

PSIKOLOGIS PADA GAMERS KETIKA MEMAINKAN *SURVIVAL HORROR GAME* “DREADOUT”

Alika Salsabila Marwanto, Wegig Murwonugroho^{*)}

Abstract

Psychology of Players When Playing the Survival Horror Game “DreadOut”. The purpose of this study was to find out psychologically on players when playing the survival horror game “DreadOut” based on the level of fear that existed at each stage. This game can only be played by single player or one player. When the player plays the “DreadOut” game, in some parts of the scene there will be something that makes the player feel curious, afraid, and surprised. In the scene that creates a kind of fear that will be felt, because there are also background places, characters, background music and sound effects. support in every scene. The most important thing is the concept of the story in the game “DreadOut” which will make this game have its own identity and characteristics. In the game “DreadOut” also has rules of the game, such as solving puzzles, doing something to get to the next level, helping spirits and others. The above makes the game “DreadOut” complete the creepy atmosphere. Each scene and level have different level of horror, and has a level of difficulty that is increasingly challenging for the players. Therefore, research was conducted on which parts of the scene and levels will make the players feel a scary sensation when playing the game “DreadOut”

Keywords: *psychological gamers, horror game elements, survival horror games, fear level*

Abstrak

Psikologis pada Pemain Ketika Memainkan *Survival Horror Game* “DreadOut”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kondisi psikologis pada pemain ketika memainkan *survival horror game* “DreadOut” berdasarkan level ketakutan yang ada di setiap tahapannya. *Game* ini hanya dapat dimainkan oleh *single player* atau satu pemain. Pada saat Pemain memainkan *game* “DreadOut”, di beberapa bagian *scene* akan ada yang membuat pemain merasa penasaran, takut, dan kaget. Pada *scene* tertentu membuat macam ketakutan yang akan dirasakan, karena adanya juga latar tempat, karakter, *background music* dan *sound effect* yang mendukung di setiap *scene*. Hal yang paling penting adalah konsep cerita pada *game* “DreadOut” yang membuat *game* ini memiliki identitas dan ciri khas tersendiri. *Game* “DreadOut” memiliki aturan main, seperti memecahkan teka-teki, mengerjakan sesuatu untuk bisa ke level selanjutnya, menolong arwah dan lain-lain. Hal di atas membuat *game* “DreadOut” memiliki suasana menyeramkan. Setiap *scene* dan level memiliki tingkat keseraman yang berbeda-beda, dan memiliki tingkat kesulitan yang semakin menantang untung para pemainnya. Maka dari itu, dilakukannya penelitian mengenai di bagian *scene* dan level mana saja yang akan membuat para pemain merasakan sensasi menyeramkan ketika memainkan *game* “DreadOut”.

Kata kunci: *elemen-elemen horror game, desain game horror, psikologi*

^{*)} Mahasiswa/Dosen, Program Studi Desain Komunikasi Visual FSRD Universitas Trisakti
e-mail: alikasalsabila35@gmail.com

Pendahuluan

Psikologis seseorang juga dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, dan bisa jadi di era modern ini yang serba canggih dengan disugahi berbagai alat elektronik serta media-media sosial yang ada pada *gadget* maupun komputer dapat merubah perilaku psikologis seseorang, terutama pada *game* yang banyak sekali macamnya dari *game console*, *PC*, *mobile game*, maupun *VR*. Hal tersebut dapat membuat para orang-orang candu akan bermain berbagai macam *game*. *Game* atau permainan adalah sebuah sistem di mana pemain terlibat dalam konflik buatan, ditentukan oleh aturan yang menghasilkan hasil yang terukur. Teori tersebut dikemukakan oleh Katie Salen dan Eric Zimmerman. Sedangkan menurut David Parlett *Game* adalah sesuatu yang memiliki akhir dan cara pencapaiannya. Dalam *game* terdapat tujuan, hasil dan serangkaian peraturan untuk mencapai keduanya. Sehingga dapat disimpulkan *game* merupakan sarana yang menangani hubungan *input/output*, yang dikemas dalam sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan yang sudah ditentukan oleh aturan untuk menghasilkan suatu tujuan tertentu (Ekawati, Falani, 2015).

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Halliday yang mengemukakan tiga meta fungsi bahasa, yang berhubungan dengan penggunaan bahasa dalam proses sosial di dalam suatu masyarakat. Ketiga meta fungsi tersebut (Tamarin, 2018) adalah:

- a. Fungsi ideasional (*ideational function*)
Berkaitan dengan peranan bahasa untuk mengungkapkan ide, gagasan, dan isi pikiran, serta untuk merefleksikan realitas pengalaman partisipannya.
- b. Fungsi interpersonal (*interpersonal function*)
Berkaitan dengan peranan bahasa untuk membangun dan memelihara hubungan sosial, untuk mengungkapkan peranan-peranan sosial dan peranan komunikasi yang diciptakan oleh bahasa itu sendiri.
- c. Fungsi tekstual (*textual function*)
Berkaitan dengan peranan bahasa untuk membentuk berbagai mata rantai kebahasaan dan mata rantai unsur situasi yang memungkinkan digunakannya bahasa oleh para pemakainya. Secara singkat fungsi bahasa di sini untuk menyediakan kerangka, wacana yang relevan terhadap situasi.

Hasil dan Pembahasan

Psikologis Gamers Ketika Bermain *Game Horror*

Novitz mencatat dalam penelitiannya tentang *survival horror* bahwa genre *game* ini secara singkat meredakan kecemasan atau teror pemain setelah berhasil selamat dari tantangan, sedangkan permainan lain memberi penghargaan dengan prestasi dalam menguasai komponen sistem dalam *game*. Dalam artikelnya Novitz menyatakan *game* memberi pemain rasa kekuatan, kesuksesan, dan penegasan yang akan mendorong mereka untuk terus maju. Berbeda dengan *survival horror game*, di dalam permainan *survival horror game* ini pemain merasa rentan dan takut dengan apa yang akan terjadi selanjutnya tentang penentuan nasibnya (Novitz, 2007).

Menurut KBBI horor memiliki arti sesuatu yang menimbulkan perasaan ngeri atau takut yang amat sangat namun horor di dalam *game* merupakan sesuatu yang berbeda-beda menurut setiap orang. Menurut Angelo M. D'Argenio (Million, Pragantha, Haris, 2018, 159-160), horor di dalam *game* dapat dibagi menjadi 6, yaitu:

- a. *Jump Scare* (Menakuti)
Cara menakuti yang sering dipakai dan paling umum, di mana sesuatu dilakukan secara mendadak dan cepat, sehingga membuat pemain menjadi berjaga-jaga atau respon *flight or fight*.
- b. *Anticipatory Panic* (Antisipasi Panik)
Horror yang biasa pemain merasakan ketakutan dan ancaman yang dirasakan sebelum terjadinya kejadian tersebut.
- c. *Disgust* (Menjijikan)
Sebuah *scene* di mana menunjukkan rasa kengerian, menjijikan yang seharusnya tidak dilihat atau dinikmati.
- d. *Atmospheric Horror* (Atmosfer yang mengerikan)
Sebuah *atmosphere* yang mendukung sebuah *game* horor, memberikan pemain *mood* yang menegangkan, dan menggajal.
- e. *Fear of Self* (Takut akan diri sendiri)
Ketakutan yang mengeksploitasi *self-worth* dari pemain. Biasanya dipakai sebagai *plot twist* bahwa ternyata karakter yang dimainkan merupakan seseorang yang membuat segala kejadian buruk terjadi di dalam *game* padahal karakter tersebut bertujuan baik.
- f. *Fear of the Unknown* (Takut Akan Diri Sendiri)
Sebuah ketakutan terbesar dari manusia karena ketakutan ini mengeksploitasi apa yang tidak manusia mengerti. Semakin sedikit yang dimengerti maka semakin besar ketakutan yang dimiliki.

Tingkat Ketakutan yang Berpengaruh pada Emosi

Menganalisis rasa takut ke dalam spektrum komponen emosional yang dapat digunakan sebagai referensi saat kita merancang karakter, musuh, cerita, lokasi, teka-teki, dan bahkan mekanika, *user interfaces* atau *artificial intelligence*. Spektrum ini memiliki skala 1 hingga 10 yang merupakan skala tingkatan "*Level of Fear*" yang terdiri dari Intensitas Emosional. Intensitas Emosional mewakili seberapa banyak ketakutan atau ketenangan pemain (tergantung pada nilai intensitas positif atau negatif). Besar *level* tersebut mengikuti kategorisasi emosi yang diusulkan oleh Shaver et al. (2001) (Ntokos, 2018).

- a. *Level 1 - Calmness* (Ketenangan)
Dapat didefinisikan ketenangan sebagai kondisi mental ketenangan pikiran pemain, ketika dia tidak gelisah atau terganggu oleh rangsangan eksternal. Di situasi yang tidak adanya rasa takut sama sekali, pemain dapat dengan bebas menjelajahi sekitar. Contoh, saat karakter utama *game* berada di *save point* (titik pertama kali muncul atau memulai cerita *game*).
- b. *Levels 2 to 4 - Anxiety* (Kecemasan)
Kecemasan adalah perasaan tidak nyaman, seperti khawatir atau takut yang bisa ringan

atau parah. Pada *Level 2*, *nervousness* (kecemasan ringan). Dalam situasi sebagian dari hal yang tidak diketahui yang menyebabkan kemungkinan kematian, pemain tertarik akan jalan cerita selanjutnya, tetapi tidak tahu banyak informasi. Contoh, saat jejak fenomena yang tidak dapat dijelaskan di sekitar lingkungan melalui elemen cerita. *Level 3*, *vigilance* (kecemasan sedang). Situasi terjadinya ketakutan mulai bertambah, dan pemain harus sadar akan lingkungan sekitar. Contoh, isyarat visual berupa darah atau bukti kuat bila adanya pembunuhan yang pemain tidak atau belum diketahui. *Level 4*, *restlessness* (kecemasan parah). Saat situasi ketakutan secara adaptif (mampu menyesuaikan diri) yang akan memberi masalah pada pemain, sehingga harus memperhatikan lingkungan di sekitarnya. Contoh, isyarat audio yang membangun ketegangan pemain, serta adanya objek kecil muncul atau berpindah tempat.

Semua *level* tersebut dapat diimplementasikan lebih lanjut pada *horror games* yang memicu perasaan kecemasan kepada para pemain. Menurut Greg Dorter (MA, Registered Psychoterapist), kecemasan dapat dipecah menjadi empat komponen: *Physicological* (gejala psikis seperti meningkatnya detak jantung), *Behavioural* (gejala pada tingkah laku manusia), *Emotional* (transisi di antara emosi), dan *Cognitive* (pikiran dan kekhawatiran mengenai perasaan negatif).

c. *Level 5 to 6 - Stress* (Tekanan)

Perasaan stres datang setelah kecemasan meningkat yang terjadi pada pemain. Perbedaan antara kecemasan dan stres adalah orang menjadi stres setelah terjadinya rangsangan eksternal. Kecemasan hanya muncul setelah *stressors* (situasi yang penuh tekanan) tidak terlihat oleh pemain. Jadi, bahwa tingkat ketakutan dapat turun ke tingkat kecemasan setelah *stress* berakhir atau naik ke tingkat ketakutan yang lebih buruk bila *stressors* hadir ke pemain.

Stress memiliki dua *level*, yaitu *level 5*, *tense* (tekanan ringan). Situasi yang menggambarkan pemain takut apa yang tidak bisa dia lihat atau dengar atau jelaskan. Dari perubahan kecil atau besar di lingkungan sekitar pemain cenderung mulai membuatnya takut. Contoh, mendengar suara langkah kaki, tetapi tidak dapat melihat apa-apa, begitupula benda mati yang bergerak, jatuh atau pecah. *Level 6*, *distress* (tekanan parah). Situasi ketakutan mulai menghilangkan alasan dan logika dari pemain yang membuat naluri bertahan hidup mulai muncul. Contoh, pemain menyaksikan tindakan kekerasan secara visual maupun *audio*.

d. *Level 7 to 8 - Fear* (Ketakutan)

Level berikutnya pada spektrum pemain adalah ketakutan emosi primitif itu sendiri. Ketakutan muncul di semua organisme hidup dan merupakan bagian dari insting awal kita. Ketakutan biasanya dikonseptualisasikan sebagai sesuatu yang adaptif, dapat berubah berdasarkan konfrontasi dengan rangsangan yang mengancam, dan paparan terhadap elemen-elemen berbahaya yang memaksa seseorang untuk mengubah perilakunya.

Berikut terbagi dua *level* pada *level* ketakutan. *Level 7*, *fright* (ketakutan ringan). Situasi saat naluri untuk bertahan hidup dan refleks yang cepat menggantikan penalaran dan logika. Pemain lebih cenderung menjadi takut akibat perubahan lingkungan sekecil apapun. Contoh, isyarat audio visual tentang keberadaan musuh yang masih jauh dari karakter utama *game*.

Hal ini bisa memunculkan *jumpscares* secara tiba-tiba. *Level 8, dread* (ketakutan parah). Situasi saat pemain tidak terlalu fokus saat terdeteksi oleh monster atau bahaya yang akan mengintai di sudut manapun sekarang. Contoh, isyarat *audio-visual* mengenai keberadaan atau kebisingan musuh yang sudah dekat dengan karakter utama *game*.

e. *Level 9 – Terror* (Kengerian)

Terror didefinisikan sebagai perasaan takut yang intens atau ekstrim dan luar biasa. Perasaan ngeri adalah perasaan horor yang pasti terdapat dalam *horror games*. Biasanya, ketika monster mengetahui keadaan kita, mengejar kita, berteriak kepada kita, atau menunjukkan pola serangan yang tidak diketahui, meningkatkan refleks kita secara maksimal. Sementara sebagian besar kendali kita datang langsung dari insting kita. Saat situasi pemain akan bertahan atau tidak, tergantung pemain dapat melalui atau tidak situasi ancaman musuh. Contoh, musuh mengejar pemain yang membuat karakter utama kehabisan amunisi atau megulang kembali permainan ke titik terakhir pemain bermain, semua tergantung pemain dapat mengalahkan musuh atau tidak.

f. *Level 10 – Panic* (Kepanikan)

Panik merupakan ketakutan yang paling kuat dan tipe yang lebih dominan. Siapa pun yang menderita perasaan panik akan kehilangan akal sehat dan keterampilan logisnya, menggantinya dengan agitasi panik, mirip dengan situasi *fight-or-flight* (bertarung atau kabur). Khususnya, selama situasi *fight-or-flight*, ancaman dan bahaya diberikan kepada pemain, biasanya membawa situasi hidup atau mati. Contoh, Serangan kejutan musuh kepada pemain atau musuh yang hampir menangkap pemain.

Survival Horror Game

Game dapat diartikan sebagai kegiatan penyelesaian masalah, didekati dengan sikap yang menyenangkan, *game* juga sesuatu yang membuat pemain menemukan kesenangan dalam memainkannya. *Game* yang bagus adalah *game* yang dapat membuat pengguna berpartisipasi secara aktif dan mempunyai jumlah tantangan (Tjahyadi, Sinsuw, Tulenan, Sentinuwo, Steven, 2015: 1).

Survival horror game dirancang untuk mengurangi kontrol pemain dalam permainan melalui pembatasan dan kurangnya sumber daya, atau area lokasi semua ini meningkatkan kerentanan pemain dengan maksud untuk memancing ketakutan dan kecemasan. *Survival horror game* menekankan pemain untuk tetap hidup sepanjang permainan, itulah yang membedakannya dari sub-genre horor lainnya, setelah pemain menyelesaikan tantangan, kesenangan (atau rasa lega) membuat pemain melupakan rasa ketakutan atau kecemasannya, kesenangan ini memprovokasi pemain untuk tetap melanjutkan memainkan permainan. (Krikland,2009). *Survival horror game* lebih berfokus kepada pemain untuk tetap bisa bertahan di dalam *game* tersebut dengan berbagai macam rintangan dan juga keterbatasan perlengkapan dan persediaan di dalam *game* tersebut dan *survival horror game* lebih sering dikenal dengan *game* seperti "*Action game*" atau "*Action adventure game*" temanya terbiasa seperti meloloskan diri dari

zombie dengan senjata, atau barang- barang lainnya dan mengandung unsur unsur puzzle yang harus dipecahkan oleh pemain (Apperly, Thomas,H, 2006).

Psikologi berasal dari kata Yunani *psyche*, yang berarti jiwa, dan *logos* yang berarti ilmu. Jadi psikologi berarti ilmu jiwa atau ilmu yang menyelidiki dan mempelajari tingkah laku manusia (Atkinson, 1996:7). Masing-masing individu memiliki karakteristik kepribadian atau pembawaan yang menandainya. Pembawaan yang mencakup dalam pikiran, perasaan, dan tingkah laku merupakan karakteristik seseorang yang menampilkan cara beradaptasi dan berkompromi dalam kehidupan (Minderop, 2010: 3). Psikologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku terbuka dan tertutup pada manusia baik selaku individu maupun kelompok, dalam hubungannya dengan lingkungan. Tingkah laku terbuka adalah tingkah laku yang bersifat psikomotor yang meliputi perbuatan berbicara, duduk , berjalan dan lain sebagainya, sedangkan tingkah laku tertutup meliputi berfikir, berkeyakinan, berperasaan dan lain sebagainya (Syah, 2001).

Video Game Survival Horror adalah salah satu genre yang tumbuh paling cepat untuk pengembangan *video game* independen dengan elemen sinematik yang mengerikan dan rasa takut karakteristik, *video game survival horror* menciptakan pengalaman yang menakutkan bagi pengguna pemain dalam lingkungan virtual seperti semua *video game*, pemain mengharapkan pengalaman yang menegangkan, memuaskan, menantang, dan menghibur, tetapi tidak seperti kebanyakan game, *survival horror games* harus mendesain dengan teliti narasi untuk menakuti, menegangkan dan merasakan adrenalin untuk pemainnya. Untuk menciptakan ini kebanyakan *survival horror games* membuat para pemain merasa "baik" hanya dengan bertahan sepanjang permainan. Keseimbangan horror dan hiburan dalam lingkungan virtual menghasilkan imersi pemain (Domsch, 2013).

Tabel 1. Metafungsi Eksperimensial dan Metafungsi Logikal pada Fungsi Ideasional Menurut Halliday
(Sumber: Halliday, *Meta Fungsi Bahasa*)

Fungsi Ideasional	
Metafungsi Eksperimensial	Metafungsi Logikal
Merasakan pengalaman	Logika, Arti, dan Makna

Tabel 2. Metafungsi Interaksional dan Metafungsi Transaksional pada Fungsi Interpersonal Menurut Halliday

(Sumber: Halliday, *Meta Fungsi Bahasa*)

Fungsi Interpersonal	
Metafungsi Interaksional	Metafungsi Transaksional
Interaksi dengan subjek	Informasi dan objek

Tabel 3. Fungsi Tekstual Menurut Halliday
 (Sumber: Halliday, *Meta Fungsi Bahasa*)

Fungsi Tekstual
Bahasa situasi dengan lokasi dan objek yang ada

Pada Tabel 4, diperlihatkan beberapa *scene* pada *game "DreadOut"*. Untuk menemukan siswa kesurupan Linda harus mencari Rudi di ruang kelas yang sedang bersembunyi di lemari karena dia yang memegang kuncinya. Setelah itu Linda harus berhadapan dengan pocong yang selalu mengganggunya di sekolah. Cara untuk menghilangkan pocong itu adalah dengan memfotonya menggunakan kamera *handphone* ajaib yang dimiliki Linda. Setelah membuat pocong pergi Linda harus melawan siswa kesurupan yang ada di ruang tengah sekolah, Linda melawannya dengan bantuan kamera *handphone*-nya.

Tabel 4. *Scene-scene* pada *Game "DreadOut"* yang Membuat Pemain Merasakan Berbagai Macam Ketakutan
 (Sumber: SHN *DreadOut* GAME PLAYTROUGH YouTube)

Fungsi Ideasional		
		
<p>Eksperimensial : Linda (tokoh utama) berusaha mencari jawaban atas kematian teman-temannya dan gurunya menyelusuri sekolah yang sudah gelap dan kosong dengan hanya dibekali <i>handphon</i>nya dan juga terdapat siswa kesurupan (Musuh) yang sedang menerornya hal ini memberi kesan menegangkan dan <i>panic</i> kepada pemain (Antisipasi). Logikal : Suasana sekolah yang mengerikan dengan atomsfer tempat yang gelap dan tidak mengenakan dengan efek suara-suara yang dibuat oleh siswa kesurupan membuat suasana di <i>game</i> ini (Memunculkan <i>atmosphere</i> horor).</p>	<p>Eksperimensial : Linda bertemu dengan siswa yang terlihat sedang panik di belakang sekolahnya, setelah di dekati ternyata itu bukan manusia melainkan pocong sedang menyamar. Ini memberi antisipasi kepanikan kepada pemain (<i>Anticipatory Panic</i>). Logikal : Tempat dengan lorong sekolah yang gelap dengan pencahayaan yang hanya ada di <i>handphone</i> serta desain ruangan sekolah yang terlihat, mengerikan memberikan Atmosfer yang mengerikan (<i>Atmospheric Horror</i>).</p>	<p>Eksperimensial : Linda memasuki ruang kelasnya dan bertemu Rudi yang sedang bersembunyi di dalam lemari, setelah meminta Rudi untuk memberikan kunci Linda tidak tahu bahwa sedari tadi dia sedang di perhatikan oleh pocong di dekat jendela ini menimbulkan rasa ketakutan yang tidak di ketahui pada pemain (<i>Fear of the Unknown</i>). Logikal : Ruangan sekolah di malam hari dan hanya ada sedikit cahaya dari lampu yang redup dan jendela yang menunjukkan pocong tersebut, ini memberikan Atmosfer horror pada pemain (<i>Atmospheric Horror</i>).</p>

Pada Tabel 5, adanya interaksi antara subjek dan tempat lokasi dan kejadian kejadian tertentu, selama berlangsungnya permainan, menunjukkan pemain menemukan portal menuju alam gaib yang berbeda-beda dan mengalahkan para hantu dan roh jahat di setiap tempat. Miss Siska (Tokoh Antagonis), guru dari 5 mahasiswa *study tour* ke luar kota Bandung, menemukan sekolah tua di sana. Ternyata dia menjadikan 4 mahasiswanya untuk menjadi tumbal siluman ular. Setiap mahasiswanya dirasuki hantu dan roh-roh jahat bahkan ada yang samapai dibunuh dengan cara mengenaskan, hanya Linda yang lolos dari jebakan Miss Siska.

Tabel 5. Interaksi yang terjadi selama permainan berjalan pada pada game "DreadOut"
(Sumber: SHN *DreadOut* GAME PLAYTROUGH YouTube)

Fungsi Interpersonal		
		
<p>Interaksional : Linda (tokoh utama) menemukan teman sekelasnya, Henny yang ternyata memainkan ilmu hitam dengan menggunakan jelangkung untuk memberi kutukan pada Linda, namun gagal dan membuat Henny memanggil pocong dan kesurupan, Henny berada di bawa alam sadarnya. Transaksional : Keadaan Henny yang sedang kesurupan dan membuat dirinya hilang kontrol terhadapnya dirinya sendiri, Linda harus melawan roh jahat di tubuh Henny supaya Henny tersadar.</p>	<p>Interaksional : Miss Siska (tokoh antagonis) mencoba memanggil siluman ular Nyai Blorong untuk membunuh Linda. Saat dia melawan Nyai Blorong, Linda tertangkap dan dililit badannya, kemudian tanpa sadar <i>handphone</i> ajaib milik Linda diambil oleh Nyai Blorong dan dipecahkan. Linda tetap berusaha melawannya dengan keris Transaksional : Nyai Blorong muncul dari bawah air untuk membuat Linda susah bergerak dan terjatuh.</p>	<p>Interaksional : Linda masuk ke dimensi lain setelah melawan Nyai Blorong. Tiba di dimensi itu dia dikejutkan karena dia menemukan Miss Siska yang dia kira sudah meninggal bersama dengan teman-teman sekolahnya. Miss Siska (Tokoh Antagonis) berada di sana sedang menerima amarah Nyai Blorong, saat Miss Siska ingin dibunuh Nyai Blorong, tiba-tiba Miss Siska tertawa terbahak-bahak dan Linda melihat Nyai Blorong mendadak mati dalam sekejap. Transaksional : Linda akhirnya mengetahui siapa dalang di balik pembunuhan teman-temannya dan pasukan hantu tersebut adalah ulah gurunya Miss Siska. Miss Siska yang haus akan kekuatan gaib yang membuat seluruh manusia dan bumi menjadi dipenuhi darah.</p>

Pada Tabel 6, tujuan pemain adalah menyelidiki rumah Miss Siska dan mencari portal ke dunia lain. Dengan dipenuhi tantangan di setiap sisi rumah pemain diharuskan melawan hantu di dalam rumah tersebut dan harus bertahan hidup hanya dengan bermodalkan *handphone*

dengan kamera ajaib untuk melawan mereka. Dengan gaya *Point and Click*, pemain bisa mengetahui di mana letak-letak barang barang rahasia dan item-item yang bisa diperiksa di dalam rumah itu.

Tabel 6. Tanda dan Makna di Situasi dan Lokasi Tertentu pada Game “DreadOut”
(Sumber: dreadoutFANDOM Blog)

Fungsi Tekstual		
		<p>Linda menemukan rumah Miss Siska yang ternyata menyimpan banyak tumbal mulai dari teman-temannya hingga keluarganya sendiri. Di sinilah tempat ritual dan pemujaan setan yang dilakukan Miss Siska untuk membunuh Linda dan teman-temannya. Linda menemukan keris sakti di ruangan bawah tanah Miss Siska. Keris inilah yang memberikan kekuatan untuk mengalahkan Nyai Blorong dan Miss Siska.</p>
<p>Lokasi :</p>	<p>Objek :</p>	

Desain Game “DreadOut”

Game design adalah sebuah proses di mana kita benar-benar belajar untuk mewujudkan mimpi, merealisasikan berbagai imajinasi, dan menghadirkan segala ide/pemikiran kita dalam bentuk yang kemudian dapat dirasakan oleh banyak orang (Nugroho, 2013).

a. Elemen *Game*

Game yang berjudul “DreadOut” adalah *Survival Horror* yang dibuat pada tanggal 1 April 2013 oleh Digital Happiness yang disutradarai oleh Rachmad Imron. *Game* “DreadOut” ini hanya dibuat untuk *platform* PC (*Personal Computer*) dan *laptop*. “DreadOut” memiliki interaksi yang unik di dalam *gamenya*. Pemain hanya bermodalkan *handphone* dan untuk bisa bertahan hanya dibekali dengan sinar *flash* dari *handphone* tersebut, pemain harus melawan hantu dengan kamera *handphone* dan menangkap mereka di dalam kamera. *Game* ini hanya mendukung satu pemain atau yang biasa disebut *Single Player* dengan sistem orang ke-tiga.

b. Karakter

Ada beberapa karakter yang berperan penting pada *game* “DreadOut” sebagai berikut:

1) Karakter utama

Gadis SMA Linda Melinda karakternya yang pendiam tapi pemberani dan tangguh, dia tidak terlalu suka menyuarakan opininya dalam suatu situasi dan tidak suka mendengar hal yang tidak begitu penting. Linda jarang sekali terlihat tersenyum dia biasanya terlihat pendiam dan terlihat jengkel, yang menggambarkan bisa saja Linda adalah gadis yang mudah marah.



Gambar 1. Linda Meilinda (Karakter Utama)
(Sumber: <https://dreadout.fandom.com/wiki/Linda>)

2) *Villain* (musuh)

Seorang guru bernama Mariska Gandasasmitha atau lebih dikenal dengan Miss Siska yang mengajak siswa-siswanya untuk pergi ke kota hantu, dan mereka semua terjebak di sana. Miss Siska memiliki sifat yang baik dan termasuk seorang guru yang pintar, bijaksana dan berpengetahuan luas. Tapi di balik itu semua Miss Siska berpihak kepada hantu dan roh jahat. Alasan dia membawa siswanya ke kota hantu ialah untuk dijadikan tumbal satu persatu. Awalnya Miss Siska berbohong jika perjalanan mereka menuju sebuah desa di Bandung untuk tujuan *study tour*. Siska menumbalkan siswanya kepada hantu penghuni desa itu untuk bisa mendapatkan kekuatan yang membuat dia kuat, dan hidup selamanya serta untuk menguasai dunia.



Gambar 2. Miss Siska (Tokoh Antagonis)
(Sumber: <https://dreadout.fandom.com/wiki/Siska>)

c. *Gameplay*

Pemain akan mengontrol karakter utama pada *game* tersebut yang bernama Linda Meilinda. Pemain akan menjadi Linda sepanjang alur cerita dan permainan. Linda

adalah anak didik Miss Siska dan beserta teman teman lainnya, Ira,Doni,Yaya, dan Shelly. Awalnya Linda tidak tahu kenapa dan bagaimana teman-temannya dan gurunya bisa tewas secara aneh dan mendadak. Maka dari itu Linda ingin mencari jawabannya, setelah itu *cutscene* pun muncul Linda keluar dari lemari di sekolahnya dengan menggunkan seragam yang berantakan dan tas sekolahnya dan *handphonenya* tidak ada. Di sinilah pemain bisa menggerakkan Linda. Pertama pemain pergi ke lantai bawah untuk menuju lapangan. Di situlah Linda menemukan tasnya dan *handphone* ajaibnya. Setelah menemukan barang-barang tersebut terdengarlah suara tertawa dari seorang siswi yang kesurupan, setelah mendengar itu pemain dipertemukan oleh kucing berwarna putih yang akan memberi tahu pemain mereka harus melakukan apa saja. Disinilah rasa takut sekaligus penasaran pemain mulai diuji. *Gameplay* dalam *game* ini memiliki interaksi secara individual.

Level Ketakutan yang Dirasakan Ketika Bermain *Game "DreadOut"*

Level ketakutan memiliki namanya masing-masing. Berikut merupakan *level* ketakutan yang akan dirasakan oleh pemain bila bermain *game "DreadOut"*:

a. *Level* 1 – Ketenangan



Gambar 3. Linda di Kos, Bersiap Pergi ke Sekolah
(Sumber: Youtube)

Pemain yang mengontrol karakter Linda (karakter utama) saat *game* baru saja dimulai, pemain akan merasa tenang dan karena belum terjadi apapun yang mengejutkan.



Gambar 4. Linda Sampai di Sekolah
(Sumber: Youtube)

b. *Levels 2 to 4* – Kecemasan



Gambar 5. Kelas Linda Menjadi Dunia Lain
(Sumber: Youtube)

Saat Linda sedang ada di ruangan kelas dia mendapatkan *handphonenya* berdering, setelah dia angkat *handphone* tersebut, suasana di kelasnya tiba-tiba berubah menjadi suram dan aneh. Sesaat itu tiba-tiba Linda sudah ada di dunia lain.

c. *Level 5 to 6* - Tekanan



Gambar 6. Linda Melihat Tragedy Teman-Temannya Dulu yang Mati Karena Ulah Gurunya Sendiri
(Sumber: Youtube)

Pemain akan merasa terkejut ketika melihat mayat teman-teman Linda yaitu Doni, Ira, Yayan, dan Shelly. Kemudian pemain merasa tertekan atas kejadian yang menimpa teman-teman Linda karena cara mereka semua mati sangat mengengaskan. Ira digantung di atas kipas, Doni kesurupan, Yayan dibuang, Ira dipatahkan lehernya.

d. *Level 7 to 8* – Ketakutan



Gambar 7. Linda Melihat Mayat dan Organ-Organ Manusia
(Sumber: Youtube)

Bangkitnya rasa ketakutan yang dirasakan oleh pemain ketika melihat daging atau darah yang berceceran, seperti gambar di atas yaitu, tidak sengaja Linda menemukan segumpal darah bececeran yang ternyata organ manusia, dan juga mayat-mayat.

e. *Level 9 – Kengerian*



Gambar 8. Linda Harus Melawan Pocong Kapak Dan Gumpalan Darah
(Sumber: Youtube)

Pemain tanpa sadar dan tidak mengetahui sebelumnya bila Linda akan dikejutkan oleh musuh-musuh di beberapa ruangan. Hal ini pemain merasa ngeri dengan munculnya keadaan para musuh secara tiba-tiba. Contohnya Linda dikejutkan oleh Pocong kapak di ruangan kelas, dan dikejutkan oleh gumpalan darah yang berbentuk monster di lorong sekolah.

f. *Level 10 – Kepanikan*



Gambar 9. Musuh-musuh Menyerang Linda Secara Tiba-tiba
(Sumber: Youtube)

Perasaan panik mulai menghantui pemain dikarenakan munculnya para musuh dan mulai menyerang Linda secara tiba-tiba. Di situasi inilah pemain harus pintar membuat strategi supaya Linda bisa tetap hidup atau melarikan diri dari musuh. Barang atau *item* yang ditemukan oleh pemain dapat digunakan oleh Linda, seperti keris dan *handphone* yang bisa membantu melawan musuh, karena cahaya *flash* yang membuat makhluk halus kepanasan, pemain harus siap dan pintar untuk kabur dan melawan para musuh yang selalu datang secara tiba-tiba.

Simpulan

Setelah melakukan analisis pada *game horror "DreadOut"* dan level-level ketakutannya maka disimpulkan bahwa pemain bisa merasakan semua level-level dan rasa ketakutan bahkan

kengerian dan traumatik pada *game* ini dengan nuansa perkampungan, sekolah, dan rumah yang besar tetapi tidak ada seorang pun di dalamnya. Ini tentu saja membuat pemain menjadi sangat ketakutan. Ditambah desain hantu lokal Indonesia yang mengerikan dan dukungan suara-suara yang membuat pemain berpikir dua kali terhadap pilihan selanjutnya. Hal inilah yang memberikan gambaran bahwa jika ingin membuat *game horror* hal utama yang harus digunakan dan dipelajari ialah psikologis seseorang akan ketakutan, kengerian, yang ada. *Game* yang dirancang pun harus memiliki alur cerita menarik, karakter dan latar. Pada *game*, hal yang paling terpenting ialah karakter utama yang berperan untuk memecahkan teka-teki atau masalah. Jadi, dalam pemilihan bentuk, jenis, dan warna pada karakter tertentu yang tepat pula khalayak sarannya. Desain karakter pada *game* menjadi sangat penting sebagai pendukung penyampaian cerita, karena karakter figur yang kuat merupakan bagian dari keberhasilan cerita secara keseluruhan.

Referensi

- Arifin, Bambang Syamsul. (2015). *Psikologi Sosial*. 1-308. Bandung: CV PUSTAKA SETIA.
- David. 2016. *Perancangan Game Mobile Android Bergenre Horror*. CogITo Smart Journal, Vol.2 No. 2, 167. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Pontianak.
- Ekawati, Putri Ludvyah Falani, Achmad Zakki. (2015). *Pemanfaatan Teknologi Game untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia berbasis Android*. Academia, Vol.22 No.1, 30-36. Universitas Narotama.
- Franzia, Elda. (2009). *Karakter Kartun pada Kemasan Makanan Ringan*. Jurnal Dimensi FSRD Trisakti. Vol.6 No.2, 173-190. Universitas Trisakti.
- Hartanto, Jeanny Pragantha, Darius Andana Haris. (2019). *Pembuatan game "six horian" unity dengan virtual reality*. Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi, Vol.7 No. 2, 118-123. Universitas Tarumanagara.
- Tamarin, M. (2018). *Konstruksi realitas perempuan di media suara ntb*. Vol.10 No.1, 32-48.
- Senoprabowo, A., Khamadi, K., Haryadi, T., & Yudani, H. D. (2017). Persepsi Visual Karakter Warrior Pada Game Online Warcraft, Perfect World, Dan Nusantara Online. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 2(02), 160–181. <https://doi.org/10.25124/demandia.v2i02.933>

Sumber lain

- Fahs, Travis. (2012). "IGN Presents the History of Survival Horror: Tracing fear to its primal roots", <https://www.ign.com/articles/2009/10/30/ign-presents-the-history-of-survival-horror?page=5>
- Siswadi, Anwar. (2018). "Rachmad Imron, Sosok di Balik Lahirnya Game Horor DreadOut", <https://tekno.tempo.co/read/1108107/rachmad-imron-sosok-di-balik-lahirnya-game-horor-dreadout>
- Sutanto, Kevin. (2014). "Review DreadOut – Penampakan Game Horor Klasik Yang Dipadu Budaya Indonesia", <https://id.techinasia.com/review-dreadout>
(https://en.wikipedia.org/wiki/Survival_horror)