

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan jenis penelitian *case study* karena penelitian ini mengkaji secara khusus gim video *Metal Gear Solid V: Phantom Pain* dengan menggunakan Pendekatan Wacana Historis untuk mengembangkan teori level menengahnya (Schwandt & Gates, 2018). Penelitian ini juga menggunakan teori Linguistik Sistemik Fungsional dan Semiotika Sosial dengan menitikberatkan pada teori interpersonal. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan dokumen teks karena penelitian ini menggunakan Pendekatan Wacana Historis atau *Discourse Historical Approach/DHA* (Huckin et al., 2012). Selain itu, Pendekatan Wacana Historis juga direkomendasikan untuk memanfaatkan beragam dokumen teks (Peräkylä & Ruusuvuori, 2018; Reisigl & Wodak, 2009). Dokumen teks tersebut adalah dalam bentuk gim video *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* yang terbagi menjadi *cutscene*, *recordings* atau rekaman percakapan di luar permainan misi utama dari gim video *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, dan rekaman percakapan dari gim video *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. Dokumen teks sejarah dari buku atau artikel jurnal yang terkait dengan kejadian sejarah kolonialisasi di Angola juga digunakan.

Penelitian ini mengambil data utama dari gim video *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* karena gim video ini yang telah memiliki 21 *franchise* dengan tahun rilis lebih dari dua dekade dari tahun 1987 hingga 2015 (Parish, 2018). Alasan dipilihnya gim video ini adalah karena gim video merupakan seri yang menjadi produk terakhir dari seri *Metal Gear Solid*. Gim video *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* banyak mengangkat isu terkini yaitu penjajahan yang masih terjadi terutama penjajahan secara bahasa sebagaimana yang digambarkan oleh teks sejarah yang menjadi latar belakang cerita dan tempat gim video tersebut yaitu di Angola. Pemilihan gim video ini adalah karena gim video ini membawa isu yang masih sangat relevan hingga tahun ini karena masih banyak negara yang mengalami keterjajahan baik secara fisik maupun non-fisik seperti budaya dan bahasa sebagaimana penelitian Hall (2018) yang mengangkat tema *Lingua Franca* sebagai sebuah bentuk penjajahan bahasa.

Muhammad Hafiz Kurniawan, 2024

REPRESENTASI AKTOR SOSIAL SEJARAH PERANG DINGIN DAN ANTI KOLONIALISME DALAM GIM VIDEO METAL GEAR SOLID V: KAJIAN WACANA KRITIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.2 Bahan Kajian, Partisipan dan Tempat Penelitian

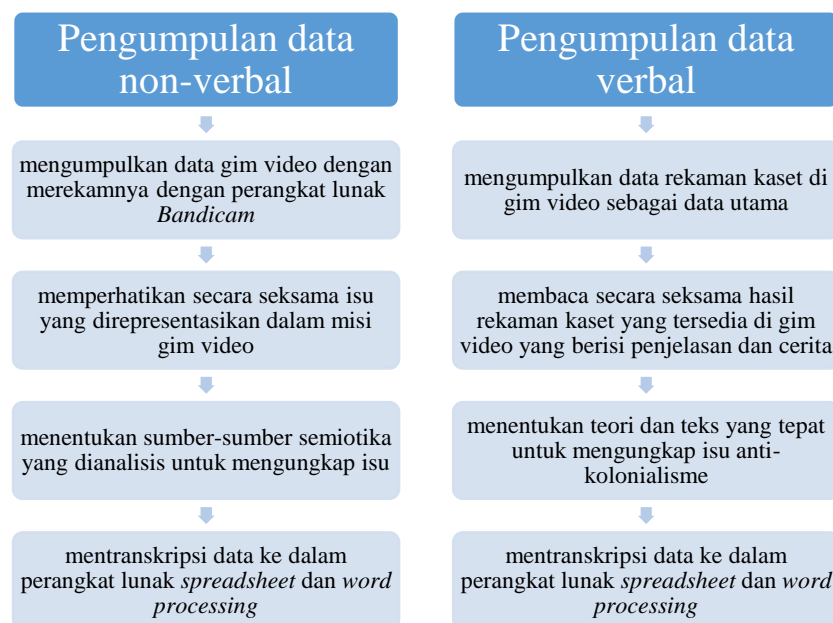
Bahan kajian penelitian ini adalah gim video *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* sebagai sumber data utama penelitian. Sumber data pendukung dalam penelitian ini adalah berupa teks mengenai sejarah kolonisasi Amerika Serikat di Angola, Afrika. Selain itu, bahan kajian penelitian ini meliputi teks berita dari media arus utama seperti New York Times dan Washington Post yang meliput peperangan di Afrika juga dikumpulkan untuk menganalisis intertekstual antara gim video dan fakta sejarah. Selain itu, penggunaan seri gim video sebelumnya juga membantu dalam menemukan konteks tokoh yang sedang diteliti seperti tokoh utama Snake, Miller, dan Ocelot.

Disertasi ini tidak menggunakan partisipan dalam analisisnya karena analisis *genre* dalam gim video menggunakan teori *genre narrative* dan *procedural* belum dibahas oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini akan berfokus pada menganalisis gim video secara *genre* dengan mengikuti cara analisis yang dikembangkan oleh Martin dan Rose (2007).

3.3 Pengumpulan Data

Tahapan pengumpulan data penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu tahapan pengumpulan data verbal dan data visual. Dua tahapan ini disesuaikan dengan jenis desain penelitian yang menggunakan desain penelitian multimodal dengan teknik analisis multimodal yang dikembangkan oleh Bezemer dan Jewitt (2010). Tahapan pengumpulan dan analisis data tersebut adalah yang pertama mengumpulkan dan memperhatikan data untuk membuat catatan penting mengenai isu yang diangkat di dalam data. Tahapan yang kedua adalah menginvestigasi data atau memperhatikan data secara mendalam. Dalam tahapan ini, peneliti memperhatikan data secara seksama, mendiskusikan hasil pencermatan kepada ahli yaitu pembimbing. Pencermatan dan investigasi secara mendalam ini bermaksud untuk memperhatikan aspek-aspek lain yang perlu diungkap dalam analisis data. Tahapan yang ketiga adalah pengambilan sampel data yang dianalisis. Pengambilan sampel yang dianalisis berdasarkan pada isu dan topik yang muncul di data setelah melakukan revidu pada kajian-kajian atau penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Sampel yang telah ditentukan adalah teks gim video yang terkait dengan isu anti-kolonialisme yang berupa data verbal dan non verbal yaitu mengenai misi penyelamatan tentara anak di Angola. Teks berikutnya adalah teks sejarah kolonialisme yang terjadi Angola yaitu mengenai perang saudara dan teks berita mengenai perang saudara di Angola. Teks sejarah kolonialisme dan berita tentang perang saudara di Angola adalah data pendukung. Sample data gim video yang telah dikumpulkan lalu ditranskripsikan dengan metode yang dikembangkan oleh Baldry dan Thibault (2010). Pada tahap transkripsi, penelitian ini akan menggunakan perangkat lunak Video Media Player atau VMP untuk mendapatkan *frames* pada rekaman gim video. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data verbal berupa percakapan antar tokoh dalam gim video baik saat bermain maupun saat gim video tersebut menampilkan film berupa *cutscene*. Selain itu, data visual berupa warna, pergerakan, letak *verbiage* dalam visual dan suara yang memiliki potensi makna dalam melakukan permainan dan merepresentasikan aktor sosial dalam gim video ini.



Gambar 3.1 Proses Pengumpulan Data berdasarkan Bezemer dan Jewitt (2010)

3.4 Analisis Data

Tahap analisis data pada penelitian ini dimulai dengan menganalisis *genre* dari gim video terlebih dahulu dengan menggunakan teori yang dikembangkan oleh Martin dan Rose (2008). Tahapan analisis penelitian ini mengikuti langkah-langkah yang telah dijabarkan oleh Reisigl dan Wodak (2009) yaitu:

Muhammad Hafiz Kurniawan, 2024

REPRESENTASI AKTOR SOSIAL SEJARAH PERANG DINGIN DAN ANTI KOLONIALISME DALAM GIM VIDEO METAL GEAR SOLID V: KAJIAN WACANA KRITIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Pertama, identifikasi topik utama wacana dari teks, dengan menggunakan analisis *genre* dari gim video secara multimodal.

Dalam tahapan ini, penelitian disertasi ini menggunakan analisis *genre* yang dikembangkan oleh Martin dan Rose (2008) mengenai analisis teks *genre*. *Genre* yang menjadi alat membedah gim video adalah *narrative genre* dan *procedural genre* sebagaimana yang telah disampaikan oleh Ensslin (2015) dan Bogost (2008) mengenai gim video. Dalam analisis *narrative genre* penelitian ini akan menggunakan tahapan-tahapan dan fase naratif yang telah dijelaskan dalam Bab II di kajian pustaka.

Current Affairs in Africa	
Orientation	
setting	<u>Look at the Angola-Zaire border region, the east bank of the Munene River, in particular.</u>
description	<u>It's a microcosm of a problem that stretches all across Africa.</u>
Problem1	<u>There's a civil war going on in Angola fought between the government MPLA and the Western-backed UNITA.</u> <u>Zaire is still a dictatorship under President Mobutu.</u>
Complication	
Problem2	<u>but numerous uprisings have broken out in its remote regions.</u> <u>With all the trouble elsewhere keeping their hands full, neither government has control over their side of the border.</u>
Reaction	<u>They depend on militias and PFs, as do the rebels.</u>
Problem3	<u>Government forces, guerrillas, militants, groups of all shapes and sizes hawk whatever resources they can to hire PFs.</u>
Reaction	<u>Conflict brings PFs.</u>
Problem4	<u>PFs expand the war zone.</u>
Reaction	<u>and more conflicts erupt in a continuous chain reaction.</u>
Comments	<u>Huh, sounds like our kind of work.</u> <u>Mother Base could grow by leaps and bounds.</u>

Gambar 3.2 Contoh alat analisis *genre narrative* yang diadaptasi dari Martin dan Rose (2008)

Pada tahap awal, penelitian ini mengungkapkan letak naratif dalam gim video dan letak prosedur dalam gim video. Teks prosedur yang disimulasikan juga akan ditunjukkan posisinya sebagaimana yang terlihat dalam tabel 3.2 sebagai contoh analisis data yang ada dalam tahap analisis. Teks naratif pada gambar 3.1 adalah untuk menunjukkan teks naratif yang bersifat rekaman atau teks verbal yang disampaikan dalam rekaman audio yang ada dalam gim video *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Kemudian, tabel 3.2 digunakan untuk mendeskripsikan struktur naratif yang tidak hanya terdiri dari sumber semiotika verbal tetapi juga sumber semiotika visual.

Pada tahap analisis, penelitian ini menggunakan teori yang dikembangkan oleh Martin dan Rose (2008) dalam tahapan analisis *narrative* dan *procedural text genre* dan digabungkan dengan teori yang dikembangkan oleh Baldry dan Thibault

Muhammad Hafiz Kurniawan, 2024

REPRESENTASI AKTOR SOSIAL SEJARAH PERANG DINGIN DAN ANTI KOLONIALISME DALAM GIM VIDEO METAL GEAR SOLID V: KAJIAN WACANA KRITIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu
















dalam menganalisis film. Penggunaan teknik analisis film dalam membedah teks gim video adalah karena film secara sumber semiotika lebih mirip dengan gim video karena mengandung unsur video di dalamnya yang meliputi visual dan pergerakan tokoh yang direpresentasikan dalam film. Namun demikian, untuk menganalisis sumber semiotika gim video berupa *interactivity* penelitian ini menggunakan teori yang dikembangkan oleh Martin dan Rose (2008) mengenai *negotiation*.

Blood Runs Deep Mission	
Orientation	
setting	<u>There are six targets. They're soldiers. The contract is to kill them.</u>
problem	<u>They used to be with a platoon of Mbele rebels,</u>
setting	<u>but then the Buta authorities captured them</u>
setting	<u>They're at two locations - the Bampeve plantation and the Kungenga mine</u>
Problem comment	<u>The client is none other than the general they served under</u>
comment	<u>He wants them dead to keep them from talking</u>
comment	<u>A commander murdering his former men. That's what this boils down to.</u>
Complication	
setting	Gameplay: entering the area of operation in Bampeve Plantation
problem 1	Gameplay: the first target is mixed with other soldiers and must be found and eliminated
reaction	Gameplay: infiltrating the area of operation and eliminating the first target.
setting	Gameplay: moving to Kungenga Mine to find remaining targets.
setting	The soldier is entering the scene, diamond cave. (phase 1: shot 1 – 15)
description	The soldier sees the prison and the silhouette of prisoners. (phase 2: shot 16 – 26)
problem 2	The soldier found that the prisoners are African child soldiers. (Phase 3: shot 27 – 31)
reaction	The child soldiers are offering a fistful of diamond as an exchange of their life. (Phase 4: shot 32 – 47).
reaction	The soldier finish the mission of eliminating the child soldiers by defying the contractor. (Phase 5: shot 48 – 61)
problem 3	The soldier released the African child soldiers and brings them to the Mother Base. (Phase 6: shot 62 – 77)
reaction	Gameplay: the soldier must rescue the child soldiers without any wound to the child soldiers.
comment	Mission Result Report: Got an S rank for finishing the mission as expected.
setting	The soldier and African child soldiers arrived at Mother Base. (Phase 7: shot 78 – 92)
problem 4	The soldier and African child soldiers are surrounded by Diamond Dogs' soldier with complete battle gear. (Phase 8: 93 – 97)
	African child soldiers meet the Commander Miller for the first time. (Phase 9: shot 98 – 108)
Evaluation	
reaction	The commander Miller proofs that African child soldiers are not fit behind the gun (Phase 10: 109 – 123)
Resolution	
setting	The African child soldiers follow their injured friend leaving the helipad (Phase 11: 124 – 129)
solution	Commander Miller is telling his idea on building rehabilitation center as place for basic life training, reading, writing, and doing basic jobs for African child soldiers at Mother Base (Phase 12: 130 – 140)

Gambar 3.3 Contoh alat analisis *genre narrative & simulated procedure* yang diadaptasi dari Baldry dan Thibault (2010).

Penggunaan *negotiation* dalam menganalisis sumber semiotika *interactivity* adalah karena interaksi yang dilakukan dalam gim video merupakan interaksi antara

pembuat gim video atau *game developer* dengan pemain atau *player*. Pembuat gim video membuat sebuah sistem yang meliputi instruksi yang disampaikan melalui sistem secara langsung seperti gambar yang memunculkan tombol tertentu di layar agar pemain dapat meresponnya dengan tombol yang ada di *keyboard*, *mouse* atau *console*. Instruksi yang dibuat oleh pengembang gim video juga dapat berupa instruksi yang disampaikan oleh *non-playable character*. *Non-playable character* kemudian bertindak sebagai instruktur atau narator yang meminta pemain untuk melakukan sesuatu. *Non-playable character* juga dapat menceritakan latar belakang cerita kepada pemain dan memberikan pilihan kepada pemain untuk melakukan sebuah simulasi aksi dalam dunia digital. Pilihan simulasi aksi tersebut dibahas dalam tahap analisis kedua. Pilihan simulasi aksi tersebut juga berlaku sebagai *restraint* atau batasan yang dapat atau tidak dapat dilakukan oleh pemain melalui tokoh yang dimainkan. Pengabaian pada batasan yang telah diberikan tersebut akan berakibat pada gagalnya misi atau gagalnya permainan.

Phase	Visual semantic Resource	Speaker/does	Move	Verbal semantic Resource	Mood Types	Speech Function	Exchange structure		
Game Phase 2: Opening the sub-boss Shot 13-15				8	Locate and Eliminate 6 prisoners	Imperative	Command	A2	
				Snake	9	Game Phase 2 Shot 18 opening the i-druid	Paralinguistic	Compliance	A1#5
				Miller	10	That's Banpeve Plantation	Declarative	Command	A2
Game Phase 3: Going to the nearby location for first mission Shot 16 - 18				Snake	11	Game Phase 3 Shot 18: proweg	Paralinguistic	Compliance	A1#10
				Miller	12	The targets are mixed in with the soldiers in that base.	Declarative	statement	K1
					13	Use the VT to identify them.	Imperative	Command	A2
				Ocelot	14	That's an enemy gunship.	Declarative	statement	K1
Game Phase 4: Avoiding detection Shot 19-21					15	A single burst from its machine gun could cut a man in a half	Declarative	statement	K1
					16	Tread carefully, Boss	Imperative	Command	A2
				Snake	17	Game Phase 4 Shot 21: Crouching	Paralinguistic	Compliance	A1#16

Gambar 3.4 Contoh alat analisis *genre narrative & simulated procedure* yang diadaptasi dari Baldry dan Thibault (2010) dan Martin dan Rose (2008)

Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya, analisis simulasi dalam penelitian ini menggunakan kombinasi alat analisis yang dikembangkan oleh Baldry dan Thibault (2010) di sebelah kiri yaitu tabel 1-2 dan analisis *negotiation* di sebelah kanan yaitu tabel 3-8. Pada tabel 1 adalah fase yang dibagi menjadi *Cutscene* dan *gameplay* beserta deskripsinya. Deskripsi *Cutscene* dan *gameplay* ini kemudian diambil contoh *screenshot* dari permainan yang ditempatkan pada bagian sebelah kanan atau tabel 2 di gambar 3.3. Tabel *negotiation* 3-4 yang merupakan tabel analisis yang dikembangkan oleh Martin dan Rose (2008) dalam menganalisis

negotiation digunakan untuk menuliskan teks yang berupa *verbiage* atau kata, frasa atau klausa yang diujarkan atau yang muncul dalam *Cutscene* dan *gameplay*. Selain *verbiage* tabel 5 juga mencakup pergerakan yang dilakukan oleh *speaker* yang memiliki fungsi komunikasi seperti melakukan sesuatu yang diperintahkan oleh NPC atau dalam teori Martin dan Rose (2008) disebut sebagai *immediate compliance*.

Tabel 3.1 Ringkasan Tujuan dan Tahapan Analisis Data dan Teori yang Digunakan dalam Analisis Genre.

Tujuan	Tahap Analisis Gim Video	Genre	Teori yang digunakan
Mengungkap genre naratif	Analisis data verbal berupa rekaman suara monolog <i>cassette tape</i>		<ul style="list-style-type: none"> • Teori Genre Cerita Martin dan Rose (2008) mengengai <i>stage</i> dan <i>phase</i> dalam Genre Cerita (Story) • Analisis jenis struktur <i>mood</i> Halliday dan Matthiessen (2014)
	Analisis data non-verbal naratif dari <i>Cutscene</i> atau film pendek		<ul style="list-style-type: none"> • Teori analisis film Baldry dan Thibault (2010)
Mengungkap genre prosedur yang disimulasikan	Analisis data non-verbal dan verbal genre prosedur		<ul style="list-style-type: none"> • Analisis data non-verbal menu persiapan sebelum misi permainan dengan menggunakan teori analisis laman situs Baldry dan Thibault (2010) • Analisis <i>stage</i> dan <i>phase</i> dalam Genre Prosedur Martin dan Rose (2008) • Analisis jenis struktur <i>mood</i> Halliday dan Matthiessen (2014)
	Analisis data non-verbal <i>gameplay</i> atau permainan atau simulasi (<i>simulated</i>)		<ul style="list-style-type: none"> • Teori negosiasi Martin dan Rose (2007) dan Eggins (2004) • Analisis jenis struktur <i>mood</i> Halliday dan Matthiessen (2014) • Teori analisis film Baldry dan Thibault (2010)

2. Kedua, analisis *system network* dari gim video untuk mengetahui *system of choice* di dalam gim video untuk mengetahui makna dibalik permainan.

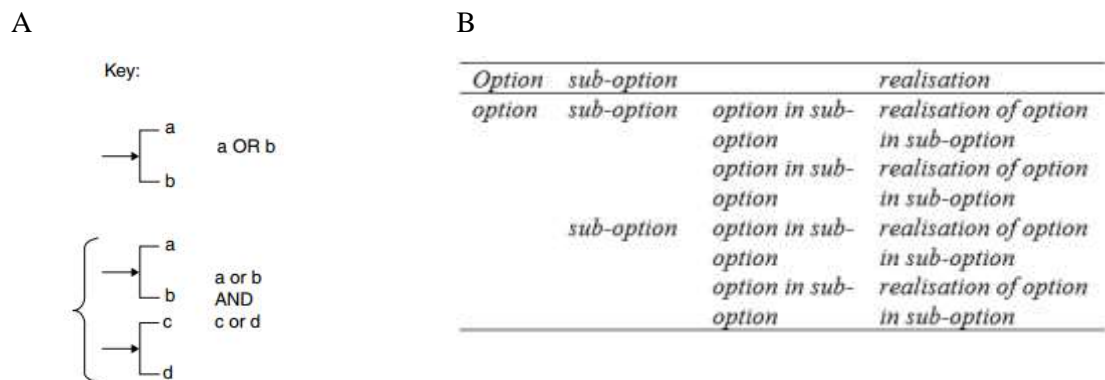
Dalam tahapan ini, penelitian disertasi ini menggunakan *system network* yang dikembangkan oleh Kress dan van Leewuen (2006) untuk menganalisis *narrative* dan *conceptual representation* yang terdapat dalam sistem permainan. *Narrative representation* digunakan untuk menganalisis pergerakan yang dilakukan oleh tokoh yang dimainkan atau *playable character*. *Conceptual representation* tersebut digunakan untuk menganalisis representasi jenis-jenis senjata yang dapat

Muhammad Hafiz Kurniawan, 2024

REPRESENTASI AKTOR SOSIAL SEJARAH PERANG DINGIN DAN ANTI KOLONIALISME DALAM GIM VIDEO METAL GEAR SOLID V: KAJIAN WACANA KRITIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dikembangkan oleh pemain untuk mendukung jalannya permainan. Analisis pergerakan berupa *velocity* dan *force* dalam penelitian mengaplikasikan teori yang dikembangkan oleh Martinec karena *velocity* dan *force* adalah sebuah pilihan yang memiliki pengaruh dalam melumpuhkan musuh dan dalam aksi penyusupan. Kemudian, alat analisis yang dikembangkan oleh Painter et al dalam menganalisis *ambience* dan *integrated layout*. Analisis *ambience* dalam penelitian dibagi menjadi dua yaitu analisis *ambience* berupa *sound* yang berguna untuk mendeteksi musuh, dan *ambience* berupa *color* yang berguna untuk menggambarkan keadaan lingkungan sekitar dan keselamatan tokoh yang dimainkan. Analisis *game system network* dideskripsikan dengan gambar 3.3A untuk memperlihatkan pilihan yang terdapat dalam sistem permainan dan dideskripsikan realisasinya dalam gambar 3.3B.



Gambar 3.5 Contoh alat analisis *game system network* diadaptasi dari Caple (2013) dan Painter et al. (2012)

Tabel 3.2 Ringkasan Tujuan dan Tahapan Analisis Data dan Teori yang Digunakan dalam Analisis *System Network*.

Tujuan	Tahap Analisis <i>System Network</i> Gim Video	Teori yang digunakan
Mengungkap makna interpersonal sistem permainan gim video saat melakukan permainan	<ul style="list-style-type: none"> Makna interaktif <i>focalization</i> Makna <i>ambience</i> (suasana) <i>color</i> (warna) Makna <i>ambience</i> (suasana): <i>sound</i> (bunyi) 	<ul style="list-style-type: none"> Teori <i>focalization</i> Painter et al. (2012) Teori <i>ambience</i> Painter et al. (2012) Teori <i>sound</i> van Leeuwen (1999)
Mengungkap representasi pergerakan tokoh	<ul style="list-style-type: none"> Menganalisis representasi naratif 	<ul style="list-style-type: none"> Teori representasi naratif Kress dan van Leeuwen (2006; 2021)

utama dan konseptual sistem permainan dalam gim video saat melakukan permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis pergerakan • Menganalisis representasi konseptual • Menganalisis <i>circumstance</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Teori semiotic pergerakan Martinec (2005) • Teori representasi konseptual Kress dan van Leeuwen (2006; 2021) • Teori pengembangan Kress dan van Leeuwen (2006) di Caple (2013)
Mengungkap Makna komposisi dalam gim video saat melakukan permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis makna komposisi <i>saliency</i>, <i>information value</i> dan <i>framing</i> • Menganalisis makna <i>integrated layout</i> (desain tata letak) 	<ul style="list-style-type: none"> • Teori makna komposisi Kress dan van Leeuwen (2006; 2021) • Teori <i>integrated layout</i> Painter et al. (2012)

3. Kemudian, fokus dalam menganalisis *nomination*, *predication*, *argumentation*, *perspectivization* dan *mitigation & intensification*.

Dalam analisis tahap ketiga, penelitian ini menggunakan teori yang dikembangkan oleh Wodak & Reisigl yang dibagi menjadi lima tahapan yaitu analisis nominasi, prediksi, argumentasi, perspektivisasi, dan intensifikasi & mitigasi. Pada masing-masing analisis tersebut, teori-teori yang dikembangkan dalam Linguistik Sistemik Fungsional, *corpus* dan Linguistik Kognitif digunakan akan tetapi titik berat analisis dalam gim video ini bertumpu pada analisis fitur kebahasaan yang dikembangkan oleh Linguistik Sistemik Fungsional dan turunannya. Penggunaan teori tersebut secara lengkap dibahas pada tabel 2.1. Meskipun demikian, dalam analisisnya, penelitian ini membandingkan dua aktor sosial yang berstatus sebagai tentara anak meskipun dari segi tingkat kepangkatan berbeda. Tentara anak (*child soldiers*) yang terdiri dari anak-anak Afrika dan *White Mamba* yaitu komandan dari tentara anak tersebut yang merupakan keturunan dari bangsa Eropa.

Tabel 3.3 Contoh analisis nominasi pada aktor sosial dalam gim video *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*

Strategi nominasi Aktor Sosial A dan B			
Pertanyaan	Strategi Diskursif	Realisasi Aktor Sosial	
Bagaimana orang, objek, fenomena/kejadian, proses dan tindakan	Strategi Nominasi	Konstruksi pada Aktor Sosial A <ul style="list-style-type: none"> • Nama diri: • Deiktik dan Ekspresi Phoric: • toponim, termasuk toponim metonimi 	Konstruksi pada Aktor Sosial B <ul style="list-style-type: none"> • Nama diri: • Deiktik dan Ekspresi Phoric, • toponim, termasuk toponim metonimi

yang terkait
Aktor Sosial
A dan B
yang ada di
Lokasi?

- antroponim

- antroponim:

**Konstruksi diskursif
tentang**

objek/fenomena/kejadian:

- konkret:
- abstrak:
 - masalah A
 - masalah B
 - masalah C

**Konstruksi diskursif yang
menyatakan proses dan
aksi:**

- material:
- mental:
- relational:
- verbal:

**Konstruksi diskursif
tentang**

objek/fenomena/kejadian:

- konkret:
- abstrak:
 - masalah A
 - masalah B
 - masalah C

**Konstruksi diskursif yang
menyatakan proses dan
aksi:**

- material:
- mental:
- relational:
- verbal:

Tabel 3.3 merupakan contoh analisis dari strategi nominasi dengan membandingkan dua aktor sosial yang dianalisis dalam gim video ini. Tabel 3.4 sebagai model yang digunakan untuk menunjukkan analisis dari strategi nominasi dan prediksi. Untuk analisis strategi argumentasi, perspektivisasi dan intensifikasi dan mitigasi penelitian ini menggunakan model *display* data yang berbeda. Strategi argumentasi karena menggunakan teori *topoi* dan *fallacy* penelitian ini menggunakan tabel presentase sedangkan pada strategi perspektivisasi penelitian menggunakan tabel yang menunjukkan aktor sosial dan predikasinya untuk menunjukkan representasi aktor sosial. Sedangkan untuk analisis intensifikasi dan mitigasi penelitian ini menggunakan model presentase untuk mengetahui kecenderungan strategi intensifikasi dan mitigasi dalam hal menyatakan argumen.

A

B

<i>Social Actors</i>	<i>Reference</i>	<i>Predications</i>
<i>Identity of social actor</i>	<i>pronoun in clause (Subject in mood)</i>	<i>finite +residue (predicator, complement, adjunct) finite +residue (predicator, complement, adjunct) finite +residue (predicator, complement, adjunct)</i>

<i>Type of Topoi or Fallacies found in data</i>			
<i>Appraiser</i>	<i>Social Actor A</i>	<i>Appraiser</i>	<i>Social Actor B</i>
<i>Up-scale (intensification)</i>			
<i>Name of Appraiser</i>	<i>Realization in data</i>	<i>Name of Appraiser</i>	<i>Realization in data</i>
<i>Down-scale (mitigation)</i>			
<i>Name of Appraiser</i>	<i>Realization in data</i>	<i>Name of Appraiser</i>	<i>Realization in data</i>

Gambar 3.6 Contoh alat analisis prespektivisasi dan strategi intensifikasi & mitigasi dalam *topoi & fallacy*

Gambar 3.6A merupakan contoh tabel yang digunakan dalam menganalisis perspektivisasi yaitu untuk menganalisis argumen yang digunakan oleh aktor sosial untuk merepresentasikan aktor sosial lainnya. Selain itu, gambar 3.6A juga dapat digunakan untuk menunjukkan latar belakang aktor sosial yang disampaikan melalui klausa yang diujarkannya dalam rekaman dan dapat menunjukkan keberpihakan pada salah satu atau kedua pihak atau bahkan tidak pada keduanya. Gambar 3.6B merupakan contoh tabel untuk menunjukkan contoh data strategi intensifikasi dan mitigasi yang digunakan oleh aktor sosial untuk merepresentasikan aktor sosial lainnya.

Tabel 3.4 Ringkasan Tujuan dan Tahapan Analisis Data dan Teori yang Digunakan dalam Analisis Strategi Diskursif

Tujuan	Tahap strategi diskursif Gim Video	Teori yang digunakan
Menganalisis strategi diskursif nominasi pada tokoh tentara anak dan <i>White Mamba</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis nama diri tokoh tentara anak dan <i>White Mamba</i> • Analisis objek, fenomena, atau kejadian • Analisis proses dan aksi • Analisis aktor sosial • Analisis Kolokasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Teori strategi diskursif nominasi Reisigl dan Wodak (2009) dilengkapi dengan: • Teori Metafora Lakoff dan Johnson (2003); Kovecses (2010), dan Teori Metonimi Littlemore (2015) • Teori strategi diskursif nominasi Reisigl dan Wodak (2001; 2009) • Teori transitivity Halliday dan Matthiessen (2014) • Teori aktor sosial van Leeuwen (2008) • Teori kolokasi Stubbs (2002)

Menganalisis strategi diskursif Predikasi pada tokoh tentara anak dan <i>White Mamba</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis representasi negatif dan positif aktor sosial 	<ul style="list-style-type: none"> • Teori strategi predikasi Reisigl dan Wodak (2001; 2009) • Teori <i>attitude</i> Martin dan White (2005)
Menganalisis strategi diskursif Argumentasi pada tokoh tentara anak dan <i>White Mamba</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis jenis-jenis <i>topos</i> dan <i>fallacies</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Teori strategi argumentasi Reisigl dan Wodak (2001; 2009)
Menganalisis strategi diskursif Perspektivisasi pada tokoh tentara anak dan <i>White Mamba</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis perspektif pada aktor sosial (tokoh utama) • Analisis perspektif pada aktor sosial (tokoh tentara anak dan <i>White Mamba</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Teori strategi perspektivisasi Reisigl dan Wodak (2001; 2009) • Teori transitivity Halliday dan Matthiessen (2014) dan ideation Martin dan Rose (2007)
Menganalisis strategi diskursif Mitigasi dan Intensifikasi pada tokoh tentara anak dan <i>White Mamba</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis mitigasi dan intensifikasi tokoh utama terhadap tentara anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Teori <i>graduation</i> Martin dan White (2005)

3.5 Isu Etik

Dalam melakukan kajian, penelitian ini menggunakan sumber-sumber yang sah dan legal seperti gim video yang telah mendapatkan lisensi atau gim video yang dibeli melalui akun resmi sebagai sumber data sehingga tidak menyalahi undang-undang hak cipta. Pemaparan gim video dalam penelitian yang berbentuk potongan gambar juga tidak menyalahi etika dalam penyajian data penelitian karena gim video merupakan media yang bersifat interaktif sedangkan dalam penelitian ini, gim video digunakan sebagai subjek penelitian yang tidak bersifat komersial. Selain itu, sumber-sumber dokumen yang diambil dari artikel ilmiah dan buku sejarah digunakan untuk mengetahui fakta mengenai perang dingin dan penjajahan bangsa asing di Angola dalam analisis secara interdiskursif.