

Kuasa pemain *Dungeons & Dragons* dalam analisis teater kaum tertindas

Rizal Sofyan*

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia

*Corresponding Author; Email: rizalsofyan9696@gmail.com

ABSTRAK

Dungeons & Dragons adalah permainan *table-top* yang berjenis *storytelling* dan *role-playing*. Permainan ini menginstruksikan kepada para pemainnya untuk membuat sekaligus memainkan karakter yang nantinya akan hadir di dalam sebuah skenario. Salah satu fitur dalam permainan ini adalah kebebasan untuk berimajinasi dan menulis cerita, baik oleh *Dungeon Master* atau pemimpin permainan, maupun pemain. Hal itu akan menciptakan ruang kuasa pemain atas cerita dalam permainan. Penelitian ini melakukan analisis atas ruang kuasa tersebut dengan pendekatan teater kaum tertindas, yang pada salah satu sesi permainannya dengan skenario berjudul *Horror at Havel's Cross*. Metode penelitian yang digunakan adalah *practice-led research*. Metode ini digunakan untuk memahami hubungan antara praktek saat permainan berlangsung dan teori teater kaum tertindas. Penelitian ini ingin mendeskripsikan ruang kuasa pemain atas cerita dalam permainan *table-top Dungeons & Dragons*, yakni ruang kuasa pemain dalam permainan *Dungeons & Dragons*; ruang kuasa tersebut bagaimana dapat tercipta. *Dungeons & Dragons* adalah bentuk pertunjukan partisipatif yang di dalamnya pemain memiliki ruang kuasa atas perubahan di dalam permainan.

Kata kunci: *Dungeons dan Dragons*, teater kaum tertindas, kuasa pemain

The power of Dungeons & Dragons players in the theatrical analysis of the oppressed

Abstract

Dungeons & Dragons is a table-top game that is storytelling and role-playing. This game instructs the players to create and play characters who will later be present in a scenario. One of the features of this game is the freedom to imagine and write stories, either by the Dungeon Master or game leader, or by the player. This will create space for the player to control the story in the game. This study analyzes the power space using the theatrical approach of the oppressed, in one of the game sessions with a scenario entitled *Horror at Havel's Cross*. The research method used is *practice-led research*. This method is used to understand the relationship between the practice during the game and the theater theory of the oppressed. This study wants to describe the player's power space over the story in the *Dungeons & Dragons* table-top game, namely the player's power room in the *Dungeons & Dragons* game; how the power space can be created. *Dungeons & Dragons* is a form of participatory performance in which players have control over changes in the game.

Keywords: dungeons and dragons, theater of the oppressed, power of players

Article history

Submitted:

31 March 2021

Accepted:

30 September 2022

Published:

6 October 2022

Citation (APA Style):

Sofyan, R. (2022). Kuasa pemain *Dungeons & Dragons* dalam analisis teater kaum tertindas. *Imaji*, 20(2), 146-156. <https://doi.org/10.21831/imaji.v20i1.48803>.

PENDAHULUAN

Permainan papan terkenal sebelum era permainan komputer atau digital lahir. Umumnya permainan papan yang terkenal ialah Ular Tangga, Monopoli, Halma, dan Catur. Dan tidak jarang permainan tersebut dijadikan sebuah kompetisi seperti catur. Kemudian dalam perkembangannya secara global rupanya permainan papan tidak selesai pada Ular Tangga, Monopoli, Halma, dan Catur. Jika ditelusuri banyak permainan papan yang beraneka ragam mulai dari tema, visual, dan cara bermain.

Salah satu permainan papan yang terkenal adalah *Dungeons & Dragons* (D&D). Permainan menawarkan pengalaman berbeda dalam permainan papan. *Dungeons & Dragons* ialah permainan *role-playing* atau peran. Sebuah permainan berperan dan mendongeng di dunia sihir dan fantasi. D&D dibuat dan digerakan oleh imajinasi mengenai dunia fantasi seperti misalnya membayangkan sebuah kastil dengan atmosfir kegelapan dan membayangkan pertarungan para petualang dalam sebuah adegan (Wizard of the Coast, 2014). Fine (2002) berpendapat bahwa dalam permainan peran ini, dunia fantasi dibuat secara kolektif oleh para partisipan. Dunia yang dibuat dapat bertema dan berbentuk macam-macam sesuai dengan kehendak partisipan. Hitchens & Drachen (2009) melengkapi bahwa kunci dari permainan *role-playing* adalah *storytelling* dengan aturan. Pemain (bisa lebih dari satu) berada dalam satu aturan yaitu sebuah premis cerita. Kemudian mereka akan membuat dan memerankan satu karakter buatan mereka untuk berinteraksi dengan dunia fiksi. Dan permainan biasanya diatur oleh seorang *game master* atau secara harfiah disebut wasit. Secara garis besar permainan D&D adalah kerja kolektif partisipan dalam berimajinasi dan memainkan peran di dalam sebuah konstruksi dunia fantasi.

D&D biasanya di mulai oleh *game master* atau dalam D&D disebut *Dungeon Master* (DM). DM bertugas sebagai narator dan pemimpin cerita. *Dungeon Master* adalah kekuatan kreatif di balik permainan D&D. Dia harus mampu menciptakan dunia untuk dijelajahi oleh pemain. Singkatnya ialah yang mendorong cerita dalam sebuah skenario berkembang (Mearls et al., 2014). Dari pernyataan ini DM dapat dikatakan sebagai sutradara yang menyediakan cerita terbuka untuk pemain. Dia akan membuat premis cerita baik itu lengkap maupun tidak. Karena selebihnya cerita dapat berubah.

Sementara pemain akan menjadi pemeran dan memeran karakter. Sebelumnya mereka akan membuat sendiri karakter atau tokoh untuk diperankan di dalam sebuah cerita (Wizard of the Coast, 2014). Karakter dibuat biasanya berdasarkan modul (*official*) atau modifikasi sebuah modul (*unofficial/creative work*). Modul ini merupakan pegangan untuk membuat karakter. Karakter yang sudah dibuat nantinya dapat berinteraksi seperti bertanya, memantau, bahkan bertarung. Dan yang terpenting ialah, apapun yang dilakukan atau terjadi dalam permainan pemain harus memerankan karakternya entah itu melakukan aksi maupun merespons aksi. Dari peristiwa ini setiap pemain dapat melihat pemain lain berakting sesuai dengan cerita yang terjadi.

Permainan dimulai dengan introduksi dari DM dapat berupa paparan prolog saja atau diberikan kesempatan kepada pemain untuk ikut memaparkan cerita (biasanya memaparkan karakter yang ia perankan seperti apa).

An experienced DM takes game design even further. He might decide the players should start out in a Bedouin camp near the tomb and negotiate with the sheik to buy a couple of camels. He could plan for them to be waylaid by desert raiders on the way to the tomb. And once they've found the pharaoh's treasure, he may ask them to make a moral choice: The treasure carries a curse, and if it's removed from the tomb, the region will suffer ten years of famine. The players will have to weigh getting rich and letting thousands die against leaving empty-handed and protecting the innocent (Ewalt, 2013, p. 11).

Setelah introduksi, DM biasanya memberi misteri atau pengenalan masalah untuk mendorong pemain agar mengikuti cerita dan permainan. Dan biasanya ada misi (*quest*) dari karakter NPC (*non-playable character*) buatan DM yang harus dilakukan selama permainan seperti misalnya mencari orang yang hilang atau memecahkan kasus pembunuhan.

Permainan akan berakhir jika ceritanya memang selesai atau ada batasan waktu saat bermain misalnya permainan hanya berlangsung selama 2 jam. Pada versi yang lain permainan ini dapat menjadi permainan episodik yang tidak selesai dalam satu waktu. Cerita dapat berkembang lebih luas dan lebih panjang. Namun, banyak juga yang selesai dalam sekali duduk layaknya membaca cerpen. Semua itu tergantung bagaimana kesepakatan dan kemampuan DM dan pemain untuk bermain.

D&D disebut sebagai permainan yang kompleks karena berbasis *role-playing* dan pembuatan cerita kolektif. Namun di dalam sifatnya yang kompleks, permainan ini dekat dengan seni peran dan lebih luasnya pada seni pertunjukan. Baik DM maupun pemain sama-sama memainkan peran, imajinasi, dan mendongeng bagaimana cerita dalam permainan ini berjalan. Beberapa hal mendasar yang dimiliki oleh aktivitas pertunjukan adalah: 1) waktu yang khusus; 2) nilai khusus atau spesifik pada objek; 3) non-produktivitas dalam hal barang; 4) aturan. Seringkali ada tempat khusus sengaja disediakan atau dibangun (Schechner, 2005). Permainan D&D dapat dikategorikan sebagai

pertunjukan karena ia memiliki waktu yang disepakati untuk bermain, sebuah permainan dengan aturan, dan ada pelakunya.

Pertunjukannya seperti apa? Sekilas dalam praktik atau mekanik permainan D&D apa yang disebut *storytelling* dan *role-playing* tidak sepenuhnya mengalir begitu saja. Permainan D&D adalah *turn-based* atau berbasis giliran tiap pemain. Hal ini mengakibatkan cerita dan peran tidak dimainkan mengalir seperti pertunjukan pada umumnya. Belum lagi terdapat interupsi dari DM maupun pemeran dan interupsi ini merupakan kuasa mereka atas permainan. DM memiliki dan mengetahui cerita sementara pemeran mencari dan merespons sebuah plot.

Model permainan seperti ini disebutkan oleh Boal sebagai kuasa atas ide dan aksi penonton dalam sebuah pertunjukan. Aristoteles merumuskan teori untuk sistem yang stabil dengan menghilangkan intervensi contohnya ialah revolusi. Sistem tersebut hadir secara terselubung dalam media seni pertunjukan dan film. Esensinya tidak berubah, seluruh elemen artistik harus tunduk demi terjaganya stabilitas. Namun, jika kita menginginkan masyarakat/partisipan mengubah lingkungannya dengan mengkritisi sistem maka diperlukan estetika yang baru (Boal, 2008). Dalam hal ini Boal menunjukkan bahwa kuasa dapat diberikan pada penonton atau partisipan. Kemudian mereka sendiri yang menentukan perubahan itu seperti apa. Permainan D&D adalah sebuah sistem dengan segala aturan yang tercantum dalam modul. Tetapi keputusan DM dan pemain dalam permainan adalah roda penggerak utama sistem tersebut, mereka adalah aktor yang menentukan sebuah pertunjukan.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan kuasa-kuasa pemain dalam permainan D&D dalam kerangka teori teater kaum tertindas. Pertanyaan penelitian dalam penelitian ini meliputi; 1) seperti apa ruang kuasa pemain dalam permainan *Dungeons & Dragons*?; 2) mengapa ruang kuasa tersebut dapat tercipta?. Hasil dari penelitian ini akan menjadi refleksi bahwa *Dungeons & Dragons* adalah salah satu bentuk pertunjukan partisipatif di mana pemain memiliki ruang kuasa atas perubahan di dalam permainan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *practice-led research*. Istilah *practice-led research* dan afiliasinya digunakan untuk mencari hubungan antara temuan saat praktik dan kerja penelitian dengan kerangka teoritis, analisa, dan prosedur yang jelas. (Smith & Dean, 2009). Leavy (2017) menambahkan, hal-hal yang berbasis praktik seni yaitu tindakan “melakukan”, “membuat”, atau “mengalami” adalah bentuk menggali wawasan. Proses pembuatan seni dapat dilihat sebagai metode pembuatan konten, analisis, dan hasil. Kemudian dengan paradigma ilmiah, peneliti menggabungkan antara praktik seni dengan metode riset. Sehingga dalam hal ini memainkan D&D adalah salah satu cara membuktikan klaim karakteristik teater kaum tertindas pada permainan D&D.

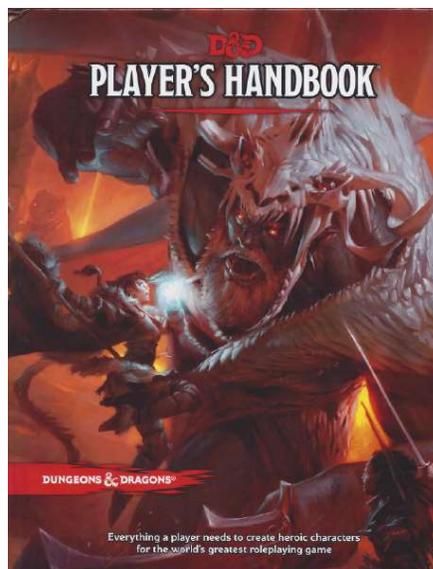
Material penelitian ini ialah satu sesi *one-shot* atau cerita sekali selesai yang berjudul *Horror at Havel’s Cross*. Menurut Jansen-Parkes (2016), *Horror at Havel’s Cross* berkisah tentang sekelompok arkeolog yang memanggil para petualang untuk membantu mereka mengawal artefak berharga kembali ke peradaban. Tetapi perjalanan ini tidak mudah karena mereka tidak hanya berhadapan dengan bandit di persimpangan Havel namun banyak misteri pembunuhan mengerikan yang terjadi. Berikut adalah rincian kebutuhan permainan dalam sesi *Horror at Havel’s Cross*:

Table 1. Kebutuhan permainan

No.	Kebutuhan	Jumlah
1	<i>Dungeon Master</i>	1
2	Pemain	2
3	<i>Rules Book</i> /modul	1
4	<i>Token</i> penanda karakter	6-10 (menyesuaikan dengan perubahan skenario)
5	<i>Print out</i> peta atau arena permainan	1
7	Naskah <i>Horror at Havel’s Cross</i>	1
8	<i>Character sheet</i> atau lembar karakter	2
9	<i>Notebook</i>	1



Gambar 1. Naskah *Horror at Havel's Cross*
 Sumber: Jansen-Parkes, 2016



Gambar 2. Rules Book/Player's Handbook (PHB)
 Sumber: Wizard of the Coast, 2014

Adapun prosedur dalam melakukan penelitian terdiri atas dua tahap, yaitu:

1. Bermain *Dungeons & Dragons*

Peneliti dan dua partisipan bermain *Dungeons & Dragons* Fifth Edition dengan naskah *Horror at Havel's Cross*. Peneliti bertindak sebagai *Dungeon Master* sementara dua partisipan bertindak sebagai pemeran tokoh. DM mempelajari naskah dan bertindak sebagai sutradara dalam permainan sehingga boleh melakukan penyesuaian terhadap naskah. DM harus menyediakan *print out* peta atau arena permainan sendiri sesuai dengan tuntutan naskah. Selain peta, DM pun menyiapkan *token* sebagai tanda dari karakter milik pemain, musuh, maupun NPC.

DM memberikan aturan untuk membuat *character sheet* atau lembar karakter. *Character sheet* dibuat dengan bantuan aplikasi D&D Beyond yang tersedia di Play Store. Aplikasi ini memudahkan pemain untuk membuat karakter yang akan dimainkan dan melempar dadu untuk mekanik permainan. Dalam sesi ini DM menetapkan untuk memakai aturan dari modul utama yaitu *Player's Handbook* (PHB). Modul ini berlaku untuk menetapkan konfigurasi yang dapat digunakan seperti ras, kelas/profesi, latar belakang, kemampuan, dan lainnya.

Sebagai pemimpin permainan DM bertindak sebagai pengarah dalam aksi-aksi pemain dan berhak melakukan aksi atas dasar merespons aksi pemain sesuai naskah atau improvisasi kecil.

Selama dua jam permainan, DM bertanggungjawab atas wawasan cara bermain D&D pada peserta, jika ada istilah atau aksi yang peserta tidak mengerti misalnya dalam melempar dadu jenis apa, kemampuan karakter, dan lainnya DM bertanggungjawab untuk memberikan wawasan agar mengerti.

Observasi kualitatif ialah observasi yang dilakukan oleh peneliti di lapangan. Ia mencatat segala sesuatu yang terjadi baik tidak terstruktur maupun semi terstruktur. Peneliti juga dapat ikut serta sebagai partisipan atau tidak sama sekali (Creswell, 2009). Secara garis besar kegiatan bermain ini merupakan tahap observasi secara aktif antara peneliti dan partisipan dalam sebuah permainan.

2. Focus Group Discussion

Setelah permainan selesai, partisipan melakukan *focus group discussion*. Afyanti (2008) berpendapat, metode ini adalah cara mendapatkan data atau informasi dari interaksi antar informan atau responden. Topik atau masalah difokuskan dan didiskusikan sehingga mendapatkan data atau memperbarui data yang sudah ada. Di sini peneliti bertindak sebagai pemantik diskusi. Tujuan diskusi ini ialah merefleksikan pengalaman bermain baik itu kesan dan pendapat pemain mengenai cerita yang sudah dimainkan. Diskusi ini pun bertujuan mengonfirmasi aksi dan keputusan pemain dalam permainan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Setelah dua tahap penelitian dilaksanakan peneliti menemukan temuan data berupa pengalaman sebagai berikut:

Penyesuaian naskah

Pada versi aslinya naskah ini diperkirakan dapat dimainkan selama kurang lebih enam jam. Hal ini dikarenakan banyaknya adegan dan lokasi yang diceritakan. Di dalam naskah terdapat empat adegan kunci yaitu *Meeting Landy*, *A Terrible Scene*, *Investigating the Carnage*, *The Temple*. Semua adegan itu saling berhubungan dan membuat plot yang linear. Berawal dari *Meeting Landy* hingga *The Temple* merupakan rangkaian dari awal hingga akhir cerita.

Pada sesi permainan ini DM memutuskan untuk menyesuaikan naskah karena berhubungan dengan durasi. Tujuan pemain sebagai petualang dalam cerita ini ialah mencari dan menolong para arkeolog. Tujuan tersebut tercantum pada adegan *Meeting Landy*, pemain dikisahkan akan bertemu dengan seorang arkeolog yang membutuhkan bantuan petualang. Dalam naskahnya tertulis,

Professor Winsome Landy, a Halfling scholar (use the stats of a Commoner, DM's Basic Rules p54), is looking for help from a band of reliable and affordable adventurers. She may get in touch with the party through mutual acquaintances, a recommendation from a local innkeeper or even send them a note directly after hearing of their earlier exploits. (Jansen-Parkes, 2016, p. 1).

DM mengambil tujuan utama yaitu petualang yang membantu arkeolog. Dan ketika membaca adegan *A Terrible Scene* dan *Investigating the Carnage*, adegan tersebut merupakan salah satu bumbu misteri dari cerita. Adegan *A Terrible Scene* menjelaskan,

Whether the party looks through the door or a window, gazing into the Havel's Wood inn is like staring into a nightmare. Maybe a dozen bodies laid open with deep slashes are scattered on the floor and behind overturned tables. Beer and blood are spattered everywhere, and as with the horse outside the corpses appear to have been partially eaten. (Jansen-Parkes, 2016, p. 1).

Dilanjutkan dengan adegan *Investigating the Carnage* yang menceritakan aksi para petualang dalam merespons mayat-mayat tersebut.

Adventurers trying to work out what happened may attempt a DC 12 Intelligence (Investigation) check. If successful - or if they specifically look at it - they will notice that the body nearest the door appears to belong to a guard of sorts, and that she appears to have been killed by a blow to the head rather than the bites and slashes suffered by the other patrons. They may also notice that there are a few large pools of blood that are not near any bodies, suggesting that several corpses may have been removed. (Jansen-Parkes, 2016, p. 2).

Lalu adegan terakhir ialah mengungkap misteri sekaligus melawan musuh yang sesungguhnya. Dalam adegan *The Temple*, para petualang dan Landy diinstruksikan untuk menginvestigasi tempat ekskavasi dan sebuah kuil tempat para arkeolog bekerja. Dan benar saja mereka bertemu dengan rekan Landy yang sekarang berubah menjadi makhluk *Ghoul*.

Almost all of this is, of course, a lie. Upon seizing the Bone Calador was corrupted by its power and slowly began transforming his colleagues into Ghouls. After tricking his way into Havel's Cross he had them drag a selection of corpses back here. Rather than lock the Ghouls out because he was frightened of them, he simply wanted to be able to gorge on flesh without being disturbed. (Jansen-Parkes, 2016, p. 4).

DM menyingkat naskah ini menjadi lebih sederhana tanpa menghilangkan tujuan, karakter NPC utama, dan musuh dalam cerita. Premis cerita ini disederhanakan menjadi misteri arkeolog yang hilang di kuil tempat ekskavasi dari premis versi lengkapnya yaitu mengungkap misteri kematian makhluk yang hidup di *Havel's Cross*. Petualangan diarahkan untuk membantu Landy mencari rekan arkeolognya yang hilang sehari-hari. Kemudian Landy dan para petualang mencari di tempat ekskavasi dan kuil di mana Calador dan para *Ghoul* berada. Dan akhirnya para petualang berhasil menemukan rekan Landy dengan keadaan sudah menjadi musuh atau jahat.

Calador yang sudah dirasuki kekuatan jahat keluar dari meja altar sementara *Ghoul* dikunci di dua ruangan kiri dan kanan. Sekarang tugas para petualang yang tadinya mencari mereka menjadi harus melawan mereka karena sudah menjadi berbahaya. Namun di sisi lain Landy terkejut karena rekannya telah berubah menjadi jahat. Akhirnya para petualang mengalahkan mereka dan mengambil beberapa artefak yang ada di kuil tersebut.

Tujuan DM menyederhanakan cerita ini ialah agar durasi tidak terlalu lama. Bermain D&D dengan durasi yang lama tentu akan menjenuhkan karena akan terjadi pengulangan aksi. Ditambah akan banyak beberapa aksi dari pemain di luar dugaan plot sehingga pasti akan terjadi penyesuaian kembali saat itu juga. Tresca (2011) mengatakan, selama bermain, *Dungeon Master* melewatkan bagian yang membosankan dan lebih mementingkan aksi. Pada edisi pertama *Dungeons & Dragons* tindakan pemeran selalu dihantui ancaman. Sehingga awal permainan didominasi oleh tindakan pemeran untuk menemukan jebakan, mencari tahu lokasi, dan mengobservasi hal yang kurang penting. Padahal hal itu sebenarnya penting untuk bertahan hidup. Pendapat Tresca lebih mementingkan realitas dalam permainan yaitu sikap kritis terhadap lingkungan dan kesetiaan pada naskah. Namun tidak dapat dipungkiri setiap orang memiliki cara bermainnya sendiri. D&D tidak sekaku permainan *table-top* lain. Di sesi ini pemain lebih mementingkan visual (berupa peta dan token) dan aksi nyata dibandingkan mendengar cerita saja. Karena hampir 50% adegan dituturkan tanpa adanya *token* karakter dan peta permainan. Sehingga kisah misteri ini lebih baik disesuaikan dengan pemain. Walaupun tidak dikuak seluruhnya, DM dapat saja memberi tahu skenario naskah aslinya di akhir permainan.

Performa pemain

Pemain atau pemeran diberikan kebebasan dalam membuat karakter untuk diperankan dengan aturan yaitu hanya yang tersedia pada modul *Player's Handbook*. Mereka membuat karakter dengan bantuan aplikasi D&D Beyond di gawai masing-masing. Kemudian DM menginstruksikan untuk memberi informasi tambahan seperti postur tubuh, latar belakang karakter, motivasi karakter, dan lainnya. Berikut adalah rincian karakter yang dibuat oleh kedua pemain:

Len

Len adalah seorang *half-elf* yang menurut PHB, *half-elf* boleh dikatakan sebagai ras kualitas terbaik karena menggabungkan antara elf dan manusia sehingga memiliki keingintahuan manusia, daya cipta, dan ambisi yang ditempa oleh indra yang halus, cinta alam, dan selera artistik para elf (Wizard of the Coast, 2014). Ia berprofesi sebagai *paladin*, seorang *paladin* bersumpah untuk menegakkan keadilan dan kebenaran, membela kebenaran dan menghancurkan kegelapan di manapun ia berada (Wizard of the Coast, 2014). Sementara itu latar belakang karakternya, Len ialah seorang *noble* (bangsawan).

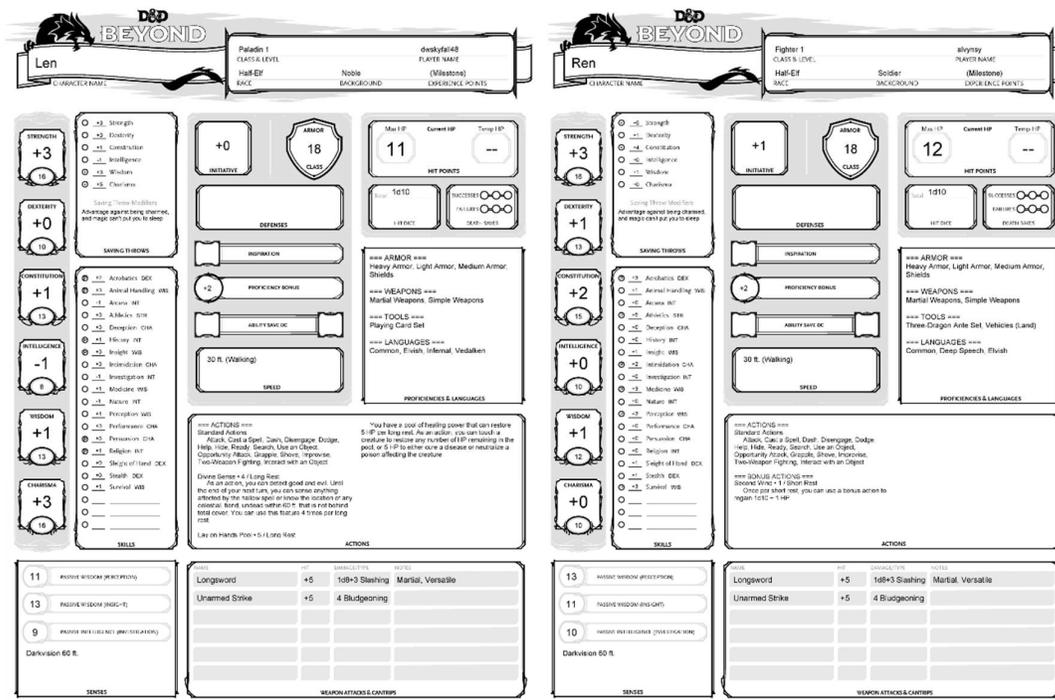
Pemeran menambahkan beberapa detail terkait karakter Len. Dari segi fisik, pemeran menjelaskan bahwa Len ini memiliki tubuh mirip manusia dengan tinggi sekitar 170 sentimeter, kulit coklat, mata ungu, dan rambut *ponytail* berwarna putih. Pemeran juga menambahkan bahwa Len

memiliki adik bernama Ren dan dia bertualang untuk membantu orang-orang yang kesulitan sesuai dengan profesinya.

Ren

Ren adalah seorang *half-elf* sama seperti Len. Ia berprofesi sebagai *fighter*, menurut PHB *fighter* mempelajari dasar-dasar semua gaya bertarung. Ia dapat memakai pedang, kapak, busur, hingga membuat jebakan. Ia pun mahir menggunakan perisai dan segala bentuk baju zirah. *Fighter* dapat dikatakan profesi yang serba bisa (Wizard of the Coast, 2014). Sementara itu latar belakang Ren ialah sebagai seorang *soldier* (prajurit) yang dirasa cocok dengan profesinya sebagai *fighter*.

Pemeran menambahkan beberapa detail terkait karakter Ren. Dari segi fisik ia lebih pendek dari Len karena ia memiliki tinggi sekitar 160 sentimeter kemungkinan untuk menandai bahwa Ren adalah adik Len. Kulit Ren coklat, mata coklat, dan memiliki rambut pendek berwarna putih. Latar belakang Ren sebagai prajurit membuat perbedaan yang mencolok dengan Len. Ren diceritakan sebagai seorang yang flamboyan, ia sering berjudi, mabuk, dan main wanita berbeda dengan Len yang cenderung taat beragama dan memiliki tata krama sebagai bangsawan.



Gambar 1. Character Sheet Len & Ren

Sumber: Dok. Pribadi 2022

Dalam permainan D&D, karakter memiliki sifat, tujuan, dan motivasi dari kecenderungan sifat ras mereka. Len dan Ren adalah *half-elf*, mereka cenderung menghargai kebebasan pribadi dan ekspresi kreatif. Mereka tidak ingin memimpin atau dipimpin, cenderung tidak mau diatur dan terkadang tidak dapat diandalkan atau tidak dapat diprediksi tingkah lakunya (Wizard of the Coast, 2014). Sifat Ren mirip seperti yang dijelaskan, tetapi Len nampak pragmatis dan langsung ke intinya saja karena latar belakangnya sebagai bangsawan.

Sifat tersebut pemeran hadirkan ketika permainan berlangsung. Misalnya saat permainan Ren selalu curiga terhadap Landy karena ia yakin profesor itu mempunyai rahasia yang ditutupi. Dan benar saja, Ren mampu mengorek-ngorek informasi cukup banyak mengenai peristiwa yang terjadi pada teman-teman Landy. Ren menggunakan gaya intimidasi dibandingkan persuasi dan berhasil mendapatkan informasi bahwa teman-teman Landy melakukan ekskavasi di sebuah kuil yang memiliki kekuatan jahat.

Karakter Ren dalam permainan ini dinilai sangat kritis dan cerdas untuk menggali informasi hingga DM sendiri harus melakukan improvisasi cerita agar tidak terjadi kejanggalan berupa ketidaklogisan dalam cerita. Misalnya DM menambahkan misteri sesaji yang tiba-tiba kembali utuh di atas altar setelah Ren memutuskan untuk mengacak-ngacaknya. DM melakukan hal tersebut karena meja altar tersebut ialah tempat Calador atau musuh terkuat dalam cerita ini muncul. DM berpikir jika Calador dikeluarkan pada awal permainan, maka suasana misteri tidak menyenangkan. Oleh karena itu DM memutuskan untuk menambah adegan kembalinya sesaji di meja altar setelah Ren dan Len mengecek ruang sebelah kanan.

Berbeda dengan Len yang pragmatis dan langsung kepada intinya. Ia bertanya secara persuasi dan cenderung tidak kritis. Ia bertanya kepada Landy “apa kau tahu mengenai mayat-mayat di kuil ini?”, dan Landy dengan mudah menjawab “tidak tahu”. Ditambah saat permainan nilai dadu yang didapatkan oleh Len selalu jelek yaitu antara 1-10, sementara untuk berhasil harus lebih dari angka 12. Dalam permainan Len memutuskan untuk banyak melakukan investigasi dan berdiri di garis depan ketika musuh menyerang. Len berperan sebagai mana mestinya sebagai seorang *paladin*, yaitu menjadi pelindung terutama untuk Landy.

Dalam sebuah pertarungan di D&D pemain diharuskan untuk menjelaskan bagaimana dia menyerang musuh tersebut. Di sini dijelaskan bahwa ketika Anda mengambil tindakan pada giliran Anda, Anda dapat melakukan tindakan yang tersedia, tindakan khusus dari profesi Anda, maupun tindakan improvisasi. Setelah syarat untuk melakukan serangan selesai, pemain menceritakan bagaimana karakternya melukai musuh (Wizard of the Coast, 2014). Dalam tindakan ini serangan bisa terkesan menyakitkan, sadis, heroik, dan bisa juga komedi tergantung kreativitas pemain mengarah serangan karakternya.

Penceritaan Len ketika menghadapi musuh cenderung menceritakan hal biasa hingga sadis. Misalnya ketika melawan *Ghoul*, pemain menceritakan Len menebas leher *Ghoul* berharap kepalanya terpisah dari badannya. Sementara Ren merubah gaya penceritaannya dari sadis menjadi lebih komikal. Misalnya ketika melawan Calador, pemain dengan sadis dan jahil menceritakan Ren menyerang Calador dengan cara menusukan *longsword* ke selangkangan Calador dan aksi tersebut menciptakan gelak tawa.

Pembahasan

Permainan D&D merupakan permainan eksploratif terhadap narasi cerita. Apa yang ada di dalam naskah tidak dibacakan seluruhnya oleh DM melainkan menunggu untuk digali oleh pemain. Ataupun DM dapat menggunakan haknya untuk menceritakan atau mengarahkan pemain untuk menggali narasi tersebut. Menurut Fine (2002), DM atau wasit digambarkan sebagai pendongeng atau penulis naskah. Dia yang mengatur struktur aksi permainan. Dia pun memilih bagaimana permainan ini seharusnya berjalan. Dia adalah pemegang kendali. Walaupun berlabel *storytelling* dan *role-playing*, permainan D&D adalah permainan aktif dalam melakukan interupsi terhadap fantasi dan emosi. Hal ini berakibat pada kesadaran pemain mengenai cerita dan permainan. Mereka sadar bahwa ini adalah permainan dan cerita dalam permainan ini hanya sebuah rekaan. Sehingga DM dianalogikan sebagai fasilitator dalam pengetahuan cerita. Dan hal ini juga berarti bahwa pendidikan era Posmodern pendidik bukan lagi sebagai agen transfer informasi atau pengetahuan namun sebagai fasilitator atau patron peserta didik dalam memperoleh pengetahuan. Mereka yang menjadi pengarah atau koordinator dalam pembelajaran (Hariana, 2021). D&D menerapkan cara pedagogik seperti yang dikatakan Hariana karena pemain memiliki peran besar dalam penggalian pengetahuan.

Interupsi pemeran dan sikap kritisnya terhadap cerita dekat pada konvensi teater kaum tertindas. Boal (2005) menyatakan, dalam teater tak terlihat penonton menjadi protagonis terhadap apa yang ia lihat dan rasakan tanpa sepengetahuan atau kesadaran bahwa ia menjadi seorang protagonis. Lehmann (2006) pun berpendapat, teater hari ini mengalami perubahan atau modernisasi yang bertolak dari representasi sebuah teks dan komunikasi. Tetapi perlu diketahui interupsi dalam D&D bukan mengarah pada satu gerakan revolusi radikal untuk menggulingkan hierarki DM melainkan bentuk komunikasi mengenai penggalian pengetahuan dari cerita dan kemampuan untuk mengubahnya. Dan akhirnya permainan D&D masuk ke dalam estetika teater Boal yang dibuktikan dengan tanda-tanda berikut:

Perubahan cerita dari yang pasti menjadi tidak pasti

Sehebat apapun DM dalam membuat cerita, kreativitas pemain dalam mencari tahu celah dan kemungkinan dalam cerita sangat besar. Manusia memiliki tiga tingkatan persepsi terhadap apa yang ia lihat di dunia. Pertama adalah informasi (tingkatan resepsi) di mana segala sesuatu yang ia lihat di dunia adalah informasi yang ia dapat dari organ inderawi. Kedua adalah pengetahuan dan pengambilan keputusan taktis (tingkatan lebih aktif) di mana apa yang ia dapatkan secara inderawi menjadi sebuah pengetahuan dan ia dapat mengambil keputusan menjadi sebuah respons. Terakhir ialah kesadaran etik (tingkatan manusia) di mana ia memberi makna dan nilai terhadap apa yang ia lakukan atau putuskan. Ia menginterogasi terhadap dirinya sendiri apakah apa yang ia lakukan bersebrangan atau sejalan dengan etika yang ia percaya (Boal, 2006). Pada permainan D&D memang menggunakan naskah, tetapi pemain tidak mengetahui secara jelas naskah itu berisi apa saja atau terdapat rahasia apa saja. Pemain dianjurkan atau dipaksa untuk mencari-cari informasi lebih banyak dari karakter NPC, lingkungan, dan atmosfer karena DM hanya memberi penjelasan terbatas. Bahkan DM menyampaikan sebuah informasi sesuai dengan besar angka dadu yang didapatkan.

Dalam permainan pemeran Ren memiliki asumsi terhadap Landy. Sosok Landy tidak mungkin mengetahui mengenai apa yang terjadi. Jika dilihat dari sudut pandang latar belakang karakter Landy, ia adalah seorang profesor dan umurnya sudah tua. Pemain memiliki asumsi bahwa Landy bukan karakter yang bodoh dan tentu dapat menjelaskan mengenai masalah proyek arkeologinya lebih detail. Dan melalui karakter Ren, pemain sambungkan asumsinya menjadi sebuah interogasi terhadap cerita. Ditambah angka dadu yang mendukung, rahasia harus DM ungkapkan kepada pemain.

Kemudian untuk akhir cerita sendiri DM sudah membuat peristiwa di mana pemain akan berhadapan dengan dua *Ghoul* dan terakhir melawan Calador. Tetapi pemain memutuskan untuk tidak melawan satu *Ghoul* dan membuat tindakan untuk memanggil Calador keluar. Alasannya cukup singkat dan masuk akal dari kedua pemain, mereka mengatakan bahwa untuk apa melawan *Ghoul* satunya, itu hanya membuang waktu dan sekarang ada misteri lebih jelas untuk dipecahkan, yaitu sesaji di altar yang kembali rapi setelah sebelumnya Ren acak-acak.

Sebenarnya DM dapat mengarahkan untuk melawan *Ghoul* satunya sama seperti memaksa secara moral petualang untuk membantu Landy. Tetapi argumen pemain lebih kuat untuk tidak membuang-buang waktu dan tenaga untuk melawan *Ghoul*. Oleh karena itu DM harus menurut pada keinginan pemain. Tetapi di sisi lain DM terus mencari celah agar *Ghoul* ini dapat menambah beban petualang. Karena misi (menolong Landy) ini akan gagal jika Landy mati atau Len dan Ren mati. Keadaan seperti ini membuat akhir cerita yang baru tidak seperti yang direncanakan DM. Berikut adalah akhir dalam naskah *Horror at Havel's Cross*,

Once the bone and Calador are both destroyed the temple will grow silent once more. Calador does not have anything of worth on him, but Shatterbone is wearing a Jade Ring of Resistance (DM's Basic Rules p60).

If Landy survived her ordeal she will break down sobbing and weeping for her lost friends. She will ask the adventurers to help her create a funeral pyre to burn all the bodies and then escort her back to town.

After she has gotten over her initial shock the scholar will become fiercely determined to help to use her knowledge to combat evil, potentially becoming a source of information for the party in the long term or heading off to join a crusading monastery or aid an order of Wizards (Jansen-Parkes, 2016, p. 4).

Kesadaran posisi dalam permainan

Edwards (2001) menerangkan tipe pemain dalam D&D yaitu, *Gamist* mengedepankan kompetisi menang dan kalah dalam suatu permainan sama seperti pada permainan pada umumnya. *Simulasionist* mengedepankan refleksi pada sebuah situasi dan meresponsnya seperti peristiwa sejarah atau alternatif. Dan terakhir *narativist* yang mengedepankan penceritaan orisinal dalam sebuah permainan di mana dia bisa ikut andil dalam dramatik cerita baik itu konflik maupun kegagalan tanpa menyisipkan kejadian tertentu seperti *simulasionist*. Tipe pemain ini ternyata berpengaruh pada kuasa pemeran atas cerita yang sedang dimainkan.

Sejak awal permainan baik DM maupun pemain secara tidak langsung sepakat melihat peristiwa ini adalah sebuah permainan, kisah fiksi, dan konstruksi ilusi. Prolog disampaikan dengan dramatis tetapi kemudian terhenti karena harus memberi giliran pada pemain untuk beraksi.

Permainan menjadi bersifat fragmentasi, antara cerita, instruksi, dan peran memiliki ruangnya masing-masing. Misalnya DM menjelaskan perwujudan musuh dan situasi yang sedang terjadi kepada karakter dalam cerita. Kemudian pemain diminta untuk memutuskan aksi. Misalnya pemain memilih untuk menyerang musuh tersebut. DM akan menginterupsi dengan memberi intruksi kepada pemain untuk melempar dadu dan melihat hasilnya. Jika angka dan kondisi terpenuhi, DM akan mempersilahkan untuk pemain menjelaskan serangan tersebut, kemudian dia meneruskan hasil dari aksi pemain tersebut dengan keterangan luka atau kerusakan yang diterima oleh musuh. Lalu jika tidak berhasil DM menjelaskan bagaimana serangan tersebut tidak berhasil.

Dalam hal ini terkadang pemain maupun DM melakukan hal yang di luar dugaan. DM sudah memberi gambaran tentang perwujudan musuh dan imajinasi itu tertanam dibenak pemain sehingga ketika serangan pemain berhasil bisa saja hadir imajinasi liar misalnya menendang alat vital musuh dengan keras. Semua ini dapat terjadi karena pemain sadar bahwa ini adalah permainan dan ia dapat menentukan apakah ia ingin membuat aksi komedi, heroik, simpati, dan lain sebagainya.

Permainan menyajikan berbagai masalah kepada pemain. Melalui cara kreatif dan kolaboratif mereka menemukan cara untuk menyelesaikannya (Chen et al., 2021; Radzi et al., 2020). Pada permainan D&D, pemain berkolaborasi untuk mengembangkan sebuah naskah, termasuk memahami objek atau tindakan dalam naskah (Zagal & Deterding, 2018). Pendapat di atas menerangkan bahwa pemain sadar akan posisinya dan berperan besar pada perkembangan permainan. Pemain dapat memperpendek, memperpanjang, maupun mengubah total cerita. Dan semua itu dapat terjadi atas dasar cara pemain mengatasi sebuah masalah. Dan tugas DM di sini ialah memfasilitasi plot walau harus mengorbankan ekspektasi permainan yang sudah ia buat.

KESIMPULAN

Permainan *Dungeons & Dragons* merupakan permainan *storytelling* dan *role-playing* yang memiliki keunikan berupa kebebasan *Dungeon Master* dan pemain dalam memainkan sebuah skenario. Permainan boleh terpaku pada naskah, namun pada eksekusinya akan ada penyesuaian. Hal ini diakibatkan karena baik *Dungeon Master* maupun pemain memiliki kuasa terhadap dirinya sendiri dan dapat bebas dari tuntutan cerita yang ada di naskah. Keadaan seperti ini tepat seperti metode teater kaum tertindas yang digagas oleh Boal.

Dalam penelitian ini kuasa *Dungeon Master* dan pemain dapat dilihat ketika permainan berlangsung. *Dungeon Master* dengan kuasanya sebagai pemimpin permainan, narator, dan wasit menentukan introduksi, konflik, hingga penyelesaian. Hal itu boleh berdasarkan naskah atau naskah itu diadaptasi menjadi lebih singkat, panjang, atau bahkan menambahkan adegan baru yang mungkin tak ada di naskah asli. Sementara kuasa pemain terhadap cerita dilihat dari aksinya selama bermain. Pemain memegang penuh kendali atas dirinya sendiri walau *Dungeon Master* kadang memberi arahan tetapi pemain dapat menentukan keputusannya sendiri. Pemain adalah pencari plot, tetapi setelah ia mengetahui sebuah petunjuk dalam plot ia berhak memutuskan untuk ikut plot atau merubah plot dengan melakukan aksi di luar dugaan *Dungeon Master*.

Kuasa yang mereka dapatkan adalah bentuk kesadaran dari mereka sendiri. Mereka paham bahwa ini adalah sebuah permainan dengan mekanik *storytelling* dan *role-playing* atau memerankan menjadi karakter yang mereka buat. *Dungeon Master* dan pemain paham bahwa setiap kejadian tidak serta merta harus sama dengan naskah namun mengalami penyesuaian ide-ide ketika permainan berlangsung. Dari sana hadirlah kuasa atas permainan, sadar bahwa mereka sedang bermain dalam sebuah cerita dan mereka memiliki kuasa untuk mewujudkan keinginan atau keputusannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyanti, Y. (2008). *Lembar Metodologi Focus Group Discussion (Diskusi Kelompok Terfokus) Sebagai Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif*. 58–62. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.7454/jki.v12i1.201>
- Boal, A. (2005). *Games for Actors and Non-actors, Second Edition* (Second Edition). Routledge. www.ctorio.com.br
- Boal, A. (2006). *The Aesthetics of the Oppressed*. Routledge.
- Boal, A. (2008). *Theatre of the Oppressed*. Pluto.

- Chen, S. Y., Tsai, J. C., Liu, S. Y., & Chang, C. Y. (2021). The effect of a scientific board game on improving creative problem solving skills. *Thinking Skills and Creativity*, 41. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100921>
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (Third Edition). SAGE Publication.
- Edwards, R. (2001, October 14). *GNS and Other Matters of Role-Playing Theory, Chapter 2*. <http://www.indie-rpgs.com/articles/3/>
- Ewalt, D. M. (2013). *Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons and The People Who Play It*. Scribner.
- Fine, G. A. (2002). *Role-Playing Games as Social Worlds*. The University of Chicago Press.
- Hariana, K. (2021). Dekonstruksi ruang pendidikan seni melalui resiliensi masyarakat urban. *Imaji*, 19(1), 64–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/imaji.v19i1.38054>
- Hitchens, M., & Drachen, A. (2009). The many faces of role-playing games. *International Journal of Role-Playing*, 1(1), 3–21.
- Jansen-Parkes, R. (2016). *Horror at Havel's Cross*. Winghornpress.com.
- Leavy, P. (2017). *Research Design: Quantitative, Qualitative, Mixed Methods, Arts-Based, and Community-Based Participatory Research Approaches*. The Guilford Press.
- Lehmann, H.-T. (2006). *Postdramatic Theatre*. Routledge.
- Mearls, M., Crawford, J., Perkins, C., Wyatt, J., Schwalb, R. J., Thompson, R., Lee, P., Gray, S. F., Carter, M., Sims, C., Wilkes, J. C., Bilsland, G., & Wizards of the Coast, Inc. (2014). *Dungeon Master's Guide*. Wizard of the Coast.
- Radzi, S. H. B. M., Ying, T. Y., Abidin, M. Z. Z., & Ahmad, P. A. (2020). The effectiveness of board game towards soft skills development for higher education. *Elementary Education Online*, 19(2), 94–106. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.02.111>
- Schechner, R. (2005). *Performance Theory*. Routledge.
- Smith, H., & Dean, R. T. (2009). *Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts*. Edinburgh University Press.
- Tresca, M. J. (2011). *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games-McFarland*. McFarland & Company, Inc., Publisher.
- Wizard of the Coast. (2014). *Player's Handbook*. Wizard of the Coast.
- Zagal, J. P., & Deterding, S. (2018). *Role-Playing game Studies*. Routledge. <http://www.eng.utah.edu/~zagal/>.