

**FOLKLOR LOKAL DALAM *VIDEO GAME DREADOUT 2***  
**(Analisis Semiotika Terhadap Penggambaran Folklor Lokal**  
**Dalam *Video Game DreadOut 2*)**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik**  
**Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur**  
**Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi Ilmu Komunikasi**



Oleh :

**MARIA NATALIA IMANUELLA**

**NPM. 1643010164**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**SURABAYA**

**2021**

**FOLKLOR LOKAL DALAM VIDEO GAME DREADOUT 2**  
**(Analisis Semiotika Terhadap Penggambaran Folklor Lokal dalam Video Game DreadOut2)**

**Disusun Oleh:**  
**MARIA NATALIA IMANUELLA**  
**NPM: 1643010164**

**Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur Pada Tanggal 16 Januari 2021**

**Pembimbing Utama**



**Aulia Rahmawati, S.Sos, M.Si, Ph.D**  
**NPT. 3 8207 0602 161**

**Tim Penguji**

**1. Ketua**



**Aulia Rahmawati, S.Sos, M.Si, Ph.D**  
**NPT. 3 8207 06 0216 1**

**2. Sekretaris**



**Ade Kusuma, S.Sos., M.Med.Kom**  
**NIP. 1985 0108 2018 03 2001**

**3. Anggota**



**Irwan Dwi A., S.Sos., M.I.Kom**  
**NPT. 3 7602 99 0173 1**

Mengetahui,

**DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**



**Dr. Des. Eas Gendut Sukarno, M.S, CHRA**

**NIP. 19590701 198703 1001**

**Folklor Lokal Dalam Video Game Dreadout 2**  
**(Analisis Semiotika Terhadap Penggambaran Folklor Lokal Dalam Video Game**  
**Dreadout 2)**

**Disusun Oleh :**

**Maria Natalia Imanuella**

**NPM. 1643010164**

**Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi**

**Menyetujui,**

**PEMBIMBING UTAMA**



**Aulia Rahmawati, S.Sos, M.Si, Ph.D**

**NPT. 3 8207 06 0216 1**

**Mengetahui,**

**DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**



**Dr. Drs. E.S. Gendut Sukarno, M.S, CHKA**  
**NIP. 19590701 198703 1001**

## ABSTRAK

**MARIA NATALIA IMANUELLA**, Folklor Lokal Dalam *Video Game* DreadOut 2 (Analisis Semiotika Terhadap Penggambaran Foklor Lokal Dalam *Video Game* Dreadout 2)

Penelitian ini didasarkan pada fenomena *video game* yang merupakan suatu media baru untuk menyebarkan informasi mengenai budaya. Hal ini menunjukkan bahwa budaya tidak hanya dapat disebarkan melalui media-media yang sudah *mainstream* tetapi juga dapat disebarkan menggunakan *video game* yang mudah untuk dijangkau oleh berbagai pihak. Folklor yang merupakan suatu bagian kebudayaan yang disebarkan secara turun-temurun dimunculkan dalam DreadOut2. Penelitian ini berfokus pada bagaimana foklor local digambarkan dari segi karakter maupun mitos-mitosnya. Peneliti menggunakan metode analisis semiotika milik Roland Barthes dalam menganalisis 6 *scene* yang terbagi lagi menjadi 47 *shot*. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan peneliti mengambil kesimpulan bahwa Folklor yang ditampilkan dalam video game dreadout 2 berkaitan dengan mistis local secara general. Peneliti melihat bahwa hal ini diangkat oleh pengembang game dikarenakan praktik mengenai hal yang berhubungan dengan mistik masih ramai disekitar kita.

**Kata Kunci : Folklor, Budaya, Video Game, Semiotika.**

## ABSTRACT

This research is based on the phenomenon of video games which is a new medium for disseminating information about culture. This shows that culture can not only be spread through mainstream media but can also be spread using video games that are easy to reach by various parties. Folklore, which is a part of culture that has been transmitted from generation to generation, is featured in DreadOut2. This research focuses on how local fochlor is described in terms of its character and myths. The researcher used Roland Barthes' semiotic analysis method in analyzing 6 scenes which were further divided into 47 shots. Based on the research that has been done, the researcher concludes that the folklore featured in the video game Dreadout 2 is related to local mystics in general. Researchers see that this is raised by game developers because the practice of things related to mysticism is still busy around us.

**Keywords: Folklore, Culture, Video Game, Semiotics.**

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, atas kasih setia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Folklore dalam Video Game DreadOut 2 (Analisis Semiotika terhadap Penggambaran Folklor Lokal dalam Video Game DreadOut 2).”**

Proses penulisan skripsi yang telah dilalui oleh peneliti dapat berjalan dengan lancar meskipun banyak terdapat kekurangan. Selesainya penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya arahan dan bimbingan dari ibu Aulia Rahmawati, S.Sos, M.Si, Ph.D selaku pembimbing yang dengan segala perhatian dan kesabarannya rela meluangkan waktu untuk peneliti. Terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada semua pihak – pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, diantaranya :

1. Bapak Dr. Drs. Ec. Gendut Sukarno, MS, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
2. Ibu DR. Yuli Candrasari, M.Si, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
3. Ibu Aulia Rahmawati, S.Sos, M.Si, Ph.D selaku pembimbing yang sudah memberikan dukungan dan arahan kepada penulis sehingga dapat mengerjakan skripsi dengan baik.
4. Ibu Syifa Syarifah selaku dosen wali yang sudah membimbing penulis dari awal perkuliahan hingga mencapai garis finish dari dunia perkuliahan.
5. Ibu Rosi Febrianita selaku dosen (*bestfriend*) penulis, yang selalu memberikan kesempatan-kesempatan untuk aktif dalam dunia perkuliahan.

6. Kedua Dosen Penguji Skripsi, Ibu Ade dan Pak Irwan atas masukan dalam hasil penelitian, agar penulis dapat lebih eksplor dan lebih maksimal dalam pengerjaan skripsi.
7. Pak Mudji yang selalu mau dimintai informasi 24/7, terima kasih banyak ya Pak.
8. Seluruh Dosen Ilmu Komunikasi UPN Veteran Jawa Timur yang sudah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis semasa berkuliah dikampus tercinta.
9. Mama Gen yang terus memberikan semangat dan dukungan baik secara material maupun doa bagi penulis hingga dapat menyelesaikan perkuliahan.
10. Saudara penulis Adeline, Yusak dan Eka yang selalu memberikan semangat meskipun kadang mengganggu juga.
11. Om Gatot Nurmantyo beserta keluarga, yang memberikan penulis kesempatan untuk memasuki dunia perkuliahan dengan bantuan dana dan juga moril.
12. Candra Ayu dan Novia Wahyu selaku teman seperjuangan dalam pengerjaan tugas akhir.
13. Izdihaar yang menemani disaat-saat kebingungan mencari tanda-tangan acc skripsi dan menyemangati agar tidak putus asa.
14. Indira, dan Yudha dalam kesibukan pencarian pekerjaan masih tetap menyemangati, dan juga Chrisna rekan seperjuangan mahasiswa abadi.
15. Djournal Coffe yang sudah menjadi tempat istimewa untuk membukakan otak dalam pengerjaan skripsi, terutama staff Djournal (Pak Yanto, Mas

Jundi, Mas Bayu dan Manager Area Djournal TP) yang selalu setia memberikan pelayanan special kepada penulis.

16. Pengurus dan Anggota GP GPIB Shalom dalam dukungan doa agar penulis dimampukan untuk mengerjakan skripsi hingga selesai.

17. Keluarga Mahasiswa Ilmu Komunikasi 2016 yang Bersama-sama menghadapi pengerjaan tugas akhir di Masa Pandemi COVID-19.

Akhir kata semoga penelitian ini dapat dimanfaatkan dan dapat memberikan sumbangsih pemikiran untuk perkembangan pengetahuan bagi penulis maupun bagi pihak yang berkepentingan

Surabaya, Februari 2021

Maria Natalia Imanuella

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	4
1.3    Metode Penelitian.....	4
1.4    Tujuan Penelitian.....	5
1.5    Manfaat Penelitian.....	5
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA .....	6
2.1    Penelitian Terdahulu.....	6
2.2    Landasan Teori .....	9
2.2.1    Representasi .....	9
2.2.2    Semiotika .....	10
2.2.3    Folklor.....	11
2.2.4 <i>Video game</i> .....	15
2.2.5 <i>Mitos</i> .....	17
2.2.6    Genre <i>Game</i> .....	21
2.3    Kerangka Berpikir .....	24
BAB III .....	25
METODE PENELITIAN.....	25
3.1    Jenis Penelitian .....	25
3.2    Subjek dan Objek Penelitian .....	26



3.3	Definisi Konseptual .....	26
3.4	Korpus Penelitian .....	28
3.5	Unit Analisis Penelitian.....	28
3.6	Teknik Pengumpulan Data .....	29
3.7	Teknik Analisis Data .....	31
BAB IV .....		33
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		33
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian .....	33
4.1.1	Tim Pengembang Game DreadOut 2.....	34
4.1.2	Penghargaan-penghargaan video game DreadOut 2.....	34
4.2	Penyajian dan Analisis Data.....	35
4.2.1	Analisis dan Penyajian Data Adegan 1 .....	36
4.2.2	Analisis dan Penyajian Data Adegan 2.....	43
4.2.3	Analisis dan Penyajian Data Adegan 3.....	47
4.2.4	Analisis dan Penyajian Data Adegan 4.....	51
4.2.5	Analisis dan Penyajian Data Adegan 5.....	54
4.2.6	Analisis dan Penyajian Data <i>Urban Legend</i> .....	68
4.3	Pembahasan .....	86
BAB V.....		99
KESIMPULAN DAN SARAN.....		99
DAFTAR PUSTAKA .....		101
LAMPIRAN.....		104

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 1 Cover DreadOut2 .....	33
Gambar 2 2 Shot 1 Adegan 1 .....	36
Gambar 3 shot 2 .....	37
Gambar 4 shot 5 .....	37
Gambar 5 shot 6 .....	38
Gambar 6 shot 7 .....	38
Gambar 7 shot 8,9 .....	38
Gambar 8 shot 9, 10 .....	39
Gambar 9 shot 11,12 .....	39
Gambar 10 shot 1 adegan 2.....	43
Gambar 11 shot 2 adegan 2.....	44
Gambar 12 shot 3 adegan 2.....	44
Gambar 13 shot 4 adegan 2.....	45
Gambar 14 shot 1 adegan 3.....	47
Gambar 15 shot 2 adegan 3.....	47
Gambar 16 shot 3 adegan 3.....	48
Gambar 17 shot 4 adegan 3.....	48
Gambar 18 shot 5 adegan 3.....	48
Gambar 19 shot 1 adegan 4.....	51
Gambar 20 shot2 adegan 4.....	52
Gambar 21 shot 3 adegan 4.....	52
Gambar 22 shot 1 adegan 5.....	54
Gambar 23 shot 2 adegan 5.....	54
Gambar 24 shot 3 adegan 5.....	55
Gambar 25 shot 4 adegan 5.....	56
Gambar 26 shot 5 adegan 5.....	57
Gambar 27 shot 6 adegan 5.....	57
Gambar 28 shot 7 adegan 5.....	58
Gambar 29 shot 8 adegan 5.....	59
Gambar 30 shot 9 adegan 5.....	59
Gambar 31 shot 10 adegan 5.....	59
Gambar 32 shot 11 adegan 5.....	60
Gambar 33 Urban Legend.....	68
Gambar 34 Urban Legend.....	68
Gambar 35 Urban Legend.....	69
Gambar 36 Urban Legend.....	69
Gambar 37 Urban Legend.....	70
Gambar 38 Urban Legend.....	70
Gambar 39 Urban Legend.....	71
Gambar 40 Urban Legend.....	71
Gambar 41 Urban Legend.....	72
Gambar 42 Urban Legend.....	73

Gambar 43 Urban Legend.....	74
Gambar 44 Rumah Warga.....	95
Gambar 45 Rumah Adat.....	95
Gambar 46 Warung Sate di DreadOut 2 .....	96
Gambar 47 Warung Sate Di Jawa Barat .....	96
Gambar 48 Keris .....	96
Gambar 49 Gamelan .....	97

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Terdahulu .....	8
Tabel 2 Kerangka Berpikir.....	24
Tabel 3 Peta Tanda Roland Barthes .....	31
Tabel 4 Penghargaan DreadOut 2 .....	34
Tabel 5 Analisis Adegan 1 .....	40
Tabel 6 Analisis Adegan 2 .....	46
Tabel 7 Analisis Adegan 3 .....	50
Tabel 8 Analisis Adegan 4 .....	52
Tabel 9 Analisis Adegan 5 .....	61
Tabel 10 Analisis Urban Legend.....	74
Tabel 11 Perbandingan Penggambaran dalam DreadOut 2 dan Dunia Nyata .....	95
Tabel 12 Perbandingan Bangunan dalam DreadOut2 dan Dunia Nyata.....	96