

**ELEMENTS OF FANTASY IN MAGIUM, A TEXT-BASED ADVENTURE
GAME**



Anggi Setiawan

2225161847

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirement for the Degree of
“Sasjana Sastra”

ENGLISH LITERATURE STUDY PROGRAMME

FACULTY OF LANGUAGES AND ARTS

STATE UNIVERSITY OF JAKARTA

2020

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Anggi Setiawan
No. Registrasi : 2225161847
Program Studi : Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi :

ELEMENTS OF FANTASY IN MAGIUM, A TEXT-BASED ADVENTURE GAME

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing

Diyantari, M. App. Ling.
NIP. 198005272005012003

Ketua Penguji

Eva Leiliyanti, Ph. D.
NIP. 197605052002122002

Penguji I

Ellita Permata Widjayanti, M.A.
NIP. 198410142014042001

Penguji II

Eka Nurcahyani M. Hum.
NIP. 197709192005012001

Jakarta, Agustus 2020
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd
NIP. 196805291992032001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Anggi Setiawan
No. Registrasi : 2225161847
Program Studi : Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi :

ELEMENTS OF FANTASY IN MAGIUM, A TEXT-BASED ADVENTURE GAME

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 10 Agustus 2020



Anggi Setiawan
NIM. 2225161847

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademika Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Anggi Setiawan
No. Registrasi : 2225161847
Program Studi : Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi :

***ELEMENTS OF FANTASY IN MAGIUM, A TEXT-BASED ADVENTURE
GAME***

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lainnya **untuk kepentingan akademis** tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 10 Agustus 2020

Yang menyatakan,



Anggi Setiawan
NIM. 2225161847

ABSTRAK

Anggi Setiawan, 2020. Elemen Fantasi Dalam *Magium*, gim petualangan berbasis teks, Skripsi: Jakarta, Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan elemen fantasi dalam *Magium*, gim petualangan berbasis teks. Elemen yang akan dipaparkan adalah karakteristik dari fantasi yang dipresentasikan dalam *Magium*, gim petualangan berbasis teks, fungsi dari fantasi di dalamnya, juga mengelompokkan dan mendeskripsikan jenis fantasinya. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yang bersubjek pada *Magium*, gim petualangan berbasis teks. Data dari penelitian ini adalah semua kata, frasa, klausa, dan kalimat yang berhubungan dengan fantasi dalam novel ini. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa novel ini termasuk ke dalam sastra fantasi berdasarkan aspek-aspeknya. Aspek-aspek tersebut berupa (1) karakteristik, (2) fungsi, dan (3) jenis. Karakteristik fantasi yang ditemukan dalam novel adalah (1) Cerita, (2) Karakter umum, (3) Keberadaan dunia lain, (4) penggunaan sihir dan kekuatan supranatural, (5) Jelasnya pihak yang baik dan jahat, (6) Misi. Fungsi dari fantasi yang ditemukan dalam novel adalah “pelarian.” Jenis fantasi yang ditemukan dalam novel adalah (1) *high fantasy*, dan (2) *heroic fantasy*. Dari temuan di atas dapat disimpulkan dengan jelas bahwa novel ini tergolong ke dalam novel fantasi. Penelitian ini juga membandingkan *Magium*, gim petualangan berbasis teks dengan novel interaktif lainnya, yaitu *Secret of the Pyramids* dari segi media yang digunakan untuk publikasi guna membandingkan perubahan apa yang terjadi dan bagaimana perubahan tersebut berdampak pada alur cerita. *Magium* dipublikasikan sebagai aplikasi gim, sedangkan *Secret of the Pyramids* dipublikasikan sebagai buku cetak. Dari perbandingan itu dapat disimpulkan bahwa, meskipun kedua novel tersebut memiliki system cerita yang bercabang, yang berarti novel tersebut dapat membagi alur cerita berdasarkan pilihan yang dibuat oleh para pembaca, *Magium* lebih memiliki banyak variabel untuk menentukan cabang dari alur cerita, sehingga para pembaca lebih bebas untuk memilih alur ceritanya sendiri. Sedangkan dalam interaktif novel versi cetak, para pembaca memiliki pilihan yang lebih sedikit untuk mengembangkan alur cerita, karena keterbatasan kapasitas dan variable untuk mengontrol jalannya alur cerita.

Kata kunci: Elemen fantasi, novel interaktif, gim, *Magium*, CYOA

ABSTRACT

Anggi Setiawan, 2020. Fantasy Elements in Magium, a Text-based Adventure Game, Skripsi: Jakarta, English Literature Study Programme, Faculty of Languages and Arts, State University of Jakarta

This research aims to explain the fantasy element in *Magium, a text-based Adventure game*. The objectives of this research are to describe the characteristics of fantasy represented in *Magium, a text-based Adventure game*, the functions of fantasy in it, and to categorize and describe its kinds of fantasy. This research is a descriptive qualitative research, and the subject of this study is *Magium, a text-based adventure game*. The data of this study is all words, phrases, clauses and sentences related to fantasy in the novel. The findings of the research show that the novel is included into fantasy literature based on its aspects. Those are the (1) characteristics, (2) functions and (3) kinds. The characteristics of fantasy found in the novel are (1) story, (2) common characters, (3) evocation of another world, (4) the use of magic and supernatural power, (5) a clear sense of good and evil, and (6) quests. The functions of fantasy found in the novel is the “Escape” function. The kinds of fantasy found in the novel are (1) high fantasy, and (2) heroic fantasy. To conclude, from the findings above, it is clear that this novel can be categorized into fantasy. This research also compares *Magium, a text-based adventure game* with another interactive novel, *Secret of the Pyramids* in terms on the medium they are using in publication to compare the changes and how they affect the pot of the story, *Magium* published as a game application, while *Secret of the pyramids* published as printed book. It is concluded that, even though both have branching system, which means the novel can divide the story plot by the choices that the reader make, *Magium* has more variable to determine the branches of the story. It makes the reader more free to make decisions. While in the printed version of interactive novel, the readers have fewer options to choose and develop the storylines because of limited space, and lack of variables to control the storylines.

Keywords: Fantasy element, interactive novel, gamebook, *Magium*, CYOA

ACKNOWLEDGEMENT

Alhamdulillah rabil 'alamin, the writer expresses his highest gratitude to Allah S.W.T for blessing, health, and opportunity to complete this undergraduate thesis. In this long journey, I was accompanied by many people who had supported and helped me until the end of the writing process. Therefore, I would like to express my gratitude and appreciation to them. First, my deepest appreciation for my beloved family for their endless prayer, love, and full support. I also want to express my sincere appreciation to my research supervisor, Mrs. Diyantari M, App. Ling for her guidance in the process of writing this thesis. My appreciation also goes to all of my lecturer who never get tired of teaching me something new. Lastly I will give my gratitude and appreciation to all my friends who always there for me when I need them, who checked up on me just to make sure that I'm fine, who lend me a keyboard when mine is broken, who accompany me to go to practice once or twice every week, who reminded me when there are many of deadly deadlines are coming up, who make me who I am right now. Thank you.

Jakarta, 5 Agustus 2020

Anggi Setiawan

TABLE OF CONTENTS

LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRACT	ii
ACKNOWLEDGEMENT	iii
CHAPTER I	1
1.1 Background of the Study.....	1
1.2 Research Question.....	5
1.3 Purpose of the Study	5
1.4 Scope of the Study.....	6
1.5 Significance of The Study	6
CHAPTER II	7
2.1 Fantasy as genre in literature.....	9
2.2 Fantasy Elements.....	10
2.2.1 Characteristic of fantasy	11
2.2.2 function of fantasy	13
2.2.3 Kinds of fantasy	14
2.3 Text-based game	20
2.4 CYOA & Magium.....	21
2.4.2 Magium	21
2.5 Theoretical Framework.....	23
CHAPTER III.....	24
3.1 Research Method	24
3.2 Source of Data	24
3.3 Data Collection Procedure	24
3.4 Data Analyzing Procedure.....	25
CHAPTER IV	27
4.1 Characteristic of fantasy	27

4.1.1 Story	28
4.1.2 Common Characters	31
4.1.3 Evocation of Another World.....	34
4.1.4 The Use of Magic and the Supernatural Power.....	34
4.1.5 Clear Sense of Good and Evil.....	37
4.1.6 Quest.....	39
4.2 Kinds of Fantasy	40
4.2.1 High Fantasy	40
4.2.2 Heroic Fantasy	41
4.3 Function of Fantasy	42
4.3.1 Function of fantasy to escape from reality	43
4.4 Comparison of the Medium used for Publication	43
CHAPTER V	46
5.1 Conclusion.....	46
5.2 Suggestion.....	47
APPENDIXES.....	50

