

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya zaman penyampaian karya sastra semakin banyak mediumnya. Sastra terlahir dari dorongan manusia untuk menyampaikan perasaan, mereka akan fenomena semesta mengenai manusia (Semi,1991:1). Dengan berkembangnya era digital, manusia menyampaikan perasaan mereka menggunakan sastra. Sastra-sastra tersebut tidak hanya disampaikan melalui buku dan tulisan, tetapi ada juga yang diadaptasikan melalui film, video pendek, dan *video games*. Terutama di abad ke 20 di mana banyak karya sastra yang disampaikan melalui media *video game*, seperti contohnya *The Witcher*, *Bioshock*, *Assassins Creed* dan lainnya. Lindsay Grace pada artikel yang berjudul *Making and Analyzing Games: Not As Art, But As Literature* (2012) menyatakan bahwa *video games* sudah dapat dianalisis layaknya karya sastra karena *video games* tidak hanya menyajikan estetika visual, namun juga menyediakan interaksi pemainnya terhadap narasi yang disediakan serupa dengan interaksi penikmat karya sastra dengan karya sastra itu sendiri.

Istilah *game* sendiri adalah sebuah sistem yang memiliki konflik antar pemainnya dengan disertai aturan-aturan yang ditentukan untuk mencapai tujuan. *video game* merupakan bagian dari *game*. *Video game* merupakan permainan elektronik yang diperlukan adanya interaksi langsung terhadap pengguna yang dihubungkan oleh perangkat keras pengolah permainan tersebut. Perangkat lunak *game* akan memberikan *output* berupa gambar atau teks yang ditampilkan melalui media komputer, televisi, ponsel, dan media lainnya yang mampu menjalankan program *video game*. Pemain akan memberikan *input* berupa perintah yang disalurkan melalui perangkat keras kepada permainan tersebut dan menerima *output* berupa respon pada media (Kirriemuir & McFarlane). Selain hanya sebagai hiburan *game* juga merupakan sarana baru untuk menyampaikan pesan dan moral dari kreator *game*-nya sendiri, membawa cerita yang ingin disampaikan oleh pengarangnya atau mengadaptasikan dari buku atau karya sastra yang ada. *Video*

game yang membawakan fokus pada cerita disebut sebagai ‘*narrative driven game*’ atau disebut sebagai *game* yang didorong oleh naratif. Dikarenakan *game* tersebut didorong oleh hal yang naratif, maka penciptaan *game* tersebut tidak lepas dari pemikiran penulis cerita tersebut sehingga akan membawakan ideologi pengarangnya ke dalam dunia *game*. Beberapa ahli seperti Frasca (2003), Bogost (2006; 2007), dan Flanagan (2009) berpendapat bahwa *video game* secara sengaja ataupun tidak akan membawakan ideologi pengarangnya. Frasca (2003) menyatakan bahwa representasi pada *video game* tersebut mewakili sudut pandang ideologis pengarangnya serta aturan-aturan yang ada merupakan simulasi dari ideologi tersebut. Bogost (2006: 97) berpendapat bahwa secara tidak langsung *video game* akan merepresentasikan sebagian kecil dari dunia nyata melalui bias tertentu.

Pada tanggal 8 November 2019, *game* berjudul *Death Stranding* dirilis oleh developer Kojima Productions yang dipublikasikan oleh Sony Interactive Entertainment untuk platform PlayStation 4 dan pada Juli 2020 Sony menyerahkan lisensinya kepada 505 Games untuk dirilis untuk platform PC. *Death Stranding* merupakan *game* pertama yang dirilis oleh direktur Hideo Kojima. Dengan perilisannya, *Death Stranding* mendapatkan banyak review positif dan kritik memuji dalam hal pengisi suara, musik, dan penampilan yang ada di dalam *game*. *Death Stranding* juga memenangkan beberapa nominasi pada acara *The Game Awards 2019* dalam kategori *Best Game Direction*, *Best Score Music*, *Best Performance* untuk aktor Mads Mikkelsen sekaligus masuk dalam nominasi kategori *Game of The Year 2019*. Pada Juli 2021, penjualan *Death Stranding* mencapai 5 juta penjualan. Banyak komentar dari pemain menyatakan bahwa *Death Stranding* merepresentasikan kejadian pandemi COVID-19 yang dimulai di tahun perilisan yang Sama.

Hideo Kojima merupakan seorang perancang, direktur, produser dan juga penulis *video game* terkenal dari Jepang. Kojima lahir di Tokyo pada tahun 1963. Kojima terkenal sebagai seseorang yang berpengaruh dan inovatif pada industri *video game*. Ketertarikannya pada pembawaan cerita dan teknologi membawanya kepada latar belakang dirinya untuk bergabung ke dalam industri *game*. Pada tahun

1986, ia bekerja di Konami dan memunculkan salah satu karya yang membuat dirinya dikenal bernama *Metal Gear* yang rilis pada tahun 1987. *Game* ini yang nantinya membawa dirinya menjadi terkenal di khalayak para *gamer*. Dengan seri terkenalnya *Metal Gear*, Kojima mendirikan studionya sendiri bernama Kojima Production di bawah kendali Konami dan melanjutkan pengembangan seri karyanya, yaitu *Metal Gear* dan karya-karya lainnya. Pada tahun 2015, Kojima Production berpisah dari Konami dan menjadi studio independen. Dari berpisahannya studio, Kojima Production merilis *game* pertamanya yaitu *Death Stranding* yang rilis pada 8 November 2019 untuk platform PS4 dan untuk PC pada 14 Juli 2020.

Death Stranding merupakan *game* yang bertema petualangan dan horor dengan berlatar belakang di Amerika Serikat pasca apokaliptik di mana terjadinya hubungan langsung antara yang sudah mati dan yang masih hidup. Bencana tersebut bernama *Death Stranding*. *Gameplay* pada *Death Stranding* bersifat *open world* di mana pemain diberi kebebasan eksplorasi dan memilih rute jalan yang sesuai selama pengiriman barang sekaligus menyatukan rantai logistik yang hancur akibat bencana dan serangan teroris yang memanfaatkan keadaan. Alur cerita yang disediakan memiliki model narasi String of Pearls, di mana pemain diberi kebebasan untuk interaksi dan tidak akan mempengaruhi akhir dari cerita. *Death Stranding* membawakan tema mengenai konektivitas manusia, isolasi sosial, dan dampak individu terhadap dunia. Latar dunia akibat bencana tersebut mempengaruhi perilaku manusia. Populasi yang sebelumnya sudah menurun, dengan adanya bencana *Death Stranding* masyarakat jadi memiliki keinginan kecil untuk memiliki keturunan. Dengan kondisi dunia yang tidak memungkinkan sehingga mendorong penggunaan Ai yang berdampak pada manusia yang kehilangan pekerjaan mereka. Tokoh utama Sam Porter Bridges yang bertugas sebagai porter penghubung masyarakat yang terpecah dan terisolasi akibat bencana *Death Stranding*.

Sam Porter Bridges merupakan tokoh utama yang bekerja sebagai porter di dalam gamenya. Sam lahir pada 9 November, dari pasangan Cliff Unger dan Lisa Bridges. Selama masa mudanya, Sam Porter mengidap fobia bernama *aphenphosmophobia* di mana dirinya takut untuk melakukan kontak sosial secara

fisik dan emosional. Fobianya tersebut timbul akibat dari minimnya kasih sayang dari orang tua angkatnya. Dikutip dari website www.halodoc.com , fobia merupakan rasa takut yang berlebihan terhadap suatu obyek atau situasi tertentu yang dapat memicu timbulnya rasa takut berlebihan. Seseorang yang mengalami fobia akan mengalami kecemasan terhadap objek yang menjadi pemicu fobia tersebut muncul dan akan sulit mengontrolnya. Secara tidak langsung fobia dapat berpengaruh langsung terhadap kehidupan sosial pengidapnya yang bisa berdampak kepada isolasi diri dan pemutusan hubungan pribadi kepada orang di sekitarnya. Aphenphosmophobia dikutip dari website artikel berjudul *Haphephobia – Penyebab, Gejala, dan Cara Mengatasinya* (2024), merupakan fobia spesifik di mana pengidap takut untuk melakukan kontak fisik . Pengidap akan merasa gelisah ketika melakukan sentuhan fisik. Tidak hanya pada sentuhan fisik saja, pengidap juga merasakan gelisah ketika membayangkannya juga. Rasa panik akan ikut muncul bersamaan dengan naiknya intensitas detak jantung, munculnya keringat, dan perasaan tidak nyaman lainnya. Dampak Samping lainnya terutama pada kehidupan sosial, pengidap akan membatasi diri mereka terhadap kehidupan sosial yang di mana memiliki potensi untuk terjadinya kontak fisik.

Karya Hideo Kojima yang berjudul *Death Stranding* membawakan topik mengenai bagaimana sebuah koneksi hubungan antar manusia merupakan sesuatu yang penting dalam kehidupan sosial. Selain cara pembuatan latar dunia pada gamenya, penulisan tokoh, mekanisme permainan, serta cerita dan disebutkannya aphenphosmophobia membuat penulis tertarik untuk melakukan analisa lebih dalam dan mengenal mengapa seorang Hideo Kojima menggambarkan penderita fobia tersebut di dalam *video game Death Stranding* dan bagaimana *video game* tersebut merepresentasikan kejadian COVID-19.

1.2 Penelitian yang Relevan

penulis perlu mencari tahu penelitian-penelitian yang berkaitan dengan topik dari penulis akan bahas. Pencarian penelitian yang relevan berguna untuk mencegah terjadinya keSamaan dalam penelitian dan mengetahui perkembangan

topik yang dibawa. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian milik penulis adalah sebagai berikut:

1. Nanda Rukhil (2018) dari Fakultas Seni Rupa dan Desain dari Institut Seni Indonesia Surakarta dengan skripsinya berjudul “Hubungan Interpersonal Penderita Haphephobia dalam Penulisan Skenario Drama Lepas Tak Tersentuh” yang ditulis pada tahun 2018. Nanda menciptakan skenario karya yang membawakan tema bagaimana seorang pengidap haphephobia memiliki hubungan interpersonal. Metode yang dipakai olehnya menggunakan pola linear dengan genre romansa. Karyanya menjelaskan bahwa hubungan interpersonal adalah hubungan yang terdiri dari dua orang atau lebih yang saling menguntungkan satu sama lain dan menggunakan pola interaksi yang konsisten. Pada karyanya haphephobia terjadi karena tokoh utama memiliki riwayat kekerasan yang membuatnya takut terhadap sentuhan. Tokoh pada karyanya divisualisasikan melakukan isolasi diri dari lingkungannya dan berdampak pada hubungan interpersonalnya. Nanda memvisualisasikan rasa takut tersebut melalui gerakan dari pengidap haphephobia tersebut.
2. Ebyma Segia Bakti (2021) dari fakultas seni rupa dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan skripsinya yang berjudul “Political Unconscious dalam *Video game Death Stranding*”. Pada skripsinya Bakti meneliti bagaimana *video games* tidak akan terlepas dari konteks sosio historis di mana karya tersebut diproduksi. Sehingga karya yang dibuat akan membawa keyakinan serta pemahaman yang terpendam dan secara tidak sadar oleh pembuatnya. Penulis mengkaji menggunakan konsep *political unconscious* dari Frederic Jameson untuk mengungkapkan makna-makna yang terpendam dalam teks. Fokus dari penelitiannya adalah untuk melihat bagaimana *Death Stranding* mengandung kegelisahan dan kontradiksi dari realita kontemporer. Ebyma menemukan bahwa *Death Stranding* membawa ketidaksadaran politis yang berkaitan erat dengan kondisi sosiokultural dan ekonomi di mana ia diproduksi. *Death Stranding* juga menghadirkan logika humanisme, sebagai penyelesaian terhadap konflik tersebut.

3. Sarah Amalia Cahyani Yusup (2023) dari Universitas Nasional dalam skripsinya yang berjudul “Kondisi Neurotik Pada Tokoh Kunikuzushi dalam *Video game Genshin Impact*.”. Sarah menganalisis kondisi neurotik tokoh Kunikuzushi dan bagaimana neurotik tersebut ditunjukkan dalam *video game Genshin Impact*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif analisis. Kunikuzushi merupakan boneka yang diciptakan oleh Raiden Shogun yang dianggap lemah karena memiliki emosi sehingga diasingkan dan ditemukan oleh Samurai, Namun dirinya mengalami konflik interpersonal antara dirinya dan lingkungannya.

Berdasarkan ketiga penelitian di atas, perbedaan dengan penelitian milik penulis adalah pada fobia aphenphosmphobia yang diangkat pada game *video game Death Stranding*. Pada *video game Death Stranding*, nama yang digunakan adalah aphenphosmphobia yang merupakan nama lain dari haphephobia. Diangkatnya salah satu fobia membuat penulis tertarik untuk meneliti bagaimana tokoh yang memiliki fobia tersebut dianalisa menggunakan teori Karen Horney.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian skripsi ini sebagai berikut:

1. Tokoh Sam Porter mengidap aphenphosmphobia
2. Tokoh Sam Porter yang tidak mendapatkan kasih sayang dari orang tua angkatnya
3. Latar dunia yang sedang mengalami isolasi sosial akibat fenomena bencana *Death Stranding*
4. Rasa takut manusia terhadap AI sebagai pengganti pekerjaan manusia yang memiliki sebutan *Drone Syndrome*
5. Dunia yang semakin menjadi *asexual* atau semakin rendahnya keinginan manusia untuk memiliki hubungan sexual.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, maka penulis membatasi masalah penelitian hanya pada fobia pada tokoh Sam Porter

Bridges dalam game *Death Stranding* tahun 2019 karya Hideo Kojima. Untuk memahami dasar dari penyebab fobia Sam penulis menggunakan teori psikoanalisis milik Karen Horney.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana unsur intrinsik pada *video game Death Stranding*?
2. Bagaimana aphenphosmophobia pada tokoh Sam Porter Bridges dikaji dengan teori Karen Horney?
3. Apa yang menyebabkan Sam secara perlahan berdamai dengan fobianya?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk memahami struktur sastra pada *video game Death Stranding*.
2. Untuk memahami aphenphosmophobia pada tokoh Sam Porter Bridges.
3. Untuk mengetahui apa penyebab dari tokoh Sam Porter secara perlahan berdamai terhadap fobianya.

1.7 Landasan Teori

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

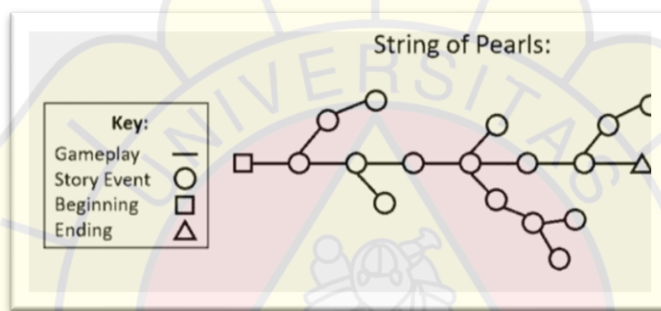
1.7.1 Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra dan secara tidak langsung ikut serta membangun dunia di dalam cerita itu sendiri. Nurgiyantoro (2005). Unsur intrinsik merupakan unsur-unsur yang membangun karya cerita itu sendiri. Pada penelitian ini penulis hanya mengambil 3 poin pada unsur intrinsik, yaitu alur (plot), pelaku cerita (tokoh), dan latar (setting). Unsur intrinsik pada *video game* memiliki struktur yang sama layaknya karya sastra tulis, namun pada *video game* unsur-unsur tersebut dapat dipengaruhi oleh pemain utama.

Meskipun pemain memiliki kemampuan tersebut, tidak semua *video game* menyajikan kemampuan tersebut. Narasi pada *video game* memiliki cirinya masing-masing sesuai pada penciptanya dalam menentukan peraturan-peraturan permainan yang berlaku.

1.7.2 Model Narasi String of Pearls dalam Video Game Death Stranding

String of Pearls Model merupakan salah satu model narasi *video game* yang mengabungkan elemen *linear* dan *non-linear* untuk menciptakan narasi yang terstruktur sekaligus memberi kebebasan pemainnya. Alur cerita utama digambarkan sebagai rangkaian mutiara, di mana setiap mutiara mewakili titik plot utama.



Gambar 1 Struktur cerita narasi String of Pearls,
Sumber: <https://pinnguaq.com/in/learn/video-game-narrative>

Pada model String of Pearls, alur cerita pada game tersebut tidak akan mengalami perubahan meskipun pemain melakukan tindakan yang tidak sesuai. Kebebasan pemain tidak akan berpengaruh pada jalan cerita *video game* tersebut sehingga pemain dapat menikmati permainan secara keseluruhan permainan. Model ini memungkinkan desainer *game* untuk menjaga kendali terhadap berjalannya cerita sesuai rencana sekaligus tidak mengorbankan kebebasan pemainnya dalam memilih cara selama berinteraksi dengan dunia yang disediakan. Adapun game-game lainnya yang menggunakan model *String of Pearl* seperti *Red Dead Redemption*, *Uncharted Series*, dan beberapa game lainnya.

Pada *Death Stranding*, model *String of Pearls* digabung dengan genre *openworld* atau dunia terbuka. Pemain diberikan kebebasan dalam menjalankan tugasnya, jalur yang akan ditempuh, ataupun bagaimana pemain memilih untuk

berinteraksi dengan apa yang ada di dunia tersebut, yang nantinya akan menjadi kunci untuk melanjutkan progres cerita utama.

1.7.3 Psikologi Sastra

Psikologi sastra merupakan jenis kajian yang digunakan untuk memahami karya sastra dengan menghubungkan aspek-aspek dalam karya sastra dengan psikologi karena sastra merupakan perwakilan ekspresi dan bahasa jiwa dari pengarangnya dan tidak dapat dipisahkan dari aspek psikologis pengarangnya. Hubungan karya sastra dengan aspek kejiwaan yang muncul di dalamnya perlu untuk dicermati. Sastrawan memperlakukan kenyataan dan dunia dengan tiga cara, yaitu manipulatif, artifisial, dan interpretatif (Siswanto, 2008:46). Pada umumnya psikologi sastra digunakan untuk memahami psikologi penokohan pada karakter yang ada dalam karya tersebut. Pada *video game Death Stranding* psikologi pada penokohan Sam menunjukkan adanya perilaku bermusuhan pada kepada ibu angkatnya. Perilaku tersebut berpengaruh kepada berkembangnya fobia yang dimiliki oleh Sam

1.7.4 Psikoanalisis Karen Horney

Karen Horney berpendapat bahwa pengalaman masa kecil berperan penting dalam pembentukan atau perkembangan karakter seseorang, di mana hubungan awal yang dialami membentuk dasar perkembangan kepribadian (1939: 152). Menurut Horney masa kecil memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan individu karena banyak konflik neurotik yang ada pada individu dewasa jika ditelusuri berasal dari pengalaman masa kanak-kanak mereka. Pengalaman-pengalaman tersebut dapat berupa pelecehan seksual, kekerasan, dan perasaan akan diabaikan atau ditinggalkan sehingga menimbulkan kesan traumatis pada anak. Karen menegaskan bahwa kurangnya kepedulian dan afeksi dapat menimbulkan sifat '*Basic Hostility*' dan '*Basic Anxiety*'.

1.7.5 Aphenphosmophobia

Dikutip dari website artikel berjudul *Haphephobia – Penyebab, Gejala, dan Cara Mengatasinya* (2024), aphenphosmophobia merupakan salah satu fobia

spesifik yang memiliki gejala rasa takut akan sentuhan dan disentuh. *aphenphosmophobia* juga memiliki nama lain seperti *haphophobia*, *thixophobia*, *haptophobia*. Gejala-gejala pada fobia ini di antaranya seperti kecemasan intens terhadap sentuhan dan berpikir akan sentuhan. Reaksi fisik seperti mual, berkeringat, dan gemetar. Melakukan penghindaran situasi jika memungkinkan setuasi tersebut memungkinkan akan sentuhan. Perubahan perilaku seperti mengurungkan diri sehingga mempengaruhi kehidupan sehari-hari pengidap.

Penyebab *aphenphosmophobia* Sampai saat ini belum diketahui secara pasti. Namun, salah satu faktor penyebabnya adalah pengalaman traumatis di masa lalu seperti terjadinya kekerasan fisik atau seksual dan hal-hal lainnya yang berkaitan dengan sentuhan fisik. Adapun faktor lain seperti riwayat fobia yang Sama dari keluarga, kepribadian yang memiliki percaya diri rendah untuk menyatakan apa yang diinginkan, gangguan fungsi otak, dan gangguan mental lain seperti PTSD (*Post-Traumatic Stress Disorder*) atau fobia lainnya yang mendukung munculnya *aphenphosmophobia* seperti salah satunya fobia sosial.

1.8 Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode yang fokus pada pengamatan mendalam. Penggunaan metode kualitatif dalam penelitian dapat menghasilkan kajian atas suatu fenomena yang lebih komprehensif. untuk mengolah data-data yang ada pada *video game* sebagai data-data penelitian. Penulis juga menggunakan studi pustaka untuk meneliti bahan-bahan kepustakaan seperti skripsi, jurnal, buku dan artikel yang terkait seputar penelitian dengan cara dipelajari, dipahami, dan mendalami untuk menunjang penelitian. Data primer penelitian ini adalah game *Death Stranding* yang memiliki 14 episode dan berdurasi kurang lebih 40-70 jam waktu permainan. Penelitian juga mengambil dari dialog-dialog yang ada dan juga menggunakan informasi tertulis seperti *interviews* terdapat pada *data archive* game.

1.9 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat penelitian yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat dalam menambah wawasan baru dalam studi kesusastraan Jepang dalam hal psikologi sastra. Kedepannya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian lain, khususnya bagi yang menggunakan teori Psikoanalisis Karen Horney.

2. Manfaat Praktis

Penulis berharap dapat memberikan pemahaman mengenai kondisi fobia aphenphosmophobia berdasarkan teori Karen Horney dan tokoh Sam Porter Bridges dari *video game Death Stranding*.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Skripsi ini disusun dalam empat bab dan setiap bab terdiri dari beberapa sub bab. Berikut ini adalah penjelasannya.

Bab I Pendahuluan, pada bab ini penulisan menjelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, landasan teori, tujuan penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penyusunan skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, pada bab ini penulis menjelaskan lebih lanjut teori yang digunakan dalam penelitian ini. Sub bab pada bab ini akan menjabarkan tentang teori psikoanalisis Karen Horney, teori psikologi sastra, dan model naratif pada *video game*.

Bab III Analisis Aphenphosmophobia Pada Tokoh Sam Porter Bridges Berdasarkan Psikoanalisis Karen Horney, dalam bab ini penulis akan melakukan analisis mengenai unsur intrinsik pada *video game* dan Sam Porter Bridges yang mengidap aphenphosmophobia dengan menggunakan teori karen horney untuk mencari sumber penyebab fobia yang dimilikinya

Bab IV Simpulan, bab ini berisikan kesimpulan hasil dari penelitian.