



**0**

**UNIVERSITAS ISLAM “45” BEKASI**

**ANALISIS *ARCHETYPE* DALAM CERITA PERMAINAN  
DIGITAL *ALAN WAKE* (2010)**

**SKRIPSI**

**SAVERO RESTU WATARI**

**41182003200002**

**FAKULTAS KOMUNIKASI, SASTRA, DAN BAHASA PROGRAM STUDI**

**SASTRA INGGRIS**

**BEKASI 2024**



**UNIVERSITAS ISLAM “45” BEKASI**

**ANALISIS *ARCHETYPE* DALAM CERITA PERMAINAN  
DIGITAL *ALAN WAKE* (2010)**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra**

**SAVERO RESTU WATARI 41182003200002**

**FAKULTAS KOMUNIKASI, SASTRA, DAN BAHASA PROGRAM STUDI**

**SASTRA INGGRIS**

**BEKASI 2024**

### Lembar Pengesahan

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Savero Restu Watari  
NPM : 41182003200002  
Program Studi : Sastra Inggris  
Judul : Analisis *Archetype* Dalam Cerita Permainan Digital Alan Wake (2010)

Ini telah berhasil dipertahankan di hadapan dewan penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana Sastra Program Studi Sastra Inggris. Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa di Universitas Islam 45 Bekasi.

#### DEWAN PENGUJI

Ketua sidang : Endang S. Priyatna, M. Hum, MA, Ph. D.

Penguji 1 : M. Fakhran Al Ramadhan, M. Hum

Penguji 2 : Sya'baningrum Prihartini, M. Hum

Ditetapkan di : Bekasi

Tanggal : 04 Februari 2025

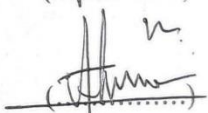
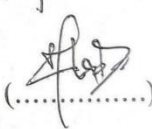
Dekan

Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa

Universitas Islam 45 Bekasi

  
Dr. Nuryadi, M. Hum

NRP:45.1.01.04.2010.012

  
(.....)  
  
(.....)  
  
(.....)

## **SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam “45” Bekasi.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Islam “45” Bekasi kepada saya.

Bekasi, 27 Februari 2025



Savero Restu Watari

### Halaman Pernyataan Orisinalitas

Skripsi ini adalah hasil usaha dan karya saya sendiri serta semua sumber yang telah dirujuk maupun dikutip telah saya nyatakan dengan benar serta dapat dipertanggung jawabkan.

Nama : Savero Restu Watari

NPM : 41182003200002

Tanda tangan : 

Tanggal : 27 Februari 2025

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Analisis *Archetype* dalam cerita permainan digital *Alan Wake* (2010)”. Skripsi ini bertujuan sebagai salah satu syarat kelulusan studi untuk memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Sastra Inggris Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa Universitas Islam “45” Bekasi.

Saya menyadari penyusunan skripsi ini dapat terwujud karena banyak pihak yang terlibat dalam memberikan bimbingan, bantuan, baik yang bersifat materi, moral, maupun spiritual. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak M. Fakhran Al Ramadhan, M. Hum, sebagai Dekan Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa Universitas Islam “45” Bekasi dan dosen pembimbing. Terima kasih atas ilmu, motivasi, bimbingan dan waktu luang yang telah diberikan kepada saya serta kesabaran yang tak terbatas selama proses bimbingan sehingga skripsi ini selesai pada waktunya.
2. Miss Novita Puspahaty, M.Hum. selaku Ketua Program Studi Sastra Inggris.
3. Seluruh dosen Sastra Inggris UNISMA lainnya yang telah memberikan banyak ilmu dan pengetahuannya yang berharga selama saya menuntut ilmu di jurusan Sastra Inggris.
4. Kedua orang tua saya, Ibu Emy Sri Pujiastuti dan Bapak Watari Wahid. Kesabaran kalian dalam mendidik, bantuan berupa materi serta moral yang tidak terhingga adalah pelajaran yang sangat berharga yang kalian ajarkan

sehingga membawa saya sampai ke titik saat ini.

5. Adik-adik tercinta, Devara dan Kayla, yang telah memberikan doa dan dukungan yang tulus kepada saya selama saya menjalani pendidikan sampai tahap ini.
6. Teman-teman seperjuangan jurusan Sastra Inggris angkatan 2020.
7. Semua pihak yang telah memberikan kontribusinya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

## ABSTRAK

Nama : Savero Restu Watari  
NPM : 41182003200002  
Jurusan : Sastra Inggris  
Judul Skripsi : Analisis *archetype* dalam cerita permainan digital *Alan Wake* (2010).

Permainan digital *Alan Wake* berkisah tentang seorang penulis novel yang mengalami mimpi buruk terhadap ketenaran yang ia dapatkan dan membuat dirinya mengalami penyakit *Writer's block* dan ingin berlibur sejenak ke kota kecil bernama Bright Falls dengan istrinya, namun kota kecil tersebut mengandung sisi mistis yang akan membuat mimpi buruk Alan menjadi kenyataan. Skripsi ini bertujuan untuk menganalisis pennggambaran *archetype* dalam alur cerita yang disediakan sepanjang perjalanan pemain terhadap karakter Alan Wake dan yang ia temui melalui teori-teori *archetype* yang dipaparkan oleh Carl G. Jung. Temuan menunjukkan bahwa pola dasar terkait dengan gambaran mitologis yang tercermin dari ketidaksadaran kolektif dalam Alan Wake. Bentuk-bentuk tersebut seperti Barbara Jagger, Thomas Zane, Taken, Alan sebagai Pahlawan, dan *Bird Leg Cabin* adalah gambar-gambar yang diproyeksikan yang diciptakan Alan dalam mimpinya. Alan memulai perjalanan mimpi buruknya, melewati semua tipe *archetype* yang berperan di dalamnya, dan menyadari bagaimana cara mengakhiri Naskah "*Departure*" sebagai proses individuasi Alan. Kesimpulannya, perjalanan bawah sadar Alan Wake dengan berakhir pada titik titik realisasi diri dan menulis naskah "*Departure*" dapat dianggap sebagai proses individuasi.

Kata Kunci: Archetype, permainan digital, dan naskah,

## ABSTRACT

Name : Savero Restu Watari  
NPM 41182003120006  
Study Program : English Literature  
Title : Analysis of archetypes in the video game story of Alan Wake (2010)

*The digital game Alan Wake tells the story of a novelist who has nightmares about the fame he gets and makes himself experience Writer's block and wants to take a short vacation to a small town called Bright Falls with his wife, but the small town contains a mystical side that will make Alan's nightmares come true. This thesis aims to analyze the depiction of archetypes in the storyline provided throughout the player's journey towards the character of Alan Wake and what he encounters through the archetype theories presented by Carl G. Jung. The findings show that the archetypes are related to mythological images reflected from the collective unconscious in Alan Wake. Such forms as Barbara Jagger, Thomas Zane, Taken, Alan as Hero, and Bird Leg Cabin are projected images that Alan creates in his dreams. Alan begins his nightmare journey, goes through all the archetypes that play a role in it, and realizes how to end the "Departure" Script as Alan's individuation process. In conclusion, Alan Wake's subconscious journey by ending at the point of self-realization and writing the script "Departure" can be considered as the process of individuation.*

*[Keywords: Archetype, video game, individuation]*

## DAFTAR ISI

|                                                     |      |
|-----------------------------------------------------|------|
| HALAMAN SAMPUL .....                                | i    |
| HALAMAN JUDUL .....                                 | ii   |
| LEMBAR PENGESAHAN .....                             | iii  |
| SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....            | iv   |
| LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....                | v    |
| KATA PENGANTAR.....                                 | vi   |
| ABSTRAK .....                                       | vii  |
| <i>ABSTRACT</i> .....                               | viii |
| DAFTAR ISI .....                                    | ix   |
| BAB 1 PENDAHULUAN.....                              | 1    |
| 1.1. Latar Belakang.....                            | 1    |
| 1.2. Identifikasi Masalah.....                      | 4    |
| 1.3. Tujuan Penelitian.....                         | 5    |
| 1.4. Manfaat Penelitian.....                        | 5    |
| BAB 2 LATAR, KONTEKS, DAN KERANGKA TEORI.....       | 6    |
| 2.1. Cerita utama dari Alan Wake.....               | 6    |
| 2.2. “The Hero’s Journey” oleh Joseph Campbell..... | 12   |
| 2.3. “4 arketipe” Carl G. Jung.....                 | 18   |
| 2.4. Teori Jungian Psikoanalitik.....               | 28   |
| BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....                    | 32   |
| 3.1. Sinopsis Alan Wake.....                        | 32   |

|                                                                                                           |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 3.2. Metode analisis terhadap penggambaran arketipe dalam cerita permainan digital <i>Alan Wake</i> ..... | 34        |
| <b>BAB 4 PEMBAHASAN.....</b>                                                                              | <b>36</b> |
| 4.1. Analisis archetype dalam cerita Alan Wake melalui proses individuasi...                              | 36        |
| 4.2. Representasi Arketipe dalam Alan Wake.....                                                           | 43        |
| 4.3. Proses Individuasi Alan Wake.....                                                                    | 45        |
| 4.4. Implikasi Psikologis dari Arketipe dalam Permainan.....                                              | 47        |
| <b>BAB 5 PENUTUP.....</b>                                                                                 | <b>48</b> |
| 5.1. Kesimpulan.....                                                                                      | 48        |
| 5.2. Saran Penelitian.....                                                                                | 51        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                                                                                | <b>55</b> |

