

## **Prolite - Steam & Epic Games Store Kompak Tolak Game Horror *Horses*: Terlalu Disturbing untuk Dunia Maya?**

Halo sobat pecinta horor! Selamat datang kembali di Edisi Malam Jumat! ☐

Kalau biasanya malam Jumat identik dengan cerita mistis, kali ini kita kedatangan kisah horor versi industri game—yang jujur saja, nggak kalah bikin merinding. Sebuah game indie berjudul *Horses* berhasil bikin dua raksasa toko game digital, Steam dan Epic Games Store, sepakat menolaknya bulat-bulat. Yup, dua platform yang terkenal “longgar” soal konten dewasa atau game eksperimental ini ternyata punya batasan juga.

Apa sih yang bikin *Horses* sampai ditolak dua-duanya? Yuk masuk lebih dalam ke dunia horor psikologis yang cukup... tidak untuk semua umur.

Baca Juga: Bukan Soal Niat! Ini Cara Membuat Action System yang Konsisten dan Anti Gagal

## **Apa Itu *Horses*? Sekilas Tentang Game Horor yang Bikin Gerah**

*Horses* adalah game horor psikologis yang sekilas terlihat seperti simulasi peternakan biasa. Kamu akan “mengurus peternakan” selama dua minggu, mengerjakan tugas-tugas standar seperti membersihkan, memberi makan, dan menjaga lingkungan.

Tapi di sinilah letak horrornya: “kuda” yang kamu urus bukanlah hewan, melainkan manusia yang memakai topeng kuda.

Baca Juga: Horor Psikologis Naik Daun: Saat Teror Tak Lagi Datang dari Hantu, Melainkan dari Pikiran Sendiri

Konsepnya saja sudah disturbing, tapi kontennya lebih jauh dari itu. Game ini, menurut peringatan resmi developernya, memuat elemen seperti:

- Kekerasan fisik & psikologis
- Mutilasi
- Darah berlebihan
- Perbudakan & penyiksaan
- Pelecehan
- Bunuh diri
- Tema-tema lain yang dapat memicu trauma atau phobia tertentu

Bahkan trailer singkatnya saja sudah cukup untuk bikin sebagian penonton langsung klik tombol close.

## **Kenapa Steam & Epic Sampai Kompak Menolak?**



Platform seperti Steam sebenarnya terkenal fleksibel dalam menerima berbagai genre game—with some limits. Pada 2023–2024, Steam memang melakukan pengetatan terhadap game dewasa dan fetish tertentu. Namun biasanya mereka hanya menolak konten yang bersifat eksplisit seksual atau ilegal.

Yang membuat *Horses* unik adalah: bukan soal konten seksual, tapi tingkat kekerasan psikologisnya yang dianggap ekstrem dan berpotensi menimbulkan respon traumatis.

Sementara Epic Games Store, yang biasanya lebih selektif dibanding Steam, juga langsung menolak game ini. Dikutip dari beberapa laporan industri game (2025), kedua platform menilai game tersebut “tidak cocok untuk distribusi massal” karena eksploitasi kekerasannya terlalu intens.

Intinya, bukan sekadar “seram”, tapi masuk kategori konten yang dirasa melampaui batas keamanan psikologis pengguna secara umum.

### **Tapi *Horses* Akan Tetap Rilis**



Meski ditolak dua platform besar, *Horses* tetap mendapatkan tempat di dua toko game yang lebih ramah terhadap game indie eksperimental, yaitu:

- GOG (Good Old Games)
- Itch.io

Dua platform ini lebih terbuka terhadap konsep ekstrem dan tidak terlalu banyak melakukan kurasi berbasis sensitivitas psikologis.

Menurut developer *Horses*, game ini punya durasi gameplay 3-4 jam, cukup singkat tapi intens. Mereka juga menegaskan bahwa game ini memang diciptakan untuk pemain yang mencari pengalaman psikologis ekstrem—bukan untuk semua orang.

## Kenapa Game Ini Begitu Mengganggu?



Beberapa game memang sengaja dirancang disturbing, tapi *Horses* memadukan beberapa elemen yang membuatnya terasa sangat unsettling:

### 1. Uncanny Horror

Manusia berkostum atau bertopeng hewan adalah salah satu bentuk horor psikologi yang memicu ketidaknyamanan mendalam. Otak kita tahu itu manusia, tapi bentuknya dimanipulasi... dan itu memicu fear response.

### 2. Tema Perbudakan & Manipulasi

Banyak pemain melaporkan konsep “merawat” makhluk yang sebenarnya korban penyiksaan menciptakan konflik moral. Ini bukan jumpscare—ini horor emosional.

### 3. Realisme Psikologis

Beberapa adegan digambarkan sangat detail, termasuk bagaimana “kuda-manusia” bereaksi secara traumatis. Banyak ahli game psychology menyebut konten seperti ini berpotensi memicu distress pada pengguna tertentu.

### 4. Gameplay yang Memaksa Empati

Game ini tidak memberikan opsi untuk “melawan” atau “kabur”. Kamu *harus* menjalankan tugas. Dan tugas itu membuatmu terlibat dalam lingkaran penganiayaan.

Jenis horor ini sering disebut empathic horror—pengalaman yang membuat pemain merasa complicit.

## Reaksi Komunitas Gamer: Antara Penasaran dan Menolak

Di media sosial, terutama X dan Reddit, reaksi pemain terpecah:

- Ada yang penasaran dan menganggap penolakan dua platform besar justru meningkatkan daya tariknya.
- Ada yang yakin game seperti ini harus diberi pembatasan ketat karena bisa membahayakan mental pemain.
- Ada juga yang membandingkan *Horses* dengan game disturbing klasik seperti *LISA: The Painful* atau *Pathologic*, tapi dengan tema yang jauh lebih eksplisit.

Hype-nya meningkat pesat terutama setelah reviewer indie mulai meng-upload first impression—yang sebagian besar hanya bisa berkata: “Ini bukan game, ini pengalaman mental yang berat.”

## Berani Coba?

*Horses* bukan game horor biasa. Ini pengalaman psikologis ekstrem yang memang dibuat untuk mengetes batas mental pemainnya. Dengan Steam dan Epic saja sampai menolak game ini, kamu bisa bayangkan seberapa disturbing kontennya.

Kalau kamu adalah pemain yang suka eksplorasi genre horor ekstrem—silakan coba, tapi pastikan kamu siap mental. Kalau kamu hanya ingin merasakan sensasinya tanpa trauma, mungkin nonton review YouTube sudah lebih dari cukup.

Gimana, berani turun ke peternakan gelap itu? Atau cukup baca ini sambil selimutan aja? Malam Jumat tetap seram, tapi kali ini seramnya versi digital.



Baca Selanjutnya  
[Pembab Bandung Barat Apresiasi Program BSMSS Kodim 0609 Cimahi di KBB](#)