

REINTERPRETASI MISTIS DALAM GAME "DREADOUT I & II"

Raihan Arkananta Kusumah^{a*}

¹ arkanantakusumah@gmail.com*

* Corresponding Author

Abstrak

Game sudah jadi elemen penting di kehidupan modern, bukan hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana pendidikan dan interaksi sosial. Dalam konteks ini, game horor, khususnya "DreadOut" yang dikembangkan oleh Digital Happiness, muncul sebagai fenomena yang seru. Game ini merepresentasikan elemen mistis dari budaya Indonesia ke dalam gameplay yang menegangkan, menawarkan pengalaman imersif bagi pemain. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis aspek visual dan naratif dari "DreadOut", serta perannya dalam memperkenalkan mitologi dan cerita rakyat Indonesia kepada audiens global. Dengan penjualan yang mencapai 10.000 kopi dalam bulan pertama rilis, game ini menunjukkan potensi besar dalam merepresentasikan kekayaan budaya lokal. Melalui eksplorasi petualangan karakter utama, Linda, pemain dihadapkan pada berbagai makhluk mistis, seperti hantu dan kuntilanak, yang tidak hanya menambah suasana baru tetapi juga memberikan wawasan tentang nilai-nilai budaya Indonesia. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan game lokal dan memperkuat posisi game sebagai media pembelajaran yang efektif dalam konteks budaya dan mitologi.

Progress Artikel

Dikirim 2024-12-31

Revisi 2025-01-10

Diterima 2025-02-10

Kata Kunci

Horror Game

Mistis

Budaya

1. Pendahuluan

Game sudah melekat sehari-hari dari kehidupan modern kita, menawarkan berbagai keasyikan yang dapat menghibur sekaligus mendidik. Banyak dari permainan sederhana di ponsel hingga game dengan grafis canggih di konsol dan PC, industri game selalu berkembang pesat dalam dunia teknologinya. Game di zaman sekarang bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga bisa sebagai alat untuk pembelajaran, berinteraksi, dan berekspresi. Dalam beberapa dekade terakhir, perkembangan teknologi yang pesat telah memungkinkan para pengembang untuk menciptakan dunia virtual yang semakin nyata dan imersif. Game kini dapat menghadirkan cerita yang mendalam, karakter yang kompleks, dan lingkungan yang detail, memberikan kesan yang hampir seperti nyata bagi para pemain. Selain itu, game juga telah menjadi platform untuk mengeksplorasi berbagai tema dan isu, mulai dari sejarah dan budaya hingga sains dan teknologi. Indonesia, sebagai negara yang kaya akan budaya, memiliki berbagai mitos, legenda, dan cerita rakyat yang menjadi warisan berharga dari satu generasi ke generasi berikutnya. Folklor Nusantara menyajikan narasi-narasi yang seru dan penuh misteri, menceritakan kisah-kisah yang biasanya berhubungan dengan dunia supranatural, roh, atau makhluk-makhluk gaib (Thabathaba'i et al., 2024). Dengan perkembangan teknologi yang pesat, game sebagai media pembelajaran terus berkembang dan menjadikan berbagai peluang baru untuk inovasi dalam pendidikan. Dari game yang mengajarkan konsep matematika dan sains hingga game yang mengeksplorasi sejarah dan budaya. Salah satu genre game yang menonjol dalam beberapa tahun terakhir adalah game horor. Genre ini memberikan suasana tegang dan ketakutan, di mana pemain harus melewati tantangan supernatural yang misterius dan seringkali menakutkan. Salah satu genre game horor yang menonjol adalah "DreadOut". Game DreadOut I & II, yang dibuat oleh Studio Digital Happiness, telah berhasil memadukan elemen-elemen mistis dari budaya Indonesia dengan gameplay yang menakutkan. Pemain yang memainkan game ini dapat merasakan perjalanan Linda, pemain diajak untuk menjelajahi dunia supernatural yang penuh dengan makhluk-makhluk

mistis seperti hantu, pocong, tuyul, genderuwo dan kuntilanak(Saputra, n.d.).Game ini bukan cuma memberi suasana bermain yang mencekam, tetapi juga memperkenalkan pemain pada kekayaan mitologi dan cerita rakyat Indonesia. Dengan grafis yang memukau dan atmosfer lingkungan Indonesia. Game ini juga telah menginspirasi banyak pengembang game lainnya untuk merepresentasikan mistis lokal dalam karya-karya mereka. Berdasarkan hal itu kita dapat menggali lebih dalam video game berjudul "DreadOut" dari pandang visual sampai memberikan pemahaman terhadap budaya sehingga dapat menjadi media pembelajaran maupun bagi para pengembang game lokal untuk menciptakan peran game horor dalam mempengaruhi dan menghubungkan budaya serta mitologi Indonesia.

Disini De Kleine W.P. menjelaskan bahwa istilah mistik asalnya dari bahasa Yunani, yang di mana kata "myein" berarti menutup mata, dan "mysterion" berarti rahasia. Mistikisme, dikenal juga sebagai mistik, berasal dari bahasa Belanda "mystiek", yang mengatakan pada pemahaman yang bersifat rahasia atau ajaran yang berkaitan dengan hal-hal tersembunyi, gelap, atau yang tidak terlihat. Konsep ini hanya dapat dipahami oleh individu tertentu, terutama oleh para penganutnya.

5 Pendapat mengenai pemahaman apa itu mistik;

- 1) Mempercayai adanya interaksi dengan manusia bumi maupun tuhan
- 2) Mempercayai persatuan mesra ruh manusia dengan Tuhan
- 3) Mempercayai suatu kemungkinan terjadinya persatuan langsung manusia dengan Dzat Ketuhanan dan perjuangan bergairah kepada persatuan itu
- 4) Mempercayai tentang hal-hal yang rahasia (geheimnissen) dan hal-hal yang tersembunyi
- 5) Kecenderungan hati kepada kepercayaan yang menakjubkan atau kepada ilmu yang rahasia

Dalam artikel ini, penulis akan membahas game Dreadout 1 dan 2 melalui aspek visualnya. Aspek visual salah satu faktor utama dalam penyajian sebuah video game. Aspek visual sangat bergantung dalam menarik atau tidaknya sebuah video game tersebut. Aspek visual sendiri bisa dikaji dari berbagai macam perspektif. Tulisan ini, aspek visual yang dihadirkan di dalam video game Dreadout 1 dan 2 akan penulis teliti dengan menggunakan pendekatan semiotika. Pendekatan semiotika dalam penelitian ini penulis gunakan untuk mengkaji visual-visual yang dihadirkan dalam video game Dreadout 1 dan II

2. Metode

Metode dalam penelitian diantaranya metode kualitatif yang berupa observasi (pengamatan) dan studi kasus dengan pendekatan deskriptif. Studi kasus akan mencermati kajian visualisasi dalam game(Saputra, n.d.). Untuk teknik pengumpulan datanya menggunakan metode observasi

3. Hasil dan Diskusi

"DreadOut" itu game yang bisa di mainkan oleh PC, Dreadout juga banyak melirik perhatian pengguna Steam (distributor game) setelah masuk dalam 100 peringkat di Steam Greenlight pada tanggal 15 Januari 2013. Game yang dibuat Studio Digital Happiness ini kemudian menjadi game Indonesia yang berhasil masuk Steam dan dirilis pada tanggal 16 Mei 2014. "DreadOut" merupakan pengembangan dari game sederhana berjudul "Jurig Escape", yang hanya merupakan game aksi tembak-menembak musuh(Saputra, n.d.).



Gambar 1. Screenshot Game Jurig Escape
Sumber : [DreadOut Wiki | Fandom](#)

DreadOut itu permainan tentang horror dengan kamera dari sudut pandang Thirdperson yang punya latar di Indonesia. Nama karakter utama nya Linda, dia akan menggunakan *gadget* modern, Kamera dan Ponsel buat berinteraksi sama para hantu mistis Indonesia, di game ini juga kita harus membantunya menyelesaikan tantangan di kota yang sepi penghuninya. Di awal game di ceritakan bahwa Linda "pingsan" dalam permainan ini, Lalu Linda terbangun di tempat yang gelap dan dikelilingi oleh lilin yang cahayanya terang. Terus Linda berjalan pergi ke cahaya tersebut, Akhirnya Linda sadar kembali. Permainan ini akan memberi mekanik kamera Thirdperson dan Firstperson. Pemain bisa menggunakan navigasi di permainan tersebut dengan cara kamera di belakang bahu, Pemain akan beralih ke perspektif Firstperson setiap kali pemain memakai kamera digital untuk menangkap sesuatu. Ada sebuah foto yang dapat memperlihatkan versi ponsel dari permainan ini, Interaksi sentuh dan menggunakan perspektif kamera tetap.

Diperjalanan sekelompok murid SMA tersesat dari liburan mereka, mereka tersesat sampai ke sebuah kota tua yang seperti sudah di tinggalkan. Lalu mereka sadar akan sesuatu yang buruk akan terjadi. Linda, Sebagai protagonis permainan ini, sadar dengan sesuatu yang aneh dan mistis terjadi pada dirinya. Dia juga memperoleh kekuatan supernatural yang dapat menyelamatkan dia dan teman-temannya dari serangan supernatural asing (Thabathaba'i et al., 2024).

A. Karakter Utama

Linda Mellinda sebagai karakter utama yang suka keras kepala dan sifat sangat pendiam. Linda keliatan seperti orang yang teguh dari luar, tetapi sensitif di dalam. Linda suka mendahulukan kepentingan orang lain dibandingkan dirinya sendiri. Linda juga suka ceroboh, tetapi intuisinya bisa menjadi senjata untuk melewati tantangan yang dihadapinya. Linda menggunakan seragam sekolah SMA Indonesia, lengkap sama rok span dan sepatu hitam, sesuai peraturan sekolah. Ia punya rambut hitam yang diikat ke arah belakang dengan poni Panjang yang menutupi dahi bagian kanan (Marandanis et al., n.d.)



Gambar 2. Linda Mellinda
Sumber : [DreadOut Wiki | Fandom](#)

B. Karakter Lainnya

Shakira Irawati (Ira) itu sebagai teman baik si Linda. Ia punya sifat peduli sesama teman. Tetapi kadang suka malu dan agak pendiam, dia suka banyak tertawa. Dia juga berkepribadian manis, lucu, ceria, dan lemah lembut, apalagi kalau didekat Linda. Ira umurnya 18 tahun, lebih tua dari Linda yang berumur 17 tahun.



Gambar 3. Shakira Irawati (Ira)
Sumber : [DreadOut Wiki | Fandom](#)

Mariska Gandasmita (Ms. Siska) Ms. Siska sebagai guru. Ia mengajar karena passion (kegemaran) dan banyak siswa yang suka dengan dirinya untuk konseling dan kebijaksanaan. Sebagai sosok orang yang dewasa, ia mempunyai rasa tanggung jawab yang besar ke siswa-siswanya dan sangat peka pada keselamatan mereka.



Gambar 4. Mariska Gandasmita (Ms. Siska)
Sumber : [DreadOut Wiki | Fandom](#)

Shelly Angelia dia sebagai pemandu sorak (cheerleader) yang kece di sekolahnya. Ia orang nya aktif dan bersemangat, tapi kadang suka ngeganggu. karena dari suara yang dimilikinya. Shelly suka mengikuti Ms. Siska kemana-mana dan masih kekanak-kanakan. Kadang-kadang suka lancang terhadap orang lain.



Gambar 5. Shelly Angelia
Sumber : [DreadOut Wiki | Fandom](#)

Doni Maulana Doni itu kapten tim basket di sekolahnya. Orang nya pemberani dan suka menunjukkan keberanian nya pada orang lain. Saudara ipar dari Shelly. Doni orang nya periang dan menyukai petualangan. Ia melakukan segala sesuatu dengan berani tanpa memikirkan bahaya dari tindakan yang dilakukannya.



Gambar 6. Doni Maulana
Sumber : [DreadOut Wiki | Fandom](#)

Yayan Yayan orang nya pintar dalam sains dan matematika. Orang nya terkenal karena kritiknya yang kasar. Shelly juga mengatakan kalau Yayan adalah sosok yang “mesum”. Yayan punya rambut hitam yang membenteng ke kanan wajahnya. Ia juga sedikit gemuk.



Gambar 7. Yayan
Sumber : [DreadOut Wiki | Fandom](#)

1. Pocong sebenarnya adalah mayat yang dibungkus kain kafan. Kalau Pocong dalam game DreadOut ada 3 macam yaitu Pocong (biasa), Pocong Warrior (Pocong yang Cuma di bungkus badan nya tetapi tangan dan kaki keluar terus bawa sabit di tangan kanan), dan Pocong di motor (hantu easter egg dalam game).

2. Genderuwo sering di bilang jin atau makhluk halus yang berbentuk kera dengan bulu tipis dan badang yang raksasa. Wajahnya mirip sekali dengan kera dengan mata merah besar dengan taring gigi yang Panjang dan tajam.
3. Kuntulanak itu hantu wanita Indonesia yang meninggal saat hamil. Kemunculan kuntulanak bisa kita ketahui jika ada suara tawa dengan nada tinggi.
4. Babi Ngepet itu hantu babi dalam mitologi Jawa yang orang orang bilang wujud asli nya itu adalah orang yang menggunakan ilmu hitam agar cepat kaya.
5. Sundel Bolong itu mitologi Jawa yaitu perempuan sundal dengan luka lubang di bagian punggung. Sundel Bolong sering dibidang sebagai wanita berambut panjang dengan gaun putih panjang mirip seperti kuntulanak.
6. Sewurupa itu hantu yang tidak berbahaya kalau di dalam game. Sewurupa adalah bentukan dari keabadian (Immortality).
7. Demit Lorong sebenarnya itu demit (ras jin) di suatu area terisolasi. Dalam hal ini, musuh game ini hanya berada ada di koridor tak berujung yang ada dalam game. Demit punya tugas buat menjaga tempat mereka hidup. Demit dapat berbentuk apapun yang menyerupai manusia.
8. Demit Pintu itu hantu game yang ada di area pintu mistis yang dikenal sebagai penghubung antara dunia nyata dengan tanah orang mati dalam game.
9. Tuyul itu hantu supernatural dengan wujud anak kecil tak berambut alias botak, dan memiliki sifat kekanak-kanakan. Tuyul Centeng itu tuyul yang besar yang ada pada game.
10. Palasik itu makhluk yang suka mengisap darah seperti vampire. Palasik berbentuk hantu kepala terbang dengan organ-organ yang menempel dari tulang belakang sampai ke kepala.
11. Matianak berasal dari arti kata “mati” dan “anak” yang disatukan menjadi kematian seorang anak. Matianak berbentuk hampir mirip dengan kuntulanak. Kalau dalam game, Matianak suka terlihat lewat kamera dan berdiri diam di suatu area.
12. Gundul Pringis itu berbentuk kepala orang yang meninggal dimutilasi. Makhluk ini suka tertawa dan suka menggelinding.
13. Hantu pasangan itu hantu pasangan yang menikah. Terdapat luka pada dagu dari laki laki, dan leher Perempuan.
14. Hantu gunting itu hantu rekayasa game DreadOut. Hantu gunting sebenarnya hantu dari perwujudan kepala sekolah yang suka berbusana wanita. Kepala sekolah terlalu obsesi dengan rasa keibuan sampai menganggap sebuah bonekaitu sebagai anaknya. Hantu gunting merupakan bos pertama yang dilawan dalam game.
15. Hantu dukun itu suka pakai ilmu hitam seperti pelet, susuk, dan santet. Dukun tersebut meninggal karena kesalahannya dalam ilmu hitam. Pocong Radja bos kedua yang dilawan sama pemain.
16. Saudara perempuan kedua yang dikasih lihat melalui cermin. Hatu ini menggunakan baju robek-robek dengan beberapa potongan rambut. Badan nya cacat dan lumpuh, sehingga tidak dapat berjalan ataupun berbicara.

17. Saudara perempuan ketiga itu hantu paling muda dan hantu ini bentukan boneka bernama Suzi.
18. Saudara perempuan tertua itu sebagai karakter antagonis utama yang ada di game DreadOut. Hantu ini dikenal juga sebagai Lady in Red (Wanita Berbaju Merah).

3.1. Deskripsi Daya

No.	Scene/Gambar	Mistis	Budaya
1		<p>Wanita cantik yang mengenakan kebaya merah dan rambutnya disanggul rapi. Dia adalah First Sister Menurut kisah Tanah Jawa, warna merah itu menandakan bahwa sosok ini dipenuhi dengan kebencian, dendam, dan amarah.</p>	<p>Kebaya merupakan pakaian bagian atas yang memiliki karakteristik terbuka di bagian depan dan dibuat secara tradisional.</p>
2		<p>Visualisasi pohon beringin yang ditumbuhi oleh benalu dan menjulang tinggi, dengan nuansa malam yang membuat keadaan mencekam</p>	<p>Pohon beringin adalah simbol dari sila ke-3 Pancasila, Persatuan Indonesia. Pada masa kerajaan Hindu-Buddha, tanaman ini dihormati layaknya candi yang dianggap sebagai tempat untuk dewa</p>
3		<p>Babi ngepet adalah siluman babi untuk pesugihan dalam legenda masyarakat Indonesia yang dikatakan sebagai wujud orang yang menggunakan ilmu hitam agar cepat kaya.</p>	<p>Banyak sekali masyarakat yang percaya akan hal pesugihan dan membuat babi ngepet berkembang menjadi cerita rakyat di Indonesia.</p>

<p>4</p>		<p>Suasana ruangan yang di penuh dengan wayang memperlihatkan bentuk estetika visual keadaan mencekam tanpa adanya bentuk kehidupan di dalamnya</p>	<p>Wayang adalah seni pertunjukan tradisional Indonesia Wayang,melambangkan makhluk Tuhan dan mencerminkan kenyataan kehidupan, nilai, moralitas, harapan, dan cita-cita.</p>
<p>5</p>		<p>Tampilan visual yang menampilkan senjata tradisional yaitu keris yang memiliki makna sakral dalam kebudayaan Indonesia. Kesakralan tersebut membuat keris sebagai senjata pembasmi makhluk</p>	<p>Keris merupakan budaya sarat makna nilai dan menjadi salah satu pedoman baku dalam berpikir dan berperilaku sehingga turut membentuk identitas dan karakter masyarakat Indonesia.</p>
<p>6</p>		<p>Iringan musik gamelan yang menandakan sebagai ucapan selamat datang bagi para pendatang</p>	<p>Gamelan merupakan akar kebudayaan masyarakat Jawa. Secara filosofis gamelan identik dengan cara hidup masyarakat Jawa.</p>
<p>7</p>		<p>Visualisasi sebuah boneka yang dijadikan sebagai ritual pemanggilan makhluk</p>	<p>Jailangkung atau jelangkung adalah sebuah permainan tradisional Nusantara yang bersifat ritual supernatural dan untuk memanggil entitas supernatural.</p>

1.1. Pembahasan

Dari uraian yang sudah dilakukan dalam penelitian ini, ada beberapa simpulan yang dapat diambil berkaitan dengan representasi mistis yang terkandung pada video game Dreadout. Beberapa di antaranya yaitu bahwa dalam game ini dihadirkan bentuk narasi dan representasi visual folklor

Indonesia, Pemaknaan-pemaknaan yang dilihat dari sudut pandang memperlihatkan adanya mistis dan mitos di setiap tampilan visual yang diteliti.

1. Kesimpulan

Di dalam game *Dreadout* yang diteliti pencipta game ini mengangkat (memasukkan) unsur-unsur kebudayaan Nusantara (Indonesia) dalam bentuk latar belakang game, karakter, serta aset visual pendukung lainnya. Dengan adanya adaptasi kebudayaan Indonesia, khususnya mengenai aspek horror hantu-hantu telah menimbulkan pemaknaan baru sekaligus menimbulkan kesan horor tersendiri bagi para user yang memainkan game tersebut. Selain itu terdapat pula suatu bentuk pemaknaan tersirat terkait dengan hal-hal mistis, ritual, klenik, keagamaan, dan hal-hal gaib beserta dinamikanya yang menjadi salah satu ciri khas tradisi dan kebudayaan yang ada di Indonesia (Nusantara)(Thabathaba' et al., n.d.). Hal ini tentu bisa menjadi rujukan (acuan) bagi para pencipta game sejenis dengan konsep atau tema yang sama dalam mengembangkan ide-ide pembuatan game ke depannya, yaitu salah satunya dengan menampilkan keindonesiaan dengan muatan lokal tradisi dan budaya di dalamnya.

1. Daftar Pustaka

- Marandanis, M. R., Zacharias, B. R., & Revelino, R. (n.d.). *46 Seminar Nasional Desain dan Media*. <https://umsu.ac.id/metode-penelitian->
- Saputra, H. (n.d.). *National Conference of Creative Industry: Sustainable Tourism Industry for Economic Development TINJAUAN VISUAL PADA PERMAINAN DIGITAL INDONESIA BERJUDUL "DREADOUT."* <http://teknokompas.com>
- Thabathaba', A., Ricky, I. S., & Putra, W. (n.d.). *Representasi Folklor Bali Dalam Video Game Pamali: The Hungry Witch*.
- Thabathaba'i, A., Putra, R. W., & Misky, F. (2024). *Kartala Visual Studies Perancangan Game Visual Novel Folklor Mitos Horror Nusantara Dengan Menggunakan Pendekatan Mda Framework*. 12–21.

[DreadOut PC Gameplay #1 | 1080p](#)

[Mistikisme - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas](#) [DreadOut - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas](#)

[Dinas Kebudayaan \(Kundha Kabudayan\) Daerah Istimewa Yogyakarta Di Balik Mistik](#)

[Keris - Historia](#)

[DreadOut Wiki | Fandom](#)

[Kisah Nyata di Balik Dreadout !! Bersama Digital Happiness - Anak Horror](#)