

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia permainan digital saat ini tidak hanya berpaku pada interaksi antara pemain dengan permainan itu saja. Permainan digital saat ini memungkinkan untuk pemain berinteraksi lebih banyak dengan cerita fiksi dan lebih banyak lingkungan digital di dalam game tersebut. Interaksi terhadap dunia dan cerita fiksi atau bisa dibilang sebagai *interactive fiction* telah memperluas pengetahuan literasi dan membuat berkembang pesatnya orang-orang menerima perspektif pendekatan sastra yang baru (Atkins, 2003). *Interactive fiction* secara pengartian didefinisikan sebagai genre narasi interaktif atau permainan digital dalam bentuk petualangan. Barry Atkins, penulis dari buku "*more than a game: the computer game as fictional form*" berargumen bahwa menggunakan teori literatur terhadap *interactive fiction* memberikan keunggulan lebih bagi dunia literatur fiksi karena setiap permainan digital dapat menjadi pencipta dalam bentuk fiksi.

Aspek-aspek psikologikal masih tercerminkan di dalam permainan digital pada generasi sebelumnya. Elemen-elemen permainan yang mengandung kekerasan cenderung menggambarkan aspek psikologis dan faktor sosial yang lebih kuat daripada hanya menonjolkan kualitas dan detail permainan (Jung, 1969). Salah satu *interactive fiction* yang mempertimbangkan aspek psikologis adalah video game ***Alan Wake***. Menjelaskan *interactive fiction* bergenre psikologis seperti ini dapat menjadi kontribusi untuk memahami ketidaksadaran kolektif dalam video game. Dari aspek ini bisa dijelaskan terhadap interpretasi dari teori psikoanalisis dalam meneliti teori sastra melalui video game, yang menawarkan tujuan yang

berharga dalam menuntut pengembangan dan pemahaman psikologis yang mendalam, sebagai perspektif baru untuk merefleksikan perjalanan hidup individu.

Untuk memahami proses ini, diperlukan penggunaan teori psikoanalisis dari Carl Jung yang melihat proses Individuasi sebagai analisis objektif utama untuk menjelaskan kerja bawah sadar Alan dari fantasi mimpi buruknya hingga menjadi pribadi yang seutuhnya (Jung, *The Development of Personality*, 1954). Makna psikoanalisis dari analisis ini dapat dipahami dengan teori ketidaksadaran kolektif, dari psikologi transpersonal yang mendalam dan melalui faktor *archetype*/interpretasi. *Collective consciousness* mencakup beberapa gambaran yang berasal dari konflik kepribadian manusia dan menciptakan ide berupa realisasi diri untuk mendapatkan keseimbangan yang sebenarnya, yang disebut *archetype*. Menurut Jung (1919), *archetype* tertanam di dalam pikiran manusia yang menggambarkan “bentuk tanpa isi” dan hanya mewakili persepsi tertentu dan kemungkinan jenis tindakan. *Archetype* menentukan keseimbangan sebagai realisasi diri dan menegaskan untuk menjadi Kelahiran Kembali, karena manusia adalah penegasan primordial melalui sejarah leluhurnya.

Jenis-jenis *archetype* melambangkan pola atau universal yang telah ada di dalam alam ketidaksadaran manusia. Jung membagi *archetype* utama ke dalam peran-peran penting, seperti “*shadow*”; dirancang untuk diterima dan mengenali *the dark aspect* sebagai kepribadian yang sebenarnya, “*Wise Old Man*”; melambangkan pengetahuan tentang pra-keberadaan misteri kehidupan, yang ditafsirkan dan diterima oleh orang-orang yang secara tidak langsung terpengaruh, “*Great Mother*”; terhubung dengan perasaan positif dan negatif dan menciptakan nilai-nilai antara kesuburan dan memelihara dengan kekuatan dan kehancuran, dan

terakhir adalah “*Hero’s Journey*”; langkah-langkah pengalaman yang mewakili perjuangan untuk keutuhan psikologis.

Teori psikoanalisis Jung dan fiksi interaktif (*digital game*) telah digunakan oleh peneliti lain yang menguraikan topik dari penelitian analisis ini. Penelitian pertama dilakukan oleh Mago dan Knapcová dengan judul “*In-game advertising in Alan Wake and its perception*” dengan menggunakan analisis konten untuk menginvestigasi iklan dalam game dan menentukan studi kasus persepsinya antara iklan digital dalam game dan iklan cetak non-digital dengan menghitung potensi untuk menjangkau konsumen di era digital. Penelitian kedua dilakukan oleh Nieves Rosendo yang berjudul “*The Fantastic in Alan Wake: Remediation, Intermediality, Transmediality*” dengan menggunakan pendekatan intermediality dan remediasi dalam teori postmodernisme untuk mengungkapkan *Alan Wake* memiliki pengaruh yang kuat dalam *Jurnal Game, Game Art, dan Gameification* Vol. 07, No. 02, 2022 2 dari konstruksi artifisial, dimana hal ini berawal dari hasil imajinasi seorang penulis yang menulis tentang penulis lain. Penelitian ketiga dilakukan oleh Dawn Catherine Stobbart yang berjudul “*Telling Tales with Technology: Remediating Folklore and Myth through the Videogame Alan Wake*” dengan menggunakan teori Joseph Campbell untuk mendeskripsikan sebuah fenomena dengan studi naratif untuk melihat potensi dari kisah-kisah mistik tradisional sebagai cerita rakyat dan tradisi mistik. Artikel ini memberikan pengamatan lebih lanjut mengenai dampak dari ketidaksadaran kolektif yang tercermin dari simbol-simbol *archetype* untuk mencapai proses individuasi keutuhan Alan. Dengan mengamati gambar-gambar figur atau objek tertentu, dapat di-implikasikan sebagai *archetype* yang memberikan dampak bagi Alan untuk mencapai individuasi.

Dalam cerita permainan digital ini, Alan Wake adalah seorang penulis yang berkunjung ke kota kecil bernama Bright Falls yang dipengaruhi oleh dua tokoh mitos, yaitu Thomas Zane dan Barbara Jagger. Narasi game ini menceritakan tentang Alan yang mencari istrinya, Alice, yang tersesat di Danau Cauldron. Untuk menyelamatkan Alice, Alan harus mengikuti sebuah petualangan, di mana Alan akan menemukan sesuatu yang kuat untuk menciptakan dan mengubah sesuatu yang terjadi.

Singkat cerita, Penggambaran *archetype* berhubungan dengan objek atau simbol yang direfleksikan dari ketidaksadaran kolektif pada individu. Bentuk-bentuk seperti Barbara Jagger, Thomas Zane, *The Taken*, dan misteri tentang Bird Leg Cabin adalah karya dari ketidaksadaran kolektif Alan. analisis ini bermaksud untuk menjelaskan bagaimana permainan ini menggambarkan teori *archetype* Carl Jung dan arketipe-arketipe tersebut merefleksikan proses Individuasi Alan.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari pemaparan yang telah disampaikan di atas, saya berpendapat bahwa *Alan Wake* sebagai narasi fiksi di dalam permainan digital mengandung banyak karakteristik terhadap penggunaan alam bawah sadar dari sang protagonist dan membuat jenis-jenis *archetype* yang berfungsi sebagai pelindung atau musuh dari sang protagonis. Oleh karena itu, penelitian saya akan difokuskan pada dua pertanyaan riset yaitu:

1. Bagaimana penggambaran *archetype* terbagi dan terbuat di dalam cerita *Alan Wake*?

2. Bagaimana proses individuasi untuk menjelaskan jenis-jenis archetype di dalam cerita ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah untuk menganalisis cerita-cerita dan alur plot dalam sebuah permainan digital yang berjudul *Alan Wake*. Dengan mengambil referensi dari buku “*The Hero With a Thousand Faces*” karya Joseph Campbell, saya dapat menggambarkan perjalanan sang protagonis ke dalam arketipe-arketipe yang disempurnakan oleh Carl Jung.

1.4. Manfaat Penelitian

Alan Wake adalah sebuah karya fiksi yang berisi dengan berbagai jenis karakterisasi dan arketipe yang unik melalui cerita yang disajikan. Oleh karena itu, analisis ini bisa menjadi referensi bagi penelitian lain mengenai narasi dalam karya fiksi yang memiliki keragaman karakter dan jenis-jenis arketipe. Selain itu, Penelitian analisi ini merupakan salah satu syarat kelulusan pada program studi sastra inggris, fakultas komunikasi, sastra, dan bahasa. Universitas Islam ‘45’ Bekasi.