

### Unsur Naratif Pada Permainan Seluler “Selera Nusantara – Episode: Nasi Goreng”

Fredy Nugroho Setiawan  
Universitas Brawijaya

#### ABSTRAK

“Selera Nusantara” merupakan salah satu permainan seluler bergenre simulasi dari Indonesia. Permainan tersebut tidak hanya menawarkan tantangan simulasi memasak bagi para pemainnya tetapi juga memberikan informasi seputar karakter utama yang muncul di sela-sela level permainan. Adanya unsur cerita dalam *permainan seluler* tersebut menjadi fokus dalam penelitian ini. Dalam hal ini, kami memilih “Selera Nusantara – Episode: Nasi Goreng” sebagai objek kajian. Penelitian ini berfokus pada bagaimana aspek naratif dalam *permainan seluler* “Selera Nusantara – Episode: Nasi Goreng” dibangun. Argumen-argumen yang dikemukakan oleh Egenfeldt-Nielsen, Smith, dan Tosca dalam buku mereka, *Understanding Video Games (2020)*, menjadi landasan teoretis penelitian ini, khususnya pembahasan mengenai naratif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aspek naratif yang ada dalam “Selera Nusantara – Episode: Nasi Goreng” dibangun melalui serangkaian *cutscenes* (adegan sisipan) yang, apabila dilepaskan dari mekanika permainan dan disatukan secara berurutan dari level per level permainan, membentuk alur progresif serupa cerita dalam cepen, novel, atau film. Meskipun terintegrasi dalam permainan, alur tersebut tidak mempengaruhi sesi permainan simulasi. Akan tetapi untuk bisa mengetahui rangkaian utuh cerita yang menjadi konteks *gamespace* (dunia permainan), para pemain harus melewati tiap tahapan level. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kepingan-kepingan cerita yang menjadi latar belakang “Selera Nusantara – Episode: Nasi Goreng” memberikan narasi pada permainan, yang menjadikannya sebagai salah satu bentuk sastra ergodik.

**Kata kunci:** naratif, permainan seluler, sastra ergodik, Selera Nusantara

#### ABSTRACT

“Selera Nusantara” is a mobile simulation game from Indonesia. The game not only offers cooking simulation challenges for the players but also provides information about the main characters who appear between game levels. The existence of story elements in the *permainan seluler* is the focus of this research. In this case, we chose “Selera Nusantara – Episode: Nasi Goreng” as the object of study. This research is about how the narrative aspect in the *permainan seluler* “Selera Nusantara – Episode: Nasi Goreng” is built. The arguments proposed by Egenfeldt-Nielsen, Smith, and Tosca in their book, *Understanding Video Games (2020)*, are used as the theoretical framework of this research, especially the discussion about narrative. The results of this research show that the narrative aspect in “Selera Nusantara - Episode: Nasi Goreng” is constructed through a series of *cutscenes* which, if separated from the game mechanics and put together sequentially from level to level of the game, form a progressive plot identical with stories in short stories, novels, or film. Although integrated in the game, the plot does not affect the simulation game session. However, to be able to understand the complete series of stories that form the context of the game world (*gamespace*), players must go through each stage of the level. Thus, it can be concluded that the story fragments which become the background of “Selera Nusantara – Episode: Nasi Goreng” provide a narrative to the game, which makes it a form of ergodic literature.

**Keywords:** narrative, permainan seluler, ergodic literature, Selera Nusantara

#### A. PENDAHULUAN

Dalam konteks komtemporer, permainan seluler identik dengan jenis-jenis permainan yang bisa dimainkan melalui ponsel. Ponsel saat ini tidak hanya digunakan sebagai alat yang digunakan untuk melakukan panggilan (Kim, 2013), tetapi juga sebagai media baru yang memungkinkan penggunaan yang tidak terbatas, meluaskan jejaring komunikasi, dan menjadi sebuah identitas yang berbeda yang ada di dunia nyata (Flew, 2002). Salah satu bentuk

pemanfaatan ponsel adalah sebagai alat untuk mengakses permainan seluler. Dampaknya adalah semakin bertambahnya segmentasi penggemar gim yang pada mulanya hanya terdiri dari dua segmen, *hardcore* dan *casual* (Medrilzam & Prasetyo, 2020).

Sebagai sebuah format permainan digital, permainan seluler berkembang relatif cepat seiring dengan semakin banyaknya pengguna gawai komunikasi seluler. Data yang diperoleh Mäyrä & Alha (2020) dari *International Telecommunications Union* (ITU) milik PBB menunjukkan bahwa pada tahun 2018 jumlah ponsel aktif lebih banyak dari populasi manusia di bumi. Kala itu tercatat lebih dari delapan milyar ponsel aktif dibandingkan jumlah populasi global yang masih berada dibawah delapan milyar. Data tersebut menunjukkan adanya potensi kemungkinan akses masif terhadap layanan permainan seluler, meskipun tidak secara eksplisit menyebutkan bahwa pengguna ponsel adalah juga pengguna layanan permainan seluler. Hal tersebut menjadi alasan kami memilih permainan seluler sebagai ruang lingkup awal objek kajian penelitian ini.

Ruang lingkup objek kajian penelitian kami kerucutkan pada permainan seluler buatan lokal dengan pertimbangan bahwa mulai banyaknya pengembang dari Indonesia, misalnya: Agate, Megasus Infotech, Komodoz, Gambir Studio dan lain-lain, yang cukup produktif di dunia permainan seluler dan industri kreatif digital. Permainan seluler yang kami pilih adalah salah satu permainan seluler karya Gambir Studio yang bernama “Selera Nusantara.” “Selera Nusantara” adalah permainan simulator memasak dalam konteks gastronomi Indonesia, dimana para pemain akan memerankan karakter utama yang berusaha untuk memasak masakan-masakan populer khas warung tenda di Indonesia sesuai dengan permintaan pembelinya.

Alasan pemilihan “Selera Nusantara” adalah faktor popularitas dan kekhasan permainan tersebut. Pada laman gimbot.com, salah satu platform informasi gim di Indonesia, Junior (2023) menyebutkan bahwa “Selera Nusantara” diluncurkan pada tahun 2021 dan telah memenangkan sejumlah penghargaan, termasuk *Best Indonesian Indie Game* (dari *Google Play*) dan *Best Indonesian Permainan seluler* (dari *The Lazy Game Awards*). Dengan skor sebesar 4,5 (dari maksimal 5) dari 51.270 suara, “Selera Nusantara” menjadi salah satu permainan simulator lokal dengan ulasan terbaik di *Google Play*. Secara spesifik, kami memilih “Selera Nusantara – Episode: Nasi Goreng” untuk dikaji dengan pertimbangan batasan penelitian. Penelitian ini adalah penelitian awal terhadap “Selera Nusantara” yang akan kami lakukan dalam skema multitalahun.

Fokus kajian kami adalah pada aspek naratif *video game*. Relevansi kajian naratif pada sebuah *video game* mengacu pada posisinya sebagai *cybertext*. Istilah tersebut muncul sebagai reaksi terhadap adanya kesenjangan cetak-digital yang mempengaruhi cara kita berpikir mengenai teks di era kontemporer (Lee, 2017). Konsep *cybertext* didasarkan pada gagasan bahwa cara mendapatkan pesan sama pentingnya dengan pesan itu sendiri, dan untuk mendapatkan pesan diperlukan upaya tertentu dari pembaca pesan tersebut. Ini disebut juga dengan istilah upaya *non-trivial* dari pembaca pesan (Aarseth, 1997). Artinya, seorang pembaca tidak sekadar menginterpretasikan suatu teks di dunia siber, tetapi juga melakukan aksi-aksi *non-trivial* seperti keaktifan dalam memilih dan memutuskan sesuatu terkait teks tersebut melalui opsi-opsi navigasi yang disajikan. Selama proses *cybertextual* berlangsung, seorang pembaca (atau pemain, dalam konteks *video game*) akan melangsungkan rangkaian gerakan selektif yang tidak dianggap sebagai bagian dari konsep “membaca.” Fenomena inilah yang disebut Aarseth (1997) sebagai *ergodic*. Gim merupakan suatu model sistem nyata yang sekaligus juga imajiner dimana pemain mengeksplorasi ruang kemungkinan dan belajar untuk memahami dan mengevaluasi arti sebuah

permainan (Bogost, 2008). Dengan demikian, apabila kita memosisikan gim “Selera Nusantara” sebagai *ergodic literature* (sastra ergodik), maka diperlukan upaya *non-trivial* dari seorang pembaca/pemain untuk memungkinkannya melintasi teks yang disajikan permainan tersebut dan dapat memahaminya secara utuh.

Menggabungkan kajian *video game* dan naratif, Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca (2020) mengajukan beberapa kemungkinan tipe analisis. Dalam hal ini kami memilih tipe analisis tekstual. Konsentrasinya ada pada pemaknaan aspek naratif yang dicitrakan melalui visualisasi permainan dan rangkaian ceritanya. Oleh karena itu, pendapat-pendapat Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca (2020) dalam *Understanding Video Games*, khususnya di bab yang membahas tentang naratif, dijadikan landasan teoretis penelitian ini.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah penelitian kami adalah bagaimana aspek naratif permainan seluler "Selera Nusantara – Episode: Nasi Goreng" dibangun. Penelitian ini mencoba menysasar *research gap* interdisipliner antara kajian sastra dan kajian gim yang belum banyak dilakukan oleh peneliti di Indonesia. Kajian sastra identik interpretasi teks bergenre fiksi atau produk-produk budaya populer yang memiliki unsur naratif yang mirip, misalnya film. Adapun kajian gim cenderung berfokus pada aspek ludologis yang menyoal aspek mekanis permainan dan orang yang memainkannya. Pemikiran tersebut seturut dengan argumen berikut:

*“In evolving toward an integrated science of cultural phenomena and the media, literary studies have turned toward new fields of analysis. These fields now include not only literature in all of its different forms and varieties, but also films, hypertexts, and art forms that explore the possibilities of computer and video technology. However, the analysis of these phenomena remains dominated by the paradigm of the printed text – and although the term ‘text’ has come to signify an increasing number of things, artifacts such as computer games are still being neglected by literary studies.”* (Kücklich, 2013)

Meskipun berbeda, kajian sastra dan gim di era kontemporer yang sama-sama berada dan bekerja pada ruang lingkup fenomena budaya memungkinkan adanya pertalian diantara keduanya. Muaranya adalah harapan kami agar studi ini dapat ikut berkontribusi dalam khazanah keilmuan di bidang kajian sastra, budaya, dan media baru. Tulisan ini juga menjadi realisasi dari tujuan kami untuk menyusun penelitian yang berkaitan dengan isu digitalisasi dan budaya populer.

Dari hasil pembacaan beberapa penelitian mengenai kajian dan budaya gim, kami memilih empat penelitian terdahulu yang paling relevan untuk dijadikan referensi penelitian ini. Keempat penelitian tersebut berasal dari dalam dan luar negeri dan akan kami paparkan berdasarkan lini masa publikasinya dari yang paling lama hingga yang palng baru. Referensi yang pertama adalah artikel Tosca (2003) berjudul *Reading Resident Evil-CodeVeronica X* yang dipresentasikan pada *The Fifth International Digital Arts and Culture (DAC) Conference* di Melbourne, Australia. Artikel tersebut memberikan gambaran bagi kami tentang bagaimana menerapkan teori sastra pada gim. Referensi kedua adalah artkel yang ditulis oleh Wartika (2019) berjudul *Online Video Games of Indonesian Culture Content as One of the Creative Ways to Introduce Nation Culture Values* yang dipresentasikan pada *2nd Intenational Conference on Arts and Design Education (ICADE)* di Bandung, Indonesia. Penelitian ini menjadi acuan kami untuk mengambil objek kajian gim buatan orang Indonesia dengan asumsi nuansa lokalitas dan keindonesiaan akan menjadi bagian yang melekat pada gim tersebut. Referensi ketiga adalah tulisan Al Mawalia (2020) berjudul *The Impact of the Mobile Legend Game in Creating Virtual Reality* yang dimuat dalam *Indonesian Journal of Social Sciences*. Penelitian ini fokus pada pemain, sehingga berbeda dari penelitian kami yang

fokus pada gim. Meskipun demikian, seperti penelitian yang dilakukan Al Mawalia, kami akan memilih satu gim secara spesifik untuk dibahas dalam penelitian ini. Referensi keempat adalah hasil penelitian Brock & Johnson (2022) berjudul *Video Gaming as Craft Consumption* yang dimuat di *Journal of Consumer Culture*. Penelitian ini menjadi salah satu acuan kami untuk melihat aspek manfaat pragmatis suatu gim pada pemainnya.

## B. LANDASAN TEORI

### 1. Sastra Ergodik

*Ergodic literature* atau sastra ergodik adalah istilah yang dicetuskan oleh Espen J. Aarseth dalam bukunya yang berjudul *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* yang diterbitkan pada tahun 1997. Istilah tersebut digunakan untuk menjelaskan pendapatnya bahwa pembaca perlu melakukan usaha nontrivial, selain sekadar menggerakkan mata dan membolak-balik halaman, untuk dapat memahami suatu teks. Meskipun argumentasi tersebut berada pada konteks diskusi mengenai *cybertext*, Aarseth (1997) berpendapat bahwa sastra ergodik tidak didefinisikan oleh medium teks, tetapi oleh cara dimana suatu teks berfungsi sehingga terbuka dua kemungkinan bentuk teks, yaitu teks biasa dan mesin yang bisa memproduksi beberapa bentuk manifestasi suatu teks. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa *cybertext* (novel elektronik, fiksi interaktif, gim, dan lain-lain) adalah salah satu jenis sastra ergodik. Premis tersebut memberikan cara pandang baru untuk mengkaji gim yang awalnya identik dengan pendekatan ludologi (Frasca, 1999). Sudut pandang gim sebagai *cybertext* digunakan untuk memosisikan objek penelitian kami, gim “Selera Nusantara” sebagai sub-kategori dari sastra ergodik yang dapat dikaji dengan teori sastra.

### 2. Unsur Naratif pada Gim

Gim selalu berkenaan dengan cerita (Murray, 2004), dan cerita tersebut menubuh serta muncul dalam permainan (Jenkins, 2001). Dalam hal ini, unsur naratif dan gim dihubungkan, salah satunya, oleh dimensi spasial (Fernández-Vara, 2011). Keduanya memiliki serangkaian elemen yang sama, yaitu sebuah dunia, para pelaku di dalamnya, objek-objek yang ada di dalamnya, dan peristiwa yang terjadi. Dalam gim, rangkaian elemen tersebut diurutkan melalui permainan dan narasi permainanlah yang mengurutkannya. Dalam perspektif naratologi, relasi tersebut dapat digunakan untuk mendeskripsikan naratif dan gim sebagai dua kategori yang saling bertautan (Aarseth, 2012). Bahkan dalam genre-genre gim dimana faktor cerita tidak menjadi bagian dari *gameplay*, misalnya pada genre strategi dan simulasi, dunia fiksional tetap memiliki peran untuk memicu para pemain untuk membayangkan bahwa permainan yang sedang mereka lakukan berada dalam suatu bingkai naratif yang bermakna. Dalam konteks ini, unsur naratif yang memuat peristiwa, latar, dan karakter dapat muncul dengan sendirinya tanpa terikat pada konstruksi naratif tertentu, sehingga memberikan ruang imajinasi untuk pemain mengenai bagaimana karakter atau latar dalam sebuah gim terkait dengan cerita dunia fiksional di luar *gameplay* gim tersebut, atau sekadar digunakan untuk mentematisasikan pengalaman bermain mereka secara naratif (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2020). Pemain diberikan ruang untuk tampil dengan memanfaatkan *gameplay* yang ada (Schechner, 2003), karena gim tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan tetapi juga sebagai “alat ekspresi kreatif” (Flanagan, 2009). Artinya, cerita dan *gameplay* adalah dua unsur yang berjalinkelindan dan terintegrasi dalam bentuk pengalaman permainan pada sebuah gim. Relasi naratif dan gim inilah

yang menjadi dasar kami memilih perspektif naratologi untuk mengkaji gim “Selera Nusantara” dalam penelitian ini.

### 3. Teori Naratif Gim

Naratologi harus berkembang melampaui wilayah asalnya (Ryan, 2006). Sejalan dengan argumen ini, Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca (2020) mencoba mengemukakan konsep *storytelling* pada gim menjadi tiga kategori. Ketiga kategori tersebut adalah:

3.1 *The fictional world* (dunia fiksi) yang meliputi latar cerita dan aktor. Latar adalah *gamespace* yang termanifestasi melalui *cutscenes* (adegan sisipan) seperti layaknya ada pada film. Fungsinya adalah untuk mengenalkan tensi naratif sentral, membentuk narasi dengan arah tertentu, memberikan kompensasi narasi gim yang hilang, mengasosiasikan gim dengan aspek estetika film, dan memberikan pemain informasi mengenai alur gim. Adapun aktor adalah karakter dalam gim, yang meliputi karakter panggung, karakter fungsional, karakter pemeran, dan karakter pemain. Masing-masing menjalankan fungsi yang berbeda dalam sebuah gim.

3.2 *The mechanics of the narrative* (mekanika naratif) yang berkaitan dengan bagaimana suatu cerita tersusun. Dalam penelitian ini, acuan mekanika naratif yang digunakan adalah struktur linier klasik dimana cerita terbangun dari *teaser* hingga *resolution*.

3.3 *The reception* (resepsi pemain) yang berkaitan dengan cara dimana para pemain mengalami cerita dalam gim dan menemukan kausalitasnya. Resepsi yang dimaksud adalah *literary repertoire* para pemain, meliputi hal-hal yang berkaitan dengan pengetahuan mereka terhadap referensi-referensi tertentu, norma-norma sosial, dan peristiwa-peristiwa tertentu. Wilayahnya berada pada *story level* dan *action level*.

Premis-premis Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca mengenai aspek naratif dalam gim akan digunakan sebagai landasan teori dalam melakukan analisis dan interpretasi permainan seluler “Selera Nusantara” pada penelitian ini.

## C. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif-deskriptif. Tujuan penelitian deskriptif adalah mendeskripsikan suatu fenomena dan karakteristiknya (Nassaji, 2015), yang dalam penelitian ini adalah aspek naratif pada gim “Selera Nusantara”. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis isi (*content analysis*), yaitu teknik penelitian yang menyasar pada pemerolehan kesimpulan yang valid dari suatu teks (White & Marsh, 2006). Langkah-langkah penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Kami menentukan permainan seluler “Selera Nusantara – Episode: Nasi Goreng” sebagai objek penelitian dengan pertimbangan-pertimbangan yang sudah kami paparkan di latar belakang penelitian ini. “Selera Nusantara” diunduh secara gratis dari *Google Playstore*. Adapun fokus kajian penelitian ini adalah aspek naratif “Selera Nusantara – Episode: Nasi Goreng” yang berada pada satu bingkai rumusan masalah, yaitu bagaimana aspek naratif tersebut dibangun.
2. Data penelitian dikumpulkan dari rangkaian adegan sisipan yang menunjukkan cerita mengenai karakter-karakter yang ada di “Selera Nusantara – Episode: Nasi Goreng” (yang muncul di sela-sela pergantian level permainan). Data-data tersebut dapat diakses dengan memainkan gim dari level awal hingga level akhir dan diperoleh dengan cara mengambil *screenshot* layar di tiap babak dan adegan naratif yang ada dalam gim. Data-data yang telah

terkumpul kemudian diseleksi berdasarkan kategorisasi-kategorisasi yang dibuat berdasarkan cakupan rumusan masalah dan landasan teori naratif yang digunakan.

3. Data penelitian yang sudah terseleksi dan terkategorisasi dianalisis dan diinterpretasikan menggunakan teori naratif yang diargumentasikan Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca (2020) dalam buku mereka, *Understanding Video Games*. Penjelasan teoretis mengenai *the fictional world* (dunia fiksi) dan *the mechanics of the narrative* (mekanika naratif) dijadikan acuan penjelasan hasil penelitian. *The fictional world* (dunia fiksi) yang meliputi latar cerita dan aktor (karakter, dalam istilah karya sastra). Latar cerita adalah *gamespace* yang termanifestasi melalui adegan sisipan dan aktor adalah karakter dalam gim. Masing-masing menjalankan fungsi yang berbeda dalam sebuah gim. Adapun *the mechanics of the narrative* (mekanika naratif) adalah hal-hal yang berkaitan dengan bagaimana suatu cerita tersusun dalam model permainan gim.
4. Kesimpulan penelitian ini ditulis setelah proses analisis dan interpretasi selesai. Kesimpulan berisi pernyataan ringkas terkait dengan hasil penelitian dan formulasi pemahaman yang diperoleh dari hasil penelitian yang sudah dipaparkan.

#### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 1. Konstruksi Cerita dan Karakter pada Dunia Fiksi Permainan

Dunia fiksi dalam perspektif Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca (2020) merupakan unsur-unsur “tekstual” di dalam sebuah gim, yaitu cerita dan karakter. Konsep cerita dan karakter pada gim serupa dengan entitas *event* dan *existent* dalam gagasan Chatman (1978) yang ditulis di bukunya, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Dunia fiksi pada gim mengenalkan pembaca (pemain gim) pada narasi utama yang menentukan arah gim. Dunia fiksi tersebut sekaligus menjadi kompensasi narasi gim yang hilang, mengasosiasikan gim dengan aspek estetika film, dan memberikan pemain informasi mengenai alur gim.

Cerita pada permainan seluler “Selera Nusantara” dibangun melalui rangkaian *cutscenes* (adegan sisipan), yaitu potongan-potongan adegan yang tersebar di dalam gim yang saling bertautan. Rentetan adegan yang terstruktur dan membentuk cerita tersebut dapat dilihat dan dipahami para pemain melalui dua cara: pertama, setelah pemain menyelesaikan tiap level permainan; dan kedua, setelah pemain menyelesaikan satu episode permainan dan berlanjut ke episode berikutnya. Model struktur cerita ini mirip dengan alur cerita pada mini series. Dalam konteks ini alur yang tercipta di “Selera Nusantara” sifatnya progresif.

Contoh rangkaian adegan sisipan yang membentuk cerita pada satu episode permainan dapat dilihat pada Episode Nasi Goreng. Pada bagian ini para pemain dikenalkan dengan karakter utama gim bernama Siska yang harus berjuang untuk menjadi penjual nasi goreng kaki lima demi meraih impiannya menjadi master chef. Hal ini menjadi narasi sentral gim. Berikut adalah contoh beberapa adegan sisipan yang menunjukkan adegan Siska berinteraksi, dan berkonflik, dengan karakter lain dalam gim.



Gambar 2. Contoh Rangkaian Adegan Sisipan di Episode Nasi Goreng (“Selera Nusantara,” 2023)

Adegan sisipan seperti ditunjukkan pada Gambar 2 di atas muncul di sela-sela permainan secara konsisten pada tiap level. Adapun adegan yang muncul di tiap level jumlahnya tidak sama. Secara kumulatif terdapat 275 adegan sisipan pada “Selera Nusantara – Episode: Nasi Goreng” yang tersebar ke 15 level permainan. Rangkaian adegan tersebut dapat disatukan secara urut dan membentuk suatu cerita. Cerita tersebut memberikan konteks *gamespace* sehingga pembaca (pemain gim) dapat menyimak dan mengikuti kisah karakter utama permainan dan kejadian-kejadian yang harus dihadapinya. Berikut adalah sinopsis cerita “Selera Nusantara – Episode: Nasi Goreng” yang dapat kami sarikan berdasarkan adegan sisipan yang telah tersusun.

*“Siska, seorang calon juru masak, memulai karir kulinernya di sebuah warung makan pinggir jalan yang menyajikan nasi goreng dan mie goreng. Kios tersebut dimiliki oleh Pak Purnomo, paman dari teman SMA Siska, Arnold. Dengan resep rahasia Nenek, Siska mampu menarik lebih banyak pelanggan bahkan menarik perhatian food blogger ternama Miss Lekker. Renata, pemilik restoran cepat saji ternama Renatasty, kemudian mengunjungi sepupunya, Siska, yang semakin populer. Namun, Renata punya motif tersembunyi. Ia iri pada Siska yang sukses dan mencuri perhatian Nenek. Renata memutuskan untuk menyabotase makanan tersebut dengan diam-diam mengganti bahan-bahan makanan Siska. Ia juga mulai menyebarkan rumor palsu melalui media sosial tentang kiosnya yang bangkrut. Pak Purnomo menyalahkan Siska atas kejadian ini dan memecatnya.”*

Permainan seluler sebagai gim digital merupakan *cybertext* yang untuk memainkannya memerlukan partisipasi aktif dari pembaca/pemain yang tingkatnya lebih dari sekadar aktivitas membaca, yaitu aktivitas konfiguratif (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2020). Dengan demikian, sinopsis yang kami formulasikan dari 275 adegan sisipan di atas tidak hanya diperoleh

dari proses pembacaan terhadap gim “Selera Nusantara – Episode: Nasi Goreng” saja, tetapi juga hasil aktivitas konfiguratif dalam menyatukan kepingan-kepingan cerita yang tersebar di sela-sela level permainan. Aktivitas konfiguratif yang perlu dilakukan oleh pembaca (pemain gim) inilah yang memosisikan aspek naratif pada gim “Selera Nusantara” sebagai salah satu bentuk *ergodic literature* (sastra ergodik). Aarseth (1997) berpendapat bahwa sastra ergodik tidak didefinisikan oleh medium teks, tetapi oleh cara dimana suatu teks berfungsi. Mengacu pada pendapat tersebut, teks pada “Selera Nusantara” baru berfungsi setelah rangkaian cutscenes disatukan, dikombinasikan. Dengan kata lain, aktivitas ini bukan sekadar aktivitas membaca cerita dengan membolak-balikkan halaman, tetapi aktivitas membaca dan menyusun cerita yang terpotong-potong dengan melakukan pengoperasian mekanis pada gim. Pengoperasian mekanis pada gim tersebut menuntut pembaca (pemain gim) untuk melakukan upaya ekstra yang disebut sebagai upaya *non-trivial*.

## 2. Pengorganisasian Narasi pada Mekanika Permainan

Mayoritas *video game* diberikan latar yang tidak hanya akan membantu para pemain menjalankan permainan tetapi juga memberikan rasa keterlibatan mereka pada gim tersebut (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2020). Prinsip yang sama dihadirkan pada “Selera Nusantara – Episode: Nasi Goreng” dimana para pemain diajak untuk memahami konteks latar permainan sehingga mereka tidak memulai permainan dengan kekosongan dimensi *gamespace*. Dalam hal ini, latar yang dipilih adalah sejarah perjalanan hidup singkat tokoh utama dalam gim, Siska, yang dibesarkan oleh neneknya.

Konteks cerita tampak pada adegan-adegan yang muncul di fase introduksi, dimana para pemain dikondisikan untuk menyaksikan beberapa adegan sebelum benar-benar memulai permainan. Pola yang sama berlanjut saat memasuki level permainan. Setiap kali seorang pemain berhasil menyelesaikan satu level permainan, mereka “dipaksa” untuk melihat adegan sisipan yang menjadi kelanjutan cerita yang muncul pada adegan sebelumnya sekaligus menjadi *foreshadowing* untuk adegan setelah level berikutnya. Secara lengkap, berikut adalah tabel pengorganisasian narasi pada gim “Selera Nusantara – Episode: Nasi Goreng.”

Mekanika Permainan	Level Permainan	Tindakan Naratif
<i>Teaser</i>	Game Intro	Latar belakang permasalahan finansial yang dialami nenek Siska
<i>Elaboration</i>	Level 1-7	Pembukaan usaha Nasi Goreng, perkembangannya, dan tantangan penjualannya
<i>Point of no return</i>	Level 8	Pencapaian popularitas
<i>Conflict escalation</i>	Level 9-12	Kompetitor, Renata, iri dan berusaha mencurangi Siska dengan menyebar fitnah
<i>Climax</i>	Level 13-15	Siska tercurangi oleh Renata
<i>Resolution</i>	Game Finale	Tutupnya usaha Nasi Goreng Siska

Tabel 1. Pengorganisasian Narasi di Episode Nasi Goreng (“Selera Nusantara,” 2023)

Naratif dan gim dihubungkan, salah satunya, oleh dimensi spasial (Fernández-Vara, 2011). Keduanya memiliki serangkaian elemen yang sama, yaitu sebuah dunia, para pelaku di dalamnya, objek-objek yang ada di dalamnya, dan peristiwa yang terjadi. Dalam gim, rangkaian elemen tersebut diurutkan melalui permainan dan narasi permainanlah yang mengurutkannya. Dalam perspektif naratologi, relasi tersebut dapat digunakan untuk mendeskripsikan naratif dan gim sebagai dua kategori yang saling bertautan (Aarseth, 2012). Bahkan dalam genre-genre gim



dimana faktor cerita tidak menjadi bagian dari *gameplay*, dunia fiksional tetap memiliki peran untuk memicu para pemain untuk membayangkan bahwa permainan yang sedang mereka mainkan berada dalam suatu bingkai naratif. Berikut adalah ilustrasi relasi narasi dan *gameplay* dalam “Selera Nusantara – Episode: Nasi Goreng.”



Gambar 2. Relasi Narasi dan *Gameplay* Permainan (“Selera Nusantara,”2023)

Dalam konteks ini, unsur naratif yang memuat peristiwa, latar, dan karakter dapat muncul dengan sendirinya tanpa terikat pada konstruksi naratif tertentu, sehingga memberikan ruang imajinasi untuk pemain mengenai bagaimana karakter atau latar dalam sebuah gim terkait dengan cerita dunia fiksional di luar *gameplay* gim tersebut, atau sekadar digunakan untuk mentematisasikan pengalaman bermain mereka secara naratif (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2020). Artinya, cerita dan *gameplay* adalah dua unsur yang berkaitan dan terintegrasi dalam bentuk pengalaman permainan pada sebuah gim. Hal tersebut juga terjadi pada “Selera Nusantara – Episode: Nasi Goreng.” Akan tetapi, meskipun ada integrasi narasi permainan ke dalam permainan itu sendiri, narasi tersebut tidak mengintervensi jalannya *gameplay* permainan. Dengan kata lain, keduanya merupakan entitas yang berbeda dan bisa dipisahkan tanpa mengubah esensi masing-masing.

#### D. PENUTUP

Penelitian ini menunjukkan adanya unsur sastra ergodik yang menubuh pada permainan seluler “Selera Nusantara – Episode: Nasi Goreng.” Unsur tersebut adalah unsur naratif yang dibentuk melalui ratusan *cutscenes* (adegan sisipan). Adegan-adegan tersebut membentuk alur progresif yang membangun dunia fiksi permainan. Interaksi dan konflik antar karakter yang digambarkan dalam adegan sisipan menggerakkan alur sehingga membentuk cerita yang episodik. Cerita tersebut terintegrasi dalam permainan meskipun tidak berpengaruh secara substansial saat permainan berlangsung. Akan tetapi untuk bisa mengetahui rangkaian utuh cerita yang menjadi konteks dunia dalam permainan, para pemain harus berhasil melewati tiap tahapan level. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kepingan-kepingan cerita yang

menjadi latar belakang dalam “Selera Nusantara – Episode: Nasi Goreng” tidak mempengaruhi mekanika permainan tetapi memberikan pengalaman sinematik yang memperkuat estetika permainan tersebut.

Gim digital, sebagaimana argumen Elmezeny & Wimmer (2018), bersinggungan dengan isu mediatisasi, individualisasi, globalisasi, dan komersialisasi yang saat ini mewarnai kehidupan kita sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini kami harapkan dapat menjadi titik awal penelitian interdisipliner tentang ludonaratif dan *new media* berikutnya, khususnya yang berkaitan dengan produk-produk *video game* lokal dan konteks kultural yang melingkupinya. Muaranya adalah pada harapan bahwa hasil penelitian tersebut dapat menegaskan relevansi kajian di bidang humaniora di era digital.

### E. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami ucapkan kepada Badan Pertimbangan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (BPPM) Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya yang telah memberikan dukungan finansial untuk penelitian ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada saudara Kelvin Adi Permana selaku asisten peneliti yang telah membantu kami dalam proses pengumpulan data penelitian.

### DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawalia, K. (2020). The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(2), 49-61. <https://doi.org/10.20473/ijss.v12i2.22908>
- Aarseth, E.J. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. The Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E.J. (2012). *A narrative theory of games*. ResearchGate. <https://www.researchgate.net/publication/254006015>
- Bogost, Ian. 2008. The Rhetoric of Video Games. *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Cambridge, MA: The MIT Press. doi: 10.1162/dmal.9780262693646.117
- Brock, T. & Johnson, M. R. (2022). Video gaming as craft consumption. *Journal of Consumer Culture*, 22(3), 598-614. <https://doi.org/10.1177/14695405211016085>
- Chatman, S. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press. <https://doi.org/10.1075/is.8.2.02>
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J.H., & Tosca, S. P. (2020). *Understanding video games: the essential introduction (4<sup>th</sup> edition)*. Routledge.
- Elmezeny, A. & Wimmer, J. (2018). Games without frontiers: a framework for analyzing digital game cultures comparatively. *Media and Communication*, 6(2), 80-89. <https://doi.org/10.17645/mac.v6i2.1330>
- Fernández-Vara, C. (2011, September 14-17). *Game spaces speak volumes: indexical storytelling* [Paper presentation]. 2011 Digital Games Research Association (DiGRA) International Conference: Think, Design, Play, Hilversum, the Netherlands. <http://www.digra.org/digital-library/publications/game-spaces-speak-volumes-indexical-storytelling/>

- Flanagan, M. (2009). *Critical play: Radical game design*. Boston, MA: The MIT Press.
- Flew, T. (2002). *New media: A critical introduction*. United Kingdom: Oxford University Press.
- Frasca, Gonzalo. (1999). *Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- Jenkins, Henry. (2001). *Game design as narrative architecture*. <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>
- Junior. 2023. *Game mobile lokal selera nusantara luncurkan chapter terbarunya, angkringan*. <https://www.gimbot.com/game-mobile-lokal-selera-nusantara-luncurkan-chapter-terbarunya-angkringan/>
- Kim, Hyung-Min. (2013). Mobile media technology and popular mobile games in contemporary society. *International Journal or Mobile Marketing*, 8(2), 42-54. <https://www.mmaglobal.com/resources/ijmm-vol8no2/member>
- Kücklich, J. (2013). Literary theory and computer games. *Intersemiose: Revista Digital*, 11(4), 1-22. <http://www.neliufpe.com.br/revista-intersemiose/ano-ii-n-04-juldez-2013/>
- Lee, T.K. 2017. Cybertext: A topology of reading. *Modern Chinese Literature and Culture*, 29(1), 172-203. <https://core.ac.uk/download/pdf/84930223.pdf>
- Mäyrä, F. & Alha, K. (2020). *Mobile gaming*. Research Gate. <https://www.researchgate.net/publication/346190697>
- Medrilzam, Kireina A.Z. & Prasetyo, Didit. 2020. Perancangan *mobile game* untuk memperkenalkan ikon kuliner nasional nusantara. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 9(2), 178-184. doi:10.12962/j23373520.v9i2.58689.
- Murray, Janet. (2004). From game-story to cyberdrama, in Harrigan and Wardrip-Fruin: *First Person*. MIT Press.
- Nassaji, H. 2015. Qualitative and descriptive research: data type versus data analysis. *Language Teaching Research*, 19(2), 129-132. doi: 10.1177/1362168815572747
- Ryan, Marie-Laure. (2006). *Avatars of story*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
- Schechner, R. 2003. *Performance Theory*. Routledge: London.
- Tosca, S.P. (2003). *Reading Resident Evil-CodeVeronica X* [Paper presentation]. *The Fifth International Digital Arts and Culture (DAC) Conference 2003, Melbourne, Australia*. [https://static.aminer.org/pdf/PDF/000/256/173/hypertext\\_and\\_comics\\_towards\\_an\\_aesthetics\\_of\\_hypertext.pdf](https://static.aminer.org/pdf/PDF/000/256/173/hypertext_and_comics_towards_an_aesthetics_of_hypertext.pdf)
- Wartika, E. (2019, September 18-19). *Online video games of Indonesian culture content as one of the creative ways to introduce nation culture values* [Paper presentation]. 2<sup>nd</sup> International Conference on Arts and Design Education (ICADE) 2019, Bandung, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200321.014>
- White, M.D. & Marsh, E. 2006. Content analysis: a flexible methodology. *Library Trends*, 55(1), 22-45. doi:10.1353/lib.2006.0053

# *Ilmu Budaya*

**Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya**

e-ISSN 2549-7715 | Volume 8 | Nomor 1 | Januari 2024 | Halaman 121 - 132  
Terakreditasi Sinta 4

---