

GAZE DAN MITOS DALAM GAME COFFE TALK 2020

Izuddin Bintang Pamugkas, Jilan Ridhi Azhar, Muhammad Farhan,
Agung Santoso, Ronald Alfi Fario

Universitas Indraprasta PGRI

*artybintang7@gmail.com*¹, *jilanridhiazhar@gmail.com*², *Farhanlifeboat@gmail.com*³,
*agung150802@gmail.com*⁴, *ronaldalfif@gmail.com*⁵

Abstrak

Gaze adalah istilah yang menggambarkan bagaimana pemirsa dapat berinteraksi dengan media visual. Yang berasal dari teori dan kritik film pada tahun 1970-an, mengacu pada bagaimana kita memandang representasi visual. Game coffee talk adalah game simulasi kehidupan yang di mana pemain berperan sebagai barista kopi. Tujuan utamanya adalah menyajikan minuman kopi kepada pelanggan dan mendengarkan cerita dan keluhan mereka. Tujuan penelitian ini sebagai menganalisis dari mitos dalam game Coffee Talk yang nantinya visualisasi dan di analisis dengan menggunakan teori milik Roland Barthes. Mitos menurut Roland Barthes adalah pengkodean makna dan nilai-nilai sosial yang sebenarnya arbitrer atau konotatif, namun dianggap alami. berbasis narasi. Meski mengandalkan dialog, game ini mendapat ulasan yang cukup positif, termasuk dari *The Verge* dan *Game Informer*. Selain itu, dalam menganalisis objek, nantinya akan melakukan pengumpulan data berupa sebuah artikel atau website. Agar pengumpulan data dapat dijadikan sebuah pembahasan dalam mitos pada game Coffee Talk melalui pendekatan teori milik Roland Barthes.

Kata Kunci: Teori gaze, Mitos, Coffe talk

PENDAHULUAN

Kata Game atau permainan itu sendiri berasal dari bahasa Inggris yaitu permainan. Game adalah suatu perangkat atau suatu benda yang dibuat yang di tujukan untuk menghibur pemainnya. Media Game mempunyai memiliki 6 jenis jika di bedakan dari media yang digunakan yaitu:

1. PC Games
2. Console Games
3. Handheld games
4. Mobile games
5. Arcade Games
6. Board Games

Fungsi game selain untuk menghibur kita sebagai pemain game juga berfungsi untuk mengasah keterampilan, belajar memecahkan masalah, dan bisa sebagai salah satu media belajar bahasa asing. Coffee talk adalah Visual Novel yang dikembangkan oleh studio indie asal Indonesia yaitu Toge Production yang bercerita kita sebagai pemilik *coffee shop* yang mendengarkan masalah dari beberapa pelanggannya yang di gambarkan sebagai tidak semuanya manusia seperti alien, vampire, succubus, elf, dll.

METODE

Menurut Barthes, mitos adalah suatu pesan yang ingin disampaikan oleh seorang tokoh tersebut, sesuatu yang harus dipatuhi, bukan sesuatu yang harus dibuktikan. Pemikiran Barthes tentang mitos tampaknya melanjutkan yang diandaikan Saussure tentang hubungan bahasa dan

makna, penanda dan petanda. Namun, yang dilakukan Barthes sesungguhnya melampaui apa yang dilakukan Saussure. Bagi Barthes, mitos berfungsi sebagai makna tingkat kedua, atau pada tingkat konotasi linguistik. Jika Saussure mengatakan bahwa makna adalah apa yang ditandakan oleh tanda, Barthes menambah pengertian ini menjadi makna pada tingkat konotasi. Bagi Barthes, konotasi ini sebenarnya mengacu pada mitos yang menurutnya memiliki konotasi ideologis.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1 Karakter pada Coffee Talk
Sumber: Dokumentasi Toge Production

Bisa dilihat dari gambar karakter diatas menunjukkan Gaze yang digambarkan oleh karakter di dalam game coffe talk sebagai gambaran dari filosofi orang yang disetiap ras, golongan manusia, prinsip hidup, dengan di gambarkan sebagai karakter mitologi yang kita kenal seperti vampire, manusia serigala, dan alien dan mematahkan mitos yang pernah kalau ingin mengetahui pekerjaannya bisa dilihat dari penampilannya. Game coffe talk adalah game simulasi kehidupan yang dikembangkan oleh Toge Production. Dalam game ini, pemain berperan sebagai seorang barista yang memiliki kedai kopi di tengah kota yang sibuk. Tujuan utama pemain adalah menyajikan minuman kopi kepada pelanggan dan mendengarkan cerita dan keluhan mereka. Dalam konteks teoretis, "Coffe Talk" dapat dikaitkan dengan beberapa konsep dan perspektif yang berbeda. Berikut adalah beberapa teori yang berkaitan dengan permainan:

Teori Interaksi Simbolik

Teori ini menekankan pentingnya interaksi sosial dan penggunaan simbol dalam memahami dunia di sekitar kita. Di coffe talk, pemain berinteraksi dengan berbagai karakter dengan latar belakang yang unik. Pemain berperan sebagai barista yang tidak hanya menyajikan kopi, tetapi juga mendengarkan dan memahami pengalaman hidup pelanggan melalui dialog. Selain itu, dalam aspek penting pada interaksi simbolik dalam membangun pemahaman dan empati antar individu.

Teori Permainan

Teori permainan berkaitan dengan studi tentang interaksi strategis antara pemain dalam permainan. Sementara itu, Coffe talk tidak memiliki aspek kompetitif atau tujuan eksplisit, yang melibatkan pemain dalam berbagai keputusan dan interaksi dengan karakter lain. Selain itu, pemain harus memilih respon yang tepat untuk membantu karakter dalam mengatasi masalah atau memenuhi keinginannya.

Teori Narasi

Coffe Talk adalah game yang sangat naratif. Pemain berpartisipasi dalam cerita pelanggan mereka serta membantu mereka menyelesaikan masalah mereka melalui percakapan. Permainan ini mengeksplorasi berupa tema-tema yang kompleks. Seperti, Cinta, identitas, kehilangan, dan harapan melalui dialog dan interaksi karakter. Oleh karena itu, dalam game ini mencerminkan aspek teori narasi yang menggarisbawahi pentingnya cerita dalam memengaruhi persepsi dan pengalaman. Secara keseluruhan, Coffe Talk adalah game yang menggabungkan antara interaksi simbolik, teori game, teori naratif, serta aspek lain dari game tersebut. Permainan ini, menawarkan pengalaman dan refleksi sosial dalam suasana santai. selain itu, game ini dapat mengeksplorasi tema kehidupan yang kompleks melalui interaksi dengan berbagai karakter.

SIMPULAN

Bisa di simpulkan game coffe talk adalah suatu game yang memiliki citra dalam bentuk berupa visual dan yang berupa karakter yang di tunjukan dan dari cerita yang diberikan didalam gamenya. Selain itu, dalam game coffe talk sebagai gambaran dari filosofi orang yang disetiap ras, golongan manusia, prinsip hidup, dengan di gambarkan sebagai karakter mitologi yang kita kenal seperti vampire, manusia serigala, dan alien dan mematahkan mitos yang pernah kalau ingin mengetahui pekerjaannya bisa dilihat dari penampilannya. Secara keseluruhan, Coffe Talk adalah game yang menggabungkan antara interaksi simbolik, teori game, teori naratif, serta aspek lain dari game tersebut. Permainan ini, menawarkan pengalaman dan refleksi sosial dalam suasana santai. selain itu, game ini dapat mengeksplorasi tema kehidupan yang kompleks melalui interaksi dengan berbagai karakter.

DAFTAR PUSTAKA

<https://binus.ac.id/malang/2017/10/mitosdalamiklan/#:~:text=Konsep%20Mitos%20Menurut%20Roland%20Barthes,motivasi%20dari%20beberapa%20kemungkinan%20motivasi.>

<https://theconversation.com/apa-yang-dimaksud-dengan-male-gaze-dan-female-gaze-204037#:~:text=Gaze%20adalah%20istilah%20yang%20menggambarkan,%2C%20program%20televisi%2C%20dan%20bioskop.>

[https://www.togeproduction.com/Project/coffetalk/.](https://www.togeproduction.com/Project/coffetalk/)

[https://www.pcgamer.com/coffee-talk-is-a--barista-for-ors-and-elves/.](https://www.pcgamer.com/coffee-talk-is-a--barista-for-ors-and-elves/)

<https://www.thegamer.com/coffee-talk-best-character-ranked/#rachel-she-gets-the-best-of-both-worlds.>



https://sea.ign.com/coffee-talk-pc/157262/feature/coffee-talk-review&ved=2ahUKEwis8vzj9tp_AhWowjgGHQ8uASU4ChAWegQlCxAB&usg=AOvVaw1njxGld n UZR7ZnzeKpqQJG.

<https://tvobsessive.com/2021/05/18/coffee-talk-the-game-where-you-never-expected-a-plot-twist>.

https://www.liputan6.com/amp/4924025/mengenal-coffee-talk-game-lokal-yang-mendunia-karya-mendiang-mohammad-fahmi&ved=2ahUKEwilx6qd8tp_AhWP3TgGHedWAUsQFnoECD4QAQ&usg=AOvVaw09y2i0x W KFv2ikGT8U7vdL.

<https://www.destructoid.com/reviews/review-coffee-talk/> <https://jagatplay.com/2020/01/pc-2/review-coffee-talk-ngadem-ngobrol-ngopi/> <https://www.wired.com/story/coffee-talk-game-anniversary-origins/>.

<https://www.culturedvultures.com/coffee-talk-games-to-play-before-you-die/>.

<https://www.eurogamer.net/coffee-talk-is-a-visual-novels-about-brews-and-burnout/>
<https://www.gamebrott.com/review-coffee-talk-bukan-sekedar-ngopi-sampai-pagi/>.

<https://www.averroes.or.id/mitos-dan-bahasa-media-mengenal-semiotika-roland-barthes.html>.

<https://www.greenscene.co.id/2022/08/18/coffee-talk-asal-indonesia-gratis-di-game-pass/>
<https://kincir.com/amp/game/pc-game-/review-coffee-talk-4d0eOKhWw7QD>.

<https://gamerant.com/coffee-talk-how-to-brew-every-drink/>.

