

Kekuatan Game Sebagai Sebuah Media Cerita

oleh Wicak Hidayat

Selain melaporkan, menginformasikan dan fungsi-fungsi lainnya, pada dasarnya sebuah media adalah soal bercerita. Media menceritakan sebuah peristiwa, meski dengan cara yang seobjektif mungkin atau sesuai tata krama, kode etik dan lain sebagainya. Namun tetap saja, pada dasarnya, media adalah soal cerita.

Dalam bercerita, untuk membuat cerita yang menarik, penikmat cerita itu – maksudnya, pembaca, pendengar, penonton, pemirsa dan lain sebagainya – harus bisa merasakan emosi.

Contoh paling mudah, tragedi dari sebuah kecelakaan yang terjadi di suatu tempat. Di diri pembaca muncul jejak-jejak emosi seperti: sedih, takut, was-was, hati-hati dan lain sebagainya.

Tapi ini juga muncul dari berita seperti, misalnya, kegiatan politisi. Kadang, dari apa yang dikatakan atau dilakukan politisi terkemuka, muncul juga jejak-jejak emosi, misalnya: kesal, marah, geli, jijik dan lain sebagainya.

Ada dua jenis media yang biasa dikonsumsi saat ini:

- media reflektif
- media interaktif

Dalam media reflektif, penikmatnya mendapatkan sensasi emosi, pengetahuan dan informasi melalui rangsangan yang disusun oleh pihak ketiga. Maksudnya, ketika si pembaca novel ikut merasa sedih, itu adalah akibat kalimat yang disusun penulisnya.

Media interaktif, adalah yang melibatkan penikmatnya sebagai pelaku aktif. Dalam hal ini, game adalah sebuah media interaktif yang juga bisa menyampaikan sebuah cerita.

Story telling in Game

Ada beberapa aspek cerita dalam game, yaitu:

- naratif
- kisah bermain

Naratif adalah kejadian yang dikisahkan atau dituturkan. Contoh paling mudahnya adalah cerpen, novel atau film.

Aspek naratif dari sebuah game mudah dilihat. Misalnya, game Angry Birds menampilkan kisah sekelompok burung yang ingin membalas dendam pada sekelompok babi yang telah mencuri telur mereka.

Namun aspek yang lebih menarik adalah dari Kisah Bermain. Ini adalah cerita yang muncul dari sang pemain game saat ia bermain. Dari contoh yang sama, Angry Birds, kadang muncul cerita dari seorang pemain ke rekannya tentang bagaimana ia pernah melemparkan cukup satu burung saja untuk menghancurkan seluruh bangunan dan babi-babi di dalamnya.

Game tertentu lebih kental aspek Naratif-nya, sedangkan game lain mungkin lebih banyak membangkitkan Pengalaman Bermain. Game yang 'juara' adalah yang bisa menyeimbangkan

kedua aspek tersebut ke dalam Pengalaman Bermain yang terpadu.

Emotion in Game

Untuk memahami lebih jauh soal Cerita dalam Game (baik Naratif ataupun Kisah Bermain) kita perlu mengerti, apa sebenarnya yang dibawa oleh Cerita itu.

Mundur sedikit ke masa-masa prasejarah. Manusia-manusia awal memahami dunianya melalui pengalaman, ia akan berburu untuk mendapatkan makanan dan harus bisa menghindari pemangsa primordial seperti, katakanlah, macan bergigi pedang (sabretooth tiger).

Tapi jika manusia semata-mata belajar dari pengalaman dirinya sendiri, kemungkinan besar manusia akan punah. Sebagai bentuk mempertahankan diri keluarga dan sukunya muncul lah bentuk-bentuk cerita.

Dengan bercerita soal pengalamannya menghindari binatang buas, seorang pemburu bisa mengajarkan anak-anaknya cara menghindar yang sama. Binatang apa yang perlu dihindari dan lain sebagainya.

Selain cerita, di waktu senggang, pemburu akan bermain dengan anak-anaknya, berpura-pura sebagai binatang buas dan mengajarkan kemampuan dasar untuk menghindar dari binatang buas tanpa harus bertemu binatang buas sungguhan.

Perhatikan bahwa kedua hal itu, cerita dan bermain, dipadukan menjadi sebuah pengalaman yang kaya. Sang Anak tahu kisah ayahnya soal monster besar yang giginya tajam, dan saat bermain mereka merasakan pengalaman serupa (namun jauh lebih aman) seperti yang dirasakan ayahnya saat dikejar binatang buas itu.

Dua Tipe Emosi

Dan Cook, Chief Creative Officer Spry Fox, menampilkan esai yang menarik soal emosi dalam game. Pada dasarnya ia mencoba mendefinisikan dua tipe emosi yang bisa dirasakan manusia.

<http://www.lostgarden.com/2011/07/shadow-emotions-and-primary-emotions.html>

Kedua tipe emosi itu adalah:

- Shadow Emotion
- Primary Emotion

Shadow Emotion, adalah emosi yang muncul sekejap saat menghadapi situasi tertentu. Contohnya, saat kita berjalan dan melihat seekor anjing, muncul emosi yang beragam tergantung pengalaman di masa lalu. Jika pernah digigit anjing, mungkin emosi yang muncul adalah takut. Namun jika pernah memelihara anjing yang sangat disayang, lalu suatu hari anjing itu mati karena sakit, bisa jadi emosi yang muncul justru haru.

Shadow Emotion ini adalah apa yang berusaha untuk ditampilkan para pembuat kisah. Mereka yang membuat cerpen, novel atau film pada dasarnya berusaha membangkitkan Shadow Emotion.

Shadow Emotion bukanlah emosi palsu, reaksi yang dirasakan saat menonton sebuah film yang

bagus, adalah reaksi yang nyata. Bisa jadi seseorang akan menangis, tertawa atau bahkan takut saat menonton film.

Ini juga muncul saat bermain game.

Emosi tipe ini dibantu oleh pengalaman menikmati media yang menyeluruh. Jika bicara novel, ini mencakup pilihan kata yang digunakan hingga hal-hal 'bawah sadar' seperti cover buku, kualitas kertas dan lain sebagainya.

Jika bicara film, maka soundtrack yang digunakan, akting yang ditampilkan hingga tata cahaya dan visual film itu akan sangat membantu membentuk Shadow Emotion.

Jika bicara game, ini artinya visual, grafis, soundtrack dan platform tempat game itu dimainkan akan berpengaruh. Memainkan game Need for Speed di handphone dengan di konsol tentu akan memberi Shadow Emotion yang berbeda.

Primary Emotion, The Power of Game

Tapi ada satu hal yang dimiliki game yang sulit (nyaris tidak mungkin?) didapatkan dari film dan novel adalah emosi primer ini.

Emosi primer muncul dari pengalaman sesungguhnya. Artinya, emosi primer juga bisa muncul dari pengalaman bermain.

Mudahnya, coba ingat emosi apa yang terasa saat bermain game sepakbola lalu kalah. Coba ingat apa sensasi yang muncul saat bermain tetris dan muncul balok panjang yang akan menghilangkan banyak baris sekaligus.

Dari mana emosi primer ini muncul dalam sebuah game? Ia tidak hadir dari grafis yang bagus atau naratif game itu, ia hadir dari inti game tersebut: mekanik game.

Kembali ke permainan 'tradisional' yang dilakukan para pemburu di masa prasejarah. Emosi muncul dari mekanik kejar-kejaran yang dilakukan, anak-anak merasa degup jantungnya berdebar saat dikejar, merasakan sensasi senang jika berhasil menghindari kejaran atau berdebar-debar saat bersembunyi dari pengejar.

Mekanik game itu sederhana: kejar dan tangkap. Tapi emosi yang muncul bisa dahsyat. Mungkin itu mengapa dari dulu sampai sekarang, permainan petak umpet dan kejar-kejaran akan selalu ada.

Dreaming of A Good Game

Indonesia punya potensi besar untuk menghasilkan game yang menakjubkan. Namun untuk itu, pembuatnya perlu memahami terlebih dahulu apa yang menjadikan sebuah game menakjubkan.

Ini bukan soal grafis kelas atas atau cerita yang memukau. Hal-hal itu memang bisa membantu, namun hal yang utama adalah menghadirkan pengalaman bermain yang menakjubkan. Dan pengalaman bermain itu muncul dari emosi yang dirasakan saat bermain.

Pertama, bidiklah Primary Emotion apa yang ingin dicapai oleh game tersebut berdasarkan

mekanik yang dirancang.

Kedua, dukung mekanik dan Primary Emotion tadi dengan rancangan User Experience yang komplit. Artinya gambar, suara dan lain sebagainya.

Ketiga, susun sebuah cerita yang bisa membangkitkan Shadow Emotion yang melengkapi dan mendukung Primary Emotion tadi.

Contoh yang menarik adalah pengalaman Dan Cook dari Spry Fox saat membuat game Triple Town. (<http://www.lostgarden.com/2011/10/triple-town-beta-now-with-bears.html>)

Percayalah, bahwa game memiliki potensi sebagai sebuah media yang membangkitkan emosi yang jauh lebih besar dari media seperti novel atau film.

Bacaan lanjutan:

<http://www.stephanebura.com/emotion/>

http://www.jnd.org/dn.mss/emotional_desig.html

(Disusun oleh Wicak Hidayat dari sumber-sumber yang sudah disebutkan di atas untuk konferensi Indonesia Bermain, Bandung 23 Oktober 2011)

Wicak Hidayat adalah penulis bidang teknologi informasi. Ia telah menulis seputar teknologi sejak 2003 hingga 2011 di detikINET (bagian dari detikcom). Mulai November 2011, Wicak Hidayat adalah Editor di KompasTekno. Ia juga telah menerbitkan beberapa buku dengan tema IT, termasuk di antaranya Di Balik Kisah Hacker Legendaris (2007). Penggemar game ini bisa dipantau melalui blog wicakhidayat.wordpress.com dan account twitter [@wicakhidayat](https://twitter.com/wicakhidayat)