

Analisis Struktur Naratif dalam Adaptasi Perang Paregreg dan Studi Kasus *Video Game Ace Combat*

Marcel Gowidjaja

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
mm70074@student.uph.edu

Naldo Yanuar Heryanto

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
naldo.heryanto@uph.edu

ABSTRAK

Dalam segala jenis media, cerita merupakan sebuah bagian yang penting untuk menuturkan pesan yang diinginkan. Cerita-cerita yang ada di media tersebut terstruktur dengan sedemikian rupa untuk membantu penuturan cerita agar lebih baik dan menarik bagi pengguna media tersebut. Penceritaan juga harus memerhatikan nuansa dalam cerita tersebut dan sebuah cerita dapat memiliki bentuk yang berbeda apabila diceritakan dengan metode tertentu. Isi dari jurnal ini berusaha untuk menganalisis perbandingan antara adaptasi sejarah Indonesia dengan video *game* yang sudah ada, dan melihat perbedaan mereka dengan Petal Storytelling dan Hero's Journey.

Kata Kunci: Penceritaan, Hero's Journey, Metode Petal, Cerita, Video *Game*

PENDAHULUAN

Dalam wawancara Jonathan Gotschall, cerita merupakan salah satu bagian yang penting dalam kehidupan manusia (Volland, 2013). Dia menyatakan bahwa komunikasi antar manusia pada dasarnya adalah pergantian cerita satu sama lain atau pengalaman mereka dalam cerita tertentu. Dalam segala macam rana penulisan yang bahkan bukan merupakan fiksi, penulis harus memerhatikan bagaimana dia menggabungkan fakta-fakta yang dia kumpulkan sebagai satu naratif yang menarik untuk pembaca. (Konnikova, 2012) Dengan ini, jelas bahwa metode penceritaan merupakan salah satu bagian integral dalam penceritaan berbagai hal (Gotschall, 2013).

Dalam berbagai jenis media, penulisan cerita merupakan salah satu komponen yang penting dalam naratif yang dipresentasikan oleh media tersebut. Penulisan naratif dapat menggunakan berbagai metode, dengan salah satunya teori the Hero's Journey. The Hero's Journey adalah sebuah teori yang pertama kali diketuskan oleh Joseph Campbell. Menurut Joseph Campbell, perjalanan seorang karakter dalam cerita dapat dibagi menjadi tiga babak, *The Departure*, *The Initiation*, dan *The Return*. (Campbell, 1968) Ketiga babak ini berputar kepada penjelajahan karakter utama dalam dunia yang tidak dia kenal. Metode penceritaan ini banyak muncul dalam mitologi lama, dan juga dalam berbagai franchise terkenal.

Selain dengan menggunakan Hero's Journey, ada berbagai macam metode penceritaan lain yang bisa menciptakan struktur naratif yang berbeda. Berbagai contoh dalam struktur naratif yang berbeda adalah Sparklines, in medias res,

Petal, dan the Mountain. Metode penceritaan ini banyak memiliki cara penulisan yang berbeda, dengan fokus-fokus yang berbeda juga (Sparkol, 2018).

Video game juga memerlukan struktur naratif, apalagi mengangkat cerita historis seperti Perang Paregreg. Dikarenakan kisah sejarah ini memiliki berbagai pandangan-pandangan yang berbeda, cerita perang Paregreg bisa diceritakan dengan berbagai metode penceritaan. Dengan adanya penceritaan dari Kertagrata, dan penceritaan dari Ying Yai She Lan, banyak metode penceritaan dapat diaplikasikan dan dapat merubah pandangan pemain kepada cerita Perang Paregreg itu sendiri (Putri, 2018).

Dalam adaptasi *video game* yang berdasarkan Perang Paregreg ini, pandangan akan diambil dari pandangan karakter utama, dan pandangan orang di sekitar dia. Konflik yang terjadi antara Bhre Wirabumi dan Wikramawardhana akan disajikan dalam bentuk dokumentari perang yang menjelaskan peran karakter utama dan bagaimana kedua pihak berperang kepada satu sama lain.

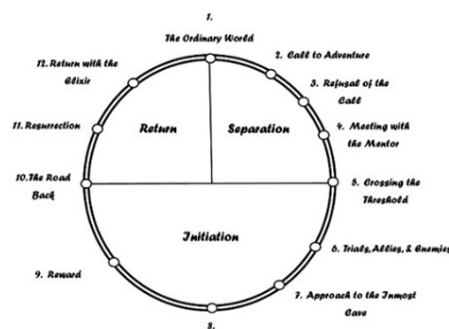
Analisis dalam adaptasi cerita sejarah Indonesia ini melihat berbagai teori yang ada dicermati oleh penulis dan membandingkannya kepada studi kasus *video game*. Jurnal ini juga bertujuan untuk memberikan analisis metode penceritaan ini sebagai salah satu cara untuk membantu pelajar mengerti struktur cerita yang ada di media tertentu.

KAJIAN TEORI

Hero's Journey

Teori Joseph Campbell yang bernama "Hero's Journey" yang diutarakan dia dalam buku "*The Hero with a Thousand Faces*" dipengaruhi oleh psikologi analitikal oleh Carl Jung, sebuah psikoanalisis Swiss. Carl Jung juga terinspirasi dari Sigmund Freud, penemu psikoanalisis (Campbell, 2020). Dalam buku Joseph Campbell, Joseph Campbell menjelaskan pola naratif Hero's Journey sebagai perjalanan seorang protagonist yang berasal dari dunia yang biasa, menjelajahi dunia yang luar biasa, dan setelah menjelajahi dunia tersebut dan setelah melewati rintangan, memberikan kekuatan yang dia dapati ke dunia biasanya.

Dalam teori ini, Joseph Campbell meminjam nama monomyth dari buku Finnegans Wake yang ditulis oleh James Joyce. Monomyth atau Hero's Journey memiliki berbagai babak yang menjadi tahapan utama dalam sebuah struktur naratif suatu cerita (Campbell, 1968).



Gambar 1 Struktur Naratif Hero's Journey (Sumber: Grand Valley State University, 2021)

- **Act 1 The Departure**

Dalam tahap ini, karakter memulai perjalanan mereka dengan menggunakan berbagai alasan yang meminta karakter untuk memulai perjalanan. Dalam babak pertama ini, banyak elemen yang digunakan sering terlibat dengan bantuan kepada karakter utama tertentu untuk terbiasa dengan dunia barunya.

- **Act 2 The Initiation**

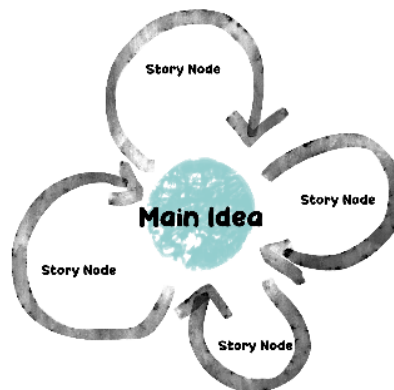
Tahap ini banyak menampilkan konflik utama dan konflik lain yang dihadapi oleh karakter utama, dengan menggunakan dunia baru yang dimasuki karakter utama, pengertian karakter yang masih sedikit kepada sirkumstansi dan dunia baru yang dimasukinya, ataupun dikarenakan ketidakmauan karakter sendiri. Babak kedua ini biasanya berakhir dengan karakter utama yang berhasil melewati rintangan utama dalam dunia tersebut, dan berhasil mendapatkan hadiah.

- **Act 3 The Return**

Dalam babak ketiga, karakter utama kembali ke dunia aslinya, terkadang membawa pengetahuan dari perjalanan mereka. Babak ini juga berakhir dengan karakter utama kembali tanpa membawa apa-apa setelah resolusi konflik tersebut.

Petal

Metode penceritaan dalam metode Petal berputar kepada penceritaan yang berfokus keadasatu objek dalam cerita tersebut. Banyak metode penceritaan ini muncul dalam dokumenter, seri cerita di internet yang ada di seri Beholders, dan beberapa film seperti *Love Actually* pada tahun 2003 (Sparkol, 2018).



Gambar 2 Petal Storytelling (Sumber: Dokumentasi pribadi)

METODOLOGI

Jurnal menerapkan metode studi pustaka dan observasi langsung. Penulis menganalisis cerita Perang Paregreg dan membandingkannya kepada berbagai pandangan yang ada di masa tersebut. Dengan perbandingan tersebut, penulis juga menarik cerita-cerita lain dari berbagai franchise yang ada untuk memperkuat metode penceritaan tersebut. Hasil akhir dari eksplorasi ini menentukan bagaimana kesimpulan dan saran akan terbentuk dalam akhir jurnal.

PEMBAHASAN

Perang Paregreg yang menjadi dasar dari adaptasi cerita video *game* untuk karya penulis memiliki berbagai sudut pandang yang merekam kejadian tersebut. Perang yang terjadi pada masa Kerajaan Majapahit ini bermula pada kebencian

Bhre Wihrabumi dan Wikrawardhana direkam Pararaton, sebuah kitab yang menjelaskan tentang sejarah kerajaan Singosari dan berbagai kerajaan pada masa tersebut, dan juga sebuah kitab Yingyai Shelan, sebuah jurnal yang disimpan oleh Ma Huan, sekretariat Zheng He yang terkenal sebagai penjelajah dari Cina pada masa tersebut (Yuna, 2021).

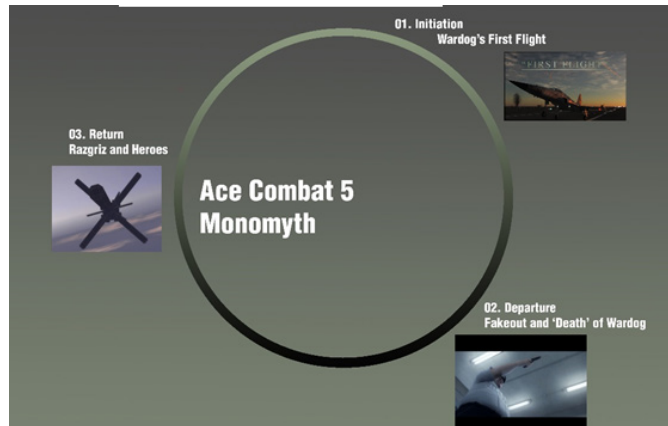
Dikarenakan adanya perbedaan pandangan kepada Perang Paregreg, adaptasi karya penulis banyak menggunakan gabungan dari ketiga metode penceritaan yang sudah dijelaskan. Dengan rekaman yang juga tidak terlalu jelas pada masa perang tersebut, adaptasi masa sejarah ini menarik kejadian pada era modern. Oleh karena itu, adaptasi masa ini banyak dipengaruhi oleh berbagai media yang sudah menggunakan teknik penceritaan yang disebut di atas sebagai referensi untuk membasiskan struktur naratif adaptasinya.

Salah satu media yang menggunakan metode Hero's Journey yang direferensikan penulis adalah seri Ace Combat, sebuah franchise yang dipublikasikan oleh Bandai Namco. Ace Combat adalah sebuah seri video *game* yang berfokus kepada peperangan di udara dan drama antara negara dalam sebuah dunia fiksi yang dimodelkan berdasarkan dunia asli. Penggunaan Hero's Journey paling jelas adalah dalam Ace Combat 5, yang memulai ceritanya dengan karakter utama yang baru memasuki rana perang udara.

Struktur naratif dalam Ace Combat 5 yang menggunakan Hero's Journey juga didukung oleh penggunaan mitos fiksi dalam *game* tersebut yang bernama Razgriz, sebagai referensi kepada perjalanan karakter utama yang memulai perjalanannya sebagai orang baru yang memasuki dunia peperangan udara, dan setelah melewati masa yang menyulitkannya seperti dituduh mengkhianati negara, kembali ke peperangan dengan menggunakan nama baru dan menyelesaikan konflik dengan nama baru.

Penggunaan mitologi fiksi dalam dunia Ace Combat yang menjelaskan tentang reinkarnasi sebuah figur yang akan menjadi penyelamat dunia, mirip dengan berbagai elemen mitos dalam dunia asli. Dalam buku *The Hero with A Thousand Faces* karya Joseph Campbell, banyak mitologi yang ada di sejarah menggunakan Hero's Journey dalam struktur naratifnya.

Dalam kasus Ace Combat 5, hal ini dimungkinkan dikarenakan pandangan pemain banyak dihabiskan dengan kelompok skuadron mereka, dan dikarenakan hal tersebut, Hero's Journey merupakan struktur naratif yang bisa dirujuk dalam cerita yang dialami pemain.

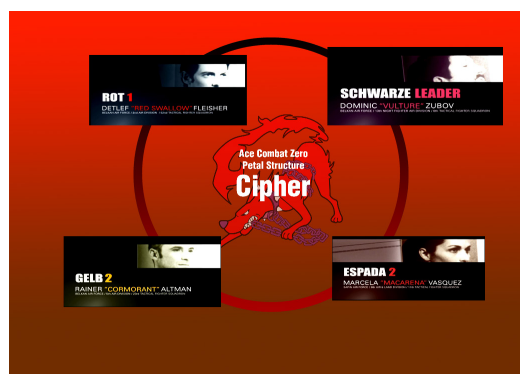


Gambar 3 Monomyth AC5 (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Lain hal yang terjadi di video *game* Ace Combat Zero, sebuah prequel untuk Ace Combat 5. Ace Combat Zero disajikan dalam bentuk dokumenter yang berfokus kepada Perang Belka, yang terjadi 15 tahun sebelum Ace Combat 5. Hal yang menarik dari Ace Combat Zero adalah fokusnya kepada karakter utama dalam *game* tersebut, dan bagaimana dia mempengaruhi lawan dan temannya.

Struktur naratif dalam Ace Combat Zero masih mengikuti monomyth yang ada di *game* sebelumnya, tetapi lebih mengikuti pengaruh karakter utama yang ada bertempur dengan karakter utama tersebut, dan dalam *game*, hal ini muncul sebagai wawancara dengan berbagai karakter tersebut. Struktur naratif yang berputar kepada salah satu objek tertentu ini, biasanya disebut struktur naratif Petal, dimana sebuah objek utama menjadi fokus dalam naratif tersebut.

Walaupun ada interaksi antara pemain dengan karakter-karakter tersebut, interaksi yang dialami pemain hanya sebatas dalam medan tempur. Hal ini membatasi keterlibatan pemain dalam mempengaruhi cerita karakter-karakter tersebut, tetapi dengan wawancara yang muncul dalam *cutscene game* tersebut, mereka bisa berempati kepada karakter-karakter lawan yang mereka temui dalam cerita tersebut.



Picture 2.2 Petal Structure AC0 (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Hal ini diaplikasikan kepada proyek adaptasi Perang Paregreg ini, dengan meletakkan pemain bukan sebagai bagian dari Istana Barat ataupun Timur,

melainkan memegang posisi tentara bayaran yang bisa mengikuti perang Paregreg dalam berbagai pihak. Hal ini dilakukan agar perang tersebut tidak memiliki bias kepada satu pihak, melainkan membiarkan pemain mengalami cerita ataupun keluh kesah masing-masing pihak itu sendiri. (Shah, 2005) Dengan format cutscene yang menggunakan dokumenter, pemain dapat melihat bagaimana aksi mereka dalam *game* tersebut mempengaruhi dunia sekitar mereka.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Analisis dari kajian teori dan perbandingan ini menunjukkan bahwa struktur naratif yang berfokus kepada satu karakter dan perjalanan mereka, atau struktur naratif Petal yang berfokus kepada satu karakter dan pengaruh mereka kepada orang lain dapat merubah pandangan cerita. Dalam pembentukan struktur cerita, struktur naratif memainkan peran penting dalam membentuk cerita yang menarik, dan apabila digunakan dengan benar dapat menarik empati dari pemain ataupun pembaca. Cerita yang bertema militer yang terlalu terfokus kepada satu sisi tanpa menunjukkan bagian lain dari musuh yang mereka lawan dapat terkesan satu dimensi. Dalam cerita yang menggunakan tema perang sebagai salah metode untuk mengangkat cerita tentang sifat manusia dalam perang itu sendiri, penggunaan struktur naratif Petal sangat dianjurkan untuk memastikan seluruh pihak memiliki sisi manusiawi (Welch, 2014).

Penggunaan kedua teori yang digunakan dalam adaptasi sejarah Indonesia ini dapat digunakan sebagai sebuah template untuk mahasiswa. Penggunaan teori-teori ini dapat menjadi dasar dalam cerita yang akan dibuat oleh siapapun yang beraspirasi untuk membentuk sebuah cerita. Penjabaran teori yang dijelaskan dalam jurnal ini juga dapat menjadi dasar analisis berbagai media, dan cerita-cerita yang ada di media tersebut. Penelitian yang menggunakan teori-teori yang diatas juga dapat memudahkan usaha adaptasi sejarah, dengan menggunakan teori tersebut untuk dapat membagikan berbagai tahap dalam sebuah kejadian sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

Campbell, Joseph. *The Hero's JOURNEY: Joseph Campbell on His Life and Work*. United States: Joseph Campbell Foundation, 2020. New York

Campbell. *The Hero with a Thousand Faces*. 1968. New York: Pantheon Books

Gottschall, Jonathan. *The Storytelling Animal: How Stories Make Us Human*. 2013. Boston: Mariner Books

Grand Valley State University. "Subject Guides: The Monomyth (the Hero's Journey): The Hero's Journey." *The Hero's Journey - The Monomyth (The Hero's Journey) - Subject Guides At*. Accessed September 21, 2021. <https://libguides.gvsu.edu/c.php?g=948085&p=6857311>.

Konnikova, Maria. "The Storytelling Animal: A Conversation with Jonathan Gottschall." *Scientific American Blog Network*. Last modified April 19, 2012. <https://blogs.scientificamerican.com/literally-psyched/the-storytelling-animal-a-conversation-with-jonathan-gottschall/>.

Namco. Ace Combat 5: The Unsung War, 2005. Tokyo

Namco. Ace Combat Zero: The Belkan War, 2006. Tokyo

Risa.h. "Majapahit Dalam Catatan MA HUAN Dan SEJARAH Dinasti Ming." Historia. Last modified December 10, 2018. <https://historia.id/kuno/articles/majapahit-dalam-catatan-ma-huan-dan-sejarah-dinasti-ming-vxJed/page/1>.

Shah, Anup. "War, Propaganda and the Media." - Global Issues, Last modified March 21, 2005. <https://www.globalissues.org/article/157/war-propaganda-and-the-media>.

Sparkol. "8 Classic Storytelling Techniques for ENGAGING Presentations: Story Telling Methods." Sparkol, Last modified March 30, 2018. <https://www.sparkol.com/en/blog/8-classic-storytelling-techniques-for-engaging-presentations>.

Welch, David. "Depicting the Enemy." British Library. Accessed September 21, 2021. <https://www.bl.uk/world-war-one/articles/depicting-the-enemy>.