

ANALISIS SEMIOTIKA PROPERTI BALI PADA LATAR GIM PAMALI : THE HUNGRY WITCH

Onni Angelica Rheinilan, Dr. Intan Rizky Mutiaz, M.Ds.,

Dianing Ratri, S.Ds., M.Des., Ph.D

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung (ITB), Bandung, Indonesia

email: onniangelica@gmail.com

ABSTRAK

Gim diminati oleh berbagai kalangan di zaman teknologi saat ini. Salah satunya adalah Pamali, gim *horror* Indonesia yang dibuat oleh Storytale Studio. Objek yang akan dibahas adalah Pamali seri *The Hungry Witch* yang bertemakan Bali. Analisis pada penelitian ini menitikberatkan pada visual dari properti pada latar yang merupakan bagian dari elemen visual. Elemen visual merupakan elemen yang paling berpengaruh dalam menghubungkan pemain dengan gim. Fokus utama adalah visual properti Bali pada latar gim. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai apakah relasi antara tanda denotatif dan konotatif visual pada properti latar dalam gim Pamali: *The Hungry Witch* berkaitan atau tidaknya dengan mitos ataupun budaya di Bali. Elemen visual Bali diteliti dengan pendekatan semiotika Roland Barthes. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa terdapat keterkaitan antara relasi tanda pada properti latar dalam gim dengan mitos ataupun budaya di Bali. Mitos dalam gim diperkuat oleh mitos di Bali, membuat latar gim dekat dengan realita.

Kata kunci: Visual Properti, Denotatif, Konotatif, Mitos, Bali

ABSTRACT

Games are in demand by various groups in today's technological age. One of them is Pamali, an Indonesian horror game made by Storytale Studio. The object to be discussed is Pamali: The Hungry Witch series with a Balinese theme. The analysis in this study focuses on the visual of Balinese properties in the setting of the game which are part of the visual element. Visual elements are the most influential elements in connecting players with the game. The main focus is the visual of Balinese properties in the setting of the game. The purpose of this study is to assess whether the relationship between denotative signs and connotative visual of the properties in the setting in the game Pamali: The Hungry Witch is related or not to myths or culture in Bali. The Balinese properties in the setting are examined using Roland Barthes's semiotic approach. This study uses a qualitative descriptive analysis method. The results of the study reveal that there is a relationship between the relation of signs on the properties in the game setting with myths or culture in Bali. Myths in the game are reinforced by myths in Bali, bringing the game's setting closer to reality.

Keywords: Visual of the Properties, Denotative, Connotative, Myth, Bali

PENDAHULUAN

Pada zaman teknologi ini, gim adalah salah satu hiburan yang banyak diminati oleh semua kalangan dari anak-anak sampai orang dewasa. Sebagian dari masyarakat telah

menjadikan bermain gim sebagai hobi dan kebutuhan sehari-hari untuk melepaskan diri dari kepenatan rutinitas harian. Selain itu, karena penyajiannya yang interaktif, gim juga

menjadi tempat untuk berekspresi dan berinteraksi.

Salah satu gim buatan Indonesia yang dijadikan sebagai objek kajian, yaitu Pamali. Pamali merupakan gim *horror* yang dibuat oleh pengembang gim lokal, Storytale Studio. Gim ini bertemakan budaya supranatural (mistis) yang biasa dipercayai masyarakat Indonesia, seperti kepercayaan pada eksistensi para makhluk supranatural. Terdapat 4 seri dari gim ini, masing-masing memiliki tema yang berbeda yaitu, *The White Lady* (Kuntilanak), *The Tied Corpse* (Pocong), *The Little Devil* (Tuyul), dan *The Hungry Witch* (Leak). Seri yang akan di bahas dalam kajian ini adalah Seri *The Hungry Witch* (Leak).

Pamali seri *The Hungry Witch* mengadaptasi budaya Bali sebagai temanya. Menurut KBBI, kebudayaan adalah adat istiadat, kepercayaan, dan kesenian yang merupakan hasil dari kegiatan serta penciptaan batin (akal budi) manusia. Bali memiliki kebudayaan yang kuat. Adat istiadat dipegang teguh oleh masyarakat, begitu pula dengan tradisi yang juga dipertahankan oleh mereka. Kebudayaan bali dalam gim ini dapat dilihat dari elemen-elemen visual yang dihadirkan dalam latar seperti bangunan, benda-benda, dan tanaman yang ditanam.

Di dalam sebuah gim, koneksi antara pemain dengan cerita, latar, atau karakter gim dibangun melalui elemen-elemen pendukung. Elemen-elemen pendukung tersebut meliputi elemen gerak, elemen suara, dan elemen

visual. Elemen yang paling berpengaruh untuk membangun hubungan tersebut adalah elemen visual. Indra penglihatan manusia menangkap elemen visual yang ada di dalam gim menjadi sebuah persepsi. Koneksi antara pemain dan gim dibentuk oleh persepsi tersebut. Hal inilah yang menjadikan gim bersifat interaktif, karena Interaktif adalah komunikasi dua arah yang saling aktif, saling melakukan aksi, dan saling memberikan hubungan yang menciptakan suatu hubungan timbal balik (Warsita, 2008).

Pemain juga dapat menerima informasi secara langsung dari latar tempat/*environment*. Latar tempat dalam suatu gim terkait dengan nama tempat atau lokasi suatu peristiwa/*event* yang terjadi di dalam gim. Pada latar, terdapat elemen visual berupa properti. Properti ini menguatkan latar gim, sehingga latar dapat memberikan sudut pandang pada pemain dari unsur estetika yang ada, merujuk pada MDA Framework. Penggambaran dari estetika adalah, ketika berinteraksi dengan elemen yang ada pada gim, pemain menimbulkan respon emosional yang diharapkan (Hunicke, LeBlanc, & Zubek, 2004). (Walk, Görlich, & Barrett, 2017) mengemukakan bahwa, ketika pemain berinteraksi dengan sistem permainan, dapat menimbulkan respon pengalaman yang disebut dengan aspek *experience*.

Dalam penelitian ini, akan dilakukan analisis semiotika terhadap visual dari properti Bali yang ada pada latar gim Pamali :

The Hungry Witch. Adaptasi visual Bali pada properti yang ada pada latar gim berpengaruh dalam menghubungkan pemain dengan alur cerita dan elemen-elemen pendukung lainnya, mengingat elemen visual merupakan elemen yang paling berpengaruh dalam membentuk interaksi antara pemain dengan gim karena menimbulkan persepsi yang ditangkap oleh indra penglihatan manusia, menciptakan keinteraktifan. Ditambah dengan tema budaya Bali, realitas yang dekat dengan masyarakat Indonesia, menciptakan pengalaman budaya Bali khususnya supranatural bagi pemain. Maka dari itu, analisis semiotika dari visual properti Bali pada latar gim Pamali seri *The Hungry Witch* menarik untuk dibahas.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai apakah relasi antara tanda denotatif dan konotatif visual properti Bali pada latar dalam gim Pamali : *The Hungry Witch* berkaitan atau tidaknya dengan mitos ataupun budaya di Bali. Penelitian dibatasi pada salah satu *act* dalam gim, yaitu *act 2* : Katalis yang berlatarkan rumah Kirana (rumah tokoh utama). *Act* ini dipilih karena properti Bali pada latar *act* ini lebih banyak daripada *act* lainnya. Selain itu, pada *act* ini pemain dapat menjelajah dengan bebas di rumah Kirana sebelum melakukan aksi yang dapat membuat pemain masuk ke jalan cerita.

Dengan demikian, kajian ini diharapkan dapat menghasilkan masukan untuk para *developer*, khususnya lokal, agar

semakin banyak gim yang mengangkat budaya Indonesia dan dikenal baik oleh pemain lokal maupun luar negeri. Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi untuk penelitian lebih lanjut.

METODE

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika. Menurut Moleong (2004), pendekatan kualitatif dipakai untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, meliputi perilaku, tindakan, persepsi, dan sebagainya dengan dideskripsikan dalam kata-kata dan bahasa pada konteks alamiah dengan pemanfaatan metode ilmiah. Metode analisis deskriptif adalah metode analisis data dengan memberikan deskripsi ataupun gambaran data yang terkumpul tanpa maksud menggeneralisasikan.

1. Signifier (Penanda)	2. Signified (petanda)
3. Denotative Sign (Tanda Denotatif)	
4. CONNOTATIVE SIGNIFIER (PENANDA KONOTATIF)	5. CONNOTATIVE SIGNIFIED (PETANDA KONOTATIF)
6. CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)	

Gambar 1 Peta Semiotika Roland Barthes
(Sumber: Sobur, 2013)

Pendekatan semiotika yang digunakan adalah pendekatan semiotika Roland Barthes. Makna denotasi, konotasi, dan mitos diutamakan dalam pendekatan semiotika ini

untuk memaknai tanda. Tingkat pertandaan denotasi menghasilkan makna langsung, pasti, dan eksplisit dari penjelasan hubungan antara penanda dan pertanda pada realita. Sedangkan pada tingkatan pertandaan konotasi, menghasilkan makna tidak eksplisit, tidak langsung, dan tidak pasti dari penjelasan hubungan antara penanda dan pertanda. Mitos adalah cerita suatu bangsa mengenai pahlawan masa lampau dan dewa yang berisikan tafsiran asal-usul bangsa tersebut, manusia, beserta alam semesta. Tafsiran tersebut diungkapkan secara gaib dan memiliki arti yang mendalam (Putra, 2021). Aspek "mitos" dilihat oleh Barthes sebagai sesuatu yang menjadi ciri masyarakat tertentu. Mitos berada pada tingkat kedua penandaan setelah terbentuk sistem *sign-signifier-signified*, yaitu saat suatu tanda menjadi sebuah penanda baru dan memiliki petanda kedua yang kemudian membentuk tanda baru. Jadi menurut Barthes, mitos terbentuk dari perkembangan makna konotasi suatu tanda menjadi makna denotasi.

Menurut Barthes, denotatif merupakan sistem pemaknaan tingkat pertama dan konotatif berada pada tingkat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Saat menjalankan gim pamali, beberapa objek dapat diinteraksi oleh pemain. Setelah di interaksi, akan muncul penjelasan objek oleh Kirana (tokoh utama), berupa teks di bagian bawah layar. Berikut analisis visual dari

kedua. Makna denotatif menjelaskan makna langsung dan jelas, yang berarti makna ini adalah makna sebenarnya. Sedangkan makna konotatif mengungkapkan makna yang tersirat dari tanda tersebut, berkaitan dengan kepercayaan masyarakat karena pengaruh dari budaya maupun sosial, bersifat tidak pasti dan tidak langsung. Hal ini dapat ditelusuri dengan memaknai keterkaitan antara makna denotatif dan konotatif (Sobur, 2013).

Berdasarkan metode dan pendekatan tersebut, penelitian ini membedah visual dari properti Bali yang ada pada latar *act 2* : Katalis, rumah keluarga Kirana, *game* Pamali : *The Hungry Witch*. Metode pengambilan data dengan cara mendokumentasikan/*screenshot* properti Bali pada latar dalam *act 2* : Katalis saat gim dijalankan. Properti tersebut meliputi tanaman, bangunan, dan benda-benda. Data yang diperoleh akan dikelompokkan sesuai dengan keberadaannya dalam latar-latar yang ada di rumah Kirana, kemudian dianalisis makna konotatif, denotatif, dan mitos yang terkandung, lalu dibandingkan dengan mitos atau budaya Bali. Selain itu, data sekunder mengenai budaya bali akan dikumpulkan melalui studi litetatur.

properti bali pada beberapa latar dalam *act 2* : Katalis, gim Pamali : *The Hungry Witch*, rumah keluarga Kirana, dengan pendekatan semiotika Roland Barthes.

Latar 1 : Bagian *entrance*

Visual



No.	Tanda	Denotatif	Konotatif	Mitos Gim	Mitos Bali
1.		Struktur yang memiliki ukiran di tembok dan memiliki kolam di bagian bawahnya	Struktur yang dijadikan pelindung halaman rumah dari mara bahaya	Aling-aling dipercaya untuk menangkal energi buruk atau negatif masuk	Aling-aling, pembatas antara angkul-angkul dan pekarangan, agar energi negatif tidak masuk ke pekarangan
2.		Bagian depan rumah dengan bentuk seperti gapura, dan memiliki pintu kayu	Akses masuk kediaman rumah dengan bentuk yang menyerupai rumah kecil	Merupakan pintu gerbang masuk rumah	Angkul-angkul sebagai gapura jalan masuk, seperti fungsi candi bentar pada pura

serta atap

Pada bagian *entrance* rumah Kirana, terdapat sebuah struktur yang memiliki ukiran di bagian badannya, kolam teratatai di bagian bawah, dan dua patung di samping kanan dan kiri. Makna konotatif dari struktur tersebut adalah sebuah pelindung rumah dari marabahaya karena terdapat di antara halaman rumah dan akses masuk rumah. Ditambah dengan ukiran, dua patung di sisi kanan dan kiri, serta kolam teratai yang membuat struktur tersebut terlihat sakral. Berdasarkan tabel, mitos di gim dan budaya Bali mengenai Aling-aling, memiliki kesamaan, yaitu sama -sama berupa pelindung rumah

dari energi negatif yang berada di lingkungan luar.

Selain aling-aling, terdapat juga struktur yang berupa akses masuk rumah. Struktur ini di dalam gim berbentuk seperti rumah, memiliki atap, tembok, serta pintu kayu. Di Bali, struktur ini disebut *angkul-angkul* yang cirinya sama dengan yang ditampilkan dalam gim, dan berfungsi sebagai *gapura*. Mitos dalam gim mengenai *angkul-angkul* diperkuat oleh mitos yang ada di Bali. Bentuk *angkul-angkul* serta mitosnya dapat diketahui dari visual serta lokasi nya dalam gim yang sesuai dengan budaya Bali.


Latar 2 : Natah (halaman tengah)

Visual



No.	Tanda	Denotatif	Konotatif	Mitos Gim	Mitos Bali
-----	-------	-----------	-----------	-----------	------------

1.		Kulam kecil berisi tanaman dan air yang berada di sekeliling rumah	Kulam bunga teratai yang suci menghiasi kediaman Kirana	Ibu Kirana menyukai kolam kecil bunga teratai	<i>Padma</i> , bunga suci dan agung.
2.		Tanaman dengan bunga yang berwarna merah	Bunga merah menyala yang menerangi gelapnya latar	Ditanam di banyak tempat di rumah kirana	Bunga Asoka, bunga yang suci
3.		Pohon berbunga putih	Pohon suci	Pohon berbunga putih sering ditanam di area pura	Pohon dari bunga untuk persembahan, ditanam di sudut-sudut rumah dan pura
4.		Kandang berwarna merah, berjumlah 2 di rumah Kirana	Kandang mewah berwarna merah yang kosong	Tempat dikuburnya ari-ari anak Kirana yang telah tiada (di dekat pura). Kandang dekat dapur	Tempat dikuburnya ari-ari bayi yang baru lahir, di atasnya ditanam pohon pandan

			untuk anak yang akan lahir.	berduri.	
5.		Struktur tinggi yang di bawahnya terdapat sepiring makanan, teko, dan gelas.	Bahan pangan disimpan di tempat tinggi menaruh makanan dan bagian bawahnya sebagai tempat makan	Bangunan yang berfungsi sebagai tempat menaruh makanan dan bagian bawahnya sebagai tempat makan	Jineng, tempat menyimpan padi yang bagian bawahnya berfungsi untuk mengolah makanan dan upacara

Pada bagian natah atau halaman tengah rumah, kolam kecil bunga teratai terdapat di banyak tempat. Di dalam gim, teratai disukai oleh Ibu Kirana. Menurut budaya Bali, teratai disebut dengan *padma*, bunga yang suci dan agung. Dari kaitan antara mitos yang ada di dalam gim dan budaya Bali, penempatan kolam teratai kecil di banyak tempat di rumah Kirana, selain karena ibunya menyukai *padma*, juga karena *padma* adalah bunga yang suci dan agung. Jika kolam berisi *padma* disimpan di berbagai tempat di rumah, akan mensucikan lingkungan rumah.

Bunga asoka yang berwarna merah menyala sering dijumpai di pekarangan rumah Kirana. Menurut budaya Bali, bunga ini termasuk bunga yang suci. Dalam gim, bunga ini dapat dikenali sebagai bunga Asoka karena

visualnya yang menyerupai bunga Asoka, berwarna merah, tangkainya yang panjang, dan bunganya yang tumbuh mengumpul.

Pohon kamboja dijumpai di beberapa tempat di natah rumah Kirana. Dalam gim, bunga tersebut sering dijumpai di area pura. Sama halnya dengan budaya Bali, pohon Kamboja ditanam di sudut-sudut rumah dan pura. Bunga dari pohon kamboja digunakan untuk persembahan.

Selanjutnya ada kandang beton. Kandang beton berwarna merah ditemukan di samping paon dekat angkul-angkul, dan dekat merajan. Kandang yang dapat diinteraksi adalah kandang dekat merajan. Menurut penjelasan Kirana, ia pernah memiliki anak, namun sudah tidak ada. Dalam gim, Kirana sedang mengandung. Menurut budaya Bali,

saat ari-ari bayi dikubur, di atasnya ditanam pohon pandan berduri. Ada pula yang mengatakan bahwa di atas kuburan ari-ari, disimpan kandang yang terbuat dari jerami lalu digantungi lampu. Berdasarkan informasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kandang merah yang berada di dekat merajan merupakan kuburan ari-ari anak Kirana yang sudah meninggal. Sedangkan kandang yang berada di dekat paon, untuk anaknya yang masih dalam kandungan. Dengan ini, mitos yang ada dalam gim mengenai kuburan ari-ari diperkuat oleh budaya di Bali.

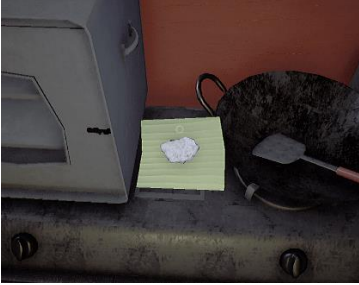
Di samping dapur, terdapat jineng. Dalam gim, penampakan jineng adalah bangunan tinggi yang di bawahnya terdapat sepiring makanan, teko, dan gelas, sehingga dapat disimpulkan sebagai bangunan yang berfungsi sebagai tempat menaruh makanan dan bagian bawahnya sebagai tempat makan. Menurut budaya Bali, Jineng adalah tempat menyimpan padi yang bagian bawahnya berfungsi untuk mengolah makanan dan upacara.

Latar 3 : Paon (Dapur)

Visual



No.	Tanda	Denotatif	Konotatif	Mitos Gim	Mitos Bali
1.		Bunga-bunga yang disimpan di atas wadah	Sebuah bentuk persembahan sederhana	Canang disimpan di berbagai tempat di rumah Kirana	Canang digunakan sehari-hari sebagai persembahan harian yang paling

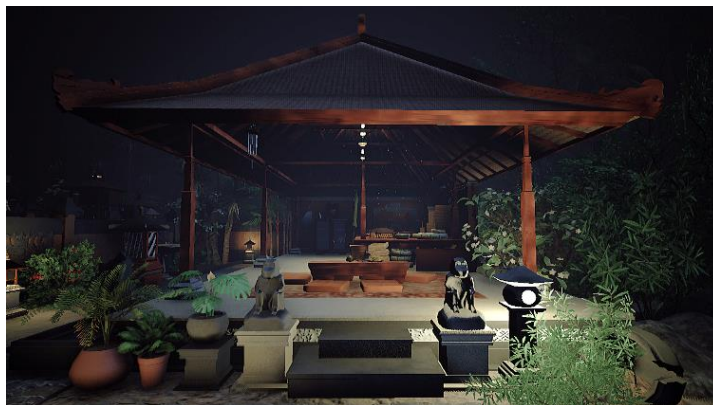
				sederhana kepada Sang Hyang Widhi Wasa	
2.		Benda putih di atas alas daun, di atas kompor	Lambang dari wujud syukur	Banten di taruh di dekat makanan begitu selesai memasak sebagai lambang syukur atas makanan	Mebanten Saiban, dilakukan setiap habis memasak atau sebelum menikmati makanan sebagai wujud syukur. Banten biasanya berupa daun yang pisang diisi nasi, garam, dan lauk pauk

Di dalam paon, di atas meja memasak, terdapat bunga-bunga yang disimpan dalam suatu wadah yang merupakan bentuk persembahan/sesajen. Berdasarkan mitos di dalam gim, persembahan ini disebut Canang sari, berisi bunga-bunga yang disimpan di atas wadah, disimpan di berbagai tempat di rumah Kirana. Menurut budaya Bali, canang digunakan sehari-hari sebagai persembahan harian yang paling sederhana kepada Sang Hyang Widhi Wasa. Selain canang, di atas kompor terdapat benda putih beralaskan

daun pisang. Tempat penaruhannya yang berada dekat dengan kompor seperti lambang atas wujud syukur akan makanan. Menurut Kirana benda tersebut adalah banten, di simpan di dekat makanan begitu selesai memasak sebagai lambang syukur atas makanan. Berdasarkan budaya Bali, kegiatan tersebut bernama Mebanten Saiban, dilakukan setiap habis memasak atau sebelum menikmati makanan sebagai wujud syukur. Banten biasanya berupa daun yang pisang diisi nasi, garam, dan lauk pauk.

Latar 4 : Bale Dangin

Visual



No.	Tanda	Denotatif	Konotatif	Mitos Gim	Mitos Bali
1.		Dua patung berada di sisi kanan dan kiri tangga	Dua patung penjaga berada di bale dangin	Dua patung mendampingi jalan masuk ke bale dangin	Patung penjaga yang menangkal energi negatif
2.		Meja panjang, alas lantai merah, dan alas duduk berada di tengah bale dangin	Tempat bercengkrama bersama orang terdekat	Sebagai tempat keluarga untuk bersantai	Sebagai tempat istirahat di bale dangin
3.		Alat dari kayu dengan kayu setengah silinder	Alat yang dapat menciptakan musik	Sebuah alat musik tradisional	Rindik, alat musik tradisional khas bali, dimainkan dengan cara dipukul

		yang berjejer		
4.		Wadah berbentuk persegi dengan motif yang berwarna-warni	Benda yang dipakai dengan tujuan khusus	Kirana dan keluarga sering memakainya untuk tempat sesajen dan nasi
5.		Kumpulan wadah kuning	Benda yang merupakan perwujudan dari rasa syukur	Disimpan di banyak tempat di rumah sebagai ucapan terima kasih pada alam
6.		Kumpulan wadah yang memiliki corong	Wadah yang dapat menampung air	Sarana persembahyangan untuk menyimpan tirta (air suci)
7.		Wadah berbentuk bundar	Wadah dengan fungsi khusus	Sarana persembahyangan. Bokor dipakai untuk tempat sesajen ketika persembahyangan

8.



Payung besar berwarna kuning	Payung untuk kegiatan sakral	Biasa dipasang saat ada perayaan di pura	Pemasangan Pajeng Payung di tempat suci menandakan akan adanya upacara
---------------------------------------	---------------------------------------	------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------

Di pintu masuk bale dangin, terdapat dua buah patung, disebut patung penjaga. Menurut budaya bali, patung penjaga biasanya berada di tempat suci, menjaga dari energi negatif. Dalam gim, patung tersebut menjaga bale dangin, agar orang-orang yang sedang beristirahat didalamnya tidak terkena energi negatif.

Menurut budaya bali, fungsi bale dangin salah satunya sebagai tempat istirahat. Pada bagian dalam bale dangin, terdapat tempat duduk di lantai dan meja, beralaskan karpet sebagai tempat istirahat. Selain itu, terdapat alat musik khas Bali bernama Rindik, dimainkan dengan cara dipukul. Dalam gim disebutkan, di rumah Kirana tidak ada yang bisa memainkan alat musik ini.



Fungsi lain dari bale dangin adalah sebagai tempat upacara. Terdapat alat-alat upacara dan sesembahan di bale dangin. Seperti keben, sesajen, penirtan, bokor, dan pajeng payung. Keben adalah anyaman




bambu dengan motif yang berwarna-warni, biasa digunakan untuk tempat sesajen dan nasi. Kirana dan keluarga sering memakainya. Sesajen adalah bentuk persembahan sakral. Menurut Kirana, sesajen disimpan di banyak tempat di rumah sebagai ucapan terima kasih pada alam. Penirtan adalah sarana untuk persembahyangan berupa wadah yang memiliki corong. Menurut budaya Bali, penirtan adalah wadah untuk menyimpan tirta (air suci). Bokor adalah wadah berbentuk bundar, untuk persembahyangan. Menurut budaya Bali, bokor dipakai untuk tempat sesajen ketika persembahyangan. Pajeng payung adalah payung besar berwarna kuning yang biasa dipakai saat perayaan di pura. Menurut budaya bali, pemasangan Pajeng Payung di tempat suci menandakan akan adanya upacara.




Latar 5 : Pemrajan/pura

Visual



No	Tanda	Denotatif	Konotatif	Mitos gim	Mitos Bali
1.		Gapura yang tinggi dan berundak ke samping	Sabuah akses menuju tempat suci	Akses memasuki pemrajan atau pura	Gapura Candi Bentar, gapura yang berunsur miniatur dari alam semesta, tempat segala aktivitas dari manusia
2.		2 patung memegang gada berada di depan kiri dan kanan gapura	Para penjaga akses masuk tempat suci	Patung penjaga pura	Patung Dwarapala, patung yang menjaga tempat suci agar tidak dimasuki energi negatif.

3.		Struktur yang paling tinggi di Merajan	Tempat suci untuk persembahyangan dengan bentuk atas seperti padma	Untuk memuja Yang Maha Kuasa	Sanggah Padma, lambang istana Ida Sang Hyang Widhi
4.		Memiliki 2 pintu, berada di sebelah Padma	Tempat persembahyangan	Untuk memuja Yang Maha Kuasa	Sanggah Taksu, dengan memujanya, pikiran akan tajam dan semakin fokus terhadap bidang yang dijalani
5.		Sanggah terbesar yang memiliki 3 pintu	Tempat suci terbesar untuk menyembah 3 wujud	Setiap keluarga di Bali memilikinya	Sanggah Kemulan termasuk sanggah yang wajib ada di pura setiap keluarga Bali. Tempat menyembah Ida Sang

				Hyang Widhi dalam wujud Sang Hyang Tri Atma, Sang Hyang Tri Purusa (Bhatara Guru), dan Sang Hyang Tri Murti	
6.		Pisang dan bunga	Bentuk persembahan	Pisang dan bunga-bunga digunakan sebagai persembahan	Sesajen untuk persembahan dapat berupa buah, lauk-pauk, dan bunga
7.		Sanggah yang berada di sebelah kemulan	Sebuah tempat suci untuk persembahan	Untuk memuja Yang Maha Kuasa	Sanggah Panglurah, penjaga dan pembantu para Dewa atau Dewata di setiap Pura atau Merajan
8.		Memiliki anyaman kayu berbentuk segitiga di ujung	Alat untuk persembahan dengan ujung yang menyucuk bumi	Ibu Kirana memesan Sanggah Cucuk untuk upacara yang akan datang	Sanggah Cucuk, digunakan dalam upacara, mengubah

tongkat	energi negatif menjadi energi positif
---------	------------------------------------------------

Di depan pemrajan terdapat gapura candi bentar yang merupakan akses masuk pemrajan. Berdasarkan budaya Bali, gapura candi bentar adalah gapura yang berunsur miniatur dari alam semesta, tempat segala aktivitas dari manusia. Di depan kiri dan kanan gapura gapura candi bentar, terdapat dua patung kembar memegang gada. Dalam gim, patung ini adalah patung penjaga. Dalam budaya Bali, disebutkan bahwa kedua patung itu adalah Patung Dwarapala, yang menjaga tempat suci agar tidak dimasuki energi negatif.

Di dalam pemrajan, terdapat sanggah yang berbeda beda. Dalam gim, tidak disebutkan secara spesifik nama dari sanggah-sanggah yang ada di pemrajan, hanya kegunaan dari sanggah secara umum, yaitu untuk memuja Yang Maha Kuasa dan mengingat leluhur, dan pernyataan bahwa setiap keluarga Bali memiliki sanggah-sanggah seperti di rumahnya serta terdapat upacara yang dilakukan beberapa bulan sekali di sana. Berdasarkan studi pustaka yang telah dilakukan, di dalam pemrajan rumah Kirana terdapat sanggah Taksu, sanggah Padma, sanggah Kemulan, sanggah Panglurah, dan sanggah cucuk. Sanggah-sanggah tersebut

merupakan sanggah yang wajib ada di rumah keluarga Bali.

Sanggah Taksu berada di sebelah sanggah Padma. Sanggah ini memiliki dua pintu. Sembahyang di sanggah Taksu membuat pikiran tajam dan semakin fokus terhadap bidang yang dijalani.

Sanggah Padma adalah sanggah yang paling tinggi di merajan. Sanggah Padma adalah lambang dari istana Ida Sang Hyang Widhi.

Sanggah Kemulan adalah sanggah terbesar yang memiliki 3 pintu. Sanggah ini tempat menyembah Ida Sang Hyang Widhi dalam wujud Sang Hyang Tri Atma, Sang Hyang Tri Purusa (Bhatara Guru), dan Sang Hyang Tri Murti.

Sanggah Panglurah adalah sanggah yang berupa penjaga dan pembantu para Dewa atau Dewata di setiap Pura atau Merajan. Sanggah ini berlokasi di sebelah sanggah Kemulan.

Sanggah cucuk adalah sanggah yang memiliki anyaman kayu berbentuk segitiga di ujungnya. Digunakan dalam upacara, mengubah energi negatif menjadi energi positif. Ibu Kirana memesan Sanggah Cucuk untuk upacara yang akan datang.

Sesajen berupa pisang dan canang disembahkan di sanggah. Menurut budaya Bali, sesajen untuk persembahan dapat berupa buah, lauk-pauk, dan bunga.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis semiotika Roland Bathes terhadap visual properti Bali pada latar act 2 : Katalis, gim Pamali : *The Hungry Witch*, terdapat keterkaitan antara relasi tanda denotasi dan konotasi properti pada latar dalam gim dengan mitos ataupun budaya di Bali. Hal tersebut terbukti ketika mitos yang timbul dari relasi antara tanda denotatif dan konotatif dalam gim, dibandingkan dengan mitos ataupun budaya Bali. Sebagai contoh dari salah satu properti latar yang ada,

1. Denotatif : Dalam paon/dapur terdapat sebuah benda putih beralaskan daun, di atas kompor
2. Konotatif : Berdasarkan letaknya, benda ini merupakan sesajen perlambangan dari wujud syukur
3. Mitos dalam gim : Dalam gim, sesajen ini disebut *banten*, disimpan di dekat makanan begitu selesai memasak, sebagai lambang syukur,
4. Mitos Bali : Setelah dilakukan studi literatur, dalam budaya Bali, kegiatan menaruh *banten* di samping makanan setelah selesai memasak disebut dengan *Membanten Saiban*.

Berdasarkan contoh analisis properti atau tanda pada salah satu latar gim, mitos

yang ada dalam gim mengenai kegunaan dari *banten*, berkaitan dengan budaya yang ada di Bali bernama *Membanten Saiban*. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa relasi tanda pada properti yang menimbulkan mitos dalam gim memiliki keterkaitan dengan mitos Bali, keterkaitan yang bersifat memperkuat. Mitos dalam gim diperkuat dengan mitos atau budaya di Bali, membuat latar act 2 : Katalis dalam gim Pamali : *The Hungry Witch* menjadi dekat dengan realita.

DAFTAR PUSTAKA

- Alizamar & Couto, N. (2016). Psikologi Persepsi & Desain Informasi, Sebuah Kajian Psikologi Persepsi dan Prinsip Kognitif untuk Kependidikan dan Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Media Akademi.
- Bhagawan, D. (2010, 24 Juni). Pura Merajan (Sanggah Pamerajan). Diakses 14 Mei 2023 dari: <https://www.babadbali.com/pura/pla n/merajan.htm#top>
- Bogost, I. (2011). How to Do Things With Videogames. University of Minnesota Press.

- Dresyamaya, F. (2021, 4 Januari). 9 Upacara Kelahiran Bayi, Hanya Ada di Indonesia. Diakses 13 Mei 2023 dari: <https://www.orami.co.id/magazine/6-tradisi-merayakan-kelahiran-bayi-yang-hanya-ada-di-indonesia>
- Endraswara, S. (2013). Folklor Nusantara. Yogyakarta: Ombak
- Ghani Al Rafisqy, Z. (2023, 17 April). Rumah Adat Bali - Jenis, Fungsi, Filosofi, dan Gambar Lengkap. Diakses 13 Mei 2023 dari: <https://ekspektasia.com/rumah-adat-bali/>
- Juru Sapuh. (2007, 17 Maret). Pengelurah Agung | Juru Sapuh. Diakses 14 Mei 2023 dari: <https://jurusapuh.com/pengelurah-agung/>
- Moleong, L. J. (2004). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- My Bali Trips. (2023, 8 Januari). Macam-macam Bangunan Rumah Adat Bali. Diakses 13 Mei 2023 dari: <https://mybali trips.com/id/blog/rumah-adat-bali/>
- Our Indonesian Article. (2022, 27 Agustus). Hati-Hati, Jangan Diinjak! Inilah Makna Sesajen di Bali. Diakses 14 Mei 2023 dari: <https://student-activity.binus.ac.id/himja/2022/08/hati-hati-jangan-diinjak-inilah-makna-sesajen-di-bali/>
- Putra, Ricky, W., & Annissa, J. (2022). Analisis Resepsi Pemain Dalam Video Game "Among Us". Jurnal Propaganda. 2 (1). 32-38.
- Sobur, A. (2013). Semiotika Komunikasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Website Resmi Desa Adat Guiang Kangin. (2015, 11 November). Makna Mebanten Saiban (Ngejot) dalam Tradisi Hindu-Bali. Diakses 14 Mei 2023 dari: <https://www.guliangkangin.or.id/artikel/2015/11/12/makna-mebanten-saiban-ngejot-dalam-tradisi-hindu-bali>
- Wikajayanti, A. (2019). Kumpulan Kisah Nyata Hantu di 13 Kota. Jakarta: Buku Seru.

