

ANALISIS PENGARUH SISTEM PERINGKAT DAN TEKNOLOGI GAME DALAM NOVEL SOLO LEVELING KARYA CHUGONG

Yusnan Adi Kusuma¹; M Zaky Risnawan²; Eva Dwi Kurniawan³

¹Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta

²Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta

³Fakultas Bisnis dan Humaniora, Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta

e-mail: yusnan.5210411082@student.uty.ac.id,
muhamad.5210411086@student.uty.ac.id,
eva.dwi.kurniawan@staff.uty.ac.id

Diterima : 16 November 2023

Disetujui : 16 November 2023

Dipublikasikan : 17 November 2023

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi ini, game telah menjadi fenomena yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dalamnya dunia bisnis dan organisasi. Melalui metode hermeneutik, identifikasi konteks sosial, budaya dan sejarah dalam novel dapat memahami bagaimana elemen sistem peringkat dan teknologi game saling terkait dengan dinamika cerita dan karakter. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan teknologi dalam novel. Karya yang dipakai menggunakan genre novel berjudul Solo Leveling karya Chugong. Masalah yang akan dibahas adalah bagaimana sistem peringkat dan penggunaan teknologi game memengaruhi naratif cerita. Metode yang digunakan menggunakan pendekatan hermeneutik. Temuan utama meliputi penggunaan teknologi berupa game, layar, sistem perangkat.

Kata kunci: Hermeneutik; Novel; Game

Abstract

The development of information technology, games have become a significant phenomenon in various aspects of life, including in the business world and organizations. Through the hermeneutic method, the identification of social, cultural and historical contexts in novels can understand how elements of the ranking system and game technology are interrelated with story and character dynamics. This study aims to analyze the use of technology in novels. The work used uses a novel genre titled Solo Leveling by Chugong. The issue to be discussed is how the ranking system and the use of game technology affect the narrative of the story. The method used uses a hermeneutic approach. Key findings include the use of technology in the form of games, screens, ranking systems.

Keywords : Hermeneutics; Novel; Game

1. Pendahuluan

Di era perkembangan teknologi informasi ini, game telah menjadi fenomena yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dalamnya dunia bisnis dan organisasi. Teori game, sebagaimana diungkapkan oleh John C. Beck dan Mitchell Wade dalam bukunya "The Kids Are Alright"(2006:75), menjelaskan bahwa game bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga lingkungan pelatihan yang efektif bagi pemecahan masalah secara kolaboratif dalam konteks organisasi. Oleh karena itu, penerapan elemen game di dalam organisasi dapat meningkatkan

keterlibatan, membangun keterampilan kolaboratif, dan meningkatkan efektivitas pemecahan masalah.

Dalam konteks ini, penelitian ini akan mengarah pada analisis pengaruh Sistem Peringkat dan Teknologi Game dalam novel berjudul "Solo Leveling" karya Chugong. Sistem peringkat, sebagai elemen game, diprediksi memiliki dampak yang signifikan terhadap dinamika cerita dan karakter dalam novel, sementara teknologi game akan memperkaya pengalaman pembaca dengan memberikan dimensi interaktivitas yang lebih mendalam.

Untuk mengatasi permasalahan analisis terhadap pengaruh Sistem Peringkat dan Teknologi Game dalam novel "Solo Leveling" dengan lebih mendalam, kami menggunakan metode hermeneutik. Dengan metode hermeneutik memungkinkan kita untuk melakukan pendekatan interpretatif yang mendalam terhadap teks, memungkinkan kita untuk memahami dan menggali makna yang terkandung di dalamnya. Melalui metode hermeneutik, identifikasi konteks sosial, budaya dan sejarah dalam novel, memahami bagaimana elemen sistem peringkat dan teknologi game saling terkait dengan dinamika cerita dan karakter. Untuk melakukan hal tersebut kami melakukan analisis teks dan temuan yang mendalam mengenai bagaimana sistem peringkat dan teknologi game diintegrasikan ke dalam naratif cerita. Selain itu dengan metode hermeneutik juga memungkinkan kita untuk mengaitkan temuan dengan konteks dan isu-isu kontemporer.

Penelitian ini bertujuan untuk membuka wawasan baru mengenai bagaimana cara game, khususnya sistem peringkat dan teknologi game, dapat mempengaruhi pengembangan naratif dalam karya sastra. Melalui pendekatan analisis sastra, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pemahaman tentang peran game dalam literatur modern.

2. Metode

Menurut F. Budi Hardiman (2015:45) yang dituliskan pada buku *Seni Memahami Hermeneutik dari Scheiermacher sampai Derrida*, Scheiermacher berhasil mengungkapkan bahwa hermeneutik lepas dari disiplin spesifik, seperti teologi, hukum atau fiologi, dan menjadikannya sebuah cara untuk memahami segala ungkapan dalam bahasa, entah tuturan atau tulisan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan hermeneutik untuk menganalisis penggunaan teknologi dalam novel Solo Leveling. Penelitian ini akan menguraikan peran sistem peringkat dan teknologi game dalam menciptakan dunia fiksi yang mendalam dan menghadirkan pengalaman membaca yang unik.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam novel "Solo Leveling," pengaruh game terhadap plot dan karakter sangat mencolok. Penulis, Chugong, berhasil menciptakan dunia yang menarik dengan konsep mirip game, di mana setiap tindakan karakter memiliki konsekuensi dan hadiah sebagaimana dalam mekanisme permainan. Karakter utama, Jin-Woo, menemukan dirinya dalam situasi yang seolah-olah dipermainkan oleh aturan-aturan game yang unik.

"Suara itu terdengar jelas. Dia sedang tidak berada dalam sebuah game. Tentunya, ia juga tidak sedang bermimpi." (Chugong, 2017: 4)

Dari kutipan kalimat di atas menunjukkan protagonis utama, Jin-Woo, menemukan dirinya terperangkap dalam suatu kondisi yang mirip dengan game. Suara misterius menerobos kesadarannya, dan dia menyadari bahwa dia bukan dalam sebuah game, melainkan dalam kenyataan yang luar biasa.

Dengan memasukkan elemen permainan ke dalam naratif, penulis berhasil membangun plot yang dinamis dan menarik. Karakter tidak hanya berkembang secara personal, tetapi juga berinteraksi dengan elemen-elemen game seperti quest, leveling up, dan reward.

[Secret Quest: Anda sudah memenuhi semua kualifikasi secret quest "Keberanian Si Lemah".] (Chugong, 2017: 97)

NB: Ada penalti yang harus ditanggung jika quest harian tidak selesai. (Chugong, 2017: 119)

Dari temuan diatas terdapat jenis quest yang umumnya ditemui dalam cerita atau permainan berbasis game, di mana karakter utama harus menyelesaikan suatu misi tertentu untuk mendapatkan hadiah atau meningkatkan kemampuan mereka. Dalam konteks "Solo Leveling," penyelesaian quest membawa konsekuensi positif bagi karakter Jin-woo.

Namun terdapat penalti atau hukuman, untuk quest harian yang tidak selesai menunjukkan adanya konsekuensi negatif jika karakter utama gagal menyelesaikan tugas harian yang diberikan. Quest harian sering kali menjadi cara untuk memotivasi karakter untuk tetap aktif dan berkembang dalam cerita. Dalam konteks ini, jika Jin-Woo tidak berhasil menyelesaikan quest harian yang mungkin diberikan kepadanya, ada suatu hukuman atau penalti yang harus dia tanggung.

Penggunaan teknologi layar dan informasi dalam novel menciptakan dimensi baru dalam penggalan informasi dan perkembangan alur cerita. Jin-Woo dapat mengakses layar informasi untuk memperoleh informasi penting, memantau kondisinya, dan melihat berbagai elemen permainan. Teknologi ini tidak hanya menjadi alat bantu karakter, tetapi juga menjadi jendela bagi pembaca untuk menyelami dunia yang semakin kompleks.

"Ia membuka layar informasi dengan penuh harap serta kehati-hatian." (Chugong, 2017: 4)

Dari kutipan tersebut dapat dilihat bahwa teknologi layar memiliki peran penting dalam cerita ini. Jin-Woo menggunakan layar informasi untuk memantau perkembangan misi, dan tugas yang diberikan. Layar ini menciptakan hubungan antara karakter dan pemantauan teknologi yang menyatukan mereka. Layar juga berfungsi sebagai sarana untuk mengungkap misteri-misteri dalam cerita. Misalnya, ketika Jin-Woo membuka layar informasi dengan hati-hati, itu menciptakan ketegangan dan antisipasi pada pembaca untuk mengetahui perkembangan berikutnya. Ini menunjukkan bagaimana teknologi, bahkan dalam bentuk sederhana seperti layar, dapat membentuk atmosfer dalam cerita.

Sistem peringkat dalam novel ini tidak hanya menjadi alat untuk mengukur kekuatan karakter, tetapi juga menjadi pendorong untuk mencapai prestasi lebih tinggi. Karakter-karakter dalam cerita memperoleh identitas dan reputasi mereka melalui peringkat yang diberikan oleh sistem.

"Hunter terlemah? Bukan yang terkuat?"

"Kau ini. Itu sebutan untuk hunter level S. Kalau anak itu hunter terlemah. Bisa jadi dia itu hunter paling lemah di antara seluruh hunter yang ada di Korea." (Chugong, 2017: 12)

Dari kutipan tersebut dapat dilihat bahwa sistem peringkat juga mencerminkan pandangan masyarakat terhadap kekuatan dan kemampuan hunter. Ini menciptakan dinamika sosial yang menarik, di mana peringkat bukan hanya sebagai angka, tetapi juga sebagai faktor penentu status dan penghargaan sosial. Hal ini sejalan dengan teori Abraham Maslow dalam Andjarwati (2015:4), yang menyatakan bahwa manusia butuh harga diri yaitu kebutuhan akan prestasi, kecukupan, kekuasaan, dan kebebasan. Intinya hal ini merupakan kebutuhan untuk kemandirian atau kebebasan. Status, pengakuan, penghargaan, dan martabat. Sehingga dengan adanya sistem ranking, karakter dalam novel berlomba-lomba untuk menjadi hunter dengan peringkat level tertinggi. Sistem ini menggambarkan bagaimana teknologi, dalam bentuk sistem yang terstruktur, dapat membentuk paradigma nilai dalam masyarakat yang dijelajahi dalam karya sastra. Dalam dunia cerita ini, teknologi bukan hanya sebagai alat bantu atau elemen game, tetapi juga sebagai penentu status, penghargaan sosial, dan pembentuk pandangan masyarakat terhadap kekuatan. Sistem peringkat mencerminkan cara masyarakat menilai dan menghargai kemampuan individu, menciptakan cerminan unik terhadap bagaimana teknologi dapat

membentuk paradigma nilai. Sehingga keseimbangan antara teknologi, kekuatan karakter, dan pandangan masyarakat menciptakan naratif yang menarik dan relevan.

Pemanfaatan teknologi game dalam novel tidak hanya terbatas pada mekanisme permainan, tetapi juga berfungsi sebagai alat strategis bagi karakter. Jin-Woo berhasil menyelaraskan tujuannya dengan sistem, menciptakan keseimbangan yang unik di antara karakter dan teknologi. Ini menunjukkan bagaimana karakter dapat memanfaatkan teknologi untuk mencapai tujuan mereka, dan sebaliknya, bagaimana teknologi dapat menjadi mitra strategis yang efektif dalam perjalanan karakter, seperti pada temuan kutipan dibawah.

Tujuan sistem selaras dengan harapan Jin-woo.

Sistem memanfaatkanku, dan aku memanfaatkan sistem. (Chugong, 2017: 297)

Selain itu dari kutipan tersebut dapat dilihat bahwa pemanfaatan teknologi game sebagai alat strategis oleh karakter utama, Jin-woo, menciptakan narasi yang mencerminkan isu kontemporer kecanduan bermain game. Jin-Woo berhasil menyelaraskan tujuannya dengan sistem permainan, menunjukkan bagaimana teknologi game tidak hanya menjadi bagian dari petualangan fiksionalnya, tetapi juga mencerminkan tantangan nyata terkait kecanduan bermain game di dunia nyata. Seiring tujuannya yang selaras dengan sistem, Jin-Woo menghadapi ketegangan antara keuntungan yang dihasilkan oleh penggunaan teknologi dan risiko terkait kesehatan mentalnya.

Penelitian sebelumnya mendukung temuan ini, seperti yang diungkapkan oleh Erik dan Wetik (2020:5), "Penyebab kecanduan atau durasi bermain game yang tinggi dapat menyebabkan berbagai gangguan pada kesehatan mental." Mereka menekankan bahwa ketika seseorang terlalu terfokus pada game online, hal ini dapat mengakibatkan penarikan diri dari lingkungan sosialnya, menyebabkan gangguan kesehatan mental seperti depresi dan stres. Oleh karena itu, integrasi temuan ini dalam konteks cerita "Solo Leveling" menyoroti relevansi isu kecanduan bermain game dalam kehidupan nyata dan bagaimana penggunaan teknologi game dapat meresap ke dalam naratif dengan menggambarkan perjuangan karakter menghadapi tantangan ini.

Hal ini sesuai dengan yang disebutkan oleh Neil Postman bahwa teknologi (2021:13), Teknologi menurut Neil Postman (2021: 13), merupakan beban sekaligus berkah, tidak di antara satu dari keduanya. Teknologi game selain menjadi alat strategis bagi karakter utama, tetapi juga menjadi pedang bermata dua bagi karakter utama dalam novel mengenai kesehatan mentalnya. Sehingga hal tersebut menjadikan teknologi sebagai fenomena kompleks yang dapat memberikan keuntungan sekaligus menimbulkan risiko, sebagaimana tercermin dalam dinamika karakter "Solo Leveling". Integrasi isu-isu kesehatan mental.

Penggunaan teknologi game sebagai alat strategis juga memperkaya plot dengan berbagai elemen seperti quest, hadiah, dan item-item khusus. Melalui pemanfaatan sistem permainan, novel menciptakan ketegangan yang konstan, mempertahankan minat pembaca dan memberikan dimensi yang lebih dalam pada konflik dan perkembangan karakter.

Kang Tae-shik pun mengernyitkan dahi

"Berani-berannya hunter rendahan sepertimu!" (Chugong, 2017: 424)

Song Chi-yeol dan Lee Ju-hee memandang Jin-woo dengan sorot mata tak percaya.

Beberapa waktu yang lalu, Jin-woo hanyalah seorang hunter level E yang tak mampu menghadapi dugeon level D dengan lancar. Namun, ia baru saja membunuh Kang Tae-shik, seorang hunter level B. (Chugong, 2017: 442)

Pada kutipan diatas dapat menjelaskan bahwa novel menggambarkan perbedaan kekuatan antar karakter dan bagaimana pemanfaatan teknologi dapat menjadi alat penyeimbang. Meskipun Jin-Woo awalnya dianggap sebagai "hunter terlemah," pemanfaatan teknologi game memberinya keunggulan dan kesempatan untuk berkembang secara signifikan. Perbedaan kekuatan yang mencolok antara karakter-karakter, seperti yang terlihat dalam pertarungan dengan hunter level B, menciptakan ketegangan dan kejutan dalam alur cerita. Selain itu,

teknologi juga diilustrasikan sebagai alat penyeimbang yang memungkinkan karakter level rendah untuk mengatasi tantangan yang seharusnya di luar jangkauan mereka. Pemanfaatan kunci dungeon, item khusus, dan kemampuan lainnya yang didapat melalui teknologi game menciptakan narasi dinamis di mana karakter-karakter dapat berkembang melebihi batasan kekuatan alamiah mereka.

Melalui penggabungan elemen teknologi game, novel "Solo Leveling" berhasil melibatkan pembaca dengan cara yang lebih interaktif. Dengan merinci penggunaan layar, inventori, dan elemen-elemen game lainnya, pembaca dapat merasakan pengalaman yang mendalam dan ikut terlibat dalam petualangan karakter. Keterlibatan ini diperkuat oleh pemahaman yang komprehensif tentang teknologi game, sehingga pembaca dapat merasakan kegembiraan dan tekanan yang sama seperti yang dirasakan karakter.

Dengan demikian penggunaan teknologi game dan sistem peringkat memainkan peran sentral dalam membentuk alur cerita dan karakter. Pengaruh game menciptakan nuansa unik di sekitar protagonis, Jin-Woo, sementara sistem peringkat memberikan dimensi sosial yang kaya. Kombinasi keduanya menciptakan narasi yang dinamis dan memperkaya pengalaman pembaca dengan menghadirkan ketegangan, motivasi, dan keseimbangan strategis yang menarik. Dengan demikian, novel ini memberikan gambaran menarik tentang bagaimana teknologi game dan sistem peringkat dapat membentuk cerita fiksi dengan cara yang inovatif dan menarik.

4. Penutup

Dalam mengakhiri penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi game dan sistem peringkat dalam novel "Solo Leveling" memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan naratif dan karakter. Melalui integrasi elemen game, penulis berhasil menciptakan pengalaman membaca yang unik dan interaktif. Sistem peringkat tidak hanya berperan sebagai pengukur kekuatan karakter, tetapi juga sebagai pendorong dinamika sosial dalam cerita.

Daftar Pustaka

- Andjarwati, Tri. (2015). Motivasi dari Sudut Pandang Teori Hirarki Kebutuhan Maslow, Teori Dua Faktor Herzberg, Teori X Y Mc Gregor, dan Teori Motivasi Prestasi Mc Clelland. *jmm17*. 2. 10.30996/jmm17.v2i01.422.
- Budi Hardiman. F, 2015. *Seni Memahami Hermeneutik dari Scheiermacher sampai Derrida*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Chugong, 2017. *Solo Leveling*. Diterjemahkan oleh Grace Majestyka. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Erik, S., & Wetik, S. (2020). *Hubungan Durasi Bermain Game Online dengan Kesehatan Mental pada Remaja Pria*. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2), 59-78. Retrieved from <https://jurnal.rs-amino.jatengprov.go.id/index.php/JIKJ/article/view/14>
- John C. Beck and Mitchell Wade, 2006. *The Kids are Alright: How the Gamer Generation is Changing the Workplace*. Harvard Business School Press Boston, Massachusetts.
- Postman, N. 2021. *Teknopoli*. Terjemahan oleh M. Dhanil Herdiman. Yogyakarta: Shira Media