

BAB 2

KAJIAN TEORI

Game merupakan sebuah permainan yang mengandung unsur menang dan kalah. Namun, jenis game berkembang dengan pesat dan kini muncul jenis yang dinamakan video game dimana game tersebut menggunakan interaksi antarmuka pengguna melalui gambar yang disajikan layaknya menonton film. Akhir-akhir ini video game telah memperoleh validitasnya sebagai media literatur oleh academia karena kemampuannya dalam menyajikan struktur naratif yang secara koheren dipadukan dengan disiplin ilmu sinema. Dalam video game, cerita disajikan dalam bentuk sinematografi selayaknya film pada umumnya. Cerita tersebut dapat dinikmati dalam rangkaian gambar yang dianimasikan dan diisi suara. Pemain tidak perlu khawatir campur tangan dan pilihan mereka akan mempengaruhi jalan cerita dalam game tersebut. Oleh sebab itu, struktur naratif dalam game ini tidak jauh dari struktur naratif dalam film.

2.1 Unsur Intrinsik

Nurgiyantoro (2005) menyatakan bahwa secara umum unsur pembangun cerita terbagi menjadi dua, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Menurut Wellek dan Warren seperti dikutip oleh Nurgiyantoro bahwa unsur intrinsik merupakan unsur pembentuk sastra yang berasal dari dalam karya itu sendiri. Wellek membagi unsur intrinsik menjadi tiga, yakni alur (plot), pelaku cerita (tokoh), dan latar (setting). Seluruh unsur inilah yang membentuk sebuah karya sastra menjadi utuh dan terlihat secara faktual (Nurgiyantoro, 2005). Adapun unsur-unsur intrinsik yang digunakan penulis dalam menganalisis perubahan karakter Kunikuzushi sebagai berikut.

2.1.1. Alur (Plot)

Setiap cerita tentunya memiliki alur atau plot yang menjadi pondasi cerita tersebut. Menurut Himawan Pratista (2008: 34), alur ialah rangkaian peristiwa yang disajikan secara audiovisual dalam film. Sebagaimana dalam film, game juga menyajikan cerita dan plotnya secara audiovisual yang memperlihatkan sebuah *shot* untuk menyampaikannya. Namun, berbeda dengan film, ada beberapa cerita dalam video game yang disampaikan melalui deskripsi selayaknya novel meskipun tidak dideskripsikan secara detail dan rinci. Pratista (2008: 34) mengatakan bahwa cerita adalah seluruh rangkaian peristiwa baik yang tersaji dalam film maupun tidak.

Dalam alur atau plot tentunya berhubungan dengan waktu, sebab sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu. Pratista membagi urutan waktu dalam cerita tersebut menjadi dua macam pola, yaitu pola linier dan pola nonlinier.

a. Pola Linier

Pratista dalam bukunya (2008: 36) menyampaikan, bahwa sebagian besar plot dituturkan menggunakan pola linier dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Penuturan ini memudahkan kita untuk melihat hubungan kausalitas jalinan satu peristiwa dengan lainnya. Apabila urutan waktu dalam cerita dianggap sebagai A-B-C-D-E, maka urutan waktu plotnya pun akan sama, yaitu A-B-C-D-E.

b. Pola Nonlinier

Menurut Pratista (2008), pola nonlinier adalah pola yang jarang digunakan. Pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas. Pola nonlinier cenderung sulit untuk bisa diikuti alurnya. Apabila urutan waktu dalam cerita dianggap sebagai A-B-C-D-E, maka urutan waktu plotnya dapat menjadi C-D-E-A-B atau D-B-C-A-E atau yang lainnya.

2.1.2 Pelaku Cerita (Tokoh)

Dalam sebuah cerita umumnya memiliki karakter utama dan pendukung. Pratista (2008) menjelaskan, karakter utama merupakan motivator utama dalam menjalankan alur naratif dari awal sampai akhir. Tokoh utama kerap kali diistilahkan sebagai protagonist, sedangkan karakter pendukung bisa berada pada pihak protagonist maupun antagonis (musuh, *villain*, atau rival). Karakter pendukung seringkali bertindak sebagai pemicu konflik (masalah) atau bisa juga membantu karakter utama dalam menyelesaikan masalah.

2.2 Unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik merupakan unsur-unsur yang berada di luar karya sastra itu sendiri namun mempengaruhi sistem organisasinya secara tidak langsung (Nurgiyantoro, 2005). Unsur ekstrinsik yang digunakan adalah teori psikoanalisis Karen Horney.

2.2.1 Teori Psikoanalisis Karen Horney

Karen Horney berpendapat bahwa pengalaman masa kecil dapat menghasilkan struktur karakter tertentu atau memulai perkembangannya sehingga hubungan awal membentuk perkembangan kepribadian (1939: 152). Horney percaya bahwa lingkungan sosial dan budaya cenderung lebih mempengaruhi perkembangan kepribadian seorang individu dibandingkan alasan ideologis (Feist & Feist 2009: 184).

Konsep Horney adalah kecemasan dasar yang didefinisikan sebagai perasaan terasing dan tidak berdaya di dunia yang dianggap berbahaya oleh Horney dan disebut juga sebagai “kecil, tidak penting, tidak berdaya, ditinggalkan, terancam di dunia, suka menganiaya, menipu, menyerang, menghina, mengkhianati, dan iri” (Horney, 1937: 92). Orang yang tidak mendapatkan kebutuhan akan cinta dan kasih sayang selama masa kecilnya akan menimbulkan permasalahan dan rasa kebencian yang besar terhadap orang tua mereka sehingga mengalami permusuhan dasar yang mengakibatkan kecemasan dasar. Tekanan dari kecemasan dasar menghalangi seorang individu dengan kondisi neurotik untuk berinteraksi dengan orang lain secara normal dan memaksanya untuk

menemukan cara mengatasi kecemasannya dan menghadapinya secara tidak sadar (Horney, 1966: 18). Kecemasan ini kemudian akan menimbulkan sikap permusuhan dan konflik antarindividu dan lingkungan yang disebut sebagai konflik interpersonal dan intrapsikis.

2.2.1.1 Konflik Interpersonal

Konflik Interpersonal merupakan bentuk perselisihan maupun pertentangan antarindividu yang umumnya didasari oleh suatu perbedaan. Horney mengatakan bahwa kecemasanlah yang menjadi pendorong bagi individu untuk mendapatkan kebutuhan pribadi. Kebutuhan ini disebut sebagai kebutuhan neurotik yang merupakan usaha menemukan permasalahan yang terjadi dalam suatu hubungan antarindividu. Kebutuhan neurotik ini dibagi menjadi 10 oleh Horney, yaitu:

1. Kebutuhan terhadap kasih sayang dan penerimaan diri
2. Kebutuhan terhadap rekan yang kuat
3. Kebutuhan terhadap membatasi hidup dalam lingkup yang sempit
4. Kebutuhan terhadap kekuasaan atau kekuatan
5. Kebutuhan terhadap pengakuan sosial
6. Kebutuhan terhadap kekaguman pribadi
7. Kebutuhan terhadap ambisi dan pencapaian pribadi
8. Kebutuhan untuk memanfaatkan orang lain
9. Kebutuhan terhadap kemandirian dan kebebasan
10. Kebutuhan terhadap kesempurnaan dan ketidakmungkinan untuk salah

2.2.1.2 Konflik Intrapsikis

Konflik intrapsikis merupakan konflik yang disebabkan oleh tindakan, emosi, keyakinan, dan nilai dalam diri seseorang yang menyebabkan kecemasan dasar. Proses intrapsikis berasal dari hubungan pribadi yang telah menjadi bagian dari sistem keyakinan seorang individu (Horney dalam Alwisol, 2014: 136). Horney juga membagi konflik intrapsikis menjadi dua konsep, yakni gambaran diri ideal dan kebencian diri.

Gambaran diri ideal adalah suatu usaha penyelesaian konflik pada suatu individu dengan membuat gambaran diri yang diinginkan dan bergantung pada lingkungannya. Horney membagi aspek terhadap gambaran diri ideal menjadi 3 macam, yaitu:

1. **Pencarian keagungan neurotik**, dimana keyakinan seseorang terhadap diri ideal mereka yang nyata dan menjadikannya sebagai bagian dari hidup mereka. Horney juga membagi kembali tiga elemen dalam kesempurnaan ideal, yaitu (1) Kebutuhan kesempurnaan dimana dorongan ini membuat seorang individu ingin mengubah dirinya menjadi seperti yang mereka inginkan dan tidak merasa puas oleh sedikit perubahan; (2) Ambisi neurotik yang mendorong seseorang untuk meraih kesuksesan dalam suatu hal yang berlebihan; dan (3) Dorongan untuk balas dendam.
2. **Penuntut neurotik**, biasanya orang membangun dunianya sendiri melalui imajinasi dalam mencari kesempurnaan. Mereka yakin bahwa dunia luar adalah kesalahan sehingga mereka menganggap diri mereka sempurna dan istimewa.
3. **Kebanggaan neurotik**, kebanggaan seorang neurotik merupakan kebanggaan yang salah karena tidak berdasarkan pandangan realistis melainkan didasari oleh pandangan ideal mereka. Mereka merasa lebih superior, mulia, hebat, sempurna sehingga apabila orang lain tidak memperlakukan mereka dengan istimewa, mereka akan merasa kesal dan tersakiti.

Kemudian, kebencian diri ialah gambaran dari sebuah kecenderungan kuat untuk merusak diri yang terjadi karena gambaran diri ideal mereka tidak sesuai dengan kenyataan yang ada sehingga menyebabkan mereka membenci dirinya sendiri. Perasaan ini membuat seorang individu merasa frustrasi dan tidak berguna karena ketidakmampuan mereka.

Horney (Feist, 2017: 190) menyatakan bahwa ada 6 bentuk ekspresi diri, yakni:

1. Menuntut diri sendiri dan tidak pernah berhenti setelah mencapai kesuksesan sekalipun;
2. Menyalahkan diri tanpa ampun;
3. Menghina diri dengan cara meremehkan, merendahkan, serta meragukan diri sendiri;
4. Frustrasi terhadap ketidakmampuan membentuk gambaran diri yang ideal;
5. Menyiksa atau menganiaya diri sendiri dalam bentuk apapun;
6. Dorongan dan tindakan merusak diri baik secara fisik maupun psikologis secara sadar maupun tidak sadar.

2.2.1.3 Penyelesaian Konflik

Alwisol mengutip Horney (2014: 14) memaparkan tiga macam gaya hubungan interpersonal dalam mengatasi konflik yang ada, yakni kecenderungan untuk mendekat, melawan, dan menjauh.

1. Mendekati Orang Lain

Mendekati orang lain adalah sebuah upaya mengatasi perasaan tak berdaya. Orang yang selalu merasa kalah atau mudah kalah cenderung membutuhkan kasih sayang dan penerimaan. Mereka membutuhkan seseorang yang lain dalam hidup mereka yang dapat mengambil keputusan dalam hidupnya.

2. Melawan Orang Lain

Melawan adalah usaha untuk meredakan kecemasan dimana orang neurotik yang agresif cenderung lebih memilih menunjukkan sikap kasar terhadap orang lain. Terdapat lima klasifikasi yang merupakan kecenderungan dalam menyerang, yaitu kebutuhan menjadi terkuat, memanfaatkan orang lain, memperoleh prestasi, dipuja dan dihormati, serta mendapat penghargaan (Horney dalam Alwisol, 2014: 143).

3. Menjauhi Orang Lain

Menjauh adalah cara mengatasi konflik dengan memilih untuk memisahkan dirinya dari hadapan orang lain. Orang neurotik

kebanyakan beranggapan bahwa berinteraksi dengan orang lain adalah sebuah tekanan yang berat dan memilih untuk bersembunyi di balik dunianya sendiri dengan menolak orang lain untuk mendekatinya (Horney dalam Feist, 2017: 205).

