

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini memuat dua subbab, yaitu subbab penelitian terdahulu dan subbab landasan teori. Subbab penelitian terdahulu memaparkan intisari hasil penelitian-penelitian lain yang pernah dilakukan, yang relevan dengan penelitian ini. Adapun subbab landasan teori memaparkan teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain teori

2.1 Penelitian Terdahulu

Menurut John W. Creswell dalam bukunya yang berjudul *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (2014), tinjauan pustaka dalam penelitian kualitatif bertujuan untuk memperkuat landasan teoritis, mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan dalam literatur yang ada, dan membantu dalam merancang penelitian dengan mempertimbangkan metode, pendekatan, dan kerangka teoritis yang tepat berdasarkan temuan literatur yang ada. Tinjauan pustaka dapat mencakup rangkuman, evaluasi, dan integrasi literatur yang relevan dengan topik penelitian yang diteliti.

Kajian pustaka pertama ialah penelitian ilmiah milik Khotibul Umam yang berasal dari program studi Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro berjudul “Sastra Ergodik dalam GIM Zepeto: Kajian Ludologi”. Penelitian ini mengkaji gim zepeto dengan perspektif sastra ergodik dan ludologi. Penelitian ini menyoroti bagaimana gim mampu menciptakan interaksi unik dalam lingkungan meta versi dengan karakterisasi yang kompleks menggunakan aturan

main yang mudah diakses. Hasil penelitian menyoroti bagaimana zepeto membangun dunia ergodik semesta zepeto dengan fitur-fitur seperti avatar yang dapat disesuaikan dengan berbagai gaya, misi yang memberikan imbalan, dan sistem token (koin dan ZEM) sebagai mata uang virtual. Semesta zepeto terbagi menjadi dunia lokal dan global, serta dunia yang diciptakan oleh pemain. Selain itu, zepeto mengintegrasikan elemen media sosial dalam gim melalui fitur *feed* yang mirip dengan platform populer seperti Tiktok dan Instagram *Reel* yang memfasilitasi pemain untuk berbagi konten dan melakukan siaran langsung.

Lalu, terdapat penelitian Mochamad Azharul Faizzin, dkk. dari Universitas Brawijaya yang berjudul “Peranan Id Ego Superego dalam Pembentukan Kepribadian Tokoh dalam Novel *Semua Ikan di Langit* dalam Jurnal Cendekia Ilmiah. Melalui penelitian tersebut menunjukkan bahwa id muncul sebagai kecemasan, naluri dasar dan naluri kematian. Ego berfungsi sebagai penyeimbang antara dorongan id dan realitas melalui mekanisme pertahanan psikologis, superego berperan dalam membentuk kesadaran moral tokoh, tercermin dalam ekspresi cinta, benci, malu, dan sedih. Penelitian ini menekankan bahwa teori psikoanalisis Freud efektif digunakan dalam kajian sastra, khususnya dalam memahami karakterisasi tokoh. Dalam konteks psikologi sastra, karya sastra dianggap sebagai objek fenomena psikologis yang menampilkan aspek kejiwaan melalui penokohan, novel *Semua Ikan di Langit* menggunakan personifikasi dan antropomorfisme dalam pembentukan karakter tokohnya.

Penelitian berikutnya berjudul “Analisis Id, Ego, Superego pada Tokoh Tania dalam Novel *Ananta Prahadi* Karya Risa Sarawati” yang ditulis oleh Gaby

Aurora Felicya Pramesti, dkk. dari Universitas Teknologi Yogyakarta, menganalisis struktur kepribadian tokoh Tania dalam novel *Anantra Prahadi* karya Risa Saraswati melalui pendekatan psikoanalisis Sigmund Freud dan psikologi sastra. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana teori psikoanalisis Freud dapat diterapkan untuk menguraikan karakter tokoh dalam karya sastra. Melalui pendekatan psikoanalisis dapat diuraikan bahwa tokoh Tania dibangun dengan struktur kepribadian manusiawi dengan aspek Id paling dominan dan menyebabkan Tania memiliki kecenderungan untuk bersifat individualistis dan kurang memedulikan orang lain. Sedangkan, aspek ego yang dimiliki Tania membuatnya sulit untuk mengontrol diri hingga amat memengaruhi emosinya. Sedangkan, aspek superego mulai muncul ketika terdapat peningkatan empati dan rasa peduli terhadap orang-orang di sekitar Tania. Maka dapat dilihat bahwa karakter Tania dipengaruhi oleh kepribadian-kepribadiannya yang berasal dari dorongan id, ego, maupun superego.

Meninjau penelitian sebelumnya yang telah dilakukan, maka peneliti menemukan pembaruan sekaligus pembeda pada penelitian ini. Penelitian ini secara spesifik berfokus pada objek material karakter Yeonwoo Ha dalam *game Picka: 30 Days to Lovers*. Pemain dianggap sebagai kreator karena mereka secara aktif berpartisipasi dalam menciptakan pengalaman dan narasi karakter Yeonwoo Ha. Pemain tidak hanya memengaruhi bagaimana karakter bertindak dan bereaksi tetapi juga berkontribusi pada pembentukan plot atau alur cerita. Setiap pemain membawa perspektif dan preferensi unik masing-masing yang dihasilkan melalui pengalaman dan narasi yang berbeda-beda pada karakter Yeowoo Ha. Pemain tidak hanya

menjadi pengamat pasif tetapi juga menjadi agen aktif dalam membentuk identitas dan pengalaman karakter. Oleh karena itu, karakter Yeonwoo Ha dipandang sebagai tokoh fiksi yang statis. Penelitian ini tidak hanya menggali dinamika interaktif antara pemain dan karakter saja namun karakter Yeonwoo Ha sebagai suatu entitas yang terus berkembang dan berubah seiring dengan tindakan dan keputusan pemain.

Selain itu, penelitian ini secara eksplisit menggabungkan teori psikoanalisis Sigmund Freud (id, ego, dan superego) dengan prinsip-prinsip ludologi (mekanika gim, narasi, dan interaksi pemain) untuk menganalisis karakter utama serta melihat bagaimana elemen-elemen pada *game* memengaruhi atau mencerminkan aspek-aspek psikologis karakter Yeonwoo Ha. Teori id, ego, dan superego digunakan sebagai lensa untuk menganalisis motivasi, konflik internal, dan perilaku karakter Yeonwoo Ha. Maka, dengan menggabungkan teori psikoanalisis dan prinsip-prinsip ludologi penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan komprehensif tentang karakter Yeonwoo Ha. Penelitian ini tidak hanya melihat karakter sebagai entitas fiksi tetapi juga sebagai representasi psikologis kompleks yang dipengaruhi oleh interaksi antara pemain dan elemen-elemen *game*.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Teori Struktur *Game*

Teori struktur *game* menyediakan kerangka kerja konseptual yang mendasar untuk menganalisis dan memahami organisasi internal sebuah *game*. *Game* tidak hanya

berbentuk elemen terpisah, namun sebuah sistem kompleks yang terstruktur dengan cermat untuk menciptakan pengalaman bermain yang koheren dan menarik. Subbab ini mengkaji secara mendalam definisi struktur *game*, mengeksplorasi tahapan interaktif yang membentuk alur permainan, dan mengidentifikasi berbagai jenis struktur yang melekat pada *game* mulai dari naratif hingga mekanis. Memahami struktur *game* menjadi langkah awal dalam menguraikan bagaimana setiap elemen berkontribusi pada pengalaman bermain secara keseluruhan.

Sebagaimana didefinisikan oleh Ernest Adams (Adams, 2010:62) bahwa video *game* merupakan serangkaian tahapan terstruktur dan interaktif yang mengubah ide awal menjadi produktif interaktif yang fungsional dan menarik. Proses ini tidak hanya melibatkan aspek visual, tetapi juga mekanisme logika, dan komunikasi yang efektif antara berbagai anggota tim pengembang. Menurut, Adams, terdapat tiga komponen utama dalam *game*, yakni pemain (*player*), sistem permainan interaktif (*gameplay mode*), dan mekanika inti program (*core mechanic*). Pemain adalah pusat dari setiap *game*. Desain *game* harus mempertimbangkan motivasi, kemampuan, dan preferensi pemain. Ini mencakup penentuan Tingkat kesulitan, sistem tutorial, dan mekanisme umpan baik yang membantu pemain untuk belajar dan berkembang. Sedangkan, *game play mode* merupakan cara pemain berinteraksi dengan *game*. Hal ini mencakup berbagai jenis tantangan, tujuan, dan aktivitas yang dapat dilakukan pemain. Desain *gameplay mode* harus memastikan bahwa pemain selalu memiliki sesuatu yang menarik untuk dilakukan dan bahwa mereka merasa tertantang. Terakhir, *core mechanic*. *Core mechanic* ialah suatu tindakan atau serangkaian tindakan yang paling sering

dilakukan pemain dalam *game*. Hal tersebut menjadi bagian fondasi dari pengalaman bermain yang perlu dirancang dengan cermat untuk memastikan bahwa *game* tersebut menyenangkan, intuitif, dan bermakna.

Sebagaimana pemaparan definisi dan komponen utama yang harus dimiliki sebuah *game*, maka terdapat juga elemen-elemen struktural pembangun *game*. Fullerton mengklasifikasikan beberapa elemen *game* dalam bukunya yang berjudul *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Game* (2014, 29-54). Berikut merupakan elemen-elemen struktur pembangun dalam *game*.

2.2.1.1 Aturan (*rules*)

Aturan merupakan fondasi utama dalam setiap *game* yang berfungsi sebagai kerangka kerja yang mendefinisikan batasan, kemungkinan, dan perilaku dalam pengalaman bermain. Aturan mengatur apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan pemain, serta bagaimana elemen *game* berinteraksi dan penciptaan kondisi untuk memulai serta mengakhiri permainan. Terdapat juga unsur penciptaan struktur formal yang memungkinkan permainan berjalan, memastikan keadilan, dan memberikan tantangan bagi pemain. Aturan bisa bersifat eksplisit atau implisit dalam sebuah *game*.

2.2.1.2 Mekanika Permainan (*gameplay*)

Mekanika permainan adalah serangkaian sistem dan proses yang memungkinkan permainan berinteraksi dengan *game* dan aturan-aturannya. Hal ini berkaitan dengan bagaimana *game* dimainkan yang mencakup semua tindakan yang dapat

dilakukan pemain mulai dari bergerak, menyerang, mengumpulkan *item* hingga membuat keputusan strategis. Mekanika ini merupakan jembatan antara aturan abstrak dan pengalaman bermain yang nyata. Contoh mekanika termasuk sistem pertarungan, ekonomi dalam *game*, sistem *crafting* atau cara pemain memecahkan teka-teki. Mekanika yang dirancang dengan baik akan menciptakan alur bermain yang menarik dan menantang.

2.2.1.3 Tujuan (*Goals*)

Tujuan adalah apa yang ingin dicapai pemain dalam *game*. Tujuan memberikan arah dan motivasi bagi pemain untuk terus bermain. Tujuan dapat bervariasi dari yang sangat spesifik dan jangka pendek (misalnya, mengalahkan musuh tertentu, mengumpulkan sejumlah koin) hingga yang lebih luas dan jangka panjang (misalnya, menyelamatkan dunia, membangun kerajaan, mencapai skor tertinggi). Tujuan yang jelas membantu pemain memahami apa yang harus mereka lakukan dan mengapa tindakan mereka penting, sementara tujuan yang berlapis-lapis dapat menjaga keterlibatan pemain dalam jangka waktu yang lebih lama.

2.2.1.4 Interaksi (*Interaction*)

Interaksi mengacu pada cara pemain terlibat dengan *game* itu sendiri, elemen-elemennya, dan pemain lain. Ini adalah inti dari pengalaman bermain. Interaksi bisa terjadi antara:

1. Pemain dengan sistem *game*. Misalnya, pemain menekan tombol untuk melompat, memilih opsi dialog, atau menggunakan item;

2. Pemain dengan lingkungan *game*. Kondisi di mana pemain menjelajahi peta, memanipulasi objek di dunia *game*, atau bereaksi terhadap perubahan lingkungan;
3. Pemain dengan pemain lain. Pada *game* multipemain, interaksi ini bisa berupa kolaborasi, kompetisi, komunikasi, atau bahkan konflik langsung. Interaksi yang kaya dan bermakna adalah kunci untuk menciptakan pengalaman bermain yang mendalam dan responsif.

2.2.1.5 Konflik (*Conflict*)

Konflik adalah tantangan atau rintangan yang harus diatasi pemain untuk mencapai tujuan mereka. Konflik adalah elemen yang menciptakan ketegangan, drama, dan kesempatan bagi pemain untuk menunjukkan keterampilan atau strategi mereka. Konflik bisa datang dalam berbagai bentuk:

1. Konflik internal adalah kondisi ketika pemain melawan diri sendiri (misalnya, manajemen sumber daya yang terbatas, pengambilan keputusan moral);
2. Konflik eksternal terjadi ketika pemain melawan lingkungan dengan mengatasi medan yang sulit, jebakan, atau bencana alam;
- 2.1 Pemain melawan AI (*Artificial Intelligence*), keadaan ketika pemain melawan musuh yang dikendalikan komputer atau memecahkan teka-teki yang dirancang;
- 2.2 Pemain melawan pemain, merupakan kompetisi langsung dengan pemain lain dalam *game* multipemain.

2.2.1.6 Hasil (*Outcome*)

Hasil adalah konsekuensi atau resolusi dari tindakan pemain dan konflik yang mereka hadapi. Ini adalah akhir dari sebuah sesi permainan atau keseluruhan *game*.

Hasil bisa berupa:

1. Menang atau kalah merupakan asil yang paling umum, di mana pemain berhasil mencapai tujuan utama atau gagal;
2. Skor atau peringkat yang berujung pada penilaian kinerja pemain;
3. Narasi yang lebih mengarah pada pengembangan cerita atau kesimpulan plot;
4. Perkembangan karakter atau adanya peningkatan kemampuan atau status karakter pemain.

Hasil memberikan penutupan pada pengalaman bermain dan seringkali memicu pemain untuk bermain lagi, baik untuk mencapai hasil yang lebih baik, mencoba strategi baru, atau menjelajahi jalur yang berbeda. Hasil yang jelas dan memuaskan sangat penting untuk memberikan rasa pencapaian bagi pemain.

2.2.1.7 Premis (*premise*)

Premis dalam sebuah permainan adalah fondasi utama yang memberikan konteks mendalam pada setiap elemen formal yang ada. Ia berfungsi sebagai kerangka naratif yang membimbing pemain dan memberikan makna pada tindakan mereka.

Sebagai contoh, dalam permainan monopoli premisnya adalah pemain berperan sebagai tuan tanah yang berlomba untuk mengakuisisi, menjual, dan mengembangkan properti. Tujuan utamanya adalah menjadi pemain terkaya di antara yang lain. Premis yang dirancang dengan baik tidak hanya memberikan

tujuan yang jelas, tetapi juga mampu membangkitkan keterlibatan emosional pemain, sehingga turut merasa lebih terhubung dengan pengalaman bermain yang ditawarkan.

2.2.1.8 Karakter (*character*)

Karakter adalah alat potensial untuk menciptakan keterlibatan dalam permainan terutama dalam *game role-playing* dan digital. Karakter berfungsi sebagai agen yang menyampaikan cerita dramatis dan memungkinkan pemain untuk berempati dengan situasi dalam permainan. Karakter juga bisa menjadi sarana bagi pemain untuk berpartisipasi mengalami situasi dan menghadapi konflik melalui identitas yang diciptakan.

2.2.1.9 Cerita (*story*)

Cerita memiliki peranan penting dalam menciptakan keterlibatan emosional pemain. Kekuatan cerita, baik yang terjalin di dalam elemen formal permainan maupun yang mengelilinginya mampu menarik pemain lebih dalam ke dalam pengalaman bermain. Cerita berbeda dari premis dalam hal kualitas naratifnya, menawarkan kedalaman dan kompleksitas yang lebih besar. Baik pemain maupun desainer *game* sama-sama mengakui pentingnya integrasi cerita yang baik dengan *gameplay*, karena kombinasi keduanya dapat menghasilkan pengalaman emosional yang kuat dan tak terlupakan.

2.2.2 Konsep Ludologi

Gonzalo Frasca dalam esainya yang berjudul *“Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”* (2003) mengemukakan pandangan yang amat penting dalam perkembangan ludologi sebagai sebuah bidang studi. Frasca menekankan bahwa permainan khususnya video game memiliki esensi tersendiri dari pengalaman bermain yang terletak pada sistem mekanika, aturan, dan interaksi yang memungkinkannya berfungsi sebagai simulasi. Narasi hanyalah salah satu lapisan yang dapat memperkaya pengalaman bermain tetapi bukanlah elemen yang paling mendasar. Ludologi dalam pandangan Frasca berfokus pada bagaimana permainan menciptakan makna dan pengalaman melalui sistem dan struktur internalnya terlepas dari keberadaan atau kompleksitas narasi yang disajikan. Sehingga analisis yang dihasilkan lebih menekankan pada bagaimana pemain berinteraksi dengan aturan, membuat keputusan, dan memengaruhi dunia permainan daripada sekedar mengikuti alur cerita yang telah ditentukan.

Esai tersebut juga memaparkan bagaimana Frasca menegaskan bahwa esensi permainan terletak pada kemampuannya sebagai sistem simulasi sebagai sebuah model dinamis yang mempresentasikan suatu sistem dunia nyata, baik itu dunia fisik sosial maupun abstrak. Simulasi tidak hanya sekedar sebuah representasi statis melainkan model yang aktif dan responsif terhadap tindakan pemain. Pemain tidak hanya mengamati tetapi secara aktif berinteraksi dengan simulasi tersebut, membuat keputusan, dan menyaksikan konsekuensi dari pilihan-pilihan mereka terungkap dalam dunia permainan. Hal ini merupakan perbedaan mendasar dengan media naratif tradisional seperti buku atau film karena audiens cenderung berperan

sebagai penerima pasif mengikuti alur cerita yang telah ditentukan tanpa memiliki kemampuan untuk mengubah jalan cerita. Sehingga dalam permainan, pemain memiliki kemampuan untuk memengaruhi dunia simulasi yang menciptakan pengalaman bermain yang unik dan mendalam. Simulasi mendorong pemain untuk bereksperimen, belajar, dan memahami sistem secara kompleks melalui interaksi langsung.

Selain itu, aturan merupakan penopang permainan sebagai sebuah sistem simulasi yang menetapkan batasan dan kemungkinan interaksi antara pemain dan dunia yang disimulasikan. Tidak hanya itu, aturan juga digunakan untuk mengatur bagaimana dunia permainan merespons setiap tindakan pemain, menciptakan umpan balik yang dinamis dan responsif. Aturan permainan menjadi sebuah esensi yang membentuk pengalaman bermain, memberikan struktur, dan keyakinan kendali kepada pemain. Tanpa aturan, permainan akan kehilangan arah dan tujuan.

Frasca berpendapat bahwa dalam memahami atau menganalisis narasi dan karakter tidak cukup tanpa memahami dan menganalisis mekanika, aturan dan interaksi yang mendefinisikan pengalaman bermain. Ia berpendapat dengan membongkar dan menganalisis 'jeroan' permainan sebagai sistem simulasi dapat membuka potensi permainan sebagai bentuk ekspresi serta komunikasi yang unik dan kuat. Pendekatan ini menekankan pentingnya memahami bagaimana aturan dan mekanika saling berinteraksi untuk menciptakan tantangan, peluang, dan konsekuensi yang memengaruhi perilaku pemain sehingga membentuk makna dalam permainan. Berfokus pada interaksi maka dapat dipahami bagaimana sistem permainan membuat keputusan dan memengaruhi dunia virtual serta bagaimana

interaksi ini menciptakan pengalaman bermain yang subjektif dan bermakna. Maka, fokus penelitian ludologi berfokus pada beberapa elemen signifikan yang memengaruhi bagaimana pemain berinteraksi dengan pemain. Berikut merupakan fokus elemen utama.

2.2.2.1 Interaktivitas

Aspek interaktivitas dalam permainan merujuk pada kemampuan pemain untuk memengaruhi dunia permainan dan menerima respon yang relevan dari sistem. Aspek ini memiliki dua komponen utama yakni responsibilitas pemain dan mekanisme permainan. Responsibilitas pemain melihat sejauh mana tindakan dan keputusan pemain memicu respon karakter dan elemen-elemen lain dalam permainan. Analisis akan berfokus pada pilihan dialog, tindakan, dan strategi pemain memengaruhi emosi, perilaku, dan perkembangan hubungan karakter. Sedangkan, mekanisme permainan memungkinkan adanya analisis ini meneliti bagaimana mekanika gim seperti skor, pencapaian atau konsekuensi pilihan memfasilitasi karakter. Sehingga memungkinkan pemain untuk mengadopsi strategi tertentu, mengeksplorasi aspek-aspek kepribadian karakter, dan bagaimana karakter menghadapi konsekuensi dari tindakan mereka.

2.2.2.2 Imersi

Imersi mengacu pada tingkat keterlibatan mental dan emosional pemain yang menyebabkan batas antara realitas dan dunia virtual menjadi kabur. Analisis *alter-ego* dalam penelitian ini terletak pada proses identifikasi, di mana pemain tidak lagi

sekedar mengamati, tetapi merasa bahwa karakter Yeonwoo Ha adalah perpanjangan dari dirinya sendiri. Tingkat keterlibatan ini diukur bukan melalui data statistik, melainkan melalui pengalaman subjektif bagaimana pemain menempatkan dirinya dalam posisi Yeonwoo Ha. Ketika pemain membuat keputusan, memilih dialog, atau merespons situasi dalam *game*, sesungguhnya yang bekerja adalah struktur psikologis pemain itu sendiri yang kemudian ‘dipakaikan’ kepada karakter. Inilah momen di mana Yeonwoo Ha bertransformasi menjadi *alter-ego*, yakni representasi visual dan naratif jiwa pemain.

2.2.2.3 Desain Naratif

Desain naratif berhubungan dengan struktur narasi, karakter, dan tema dalam *game*. Pada struktur narasi menjelaskan bagaimana cerita atau alur dalam *game* diatur dan disampaikan kepada pemain. Hal ini mencakup analisis alur cerita utama, cabang-cabang narasi, dan bagaimana pilihan pemain memengaruhi perkembangan cerita. Lalu, dalam permainan terdapat karakter-karakter yang mendukung permainan dalam meningkatkan kontribusi dan relevansi permainan dengan tema *game* dan pesan yang disampaikan.

2.2.2.4 Tema

Tema yang ada pada *game* biasanya akan mencakup bagaimana tema-tema ini direpresentasikan melalui karakter, cerita, dan mekanika gim. Sesuai namanya *game Picka: 30 Days to Lovers*, maka tema dari keseluruhan *game* ini adalah romansa. Hal ini juga tergambar dari keinginan karakter Yeonwo Ha yang ingin

memulai kehidupan romansa dalam hidupnya hingga mengikuti acara “*30 Days to Love*”.

2.2.3 Teori Psikoanalisis

Penelitian ini menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud untuk menganalisis elemen-elemen psikologis dalam *game*. Dalam bukunya yang berjudul “*The Ego and the Id*” (1923), Sigmund Freud menjelaskan model struktural kepribadian manusia terdiri dari tiga komponen yakni id, ego, superego.

2.2.3.1 Id

Id dapat didefinisikan sebagai bagian paling primitif dan terdapat di alam bawah sadar manusia yang beroperasi pada prinsip kesenangan (*pleasure principle*). Id berisi insting-insting dasar, dorongan-dorongan biologis, dan keinginan-keinginan yang mendesak untuk dipenuhi segera. Id tidak mengenal logika, moralitas, atau realitas eksternal dan hanya berfokus pada pemenuhan kebutuhan dan penghindaran rasa sakit.

2.2.3.2 Ego

Ego lebih berkembang dari id dan berfungsi sebagai mediator antara tuntutan id dengan realitas dunia eksternal dan batasan-batasan moral yang ditetapkan oleh superego. Ego beroperasi pada prinsip realitas (*reality principle*), menunda pemuasan keinginan id hingga menemukan cara yang realistis dan dapat diterima secara sosial. Ego menggunakan fungsi-fungsi kognitif seperti persepsi, memori,

dan penalaran untuk merencanakan, memecahkan masalah, dan beradaptasi dengan lingkungan.

2.2.3.3 Superego

Superego merupakan representasi internal dari nilai-nilai moral dan standar-standar ideal yang ditanamkan oleh masyarakat serta figur otoritas. Superego berorientasi pada prinsip moralitas (*morality principle*). Prinsip moralitas menekan dorongan-dorongan id yang tidak sesuai dengan standar moral yang ideal. Superego terdiri dari dua komponen yakni hati nurani (*conscience*) yang menghukum perilaku salah dan ego ideal yang memberikan standar untuk perilaku benar.

Pada perspektif psikoanalisis, *alter-ego* dapat dipahami sebagai ‘diri kedua’ atau representasi alternatif dan kepribadian individu yang termanifestasi dalam sebuah medium fiksi. *Alter-ego* tidak hanya karakter yang disukai, melainkan cerminan dari alam bawah sadar, keinginan terpendam, atau aspek kepribadian yang ingin diekspresikan oleh subjek (pemain). Dalam konteks *game*, karakter berfungsi sebagai wadah di mana pemain memproyeksikan struktur psikologisnya (id, ego, superego), sehingga tindakan karakter dalam *game* sesungguhnya adalah perpanjangan kehendak pemain.