

PSIKOLOGIS PADA GAMERS KETIKA MEMAINKAN *SURVIVAL HORROR GAME* “CLOCK TOWER: THE FIRST FEAR”

Raden Mutiara Cinta Khatulistiwa¹, Wegig Murwonugroho²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Trisakti

e-mail: mutiara_cinta2011@yahoo.co.id¹, wegig@trisakti.ac.id²

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui psikologis pada *gamers* ketika memainkan *survival horror game* “Clock Tower: The First Fear” berdasarkan level ketakutan yang ada menurut beberapa ahli psikolog. *Game* tersebut hanya dapat dimainkan oleh *single player* atau satu orang. Pada saat *gamers* memainkan *game* “Clock Tower: The First Fear”, di beberapa bagian *scene* akan membuat *gamers* merasa penasaran, tegang, takut dan terkejut. Pada *scene* itulah yang membuat berbagai macam sensasi ketakutan yang akan dirasakan, karena didukung dengan latar tempat, karakter, *background music* dan *sound effect* yang melengkapi di setiap *scene*. Hal yang paling penting adalah konsep cerita pada *game* “Clock Tower: The First Fear” yang akan membuat *game* ini memiliki identitas tersendiri. Pada *game* “Clock Tower: The First Fear” juga memiliki aturan main, yaitu memecahkan teka-teki atau masalah yang tersembunyi di setiap tempat atau ruangan. Hal di atas, *game* “Clock Tower: The First Fear” telah melengkapi suasana menyeramkan. Karena *game* tersebut merupakan *game* bergenre horor. Di setiap *scene* memiliki tingkat keseraman yang berbeda-beda. Maka dari itu, dilakukannya penelitian mengenai di bagian *scene* mana saja yang akan membuat para *gamers* merasakan sensasi menyeramkan ketika memainkan *game* “Clock Tower: The First Fear”. Penelitian ini menggunakan metode Halliday yang memiliki tiga meta fungsi bahasa, yaitu fungsi ideasional, fungsi interpersonal, dan fungsi tekstual.

Kata Kunci: Psikologis *Gamers*, Elemen-Element *Horror Game*, *Survival Horror Game*, *Level* Ketakutan

PENDAHULUAN

Masing-masing individu memiliki karakteristik kepribadian tersendiri. Pembawaan yang mencakup dalam pikiran, perasaan, dan tingkah laku merupakan karakteristik seseorang yang menampilkan cara beradaptasi dan berkompromi dalam kehidupan (Minderop, 2010). Psikologis seseorang juga dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, dan bisa jadi di era modern ini yang serba canggih dengan disuguhi 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* yang menjadi favorit di kalangan *gamer* adalah *game* bergenre *horror*. Fitur dari *game* ini berupa misteri/teka-teki, petunjuk, dan

jumpscare, yaitu dimana pemain akan dikejutkan dengan suara, objek bergerak dan sebagainya (David, 2016).

Game Horror adalah sebuah permainan yang berfokus pada bagaimana pemainnya bertahan karena terbatasnya sumber daya, mengumpulkan benda (*item*) untuk membuka lokasi baru, atau menyelesaikan teka-teki pada saat yang bersamaan *game* akan terus mencoba menakut-takuti karakter pemain (Zihni, Husni, Ibrahim, 2015). Termasuk *game* "Clock Tower: The First Fear" di mana pemain akan mengontrol karakter utama bernama Jennifer Simpson. Jennifer dan temannya, yaitu Anne, Laura, dan Lotte yang merupakan anak adopsi Ny. Mary Barrows. Saat ketiga teman Jennifer menghilang di *mansion* milik Ny. Mary Barrows, karakter pemain akan menelusuri setiap ruangan di *mansion*, hingga terjadi hal buruk yang tidak terduga. *Game* "Clock Tower: The First Fear" merupakan *game survival horror* yang mengeksplorasi rasa takut manusia akan gelap, *jumpscare*, hal-hal yang mengandung *gore*, dan mistik (Perron, 2009).

KAJIAN TEORI

Psikologis Gamers Ketika Bermain Game Horror

Penelitian oleh Madsen menyatakan bahwa *game bergenre horror* memberikan efek ketakutan pasif atau tidak langsung sehingga pemain *game* tersebut memberikan interaktivitas yang merangsang respon rasa takut (David, 2016: 168).

Horor di dalam *game* dapat dibagi menjadi 6, yaitu: (Million, Pragantha, Andana, 2018, 159-160).

- a. *Jump Scare* (Menakuti)
Cara menakuti paling utama karena ketika sesuatu yang tidak diharapkan muncul secara cepat dan dekat, otak akan langsung mengeluarkan respon *flight or fight*.
- b. *Anticipatory Panic* (Mengantisipasi Kepanikan)
Horror yang dirasakan ketika waktu yang dimiliki semakin sedikit walaupun masih banyak hal yang harus dikerjakan.
- c. *Disgust* (Menjijikan)
Sebuah horor yang disebabkan oleh sesuatu yang tidak seharusnya dilihat atau dinikmati.
- d. *Atmospheric Horror* (Atmosfer yang Mengerikan)
Horor yang mengeksplorasi lingkungan yang ada di dalam dunia *game* sehingga pemain merasakan sesuatu yang mengganjal ketika berada di dalam lingkungan tersebut.
- e. *Fear of the Self* (Takut Akan Diri Sendiri)
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)
Semakin sedikit yang dimengerti maka semakin besar ketakutan yang dimiliki.

Tingkat Ketakutan yang Mempengaruhi Emosi

Skala 1 hingga 10 "Level of Fear" yang terdiri dari Intensitas Emosional, mewakili seberapa banyak ketakutan atau ketenangan pemain. Besar *level* tersebut

mengikuti kategorisasi emosi yang diusulkan oleh Shaver et al. (2001): (Ntokos, 2018).

- a. *Level 1 - Calmness (Ketenangan)*
Kondisi mental ketenangan pikiran pemain, ketika dia tidak gelisah atau terganggu oleh rangsangan eksternal.
- b. *Levels 2 to 4 - Anxiety (Kecemasan)*
Perasaan tidak nyaman, seperti khawatir atau takut yang bisa ringan atau parah. *Level 2, nervousness* (kecemasan ringan). Pemain tertarik akan jalan cerita selanjutnya, tetapi tidak tahu banyak informasi. *Level 3, vigilance* (kecemasan sedang). Ketakutan mulai bertambah, dan pemain harus sadar akan lingkungan sekitar. *Level 4, restlessness* (kecemasan parah). Ketakutan secara adaptif (menyesuaikan diri) yang akan memberi masalah pada pemain, sehingga harus memperhatikan lingkungan di sekitarnya.
- c. *Level 5 to 6 - Stress (Tekanan)*
Stres adalah orang menjadi stres setelah terjadinya rangsangan eksternal. *Level 5, tense* (tekanan ringan). Pemain takut apa yang tidak bisa dia jelaskan dari kondisi lingkungan sekitar. *Level 6, distress* (tekanan parah). Situasi ketakutan mulai menghilangkan alasan dan logika dari pemain yang membuat naluri bertahan hidup mulai muncul.
- d. *Level 7 to 8 - Fear (Ketakutan)*
Ketakutan biasanya dikonseptualisasikan sebagai sesuatu yang adaptif, dapat berubah berdasarkan konfrontasi dengan rangsangan yang mengancam, dan elemen-elemen berbahaya yang memaksa seseorang untuk mengubah perilakunya.
Level 7, Fright (ketakutan ringan). Naluri untuk bertahan hidup dan refleks yang cepat menggantikan penalaran dan logika. *Level 8, dread* (ketakutan parah). Pemain tidak terlalu fokus saat terdeteksi oleh monster atau bahaya yang akan mengintai di sudut manapun.
- e. *Level 9 – Terror (Kengerian)*
Perasaan takut yang intens atau ekstrim. Biasanya, ketika monster mengetahui keadaan kita, mengejar kita, berteriak kepada kita, atau menunjukkan pola serangan yang tidak diketahui yang dapat meningkatkan refleks kita secara maksimal.
- f. *Level 10 – Panic (Kepanikan)*
Menderita perasaan panik akan mengakibatkan kehilangan akal sehat dan keterampilan logisnya, menggantinya dengan agitasi panik, yaitu *fight-or-flight* (bertarung atau melarikan diri). Bahaya yang diberikan kepada karakter pemain yang membawanya ke situasi hidup atau mati.

Survival Horror Game

Dalam *game horror* biasanya karakter dibuat terasa agak lebih lemah dibandingkan karakter pada *game action* pada umumnya karena adanya keterbatasan-keterbatasan tertentu mengenai *health*, kecepatan, jarak pandang, sumber cahaya, dan lain-lain. (Zihni, Husni, Ibrahim, 2015).

METODOLOGI

Metode ini menggunakan metode Halliday yang mengemukakan tiga meta fungsi bahasa, yang berhubungan dengan penggunaan bahasa dalam proses sosial di dalam suatu masyarakat antara lain: (Tamarin, 2018).

- a. Fungsi ideasional (*ideational function*)
Mengungkapkan ide, gagasan, dan isi pikiran, serta untuk merefleksikan realitas pengalaman partisipannya. Fungsi Ideasional terbagi menjadi dua,

yaitu Metafungsi Eksperimensial (pengalaman yang dirasakan) dan Metafungsi Logikal (logika, makna, dan arti).

- b. Fungsi interpersonal (*interpersonal function*)
 Membangun dan memelihara hubungan sosial untuk mengungkapkan peranan-peranan sosial dan peranan komunikasi yang diciptakan oleh bahasa itu sendiri. Fungsi interpersonal terbagi menjadi dua, yaitu Metafungsi Interaksional (interaksi antar subjek) dan Metafungsi Transaksional (informasi dan objek).
- c. Fungsi tekstual (*textual function*)
 Menyediakan kerangka, wacana yang relevan terhadap situasi pada lokasi dan objek.

PEMBAHASAN

Tabel 1. *Scene-scene* pada game "Clock Tower: The First Fear" yang membuat pemain merasakan berbagai macam ketakutan. (Sumber : Fandom "Clock Tower: The First Fear" (Blog))

Fungsi Ideasional		
	Eksperimensial : Jennifer telah ditemukan oleh Scissorman. Hal tersebut memberi kesan kepada pemain bahwa pemain mengalami <i>Anticipatory Panic</i> (mengantisipasi Kepanikan).	Logikal : Tempat dengan lorong gelap dengan pencahayaan sedikit serta desain ruangan yang terlihat tua memberi efek <i>Atmospheric Horror</i> (atmosfer yang mengerikan).

Pada tabel 1, pemain akan merasakan pengalaman dan membuat logika bermain ketika mendapati permasalahan antar subjek di beberapa lokasi.

Tabel 2. Interaksi yang terjadi selama permainan berjalan pada game "Clock Tower: The First Fear". (Sumber : Fandom "Clock Tower: The First Fear" (Blog))

Fungsi Interpersonal		
	Interaksional : Mary Barrows (tokoh antagonis) mencoba membunuh Jennifer. Sedangkan Jennifer berusaha melepaskan cengkraman Mary Barrows.	Transaksional : Mary Barrows bersembunyi di balik tembok dan mulai menyerang Jennifer. Jennifer terkejut ketika Mary Barrows mencekik leher Jennifer dari belakang.

Pada tabel 2, adanya interaksi antar subjek pada lokasi dan kejadian tertentu.

Tabel 3. Tanda dan makna di situasi dan lokasi tertentu pada game "Clock Tower: The First Fear". (Sumber : Fandom "Clock Tower: The First Fear" (Blog))

Fungsi Tekstual		
Lokasi : 	Objek : 	Objek yang dipegang Jennifer merupakan Demon Idol, patung yang akan menjadi kunci menuju tempat tersembunyi. Di bawah lantai dengan gambar simbol bintang yang berada di ruangan pemujaan merupakan tempat tersembunyi berada.

Pada tabel 3, adanya interaksi antara subjek dan objek pada lokasi tertentu.

Level/ ketakutan yang dirasakan ketika bermain game "Clock Tower: The first Fear"

Berikut merupakan *level* ketakutan yang akan dirasakan oleh pemain bila bermain game "Clock Tower: The first Fear":

a) *Level 1 - Ketenangan*



Gambar 1. Menunggu tuan Barrows di ruang tunggu. (Sumber: *Screenshot Youtube, 2020*)

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

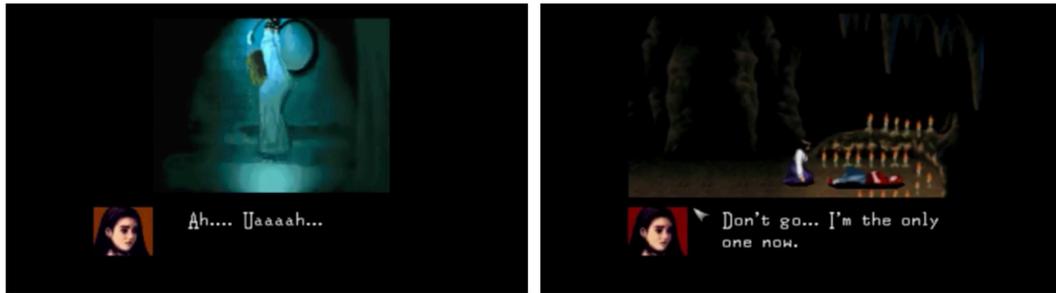
b) *Levels 2 to 4 – Kecemasan*



Gambar 2. Teman-teman Jennifer menghilang. (Sumber: *Screenshot Youtube, 2020*)

Saat Jennifer mencari nyonya Barrows di ruangan lain dan tiba-tiba Jennifer mendengar teriakan teman-temannya, lalu menghampiri mereka ke ruang tunggu. Di situasi itulah pemain merasa cemas ketika teman-teman Jennifer menghilang.

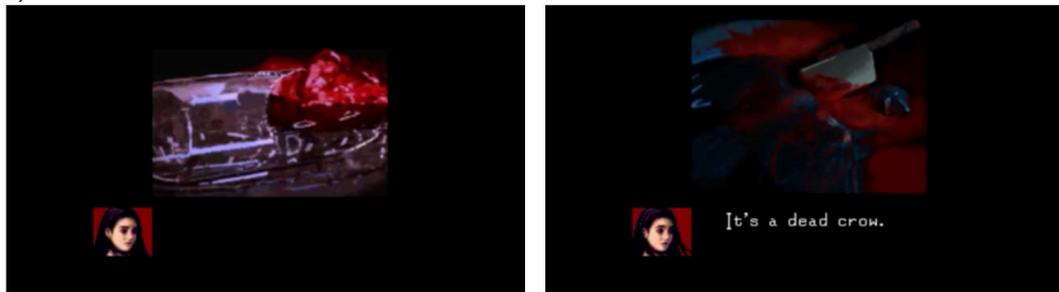
c) Level 5 to 6 - Tekanan



Gambar 3. Jennifer menemukan mayat teman-temannya. (Sumber: Screenshot Youtube, 2020)

Pemain akan merasa terkejut ketika melihat mayat teman-teman Jennifer. Kemudian pemain merasa tertekan atas kejadian yang menimpa teman-teman Jennifer karena ketidaktahuan penyebab mereka mati mengengaskan.

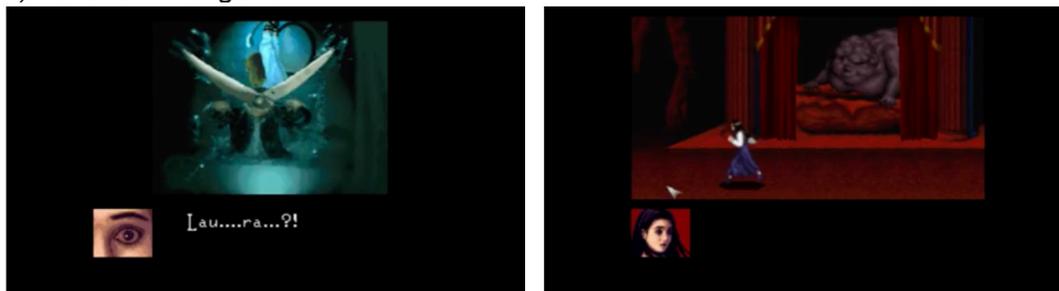
d) Level 7 to 8 – Ketakutan



Gambar 4. Jennifer dikejutkan benda-benda aneh. (Sumber: Screenshot Youtube, 2020)

Bangkitnya rasa ketakutan yang dirasakan oleh pemain ketika melihat daging atau darah yang bergelimang.

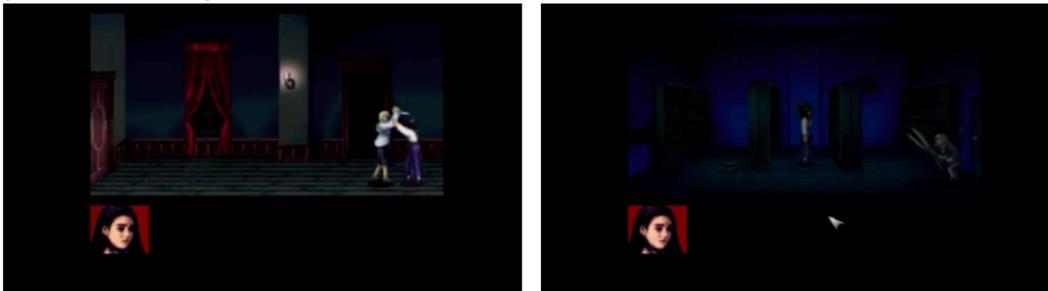
e) Level 9 – Kengerian



Gambar 5. Jennifer dikejutkan tokoh-tokoh antagonis. (Sumber: Screenshot Youtube, 2020)

Pemain tanpa sadar dan tidak mengetahui sebelumnya bila Jennifer akan dikejutkan oleh musuh-musuh di beberapa ruangan. Hal ini pemain merasa ngeri dengan munculnya keadaan para musuh secara tiba-tiba.

f) Level 10 – Kepanikan



Gambar 6. Musuh-musuh menyerang Jennifer secara tiba-tiba. (Sumber: *screenshot* Youtube, 2020)

Perasaan panik mulai menghantui pemain dikarenakan munculnya para musuh dan mulai menyerang Jennifer secara tiba-tiba.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Setelah melakukan pencocokan adegan atau *scene* di dalam *game horror* "Clock Tower: The First Fear" dengan *level-level* ketakutan skala 1 sampai 10 yang dapat disimpulkan bahwa pemain akan merasakan semua *level* ketakutan dalam satu jalan cerita pada *game horror* tersebut. Walaupun *game horror* tersebut merupakan *game* yang sudah lama sejak tahun 1995, tetapi *game* tersebut mampu menciptakan suasana mengerikan. Hal tersebut memberi gambaran bahwa bila ingin menciptakan *game* atau cerita *horror* yang menakutkan sekaligus menarik, hal yang diutamakan ialah mampu mengasah psikologis seseorang akan ketakutan yang ada pada *game* yang dirancang. *Game* yang dirancang harus mampu memiliki narasi, karakter, latar tempat, efek suara, dan *background music* yang cocok untuk *game* ber *genre horror*.

DAFTAR PUSTAKA

David. (2016). Perancangan Game Mobile Android Bergener Horror. CogITo Smart Journal, Vol.2 No. 2, 167. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Pontianak.

Tamarin, M. (2018). Konstruksi realitas perempuan di media suara ntb. Vol.10 No.1, 32-48.

Million, Marveen Pragantha, Jeanny Andana, Darius. (2018). Pembuatan Game Survival Horror "Unlit World" Pada Platform Windows. Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi, Vol.6 No.2, 158-162. Universitas Tarumanagara.

Minderop, Albertine. (2010). *Psikologi Sastra*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Ntokos, Konstantinos. (2018). "Level of Fear": Analysis of Fear Spectrum Into a Tool To Support Horror Game Design for Immersion and Fear. An International Journal (CGDEIJ), Vol. 1 No. 33-43. Solent University of Southampton, Southampton, United Kingdom.

Perron, Bernard. (2009). Horror video games : essays on the fusion of fear and play. 242- 251. North Carolina : McFarland & Company.

Zihni, Abdillah Husni, Muhammad Ibrahim, Imam. (2015). VIRTUAL REALITY HORROR GAME : SIEUN. eProceedings of Applied Science. Vol.1 No.2, 1094-1095. Universitas Telkom.