikan sebagai karya sastra yang layak diteliti dalam perspektif sastra.

Kajian sastra terhadap *game* semakin relevan dengan munculnya narasi yang kompleks dan karakter yang kuat dalam dunia *game*. Pengayaan karakter, kompleksitas, konsistensi, misteri, dan kemanusiaan dalam narasi mampu menambah daya tarik *pemain* (pemain *game*) seolah-olah dunia dalam *game* terasa nyata. Perihal tersebut membantu menciptakan dunia *game* yang imersif yang mampu membuat pemain melupakan batas realitas dan tenggelam dalam pengalaman sebagian pemain. Setiap tindakan pemain *game* menjadi lebih bermakna ketika didorong oleh hubungan dengan karakter yang terasa nyata, baik sebagai sekutu, musuh, atau bahkan diri mereka sendiri. Maka, desain karakter yang terbangun atau unggul merupakan kunci untuk membuka potensi pengalaman bermain *game*. Itulah yang menjadikan *game* membawa pengaruh besar dalam

dunia sastra era modern sekarang. *Game* tidak hanya sebagai salah satu permainan, tetapi juga sebuah budaya.

Melihat betapa besar pengaruh *game* dalam dunia sastra, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan objek *game* sebagai objek material penelitian. Salah satu *game* yang banyak digemari oleh kalangan muda ialah *game Picka*. Tampil dengan visual latar yang imut dan cenderung berwarna pastel sesuai selera mayoritas remaja perempuan, menjadikan *game* ini banyak digemari. *Game Picka* telah diunduh sekitar 1 juta unduhan, mendapat *rating* 4,6/5 di *google play store*, dan mendapat 27 ribu ulasan. Hal ini membuktikan bahwa *game Picka* membawa pengaruh yang cukup besar pada komunitas pemainnya.

Game Picka merupakan *game* simulasi kencan virtual yang dikemas dalam media *chat* di mana setiap karakter memiliki kesempatan untuk menggerakkan cerita, mendominasi cerita, serta mengubah alur cerita sesuai keinginan pemain. *Game* ini menghadirkan nuansa romansa kampus. Pemain *game* bermain sebagai tokoh utama yang menggerakkan cerita sebagai karakter Yeonwoo Ha. Terdapat berbagai fitur yang disediakan guna menghibur dan menambah variasi skenario dalam *game*. Selain alur cerita yang mendukung, *game* ini didukung dengan pengembangan karakter yang kuat dari setiap tokohnya. Penekanan pengembangan karakter dalam *game* memberikan kemampuan pada pemain *game* untuk mengubah alur cerita sesuai dengan kemauan dan kemampuan mereka guna memproyeksikan keinginan dan fantasi mereka ke dalam *game*. Maka dari itu, peneliti menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud untuk mengungkap aspek-aspek psikologis yang mendasari keinginan, konflik, serta nilai-nilai yang memotivasi pemain *game* dalam

dunia virtual pada *game Picka*. Jadi, secara psikoanalitik dapat diasumsikan bahwa sesungguhnya keberadaan tokoh dengan segala sikap dan tindakannya adalah *alter-ego* pemain (manifestasi karakter pemain *game*).

Selain itu, penelitian ini didasarkan pada kajian ludologi mengingat data yang akan dianalisis adalah unsur-unsur struktur *game* yang lazim disebut aspek-aspek ludologi, yakni berupa aturan-aturan, tingkat keterlibatan, dan fitur-fitur lain yang terdapat pada *game Picka*. Hal itu sesuai dengan konsep dasar ludologi sebagai cabang ilmu antropologi-budaya yang mempelajari permainan berdasarkan naluri (insting) manusia sebagai *homo-ludens*, makhluk-bermain. Teori psikoanalisis dan ludologi tidak dapat dipisahkan dalam menganalisis struktur permainan. Ludologi sebagai studi tentang permainan, fokus pada aturan, mekanika, interaktivitas, dan pengalaman bermain. Dalam konteks *game Picka*, Ludologi digunakan untuk menganalisis bagaimana struktur *game* memengaruhi pemain. Psikoanalisis mengungkap motivasi pemain sebagai *alter-ego* tokoh dalam *game*, di mana keputusan dan interaksi tokoh merupakan perwujudan kompensasi hasrat bawah sadar pemain. Dalam hal ini, teori psikoanalisis membantu mengungkap bagaimana pemain menggunakan *game* sebagai media untuk mengekspresikan keinginan terpendam maupun aspek-aspek lain dalam psikologi pemain. Sehingga integrasi interaktivitas dalam *game* dipengaruhi oleh proyeksi diri pemain dan pengalaman emosional melalui karakter *game* yang menjadikan kombinasi kedua teori ini esensial untuk pemahaman mendalam atas topik dalam penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Bertolak dari uraian latar belakang masalah di atas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan, yaitu:

1.2.1 bagaimana unsur-unsur struktur ludologi yang tergambar dalam *game Picka: 30 Days to Lovers?*;

1.2.2 bagaimana gambaran karakter tokoh Yeonwoo Ha dalam *game Picka: 30 Days to Lovers* merepresentasikan id, ego, dan superego sebagai *alter-ego*

pemain *game* berdasarkan teori psikoanalisis Sigmund Freud?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah sebagaimana dirumuskan dalam subbab sebelumnya, maka tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini adalah:

1. menganalisis unsur-unsur struktur ludologi yang terdapat dalam *game Picka: 30 Days to Lovers*, seperti mekanisme pilihan naratif dan interaksi berbasis chat, serta fitur-fitur tambahan yang terdapat dalam *game Picka*;
2. memaparkan representasi konsep id, ego, dan superego pada karakter tokoh Yeonwoo Ha dalam *game Picka: 30 Days to Lovers* sebagai *alter-ego* pemain *game* berdasarkan teori psikoanalisis Sigmund Freud.

1.4 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis.

Manfaat teoretis hasil penelitian ini adalah untuk menggabungkan dua bidang studi yaitu ludologi dan psikoanalisis, guna memperluas pemahaman tentang pengaruh

teori psikoanalisis dalam konteks permainan digital maupun dunia sastra. Selain itu, penelitian ini juga menerapkan konsep-konsep psikoanalisis Sigmund Freud dalam analisis *game* yang diharapkan dapat memberikan kontribusi pada penelitian dalam bidang psikologi dan sastra. Sedangkan, manfaat praktis hasil penelitian ini ditujukan kepada beberapa sasaran, seperti bagi pembaca dan penikmat sastra, bagi mahasiswa Sastra Indonesia, dan bagi peneliti di masa mendatang. Bagi pembaca dan penikmat sastra, penelitian ini dapat menjadi bahan acuan bagi penelitian berikutnya. Bagi mahasiswa, penelitian ini dapat berguna untuk membantu mengembangkan ide gagasan yang lebih kreatif. Terakhir bagi peneliti, penelitian ini dapat memberikan masukan pengetahuan terhadap mekanisme psikoanalisis topografi Sigmund Freud pada karakter utama dalam *game Picka*.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (*library research*), karena objek material yang akan diteliti adalah bahan pustaka berupa *game*. Objek material tersebut adalah sebuah *game*, yakni *game Picka: 30 Days to Lovers*. Analisis penelitian ini berfokus pada karakter tokoh Yeonwoo Ha dalam *game Picka: 30 Days to Lovers*. Objek formal penelitian ini mencakup dua kerangka pendekatan utama. Pertama adalah pendekatan ludologi, yang menjadi dasar pengkajian terhadap struktur dan unsur pembentuk permainan. Pendekatan ludologi merupakan salah satu cabang ilmu antropologi-budaya yang mempelajari struktur permainan. Dalam hal ini adalah permainan *game Picka: 30 Days to Lovers*. Melalui kerangka ludologi, akan dijelaskan bagaimana unsur-unsur permainan yang

memfasilitasi maupun membatasi ekspresi dari struktur kepribadian yang kemudian terlihat dalam bentuk sikap, tindakan, percakapan, dan interaksi yang ditampilkan juga mekanisme pilihan naratif, interaksi berbasis *chat*, serta fitur-fitur tambahan yang terdapat dalam *game Picka*.

Kedua adalah pendekatan psikoanalisis Sigmund Freud . Tujuannya ialah untuk memaparkan representasi konsep id, ego, dan superego pada karakter tokoh Yeonwoo Ha dalam *game Picka: 30 Days to Lovers* sebagai *alter-ego* pemain. Melalui sudut pandang psikoanalisis akan diuraikan bahwa setiap keputusan, interaksi, pembentukan, dan resolusi konflik psikologis yang dialami tokoh Yeonwoo Ha sesungguhnya adalah perwujudan kompensasi pelampiasan hasrat bawah sadar pemain.

1.6 Landasan Teori

1.6 Struktur *Game* sebagai Struktur Sastra Fiksi

Menurut Redyanto Noor dalam buku *Pengantar Pengkajian Sastra* bahwa suatu teks disebut karya sastra apabila memenuhi hakikat dan fungsi sebagai karya sastra. Hakikat karya sastra adalah bersifat imajinatif, menggunakan medium bahasa, dan estetik (Noor, 2015:13). Sejalan dengan pendapat Noor itu, maka dapat dipastikan bahwa *game* adalah karya sastra, karena ia bersifat imajinatif, menggunakan medium bahasa, yakni bahasa gambar, bunyi, warna, dan gerak, serta bersifat estetik karena memiliki ciri konotatif, asosiatif, sugestif, dan *polyinterpretable*. Sebagai karya sastra *game* termasuk cerita fiksi, yakni cerita fiksi virtual yang memiliki unsur struktur seperti tema, amanat, alur, tokoh, latar, dan peristiwa.

Prinsip perbedaan kedua karya tersebut adalah jika cerita fiksi dibuat oleh *author* (pengarang), sedangkan *game* dimainkan oleh pemain. Analogi teoretisnya jika karya sastra tidak lain adalah *alter-ego* pengarang, maka *game* adalah *alter-ego* pemain.

Menurut Ernest Adam (2010:62), desain video *game* adalah serangkaian tahapan yang meliputi visualisasi *game*, penentuan mekanisme konsep *game*, penentuan operasional, penguraian komponen-komponen pembentuknya (konsep, fungsi, artistik, dan aspek lainnya), serta mengkomunikasikan informasi detail mengenai *game* tersebut kepada tim pengembang. Adams mengklasifikasikan tiga kunci komponen utama dalam *game* yakni, pemain (*player*), sistem permainan interaktif (*gameplay mode*), dan mekanika inti program (*core mechanic*).

Fullerton dalam bukunya *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Game* menjelaskan struktur *game* (2014: 29-54). Fokus elemen pembangun struktur berkaitan pada elemen-elemen kunci yang saling berinteraksi untuk menciptakan pengalaman bermain. Beberapa elemen tersebut ialah aturan (*rules*), mekanika permainan (*gameplay*), tujuan (*goals*), interaksi (*interaction*), konflik (*conflict*), dan hasil (*outcome*).

1.6.1 Konsep Ludologi

Gonzalo Frasca (2003, 221-235) mengemukakan bahwa ludologi adalah studi tentang permainan bukan hanya sebagai objek yang dimainkan, tetapi juga sebagai sistem yang menghasilkan pengalaman bermain. Frasca berpandangan bahwa ludologi menekankan pada aspek-aspek studi tentang permainan,

pentingnya struktur permainan, interaktivitas dan imersi, serta pengaruh teori permainan dalam studi permainan. Studi ludologi merupakan studi mendalam tentang permainan sebagai entitas yang kompleks dengan fokus pada aturan, mekanika, interaktivitas, dan pengalaman bermain. Pendekatan ini memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana permainan video dirancang, dimainkan, dan memengaruhi pemain sekaligus menggali bagaimana teori permainan dapat diterapkan secara luas.

1.6.2 Teori Psikoanalisis

Penelitian ini menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud untuk memahami perilaku dan perkembangan psikologi manusia. Freud (1923) memperkenalkan konsep id, ego, dan superego sebagai struktur dasar kepribadian. Id adalah wilayah alam bawah-sadar, yakni bagian kepribadian yang paling primitif dan instingtual. Id beroperasi berdasarkan prinsip pelampiasan pemenuhan hasrat bawah sadar, yakni prinsip kesenangan/kenikmatan (*pleasure principle*) dan mencari kepuasan atas keinginan serta kebutuhan. Pada konteks karakter Yeonwoo Ha, id dapat tercermin dalam dorongan-dorongan dasar, keinginan romantis, dan impuls yang muncul dalam berinteraksi dengan karakter lain. Ego, berfungsi sebagai mediator antara id dan dunia eksternal, beroperasi berdasarkan prinsip realitas (*reality principle*) dan menunda kepuasan keinginan id hingga menemukan cara yang aman dan realistis. Pengambilan keputusan Yeonwoo Ha yang mempertimbangkan konsekuensi sosial dan emosional dapat dilihat sebagai manifestasi dari fungsi ego. Sedangkan superego, mewakili internalisasi nilai-nilai moral dan norma-norma sosial yang

dipelajari dari orang tua maupun masyarakat. Nilai-nilai tersebut berfungsi sebagai hati nurani yang mengendalikan perilaku dan menimbulkan perasaan bersalah atau bangga. Standar moral, nilai-nilai yang dianut, dan konflik internal antara keinginan pribadi dan norma sosial pada karakter Yeonwoo Ha merupakan refleksi dan peran superego. Sehingga teori ini nantinya akan digunakan untuk mengungkap bagaimana dorongan internal (id), realitas eksternal (ego), dan nilai-nilai moral (superego) memengaruhi perilaku dan perkembangan karakter Yeonwoo Ha dalam konteks interaksi dan pilihan yang ditawarkan oleh *game Picka: 30 Days to Lovers*. Uraian lebih rinci tentang teori-teori tersebut akan penulis paparkan pada bab II, subbab landasan teori.

1.7 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode struktural, karena sasaran analisis adalah unsur struktur *game* yang mencakup tokoh, peristiwa, latar, dialog, interaksi, komentar, chat, dan sebagainya. Adapun dua pendekatan yang digunakan adalah pendekatan ludologi dan psikoanalisis. Pendekatan ludologi berafiliasi dengan teori struktur permainan *game*, sedangkan pendekatan psikologi berafiliasi dengan teori psikoanalisis.

Data akan dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan memainkan *game* dan mencatat aspek-aspek yang relevan dengan teori psikoanalisis Freud. Dokumentasi berupa *screenshot* atau rekaman video dari *gameplay* yang bisa digunakan sebagai bukti visual. Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis dengan menggunakan teori psikoanalisis Freud. Analisis ini akan

mencakup aspek-aspek seperti id, ego, dan superego dalam karakter dan plot *game*. Berdasarkan hasil analisis, penelitian ini akan memberikan kesimpulan tentang bagaimana teori psikoanalisis Freud mempengaruhi *game Picka: 30 Days to Lovers* dan apa implikasinya bagi pemain.

Data penelitian ini berupa kumpulan gambar yang diperoleh melalui tangkapan-layar atau *screenshot*, yang menjadi bukti analisis dalam *game*. Penerapan analisis dengan metode kualitatif yakni sebagai berikut: (1) pengumpulan dan identifikasi data; (2) analisis data; dan (3) penyajian data. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik dokumentasi dan inventarisasi, yaitu memainkan *game Picka* hingga skenario cerita dalam *game* tamat dan Yeonwoo Ha menemukan pasangan yang cocok untuknya. Langkah kedua membuat dokumen dengan cara melakukan *screenshot* bukti teks dalam *game*. Lalu membuat catatan (inventarisasi) data-data yang terkumpul dalam dokumen *screenshot*. Kemudian, menginterpretasikannya berdasarkan objek formal dan pendekatan psikoanalisis Sigmund Freud (id, ego, dan superego). Langkah kerja terakhir adalah menyajikan data dan mendeksripsikan data secara deskriptif kualitatif. Uraian lebih rinci tentang metode penelitian akan penulis paparkan pada bab III, metode penelitian.

1.8 Sistematika Penulisan

Guna mempermudah pemahaman dan mengikuti alur penelitian, maka penulisan skripsi ini disusun secara sistematis dalam lima bab utama yang masing-masing memiliki subbab spesifik:

Bab I pendahuluan. Bab ini berisi penelitian yang akan dilakukan. Subbab dalam pendahuluan meliputi latar belakang yang menjelaskan urgensi penelitian,

rumusan masalah, tujuan penelitian yang menguraikan target yang ingin dicapai, manfaat penelitian yang menjelaskan kontribusi penelitian, serta ruang lingkup penelitian yang membatasi fokus kajian.

Bab II tinjauan pustaka dan landasan teori. Menyajikan ulasan terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan sebagai tinjauan pustaka. Selain itu, juga memuat landasan teori yang menjadi pijakan awal konseptual dan analitis penelitian yakni teori ludologi dan teori psikoanalisis.

Bab III metode penelitian. Bab ini menjelaskan pendekatan dan prosedur yang akan digunakan dalam penelitian. Subbab yang dibahas meliputi jenis penelitian, pendekatan penelitian, objek penelitian (material dan formal). Teknik pengumpulan data dan teknik analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini memaparkan secara rinci hasil-hasil yang diperoleh dari proses analisis data. Hasil penelitian akan disajikan dan dibahas secara mendalam dengan mengacu pada landasan teori yang telah ditetapkan, yaitu bagaimana teori ludologi dan psikoanalisis memengaruhi karakter utama Yeonwoo Ha dalam *game Picka: 30 Days to Lovers*.

Bab V penutup. Bab terakhir ini berisi rangkuman seluruh penelitian. Subbab penelitian berisi kesimpulan yang merupakan jawaban atas rumusan masalah.