

BAB IV

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

4.1 Gambaran Video Game Stray

Gambar 4.1 Video Game Stray



(Sumber : Steam)

Stray merupakan sebuah game *third-person* yang bertemakan *adventure* yang mana para pemain harus mengontrol seekor kucing liar untuk menjelajah sebuah kota bertemakan cyberpunk. Pemain akan melompati platform ataupun memanjat rintangan untuk membuka jalan baru. Para pemain dituntut untuk memecahkan teka-teki untuk bisa menjalankan narasi/cerita dalam game ini. Selain itu pemain juga bisa berinteraksi dengan lingkungan, seperti masuk kedalam ember, membalikkan sebuah kaleng cat, atau mengoperasikan sebuah vending machine. Pemain juga bisa melakukan aktivitas operasional layaknya seekor kucing seperti tidur, mengeong, mencakar benda, ataupun mencium *NPC* (*non-playable character*) yang bisa memicu respon. Beberapa chapter dalam video game ini memiliki elemen dunia yang terbuka,

artinya para pemain memiliki kebebasan dalam menjelajahi dunia dalam video game ini. Dalam video game Stray akan terdapat 12 chapter yang menggambarkan latar, dan cerita yang berbeda, antara lain :

- Chapter 1: *Inside The Wall*
- Chapter 2: *Dead City*
- Chapter 3: *The Flat*
- Chapter 4: *The Slums*
- Chapter 5: *Rooftops*
- Chapter 6: *The Slums - Part 2*
- Chapter 7: *Dead End*
- Chapter 8: *The Sewers*
- Chapter 9: *Antvillage*
- Chapter 10: *Midtown*
- Chapter 11: *Jail*
- Chapter 12: *Control Room*

4.2 Sinopsis dari Stray

Stray, sebuah video game yang menampilkan petualangan dari sudut pandang seekor kucing oranye yang harus terpisah dari keluarganya dan terdampar di sebuah kota yang dihuni oleh robot-robot cerdas. Dalam upayanya untuk bertahan hidup dan menemukan jalan keluar, kucing ini tanpa sengaja menghidupkan drone kecil yang bernama B-12. Bersama-sama, mereka menjelajahi kota yang terisolasi ini, menghadapi berbagai rintangan, termasuk serangan ganas dari makhluk mengerikan bernama Zurks.

Saat perjalanan mereka berlanjut, kucing dan B-12 menemui Momo, anggota dari kelompok Companions yang bertekad untuk mencari cara ke permukaan. Dengan bantuan Outsiders, mereka mencapai sektor Midtown, dimana mereka bertemu dengan Clementine yang berencana untuk mencuri baterai atom untuk menghidupkan kereta bawah tanah menuju permukaan. Namun, rencana mereka terbongkar dan mereka tertangkap oleh Sentinel. Dengan bantuan kucing, mereka berhasil melarikan diri dari penjara. Namun, Clementine harus berkorban untuk memberikan waktu bagi kucing dan B-12 untuk melarikan diri.

Di pusat kontrol kota, B-12 akhirnya memulihkan semua ingatannya. Ia mengungkapkan bahwa ia dulunya adalah seorang ilmuwan manusia yang mencoba mengunggah kesadarannya ke tubuh robot, tetapi prosesnya gagal hingga kedatangan kucing. B-12 ingat bahwa kota, Walled City 99, dibangun untuk melindungi manusia dari bencana di permukaan bumi, tetapi akhirnya seluruh populasi manusia dimusnahkan oleh wabah. Menyadari bahwa warisan manusia kini berada pada Companions dan kucing, B-12 mengorbankan dirinya sendiri untuk mengganti jaringan kota, membuka pintu ledakan di atas kota, membunuh Zurks, dan menonaktifkan Sentinel. Dengan jalan keluar utama terbuka, kucing meninggalkan kota dan mencapai permukaan, sambil mencium udara segar. Ketika kucing meninggalkan, layar di dekat pintu keluar berkedip dan menyala.

4.3 Studio Pengembang Stray

Stray pertama kali diciptakan dan dikembangkan oleh BlueTwelve Studio. BlueTwelve Studio merupakan developer game asal Prancis yang didirikan pada tahun 2015 oleh Vivien Mermet-Guyenet dan Colas Koola. Keduanya merupakan dua

mantan seniman dari Ubisoft Montpellier. Studio ini berlokasi di kota Montpellier, Prancis. BlueTwelve Studio bukan merupakan studio video game yang besar. Studio ini hanya bergerak dalam tim kecil yang hanya terdiri dari 18 orang. Studio ini menekankan pada kreativitas dan passion dalam pengembangan game. Mereka memberikan kebebasan yang besar bagi para developernya untuk mengeksplorasi ide-ide mereka dan membuat game yang terbaik.

Hingga saat ini, BlueTwelve Studio hanya memiliki satu game yang dipublikasikan, yaitu Stray. Stray mendapatkan pujian atas desain visualnya yang indah, gameplay yang menarik, dan narasi yang menyentuh. Game ini memenangkan berbagai penghargaan, Seperti The Game Awards 2022, Golden Joystick Awards 2022, dan Game Developers Choice Awards 2023.

4.4 Perilisan Stray

Stray pertama kali diumumkan pada 11 Juni 2020, dalam acara *Future of Gaming PlayStation*, yang akhirnya dirilis pertama kali pada platform PlayStation 4 , PlayStation 5 , dan Windows pada 19 Juni 2022. Pada platform Window Stray bisa didapatkan melalui Steam yang merupakan sebuah layanan pendistribusian video game. Pada bulan 10 agustus 2023 Stray kembali dirilis untuk platform Xbox One, Xbox Series X, dan S Series. Sedangkan untuk platform macOS mendapatkan perilisan terakhir pada 5 Desember 2023.

BlueTwelve Studio menggandeng Annapurna Interactive dalam menerbitkan Stray ke dalam berbagai platform. Annapurna Interactive sendiri, merupakan *publisher* atau penerbit video game yang berasal dari Amerika. Perusahaan ini merupakan bagian dari Annapurna Pictures yang kali didirikan pada 2016.