

CITRA DALAM VIDEO GAME A SPACE FOR THE UNBOUND TAHUN 2023

**Haryo Wiwoho, Muammar Qursheva Azhar Wijaya,
Mahfud Azkar, Ahmad Harry Rizky**
Universitas Indraprasta PGRI
kelompokasftu@gmail.com

Abstrak

Pengertian game adalah permainan yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan kalah, biasanya tidak serius serta dengan tujuan refreshing. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka masalah dari penelitian ini ialah bagaimana game A Space For The Unbound dapat menghadirkan estetika interaksi bagi para pemain yang terkait dengan hubungan sosial pemain. Metode penelitian yang digunakan menggunakan pendekatan kualitatif di mana, penelitian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Lalu dijabarkan secara deskriptif dengan menggunakan perspektif budaya visual dengan mengaplikasikan teori mitos Dalam menganalisis objek tersebut digunakan teori mitos dalam budaya visual dimana mitos merupakan cara untuk mengkonseptualisasikana atau memahami sesuatu. A Space for the Unbound sendiri merupakan game petualangan dengan style Pixel art. Game ini memiliki daya tarik tersendiri yaitu latar game-nya yang menggambarkan Indonesia di tahun 90-an. Jalan cerita merupakan salah satu aspek yang paling penting sebagai game petualangan. Game ini menceritakan tentang dua orang siswa dan siswi SMA yang saling bersahabat mengandung problematika remaja dibumbui dengan plot misteri supernatural. Kesimpulan dari "A Space for the Unbound" adalah bahwa game ini menggabungkan elemen-elemen budaya visual Indonesia dengan cerita yang mendalam dan nuansa emosional. Game ini menggunakan gaya seni piksel yang populer. mengambil latar belakang desa kecil di Indonesia pada tahun 90-an. Serta musik dalam game ini terinspirasi oleh aliran musik Indonesia, seperti gamelan dan musik tradisional Jawa.

Kata kunci: game, estetika, kualitatif, citra, mitos.

PENDAHULUAN

Pengertian *game* menurut Amirullah, M. & Sumardi, L. (2023) adalah permainan yang dapat dimainkan yang bertujuan menang dan kalah dengan aturan tertentu, biasanya permainan ini bersifat *refreshing* dan tidak serius. Pengetahuan tersebut berguna untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang bersaing sehingga dapat memenuhi kebutuhan industri video *game*. Disinilah perkembangan industri video *game* di bebankan kepada peran universitas-universitas serta lembaga penelitian (KOMINFO, 2020).

Menurut Esa (2016), pengguna *games* memilih beberapa jenis platform di dunia *game*, yaitu *Arcade games* ataupun yang sering disebut ding-dong di Indonesia. *Arcade games* biasanya memiliki box atau mesin yang memang khusus untuk jenis video *games* tertentu dan hanya terletak pada tempat tertentu saja. Selanjutnya ada PC *Games*, yaitu *Personal Computers* yang digunakan untuk bermain video *game*. Berikutnya yaitu *Console games*, Jenis game kali ini menggunakan perangkat bermain khusus seperti Playstation 2, Playstation 3, XBOX 360, dan Nintendo Wii. Ada lagi yang bernama *Handheld games*, *game ini* dimainkan menggunakan alat khusus video *game* yang memudahkan pemainnya membawa alat tersebut kemanapun, contoh Nintendo DS dan Sony PSP. Dan yang terakhir adalah *Mobile games*, yaitu *game* yang

menggunakan PDA ataupun *mobile phone* dalam aktivitas permainannya. Periode saat ini, karena faktor lingkungan telah merubah bentuk desain. Sehingga setiap orang dengan teknologi dan berbagai aplikasi dihubungkan dengan realitas kehidupan sehingga batas antara realitas dan virtualitas tidak saling bersilangan (Yahya, 2020).

Studi ini menemukan bahwa perkembangan teknologi dilakukan untuk memberikan berbagai aktivitas dan sensasi dalam *game* terkait dengan pengalaman aksi-reaksi yang diberikan oleh pemain (Martyastiadi, 2019). Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka masalah dari penelitian ini ialah bagaimana *game* Space Of The Unbound dapat menghadirkan estetika interaksi bagi para pemain yang terkait dengan hubungan sosial antar pemain.

Menurut Pribadi (2016), media *game* memiliki beberapa manfaat dari penggunaannya diantaranya adalah menjadi sarana hiburan yang menyediakan interaksi sosial, melalui fitur multiplayer dapat membangun semangat kerja sama atau *teamwork* ketika dimainkan dengan *gamers-gamers* lainnya, memecahkan masalah atau tugas, mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan terutamanya membuat anak perempuan merasa nyaman dan familiar dengan teknologi kerana mereka biasanya tidak menggunakan teknologi sesering anak laki laki, serta melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta skill motorik. Hanya Sebagian kecil pemain yang dipengaruhi Adiksi terhadap video *game* dan tidak semasih apa yang dikabarkan oleh media massa (Pontes, 2018).

METODE

Metode penelitian yang digunakan menggunakan pendekatan kualitatif di mana menurut Novantoro (2016), penelitian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Lalu dijabarkan secara deskriptif dengan menggunakan perspektif budaya visual dengan mengaplikasikan teori mitos Dalam menganalisis objek tersebut digunakan teori mitos dalam budaya visual dimana mitos merupakan cara untuk mengkonseptualisasikana atau memahami sesuatu. Analisis khalayak ditemukan melalui mitos mitos yang dijabarkan dengan pemaknaan tatanan kedua dari penanda, maka mtos merupakan pemaknaan tatanan kedua dari petanda. Peta tentang bagaimana tanda bekerja tersebut diciptakan oleh Barthes (Sobur, 2009). Pengembangan dari konotasi menimbulkan mitos dalam metode semiotika Barthes tersebut. Mudahnya, pandangan masyarakat membentuk konotasi yang sudah terbentuk lama dan menjadi mitos. Bagi Barthes mitos adalah sistem semiologis berupa sistem tanda-tanda yang dimaknai manusia (Barthes, 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A Space for the Unbound sendiri merupakan sebuah *game* petualangan dengan style *Pixel art* yang memiliki genre slice-of-life. Salah satu daya tarik utama dari *game* ini adalah latar *game*-nya yang menggambarkan Indonesia di tahun 90-an (Utomo, dkk, 2022).

Teknik menciptakan gambar dan animasi menggunakan *Pixel* bisa disebut dengan *Pixel Art*. *Pixel* sendiri adalah kotak berwarna yang merupakan satuan terkecil warna yang dapat ditampilkan oleh komputer (Utomo, dkk, 2022). Setiap *Pixel* bervariasi baik secara warna maupun opacity, tergantung dari gambar yang dibentuknya. Grafis berbasis *Pixel* memiliki resolusi yang spesifik sehingga tidak dapat diubah ukurannya dengan bebas tanpa mengurangi kualitas. Grafis berbasis *Pixel* dapat ditemui pada fotografi dan juga digital painting, disebut juga raster image (Kylmäaho, 2019).

Aspek cerita merupakan salah satu aspek paling penting sebagai *game* petualangan seperti A Space for the Unbound. *Game* ini menceritakan tentang dua orang siswa dan siswi SMA yang saling bersahabat mengandung problematika remaja dibumbui dengan plot misteri supernatural. Fenomena ini terjadi dimana mereka berusaha mengunjungi tempat tempat yang

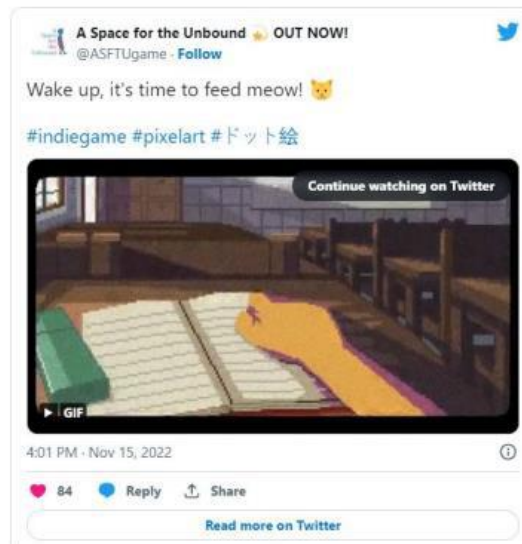


menjadi lokasi sebuah anime yang berdasarkan referensi di dunia nyata terjadi pada subkultur otaku (Axelsson, 2020).



Gambar 1. Banner *Game* A Space For the Unbound <https://www.togeproductions.com>, 2023

Pada tanggal 19 Januari tahun 2023 A Space for the Unbound dirilis di *platform* PlayStation 5, Windows, Xbox One, dan Xbox Series X/S serta tidak lupa dengan Nintendo Switch dan PlayStation 4. Meskipun dirilis tahun 2023, pihak developer *game* sudah merilis bocoran mengenai *game* tersebut pada tahun 2022.



Gambar 2. Unggahan Twitter bocoran *game* Dokumentasi Muammar Qursheva Azhar Wijaya dari Twitter, 2023

Latar 90an yang terasa dalam *game* ini, dapat dilihat dari bentuk perumahan yang divisualkan serta budaya Indonesia era 90an sehingga memberikan rasa nostalgia. *Game* ini menggunakan gaya visual *Pixel art* untuk menekankan nostalgia *game* era 1990an. Pertama kalinya pada masa Yunani kuno ditemukan lah definisi nostalgia.

Menurut Anderson (2011) kisah Odysseus diceritakan oleh seorang sastrawan Yunani bernama Homer, selama tujuh tahun seorang pahlawan yang pernah ikut dalam perang Troya kemudian terjebak dalam sebuah pulau bernama Ogygia kemudian berhasil menolak godaan keabadian yang dilakukan oleh Calypso karena keinginan kuatnya untuk kembali dalam pelukan anak istrinya. Pada kisah itu digambarkan oleh keinginan kuat Odysseus untuk kembali, otos memiliki arti kepulangan dalam bahasa Yunani, sedangkan algos adalah rasa sakit emosional. Inilah sumber definisi awal nostalgia sebagai rasa sakit psikologis yang disebabkan oleh keinginan kuat untuk kembali ke tanah kelahiran. Pada karakter yang terdapat pada video *game* ini dibuat dengan gaya visual Manga dan Anime, dapat dilihat pada visual wajah tokoh utama yaitu Atma dan Nirmala.



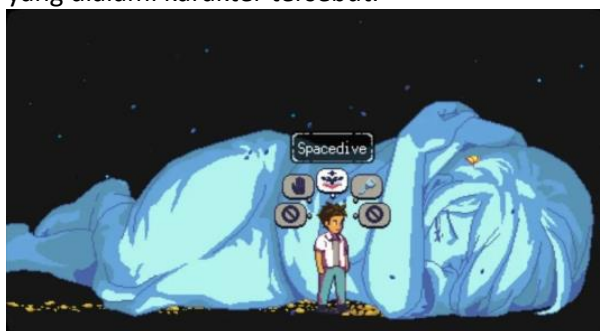
Gambar 3. *Scene* Atma dan Raya diatas genteng
<https://www.togeproductions.com>, 2023

A Space for the Unbound sendiri berlatar di sebuah kota kecil bernama Loka, berbagai pernak-pernik khas Indonesia mulai dari desain rumah-rumah khas tahun 90-an, toko kelontong, penjual makanan, sekolah, hingga kentongan, acara pernikahan di jalanan, dan lain sebagainya bisa dijumpai di kota yang berada di game ini yaitu kota Loka.



Gambar 4. *Scene* kota Loka
<https://www.togeproductions.com>, 2023

Pemain mungkin akan memainkan karakter Atma yang memiliki kemampuan supranatural Spacedive yang ia miliki, Atma mampu masuk ke pikiran karakter lain untuk mengetahui masalah apa yang dihadapi. Berbagai kasus memicu kita untuk berempati kepada masing-masing karakter yang ada seperti perundungan (bullying), kecemasan, depresi, hingga KDRT dengan penggambaran yang jelas, dan juga memberikan gambaran mengenai dampak dari berbagai berbagai hal yang dialami karakter tersebut.



Gambar 5. Atma menggunakan Spacedive
<https://www.togeproductions.com>, 2023

Analisis Mitos

Analisis mitos pada beberapa *scene* populer video game A Space For The Unbound. Mitos menurut Barthes (1972) setelah terbentuk sistem tanda-penanda-petanda, tanda tersebut akan menjadi penanda baru yang kemudian memiliki petanda kedua dan membentuk tanda baru,

tanda tersebut ada pada tingkat kedua penandaan. Terdapat 5 *scene* yang akan dibahas mitosnya pada artikel kali ini.

Tabel 1 Analisis Mitos Pada Video *Game* A Space For The Unbound

Visualisasi	Deskripsi singkat	Analisis singkat	
 <p>Gambar 6. Banner A Space For The Unbound</p>	<p>Loading Screen Video <i>Game</i> A Space For The Unbound.</p> <p>Terdapat karakter utama dalam video <i>game</i> tersebut yaitu Atma dan Raya</p>	<p>Signifier</p> <hr/> <p>Signified</p> <hr/> <p>Mitos</p>	<p>Baju kerah putih terbuka.</p> <hr/> <p>Anak SMA nakal</p> <hr/> <p>Anak sekolah yang memakai baju kemeja tidak dikancing adalah anak nakal</p>
 <p>Gambar 7. <i>Scene</i> dangdutan di kota loka</p>	<p>Terdapat sekelompok orang yang mendengarkan dangdut keliling yang dinyanyikan oleh orang berbaju lurik.</p>	<p>Signifier</p> <hr/> <p>Signified</p> <hr/> <p>Mitos</p>	<p>Penyanyi berpakaian lurik.</p> <hr/> <p>Dangdutan</p> <hr/> <p>Orang berpakaian lurik biasanya orang Jawa</p>
 <p>Gambar 8. <i>Scene</i> tempat pembuangan sampah</p>	<p>Karakter Atma dan Raya sedang memungut sampah dari tempat pembuangan akhir yang dikelilingi kucing liar.</p>	<p>Signifier</p> <hr/> <p>Signified</p> <hr/> <p>Mitos</p>	<p>Barang bekas bertebaran.</p> <hr/> <p>Tempat pembuangan sampah.</p> <hr/> <p>Tempat terbuka yang banyak barang bekas, biasanya tempat pembuangan sampah</p>
 <p>Gambar 9. Karakter Atma sedang berpacaran bersama Raya</p>	<p>Karakter Atma dan Raya sedang berpacaran di bioskop dan memakan popcorn.</p>	<p>Signifier</p> <hr/> <p>Signified</p> <hr/> <p>Mitos</p>	<p>Kursi merah berjejer dan popcorn</p> <hr/> <p>Bioskop</p> <hr/> <p>Bioskop sebagai tempat anak SMA berpacaran</p>
 <p>Gambar 10. Karakter Atma sedang mendatangi acara pernikahan</p>	<p>Karakter Atma mendatangi nikahan di kota loka Bersama ibu-ibu dan bapak-bapak lainnya.</p>	<p>Signifier</p> <hr/> <p>Signified</p> <hr/> <p>Mitos</p>	<p>Janur kuning melengkung</p> <hr/> <p>Pernikahan/kawinan</p> <hr/> <p>Janur kuning sebagai penanda adanya pernikahan/perkawinan di daerah sekitar</p>

Sumber: <https://www.togeproductions.com>, 2023

Dari 5 *scene* yang sudah dianalisis, mitos keseluruhan yang didapat dari video *game* A Space For The Unbound adalah mayoritas lingkungan pada *game* tersebut menimbulkan citra latar tahun 90-an. Serta mengandung budaya maupun kebiasaan rakyat Indonesia seperti berpacaran dalam bioskop serta mendengarkan dangdutan dan menghadiri pesta pernikahan pada kampung kampung. Citra yang timbul dari visual baju putih serta celana abu, selalu menjadi stigma orang bahwa visual tersebut menggambarkan anak sekolah.

SIMPULAN

Kesimpulan dari "A Space for the Unbound" adalah bahwa *game* ini menggabungkan elemen-elemen budaya visual Indonesia dengan cerita yang mendalam dan nuansa emosional. Permainan ini menggunakan gaya seni piksel yang khas dan mencerminkan budaya visual Indonesia dengan baik. Berikut terdapat beberapa kaitan dengan budaya visual Indonesia dalam *game* ini.

Game ini menggunakan gaya seni piksel yang populer pada era 8-bit dan 16-bit, yang sering dihubungkan dengan *game-game* klasik. Estetika ini juga mengingatkan pada seni rupa tradisional Indonesia seperti batik dan ukiran kayu.

Setting dan Lingkungan A Space for the Unbound mengambil latar belakang desa kecil di Indonesia pada tahun 90-an. Lingkungan dalam *game* ini mencerminkan keindahan alam Indonesia, dengan pemandangan sawah, hutan, dan air terjun. Selain itu, ada juga elemen-elemen budaya seperti rumah tradisional, gerobak makanan, dan pasar.

Musik dan suara A Space for the unbound memiliki kaitan kepada Indonesia. Musik dalam *game* ini terinspirasi oleh aliran musik Indonesia, seperti *gamelan* dan musik tradisional Jawa. Ini memberikan nuansa lokal yang khas dan memperkuat identitas budaya Indonesia.

Cerita dan Mitologi a Space for the Unbound menggabungkan cerita yang menggugah emosi dengan mitologi lokal. Pemain akan menemui makhluk-makhluk gaib yang diambil dari mitologi Indonesia, seperti Kuntilanak dan Leak. Hal ini memperkaya pengalaman *game* dengan elemen-elemen budaya yang khas.

DAFTAR PUSTAKA

Andersson, J. (2011). Defining Nostalgia and Its Functions.

Amirullah, M., & Sumardi, L. (2023). Dampak Wasting Time terhadap Proses Belajar pada Anak Remaja di Kelurahan Kekalik Jaya. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(2), 726-730.

Axelsson, E. (2020). Building experience for Seichi Junrei" Anime pilgrimage".

Barthes, R. (1972). Mythologies. New York: The Noonday Press

Barthes, R. (2010). Membedah Mitos-Mitos Budaya Massa. Yogyakarta; Jalasutra

Esa, T. F. A. (2016). Sistem informasi unit kegiatan mahasiswa taekwondo universitas islam indonesia (Doctoral dissertation, UII).

