

PENGGUNAAN WORLDBUILDING UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS UNSUR NARATIF DALAM VIDEO GAME

Karya Tulis

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas
dalam Menyelesaikan SMA



MAHARDIKA MUHAMMAD AKRAM

No. Induk : 11.4985

Kelas : XII IPA 1

SMA LABSCHOOL JAKARTA

2014

KATA PENGANTAR

Penulis memanjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan karya tulis yang berjudul “Penggunaan Worldbuilding untuk Meningkatkan Kualitas Unsur Naratif dalam Video Game” sebagai tugas akhir untuk menyelesaikan pendidikan sekolah menengah ke atas.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Nur Arifah Drajati selaku guru pembimbing karya tulis ini, dan Bapak Sukasto selaku wali kelas XII IPA 1 atas bimbingan dan dukungannya dalam menyelesaikan karya tulis ini. Tak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga tersusunlah karya tulis ini.

Penulis menyadari adanya kekurangan dalam penulisan karya tulis ini. Namun, penulis berharap karya tulis ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Jakarta, 31 Oktober 2013

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Pembatasan Masalah.....	4
1.4. Perumusan Masalah.....	4
1.5. Metode Penulisan.....	4
1.6. Tujuan.....	5
1.7. Manfaat.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Definisi Worldbuilding.....	6
2.2. Unsur dan Runutan dalam Worldbuilding....	6
2.3. Definisi Unsur Naratif.....	10
2.4. Unsur Naratif pada Karya Sastra.....	10
2.5. Definisi Video Game.....	10
2.6. Genre Video Game.....	11

BAB III	PEMBAHASAN	
3.1.	Melakukan Worldbuilding..... ..	16
3.2.	Unsur Naratif dalam Video Game.....	19
3.3.	Cakupan dan Batasan Worldbuilding dalam Video Game.....	23
3.4.	Worldbuilding di dalam Video Game.....	27
3.5.	Penggunaan Worldbuilding dalam Peningkatan Kualitas Unsur Naratif Video Game.....	28
3.6.	Menunjukkan Hasil Worldbuilding di dalam Video Game.....	30
BAB IV	PENUTUP.....	32
	DAFTAR PUSTAKA.....	34

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, video game adalah suatu lahan bisnis yang memiliki pangsa pasar yang menggiurkan. Mulai dari anak kecil hingga orang dewasa, sudah banyak yang bermain video game. Selain itu, platform untuk bermain video game pun sangat beragam, sehingga seseorang tidak membutuhkan suatu alat khusus hanya untuk sekedar bermain video game.

Hal ini membuat prospek bisnis video game terlihat cerah, sehingga pembuat video game pun semakin menjamur. Namun, jumlah yang semakin menjamur tentunya tidak signifikan dengan kualitas yang diinginkan, dan salah satu indikator bahwa tidak adanya peningkatan berarti secara kualitas adalah lemahnya unsur naratif di kebanyakan video game modern.

Kelemahan unsur naratif di sini bukanlah hal yang baru. Dalam dunia seni, sejak dulu hingga kini, masih banyak yang beranggapan bahwa video game tidak bisa dikatakan sebagai sebuah bentuk seni, sehingga banyak pengembang yang bersikap acuh tak acuh dan hanya peduli untuk menyelesaikan game-nya secepat mungkin. Dulu, sikap ini bukan hanya berdampak buruk bagi unsur naratif, tetapi juga kepada kualitas game secara keseluruhan.

Sekarang, masalah pada unsur naratif masih ada, bahkan semakin terlihat mencolok. Hal ini disebabkan oleh sifat unsur naratif yang tidak mengikuti mengikuti pergeseran jaman, dan berkembang hanya ketika yang berkuat di bidang tersebut mau mencoba hal baru, atau merombak apa yang sudah ada.

Di sini, penulis akan membahas suatu konsep yang tidak bisa dilepaskan dari unsur naratif dalam media apapun. Konsep ini disebut sebagai 'worldbuilding', yang berarti 'pembuatan suatu dunia khayalan sebagai latar suatu cerita'. Tentunya konsep ini sangat penting bagi seorang pembuat cerita. Ia harus mencari cara agar dunia yang dibangun dapat diterima secara nalar.

Apa hubungannya dengan video game dan unsur naratifnya? Suatu dunia yang tertata rapih dan dapat diterima nalar membuat suatu cerita dapat lebih dimengerti dan diperjelas. Terlebih lagi, video game adalah suatu media interaktif, dan banyak tempat di mana keterangan-keterangan kecil bisa diselipkan untuk ditemukan pemain yang dapat memberi latar belakang atau konteks kepada cerita, baik itu kisah utama maupun sampingan.

Perlu diingat bahwa isu ini diangkat bukan hanya karena konsumen berhak atas game yang berkualitas, namun juga dari kewajiban pengembang untuk menghasilkan produk bermutu, baik untuk

mempertahankan reputasi yang sudah dibangun maupun untuk membangun nama baik di mata konsumen.

Selain itu, video game memiliki genre yang sangat beragam. Ada beberapa genre di mana kedangkalan unsur naratif maupun tidak adanya alur cerita tidak menjadi suatu masalah yang besar. Ada juga genre di mana ketidakhadiran unsur naratif dapat merusak alur karena game tersebut berfokus kepada cerita atau menghadirkan kisah sebagai sajian utama. Di sini harus diterapkan pembedaan fokus agar tidak salah dalam proses produksi yang dapat berakibat kepada produk yang bagus secara objektif, namun tidak memuaskan karena game tersebut unggul di bidang yang salah.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah diuraikan, dapat ditarik beberapa pokok masalah dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Kenapa kualitas unsur naratif pada video game harus ditingkatkan?
2. Bagaimana cara meningkatkan kualitas unsur naratif pada video game?
3. Apa itu worldbuilding dan apa saja komponennya?
4. Bagaimana cara melakukan worldbuilding?
5. Bagaimana cara mengaplikasikan konsep worldbuilding di video game?

6. Apakah efek dari worldbuilding terhadap unsur naratif dalam video game?
7. Genre mana yang membutuhkan worldbuilding secara keseluruhan?

1.3 Pembatasan Masalah

Di sini penulis akan memfokuskan pembahasan kepada pertanyaan-pertanyaan “Bagaimana cara mengaplikasikan worldbuilding di video game?”, “Apakah efek dari worldbuilding terhadap unsur naratif video game?” secara detail. Untuk memperjelas, maka pertanyaan-pertanyaan-pertanyaan "Apa itu worldbuilding dan apa saja komponennya?" dan "Bagaimana cara melakukan worldbuilding?" juga akan dibahas untuk memberi penjelasan dan konteks tentang worldbuilding. Akan dibahas juga pertanyaan "Genre mana yang membutuhkan worldbuilding secara keseluruhan?" untuk memberikan batasan kepada tema.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, masalah dalam karya tulis ini adalah bagaimana cara mengaplikasikan konsep worldbuilding ke video game dan apakah hasil dari pengaplikasian konsep worldbuilding ke video game?

1.5 Metode Penulisan

Dalam membuat karya tulis ini, penulis menggunakan metode penulisan deskriptif dengan mengambil informasi dari berbagai sumber. Karena sifat materinya yang relatif baru dan belum banyak dibahas secara ilmiah, tulisan ini juga akan bersifat spekulatif. Tidak ada pengumpulan data di sini karena tidak adanya pembahasan yang menghubungkan ketiga variabel dalam rumusan masalah.

1.6 Tujuan

Tujuan penulis dalam konteks karya tulis ini adalah menguraikan ilmu tentang worldbuilding, khususnya di bidang video game.

1.7 Manfaat

Penulis berharap bahwa yang dibahas di dalam karya tulis ini dapat berguna bagi pengembang video game di Indonesia untuk meningkatkan kualitas produknya, khususnya di bidang naratif. Diharapkan mereka bisa semakin memperdalam kualitas cerita sehingga terasa semakin hidup dan nyata, juga agar mereka bisa membuktikan bahwa video game dapat digunakan sebagai media seni.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Definisi Worldbuilding

Menurut John Hamilton (2009:8), 'worldbuilding' adalah 'proses pembentukan dunia imajiner, yang dapat diasosiasikan dengan suatu jagat khayal yang lengkap dan rasional'.

2.2 Unsur dan Runutan dalam Worldbuilding

Tidak ada pembagian tahap secara khusus dalam proses worldbuilding. Ide dapat datang dan pergi begitu saja dan belum tentu suatu unsur langsung selesai dalam satu waktu pengerjaan. Namun, secara kasar, Wikipedia membagi worldbuilding menjadi empat unsur.

- Fisika

Seberapa terikatnya hukum fisika dan sihir di dunia imajiner yang dibentuk dengan hukum fisika di dunia nyata. Misalnya, dalam game sains-fiksi, bisa jadi suatu teknologi memiliki sebuah efek yang secara praktis sama dengan sihir di sebuah game dengan tema fantasi. Tidak salah juga jika ingin membuat dunia di mana teknologi maju dan sihir ada secara berdampingan, misal di *Rise of Legends*, sebuah game bergenre RTS di mana ada tiga faksi yang masing-masing melambangkan teknologi, sihir, dan gabungan teknologi dengan sihir. Selama hukum fisika konsisten, tidak

kontradiktif dan rasional, unsur ini dapat dengan relatif mudah diselesaikan, kecuali jika ada unsur sihir di dalam game..

Sebenarnya, untuk unsur sihir tidak ada aturan khusus, terutama karena yang dianggap sebagai sihir dan aturan-aturannya berbeda di setiap tempat dan jaman. Selama peraturannya tidak terlalu mengada-ada dan eksistensinya tidak merusak jalinan cerita, biasanya unsur sihir dapat diterima sebagian besar pemain.

- Kosmologi

Kosmologi di sini dapat diartikan dalam maksud astronomis (terbentuknya dunia secara nalar sains) maupun metafisik/religius. Dalam game sains-fiksi, terutama dengan cerita perjalanan ke luar angkasa, akan ada sejarah terbentuknya sistem bintang, planet, dan benda angkasa lainnya. Jika prinsip astronomi dalam kehidupan nyata diaplikasikan, maka akan muncul juga pengukuran astronomis secara ilmiah, termasuk di antaranya waktu orbit dan musim.

Kosmologi metafisik lebih sering ditemukan dalam game bertema fantasi, terutama WRPG, di mana banyak yang terinspirasi oleh seri permainan *Dungeons & Dragons* karena seri tersebut memiliki panteon dan pembagian dimensi eksistensi yang sangat mendetil.

- Geografi

Unsur geografis adalah tugas yang biasanya diselesaikan paling awal. Pemetaan ini dapat membantu dalam proses pembentukan sejarah, budaya, politik, dan sebagainya. Sebuah peta yang jelas dapat membantu pengembang untuk menunjukkan tempat-tempat di mana peristiwa-peristiwa penting (naratif maupun historis) terjadi, sehingga konsistensi dapat tetap terjaga. Sementara itu, pemain akan sangat terbantu jika peta yang jelas ada di dalam game yang menekankan unsur penjelajahan, contohnya di seri *Grand Theft Auto*, di mana peta ditunjukkan setiap kali pemain mem-*pause* game.

Secara fisika, unsur geografi sangat penting untuk menetapkan bioma, iklim dan cuaca. Selain itu, unsur geografi juga akan berefek kepada perkembangan dan interaksi masyarakat, misalnya penetapan lokasi kota-kota besar dan jalur perdagangan. Selain itu, karena berhubungan juga dengan penyebaran sumber daya alam, unsur ini dapat digunakan untuk memberi konteks dan motivasi kepada masyarakat dalam dunia tersebut untuk berperang atau bermigrasi.

- Budaya

Dalam proses worldbuilding, budaya dapat dibentuk dengan dua cara; membuat budaya yang sama sekali baru, atau menggunakan

suatu masyarakat di kehidupan nyata sebagai basis. Baik game bertema sains-fiksi maupun fantasi lebih sering menggunakan budaya nyata sebagai basis. Hal ini bukan menandakan kemunduran kreativitas, melainkan merupakan suatu kesempatan untuk berkreasi. Memang banyak yang hanya sebatas membangun suatu masyarakat militan totaliter ala Jerman pada jaman Nazi atau Rusia jaman Uni Soviet, namun ada juga yang lebih kreatif seperti *Rise of Legends* di atas, di mana fiksi teknologi tinggi menggunakan nama-nama Itali dan menggunakan sistem kota-negara seperti Itali di jaman *Renaissance* (abad 14-17), namun menggunakan teknologi uap (abad 19, Revolusi Industri) dan mesin jam (populer di masa *Renaissance*) dengan sentuhan sains-fiksi.

Perlu diingat ketika membuat budaya yang berbasis masyarakat nyata agar tidak termakan godaan kemudahan stereotip klise yang lebih sering negatif dan berdusta, kecuali jika masyarakat tersebut dimaksudkan sebagai parodi. Hal ini cukup berbahaya di konteks video game karena masih banyak pihak-pihak yang tidak menyukai eksistensi video game dan akan selalu memiliki pandangan negatif, apalagi jika tema yang diangkat kontroversial.

2.3 Definisi Unsur Naratif

Unsur naratif dikenal juga sebagai unsur intrinsik. Dalam konteks karya sastra, unsur intrinsik merupakan bagian-bagian yang membangun karya sastra dari dalam, seperti misalnya tema, alur dan penokohan.

Dalam video game dan media audiovisual interaktif lainnya, unsur naratif juga akan mencakup atmosfer, pemilihan musik, dan sebagainya.

2.4 Unsur Naratif pada Karya Sastra

Berikut adalah unsur-unsur naratif pada karya sastra:

- Tema
- Tokoh dan penokohan
- Latar
- Alur
- Sudut pandang
- Amanat

Semuanya dapat juga ditemukan dalam media lain yang digunakan untuk bercerita, baik itu drama, film, acara televisi, maupun video game.

2.5 Definisi Video Game

'Video game' diartikan oleh *Oxford British & World English Dictionary* secara bahasa sebagai 'sebuah permainan yang dimainkan dengan cara memanipulasi gambar yang diproduksi oleh sebuah program

komputer atau di layar televisi maupun layar tampilan lain'. Pada dasarnya, video game adalah suatu permainan yang memanfaatkan video sebagai salah satu elemen utama.

Secara teoritis, Nicolas Esposito dari Universite de Technologie Compiegne mengusulkan definisi berikut di dalam skripsinya yang berjudul *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*:

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

Yang berarti:

“Video game adalah sebuah permainan di mana kita dapat bermain karena adanya media audiovisual dan yang dapat didasarkan kepada suatu cerita.”

Selanjutnya, penulis akan menggunakan definisi teoritis hasil pemikiran Nicolas Esposito ini karena bentuknya yang singkat, padat, dan jelas.

2.6 Genre Video Game

Menurut Wikipedia, kebanyakan orang setuju untuk membagi genre video game dalam enam jenis utama, yaitu:

- *Action* (Aksi)

Game dengan fokus terhadap penggunaan refleks, akurasi, dan timing yang tepat oleh pemain untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Beberapa subgenre yang populer berikut contohnya adalah *fighting*, *beat 'em up*, dan *shooter*. Contoh game dari genre ini adalah seri *Street Fighter* (subgenre *fighting*), *Double Dragon* (subgenre *beat 'em up*) dan *Space Invaders* (subgenre *shooter*).

- *Action-adventure* (Aksi-petualangan)

Game yang menggabungkan unsur genre *action* dan *adventure*, di mana pemain harus menyelesaikan suatu masalah atau rintangan dengan bantuan objek atau lingkungan sekitar, namun juga harus berurusan dengan masalah lain yang memerlukan aksi. Beberapa subgenre yang populer adalah *stealth* dan *survival horror*. Contoh game dari genre ini adalah seri *Tomb Raider*, seri *Metal Gear* (subgenre *stealth*) dan seri *Resident Evil* (subgenre *survival horror*)

- *Adventure* (Petualangan)

Game *adventure* biasanya mengharuskan pemain untuk menyelesaikan suatu teka-teki dengan berinteraksi dengan lingkungan atau karakter lain.

Karena biasanya tidak berfokus terhadap refleks dan lebih mengutamakan berpikir, game bergenre *adventure* sempat populer

karena mudah diakses bagi mereka yang tidak biasa bermain video game. Kejayaan ini tidak berlangsung selamanya, karena kini game adventure murni justru sangat langka di pasaran.

Beberapa subgenre yang populer adalah *text adventure*, *graphic adventure*, dan *visual novel*. Contoh game dari genre ini adalah *Anchorhead* (subgenre *text adventure*), seri *Monkey Island* (subgenre *graphic adventure*) dan seri *Ace Attorney* (subgenre *visual novel*)

- *Role-playing* (Bermain peran)

Sesuai namanya, game bergenre *role-playing* (biasanya disebut RPG) membuat pemain memerankan seseorang. Dulu, genre ini diasosiasikan dengan petualangan untuk menyelamatkan dunia dan pertempuran secara *turn-based*.

Seiring dengan perkembangan jaman, mulai muncul RPG dengan sistem pertempuran *real-time*, baik itu lewat sistem ATB seperti di seri *Final Fantasy* maupun sistem pertempuran yang benar-benar *real-time* dan menyilang dengan genre *action*.

RPG digolongkan ke dua jenis besar, *Western* (WRPG), yang berkiblat ke seri *Dungeons & Dragons* dan biasanya memiliki alur non-linear, dan *Japanese* (JRPG), di mana alur sudah ditentukan sejak awal. Seiring dengan perkembangan jaman, dikotomi ini mulai tidak

terasa, karena banyak game yang mengaburkan batas di antara keduanya, baik itu WRPG dengan elemen JRPG, maupun sebaliknya.

Contoh game dari genre adalah seri *Final Fantasy* (JRPG) dan seri *Ultima* (WRPG).

- *Simulation* (Simulasi)

Genre ini merupakan sebuah super-kategori yang mencakup banyak sekali subgenre. Intinya, genre ini bertujuan untuk mensimulasikan sesuatu dari dunia nyata di mesin komputer. Subgenre utamanya ada tiga, *construction and management*, *life management*, dan *vehicle*. Game bertema olahraga bisa juga dianggap sebagai bagian dari genre ini. Contoh game dari genre ini adalah seri *SimCity* (subgenre *construction and management*), seri *Princess Maker* (subgenre *life management*), *Microsoft Flight* (subgenre *vehicle*) dan *Wii Sports* (subgenre olahraga).

- *Strategy* (Strategi)

Di dalam genre ini, pemain diharuskan untuk mengontrol suatu kelompok baik secara langsung maupun tidak langsung demi mencapai kemenangan. Biasanya, game bergenre ini berfokus kepada fraksi militer. Subgenre yang populer adalah 4X, *real-time strategy* atau RTS, dan *turn-based strategy*. Contoh game dari genre ini adalah seri

Sid Meier's Civilization (subgenre 4X), seri *Warcraft* (subgenre RTS) dan seri *Fire Emblem* (subgenre *turn-based strategy*).

Seiring dengan perkembangan jaman, batasan-batasan ini mulai memudar. Tidak ada yang salah dengan hal tersebut, karena itu menunjukkan bahwa video game masih terus berkembang. Hal ini dikarenakan di dalam industri kreatif, heterogenisasi sangatlah penting.

BAB III

PEMBAHASAN

Dalam membahas materi ini, prosesnya cukup sulit karena belum banyak studi lain yang membahas ketiga variabel di rumusan masalah. Hal ini membuat proses penulisan sedikit rumit, namun di sini penulis akan mencoba untuk memaparkan ide-idenya.

3.1 Melakukan Worldbuilding

Worldbuilding adalah sebuah konsep yang pertama kali lahir dalam karya sastra. Bisa dikatakan bahwa konsep worldbuilding sudah ada sejak manusia mulai bercerita. Contoh paling kuno dari worldbuilding dapat dilihat pada kepercayaan-kepercayaan di peradaban kuno yang tergolong maju, seperti Yunani Kuno dan Mesir Kuno. Selain itu, karya yang membentuk dunianya sendiri juga sudah ada, seperti *Epos Gilgamesh* di Babilonia Kuno.

Tujuan dari worldbuilding adalah membuat suatu dunia fiktif yang memberikan konteks kepada cerita. Hal ini membuat konsistensi sangat penting dalam prosesnya.

Secara metode, worldbuilding dapat dilakukan secara atas-bawah maupun bawah-atas. Buku acuan worldbuilding seri *Dungeons & Dragons* menyebutnya dengan proses luar-dalam dan dalam-luar.

- Metode atas-bawah/luar-dalam

Dalam metode ini, perancang akan memulai dari konteks dunia secara keseluruhan, lalu berlanjut ke penentuan karakteristik umum seperti cuaca, gambaran geografis, dan masyarakat yang tinggal di sana. Dari sana, perancang akan berlanjut ke peningkatan detail dunia secara keseluruhan. Hal ini mencakup benua, peradaban, negara, dan seterusnya.

Karena struktur pembuatannya, dunia yang dibangun dengan metode ini biasanya lebih konsisten dan terintegrasi dengan lebih baik ke dalam cerita. Kelemahannya, akan diperlukan waktu yang lebih lama sebelum dunia khayalan bisa digunakan karena setiap keterangan harus digambarkan secara jelas.

- Metode bawah-atas/dalam-luar

Dalam metode ini, perancang akan mulai dari titik-titik utama di mana peristiwa-peristiwa penting dalam cerita terjadi. Lokasi-lokasi ini akan diberikan keterangan yang banyak dan mendetil, misalnya kondisi politik dan ekonomi, konsensus pendapat rakyat terhadap pemerintah, dan hubungan dengan kota atau negara lain.

Karena bekerja langsung ke bagian yang dibutuhkan, metode ini dapat menghasilkan produk lebih cepat dengan cerita yang lebih terfokus dibandingkan dengan metode luar-dalam. Namun,

kelemahannya adalah kerentanan terhadap inkonsistensi ketika terjadi perluasan cakupan cerita.

Dari yang sudah dipaparkan, dapat kita ketahui bahwa setiap metode memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Dapat ditarik juga bahwa metode luar-dalam memiliki keunggulan dalam detail menyeluruh, sehingga lebih cocok untuk karya dengan cakupan wilayah yang luas. Contohnya karya dengan tema peperangan atau perjalanan keliling dunia. Sementara itu, metode dalam-luar lebih cocok untuk cerita dengan lingkup kecil atau cerita pendek yang berdiri independen. Contohnya cerita bertema percintaan remaja di suatu kota.

Kedua metode tersebut juga tidak saling eksklusif. Seorang perancang bisa menggabungkan keduanya dan membangun dunia lewat dua arah. Kelemahannya, waktu yang dibutuhkan sebelum dunia bisa digunakan akan menghabiskan waktu lebih lama dari metode luar-dalam. Keunggulannya, dunia yang terbentuk lebih mendetil dan komprehensif baik secara keseluruhan maupun secara individu tiap unsur.

Tentu tidak semua orang bisa melakukan worldbuilding dengan semua metode yang dipaparkan. Pemilihan metode lebih didasarkan kepada preferensi perancang dan kebutuhan di cerita. Penulis menyarankan agar mencoba tiap-tiap metode untuk menemukan gaya mana yang paling cocok dengan perancang. Opini dari anggota lain di tim

pengembang juga bisa membantu untuk menemukan gaya mana yang paling cocok.

3.2 Unsur Naratif dalam Video Game

Di dalam video game, bentuk unsur-unsur naratif memiliki beberapa perbedaan dengan unsur naratif di dalam karya sastra. Perbedaan ini datang dari adanya dimensi di video game yang tidak bisa ditemukan di karya sastra.

Hingga saat ini, belum ada yang memaparkan pembagian unsur naratif secara khusus untuk video game. Di sini, penulis akan mencoba untuk memaparkan bentuk unsur-unsur naratif di dalam video game.

- Tema

Tema di dalam video game bisa bermacam-macam, baik itu dalam bentuk motif (misal suatu kelompok kriminal dengan tema kartu tarot) maupun secara keseluruhan (misal pertempuran antara kebaikan melawan kejahatan). Secara presentasi, tema dapat disajikan dalam bentuk eksplisit (misal penjahat yang tertawa terkekeh-kekeh setiap kali muncul) maupun implisit (misal penyelipan pesan moral tertentu yang belum tentu diterima masyarakat umum yang tidak menganalisa lebih jauh).

- Tokoh dan penokohan

Di dalam sebuah video game, tentunya akan ada banyak karakter, baik itu protagonis, antagonis, deuteragonis, atau bahkan tokoh yang hanya muncul supaya bisa cerita bisa berlanjut. Karena sifat video game yang interaktif dan dinamis, karakter protagonis yang sama bisa saja memiliki perwatakan yang berbeda di tangan masing-masing pemain jika game tersebut memiliki rute cerita yang bercabang. Contohnya di seri *Mass Effect* dan *Shin Megami Tensei* di mana pilihan dialog dapat mempengaruhi alur dan epilog cerita secara drastis, bahkan bisa menutup beberapa fasilitas dari suatu cabang.

- Latar

Di dalam konteks video game, cakupan unsur latar bertambah dari konteks karya sastra. Di mana karya sastra memiliki tiga unsur utama dalam bentuk tempat, waktu, dan suasana, video game menambahkan unsur musik untuk memperkuat suasana dan, secara teori, menggambarkan (dan bukan mengatakan, kecuali jika memang rancu) kedua latar lainnya secara visual. Selain itu, karena medianya mampu menyajikan gambar sebagai hidangan utama, bisa diselipkan beberapa rahasia atau kejadian unik di tempat di mana tidak banyak orang memperhatikan.

Terkadang, tim yang bekerja di bidang ini akan memanfaatkan teknik disonansi, misal menggunakan musik sirkus di tengah ancaman serangan *zombie*. Hal ini bukan sesuatu yang buruk, karena penggunaan disonansi justru dapat memperkuat suasana dengan memainkan persepsi sosial dan psikologis. Misal, contoh musik sirkus di tengah serangan *zombie* tadi. Walaupun musik sirkus terdengar ceria, seringkali orang akan mengasosiasikannya dengan badut. Karena persepsi sosial secara umum terhadap badut adalah ketakutan, penggunaan musik seperti tadi dapat memperkuat suasana sehingga semakin mencekam.

Perlu diingat juga bahwa penggunaan disonansi yang berlebihan dapat merusak atau memutarbalikkan suasana. Selain itu, waktu rilis game juga dapat berpengaruh terhadap suasana yang dapat menyebabkan disonansi tidak sengaja, yang biasanya tidak mengenakan.

- Alur

Tidak banyak berbeda dengan karya sastra dan media lainnya, alur di dalam video game bisa dalam bentuk maju, mundur, maupun campuran. Perbedaannya, jika video game mengandung unsur time travel, mereka harus lebih kreatif dalam mendisain ulang tempat-tempat yang dapat dikunjungi sehingga tidak terlihat malas dan tak acuh. Hal ini terutama berlaku jika perpindahan jamannya

ekstrim. Misal, jika seorang bangsawan Inggris pergi ke Inggris jaman penjajahan Romawi Kuno, tidak mungkin ia akan bertemu arsitektur jaman Dinasti Tudor atau, lebih parah lagi, tenda gaya modern. Adanya leluhur yang sangat mirip dengan keturunannya masih bisa ditoleransi, namun tetap akan dipertanyakan bagaimana gennya bertahan sepanjang itu.

- Sudut pandang

Seperti alur, video game tidak memiliki banyak perbedaan mendasar di segi sudut pandang secara naratif dengan karya tulis. Namun, sudut pandang orang pertama (secara naratif) lebih terbatas dibandingkan dengan karya sastra, karena pemain selalu akan merasa berada di luar jangkauan dunia game. Lain halnya dengan tulisan, di mana mengubah sesuatu yang amat kecil seperti kata ganti dapat mengubah cara pandang pembaca.

Kelebihan yang dimiliki video game adalah perpindahan sudut pandang dari satu karakter ke karakter lain dapat berjalan lebih mulus karena sifatnya yang audiovisual, sehingga lebih mudah diterjemahkan oleh pikiran. Contoh game yang mempergunakan kelebihan ini sebagai elemen utama adalah *Live A Live*, sebuah game *Super Famicom* hasil produksi *Square*, dirilis pada 2 September 1994 di Jepang. Di dalam game tersebut, ada tujuh skenario berbeda dengan protagonis masing-masing yang akhirnya

akan bertemu di skenario terakhir. Ketika pertama keluar, majalah *Famitsu* memberi skor 29/40. Namun, reaksi audiens modern di dunia barat justru lebih hangat, dengan skor *GameSpot* 86%, dan kebanyakan bereaksi positif terhadap cerita dan cara penyampaiannya.

- Amanat

Tentunya sebuah cerita tidak akan lepas dari pesan amanat. Begitu juga video game. Pada intinya, tidak ada perbedaan mendasar dari amanat di video game dengan amanat di karya sastra. Namun, video game umumnya lebih bisa menyelipkan pesan-pesan yang lebih dewasa dan realis karena banyaknya tempat untuk menyembunyikan informasi.

3.3 Cakupan dan Batasan Worldbuilding dalam Video Game

Karena genre dan tema video game sangat beragam, tentunya ada waktu dan tempat di mana worldbuilding bukan menjadi sesuatu yang perlu dipermasalahkan. Bukan berarti bahwa genre dan tema tertentu tidak memiliki unsur naratif, namun beberapa tidak membutuhkan proses worldbuilding secara intensif karena dunia yang dibutuhkan sudah terbentuk secara konkret. Berikut adalah beberapa batasan dan cakupan yang bisa disimpulkan dari berbagai video game yang sudah ada.

- Genre

Genre adalah penentu batasan pertama dalam perlu atau tidaknya worldbuilding untuk suatu video game. Genre di sini merujuk kepada gaya permainan suatu video game, seperti RPG (role-playing game, bermain peran) dan RTS (real-time strategy, strategi aktual). Ketika membagi sesuai genre, maka akan terbentuk dua kelompok, yang selalu membutuhkan worldbuilding dan yang akan membutuhkan worldbuilding dalam situasi tertentu.

Namun, dewasa ini, batasan genre semakin menghilang, dan mengklasifikasikan kebutuhan worldbuilding berdasarkan genre menjadi lebih sulit. Namun, secara umum, genre yang akan selalu membutuhkan proses worldbuilding adalah RPG, dan yang lebih jarang membutuhkan worldbuilding adalah simulasi olahraga, terutama yang mengacu kepada kehidupan nyata. Hal ini disebabkan oleh sifat kedua genre tersebut. RPG, apapun latarnya, harus menjelaskan suatu cerita. Dengan game bertema sejarah sekalipun, akan ada saat di mana akurasi historis harus dikorbankan demi kelanjutan game, sehingga ada bagian yang harus ditulis ulang. Sementara di dalam simulasi olahraga seperti seri *FIFA* dan *Madden NFL*, semua karakter sudah ada di dunia nyata, tugas pengembang adalah membuat aset grafis dan suara yang cocok dan kontrol yang intuitif.

Tentu ada pengecualian di dalam pandangan ini. RPG yang dunianya dihasilkan secara acak untuk setiap sesi permainan biasanya tidak punya banyak unsur naratif yang berhubungan satu sama lain, sementara simulasi olahraga memiliki subgenre *pro wrestling* seperti seri *WWE* yang menambahkan kemampuan untuk membuat pegulat baru, dan olahraga yang tidak ada di kehidupan nyata, seperti *Blood Bowl*.

- Latar

Latar di sini sangat bergantung kepada faktor genre. Harus dinyatakan juga bahwa kebutuhan untuk melakukan worldbuilding yang datang dari suatu faktor akan mengalahkan ketidakbutuhan worldbuilding dari faktor manapun. Contoh paling mudah di sini adalah *Blood Bowl* yang sudah penulis sebutkan sebelumnya. *Blood Bowl* adalah sebuah game di mana pemain membentuk dan mengurus sebuah tim *American football* di dunia fantasi dengan ras-ras yang biasa ditemukan di dalam dunia fantasi dengan peraturan yang jauh lebih brutal dari *American football* di dunia nyata. Hal ini menyebabkan butuhnya worldbuilding untuk merasionalkan adanya olahraga tersebut, kenapa olahraga tersebut bisa populer, kenapa ras-ras yang ada di game mau bermain dalam liga yang brutal tersebut, dan masih banyak lagi. Memang, ada beberapa pertanyaan yang tidak harus dijawab dalam prosesnya, namun, intinya sama: Ada pertanyaan mengenai situasi dalam

cerita yang harus dijawab yang bisa merusak keyakinan pemain akan rasionalitas game tersebut.

- Sudut Pandang

Dalam penulisan cerita, sudut pandang dapat menjadi senjata pengarang untuk membangun ketegangan dan *plot twist*. Hal ini juga dapat diterapkan di video game, terutama di genre *visual novel* dan game lain yang menggunakan sudut pandang orang pertama. Biasanya, penggunaan sudut pandang di sini mengacu kepada perbedaan pandangan karakter tentang apa yang terjadi, seperti di film *Rashomon*, atau perbedaan persepsi karakter sebagai akibat dari kelainan, seperti karakter utama dalam *Saya no Uta*, yang melihat manusia sebagai kumpulan daging dan hanya bisa melihat seorang gadis bernama “Saya” secara normal. Ini hanya satu contoh penggunaan sudut pandang. Banyak game bergenre *survival horror* memiliki meteran “Kewarasan”, dan semakin rendah meteran tersebut, maka persepsi karakter pemain terhadap dunianya akan semakin gila dan mencekam.

- Tema

Tema dapat juga menentukan cakupan dan fokus worldbuilding di dalam sebuah game. Game dengan tema kriminal seperti seri *Grand Theft Auto*, misalnya, akan memiliki pasukan polisi yang lebih ekstrem daripada game bertema pertemanan dan

pembangunan kota seperti seri *MySims*. Namun, berlaku juga kemungkinan penggunaan teknik disonansi seperti presentasi unsur latar di video game. Contohnya, game *Quadropus Rampage* bertema balas dendam, namun semua musuh yang muncul digambarkan dengan warna terang dan mencolok, bahkan desainnya tergolong lucu dan tidak mengundang kontroversi. Namun, gaya permainannya berupa gabungan RPG dan *beat 'em up* yang cukup keras dengan banyak ledakan dan getaran.

3.4 Worldbuilding di dalam Video Game

Secara struktur, tidak ada perbedaan mendasar dalam worldbuilding untuk karya dalam bentuk apapun. Yang harus diperhatikan adalah memastikan tidak adanya konflik antara unsur *gameplay* dengan apa yang sudah ditetapkan lewat worldbuilding. Unsur yang paling rentan terhadap masalah ini adalah fisika dan geografi, terutama di dunia bertema fantasi dengan sihir.

Sama seperti karya lain, prosesnya bisa dimulai dari bagian manapun, namun penulis di sini menyarankan untuk memulai dari unsur fisika terlebih dahulu, terutama untuk latar dunia fantasi. Tetapkan dulu aturan-aturan metafisik secara konkret sehingga tidak bertabrakan dengan plot dan *gameplay*. Hal ini penting untuk menjaga konsistensi dan kohesi dalam penceritaan.

Jangan menganggap ini sebagai suatu batasan kreativitas. Anggaplah sebagai tantangan untuk membuat suatu dunia yang kreatif dengan batasan *gameplay* dan teknologi yang ada. Dengan pandangan tersebut, niscaya para perancang akan lebih terdorong untuk menciptakan dunia yang berkualitas.

Pada dasarnya, worldbuilding sebaiknya diselesaikan pada tahap desain, agar aplikasinya pada tahap produksi tidak terbentur kontradiksi dengan unsur lain dalam game. Hal ini sangat krusial, karena penyesuaian dunia pada tahap produksi dapat menghabiskan waktu lama. Lebih baik menyesuaikan *gameplay* dengan dunia, kecuali jika terbentur batasan dana atau teknologi.

3.5 Penggunaan Worldbuilding dalam Peningkatan Kualitas Unsur Naratif Video Game

Di sini worldbuilding digunakan untuk memberi konsistensi dan kedalaman terhadap unsur naratif. Memang, karena sifatnya kualitatif dan subjektif maka definisi kualitas unsur naratif menjadi rancu. Namun, bisa dikatakan bahwa penentu bagus atau tidaknya unsur naratif dari suatu karya adalah dari kedalaman, konsistensi, dan kejelasan. Hal ini bisa ditarik dari fakta bahwa kebanyakan komentar negatif terhadap unsur naratif dan cerita dari video game adalah tentang inkonsistensi dan kedangkalan. Untuk lebih jelasnya, akan penulis gambarkan dengan suatu contoh.

Di sini penulis akan mengambil *Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2*, sebuah RPG produksi *Atlus* yang dirilis pada 28 Februari 2012. Di dalam game tersebut pemain berperan sebagai seorang anak SMA kelas 3 di Jepang. Pada perjalanan pulang setelah *try-out*, dunia diserang alien. Sekarang, dia harus menyelamatkan diri dengan bantuan 'setan-setan' yang muncul bersama alien tersebut dan menentukan nasib dunia. Di sini pemain akan dihadapkan kepada tiga pilihan: Mengubah dunia menjadi utopia egaliter, merombak dunia menjadi surga meritokrat, atau mengembalikan dunia ke bentuk asalnya.

Di sini worldbuilding berperan untuk membenarkan sekaligus menentang motivasi setiap karakter yang merepresentasikan tiap-tiap pilihan. Keadaan dunia yang kacau-balau membenarkan pemikiran egaliter, di mana manusia harus bahu-membahu tanpa melihat perbedaan untuk membangun kembali dunia. Namun, egalitarianisme di sini juga akan menyebabkan stagnansi perkembangan manusia, yang dijawab oleh pemikiran meritokrat yang mengizinkan hanya mereka yang mampu berkontribusi ke dalam masyarakat, sehingga tercipta dinamisme yang memacu perasaan kompetitif demi penerimaan oleh masyarakat. Di antara perseteruan keduanya, muncul ide untuk mengembalikan dunia sebagaimana asalnya, yang juga tidak bisa disalahkan karena sebelum serangan alien, dunia tetap baik-baik saja. Hal ini memicu pemain untuk mempertanyakan: Sisi mana yang harus saya dukung?

Selain itu, worldbuilding di sini berperan dalam menunjukkan kondisi dunia setelah serangan alien. Game ini bermula di Tokyo, dan nantinya pemain bisa mengunjungi beberapa kota besar lainnya di Jepang. Karena kondisi invasi alien dan 'setan' meminta kondisi dunia yang luluh lantak, maka kota-kota di Jepang digambarkan hancur lebur terkena serangan dan gempa. Worldbuilding juga menggambarkan degradasi budaya manusia yang selamat dari serangan alien, di mana mereka mulai menjarah apa saja dari mana saja untuk bertahan hidup. Di tengah cerita juga diungkapkan bahwa 'alien' yang menyerang adalah 'agen' dari figur 'Tuhan' di game tersebut. Hal ini juga terikat dengan motivasi tiap pemikiran, karena sang figur 'Tuhan' itulah yang mampu mengubah dunia.

Dari sini bisa kita lihat bahwa tiap unsur worldbuilding muncul dan digunakan dalam game tersebut. Walaupun banyak yang berkata ceritanya kurang mendalam, bisa dikatakan bahwa game ini memenuhi kriteria untuk disebut memiliki unsur naratif yang berkualitas karena penerangan yang jelas, pendirian terhadap pemikiran dan alur yang konsisten, serta kedalaman yang cukup untuk dikatakan 'berisi'.

3.6 Menunjukkan Hasil Worldbuilding di dalam Video Game

Tentu dari semua akan muncul pertanyaan: Bagaimana caranya agar pemain bisa melihat hasil kerja keras pengembang di dalam video game? Caranya adalah dengan membuat game dengan alur yang

konsisten dengan beberapa rahasia di sana-sini untuk ditemukan pemain dan dengan menyelipkan informasi tentang dunia di dalam game di deskripsi berbagai objek dan perbincangan karakter-karakter non-pemain. Hal ini akan membuat game terasa lebih realistis dan hidup, dan pemain juga dapat lebih menikmati pengalamannya.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari tulisan ini dapat disimpulkan bahwa worldbuilding adalah suatu konsep yang sangat berhubungan dengan video game dan unsur naratif. Maka dari itu, eksistensi worldbuilding di dalam dunia video game adalah suatu keharusan untuk membentuk dan meningkatkan kualitas unsur naratif yang merupakan salah satu unsur utama di dalam video game.

Dapat disimpulkan juga bahwa karena worldbuilding menghasilkan unsur naratif, maka konsep tersebut dapat ditemukan di dalam bentuk apapun, baik itu tulisan, gambar, dan karya apapun yang bertujuan untuk bercerita. Maka dari itu bisa dikatakan bahwa worldbuilding merupakan konsep universal dalam berkarya, baik itu untuk seni maupun komersil.

Untuk menjawab pertanyaan, dapat disimpulkan bahwa proses worldbuilding di dalam game dilakukan dengan cara yang sama dengan worldbuilding dalam karya lain, dan hasilnya dapat ditunjukkan lewat deskripsi objek dan dialog sehingga game akan terasa lebih hidup dan nyata.

Karena karya tulis ini dimaksudkan agar dibaca oleh produsen video game, terutama yang berbasis di Indonesia karena tulisan ini sendiri dibuat dalam bahasa tersebut, penulis menyarankan agar produsen mulai berani memperdalam unsur naratif dalam game yang dibuatnya. Harapannya agar semakin memperkaya kualitas video game secara

umum ke depannya, dan agar industri video game tetap berdiri kokoh, bahkan semakin sukses.

Untuk pembaca awam, tata cara *worldbuilding* yang penulis tuturkan di tulisan ini dapat diaplikasikan secara umum, baik ke karya sastra seperti novel dan cerita pendek, maupun karya seni dalam media lain seperti film, lukisan, dan bahkan musik. Jika Anda tertarik untuk mendalami bidang-bidang tersebut, tidak ada salahnya mengaplikasikan teori-teori yang ada dalam tulisan ini untuk memperkaya hasil kerja Anda di masa depan.

Jika pembaca sebelumnya tidak tertarik mendalami bidang-bidang tersebut, penulis berharap agar dengan ini Anda bisa mendapatkan sedikit pencerahan tentang apa yang terjadi di belakang layar sebuah produksi karya kreatif, terutama video game, dan lebih mengapresiasi hasil kerja mereka yang bertugas di bidang narasi dan berhasil membangun dunia imajiner yang anda cintai.

DAFTAR PUSTAKA

- Borges, Jorge Luis. 1957. *Book of Imaginary Beings*. Norman Thomas di Giovanni. 1974. London: Penguin Books.
- Cook, Monte dkk. 2003. *Dungeon Master's Guide*. Renton: Wizards of the Coast.
- Esposito, Nicolas. 2005. *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*. Karya Tulis Ilmiah. Compiègne: Université de Technologie Compiègne.
- Hamilton, John. 2009. *You Write It: Science Fiction*. Edina: ABDO Publishing.
- Kelly, Tadhg. "Video Game Writing and the Sense of Story [Writing]". whatgamesare.com. (diakses pada 21 Oktober 2013)
- Laramee, Francois Dominic. 2002. *Game design perspectives*. Newton: Charles River Media.
- Para Kontributor Wikipedia. "Worldbuilding". en.wikipedia.org. (diakses pada 29 September 2013).
- Para Kontributor Wikipedia. "Fictional universe". en.wikipedia.org. (diakses pada 29 September 2013).
- Para Kontributor Wikipedia. "Video game genres". en.wikipedia.org. (diakses pada 21 Oktober 2013).