

BAB 5

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dalam bab 5 ini, Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis arketipe yang muncul dalam permainan digital *Alan Wake* (2010) melalui perspektif teori Carl Jung, terutama mengenai konsep arketipe dan individuasi. Dengan menggunakan metode analisis interpretatif, penelitian ini telah menunjukkan bagaimana permainan *Alan Wake* merepresentasikan konflik psikologis dan perjalanan karakter utama dalam menghadapi ketidaksadaran kolektif melalui simbol-simbol yang kuat. Secara khusus, penelitian ini berfokus pada eksplorasi arketipe seperti *Shadow*, *Great Mother*, *Wise Old Man*, dan *Hero*, serta bagaimana perjalanan Alan mencerminkan proses individuasi.

Dari analisis yang dilakukan, penelitian ini menyimpulkan beberapa poin kunci sebagai berikut:

1. Representasi Arketipe sebagai Cerminan Ketidaksadaran Kolektif

Permainan *Alan Wake* menghadirkan berbagai arketipe yang merupakan aspek dari ketidaksadaran kolektif manusia. Arketipe-arketipe ini tidak hanya sekadar elemen naratif, tetapi berperan sebagai simbol dari konflik batin yang dialami oleh karakter utama, Alan. Tokoh Barbara Jagger sebagai *Shadow* dan *Dark Presence*, misalnya, menjadi wujud dari sisi gelap yang mendominasi alam bawah sadar Alan, yang pada akhirnya harus dihadapi dan diterima. Kehadiran *Shadow* sebagai arketipe dalam karakter

Barbara Jagger mewakili ketakutan, rasa bersalah, dan trauma Alan terhadap hilangnya Alice, istrinya.

Selain *Shadow*, arketipe *Wise Old Man* direpresentasikan melalui karakter Thomas Zane, yang muncul sebagai pembimbing Alan dalam perjalanan bawah sadarnya. Zane memberikan panduan kepada Alan melalui elemen cahaya, yang secara simbolis merepresentasikan kebijaksanaan dan pengetahuan yang membantu Alan dalam melawan kegelapan yang menguasai dirinya. Arketipe *Great Mother* juga terlihat dalam simbol Bird Leg Cabin, yang menggambarkan ketergantungan Alan pada kreativitasnya sekaligus kehancuran yang menyertainya. Kehadiran kabin ini mempengaruhi psikologi Alan secara mendalam, menunjukkan hubungan ambivalen antara kelahiran dan kehancuran yang mengakar dalam ketidaksadaran manusia.

2. Proses Individuasi sebagai Jalan Menuju Kesadaran Diri

Melalui perjalanan yang penuh simbolisme di dunia bawah sadar, Alan Wake mengalami proses individuasi yang digambarkan sebagai perjuangan melawan berbagai aspek dirinya yang tersembunyi. Individuasi, menurut Jung, adalah proses penyatuan antara sisi sadar dan bawah sadar seseorang. Dalam *Alan Wake*, proses ini ditampilkan secara simbolis melalui usaha Alan untuk menulis dan menyelesaikan naskah berjudul “*Departure*”, yang sekaligus menjadi upaya Alan untuk mengakhiri mimpi buruk dan menyelamatkan Alice.

Setiap arketipe yang ditemui Alan, seperti *Shadow*, *Great Mother*, *Wise Old Man*, dan peran Alan sebagai *Hero*, berkontribusi pada proses

individuasi ini. Alan harus menghadapi rasa bersalah, ketakutan, dan amarahnya, yang diwujudkan dalam bentuk karakter dan entitas jahat seperti *The Taken* dan *Poltergeist*. Hanya dengan menerima sisi gelap dirinya, Alan dapat mencapai titik penerimaan dan realisasi diri yang lebih mendalam. Penulisan akhir naskah “*Departure*” menjadi simbol bagi kesadaran diri dan resolusi internal Alan dalam proses individuasi ini, meskipun mengharuskan dirinya terperangkap di *Dark Place* sebagai konsekuensi pengorbanan terakhirnya.

3. Implikasi Psikologis dalam Permainan Digital

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan digital seperti *Alan Wake* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga mampu menggambarkan dinamika psikologis yang kompleks. Dengan mengadopsi teori psikologi analitik Jung, permainan ini menyajikan kisah yang kaya akan simbolisme, memberikan pemain kesempatan untuk memahami dan merenungkan aspek-aspek tertentu dari psikologi manusia. Konflik antara *Shadow* dan kesadaran, serta perjuangan menuju individuasi, mengundang pemain untuk mengalami dan mengeksplorasi konflik batin yang mungkin mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Lebih lanjut, implikasi psikologis dari permainan ini menggarisbawahi pentingnya media interaktif sebagai sarana untuk mengeksplorasi konsep-konsep psikologis dan budaya yang kompleks, seperti ketidaksadaran kolektif dan perjalanan menuju kesadaran diri. Melalui elemen naratif dan desain visual, *Alan Wake* mengajak pemain untuk terlibat dalam perjalanan psikologis Alan, yang secara tidak langsung

menjadi refleksi dari dinamika ketidaksadaran kolektif yang kita miliki bersama sebagai manusia.

4. Kontribusi Permainan Digital dalam Analisis Sastra

Dengan mengadopsi konsep psikoanalisis dan teori sastra dalam menganalisis narasi permainan digital, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan seperti *Alan Wake* dapat dianggap sebagai karya sastra modern yang kaya akan simbolisme. Permainan digital memberikan ruang baru bagi pemahaman narasi dan karakter, karena pemain tidak hanya sebagai penonton, tetapi juga berperan aktif dalam mengarungi perjalanan naratif yang penuh konflik dan simbol. Ini memperkuat posisi permainan digital sebagai medium yang memungkinkan eksplorasi konsep sastra dan psikologi secara interaktif.

Kesimpulan dari penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan metode analisis naratif dalam permainan digital, khususnya mengenai penggunaan arketipe sebagai alat untuk mengeksplorasi tema psikologis yang mendalam. Selain itu, penelitian ini membuka peluang bagi penelitian lanjutan untuk memahami lebih jauh penerapan konsep arketipe dalam media digital lainnya, serta bagaimana media ini dapat memberikan dampak psikologis yang signifikan bagi para pemain.

5.2. Saran Penelitian

Analisis ini memiliki beberapa keterbatasan, terutama dalam hal eksplorasi arketipe lainnya yang mungkin juga muncul dalam permainan digital. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar analisis diperluas untuk mencakup arketipe

tambahan seperti *Trickster*, *Persona*, atau aspek *Anima-Animus* yang dapat memberikan perspektif yang lebih mendalam dalam memahami konflik dan proses psikologis dalam karakter. Selain itu, perlu juga dipertimbangkan penggunaan pendekatan multidisiplin yang melibatkan psikologi, sastra, dan kajian media untuk memperoleh analisis yang lebih komprehensif terhadap permainan digital sebagai medium naratif.

SYNOPSIS

This thesis provides an in-depth analysis of archetypes within the storyline of the digital game Alan Wake (2010), using Carl Jung's theory of archetypes and his concept of individuation. The primary focus is on how specific Jungian archetypes—Shadow, Hero, Wise Old Man, and Great Mother—are interwoven into the characters, plot, and symbolism of Alan Wake, reflecting psychological struggles within the protagonist, Alan. This study further examines how these archetypes contribute to Alan's journey toward individuation, a process Jung defined as an individual's path to self-realization and psychological wholeness.

In Alan Wake, the story follows Alan, a novelist grappling with fame-induced writer's block and recurring nightmares. Seeking relief, Alan and his wife, Alice, retreat to the remote town of Bright Falls. However, Alice soon goes missing, and Alan becomes entangled in a supernatural struggle within his own psyche, haunted by dark entities and memories that force him to confront repressed fears and unresolved inner conflicts. The narrative of Alan Wake uniquely employs archetypal figures and motifs to depict Alan's subconscious journey, where each challenge reflects a deeper layer of his psyche and his progression through stages of individuation.

The thesis is structured to first outline Jung's theoretical framework on archetypes and the unconscious, providing a foundation for understanding the presence of archetypes within digital storytelling. Next, it applies these concepts to analyze the major characters and symbols in Alan Wake:

- *The Shadow manifests in Barbara Jagger and The Taken, representing Alan's repressed fears and guilt.*
- *The Hero archetype is seen in Alan's role as the protagonist navigating a perilous journey toward self-discovery.*
- *The Wise Old Man, depicted through Thomas Zane, guides Alan through his trials, offering insight and tools for psychological survival.*
- *The Great Mother, symbolized by Bird Leg Cabin, embodies both creative inspiration and psychological entrapment, emphasizing the dual nature of creativity.*

The findings show that Alan Wake utilizes these archetypal structures to mirror Alan's psychological state and progression. Alan's quest to complete his novel, "Departure," is both a literal and symbolic act, echoing his inner struggle to achieve psychological integration. Each phase of his journey—from encountering shadows to engaging in battles with dark figures—parallels stages in Jung's individuation process, ultimately leading Alan to self-acceptance and a deeper understanding of his identity.

By analyzing the narrative of Alan Wake through Jungian theory, this study contributes to a growing recognition of digital games as an impactful medium for conveying complex psychological themes. It demonstrates that video games, through interactive storytelling, can serve as a space for players to engage with symbolic representations of the unconscious, thus offering valuable insights for both literary and psychological scholarship.