

**FORMULA MISTERI DALAM PERMAINAN *JURIT MALAM* BUATAN  
GAMBIR GAME STUDIO KAJIAN GENRE JOHN G. CAWELTI**

**Farid Arifin, Fitri Merawati & Hairini Nur Hanifah**  
*Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia*  
*faridjms1955@yahoo.com*

---

Dikirim: 13 Desember 2021 Direvisi: 6 Januari 2022 Diterima: 6 Januari 2022 Diterbitkan: 28 Februari 2022

---

**ABSTRAK**

*Artikel ini mendeskripsikan formula misteri serta konvensi dan invensi dalam permainan "Jurit Malam" buatan Gambir Game Studio. Jenis penelitian adalah deskriptif kualitatif, sedangkan objek penelitian ini adalah formula misteri. Metode pengumpulan data yaitu dengan baca catat pada teks cerita. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tema cerita adalah misteri. Tokohnya ada empat. Latar tempat berjumlah 17, latar waktu berjumlah 2, latar suasana berjumlah 20. Alur misteri berjumlah 7. Unsur ekstrinsik berupa budaya, sosial, dan pendidikan. Invensi meliputi: (1) penambahan alur misteri; dan (2) pengubahan alur misteri. Konvensi meliputi: (1) Kejahatan dan petunjuk, (2) Penyelidikan, (3) Pengumuman solusi, (4) Penjelasan solusi. Di dalam permainan "Jurit Malam" telah ditemukan bahwa genre cerita adalah misteri dan bertumpang-tindih dengan genre detektif.*

**Kata Kunci:** invensi, konvensi, formula misteri, permainan

**ABSTRACT**

*This article describes the mystery formula as well as conventions and inventions in the game "Jurit Malam" by Gambir Game Studio. This type of research is descriptive qualitative, while the object of this research is a mystery formula. The method of data collection is by reading notes on the story text. The results of this study indicate that the theme of the story is a mystery. There are four characters. The setting is 17 places, the time setting is 2, the atmosphere setting is 20. The mystery plot is 7. Extrinsic elements are culture, social, and education. The invention includes: (1) the addition of a mystery plot; and (2) changing the mystery plot. Conventions include: (1) Crimes and instructions, (2) Investigations, (3) Announcement of solutions, (4) Explanation of solutions. In the game "Night Warriors" it has been found that the story genre is mystery and overlaps with the detective genre.*

**Keywords:** invention, convention, mystery formula, game

**PENDAHULUAN**

Karya sastra terutama yang berbentuk cerita dapat dialihwahanakan, misalnya pada pertunjukkan drama teater, film dan *game* atau permainan. Alih wahana pada *game* yang tersedia melalui aplikasi di gawai sangat disukai oleh berbagai kalangan. Biasanya aplikasi permainan ini digunakan hanya untuk mengisi waktu luang ketika tidak ada kegiatan, atau di saat sedang jenuh, banyak pikiran dan membutuhkan suatu wahana hiburan instan yang menyegarkan pikiran agar tidak stres. Tidak hanya itu, di zaman milineal ini, aplikasi permainan digarap serius karena dapat menghasilkan uang dan menjadi suatu profesi baru. Sudah banyak orang yang sukses dengan bermain atau menekuni profesi di bidang yang memanfaatkan aplikasi permainan sebagai objek produknya. Aplikasi permainan ini juga bisa menjadi wahana baru untuk menikmati sebuah karya sastra, karena jika dicermati, banyak konsep aplikasi permainan mengadopsi cerita dari sebuah karya sastra. Istilah "sastra" paling tepat diterapkan pada seni sastra, yaitu sastra sebagai karya imajinatif (Wellek & Warren, 2013: 12).

Dongeng adalah “sesuatu”(amanat, suasana, ideologi, keyakinan, dsb.) yang bisa naik kendaraan apa pun wujudnya, tidak hanya yang berupa tulisan yang pada hakikatnya adalah gambar. Bahkan dalam permainan, yang sekarang biasanya disebut *games*, kita temukan dongeng. Dongeng memang tidak bisa dibicarakan secara terpisah tetapi selalu terkait dengan kendaraannya, yang bisa saja berwujud novel, film atau *games* (Damono, 2018:184—185). Karya sastra terutama yang bersifat cerita fiksi dapat dialihwahkan menjadi aplikasi permainan yang menarik dan dapat digolongkan menjadi sastra interaktif. Karya fiksi interaktif adalah simulasi perangkat lunak tempat pemain menggunakan perintah teks untuk mengontrol karakter dan memengaruhi lingkungan. Karya dalam bentuk ini dapat dipahami sebagai karya sastra dalam bentuk narasi interaktif yang biasa digunakan di dalam *video game* atau permainan.

Salah satu permainan yang dapat dikaji berjudul *Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio yang memiliki genre *mystery* dengan mendeskripsikan unsur-unsur sastra pembangun permainan ini. Cerita di dalam permainan memiliki daya tarik bagi pemainnya sehingga mendapatkan rating yang tinggi, alurnya sangat menarik dengan banyaknya unsur pembangun. Permainan ini menceritakan tentang petualangan seorang gadis SMA menyingkap kasus misteri di sebuah gedung sekolah yang sudah lama kosong, dan harus melawan hantu gentayangan yang ingin membalas dendam. Si gadis harus bertahan hidup dan menghadapi banyak rintangan yang akan membawa tokoh utama ke dalam petualangan yang seru untuk mencapai kebahagiaan.

Permainan tersebut memiliki unsur-unsur karya sastra yang dalam konteks fiksi populer disebut formula. Jadi, dapat dikatakan secara umum, bahwa formula dapat disamakan dengan unsur. Dalam KBBI formula memiliki arti susunan atau bentuk tetap (KBBI, 2016) Menurut Cawelti (dalam Adi, 2016:209) formula didefinisikan sebagai kombinasi atau sintesis dari sejumlah konvensi kultural yang spesifik dengan bentuk cerita universal atau arketipe). Selain itu Cawelti juga mengungkapkan bahwa formula adalah seperti tipe cerita populer yang menentukan termasuk sastra tipe apa cerita tersebut). Formula cerita detektif klasik dapat digambarkan sebagai cara konvensional mendefinisikan dan mengembangkan jenis situasi tertentu, pola tindakan atau perkembangan situasi, kelompok tokoh tertentu dan hubungan antara mereka, dan pengaturan sesuai dengan tokoh dan tindakan (Cawelti, 1976: 80). Cerita detektif termasuk genre cerita misteri yang dapat diartikan bahwa genre cerita misteri formulanya akan selalu berkembang mengikuti zaman dan permintaan pembaca atau penonton. Budaya akan sangat berpengaruh dalam variasi cerita misteri. Cerita misteri harus ada hal yang menjadi misteri dan ditambahkan teka teki yang harus dipecahkan dan biasanya akan menjadi konflik. Struktur karya fiksi populer sangat tergantung pada genre yang ditulis, menurut Cawelti, 1976:85 dalam (Larasati, 2019)

Berdasarkan alasan-alasan tersebut, peneliti ingin mengidentifikasi formula yang terdapat dalam permainan *Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio ini sebagai objek kajian dalam penelitian ini untuk mengidentifikasi kesesuaiannya dengan kriteria cerita bergenre misteri. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas teori atau kajian yang serupa diantaranya yaitu: penelitian pertama yang relevan ditulis oleh Dwi Susanto, memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan dari penelitian ini yaitu kajiannya mengenai suatu genre dalam sebuah cerita. Adapun perbedaan dalam penelitian ini ialah permasalahan yang dibahas dalam penelitian Dwi Susanto yang berkesimpulan bahwa cerita silat dalam sastra Indonesia memberikan kesan tersendiri bagi sejarah sastra Indonesia, namun tidak dinilai atau dianggap sebagai karya sastra di dalam adalah perkembangan fiksi ilmiah novel karya 1980-an dan 2000-an, sedangkan dalam penelitian ini membahas tentang “Formula Misteri Permainan *Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio” dengan menggunakan kajian genre John G. Cawelti.

Penelitian kedua yang relevan yaitu, ditulis oleh Fitri Merawati, memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan dari penelitian ini yaitu, teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori genre John G. Cawelti. Adapun perbedaan dalam penelitian ini ialah permasalahan yang dibahas dalam penelitian Fitri Merawati adalah perkembangan fiksi ilmiah novel karya 1980-an dan 2000-an, sedangkan dalam penelitian ini membahas tentang “Fiksi Formula Misteri Permainan *Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio.”

Penelitian yang ketiga yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Niken Astuti mahasiswa FKIP UAD pada tahun 2017. Dalam skripsinya yang berjudul “Formula Dalam Sastra Islam Populer Di Indonesia

Sebagai Alternatif Bahan Ajar Di SMA Kajian Formula John G Cawelty. Pada penelitian yang dilakukan oleh Niken Astuti terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian ini, persamaannya yaitu terletak pada teori yang digunakan sedangkan perbedaannya yaitu dalam permasalahan yang dibahas. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Niken Astuti dengan penelitian yang sekarang adalah terletak pada subjek penelitian yang digunakan. Pada penelitian sekarang menggunakan permainan *Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio sebagai subjek penelitian, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Niken Astuti menggunakan Sastra Islam populer sebagai subjek penelitiannya.

Hasil penelitian Niken menyimpulkan bahwa berdasarkan ketiga aspek yang disampaikan oleh Rahmanto, yaitu aspek bahasa, psikologi, dan latar belakang budaya, maka novel *Ayat-Ayat Cinta* (2004) karya Habiburrahman El Shirazy dan *Surga yang Tak Dirindukan* (2015) karya Asma Nadia tidak layak dijadikan sebagai alternatif bahan ajar sastra di SMA karena tidak memenuhi aspek bahasa dan psikologi dari ketiga aspek yang dikemukakan oleh Rahmanto, sedangkan novel *99 Cahaya di Langit Eropa* (2013) karya Hanum Salsabiela Rais dan *Rangga Almahendra dan Hafalan Shalat Delisa* (2005) karya Tere Liye layak dijadikan sebagai alternatif bahan ajar sastra di SMA karena memenuhi ketiga kriteria tersebut.

Penelitian relevan selanjutnya adalah jurnal mahasiswa Unesa yaitu Larasati, pada tahun 2019 yang berjudul “Fiksi Formula Dalam Komik Detektif: Misteri Gerbang Masa Depan Karya Rezky Ramdani Dan Misteri Hantu Festival Karya Rasyiqah Annisa Thohira” Kajian Formula John G Cawelty. Persamaan antara penelitian yang dilakukan dengan penelitian ini adalah teori yang digunakan untuk mengkaji yaitu teori Formula John G Cawelty, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek dan objek penelitiannya.

Penelitian relevan selanjutnya berjudul “Formula Fantasi Yang Tercermin Dalam Film *Harry Potter and the Goblet Of Fire* (2005) Kajian Formula John G Cawelty” skripsi karya Elvira R. Mangantar pada tahun 2019. Persamaan antara penelitian yang dilakukan dengan penelitian ini adalah teori yang digunakan untuk mengkaji yaitu teori Formula John G Cawelty, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek dan objek penelitiannya. Penelitian ini secara umum bertujuan untuk menganalisis formula fantasi teks cerita pada Film *Harry Potter and the Goblet Of Fire* (2005) dengan menggunakan teori sastra populer dari Cawelty. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa formula fantasi dari teks cerita Film *Harry Potter and the Goblet Of Fire* (2005) memiliki lima formula fantasi. Formula fantasi tersebut ialah dunia imajiner, makhluk imajiner, perjalanan/petualangan imajiner, harta benda imajiner, dan motif aksi imajiner.

Penelitian relevan selanjutnya berjudul “Formula Petualangan dalam *Wattpad Bumi Asing* karya Kala Sanggurdi sebagai Alternatif Bahan Ajar Sastra di SMA Kajian Formula John G Cawelty” skripsi karya Etika Nur Soffatur Rohmah pada tahun 2019. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kajian pustaka dengan teknik baca catat. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Persamaan antara penelitian yang dilakukan dengan penelitian ini adalah teori yang digunakan untuk mengkaji yaitu teori Formula John G Cawelty, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek dan objek penelitiannya. Penelitian ini secara umum bertujuan untuk menganalisis formula teks cerita pada *Wattpad* dengan menggunakan teori sastra populer dari Cawelty. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa formula dari teks cerita pada *Wattpad* adalah tentang petualangan.

Hasil penelitian Etika menyimpulkan bahwa berdasarkan ketiga aspek yang disampaikan oleh Rahmanto, yaitu aspek bahasa, psikologi, dan latar belakang budaya, maka Formula Petualangan dalam *Wattpad Bumi Asing* karya Kala Sanggurdi layak dijadikan sebagai alternatif bahan ajar sastra di SMA karena memenuhi ketiga kriteria tersebut. Persamaan antara penelitian yang dilakukan dengan penelitian relevan ini adalah pada kajian teori yang digunakan yaitu teori Formula John G. Cawelty, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek dan objek penelitian. Subjek yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan menggunakan permainan *Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio, dan objek penelitian yang dikaji adalah formula misteri, invensi dan konvensi yang terdapat dalam subjek penelitian.

Dari beberapa penelitian yang ditemukan, belum ada penelitian yang secara khusus membahas formula dalam game *Jurit Malam*. Maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan formula misteri

serta invensi dan konvensi dalam permainan *Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio sehingga diharapkan dapat menambah kekayaan penelitian dalam bidang sastra khususnya bermanfaat sebagai contoh kajian formula John G. Cawelti untuk memahami formula misteri, invensi dan konvensi yang terdapat dalam permainan *Jurit Malam*. Hasil penelitian ini, secara praktis diharapkan dapat bermanfaat untuk: menambah pengetahuan bagi pembaca pada umumnya yaitu untuk mengenal teori dan metode dalam penelitian ini sehingga dapat memudahkan dalam memaknai fiksi populer. Sedangkan bagi mahasiswa pada khususnya dapat mengenal teori dan metode untuk mengkaji formula dalam suatu genre sastra, dan menjadi acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya khususnya tentang kajian formula John G. Cawelti. Adapun teori yang digunakan untuk mengkaji penelitian ini adalah teori formula dengan pendekatan tekstual. Teori formula ini melihat unsur-unsur yang membangun dalam sastra populer. Maksudnya, peneliti menganalisis cerita dengan melihat unsur-unsur yang membangun formula yang terdapat dalam permainan *Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio dan invensi serta konvensi yang terdapat didalamnya.

## METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif yang berpusat pada deskriptif. Subjek penelitian yang digunakan adalah permainan *Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio. Teks cerita pada permainan *Android Jurit Malam* yang dibuat oleh Gambir Game Studio terdiri dari 2 episode cerita dan dipublikasikan pada laman atau aplikasi *play store* yang terdapat pada telepon pintar. Objek penelitian ini adalah (1) formula misteri dalam permainan *Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio, (2) invensi dan konvensi dalam permainan *Android Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio.

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah metode baca catat. Data diperoleh dengan cara membaca secara cermat teks cerita permainan *Android Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio. Instrumen utama yang digunakan adalah *human instrument*. Selain itu, instrumen selanjutnya yaitu kartu data dan alat tulis. Metode analisis data adalah analisis deskriptif, sehingga penelitian ini termasuk ke dalam penelitian studi pustaka.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini akan membahas dua hal, yaitu formula misteri dalam permainan *Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio, invensi dan konvensi dalam permainan *Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan *Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio. Objek penelitian ini adalah formula misteri dalam permainan *Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio, invensi dan konvensi dalam permainan *Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio.

### Formula misteri dalam permainan *Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio

Tabel 1

Formula misteri dalam permainan *Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio

No.	Unsur	Frekuensi
<b>Intrinsik dan</b>		
<b>Unsur Intrinsik</b>		
1.	Tema: Misteri	
2.	Latar Tempat	19
3.	Latar Waktu	7
4.	Latar Suasana	20
5.	Tokoh	4
6.	Penokohan	40
7.	Alur Petualangan	7
<b>Unsur Ekstrinsik</b>		
1.	Budaya	1

2.	Sosial	1
3.	Pendidikan	1

---

### **Tema**

Tema yang diangkat dalam permainan *Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio adalah misteri. misteri yang terjadi dalam permainan ini digambarkan melalui kejadian-kejadian yang dialami oleh tokoh bernama Rei, anak SMA yang sedang menyelidiki sebuah sekolah tua yang angker dan sudah lama tidak difungsikan, yang kemudian bertemu dengan tokoh lain yaitu Sulastri si sosok kuntilanak, pocong dan genderuwo. Petualangan dalam menyelidiki sebuah kasus misteri Rei awali dengan menelusuri sebuah sumber suara yang berasal dari sekolah tua, dimulai pada kutipan berikut ini.

*“Aku mendengar suara tangisan di gedung sekolah tua itu, entah mengapa aku merasa harus menuju kesana. Gerbangnya terkunci gembok tua yang sudah karatan. Sepertinya aku melihat ada kunci di jalan setapak tadi, mungkin itu adalah kunci gemboknya.”(Jurit Malam, level 1).*

Kutipan di atas menunjukkan bahwa telah terjadi suatu peristiwa di sebuah sekolah tua angker yang membuat tokoh utama penasaran dan ingin memulai petualangan, selanjutnya rintangan dan tantangan yang menghadang menuntut tokoh utama untuk bertahan hidup di sekolah angker itu. Petualangan yang akan dihadapi tokoh utama penuh dengan rintangan dan bahaya yang mengancam setiap waktu, selain dihadapkan dengan tantangan yang berbahaya tokoh juga akan bertemu dengan para hantu yang selalu mengganggu, hingga bertemu dengan keberuntungan yang akan menyelamatkan nyawanya.

### **Invensi dan Konvensi dalam permainan *Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio**

**Tabel 2**

#### **Invensi dalam permainan *Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio**

##### **A. Invensi**

No.	Invensi yang ditemukan	Frekuensi	Level
1.	Terdapat pengubahan alur atau struktur naratif		
	a. Pengenalan Detektif	1	1
	b. Akhir cerita	1	7
2.	Terdapat penambahan alur atau struktur naratif yaitu pengkhianatan tokoh	1	6

---

Invensi yang ditemukan dalam permainan *Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio dalam penelitian ini yaitu terdapat penambahan dan pengubahan pola tindakan atau alur misteri. Hal-hal tersebut akan dibahas dan diuraikan satu persatu sebagai berikut.

#### ***Terdapat pengubahan alur atau struktur naratif***

##### **Pengenalan tokoh detektif**

Invensi pertama yang ditemukan dalam *Jurit Malam* ini yaitu adanya pengubahan alur misteri pengenalan detektif pada awal mula cerita. Pada umumnya alur pengenalan tokoh detektif hanya menjelaskan tentang tokoh utama yang memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah sesulit apapun. Tetapi dalam permainan ini tokoh utama langsung dihadapkan dengan petunjuk yang seharusnya

itu ada pada urutan kedua dalam alur misteri.

Tokoh utama menemukan petunjuk untuk mengungkap misteri yang berada di sekolah tua. Perubahan atau penambahan alur misteri ini merupakan invensi yang ditemukan karena kondisi dan situasi yang dihadapi tokoh utama yang melakukan investigasi secara insidental dan sendirian. Oleh sebab itu dalam urutan alur pengenalan detektif yang pada umumnya cuma diisi dengan pengenalan detektif, oleh pengarang langsung ditambahkan alur yaitu petunjuk dari sebuah misteri.

### ***Pengubahan alur atau pola tindakan di akhir cerita***

Invensi kedua yang ditemukan dalam permainan *Jurit Malam* ini yaitu adanya pengubahan alur misteri berupa penyelesaian. Akhir cerita pada permainan *Jurit Malam* ditutup dengan penyelesaian menggunakan penyelesaian alur terbuka. Penyelesaian cerita ditutup dengan alur yang terbuka. Pada umumnya, dalam urutan alur cerita untuk formula misteri, akhir cerita ditandai dengan pengakuan dan penyesalan tokoh jahat sehingga masalahnya selesai, tetapi dalam permainan jurit malam, ketika tokoh utama berhasil mengalahkan tokoh jahat, yang terjadilah adalah tokoh jahat tetap saja ingin membalaskan dendamnya. Tokoh jahat tidak menyesal dengan perbuatannya dan malah ingin membuat tokoh utama merasakan penderitaannya dengan membawa tokoh utama melihat ke masa lalu. Dapat disimpulkan bahwa terjadi invensi, yaitu penambahan alur cerita pada urutan akhir cerita dalam formula misteri.

### ***Terdapat penambahan alur misteri***

Invensi kedua yang ditemukan dalam permainan *Jurit Malam* ini yaitu adanya penambahan alur misteri berupa pengkhianatan tokoh korban terhadap tokoh utama. Alur cerita pada permainan *Jurit Malam* menjadi bertambah, yaitu dengan alur pengkhianatan tokoh korban. Sulastri melakukan pengkhianatan terhadap tokoh utama yang telah berhasil menolongnya. Penambahan alur misteri ini setelah alur penjelasan solusi. Pada umumnya, dalam urutan alur cerita untuk formula misteri, akhir cerita ditandai dengan pengakuan dan penyesalan tokoh jahat sehingga masalahnya selesai dengan alur tertutup, namun pada *Jurit Malam* dapat disimpulkan bahwa terdapat penambahan alur misteri atau pola tindakan sebelum menuju akhir cerita. Alur yang digunakan tidak seperti biasanya atau tidak diakhiri dengan alur yang tertutup, melainkan dengan alur yang terbuka.

**Tabel 2**

### **Konvensi dalam permainan *Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio**

#### **B. Konvensi**

No.	Konvensi	Frekuensi	Level
1.	Kejahatan dan petunjuk	1	1
2.	Penyelidikan	1	1
3.	Pengumuman Solusi	1	5
4.	Penjelasan Solusi	1	5

Konvensi yang ditemukan dalam permainan *Jurit Malam* penelitian ini yaitu akan dijelaskan satu persatu sebagai berikut.

#### ***Kejahatan dan petunjuk***

Konvensi yang ditemukan dalam permainan *Jurit Malam* yaitu alur misteri kejahatan dan petunjuk. Kejahatan dan petunjuk membawa tokoh utama ingin melakukan investigasi dan mengungkap misteri yang ada pada sekolah tua. Petunjuk yang ada mengindikasikan adanya kejahatan yang terjadi di sekolah tua. Alur misteri ini masih tetap ada dari masa ke masa dalam perkembangan sastra populer. Hal ini terdapat pada kutipan berikut ini.

*“Aku mendengar suara tangisan di gedung sekolah tua itu, entah mengapa aku merasa harus menuju kesana. Gerbangnya terkunci gembok tua yang sudah karatan. Sepertinya aku melihat ada kunci di jalan setapak tadi, mungkin itu adalah kunci gemboknya.” (Jurit Malam, level 1)*

### **Penyelidikan**

Konvensi yang ditemukan dalam permainan *Jurit Malam* selanjutnya yaitu alur misteri penyelidikan. Penyelidikan dilakukan oleh tokoh baik guna mencari pelaku yang ada kaitannya dengan petunjuk. Penyelidikan mengikuti bagian kejahatan dan petunjuk yang melibatkan saksi, tersangka, solusi yang belum tentu kebenarannya, sehingga membuat kabur dan kurang jelasnya sebuah misteri (Cawelti, 1976:85).

Bentuk penyelidikan terdapat dalam permainan *Jurit Malam*. Rei si tokoh utama ingin melakukan penyelidikan di sebuah sekolah tua yang pada malam hari terdengar suara tangisan seorang perempuan. Hal ini terdapat di kutipan berikut ini.

*“Aku mendengar suara tangisan di gedung sekolah tua itu, entah mengapa aku merasa harus menuju kesana.” (Jurit Malam, level 1)*

Dari kutipan di atas menunjukkan bahwa terdapat konvensi pada permainan *Jurit Malam*. Penyelidikan dilakukan atas dasar dorongan dari manusia yang ingin mengetahui hal yang menjadi misteri.

### **Pengumuman Solusi**

Konvensi yang ditemukan dalam permainan *Jurit Malam* selanjutnya yaitu alur misteri pengumuman solusi. Pengumuman solusi dilakukan ketika pelaku yang bertanggung jawab atas suatu misteri telah ditemukan. Pada permainan *Jurit Malam* terdapat bentuk pengumuman solusi setelah tokoh utama berhasil menemukan pelaku yang menjadi sumber suara wanita menangis di sekolah. Hal ini terdapat pada kutipan berikut.

*“Diakah sumber suara tangis yang aku dengar?, kenapa kamu menangis, siapa namamu?.” (Jurit Malam, level 5)*

Dari kutipan di atas menunjukkan bahwa terdapat konvensi pada permainan *Jurit Malam*. Setelah menemukan pelaku dari sumber suara yang menjadi misteri di sekolah. Tokoh utama menemukan solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalahnya. Tokoh utama memutuskan membantu si Sulastri yang sedang mendapat masalah agar tidak menangis lagi, yaitu dengan cara membebaskan Sulastri yang merupakan sosok kuntilanak untuk terbebas dari belenggu pocong jahat.

### **Penjelasan Solusi**

Konvensi yang ditemukan dalam permainan *Jurit Malam* selanjutnya yaitu alur misteri penjelasan solusi. Terdapat penjelasan mengenai solusi pada permainan *Jurit Malam*. Biasanya pola tindakan dalam penjelasan solusi adalah penjelasan mengenai bagaimana suatu peristiwa terjadi. Di dalam permainan *Jurit Malam* telah dijelaskan oleh si Sulastri pada tokoh utama mengenai kronologi tentang hal yang membuatnya menangis. Setelah semua sudah dijelaskan, tokoh utama kemudian memiliki solusi untuk membantu Sulastri. Hal ini terdapat pada beberapa kutipan berikut.

“dulu ada sekelompok pemuda yang bermain-main membuat altar pemanggil arwah, mereka melakukan pemanggilan arwah di tempat aku dibunuh, setelah aku dipanggil, tiba-tiba sesosok pocong jahat mengganggu hingga mereka pergi tanpa sempat menutup ritual, akhirnya aku terjebak di sini, tolong bantu aku untuk menutup ritual itu.” (*Jurit Malam*, level 5)

“tolong nyalakan lilin altar ruang atas agar arwahku bisa kembali.” (*Jurit Malam*, level 5)

Dari beberapa kutipan di atas menunjukkan bahwa tokoh utama sudah mendapatkan penjelasan solusi untuk kasus misteri yang dihadapi. Penjelasan solusi akan muncul ketika seseorang tahu dan menceritakan kronologinya dengan jelas ketika ditanyai.

## **PENUTUP**

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan mengenai formula misteri dalam permainan *Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio dengan menggunakan kajian formula John G. Cawelti, peneliti menyimpulkan bahwa *Pertama*, formula misteri yang terdapat dalam permainan *Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio tersebut berupa unsur-unsur yang terdapat di dalamnya yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik tersebut berupa tema, latar (latar tempat, latar waktu, dan latar suasana), tokoh dan penokohan, alur misteri. Tema yang terdapat dalam permainan *Jurit Malam* buatan Gambir Game Studio yaitu tentang pengkhianatan seorang hantu wanita yang menjadi korban kejahatan dan akan melakukan balas dendam, sedangkan untuk genrenya, permainan ini bergenre misteri.

Tokoh yang terdapat dalam permainan *Jurit Malam* ini ada empat tokoh, yaitu Rei si anak SMA pemberani dan memiliki kemampuan istimewa, Sulastri si sosok kuntilanak, Pocong penjaga altar yang seram, Genderuwo yang besar, kejam dan seram. Latar tempat dalam *Jurit Malam* ini ada 17 tempat, latar waktu yaitu malam hari, dan waktu lampau, latar suasana yang terdapat dalam *Jurit Malam* ini ada 26 suasana. Alur misteri yang terdapat dalam *Jurit Malam* ini terdapat 7 bagian urutan cerita. Sedangkan unsur ekstrinsiknya berupa budaya, sosial, dan pendidikan. Dapat disimpulkan bahwa permainan *Jurit Malam* ini memenuhi unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik karya sastra.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adi, Ida Rochani. 2016. *Fiksi Populer: Teori dan Metode Kajian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Astuti, Niken. 2018. “Formula dalam Sastra Islam Populer di Indonesia sebagai Alternatif Bahan Ajar di SMA Kajian Formula John G Cawelti”. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2016. “Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima”. Daring [kbbi.kemdikbud.go.id](http://kbbi.kemdikbud.go.id), diakses pada 8 Agustus 2018.
- Cawelti, John G. 1976. *Adventure, Mystery, and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture*. Chicago: University of Chicago Press.
- Damono, Sapardi Djoko. 2018. *Alih Wahana*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Game *Jurit Malam*. 2019. Gambir Game Studio. Appstore.
- Susanto, Dwi. 2009. “Genre Cerita Silat Dalam Sastra Indonesia” diakses dan diunduh melalui laman <https://journal.uny.ac.id/index.php/diksi/article/viewFile/6563/5623>. Pada tanggal 13 September 2020 pukul 19.00 WIB.
- Mangantar, R. Elvira. Mangantar. 2019. “Formula Fantasi Yang Tercermin Dalam Film *Harry Potter and the Goblet Of Fire* (2005) Kajian Formula John G Cawelti” diakses dan diunduh melalui laman <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jefs/article/view/27680/27193>. Pada tanggal 13 September 2020 pukul 19.00 WIB.



- Kemdikbud. 2017. *Model Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah/Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMA/MA/SMK/MAK) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Larasati, L. Putri. 2018. "Fiksi Formula Dalam Komik Detektif: Misteri Gerbang Masa Depan Karya Rezky Ramdani Dan Misteri Hantu Festival Karya Rasyiqa Annisa Thohira" diakses dan diunduh melalui laman <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/27274>. Pada tanggal 15 Januari 2020 pukul 09.34.
- Merawati, Fitri. 2015. "Perkembangan Fiksi Ilmiah Karya Pengarang Indonesia Tahun 1980-an dan 2000-an". *Gramatika*. Edisi Vol. III, No.2, Juli— Desember 2015. Halaman 141-143.
- Rahmanto, B. 1992. *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rohmah, Etika. N. S. 2019. "Formula Petualangan dalam *Wattpad Bumi Asing* karya Kala Sanggardi sebagai Alternatif Bahan Ajar Sastra di SMA". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Sutopo, H. B. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Wellek, Rene dan Austin Warren. 1990. *Teori Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.