

# KONSEP INDIVIDU YANG BEBAS DAN BERTANGGUNG JAWAB: FILSAFAT EKSISTENSIALISME DALAM GIM VIDEO *UNDERTALE*

Idrus Wintama<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Departemen Filsafat, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, Depok  
E-mail: [wintamaidrus@gmail.com](mailto:wintamaidrus@gmail.com)

Masuk : 25-05-2024, revisi: 24-10-2024, diterima untuk diterbitkan : 27-10-2024

## ABSTRACT

*Human life today is inseparable from technological development, including video games. Video games are a type of games that are played with the help of visual display devices such as televisions or computers. Initially serving as entertainment, video games now also play a role in education and research. For example, the game Undertale by Toby Fox portrays a moral dilemma through the character Frisk, who must choose between killing or sparing monsters, with each choice leading to different story endings. This study aims to explore the relevance of existentialist philosophy theory in the narrative of the video game Undertale, focusing on two main issues: (a) the extent of the relationship between the narrative of Undertale and existentialism theory; and (b) the impact of Undertale's narrative on players' awareness in making choices. The research method used is qualitative, employing a literature review method, combining previous research and providing new analysis of Undertale's narrative. The research findings indicate that Undertale's narrative is relevant to existentialist theory, particularly in the context of freedom and responsibility of the subject. This study concludes that Undertale invites players to contemplate the meaning of freedom and human responsibility in their actions, both in the real world and within the game world.*

**Keyword:** video game, undertale, existentialism philosophy, freedom, responsibility

## ABSTRAK

Kehidupan manusia saat ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi, termasuk gim video. Gim video adalah permainan yang dimainkan dengan alat penampil visual seperti televisi atau komputer. Awalnya berfungsi sebagai hiburan, kini gim video juga berperan dalam edukasi dan penelitian. Misalnya, gim *Undertale* karya Toby Fox yang menggambarkan dilema moral melalui tokoh Frisk yang harus memilih antara membunuh atau membiarkan monster hidup, dengan setiap pilihan menghasilkan akhir cerita yang berbeda. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi relevansi teori filsafat eksistensialisme dalam narasi gim video *Undertale*, dengan fokus pada dua masalah utama: (a) sejauh mana hubungan antara narasi gim *Undertale* dengan teori eksistensialisme; dan (b) dampak narasi gim *Undertale* terhadap kesadaran pemain dalam menentukan pilihan. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif spesifiknya menggunakan metode kajian literatur, dengan menggabungkan studi-studi terdahulu dan memberikan analisis baru terhadap narasi gim *Undertale*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa narasi gim *Undertale* relevan dengan teori filsafat eksistensialisme, terutama dalam konteks kebebasan dan tanggung jawab manusia sebagai eksistensi. Dalam penelitian ini penulis menyimpulkan bahwa gim *Undertale* mengundang pemain untuk merenungkan makna kebebasan dan tanggung jawab manusia dalam segala tindakan yang mereka pilih, baik dalam dunia nyata maupun di dunia permainan.

**Kata Kunci:** gim video, *undertale*, filsafat eksistensialisme, kebebasan, tanggung jawab

## 1. PENDAHULUAN

Dewasa kini, kehidupan manusia tidak lepas dari perkembangan teknologi. Salah satu bentuk teknologi yang berpengaruh dalam perjalanan hidup manusia yaitu *video games* (untuk selanjutnya penulis akan menggunakan istilah ‘gim video’). Secara istilah, gim video merupakan gim yang dimainkan dengan bantuan alat penampil visual (Wolf, 2008). Selain itu, berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, gim video berasal dari dua kata: ‘gim’ yang memiliki arti permainan, dan ‘video’ yang memiliki arti bagian yang memancarkan gambar pada televisi dan rekaman gambar hidup untuk ditayangkan (KBBI VI, 2024). Dari penjelasan diatas, kita dapat menyimpulkan bahwa gim video merupakan sebuah teknologi gim yang melibatkan media penampil visual seperti televisi, konsol, komputer, dan alat-alat penampil visual lainnya.

Seiring berjalannya waktu, gim video yang semula hanya berfungsi sebagai alat untuk menghibur manusia menjadi teknologi yang bersifat edukasi, salah satunya untuk keperluan sumber penelitian. Narasi yang tertulis dalam sebuah gim video cenderung memuat topik yang berkaitan dengan kehidupan manusia saat ini; contohnya terkait dengan kebebasan dan tanggung jawab yang direpresentasikan dalam sebuah gim bernama *Undertale*. *Undertale* merupakan sebuah gim video yang diciptakan oleh Toby Fox, seorang pengembang gim beraliran indi (atau gim yang dibentuk oleh perusahaan kecil dan mandiri) pada tahun 2015. *Undertale* menceritakan tentang seorang anak bernama Frisk yang terjebak di dalam tempat yang disebut *underground*; tempat yang penuh dengan sosok monster. Di sana, Frisk mesti berusaha untuk mencari jalan keluar agar ia dapat kembali ke dunia manusia. Dengan mengikuti perjalanan Frisk dan pertemuannya dengan para monster, pemain diberikan dua pilihan: apakah ia akan membunuh setiap monster yang ia temui atau membiarkan hidup para monster tersebut. Setiap keputusan yang pemain pilih akan menghasilkan konsekuensi tersendiri dalam bentuk *ending* atau akhir cerita yang berbeda (rute pasifis, genosida, dan netral).

Berbicara tentang konsekuensi dari suatu tindakan tentunya tidak dapat dilepaskan dari aspek kebebasan dan tanggung jawab sebagai aspek fundamental. Terlebih dalam *Undertale*, kita dapat melihat bahwa narasi pada gim ini memiliki satu tujuan utama: yaitu mempertanyakan kesadaran pemain mengenai konsep tanggung jawab atas tindakan yang ia perbuat. Berangkat latar belakang di atas terdapat dua rumusan masalah: (a) Apa relevansi teori filsafat eksistensialisme dan bagaimana implementasinya dalam gim *Undertale*?; dan (b) Seperti apa eksekusi konsep 'kebebasan dan tanggung jawab' dalam gim *Undertale* ini? Selain itu, tujuan dari tulisan ini yaitu penulis ingin menjelaskan bagaimana implementasi aspek filsafat dalam gim *Undertale*, spesifiknya tentang filsafat eksistensialisme dan pengaruhnya terhadap kehidupan pemain di dunia nyata. Serta bagaimana narasi dalam gim *Undertale* mampu untuk memperluas pemahaman pembaca mengenai topik eksistensialisme.

Dalam studi filsafat, Eksistensialisme merupakan salah satu cabang filsafat etika yang membahas secara spesifik terkait tanggung jawab manusia sebagai subjek moral (*individual responsibility*) (Peter, 2015). Para eksistensialis meyakini bahwa manusia memiliki kebebasan untuk menentukan pilihan, dan dari kebebasan tersebut muncul tanggung jawab moral yang mesti diemban oleh manusia itu sendiri. Pemikiran eksistensialisme pertama kali digagaskan oleh seorang filsuf asal Denmark bernama Soren Kierkegaard (1813-1855) pada abad ke-19. Di mana Kierkegaard menekankan bahwa pengalaman subjektif tidak bisa disingkirkan begitu saja. Baginya, pengalaman manusia sebagai subjek dan kemampuan individu dalam menentukan pilihan dalam hidupnya merupakan sebuah kebenaran yang tidak dapat diraih secara objektif. Lewat gagasan yang dikemukakan oleh Kierkegaard, kita dapat menyimpulkan bahwa eksistensialisme dapat di kenal sebagai filsafat yang mengutamakan pengalaman manusia sebagai sumber utamanya (*philosophy of human existence*) (Anderson, 2011). Selain itu, eksistensialisme menjadi sebuah pemikiran yang populer terutama di saat perang dunia ke-2 tengah berlangsung. Hal ini disebabkan pada saat itu, tema 'kebebasan' dan 'tanggung jawab individu' sedang menjadi urgensi baru terutama sebagai tantangan terhadap isu-isu mengenai etika dalam kehidupan sehari-hari (Anderson, 2011). Lewat pemaparan di atas, penulis menyimpulkan bahwa eksistensialisme hadir sebagai pemikiran inovatif yang mengajak para pembacanya untuk merefleksikan kembali eksistensinya sebagai manusia yang memiliki kebebasan dan tanggung jawab.

Apa relevansi antara teori eksistensialisme dengan pembahasan tentang gim video *Undertale*? Salah satu relevansinya adalah penulis menemukan adanya benang merah antara narasi dalam gim

video tersebut dengan teori eksistensialisme. Di mana relevansi tersebut akan penulis jelaskan pada bagian pembahasan.

## 2. METODE PENELITIAN

Dalam penulisan artikel ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Given, penelitian kualitatif merupakan sebuah penelitian berbasis *human-focused approach* (pendekatan berfokus kepada manusia sebagai subjek penelitian) yang bertujuan untuk menelaah lebih dalam tentang kekayaan pengalaman, persepsi, kebiasaan, dan keyakinan subjek penelitian (Given, 2016). Dalam studi ilmu pengetahuan budaya, metode kualitatif didesain untuk mengeksplorasi pengalaman subjek terkait produk budaya seperti literatur, drama, kesusastraan, dan lain-lainnya (Given, 2016). Secara spesifik, metode kualitatif yang digunakan dalam tulisan ini adalah metode kajian literatur. Dikutip dari situs *Portland State University*, kajian literatur atau *literature review* merupakan sebuah metode penelitian yang menggabungkan, mengklasifikasikan, serta mengevaluasi penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik yang sedang dikaji (Portland, 2024). Dalam penulisan artikel ini, penulis menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik pembahasan, diantaranya sebagai berikut:

Penelitian pertama yaitu *Undertale, Pacifism, and Learning in Video Games* yang ditulis oleh Dungan (2020). Dalam artikelnya, Anthony mengeksplorasi tema pasifisme dalam gim video *Undertale*. Anthony berargumen bahwa di antara gim video lain yang membawakan tema tentang pasifisme, *Undertale* mengeksekusi topik tersebut dengan baik di mana pemain dapat mendalami alur permainan secara holistik sekaligus pemain tetap dapat memilih untuk bermain dengan metode nirkekerasan. Perbedaan penelitian Anthony dengan penelitian penulis yaitu penulis mengeksplorasi narasi gim *Undertale* dari sudut pandang rute genosida.

Penelitian selanjutnya yaitu tentang *Undertale* dan makna dari kekerasan yang ditulis oleh 1Up Culture (2016). Dalam tulisannya, penulis menjelaskan bagaimana konsep pilihan (*choices*) begitu digambarkan dalam narasi gim *Undertale*. Di mana pemain dapat memilih apakah ia akan menjadi pembunuh atau teman bagi seluruh monster. Kekerasan tidak hanya dipandang sebagai tindakan yang biasa, melainkan tindakan yang berdampak kepada entitas virtual yang hidup di dalam dunia gim tersebut.

Dari kedua penelitian di atas, kebaruan yang dihasilkan dalam penelitian penulis yaitu penelitian ini berfokus kepada elemen rute genosida dalam gim *Undertale* yang ditelisik menggunakan teori filsafat eksistensialisme; di mana penulis tidak menemukan penelitian yang sudah mengkaji narasi gim *Undertale* menggunakan teori eksistensialisme.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Mengenal *Undertale* Secara Singkat

*Undertale* merupakan sebuah gim video yang diciptakan oleh pengembang gim *indie* bernama Toby Fox pada tahun 2015. Gim ini mengisahkan tentang suatu zaman dimana manusia dan monster pernah hidup bersama. Namun akibat satu insiden yang mengorbankan nyawa seorang anak kecil bernama Chara (atau *The First Fallen Human*), umat manusia mengusir para monster dari tempat tinggal mereka, dan mengurung para monster tersebut di dalam lembah yang bertempat di pegunungan Ebott. Suatu hari, seorang anak kecil bernama Frisk terjatuh ke dalam lembah tersebut dan sampai di tempat bernama *underground* (tempat tinggal para monster). Monster di *undertale* berbeda dengan monster pada gim lainnya, walau sosok mereka tetap mengerikan, akan tetapi sifat mereka tidak berbeda dengan manusia pada umumnya. Keinginan para monster hanya satu: mereka ingin bebas dari penjara *underground* tersebut. Akan tetapi agar mereka bisa kabur

dari sana, mereka membutuhkan 7 jiwa manusia sebagai persyaratannya, dan kini mereka telah mendapatkan 6 jiwa manusia yang di simpan dalam sebuah tabung yang dijaga oleh sang raja iblis bernama Asgore Dreemurr. Frisk – sebagai anak manusia yang terjatuh ke dalam tempat tersebut – mesti membuat keputusan: apakah ia akan membiarkan para monster untuk tetap hidup, atau justru, ia akan membunuh semua monster yang ada?

Dalam gim video ini, kita bisa berinteraksi dengan banyak tokoh. Akan tetapi, penulis hanya akan mendeskripsikan beberapa tokoh yang relevan dengan topik pembahasan artikel ini. Tokoh pertama yaitu Frisk, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa Frisk merupakan karakter utama dalam gim video ini. Sebagai seorang anak kecil yang tidak memiliki kompas moral apapun, pemain dapat menjadikannya sebagai seseorang dengan karakter pasifis ataupun sebagai pembunuh berantai. Lalu tokoh kedua yaitu Chara atau *The First Fallen Human* (Manusia yang pertama kali jatuh ke *underground*). Pada mulanya, Chara merupakan manusia yang berteman dengan Asriel; anak dari raja iblis. Na'as, karena suatu insiden sebelum cerita di mulai, Chara terbunuh akibat memakan *buttercup* (sejenis bunga yang beracun).

Awalnya, setelah Chara mengonsumsi bunga tersebut ia hanya jatuh sakit. Perlahan-lahan, kondisi kesehatannya pun mulai menurun hingga pada akhirnya ia pun tewas di tangan Asriel. Asriel yang berada di dekat Chara pada saat kematiannya, kemudian menyerap jiwa Chara; sehingga menjadikan Asriel sebagai sosok yang kuat. Dengan penuh dedikasi, Asriel kemudian bergegas untuk mengantarkan jasad Chara ke sebuah tempat yang dipenuhi dengan bunga-bunga berwarna emas. Sayangnya, sosok Asriel yang tengah menggendong jasad Chara di lihat oleh seorang manusia. Ia kemudian melaporkan hasil observasinya tersebut kepada manusia-manusia lainnya dan menginformasikan bahwa Chara telah di bunuh oleh monster. Mendengar berita kematian tersebut, umat manusia marah dan mulai menyerang Asriel hingga ia luka berat. Dengan segenap kekuatan, Asriel berusaha untuk melarikan diri tanpa melukai manusia sedikitpun. Namun semua sudah terlambat, nyawa Asriel tidak bisa diselamatkan lagi. Begitu sampai di kastil tempat kediamannya, tubuh Asriel pun terjatuh dan perlahan menghilang menjadi debu di dekat hamparan bunga-bunga keemasan (layaknya kematian Chara). Akibat dari insiden tersebut, umat manusia kemudian bersitegang dengan para monster, lalu mereka mengusir para monster tersebut ke *underground* dan mengurungnya.

Tokoh selanjutnya yaitu Flowey, sosok bunga yang dapat berbicara di *underground*. Setiap kali Flowey berbicara dengan Frisk, ia seakan ingin memberitahu informasi-informasi spesifik kepada para pemain di dunia nyata yang tengah mengendalikan Frisk. Misalnya, pada awal kejatuhan Frisk di *underground*, Flowey menjelaskan fitur-fitur dalam gim ini seperti pengenalan sistem SOUL (jiwa atau nyawa pemain). Pada akhir cerita, diketahui bahwa sosok asli Flowey yang sebenarnya adalah jiwa Asriel yang masuk ke dalam bunga akibat hasil eksperimen yang dilakukan oleh seorang monster – sekaligus peneliti – di *underground* bernama Dr. Alphys.

Walau masih ada tokoh-tokoh lain seperti Papyrus, Undyne, Asgore, atau Sans, penulis melihat bahwa tiga tokoh pertama (Frisk, Chara, dan Flowey) dapat menjadi sampel yang sesuai dengan pembahasan dalam artikel ini. Terutama dialog yang disisipkan oleh Toby Fox kepada Chara dan Flowey seakan-akan ingin mempertanyakan moralitas pemain selaku pengendali Frisk, sekaligus menunjukkan bahwa para pemain tidak dapat lari dari konsekuensi tindakan yang telah mereka pilih. Selanjutnya, penulis akan membahas bagaimana teori eksistensialisme dapat bekerja dalam narasi gim ini lewat pendalaman terhadap salah satu *ending* (akhir jalan cerita) *Undertale* yaitu *Genocide route* (rute genosida).

### **Rute Genosida: Kamu Tidak Bisa Lari dari Konsekuensi Tindakanmu**

Dalam rute genosida alih-alih mengampuni dan berteman dengan para monster, pemain diberikan kesempatan mengendalikan Frisk untuk membunuh setiap monster yang ia temukan. Dengan membunuh monster, Frisk akan mendapatkan *EXP* dan *LOVE* yang dapat membuatnya semakin kuat dan tak terkalahkan. Sistem tokoh yang mendapatkan *experience* (pengalaman), menaikkan level, dan menjadi kuat merupakan sistem yang umum dalam dunia gim petualangan. Akan tetapi berbeda dengan gim-gim pada umumnya, gim *Undertale* ingin menunjukkan bahwa menjadi kuat saja tidak dapat menjadi solusi dalam menyelesaikan masalah. Bahkan dalam rute ini, kita justru diperlihatkan bahwa dengan membunuh para monster tersebut, kita telah berkontribusi dalam menyenyapkan entitas yang sejatinya tidak bersalah dan mereka juga tidak memiliki keinginan sedikitpun untuk melukai Frisk. Dengan membawa narasi yang begitu inovatif, *Undertale* menantang Kompas Moral pemain selaku entitas yang mengendalikan keputusan hidup tokoh Frisk.

### **Relevansi Eksistensialisme dalam Rute Genosida**

Berbicara tentang kebebasan dan tanggung jawab pemain dalam mengendalikan karakter Frisk, tentunya teori eksistensialisme menjadi relevan untuk diterapkan dalam tulisan ini. Sebab, eksistensialisme juga membicarakan tentang kebebasan pemain dalam menentukan pilihan, sekaligus memperlihatkan bahwa pemain tidak dapat lari dari konsekuensi atas pilihan yang telah ia tentukan. Kembali kepada narasi rute genosida, pada akhir cerita, tokoh Chara (yang sebelumnya telah meninggal sebelum cerita di mulai) kembali hadir di hadapan Frisk. Chara mengucapkan selamat kepada pemain karena sudah menyelesaikan gim tersebut, lalu ia memberikan pilihan kepada Frisk untuk mengulang kembali dunia yang telah ia hancurkan. Pemain kemudian diberikan dua opsi: *ERASE* dan *DO NOT*. Apabila pemain memilih opsi *DO NOT*, maka Chara akan mengatakan bahwa “sejak kapan kamu (pemain) berhak untuk memilih?”. Atau dialog lengkapnya sebagai berikut:

***No...? Hmmm... How curious. You must have misunderstood. SINCE WHEN WERE YOU THE ONE IN CONTROL?*** (Fox, 2015)

Sebaliknya, apabila pemain memilih opsi *ERASE* maka Chara akan memuji tindakan pemain. Dengan mengatakan bahwa keputusan pemain merupakan keputusan yang ‘menarik’. Lebih lanjutnya ia ungkapkan lewat pernyataan berikut ini:

***Interesting. You want to go back. You want to go back to the world you destroyed. It was you who pushed everything to its edge. It was you who led the world to its destruction. But you cannot accept it. You think you are above consequences.***  
(Fox, 2015)

Jika ditinjau lebih dalam, baik kata “sejak kapan kamu memiliki kontrol atas tindakanmu.” (1) dan “kamu berpikir kalau kamu berada di atas (terbebas) dari segala konsekuensi (tindakan).” (2) menyiratkan adanya keterlibatan secara interaktif antara pemain yang berada di dunia nyata dengan tokoh fiktif dalam dunia gim video *Undertale*.

Pernyataan (1) menandakan bahwa karakter dalam gim ini semula memiliki kebebasannya sendiri (Frisk layaknya anak yang belum mengenal apa-apa). Akan tetapi, kebebasan tersebut direnggut setelah pemain mulai mengendalikan Frisk agar mengikuti setiap keputusan yang pemain inginkan. Pada akhir cerita, diketahui setelah Frisk menyetujui proposal Chara untuk menciptakan dunia kembali, tubuh Frisk sudah tidak lagi dikontrol baik oleh dirinya ataupun oleh sang pemain.

Melainkan tubuh Frisk telah diambil alih oleh Chara sebagai ‘hadiah’ (atau konsekuensi) untuk para pemain yang mengambil keputusan untuk melewati rute genosida ini. Sebagaimana pernyataan (2) yang mengimplikasikan bahwa perlahan tubuh dan kesadaran Frisk mulai dikendalikan oleh Chara – dengan ia mengatakan bahwa keputusan pemain yang menginginkan semua kembali seperti semula (tanpa konsekuensi apapun) sebagai keputusan yang ‘egois’. Padahal, pemain sendiri yang telah memilih untuk menjadikan Frisk sebagai manusia yang kejam dengan melewati rute genosida tersebut. Akhirnya, Chara mengingatkan pemain, bahwa **mereka tidak dapat terbebas dari konsekuensi tindakan yang telah mereka pilih.**

Menariknya lagi, jika pemain memutuskan untuk memainkan gim *Undertale* kedua kalinya (dengan mengikuti rute yang sama yaitu genosida). Maka pada akhir cerita, akan ada dialog spesial yang diberikan oleh Chara. Di mana Chara mengomentari keputusan pemain yang begitu ‘aneh’ (atau ia memanggil pemain dengan sebutan “*You are wracked with a perverted sentimentality*”). Kemudian, apabila pemain menolak tawaran Chara untuk membangun dunia kembali, Chara akan mengatakan bahwa pemain “sudah mengambil keputusan sebelumnya” dan tidak dapat mengubah keputusan awal yang telah mereka pilih. Pernyataan Chara diungkapkan sebagai berikut:

***Hmm... This feeling you have. This is what I spoke of. Unfortunately, regarding this... YOU MADE YOUR CHOICE LONG AGO.*** (Fox, 2015)

Implikasi dari pernyataan Chara di atas menandakan bahwa pemain sebagai subjek moral sekaligus agen aktif yang mengendalikan tokoh Frisk, tidak dapat menarik keputusan yang semula telah mereka pilih sehingga pemain mesti untuk bertanggung jawab dalam menanggung konsekuensi atas tindakannya tersebut karena telah membunuh semua monster yang ada dalam gim video *Undertale* ini.

Dalam diskursus eksistensialisme, manusia di kenal dengan istilah *being-in-the-world* (Eksistensi yang Ada di dunia) (Guignon, 1998). Sebagai *being-in-the-world*, manusia memiliki kemampuan untuk menentukan pilihan berdasarkan pengalaman di masa lalu; di mana pilihan tersebut memiliki potensi berupa konsekuensi yang mungkin akan terjadi pada masa yang akan mendatang. Contohnya: saya yang memilih untuk belajar dengan tekun saat ini, akan menghasilkan konsekuensi berupa hasil yaitu saya akan lulus pada ujian yang akan mendatang (walau hasil tersebut bisa benar atau salah). Kemampuan manusia dalam menentukan pilihannya berasal dari kehendak bebas (*free will*) yang ia miliki. Kehendak bebas di sini memiliki arti bahwa tidak ada faktor eksternal yang memaksa subjek untuk membuat pilihan — atau dengan kata lain, manusia sebagai subjek berkesadaran penuh dalam menentukan setiap keputusan yang ia pilih. Manusia yang berkesadaran penuh atas segala tindakannya inilah yang difokuskan dalam narasi gim video *Undertale*. Lewat pendalaman terhadap jalan cerita gim *Undertale*, pemain diajak untuk merefleksikan kembali jalan hidupnya. Apakah saya sudah menjadi individu yang bertanggung jawab atas segala tindakan saya? atau justru, saya masih berusaha melarikan diri dari segala tanggung jawab yang ada?

### **Sans dan Menjadi Individu Bertanggung Jawab**

Masih berkaitan dengan aspek kebebasan dan tanggung jawab, terdapat salah satu tokoh yang merepresentasikan konsep individu yang bertanggung jawab dengan baik yaitu Sans. Sans merupakan salah satu tokoh dalam gim *Undertale* yang memiliki wujud tengkorak dengan pakaian jaket atau *hoodie*. Sans bukan sekadar tokoh biasa, ia juga dikenal sebagai tokoh yang memiliki kesadaran layaknya Chara dan Flowey. Contoh kesadaran yang ditunjukkan oleh Sans seperti ia menyadari bahwa dunianya selalu mengalami perubahan berulang setiap pemain melakukan

aktivitas *SAVE* dan *LOAD* (atau sistem yang membuat pemain dapat menyimpan dan melanjutkan *progress* permainannya pada titik tertentu) (Balduzzi, 2022: hal. 10). Sans juga seringkali menasehati pemain untuk tidak berlebihan dalam menggunakan fitur *SAVE* karena dia menyadari bahwa satu-satunya yang bisa menggunakan fitur tersebut hanyalah sang pemain yang berada di dunia nyata. Selain itu, ia juga memahami bahwa setiap kali pemain melakukan aktivitas *reset* (atau menghapus bagian tertentu pada *progress* permainan), Sans bercerita bahwa memorinya ikut terhapus namun ia masih bisa merasakan sensasi kalau “aku sudah pernah di sini sebelumnya”. Fitur kesadaran diri (*self-awareness*) yang diprogram oleh Toby Fox ke dalam ‘tubuh’ karakternya ini menjadikan *Undertale* sebagai gim video dengan konsep introspektif yang unik.

Lantas, seperti apa representasi konsep tanggung jawab pada diri Sans? Pertama penulis akan memperkenalkan secara singkat konsep eksistensialisme dalam pandangan Jean-Paul Sartre (1905-1980). Menurut Sartre, manusia merupakan makhluk yang ‘dikutuk’ untuk bebas (*condemned to be free*) (Panza & Gale, 2008: hal. 158-159). Maksudnya, ketika manusia terlahir ke dunia ini dan mulai sadar akan eksistensinya, manusia juga menyadari bahwa dirinya selalu berada di antara pilihan-pilihan. Contohnya: saat agenda ujian sekolah tengah berlangsung, seorang murid dapat mengambil pilihan untuk belajar ataupun tidak. Adanya berbagai pilihan mengimplikasikan bahwa manusia mesti memiliki kebebasan agar dapat membuat atau menentukan keputusannya tersebut (Panza & Gale, 2008: hal. 159). Jadi berdasarkan penjelasan di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa kebebasan menjadi karakteristik unik pada eksistensi manusia dan kebebasan manusia akan selalu terikat dengan kehadiran pilihan-pilihan.

Pertanyaan selanjutnya: seperti apa contoh individu yang ‘bertanggung jawab’ yang direpresentasikan oleh Sans? Dalam jalan cerita *Undertale*, awalnya Sans digambarkan sebagai seseorang yang pemalas dan tidak memiliki hasrat apapun terhadap kehidupan. Akan tetapi seiring perkembangan hubungan antara pemain dengan Sans, pemain kemudian menemukan bahwa Sans merupakan sosok yang penuh tanggung jawab. Salah satu contohnya adalah ketika Sans bercerita bahwa dirinya tengah memegang janji untuk melindungi salah satu monster di sana (yang diketahui bernama Toriel), walau Toriel sendiri tidak ingat akan sosok Sans. Bahkan, Sans berkata jika sesuatu terjadi kepada Toriel, maka dia tidak akan segan untuk membunuh pelakunya tersebut. Terlepas dari pilihan pemain untuk membunuh Toriel atau tidak, Sans akan tetap memenuhi tanggung jawabnya untuk menjaga janjinya dengan Toriel. Selain itu, jika pemain memutuskan untuk melewati rute genosida, Sans akan menjadi musuh terakhir Frisk sebelum ia dapat sampai ke kastil raja monster. Menepati janjinya bahwa ia akan melawan siapapun yang membunuh Toriel (karena pada rute genosida, Toriel menjadi tokoh pertama yang dibunuh oleh pemain). Selain tanggung jawabnya sebagai pelindung Toriel, ia juga bersumpah untuk melindungi adiknya Papyrus. Sebelum Frisk sampai ke tempat Papyrus, Sans akan datang dan memperingati pemain (sebagai seorang ‘teman’) dengan mengatakan “jika kamu tetap bersikukuh untuk mendatangi tempatnya, maka kamu akan mengalami hari yang buruk.”. Pada akhir hayatnya sekalipun, Sans tidak langsung menghilang begitu saja, namun ia akan berjalan pergi dari layar pemain sembari mencari adiknya Papyrus yang sudah mati. Kalimat terakhir yang ia sampaikan yaitu: “Papyrus, apakah ada sesuatu yang kamu inginkan?”.

Dari penjelasan di atas, kita dapat melihat bagaimana konsep tanggung jawab dan kebebasan – sebagaimana pemikiran eksistensialisme Sartre– begitu melekat dalam diri Sans. Sebagai seorang tokoh dengan fitur *self-awareness* (kesadaran diri), Sans tentunya memiliki kebebasan untuk melepaskan janjinya dengan Toriel dan hidup semaunya saja. Ia juga bisa bersikap tidak peduli baik kepada adiknya maupun kepada Frisk. Akan tetapi, dengan kebebasannya Sans justru mengambil pilihan lain karena ia tahu bahwa ia harus menanggung setiap konsekuensi atas

tindakannya tersebut. Karena ia telah mengambil pilihan untuk mengadakan janji dengan Toriel, maka Sans memiliki tanggung jawab untuk mempertahankan janjinya tersebut. Begitu juga karena Sans telah memutuskan untuk berkenalan dengan Frisk pada awal dimulainya cerita, maka konsekuensinya ia mesti membimbing Frisk sekalipun pada akhirnya ia mesti bertanggung jawab untuk melawan Frisk jika ia terjatuh pada rute genosida. Dengan memahami bagaimana kebebasannya membuat Sans dapat menentukan sebuah pilihan dan bertanggung jawab atas pilihan tersebut, kita mampu melihat implementasi konsep pribadi yang bebas namun tetap bertanggung jawab atas segala pilihannya dalam diri sosok Sans yang tengkorak.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa konsep eksistensialisme seperti kebebasan dan tanggung jawab terapkan dengan baik dalam gim video *Undertale*. Dengan menelaah latar belakang tokoh seperti Frisk, Chara, Flowey, dan Sans secara mendalam, kita dapat melihat bagaimana Toby Fox mengajak pemain *Undertale* untuk merefleksikan kembali eksistensinya: “apakah saya telah menjadi individu yang bebas dalam menentukan pilihan sekaligus bertanggung jawab atas konsekuensi yang dihasilkan dari pilihan tersebut?”. Lewat analisis deskriptif terhadap latar belakang masing-masing tokoh dan terhadap rute genosida, penulis menunjukkan bahwa rute genosida merupakan rute yang dilematis; di mana pemain membunuh semua tokoh yang ada namun ia juga tidak berani untuk menerima konsekuensi atas keputusannya tersebut. Dengan menyerahkan kontrolnya kepada Chara pada akhir cerita, pemain telah melepaskan segala tanggung jawabnya kepada Chara; sembari mengingatkan pemain bahwa mereka tidak akan bisa lari dari konsekuensi atas pilihannya tersebut.

Tidak berhenti sampai akhir dari rute genosida, penulis juga menjelaskan seperti apa bentuk implementasi atas konsep individu yang bertanggung jawab terhadap pilihannya. Penulis melihat bahwa konsep tersebut direpresentasikan dengan baik oleh tokoh Sans yang memiliki kesadaran bahwa ia berada dalam dunia virtual, dan dengan kebebasan yang ia miliki ia justru memilih untuk bertanggung jawab atas perannya sebagai tokoh yang mendampingi perjalanan pemain selama di *underground*. Dengan mengikuti perjalanan kehidupan Sans, kita dapat melihat bagaimana konsep eksistensialisme Sartre tentang subjek yang bebas dalam menentukan pilihan sekaligus ia mesti menanggung tanggung jawab atas pilihannya tersebut relevan dengan tokoh Sans.

Dalam penulisan artikel ini, penulis menyadari bahwa tulisan ini masih menyimpan banyak kekurangan. Seperti penerapan teori yang belum menyeluruh terhadap semua tokoh yang terlibat dalam gim *Undertale*. Kendati demikian, tulisan ini dapat dijadikan sebagai batu pijakan bagi para pembaca atau peneliti lain yang tertarik untuk mengkaji topik filsafat mengenai gim video khususnya gim *Undertale*.

#### REFERENSI

- Anderson, R. (2011). *Existentialism: Bullet guide*. Hodder Education.
- Balduzzi, S. (2022). Death as a meta-narrative tool in undertale. *Play/Write Student Journal*, 1. 10-12.
- Cave, P. (2015). *Ethics: A beginner's guide*. Oneworld Publications.
- Dungan, A. (2020). *Undertale, Pacifism, and Learning in Video Games*. Thoughtful Play: <https://pages.stolaf.edu/thoughtfulplay/undertale-pacifism-and-learning-in-video-games/>
- Flynn, T. (2006). *Existentialism: A very short introduction*. Oxford University Press.
- Fox, T. (2015). *Undertale*. Toby Fox.
- Guignon, C. (1998). *Freedom and responsibility. Existentialism. Routledge encyclopedia of*

- philosophy*. Taylor and Francis.
- Handley, Z. (2018). *Review: Undertale*. Game Complaint Department. <https://gamecomplaintdepartment.com/review-undertale/>.
- 1UP Culture. (2016). *What Undertale teaches us about violence*. 1UP Culture. <https://1upculture.wordpress.com/2016/02/01/what-undertale-teaches-us-about-violence>.
- KBBI VI. (2024). *Entri: Gim*. KBBI Kemdikbud. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gim>.
- Panza, C & Gale, G. (2008). *Existentialism for dummies*. Wiley Publishing, Inc.
- Skistad, K. (2015). *Game narrative review: Undertale*. Dakota State University.
- Thomson, J. (2021). *Mini philosophy*. Headline Publishing Group.
- Wolf, J.P. (2008). *The video game explosion: A history from pong to playstation and beyond*. Greenwood Publishing Group, Inc.
- Undertale Fandom. (n.d). *Sans*. Undertale. <https://undertale.fandom.com/wiki/Sans>