

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra telah berkembang pesat dewasa ini, bahkan ranahnya pun kini telah menyentuh game anak muda. Game tidak lagi hanya sekadar memuat tantangan saja, tetapi juga memiliki alur, tokoh serta penokohan yang menarik minat penggemarnya dan dikemas dengan bahasa yang apik. Menurut Dawn Stobbart dalam jurnalnya yang berjudul *Playing With Literature: Video Games as Narrative Fiction* (2018), telah terjadi perubahan dalam demografi pengguna video game sehingga perancang mengubah konstruksi game dimana game telah dikembangkan mengikuti pergerakan zaman dengan memperkuat struktur naratif di dalamnya. Dawn Stobbart mengatakan bahwa game mengandalkan *cut scenes* atau potongan adegan yang dibuat dengan gaya sinematik layaknya film dimana pemain tidak memiliki kendali terhadap karakter atau tindakan mereka dalam menyampaikan cerita kepada pemain. Struktur naratif dan plot cerita yang terdapat dalam game memungkinkan pemain untuk terlibat secara emosional dengan karakter dalam game seperti seorang penonton film sehingga membuatnya terus melanjutkan untuk mencari tahu apa yang akan terjadi atau bagaimana cerita tersebut akan berakhir (Stobbart, 2018). Selain itu, Lindsay Grace dalam jurnalnya berjudul *Making and Analyzing Games: Not As Art, But As Literature* (2012) mengatakan bahwa game kini telah cocok untuk dianalisis layaknya karya sastra karena game tidak hanya sekadar estetika visual tetapi juga memiliki kemampuan interaksi antara pemain dengan cerita dalam game yang serupa dengan interaksi antara penikmat karya sastra dengan karya sastra itu sendiri.

Salah satu game yang memiliki alur cerita, tokoh dan penokohan seperti yang dimaksud di atas adalah sebuah video game berjudul *Genshin Impact* yang dirilis pada bulan September 2020 oleh sebuah perusahaan Cina bernama miHoYo yang sekarang dikenal dengan nama HoYoverse. Disebut sebagai video game karena game tersebut memiliki sinematografi layaknya film atau anime. Video game ini dibuat pertama kali sebagai sebuah proyek Universitas Jiao Tong Shanghai untuk menyebarkan kecintaan mereka terhadap anime dan video game sebagaimana slogan perusahaan HoYo yaitu itu “*Tech Otaku saves the world*”.

Hal yang menarik perhatian penggemarnya selain karena design visualnya cantik dan gameplay menyenangkan adalah latar belakang karakter dan alur cerita yang menarik. Berdasarkan data statistik yang dipublikasikan oleh Statista Research Department pada tanggal 8 Februari 2023, *Genshin Impact* diunduh sebanyak 212.400 kali pada Desember 2020. Statista juga menyatakan penjualan *Genshin Impact* di Jepang mencapai rata-rata pendapatan sebanyak \$160 atau setara dengan Rp.1.577.677.

Genshin Impact mengisahkan sepasang anak kembar yang berkelana di sebuah dunia asing dan kemudian terpisah akibat kemunculan Dewa Tanpa Nama yang menculik salah satu dari mereka. Cerita utama terfokus pada perjalanan salah satu dari anak kembar yang berusaha mencari saudara kembarnya. Pencarian tersebut dimulai dari sebuah wilayah bernama Mondstadt, sebuah negara yang terinspirasi dari Jerman dan Eropa, kemudian tiba di Liyue, sebuah negara yang terinspirasi dari Cina. Selama perjalanan itu, si kembar yang ditemani oleh seorang pemandu tersebut banyak menjumpai kawan dan lawan. Penelitian ini hanya berfokus pada salah satu lawan yang ditemui pertama kali oleh si kembar bernama Kunikuzushi yang awalnya dikenal sebagai Scaramouche.

Kunikuzushi atau Scaramouche merupakan sosok musuh yang berasal dari wilayah Inazuma, sebuah negara yang terinspirasi dari negara Jepang, dan bekerja di sebuah organisasi militer negara Snezhnaya, negara yang terinspirasi dari negara Rusia. Scaramouche pertama kali dikenal sebagai sosok yang ramah dan bersahabat dan sifat aslinya yang jahat terlihat setelah si kembar mengetahui identitas aslinya. Setelah pertemuan itu berlalu dan si kembar tiba di Inazuma,

tanah kelahiran Scaramouche, baru diketahui bahwa Scaramouche merupakan sebuah *vessel* (wadah) bagi dewa Inazuma dan kemudian dikenal sebagai Kunikuzushi. Cerita mengenai Kunikuzushi merupakan bagian kecil dari keseluruhan cerita yang ada di dalam video game *Genshin Impact* dan merupakan salah satu tokoh yang perkembangan karakter dan ceritanya telah rampung. Tokoh Kunikuzushi menarik perhatian penulis karena pandangannya terhadap manusia dan takdir serta latar belakang dari kisahnya yang kompleks.

Tokoh Kunikuzushi memperlihatkan adanya kondisi neurotik yang menyebabkan terjadinya perubahan yang signifikan dalam karakterisasinya. Latar belakang di balik terjadinya perubahan karakter Kunikuzushi inilah yang membuat penulis tertarik untuk membahasnya.

Penelitian tentang karakter atau kepribadian suatu tokoh termasuk ke dalam cabang ilmu psikologi sastra, yaitu ilmu yang menganalisis teks dengan studi psikologis. Perubahan karakter sendiri dianalisis menggunakan teori psikoanalisis Karen Horney yang berfokus pada kondisi seorang neurotik yang menyebabkan terjadinya perubahan suatu karakter individu. Menurut Horney, perubahan karakter seorang individu disebabkan oleh kekecewaan terhadap orang tua atau lingkungan sekitarnya pada masa kecil (Horney dalam Feist, 2012: 167).

Adapun penelitian terdahulu yang menggunakan game sebagai objek untuk penelitian sastra, yang pertama adalah skripsi pada tahun 2016 yang ditulis oleh Akbar Endarto Gunawan berjudul "*The Abyss Gazes Also: The Psychological Journey of A Mentally-Tormented Soldier in Spec Ops: The Line*" dari Universitas Negeri Malang. Penelitian Akbar menggunakan game *Spec Ops: The Line* yang dirilis oleh Yager Development pada tahun 2012 sebagai objeknya dan psikoanalisis Sigmund Freud sebagai teori penelitiannya. Akbar membahas tentang Kapten Marlin Walker bersama timnya, Tim Delta, yang menginvestigasi sinyal tanda kehidupan dari Dubai pasca bencana badai pasir. Akbar meneliti proses perubahan mental dari tokoh Kapten Walker yang menunjukkan gejala-gejala menyerupai kondisi *Post-traumatic Stress Disorder* atau gangguan mental terhadap kejadian traumatik akibat rasa stres yang dialami selama konflik

penyelamatan berlangsung hingga berujung membuatnya mengakhiri hidup secara tragis.

Penelitian kedua adalah skripsi pada tahun 2017 yang ditulis oleh Muhammad Alifdika Rahmandiansyah berjudul “*Aveline Herone’s Journey in Ubisoft Assassin’s Creed: Liberation*” dari Universitas Airlangga. Muhammad Alifdika meneliti tentang pengaruh poskolonialisme terhadap persona karakter tokoh Aveline dengan menggunakan teori Valerie Estelle Frankel mengenai Heroine’s Journey.

Kemudian, penelitian ketiga adalah skripsi pada tahun 2022 yang ditulis oleh Revanska Ihza Ramadhani berjudul “*Karakterisasi Shay Cormac Dalam Game Assassin’s Creed Rogue*” dari Universitas Komputer Indonesia. Revanska menggunakan teori pilar karakter analisis Joshepson untuk menganalisis karakterisasi dari tokoh Shay Cormac serta teori perkembangan karakter dan karakter analisis menurut Maxwell dan Stanton untuk menganalisis faktor penambahan karakterisasi. Penelitian Revanska berfokus pada perjalanan tokoh Shay Cormac dalam pencarian jati diri dan konflik yang terjadi sehingga membuatnya melakukan pemberontakan. Salah satu perubahan karakter tokoh Shay ditunjukkan dari kepatuhan Shay tanpa mempertanyakan perintah yang diberikan dan kemudian menjadi pribadi dengan pendirian kuat dan tidak mudah disetir ketika Shay telah menjadi seorang *assasin* (pembunuh bayaran).

Perbedaan penelitian ini dengan ketiga penelitian terdahulu adalah objek dan teori yang digunakan. Penulis menggunakan tokoh Kunikuzushi dalam *game* Genshin Impact sebagai objek penelitian dan teori yang digunakan adalah teori psikoanalisis Karen Horney.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah penyebab dari kondisi neurotik pada tokoh Kunikuzushi dalam video game *Genshin Impact*?
2. Bagaimana kondisi nerotik diperlihatkan pada karakter tokoh Kunikuzushi dalam video game *Genshin Impact*?

1.3 Pembatasan Masalah

Diperlukan pembatasan masalah agar penelitian lebih efektif dalam menentukan tolak ukur suatu pencapaian target analisis. Batasan-batasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah membahas alur cerita dan kondisi neurotik dari karakter tokoh Kunikuzushi dalam game *Genshin Impact*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penelitian pada penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penyebab dan akibat dari kondisi neurotik tokoh Kunikuzushi dalam game *Genshin Impact*.
2. Untuk mengetahui bagaimana kondisi neurotik tokoh Kunikuzushi dalam game *Genshin Impact* diperlihatkan.

1.5 Kerangka Teori

Dalam mengkaji alur dan perubahan karakter pada penelitian ini digunakan teori Himawan Pratista tentang unsur intrinsik cerita dalam film seperti alur dan tokoh. Kemudian dilanjutkan dengan menganalisis melalui alur menggunakan teori psikoanalisis Karen Horney tentang konflik interpersonal dan intrapsikis yang menyebabkan terjadinya perubahan dalam perilaku dan sifat seseorang dalam perkembangannya.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca yang ingin meneliti perubahan karakter pada karya sastra atau *game* baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis merupakan manfaat penelitian bagi pengembangan ilmu yang diteliti dari segi teoritis. Manfaat praktis yakni penelitian ini diharapkan akan menambah wawasan dalam meneliti perubahan karakter dengan menggunakan teori psikoanalisis Karen Horney, dan dapat

menjadi bahan referensi untuk menganalisis kondisi neurotik dan perubahan karakter dengan menggunakan teori psikoanalisis Karen Horney.

1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif analisis. Sugiyono (2013) menjabarkan, metode deskriptif analisis adalah sebuah metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan objek penelitian melalui data yang telah ditemukan sebagaimana adanya dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Dalam memperoleh data, penulis menggunakan studi pustaka dengan membaca dan mengumpulkan cerita-cerita yang disajikan dalam video game *Genshin Impact* mengenai tokoh Kunikuzushi. Menurut Mestika Zed (2004), studi pustaka atau kepastakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat serta mengolah bahan penelitian.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses penelitian ini adalah, (1) Pengumpulan data berupa data primer dan sekunder. Data primer merupakan data yang diambil langsung dari objek penelitiannya, yakni video game *Genshin Impact*. Dalam objek ini banyak menceritakan faktor penyebab munculnya kondisi neurotik pada tokoh Kunikuzushi. Sementara data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui sumber lain atau tidak langsung dari objeknya seperti buku-buku sastra, psikologi umum, dan situs-situs internet; (2) Analisis data, data yang terkumpul kemudian dianalisis sehingga masalah yang dijabarkan dapat terpecahkan dan tujuan penelitian pun tercapai. Analisis data yang pertama adalah dengan menganalisis data-data yang berhubungan dengan tokoh Kunikuzushi melalui kutipan-kutipan dan alur dalam video game. Kemudian dilanjutkan dengan menganalisisnya menggunakan teori psikoanalisis Karen Horney; (3) Penyajian data dalam bentuk deskriptif, yakni dengan menuliskan kutipan dan alur yang ada dalam video game; dan (4) Hasil penelitian dipaparkan dalam bentuk kesimpulan dari seluruh analisis yang telah dilakukan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam rumusan masalah.

1.8 Sistematika Penyajian

Agar mempermudah pembaca memahami isi penelitian, maka penulisan penelitian ini disusun secara sistematis dalam empat bab, yaitu:

Bab 1 pendahuluan, berisi latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, kerangka teori, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penyajian itu sendiri.

Bab 2 kajian teori, berisi teori alur menurut Himawan Pratista sebagai landasan analisis alur dan teori psikologis sastra Karen Horney mengenai kondisi neurotik pada seorang individu yang dapat merubah kepribadiannya.

Bab 3 analisis data, berisi hasil analisis kondisi neurotik yang menyebabkan perubahan karakter pada tokoh Kunikuzushi dalam video game *Genshin Impact* melalui analisis alur untuk menjawab perumusan masalah.

Bab 4 penutup, berisi kesimpulan dari hasil penelitian.

