

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Analisis Wacana pada produk budaya populer seperti gim video, misalnya, telah diidentifikasi membawa ideologi. Salah satu contoh ideologi yang sering muncul dalam analisis gim video adalah rasisme dengan menampakkan adanya perbedaan antara tokoh berkulit putih dan berkulit hitam. Dalam gim video, seringkali tokoh berkulit putih direpresentasikan lebih baik daripada tokoh berkulit hitam (Harrer, 2020; Higgins, 2009). Selain itu, gim video juga dikritisi karena mengandung seksisme sehingga menjadikan pria merasa lebih dominan dibandingkan dengan wanita. Hal tersebut tampak pada representasi dan aksi tokoh dalam gim video yang didominasi oleh pria dan dibuat oleh desainer pria (Ferguson & Donnellan, 2017; Fox & Tang, 2014). Bahkan, gim video juga dikatakan dengan sengaja menjual unsur-unsur sensualitas tokoh wanita seperti pada gim video *franchise 'Tomb Rider'*. Tokoh Lara Croft yang digambarkan sebagai perempuan yang seksi dan dibuat untuk fantasi pria (Han & Song, 2014). Hal yang sama juga terjadi pada representasi tokoh wanita, Quiet yang digambarkan dengan berbagai gambaran sensualitas di tengah medan peperangan (Gandolfi & Sciannamblo, 2018).

Masalah seperti kekerasan terhadap ras minoritas, penggunaan tokoh pria ras kulit putih untuk menggambarkan kekuatan dan kepahlawanan, penggambaran tokoh wanita sebagai objek sensualitas merupakan dampak dari kolonialisme dan imperialisme yang terjadi di masa lalu (Glenn, 2015). Bahkan, hal tersebut tampak dalam representasi tokoh dalam tokoh gim video sebagaimana temuan Harrer (2020) yang menjelaskan bahwa ras kulit gelap atau hitam direpresentasikan lebih buruk dibandingkan ras kulit putih. Roy dan Deshbandhu (2021) juga menemukan bahwa gim video juga mengandung fetis terhadap perempuan kaukasian. Temuan Roy dan Deshbandhu (2021) tersebut menggambarkan dampak dari diskriminasi pria kulit putih sebagai penjajah terhadap pria pribumi. Pada masa lalu,

kolonialisme tidak memperbolehkan adanya hubungan antara pria pribumi dan perempuan kulit putih.

Penelitian terkait dengan sejarah kolonialisme dengan objek kajian gim video sebelumnya telah dilakukan oleh Harrer (2018). Harrer menemukan bahwa penggunaan tokoh ras kulit putih sebagai pemeran utamanya bertujuan untuk mengikuti pasar Amerika. Mukherjee (2015) juga mengkritisi gim video yang bertemakan perang cenderung memperlihatkan kembali cara-cara kolonialisme seperti menguasai wilayah dan perekonomian untuk memenangkan perang. Bahkan, posisi *subaltern* pada gim video *Assassin Creed* dan *Far Cry 2* menjadi tokoh yang tidak bisa dimainkan/*non-playable character* (NPC). Hal tersebut memperlihatkan representasi *subaltern* atau kelompok yang dijajah tidak dapat menyuarakan protes (Mukherjee, 2016). Meskipun representasi gim video dan sejarah tidak bisa dikatakan sangat akurat (Elliott, 2017), gim video dapat merepresentasikan tempat dan bangunan yang dibangun pada masa kolonial beserta suasananya (Domínguez, 2020). Dalam teori yang dikembangkan oleh Chapman (2016), gim video ini dikelompokkan sebagai *realist simulation* sehingga penggambaran suasana kolonial, baik dari segi bangunan dan lingkungan ini dikatakan oleh Murray (2018) mengandung normalisasi ideologi. Selain itu, gim dengan tema peperangan dan kolonialisme seringkali dianggap sebagai hal yang *noble* dan *heroic* (Harrer, 2018).

Dengan demikian, penelitian ini mengambil gim video yang mendapat banyak kritik, baik dari segi penggambaran tokoh perempuan hingga tema peperangan yaitu *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Penelitian sebelumnya dengan mengambil objek *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* telah dilakukan oleh Hammar (2019). Dalam penelitian tersebut, Hammar (2019) menyebutkan terdapat sebuah memori hegemoni imperialisme yang tergambar di gim video tersebut baik dari penggunaan tokoh pria ras Kaukasian dan eksploitasi tokoh perempuan Quiet. Tokoh perempuan Quiet dalam gim video tersebut yang digambarkan hanya memakai bikini dan memberikan kesan bahwa gim video ini memberikan gratifikasi berupa *male gaze* dengan mensensualisasi tokoh perempuan tersebut. Hal tersebut juga disebutkan dalam penelitian yang dilakukan

sebelumnya oleh Gandolfi dan Sciannamblo (2018), yang secara khusus meneliti tokoh perempuan 'Quiet'. Gandolfi dan Sciannamblo (2018) mengkritisi pembuat gim video yang membuat Quiet sebagai tokoh sampingan sekaligus menjadi objek sensualitas.

Hall (2018) dalam penelitiannya mengenai gim video *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* menyoroti tokoh antagonis yaitu 'Skull Face' yang menyerang dengan senjata biologis dan senjata tersebut dipicu penggunaan bahasa Inggris sebagai sindiran penggunaan bahasa Inggris sebagai *Lingua Franca*. Dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang disebut di atas, fitur kebahasaan dan semiotika, terutama genre, sistem permainan, dan strategi diskursif belum dibahas. Penelitian-penelitian sebelumnya banyak menggunakan teori dan metode yang diusulkan oleh Bogost (2008) dan teori-teori budaya seperti teori poskolialisme, sehingga penelitian ini mengambil sebuah sudut pandang lain yaitu dengan menggunakan teori kajian wacana kritis dengan pendekatan sejarah/*discourse historical approach* (DHA) (Reisigl & Wodak, 2009).

Penelitian sebelumnya mengenai *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* yang membahas mengenai *genre* adalah penelitian Kurniawan (2020) yang menggunakan teori struktur *move* yang dikembangkan oleh (Jones, 2012). Dalam penelitian tersebut, Kurniawan (2020) membandingkan tiga gim video yang diasumsikan memiliki *genre* yang sama dan diinvestigasi kemiripan dengan melihat struktur *move* dalam sistem permainan. Selain itu, Hammar (2019) dalam penelitiannya membahas *subaltern* yang ada di dalam gim video *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Hammar (2019) mengkritisi ketidakhadiran *subaltern* sebagai bentuk ketidakkonsistensian dalam menggaungkan gerakan anti-imperialisme. Namun demikian, klaim tersebut belum sepenuhnya menjelaskan makna anti-imperialis yang dimaksud dalam gim video tersebut. Ketidakberdayaan *subaltern* atau pihak yang tertindas adalah realita yang ada dalam wacana imperialisme, dan tokoh utama Snake dibangun untuk melawan imperialisme. Hal tersebut kurang diungkapkan oleh Murray (2018) yang menggunakan sampel Afganistan sebagai sebuah dasar klaim bahwa *Snake* tergabung dalam proksi Amerika. Klaim tersebut disebabkan oleh alasan Snake melawan Uni Soviet di

Afghanistan. Klaim tersebut, penulis asumsikan dapat dipatahkan dengan investigasi di seting atau tempat misi lainnya yaitu di Angola, Afrika. Hasil temuan penelitian ini menunjukkan bahwa aktor sosial Miller dalam sebuah monolog mengatakan bahwa Angola sebagai *microcosm of a problem that stretches across Africa*.

Selain itu, bentuk represi bahasa yang digunakan oleh tokoh antagonis *Skull Face* dalam gim video *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* dikritisi oleh Hall (2018). Tindak kejahatan *Skull Face* dalam gim video *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* dimotivasi oleh represi bahasa selama masa penjajahan. Meskipun demikian, penelitian Hall (2018) belum menungkapkan peran *White Mamba* yang merupakan tokoh antagonis yang digambarkan sebagai seorang anak kecil berkulit putih dan berambut pirang. Keberadaan *White Mamba* sebagai komandan tentara anak di Angola, Afrika patut dicurigai sebagai representasi Amerika. Hal tersebut didasarkan pada fakta sejarah bahwa pada saat itu Amerika membantu kelompok pemberontak yang menyebabkan perang saudara berkepanjangan di Angola, Afrika. Peran *White Mamba* dengan *Skull Face* yang telah dibahas oleh Hall (2018) adalah *White Mamba* merupakan media dari parasit yang disebarkan oleh *Skull Face*. Parasit ini bereaksi ketika seseorang yang terinfeksi berbicara bahasa Inggris. *Skull Face* melakukan ini sebagai sebuah tindakan balas dendam pada penjajah yang menggunakan bahasa Inggris sehingga menganggap bahasa Inggris sebagai wujud imperialisme (Hall, 2018). Selain itu, keterkaitan antara *Skull Face* dan tokoh antagonis lain yaitu tentara anak (*child soldiers*) yang merupakan pasukan *White Mamba* belum dibahas. Salah satu anggota tokoh tentara anak (*child soldiers*) dalam gim video *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* menjadi korban kelinci percobaan yang dilakukan oleh *Skull Face* dalam pengujian parasit yang bereaksi terhadap bahasa. Kendati demikian, kedua tokoh ini yaitu *White Mamba* sebagai representasi Amerika dan tentara anak (*child soldiers*) sebagai representasi orang Angola, Afrika belum dibahas secara mendalam oleh peneliti sebelumnya. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Green (2017) tentara anak (*child soldiers*) dalam perspektif *posttraumatic disorder* bukan pada sisi anti-kolonialisme yang ingin dibangun oleh pembuat gim video.

Dengan memperhatikan gap teori dan perspektif pembahasan aktor sosial yang belum diungkap secara mendetail oleh penelitian sebelumnya, penelitian ini bermaksud menggunakan gim video karya Hideo Kojima *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* untuk membedah pesan anti-kolonialisme yang dibangun melalui wacana. Pesan anti-kolonialisme tersebut akan diinvestigasi melalui representasi aktor sosial Snake, Miller dan Ocelot sebagai tokoh protagonis utama dan sikap mereka terhadap tokoh antagonis *White Mamba* dan anggota pasukannya yaitu tentara anak (*child soldiers*). Selain itu, alasan diambilnya gim video ini sebagai bahan kajian adalah Hideo Kojima yang telah berkiprah di dalam industri gim video sejak tahun 1987 (Brusseaux et al., 2017). Hideo Kojima sangat konsisten menyuarakan anti perang dan anti nuklir dengan gim yang bergenre peperangan melalui seri gim video *Metal Gear*. Gim video ini juga mengkritisi peran bahasa yang digunakan sebagai sebuah media kolonialisme (Hall, 2018). Hal tersebut terlihat seperti sebuah paradoks, yang juga merupakan sindiran kepada negara adikuasa Amerika yang ingin menghentikan peperangan dengan peperangan. Namun, dalam hal ini Hideo Kojima terlihat tidak memihak kepada Amerika dan Uni Soviet dan Kojima cenderung melakukan kritik atas peperangan dengan mengatasnamakan menjaga perdamaian.

Penelitian ini, mengambil sudut pandang Kajian Wacana Kritis dengan pendekatan historis atau *discourse historical approach* (DHA) yang diusulkan oleh Reisigl dan Wodak (2009) dengan mengkaji dari tingkatan mikro yaitu dengan analisis teks, dan fitur-fitur kebahasaan dan semiotika. Dalam pembahasan, penelitian ini mengaitkan analisis wacana teks dengan teks sejarah sebagai sebuah analisis interdiskursif (Reisigl, 2018). Analisis interdiskursif tersebut digunakan untuk mendapatkan representasi diskursif sebelum ke tahapan pemaknaan realita berdasarkan analisis teks, wacana dan interdiskursif (Matus, 2018). Penelitian ini melakukan analisis secara kritis dengan tiga tahapan yaitu pada tahapan pertama analisis *genre* dengan menggunakan teori yang dikembangkan oleh Martin & Rose (2008). Alasan digunakannya analisis *genre* adalah karena selama ini *genre* gim video ditentukan bukan dari segi cerita atau narasinya melainkan dari sisi permainan dan temanya sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Clarke

et al. (2017). Selain itu, analisis elemen naratif dalam DHA juga menjadi saran dari Forchtner (2020) untuk mempertajam analisis DHA. Penelitian ini di sisi lain juga bermaksud menjembatani perdebatan yang terjadi antara kelompok naratologi dan ludologi dalam mengkaji gim video. Perdebatan tersebut membuat Frasca (2003) mengklarifikasi bahwa kelompok ludologis juga menyukai cerita dan mereka hanya menawarkan teori alternatif dalam menganalisis gim video.

Tahapan yang kedua adalah menganalisis sistem permainan dengan menggunakan jejaring sistem atau *system network* yang merupakan ciri khas dari Linguistik Sistemik Fungsional yang mengungkapkan hubungan paradigmatis dalam struktur sintagmatik Martin (2016). Penggunaan Linguistik Sistemik Fungsional sebagai inspirasi dalam analisis multimodal merupakan usaha penelitian ini dalam menemukan signifikansi teori semiotika yang diklaim oleh Kokonis, (2014) mampu menjembatani perdebatan antara kelompok naratologi dan ludologi. Hal tersebut perlu dilakukan karena penelitian yang dilakukan oleh Pérez-Latorre et al. (2016) dengan menggunakan semiotika sosial, tidak memperlihatkan kekhususan dari penggunaan teori Kress dan van Leeuwen (2006). Penelitian Pérez-Latorre et al. (2016) cenderung memadukan teori semiotika sosial dengan teori lain mengenai sistem permainan. Terakhir pada tahapan ketiga, penelitian ini menggunakan alat analisis Kajian Wacana Kritis yang dikembangkan oleh Reisigl dan Wodak (2001, 2009) dengan fokus kepada aktor sosial *White Mamba* dan tentara anak (*child soldiers*). Dalam tahapan ini, penggunaan teori Linguistik Sistemik Fungsional adalah untuk memperdalam kajian kebahasaan dalam teori Kajian Wacana Kritis dari Reisigl dan Wodak (2001, 2009).

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian di atas, penelitian ini memiliki tiga rumusan masalah penelitian yaitu:

- 1) Bagaimana *genre* dibangun dalam gim video menggambarkan tokoh utama sebagai representasi aktor sosial dalam sejarah perang dingin dan anti-kolonialisme dalam misi *Blood Runs Deep*?

- 2) Bagaimana *game system network* memberikan pilihan dan batasan kepada pemain untuk menjadi tokoh utama yang mengarah pada paham anti-kolonialisme?
- 3) Bagaimana sosial tentara anak (*child soldiers*) dan *White Mamba* digambarkan sebagai representasi pihak yang terjajah dan yang menjajah dalam sumber semiotika verbal dan non-verbal?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah penelitian di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan *genre* yang dibangun dalam gim video untuk menggambarkan tokoh utama sebagai representasi aktor sosial dalam sejarah perang dingin dan anti-kolonialisme dalam misi *Blood Runs Deep*,
- 2) Mengemukakan realisasi *game system network* dalam memberikan pilihan dan batasan kepada pemain untuk menjadi tokoh utama yang mengarah pada paham anti-kolonialisme,
- 3) Menganalisis kritik kolonialisme terhadap pihak yang menjajah melalui *White Mamba* dan kepedulian pembuat gim video terhadap tentara anak (*child soldiers*) sebagai pihak yang terjajah dalam sumber semiotika verbal dan non-verbal.

1.4 Manfaat/signifikansi Penelitian

1.4.1 Manfaat dari segi teori

Penelitian ini memiliki manfaat dari segi teori adalah bahwa penelitian ini mengembangkan teori kajian wacana kritis yang dikemukakan oleh Wodak dan Reisigl yaitu Kajian Wacana Kritis dengan Pendekatan Wacana Sejarah. Pengembangan teori tersebut terletak pada *middle-theory* (Wodak, 2001) yakni analisis teks multimodal dan teks-teks sejarah tentang kolonialisme di Angola yang direpresentasikan dalam gim video. *Middle theory* yang digunakan adalah teori semiotika sosial yang dikembangkan oleh Halliday (1978) dan Kress dan van Leeuwen (2006) dan teori metafora konseptual yang dikembangkan oleh Lakoff dan Johnson (2003).

1.4.2 Manfaat dari segi kebijakan

Penelitian ini menggunakan bahan kajian gim video untuk memberikan kontribusi kebijakan kepada studio pembuat gim video agar tidak hanya berorientasi kepada keuntungan tetapi juga dapat memberikan pembelajaran kepada pemain gim video sehingga pemain gim video dapat diuntungkan dari segi hiburan dan pembelajaran. Hal ini merujuk pada kasus yang dialami oleh Hideo Kojima sendiri yang mengalami pemutusan kontrak yang dilakukan oleh Konami karena gim video yang diciptakan oleh Hideo Kojima dirilis tidak berdasarkan jadwal yang telah ditentukan oleh Konami. Bahkan nama Hideo Kojima sebagai pencipta, pengarah dan sutradara dihilangkan dari gim video tersebut (Hammar, 2019).

1.4.3 Manfaat dari segi kritik

Penelitian ini menggunakan sudut pandang Kajian Wacana Kritis dalam menganalisis gim video yang mengambil latar belakang sejarah perang dingin di Angola dan fakta sejarah. Dengan menganalisis beragam teks tersebut, penelitian ini berusaha mengungkap pesan yang disampaikan oleh pembuat gim video tersebut. Dengan demikian, gim video tidak hanya dianalisis dan dikritik secara negatif karena menjual kekerasan, sensualitas, dan peperangan tanpa henti, tetapi dapat berfungsi kritik positif yang memperlihatkan adanya perlawanan terhadap kolonialisme.

1.4.4 Manfaat dari isu sosial

Penelitian ini berfokus pada analisis gim video sebagai bahan kajian utama, sedangkan teks-teks tentang sejarah kolonialisme Amerika di Angola digunakan sebagai bahan kajian pendukung dalam mengungkap ideologi anti-kolonialisme yang ada di gim video ini. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada kritik terhadap isu sosial kolonialisme yang masih terjadi di negara-negara lainnya dengan motif agama, etnis, ekonomi, dan politik.

1.5. Struktur Organisasi Disertasi

Pada bab I, disertasi ini akan menjelaskan latar belakang atau alasan melakukan penelitian ini, dan pada bab II, disertasi ini menjelaskan kajian pustaka mengenai gim video, *genre*, Linguistik Sistemik Fungsional, Analisis Wacana Kritis serta pengembangan teori yang akan digunakan dalam menganalisis data, pengertian representasi dan aktor sosial, dan konteks sejarah perang dingin di Angola dan penjelasan singkat dari gim video. Kemudian pada bab III, disertasi ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Bab IV dalam penelitian disertasi ini adalah analisis fitur-fitur kebahasaan dan non-kebahasaan seperti pergerakan, warna, suara dan *layout* untuk menjawab pertanyaan penelitian. Setelah analisis fitur kebahasaan dan non-kebahasaan, penelitian ini menjelaskan makna interdiskursif dan pada subbab paling akhir, penelitian ini memberikan pemaknaan terhadap temuan teks, wacana dan interdiskursif. Bab V dalam penelitian disertasi ini adalah mengenai kesimpulan yang didapatkan dari hasil analisis pada bab IV dan saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.