

## BAB V

### KESIMPULAN

Bab ini merupakan bab akhir dari penelitian disertasi ini yang berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Kesimpulan yang pertama adalah tentang analisis *genre* pada gim video yang dikaitkan dengan representasi aktor sosial dalam gim video yaitu tentara anak (*child soldiers*). Kesimpulan yang kedua yaitu hasil analisis mengenai *game system network* yang menggambarkan pilihan beserta batasan yang diberikan oleh pembuat gim video terhadap pemain gim video. Kemudian, kesimpulan yang ketiga adalah hasil analisis wacana kritis pada aktor sosial tentara anak (*child soldiers*) dan komandannya yaitu *White Mamba*.

#### 5.1 Simpulan

Penelitian disertasi ini merupakan penelitian yang mengangkat gim video sebagai bahan kajiannya. Dalam subbab ini, penelitian ini menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan pada pertanyaan penelitian yang telah disampaikan pada bab 1 dan dianalisis pada bab 4. Kesimpulan yang pertama adalah mengenai analisis *genre* pada gim video yang dikaitkan dengan representasi aktor sosial yang menjadi tokoh yang dimainkan atau *playable character* dan *non-playable character*. Kesimpulan dari hasil analisis *genre* adalah bahwasannya gim video merupakan media dengan elemen naratif dan interaktif, serta simulasi. Dengan demikian penelitian menemukan jenis teks gim video yang dikaji dan gim video sejenis yang terdapat unsur cerita dan naratifnya adalah *simulated procedural narrative text*. Maksud dari istilah tersebut adalah gim video yang memiliki unsur naratif yang kuat merupakan teks naratif atau cerita. Selain itu, gim video dari segi teks merupakan teks interaktif, sehingga genre prosedur merupakan *micro genre* dari genre naratif. Teks prosedur disimulasikan dengan meminta pemain untuk melakukan suatu aksi berdasarkan instruksi. Permintaan dan keterpenuhan permintaan tersebut dalam interaksi bermain gim video dapat dikategorikan sebagai interaksi timbal balik sebagaimana teori negosiasi Martin dan Rose (2007).

Pada elemen naratif, penelitian menemukan bahwa analisis *genre* berupa *narrative text* dalam gim video *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* terdiri dari *orientation*, *complication*, *Evaluation* dan *Resolution* pada salah satu misi utama sebagai sampel penelitian yaitu *Blood Runs Deep*. Meskipun demikian, tidak semua bagian dari tahap-tahap cerita dari *orientation* hingga *resolution* disampaikan dalam sumber semiotika verbal. Penelitian ini menemukan bahwa tahap *orientation* disampaikan dalam gim video dalam bentuk cerita yang dapat diakses oleh pemain gim video. Cerita tersebut merupakan hasil rekaman suara atau rekaman cerita berupa kaset yang ada dalam menu gim video. Tahapan berikutnya berupa *complication* hingga *resolution* dalam misi *Blood Runs Deep* disampaikan dalam bentuk permainan atau interaktif.

Tahapan *orientation* dalam gim video ini terdiri dari fase *setting* dan *problem* yang diulang sebanyak dua kali dan dakhiri dengan *comment*. Fase *setting* dan *problem* yang disampaikan dalam bentuk cerita tersebut merupakan bagian dari *mission briefing* atau sebuah arahan sebelum dilakukannya sebuah misi. Di sisi lain, cerita yang memberikan konteks dimulainya sebuah misi tersebut disampaikan melalui rekaman cerita yang berangkat dari hal yang lebih besar yaitu mengenai kejadian perang dingin di Angola dan perebutan kekuasaan antara pihak pemerintah dan pihak pemberontak yang didukung oleh kekuatan asing dari blok yang berbeda (Hatzky, 2015). Blok yang berbeda tersebut adalah blok barat dan blok timur yang masing-masing memiliki landasan ideologi yang berbeda pula yaitu ideologi demokrasi dan sosialis. Perebutan kekuasaan tersebut kemudian bergulir menjadi sebuah masalah yang mengerucut yaitu mengenai masalah tentara anak yang menjadi salah satu bagian pasukan perang yang diceritakan dalam misi *Blood Runs Deep*. *Diamond Dogs* dalam hal ini merepresentasikan kekuatan ketiga yang ditakuti oleh blok barat dan blok timur mencoba mencari jalan tengah menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh Angola sebagai pihak yang terjajah.

Dalam hal elemen interaktif, penelitian ini menyimpulkan bahwa *system network* yang merupakan *choice* yang diberikan oleh pembuat gim video merupakan sebuah anjuran kepada pemain untuk bermain dengan lebih berhati-hati. *System network* dalam gim video memberikan sebuah tanda yang harus disadari

pemain bahwa sistem permainan gim video ini adalah permainan yang harus diselesaikan dengan menggunakan cara *stealth* atau diam-diam sehingga tidak diketahui oleh musuh. Pilihan yang direalisasikan dalam bentuk *ambience of color* dan *sound* membuat pemain lebih memperhatikan keadaan sekitarnya karena perubahan pada *ambience* tersebut dapat berarti awal dari sebuah kegagalan dalam melakukan misi.

Selain itu, aksi yang dilakukan oleh pemain gim video akan memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan permainan. Pemain yang mengabaikan aturan yang direalisasikan dalam *system network* akan menemui banyak kesulitan dalam mengembangkan permainan. Dari makna tekstual, pemain dapat melihat secara langsung tindakan yang dilakukannya diberi *reward* berupa poin atau tidak sehingga pemain memiliki kesadaran penuh dan keputusan yang baik dalam melakukan aksi selama bermain gim video. Makna interpersonal, ideational dan tekstual ini berujung pada arahan pembuat gim video kepada pemain untuk bermain dengan memperhatikan etika terhadap lingkungan dan musuh.

Hasil analisis dalam bingkai teori analisis wacana kritis DHA memperlihatkan bahwa strategi nominasi dapat menggambarkan atribusi positif dan negatif kepada aktor sosial yang direpresentasikan dalam gim video. Proses verba yang direpresentasikan dalam analisis strategi nominasi memperlihatkan identitas dan perilaku aktor sosial yang signifikan dalam membangun wacana. Strategi prediksi dapat memperlihatkan alasan dibalik atribusi negatif dan positif kepada aktor sosial. Strategi perspektivisasi di sisi lain memperlihatkan bahwa aktor sosial yang menilai aktor sosial yang lain memiliki kecenderungan untuk membela atau tidak berdasarkan pada masa lalu yang dimiliki oleh aktor sosial penilai tersebut.

Strategi argumentasi yang dilengkapi dengan analisis mitigasi dan intensifikasi dapat membantu peneliti menyimpulkan bahwa aktor sosial *Diamond Dogs* memiliki tujuan humanis ketika menyelamatkan tentara anak dari medan pertempuran. Hal ini merepresentasikan adanya praktek ideologi anti-kolonialisme pembuat gim video yang tercermin dalam gim video yang dibuatnya. Meskipun demikian, pembuat gim video juga menunjukkan bahwa kekuatan yang dimiliki oleh *Diamond Dogs* dapat disalahgunakan sehingga praktek yang mereka lakukan

dapat mengulangi kesalahan yang dilakukan oleh negara-negara adikuasa yang terbagi menjadi blok barat dan timur dalam memperebutkan pengaruh dan wilayah kekuasaan.

Aspek analisis *genre* memperlihatkan adanya posisi naratif melalui *Cutscene* atau film pendek yang tidak bisa diubah oleh pemain. Pemain harus mengikuti cerita tersebut sehingga ketika Snake dihadapkan kepada tentara anak untuk menghabisi mereka, film pendek tersebut memperlihatkan sisi kemanusiaan Snake. Hal ini memperlihatkan semangat anti-kolonialisme dengan memperlakukan tentara anak lebih manusiawi. Kemudian, setelah tentara anak dibawa ke markas besar, mereka dirawat dengan baik yaitu terlihat ketika rekan mereka sakit, tentara medis membantu rekan mereka yang terluka. Markas besar *Diamond Dogs* juga membuat sebuah tempat rehabilitasi untuk tentara anak. *Diamond Dogs* menyadari bahwa tentara anak memiliki hak-hak mendapatkan pendidikan.

Akan tetapi kehadiran *White Mamba* setelah ditahan karena memimpin tentara anak untuk menyerang desa-desa membuat markas besar berada dalam kekacauan. *White Mamba* yang menjadi representasi Amerika Serikat dengan ciri fisik dan kemampuannya berperang, menjadi sebuah pesan dari pembuat gim video bahwa kehadiran Amerika Serikat dalam hal ini mengacaukan usaha Angola dalam menyelesaikan perang saudara setelah kemerdekaan Angola tahun 1975. Semangat anti-kolonialisme juga diperlihatkan melalui aturan dalam *system network* (jejaring sistem) dalam hal hubungan paradigmatik. Penggunaan senjata yang tidak mematikan untuk menghadapi lawan di Angola adalah hal yang sangat dianjurkan. Hal ini memperlihatkan usaha pembuat gim video untuk membuat pemain gim video mentaati peraturan permainan dengan iming-iming *reward* nilai maksimal yang berdampak pada kepemilikan senjata yang bagus dan poin yang banyak untuk melakukan aktivitas peningkatan level (*upgrade*).

Pemilihan lokasi dan penamaan dan penampilan aktor sosial juga memiliki dampak ideologis. Kemungkinan besar, lokasi di Angola sebagai tempat dilakukannya misi di gim video ini adalah di Lunda. Hal ini sesuai dengan fakta sejarah bahwa di Lunda terdapat sebuah tambang intan atau *diamond* yang digunakan sebagai nama kelompok tentara bayaran aktor sosial utama. Peristiwa

sejarah yang disebut *blood diamonds* juga terjadi di Lunda (Rodrigues & Tavares 2012) yang kemudian diambil sebagai nama misi yang dianalisis dalam gim video ini yaitu *Blood Runs Deep* di *Kungenga Mine* yang merupakan tambang *diamond* atau intan. Nama *Diamond Dogs* pasukan yang tentara bayaran diambil dari kata *diamond* dan *dog* yang mengacu pada tempat penghasil *diamond* yaitu di Lunda, Angola dan *dog* yang mengacu pada istilah untuk tentara bayaran berdasarkan novel Fredrick Forsyth “The Dogs of War” yang dirilis tahun 1974 (Venter, 2006).

Nama *Diamond Dogs* sebagai nama tentara bayaran aktor sosial utama seringkali disingkat dengan kata DD. Hal tersebut sesuai dengan singkatan nama program yang dijalankan oleh Persatuan Bangsa Bangsa (United Nations) pasca perang dingin untuk menjaga perdamaian (Rufer, 2005). Program tersebut adalah *Disarmament* dan *Demobilization* yang baru dapat berjalan baik setelah 2002 sekaligus menandai berakhirnya perang saudara di Angola karena kematian salah satu pimpinan pasukan pemberontak, Jonas Savimbi (McMullin, 2011). *Diamond Dogs* dalam gim video ini bermaksud melakukan hal yang sama terhadap tentara anak yang pada faktanya terlupakan pada tahun 2002. Hal ini disebabkan oleh usia tentara anak yang direkrut pada tahun 1975 telah tidak lagi dapat disebut anak-anak ketika program DD tersebut berjalan di tahun 2002. Selain itu, Kuba disebut sebagai salah satu pihak asing yang membantu Angola dalam kekuatan militer mempertahankan kemerdekaan. Akan tetapi Kuba hanya disebutkan sebanyak empat kali di dalam seluruh rekaman gim video, dan Che Guevara sebagai pimpinan pasukan revolusi Kuba tidak disebutkan sama sekali. Padahal di seri gim video sebelumnya, aktor sosial Snake dan Miller secara eksplisit mengagumi Che Guevara. Hal ini disebabkan adanya maksud untuk meniru gaya Che Guevara yang direrpresentasikan melalui aktor utama bernama Miller yang berpenampilan seperti Che Guevara di dalam setiap kemunculannya di gim video ini.

## 5.2 Implikasi

Penelitian disertasi ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam bidang ilmu linguistik terutama Linguistik Sistemik Fungsional dalam mengkaji media *multimodal*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa pemikiran kepada para pengembang gim video untuk memperhatikan sisi-sisi kemanusiaan dalam menciptakan gim video. Gim video yang mengandung

kekerasan diharapkan dapat dikurangi dengan cara memberikan pilihan yang juga membatasi pemain dalam melakukan tindak kekerasan dalam gim video. Sistem pemberian *reward* kepada pemain yang dapat menyelesaikan permainan tanpa menggunakan kekerasan seharusnya mulai dikembangkan sehingga pemain tidak terpapar dengan kekerasan dalam bentuk verbal maupun visual dalam gim video.

Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam analisis gim video. Untuk mengengahi perdebatan antara kubu ludologis dan naratologis, penelitian ini menawarkan analisis gim video dengan menggunakan analisis *genre* yang dikembangkan oleh Martin dan Rose (2008) untuk elemen naratif. Untuk menganalisis elemen interaktif, penelitian ini menggunakan teori negosiasi yang dikembangkan oleh Martin dan Rose (2007) karena pada dasarnya dalam permainan memiliki instruksi dan pilihan untuk melakukan instruksi tersebut. Dengan demikian, gim video yang memiliki porsi naratif yang kuat dapat disebut memiliki genre *simulated procedural narrative*. Untuk menggambarkan instruksi tersebut, analisis *system network* visual Kress dan van Leeuwen (2006; 2021) dapat digunakan. Hasil analisis memperlihatkan bahwa paduan teori genre, negosiasi dan visual dapat digunakan untuk menganalisis gim video baik dari segi naratif maupun interaktif.

Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pembuat gim video yang ditujukan untuk kepentingan pendidikan atau *educational video games*. Gim video untuk kepentingan pendidikan dapat menggunakan tipe genre yang sama seperti *commercial video games* untuk membuat pemelajar lebih tertarik dalam menyelesaikan gim video tersebut. Dengan adanya cerita yang menarik, penghargaan bagi pemain yang menyelesaikan misi, dan materi subjek yang diajarkan, gim video untuk pendidikan diharapkan dapat berhasil menarik pemelajar sehingga pemelajar mendapatkan hal yang telah direncanakan dalam pembuatan gim video tersebut.

### 5.3 Rekomendasi

Penelitian disertasi ini menggunakan Linguistik Sistemik Fungsional dalam alat analisisnya yang dipadukan dengan teori-teori yang dikembangkan dari LSF seperti teori visual dan aural serta representasi kinestetik dalam media interaktif. Penelitian serupa dalam gim video perlu dikembangkan lagi dalam hal klasifikasi

aspek naratif dan interaktif dalam gim video. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aspek naratif tahap orientasi dalam gim video *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* disajikan dalam bentuk rekaman suara atau sumber semiotika verbal sedangkan tahap masalah atau *complication* disajikan dalam bentuk *simulated procedural* dan tahap resolusi disajikan dalam bentuk *Cutscene* atau film pendek. Gim video lainnya mungkin saja memiliki perbedaan dalam hal penyajian elemen naratif dan interaktif yang juga perlu dipetakan sehingga di kemudian hari dapat ditemukan tipologi elemen naratif dan interaktif dalam gim video. Meskipun penulis sadari hal ini memerlukan waktu yang sangat panjang untuk mewujudkannya.

Selain itu, dalam hal analisis *system network* pada permainan gim video *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, peneliti menyadari bahwa gim video lainnya mungkin memiliki *system network* yang berbeda meskipun bagian paling kiri atau *entry point* dalam *system network* memiliki kesamaan. Pemetaan pada gim video serupa yang bertemakan perang perlu dilakukan di penelitian berikutnya sehingga paling tidak, teori mengenai *system network* dengan gim video yang bertemakan perang dapat disajikan kepada pembaca dan orang-orang yang tertarik dalam kajian gim video.

Dalam hal analisis wacana kritis, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal eksplorasi teks-teks sejarah yang menjadi landasan pemikiran dan inspirasi dalam pembuatan gim video yang berlatarbelakang sejarah seperti gim video *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Penulis berharap penelitian terhadap gim video berlatarbelakang sejarah dapat dilakukan dengan menggunakan teori DHA sehingga penelitian berikutnya dapat memberikan gambaran dan identifikasi mengenai aspek yang diambil dari fakta sejarah dan aspek fiksi yang menjadi dasar dibelokkannya cerita sejarah tersebut sesuai dengan maksud dan tujuan pembuat gim video.