

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Gim horor FAITH: The Unholy Trinity adalah gim horor religius karya *game developer* indie bernama Airdorf yang menggunakan gaya visual 8-bit yang cukup jarang digunakan pada masa ini, dengan menggunakan *artstyle pixel 8-bit* dan berubah menjadi visual yang lebih mendetail pada *cutscene*. Gim ini mengandung kumpulan simbol religius yang kaya makna untuk dibongkar melalui analisis pesan moral. Judul gim FAITH: The Unholy Trinity sendiri mengandung makna religius yang kuat. Kata *faith* merujuk pada konsep iman yang menjadi tema utama dalam perjalanan karakter dan narasi gim. Sementara itu, *The Unholy Trinity* dapat dipahami sebagai kebalikan dari konsep *Holy Trinity* atau Tritunggal Mahakudus dalam ajaran Kristen, mengisyaratkan adanya perlawanan terhadap nilai-nilai ketuhanan yang kemudian menjadi salah satu konflik utama dalam cerita gim.

Untuk membongkar makna-makna yang terkandung pada simbol di dalam gim, penelitian ini menggunakan teori psikologi Gestalt untuk membaca pola dan pengelompokan visual, teori *Seeing-in* Richard Wollheim untuk menjelaskan cara pemain memahami bentuk piksel sederhana pada visual *gameplay* sebagai representasi objek yang utuh, serta Semiotika Roland Barthes untuk membongkar makna dan menarik pesan moral. Analisis dilakukan untuk memahami makna yang muncul dalam setiap visual pada sampel terpilih sesuai dengan konteks rumusan masalah. Penelitian ini menggunakan metode penulisan deskriptif kualitatif untuk memahami makna konotatif yang terkandung dalam simbol religius dalam tiap adegan. Berdasarkan analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dari tiga sampel yang mewakili keseluruhan syarat sampel tersebut yang memiliki kesimpulan analisis sebagai berikut:

1. Dengan teori psikologi Gestalt, pemain mampu menyusun pola dan pengelompokan dari visual *gameplay* dan *cutscene* menggunakan prinsip *similarity*, *closure*, *continuity*, dan *figure-ground* sehingga kedua visual dipahami sebagai presentasi dari adegan yang sama dan berkelanjutan. Kemudian, melalui teori *Seeing-in* Richard Wollheim pemain melihat susunan piksel sambil mengenali objek yang digambarkan dengan proses *twofoldness*, sehingga objek piksel dalam visual *gameplay* seperti salib, figur gereja, dan objek latar dapat dipahami sebagai representasi utuh. Pemahaman terhadap hubungan pola visual dan makna representasi piksel ini menjadi dasar dalam mengidentifikasi makna denotasi untuk membongkar konotasi dan mitos dalam semiotika Barthes.
2. Penelitian ini juga menemukan bahwa FAITH menggambarkan perjalanan seorang pastor dalam menavigasi keimanannya, dari sosok yang dipenuhi keraguan dan ketakutan menjadi pribadi yang lebih berani dan memiliki tekad baru. Gim ini merujuk pada berbagai simbol religius untuk membangun makna. Simbol religius yang dominan muncul adalah simbol agama Kristen, terutama Katolik. Berdasarkan kriteria Nurgiyantoro (2015), didapati bahwa pesan moral terkuat ada pada hubungan manusia dengan Tuhan, hubungan manusia dengan diri sendiri, serta hubungan dengan sesama. berikut pesan moral yang disampaikan oleh gim:
 - a. Moral iman kepada Tuhan yang ditempa melalui penderitaan untuk mencapai kemenangan. Pesan ini direpresentasikan melalui karakter John Ward yang sempat ragu dan gagal, tetapi akhirnya berhasil menyelesaikan tugasnya sebagai wakil Tuhan. Ia keluar dari pengalaman tersebut sebagai pribadi yang memiliki iman yang lebih kuat, menunjukkan bahwa iman dan kemenangan tumbuh melalui ketabahan, penyerahan diri, dan usaha untuk terus percaya.
 - b. Moral kepedulian dan tanggung jawab terhadap sesama yang membutuhkan pertolongan. Adegan-adegan dalam gim

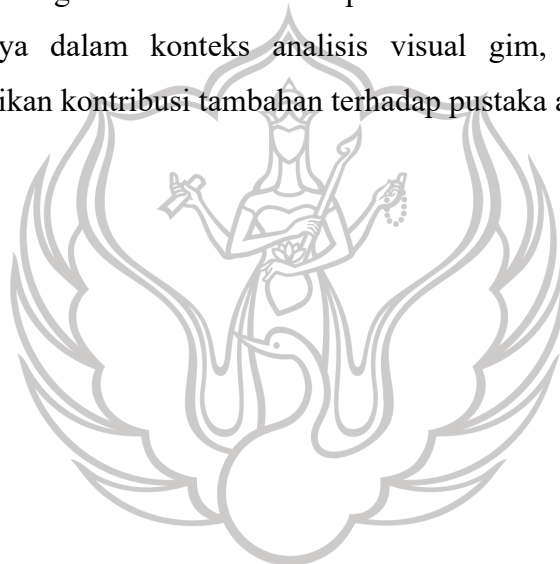
menunjukkan bahwa manusia perlu berempati dan berani bertanggung jawab terhadap orang lain yang sedang berada dalam kesulitan. John Ward secara konsisten memperlihatkan kegigihan dalam menyelamatkan Amy meskipun ia sendiri mengalami krisis, menunjukkan bahwa kepedulian terhadap sesama menuntut keberanian untuk menghadapi ketakutan demi keselamatan orang lain.

- c. Moral manusia dengan dirinya sendiri, khususnya dalam menghadapi trauma. Gim ini menunjukkan bahwa pastor juga manusia yang dapat mengalami ketakutan, tekanan batin, dan luka psikologis. Di gim ini, trauma ditunjukkan sebagai sesuatu yang bisa menjadi proses yang dapat mengantarkan seseorang kepada penguatan mental untuk menghadapi dan melewati pengalaman sulit hingga keluar sebagai pribadi yang lebih kuat, bukan sebagai tanda kelemahan.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa di balik gim horor ini, ada pesan moral religius yang dapat diungkap melalui analisis visual yang runtut. *Video game* umumnya digunakan sebagai media hiburan saja. Namun, melalui analisis, ditemukan bahwa FAITH menyisipkan simbol religius dan nilai-nilai moral yang tidak langsung terlihat jika hanya dimainkan secara sekilas. Berbagai aspek visual dalam gim ini dapat ditelaah dan dimaknai menjadi mitos dan pesan moral yang kohesif, mulai dari simbol religius yang tampak jelas hingga penggunaan warna yang mewakili karakter dan mengalami transformasi makna. Melalui analisis visual dan semiotika, gim horor FAITH: The Unholy Trinity terbukti dapat menjadi media refleksi atas nilai-nilai moral yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, seperti keimanan, pertobatan, penyerahan diri kepada Tuhan, dan keberanian menghadapi ketakutan demi kebaikan orang lain. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah pandangan ilmiah bagi industri gim dan penikmat gim agar lebih kritis dalam memahami pesan dan nilai yang terkandung dalam sebuah gim agar tidak hanya dilihat sebagai media hiburan semata.

B. Saran

Penelitian ini hanya memfokuskan pada analisis visual dan narasi dalam gim FAITH. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperdalam kajian pada aspek mekanisme permainan atau pendekatan ludologi, agar dapat menganalisis cara permainan membangun makna melalui interaksi pemain. Kajian selanjutnya juga dapat diarahkan pada simbolisme demonologi, mengingat gim yang diteliti mengandung banyak unsur dan tanda yang berkaitan dengan tema tersebut. Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk menginkorporasikan teori *Seeing-in* dari Richard Wollheim mengenai representasi piktorial untuk memperluas kajian visual dalam medium gim. Pendekatan tersebut masih relatif jarang ditemukan dalam penelitian DKV dan *game studies*, khususnya dalam konteks analisis visual gim, sehingga berpotensi memberikan kontribusi tambahan terhadap pustaka akademik.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Barker, C., & Jane, E. A. (2011). *Cultural studies: Theory and practice* (4th ed.). London, England: Sage Publications.
- Bowen, T. (2013). *The grammar of the shot* (2nd ed.). New York, NY: Focal Press.
- Brown, B. (2012). *Cinematography: Theory and practice: Shoot from the heart* (2nd ed.). Burlington, MA: Focal Press.
- Burton, C. (Ed.). (2017). *Traditional and revised Catholic rites of exorcism: (English) volumes 1 & 2: Traditional and 1999 revised English translations*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Chandler, D. (2007). *Semiotics: The basics* (2nd ed.). New York, NY: Routledge.
- Dewi, A. K. (2025). *Gestalt: Teori dan aplikasi dalam desain*. Pusat Penerbitan LP2MPP, Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Gibbs, J. (2012). *Mise-en-scène: Film style and interpretation*. New York, NY: Columbia University Press.
- Hall, S. (Ed.). (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. London, England: Sage Publications; Open University Press.
- Jaya, I. M. L. (2020). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Yogyakarta: Quadrant.
- Komisi Liturgi KWI. (2022). *Bahan Bulan Liturgi Nasional 2022: Mengenal eksorsisme dalam Gereja Katolik* (P. Bernardus Boli Ujan, SVD dkk.; editor: P. Riston Situmorang, OSC). Jakarta: Komisi Liturgi Konferensi Waligereja Indonesia.
- Konferensi Waligereja Indonesia. (2011). *Pedoman umum Misale Romawi*. Jakarta: Obor. Alamat laman: www.osc.or.id

- Moleong, L. J., & Surjaman, T. (2014). *Metodologi penelitian kualitatif* (Ed. 31). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, B. (2015). *Teori pengkajian fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rouse, R. (2005). *Game design: Theory and practice* (2nd ed.). Plano, TX: Wordware Publishing.
- Sklar, R. (1990). *Film: An International history of the medium* (2nd ed.). London, England: Thames & Hudson.
- Sobur, A. (2003). *Psikologi umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metode penelitian desain komunikasi visual*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- The Catholic Church. (1999). *Rituale romanum* [Ritual of the Roman Rite] (Latin-English ed.). <https://www.liturgia.it/content/ritrom.pdf>
- Wibowo, I. S. W. (2013). *Semiotika komunikasi: Aplikasi praktis bagi penelitian dan skripsi komunikasi* (Ed. 2). Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Zettl, H. (2016). *Sight, sound, motion: Applied media aesthetics* (8th ed.). Boston, MA: Wadsworth, Cengage Learning.

Jurnal

- Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J.-P., Methel, G., & Molinier, P. (2008). A *gameplay* definition through videogame classification. *International Journal of Computer Games Technology*, 2008(1), Article 470350.

- Fabricatore, C. (2007, October). *Gameplay and game mechanics: A key to quality in videoGames*. In *ENLACES (MINEDUC Chile)-OECD Expert Meeting on VideoGames and Education*.
- Gidion, B., Budiarta, I. G. M., & Rediasa, I. N. (2023). Analisis visual scene video game Red Dead Redemption 2. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(2).
- Haegar Aldito Krisna Murti, W. (2025). *Analisis desain visual dalam game "A Space for the Unbound" sebagai representasi budaya Indonesia tahun 90-an*.
- Handayani, N. D. (2021). *Representasi komodifikasi simbol religius dalam serial film Messiah (Analisis semiotika Roland Barthes terhadap tokoh Payam Golshiri)*.
- Maharani, S. (2023). Fungsi simbol keagamaan dalam film horor religius: Analisis teori simbol dan fungsi moral. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Kebudayaan*, 11(2).
- Nur Fadhillah, M. F. (2025). *Analisis gameplay dan desain visual dalam menciptakan imersi pada gim Project Zomboid*.
- Piliang, Y. A. (2004). Semiotika teks: Sebuah pendekatan analisis teks. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 5(2).
- Pradoko, S. (2016). Semiotika guna penelitian objek kebudayaan material seni. *Imaji*.
- Wahyuningsih, S., & Sos, S. (2015). *Komunikasi visual*. Universitas Trunojoyo Madura. PDF Komunikasi Visual
- Wardani, A. M. W., Aurellio, K., & Cundamayati, C. R. (2022). Penggunaan simbol agama yang membentuk stereotip dari persepsi masyarakat. *Moderasi: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 1(1).

- Way, P. P. A. P., Leliana, I., & Hariatiningsih, L. R. (2025). Representasi simbol religius dalam film *Kuasa Gelap* (Analisis semiotika Roland Barthes). *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(10), 17388–17394.
- Wijaya, Y., Bedjo, B., & Kurniawan, D. (2018). Perancangan buku panduan hi-bit *pixel art* untuk remaja usia 13–17 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 7(1). Artikel Petra Christian University
- Yue, Y., et al. (2012). *Pixel art with refracted light by rearrangeable sticks*. In *Proceedings of Eurographics 2012 (EG 2012)*, Cagliari, Sardinia, Italy. Daftar publikasi Robin Green/NTU Graphics Lab

Daftar Laman

- Alkitab Online. *Alkitab Online*. Indonesia: Alkitab Online. <https://alkitabonline.org/online-bible>. Diakses pada 7 Mei 2026.
- Bali Express. *Makna dan Fungsi Persembahan Darah dalam Beberapa Ritual Hindu Bali*. Bali: Jawa Pos. <https://baliexpress.jawapos.com/balinese/2409110050>. Diakses pada 12 Mei 2026.
- Boris FX. *How to rotoscope in DaVinci Resolve*. Boston: Boris FX. www.borissfx.com. Diakses pada 17 September 2025.
- Catholic Exchange. *The Color Blue: A May Tribute to Our Lady*. Philadelphia: Catholic Exchange. <https://catholicexchange.com/the-color-blue-a-may-tribute-to-our-lady/>. Diakses pada 7 Mei 2026.
- Cherry, K. *What is Gestalt psychology?* New York: Verywell Mind. www.verywellmind.com. Diakses pada 17 September 2025.
- Djaouti, D. *Gameplay definition: A game design perspective*. San Francisco: Academia.edu. www.academia.edu
- Encyclopaedia Britannica. *Britannica*. Chicago: Encyclopaedia Britannica, Inc. www.britannica.com. Diakses pada 6 Desember 2025.

Fish Eaters. *Customslent8*. California: Fish Eaters. <https://www.fisheaters.com/customslent8.html>. Diakses pada 6 Mei 2026.

Game Developer. *Better game design through cutscenes*. San Francisco: Informa Tech. www.gamedeveloper.com Diakses pada 17 September 2025.

GGWP.ID. *Alasan pixel art kembali diminati*. Jakarta: GGWP.ID. www.ggwp.id Diakses pada 24 September 2025.

Good Catholic. *Why Is Purple the Color of Lent?* Chicago: Good Catholic. <https://www.goodcatholic.com/why-is-purple-the-color-of-lent/>. Diakses pada 2 Mei 2026.

Iman Katolik. *Katekismus Gereja Katolik*. Jakarta: Iman Katolik. www.imankatolik.or.id. Diakses pada 10 Mei 2026.

Iman Katolik. *Kitab Hukum Kanonik*. Jakarta: Iman Katolik. www.imankatolik.or.id. Diakses pada 5 Mei 2026.

Iman Katolik. *Tanda Salib*. Indonesia: Iman Katolik. <https://www.imankatolik.or.id/tandasalib.html>. Diakses pada 10 Mei 2026.

Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an Kemenag*. Jakarta: Kemenag RI. <https://quran.kemenag.go.id/>. Diakses pada 13 Mei 2026.

Opus Dei. *Apa itu Prapaskah?* Jakarta: Opus Dei. <https://opusdei.org/id-id/article/apa-itu-prapaskah/>. Diakses pada 8 Mei 2026.

Statista. *Video Games: Topic overview*. Hamburg: Statista GmbH. www.statista.com. Diakses pada 10 September 2025.

Sunnah. *Sunan Abu Dawud 4061*. Riyadh: Sunnah.com. <https://sunnah.com/abudawud:4061>. Diakses pada 17 Mei 2026.

Daftar Gambar

Agrotani Sejahtera. *Jual pohon cemara semua jenis dan ukuran.*

<https://agrotanisejahtera.co.id/2023/12/20/jual-pohon-cemara-semua-jenis-dan-ukuran/>

Amazon. *Roman Ritual: Christian Exorcisms, Blessings, and Prayers.*

<https://www.amazon.com/Roman-Ritual-Christian-Exorcisms-Blessings/dp/1945275189>

Dolan Hospitality. *Beacon Hill floor lamp.*

<https://www.dolanhospitality.com/beacon-hill-floor-lamp-200902-200902>

Dreamstime. *Man holding cross in his hand standing in front of cloudy sky.*

<https://www.dreamstime.com/man-holding-cross-his-hand-man-holding-cross-his-hand-standing-front-cloudy-sky-image358038838>

Fadumont. *Purple white priest reversible stole.*

<https://www.fadumont.co.uk/products/purple-white-priest-reversible-stole>

FreePNGimg. *Wardrobe free PNG HQ.*

<https://freepngimg.com/png/45049-wardrobe-free-png-hq/download>

Gardenia. *Carex blanda (Common Wood Sedge): All You Need to Know.*

<https://www.gardenia.net/plant/carex-blanda-common-wood-sedge>

Galeri Toyota Jogja. *Mobil Toyota tahun 70-an, awal kejayaan yang tetap*

legendaris di Indonesia. <https://galeritoyotajogja.com/mobil-toyota-tahun-70-an-awal-kejayaan-yang-tetap-legendaris-di-indonesia/>

Glass Genius. *Round windows: everything you need to know.*

<https://www.glassgenius.com/blog/round-windows-everything-you-need-to-know>

Go Madison Fence. *Madison chain link fence.*
<https://www.gomadisonfence.com/madison-chain-link-fence/>

Houzz. *Gray basement ideas.* https://www.houzz.com/photos/gray-basement-ideas-phbr1-bp~t_747~a_88-8

Infinity Windows. *Bedroom windows.*
<https://www.infinitywindows.com/blog/bedroom-windows>

Mabuseba. *Apakah selibat itu melawan kodrat?*
<https://www.mabuseba.org/2021/04/apakah-selibat-itu-melawan-kodrat-dan.html?m=1>

Magnific. *Parcels with label sticker, closed, sealed, isolated white background 3D illustration.* https://www.magnific.com/premium-photo/parcels-with-label-sticker-closed-sealed-isolated-white-background-3d-illustration_35007330.htm

Mommy Musings. *Don't waste your basement.*
<https://www.mommymusings.com/dont-waste-your-basement/>

PCMag Australia. *7 forgotten Atari 2600 classics.*
<https://au.pcmag.com/gaming-1/64968/7-forgotten-atari-2600-classics>

Pikbest. *Classic table lamp with transparent background.*
https://pikbest.com/png-images/classic-table-lamp-with-transparent-background_11330668.html

Pikbest. *Simple wooden chair.* https://id.pikbest.com/png-images/simple-wooden-chair_10068501.html

PNGTree. *Jalan raya aspal pictures.* <https://id.pngtree.com/free-backgrounds-photos/jalan-raya-aspal-pictures>

Porsche. *What is the Porsche 911 ducktail?*
<https://www.porsche.com/stories/innovation/what-is-the-porsche-911-ducktail/>

Serupa.id. *Teori Gestalt: pengertian, prinsip, perkembangan, penerapannya.* <https://serupa.id/teori-Gestalt-pengertian-prinsip-perkembangan-penerapannya/>

Shutterstock. *Priest holding cross wood praying foreground.* <https://www.shutterstock.com/image-photo/priest-holding-cross-wood-praying-foreground-1212427198>

Simply Crosses. *20 wall cross.* <https://www.simplycrosses.co.uk/product/20-wall-cross/>

Sintop Fixtures. *Wooden round table furniture with metal legs.* <https://id.sintopfixtures.com/product/wooden-round-table-furniture-with-metal-legs>

Stay at Home Macro. *Scary economists and bad news.* <https://stayathomemacro.substack.com/p/scary-economists-and-bad-news>

StockCake. *Skull and bones.* https://stockcake.com/i/skull-and-bones_563030_1160745

TV Tropes. *Badass Preacher.* <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BadassPreacher>

Vecteezy. *3D furniture brown green fabric double bed isolated on a white background.* <https://www.vecteezy.com/photo/14685941-3d-furniture-brown-green-fabric-double-bed-isolated-on-a-white-background-decoration-design-for-bedroom>

VistaCreate. *Back view woman tied hands sitting chair isolated black.* <https://create.vista.com/unlimited/stock-photos/343671898/stock-photo-back-view-woman-tied-hands-sitting-chair-isolated-black/>

West Coast Self Storage. *Attic storage: is it a good idea?* <https://www.westcoastselfstorage.com/attic-storage-is-it-a-good-idea/>

Wikipedia. Faith: The Unholy Trinity.
https://en.wikipedia.org/wiki/Faith:The_Unholy_Trinity

Wibowo, Indiwana Seto Wahyu. *Semiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2013.

