

**ANALISIS NARATIF *COUNTER-HEGEMONY* SUPREMASI
MANUSIA DALAM GAME *VISUAL NOVEL REVERSE: 1999***

SKRIPSI



Disusun Oleh:

Mathilda Gracia

NRP.1423022071

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
SURABAYA
2025**

SKRIPSI

**ANALISIS NARATIF *COUNTER-HEGEMONY* SUPREMASI
MANUSIA DALAM GAME *VISUAL NOVEL* REVERSE: 1999**

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya**



Disusun Oleh:

Mathilda Gracia

NRP.1423022071

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
SURABAYA
2025**

SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS

Dengan ini, saya

Nama : Mathilda Gracia

NRP : 1423022071

Menyatakan bahwa apa yang saya tulis dalam skripsi berjudul:

**ANALISIS NARATIF *COUNTER-HEGEMONY* SUPREMASI
MANUSIA DALAM GAME *VISUAL NOVEL REVERSE: 1999***

adalah benar adanya dan merupakan hasil karya saya sendiri. Segala kutipan karya pihak lain telah saya tulis dengan menyebutkan sumbernya. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiarasi maka saya rela gelar kesarjanaan saya dicabut.

Surabaya, 11 Desember 2025

Peneliti,



Mathilda Gracia

NRP.1423022071

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS NARATIF *COUNTER-HEGEMONY* SUPREMASI MANUSIA DALAM GAME *VISUAL NOVEL* REVERSE: 1999

Oleh : Mathilda Gracia

NRP.1423022071

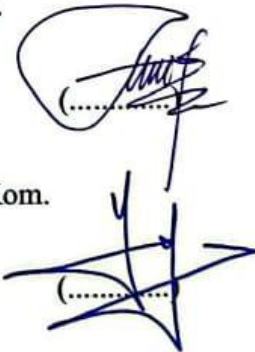
Skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing penulisan skripsi untuk diajukan ke tim penguji skripsi.

Pembimbing 1: Putra Aditya Lapalelo, S.I.Kom., M.Med.Kom.

NIDN. 0731039501

Pembimbing 2: Dr. Finsensius Yuli Purnama, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN. 0719078401



Surabaya, 11 Desember 2025

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya dan diterima untuk memenuhi sebagian dari persyaratan memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada : Kamis, tanggal 11 Desember 2025.

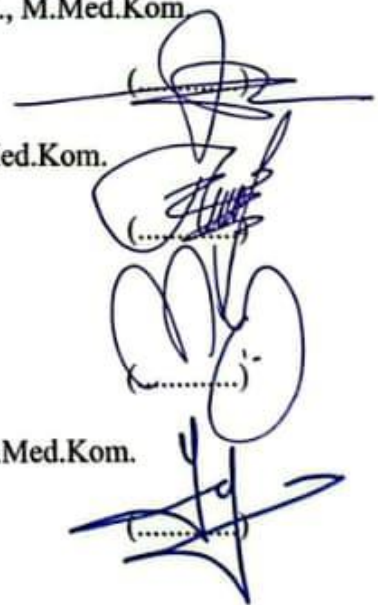
Mengesahkan,

Fakultas Ilmu Komunikasi,


Dr. Finsensius Yuli Purnama, S.Sos., M.Med.Kom.
NIDN. 0719078401

Dewan Penguji:

1. Ketua: Dr. Anastasia Yuni Widyaningrum., S.Sos., M.Med.Kom.
NIDN. 0701067803
2. Sekretaris: Putra Aditya Lapalelo, S.I.Kom., M.Med.Kom.
NIDN. 0731039501
3. Anggota: Maria Yulastuti, S.Sos., M.Med.Kom.
NIDN. 0707078607
4. Anggota: Dr. Finsensius Yuli Purnama, S.Sos., M.Med.Kom.
NIDN. 0719078401



LEMBAR PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Demi perkembangan ilmu pengetahuan saya sebagai mahasiswa
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya (UKWMS).

Nama : Mathilda Gracia

NRP : 1423022071

Menyetujui skripsi/karya ilmiah saya dengan judul :

**ANALISIS NARATIF *COUNTER-HEGEMONY*
SUPREMASI MANUSIA DALAM GAME
*VISUAL NOVEL REVERSE: 1999***

Untuk dipublikasikan atau ditampilkan di internet atau media lain (Digital Library
Perpustakaan UKWMS) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan
Undang-Undang Hak Cipta.

Demikian pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah ini saya buat dengan
sebenarnya.

Surabaya, 11 Desember 2025

Yang menyatakan,



Mathilda Gracia

HALAMAN PERSEMBAHAN

“To live is to struggle. To struggle is to grow. I will not let my path be dictated by others. I will decide my own future.”

— Dimitri Alexandre Blaiddyd (Fire Emblem: Three Houses)

“Time is the most impartial witness. It records every effort, every sacrifice, and eventually, it grants the answers we seek.”

— Vyn Richter (Tears of Themis)

Peneliti mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas penyertaan-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini dipersembahkan kepada orang-orang terdekat peneliti yang dukungannya tidak pernah dapat diukur secara materiil. Peneliti juga menyampaikan terima kasih kepada kedua dosen pembimbing, yaitu Putra Aditya Lapalelo, S.I.Kom., M.Med.Kom. dan Dr. Finsensius Yuli Purnama, S.Sos., M.Med.Kom., yang senantiasa menaruh rasa kepercayaan terhadap kemampuan peneliti. Teruntuk keluarga dan teman-teman peneliti, kehadiran kalian menjadi sumber kekuatan yang membantu peneliti tetap bertahan dan menyelesaikan skripsi ini.

Kumpulan tulisan yang terkesan sederhana ini menyimpan proses bermakna bagi peneliti. Setiap langkah yang ditempuh mengajarkan bahwa perjuangan adalah bagian dari pertumbuhan, dan waktu menjadi saksi atas setiap usaha yang dijalani.

KATA PENGANTAR

Peneliti mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena tanpa rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ANALISIS NARATIF *COUNTER-HEGEMONY* SUPREMASI MANUSIA DALAM GAME *VISUAL NOVEL* REVERSE: 1999”. Penelitian ini merupakan salah satu syarat terpenting untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya. Meskipun tidak luput dari segala kekurangan di dalamnya, peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembacanya. Tentunya, penelitian ini merupakan hasil karya kita bersama, orang-orang yang turut memberikan dukungan bagi peneliti. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Mama, papa, oma yang tidak pernah menyerah dalam membiayai perkuliahan peneliti hingga selesai.
2. Kakak dan Kak Tasha yang baik hati membantu peneliti dalam mendapatkan perangkat laptop yang lebih baik.
3. Keluarga berbulu peneliti, yaitu Max, Carlos, Justin, dan Ronya yang senantiasa menemani peneliti dalam proses pengerjaan skripsi ini.
4. Bapak Putra Aditya Lapalelo, S.I.Kom., M.Med.Kom selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah mendampingi dan membimbing peneliti.
5. Bapak Dr. Finsensius Yuli Purnama, S.Sos., M.Med.Kom selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah mendampingi dan membimbing peneliti.
6. Dwineza Rizkyano Jonathan selaku pasangan peneliti yang memberikan berbagai dukungan dan hadir di masa-masa tersulit peneliti.

7. Bu Merlin yang menemani pertumbuhan peneliti sedari awal di KOMINDO hingga saat ini, dan selalu berkenan memberikan saran dan kritik yang berarti bagi peneliti.
8. Adik-adik yang peneliti kasihi di KOMINDO UKWMS, kehadiran kalian selalu menjadi sumber semangat dan kebahagiaan peneliti.
9. Teman-teman seangkatan peneliti yang namanya tidak dapat disebutkan satu-persatu. Terima kasih telah mewarnai kehidupan perkuliahan peneliti.
10. Caleb, Vyn Richter, Herlock Sholmes, dan Miles Edgeworth yang menghibur peneliti dengan caranya masing-masing.
11. Lappy, yaitu laptop yang tidak pernah rewel ataupun merepotkan peneliti, dan selalu cepat sembuh ketika mengalami trouble.
12. Trupy, Jamuy, Minja, Giffy, dan Naruni, yaitu boneka peneliti yang menjadi saksi perjuangan peneliti setiap malam.

Surabaya, 11 Desember 2025

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	i
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	ii
SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1. Latar Belakang Masalah	1
I.2. Rumusan Masalah	10
I.3. Tujuan Penelitian	10
I.4. Batasan Masalah	11
I.5. Manfaat Penelitian	11
I.5.1. Manfaat Teoritis	11
I.5.2. Manfaat Praktis	11
I.5.3. Manfaat Sosial	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
II.2. Penelitian Terdahulu	12
II.2. Kerangka Teori	18
II.2.1 Hegemoni Dalam Game	18
II.2.2 Supremasi Manusia.....	20
II.2.3. <i>Counter-hegemony</i> (Kontra-hegemoni).....	21
II.2.4. <i>Popular Culture</i> (Budaya Populer).....	23
II.2.5. <i>Game Visual novel</i>	24
II.2.6. Analisis Naratif.....	26
II.3. Nisbah Antar Konsep.....	27
II.4. Bagan Kerangka Konseptual	29

BAB III METODE PENELITIAN	30
III.1. Pendekatan Kualitatif dan Jenis Penelitian	30
III.2. Metode Penelitian.....	30
III.3. Subjek & Objek Penelitian.....	33
III.4. Unit Analisis.....	33
III.5. Teknik Pengumpulan Data	34
III.6. Teknik Analisis Data	35
BAB IV PEMBAHASAN.....	39
IV.1. Gambaran Subjek Penelitian	39
IV.1.1. Gambaran Tentang Game <i>Visual Novel Reverse</i> : 1999.....	39
IV.1.2. Referensi <i>Reverse</i> : 1999 Dengan Karya Penulis Asli.....	42
IV.1.3. Sinopsis Game <i>Visual Novel Reverse</i> : 1999	43
IV.2. Temuan Data dan Pembahasan	47
IV.2.1. Cerita (Story) dan Alur (Plot) Game <i>Visual Novel Reverse</i> : 1999.....	48
IV.2.2. <i>Counter-hegemony</i> Dalam Skema Fungsional dan Aktan	54
IV.2.3. Hegemoni Supremasi Manusia	55
IV.2.4. Realitas Pendidikan dan Sekolah di Kamerun	108
IV.2.5. <i>Reverse</i> : 1999 Sebagai Medium Budaya Populer.....	117
BAB V KESIMPULAN	121
V.1. Kesimpulan.....	121
V.2. Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA.....	123

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Penelitian Terdahulu	12
Tabel III.1 Skema Fungsional Greimas	30
Tabel III.2 Teknik Analisis Data	37
Tabel IV.1 Lokasi Ruang Dalam Game Reverse: 1999	53
Tabel IV.2 Pembagian Adegan Game Reverse: 1999	54
Tabel IV.3 Teknik Analisis Data.....	58
Tabel IV.4 Teknik Analisis Data.....	69
Tabel IV.5 Teknik Analisis Data.....	78
Tabel IV.6 Teknik Analisis Data.....	85
Tabel IV.7 Teknik Analisis Data.....	92
Tabel IV.8 Puisi Pamflet Manus	95
Tabel IV.9 Teknik Analisis Data.....	98
Tabel IV.10 Teknik Analisis Data	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Yayasan St. Pavlov	2
Gambar I.2 Regulus Dalam Game Reverse: 1999	1
Gambar I.3 Tampilan Game <i>Visual novel</i>	6
Gambar I.4 Faksi Rhode Island Dalam Game Arknights.....	7
Gambar II.1 Tampilan Game <i>Visual Novel</i> dan Opsi Dialog.....	24
Gambar II.2 Menu Gallery dan CG (<i>Computer Graphic</i>).....	25
Gambar III.1 Skema Aktan	32
Gambar III.2 Teknik-Teknik Pengumpulan Data	34
Gambar IV.1 Game Reverse: 1999	39
Gambar IV.2 Fenomena “Hujan”	40
Gambar IV.3 Yayasan St. Pavlov dan Manus Vindictae	41
Gambar IV.4 Tokoh Vertin	45
Gambar IV.5 Tokoh Sonetto	45
Gambar IV.6 Tokoh Matilda	46
Gambar IV.7 Tokoh Mesmer Jr.	46
Gambar IV.8 Tokoh Constatine	47
Gambar IV.9 Sejarah Kekaisaran Romawi	61
Gambar IV.10 Katak Hyla Arborea di dalam Toples.....	72
Gambar IV.11 Pohon Liberty	88
Gambar IV.12 The Great Escape	101
Gambar IV.13 Vertin Menyaksikan Teman-Temannya.....	107
Gambar IV.14 Pembagian Wilayah di Kamerun.....	110
Gambar IV.15 Mongo Beti.....	112
Gambar IV.16 <i>Peace Plants</i> Saat Krisis Anglofon	114
Gambar IV.17 Murid yang Pergi ke Sekolah Rahasia di Kamerun	115

ABSTRAK

Mathilda Gracia NRP. 1423022071. **ANALISIS NARATIF *COUNTER-HEGEMONY* SUPREMASI MANUSIA DALAM GAME *VISUAL NOVEL* REVERSE: 1999**

Penelitian ini bertujuan menganalisis naratif *counter-hegemony* (kontra-hegemoni) terhadap hegemoni supremasi manusia dalam game visual novel *Reverse: 1999*. Hegemoni supremasi manusia adalah keyakinan yang mengukuhkan superioritas manusia atas alam dan non-manusia, yang dilembagakan oleh Yayasan St. Pavlov dan sekolah untuk mengontrol cara pandang dan relasi kuasa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis naratif. Model analisis yang diterapkan adalah skema struktural fungsional dan skema aktan Greimas, dengan fokus pada Chapter 3, *Nouvelles es Textes pour rien*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa narasi melibatkan karakter Vertin untuk merepresentasikan pertarungan ideologis yang secara implisit membangun kritik terhadap supremasi manusia. Meskipun Vertin, sebagai representasi *counter-hegemony*, mencapai tujuannya untuk keluar dari sistem, narasi tidak menghadirkan kemenangan ideologis mutlak. Keberhasilan Vertin disertai konsekuensi emosional yang mendalam, yaitu gugurnya sebagian besar teman seperjuangannya. Di sisi lain, Yayasan dan sekolah tetap mempertahankan otoritas mereka. Kondisi Anti-Keseimbangan ini dibaca sebagai strategi naratif yang merefleksikan realitas sosial, di mana pertarungan ideologis adalah relasi kuasa yang kompleks, tidak linier, dan selalu berlanjut dalam bentuk yang baru.

Kata Kunci: *Counter-hegemony*, Supremasi Manusia, Analisis Naratif, *Visual Novel*, Greimas.

ABSTRACT

Mathilda Gracia NRP. 1423022071. **NARRATIVE ANALYSIS COUNTER-HEGEMONY OF HUMAN SUPREMACY IN THE VISUAL NOVEL GAME REVERSE: 1999**

This study aims to analyze the counter-hegemony narrative against the hegemony of human supremacy in the visual novel game *Reverse: 1999*. The hegemony of human supremacy is a belief that affirms human superiority over nature and non-humans, which is institutionalized by the St. Pavlov Foundation and the school to control perspectives and power relations. This study uses a qualitative approach with a narrative analysis method. The analytical model applied is the functional structural scheme and Greimas' actant scheme, with a focus on Chapter 3, *Nouvelles es Textes pour rien*. The results show that the narrative involves the character Vertin to represent an ideological struggle that implicitly builds a critique of human supremacy. Although Vertin, as a representation of counter-hegemony, achieves his goal of escaping the system, the narrative does not present an absolute ideological victory. Vertin's success is accompanied by deep emotional consequences, namely the death of most of his comrades. On the other hand, the Foundation and the school maintain their authority. This condition is read as a narrative strategy that reflects social reality, where ideological struggles are complex, non-linear power relations, and always continue in new forms.

Keywords: Counter-hegemony, Human Supremacy, Narrative Analysis, Visual Novel, Greimas.