



**PENGALAMAN INTERAKTIF PENGGUNAAN KARAKTER 'QUIET'
DALAM PERMAINAN METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN**

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan

Pendidikan Strata 1

Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Diponegoro

Penyusun

Nama : Reza Mutia Adi Cahyani

NIM : 14030113120059

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

2018

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Reza Mutia Adi Cahyani
Nomor Induk Mahasiswa : 14030113120059
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Jurusan / Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (Skripsi / TA) yang saya tulis berjudul :

Pengalaman Interaktif Penggunaan Karakter ‘*Quiet*’

dalam Permainan Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

Adalah benar-benar **Hasil Karya Ilmiah Tulisan Saya Sendiri**, bukan hasil karya ilmiah orang lain atau jiplakan karya ilmiah orang lain.

Apabila di kemudian hari ternyata karya ilmiah yang saya tulis itu terbukti bukan hasil karya ilmiah saya sendiri atau hasil jiplakan karya orang lain, maka saya sanggup menerima sanksi berupa pembatalan hasil karya ilmiah saya dengan seluruh implikasinya, sebagai akibat kecurangan yang saya lakukan.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dengan penuh kesadaran serta tanggung jawab.

Semarang, 2 Maret 2018
Pembuat Pernyataan;

Reza Mutia Adi Cahyani
NIM. 14030113120059

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengalaman Interaktif Penggunaan Karakter 'Quiet' dalam Permainan
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

Nama Penyusun : Reza Mutia Adi Cahyani

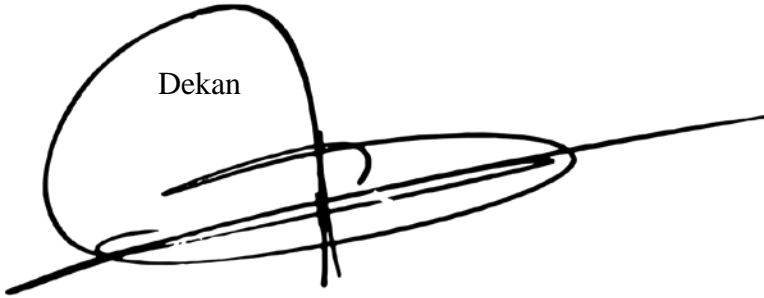
NIM : 14030113120059

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Dinyatakan sah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I

Semarang, 2 Maret 2018

Dekan



Dr. Sunarto, M.Si

NIP. 19660727 199203 1 001

Wakil Dekan 1



Dr. Hedi Pudjo Santosa, M.S1

NIP. 19610510 198902 1 002

Dosen Pembimbing:

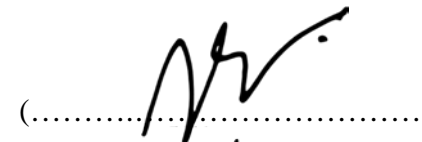
1. Dra. Taufik Suprihatini, M.Si



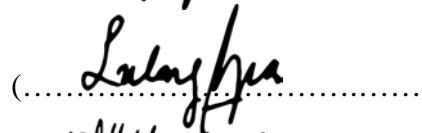
(.....)

Dosen Penguji Skripsi:

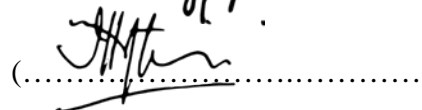
1. DR. Hapsari Dwiningtyas S.Sos. MA
2. Dr. Lintang Ratri Rahmiaji, S.Sos. M.Si
3. Dra. Taufik Suprihatini, M.Si



(.....)



(.....)



(.....)

HALAMAN MOTTO

*"We all make choices in life, but in the end our
choices make us."*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Maka dari itu, dengan ketulusan hati, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan berkat dan rahmatnya yang telah memberikan kekuatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.
2. Dr. Sunarto, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro. Terima kasih atas segala dukungan dan menyediakan segala fasilitas dan bantuan.
3. Dr. Hapsari Dwiningtyas, S.Sos, MA. selaku Ketua Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro dan Dosen Penguji skripsi penulis. Terima kasih atas segala bimbingan dan arahnya dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Dra. Taufik Suprihatini, M.Si selaku Dosen Pembimbing skripsi. Terima kasih atas segala bimbingan, nasihat, waktu, serta semangat yang diberikan kepada penulis selama masa perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih untuk selalu sabar dan tersenyum setiap sesi konsultasi. Andalah yang terbaik bu.
5. Dr. Lintang Ratri Rahmiaji, S.Sos. M.Si selaku Dosen Penguji skripsi penulis. Terima kasih atas segala bimbingan dan arahnya dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Drs. Joyo NS Gono. M.Si selaku Dosen Wali penulis.
7. Seluruh dosen Ilmu Komunikasi FISIP Undip yang terus memberikan ilmu dan pengalaman-pengalaman yang sangat berguna untuk penulis kedepannya.
8. Terima kasih yang sangat berlimpah kepada Ayahanda serta adik penulis yang selalu memberikan dukungan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dan menyelesaikan pendidikan sarjana. *I'm grateful to have both of you in my life.*
9. JBS x UBGH: Bos Jamban, Gina, Male, Dedek, Gesta, terima kasih sudah menjadi tempat berkeluh basah selama penulis sedang jenuh, dan hiburan melalui Dota semalam suntuk, jokes jokes receh kalian yang membuatku tertawa tak berhenti, ngegojekin di pabji, dan kegiatan menyampah lainnya. *No one as best as you people.*

10. BEBebe Trapesium: Axel dan Hestia, yang sudah menjadi teman seperjuangan yang selalu ada selama menempuh pendidikan di tanah rantau. *May God bless us all in every way we go.*
11. Teruntuk Andy Julianto, yang sudah membantu penulis sejak jaman mengenal dunia kevvibuan hingga saat ini. Maafkan aku partner proyekmu yang selalu lemah akan godaan *procrastination* yang berkepanjangan.
12. Sour Family, Ayu, Sinta, dan Yessy yang tidak pernah lupa untuk menyemangati dengan melontarkan ‘Kapan kamu lulus Rez kalo kerjaanmu main game mulu? Cepetan biar kita bisa main bareng’, yang mentrigger penulis untuk lekas lulus dan pulang ke rumah.
13. Teman-teman Kelas 8, terima kasih untuk masa – masa kebersamaannya yang tidak akan terlupakan.
14. Dan terima kasih untuk yang tak disebutkan namanya, *you are matter to me, like literally a matter...get it? Ahahaha*

Semarang, 2 Maret 2018

Reza Mutia Adi Cahyani

**Pengalaman Interaktif Penggunaan Karakter Quiet dalam Permainan
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**

Nama : Reza Mutia Adi Cahyani

NIM : 14030113120059

Departemen : S-1 / Ilmu Komunikasi

ABSTRAK

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain merupakan permainan yang terkenal sejak sebelum peluncurannya melalui karakter andalannya yaitu Quiet, seorang *sniper* yang akan menemani pemain sebagai *buddy* dalam melaksanakan misi dalam permainan. Quiet menjadi karakter yang sangat populer digunakan bagi pemain pria maupun pemain wanita. Dari 657 pemain yang mengikuti grup di Kaskus, 184 anggotanya adalah pemain wanita yang menggunakan karakter Quiet sebagai *buddy*

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman penggunaan karakter Quiet dalam permainan Metal Gear Solid V: The Phantom Pain dan efek yang ditimbulkan dari penggunaan karakter tersebut. Menggunakan pendekatan kualitatif, dengan paradigma konstruktivisme, dan dianalisa menggunakan metode fenomenologi. Penelitian ini menggunakan teori Flow. Penelitian ini dilakukan dengan 6 orang informan yang berjenis kelamin masing – masing 3 pria dan 3 wanita yang menggunakan Quiet dengan 100% *bond meter*.

Hasil penelitian ini menemukan bahwa proses imersif yang terjadi terbukti membutuhkan beberapa faktor yaitu kemampuan motorik dan juga tampilan grafis permainan yang baik. Kontrol terhadap permainan dirasakan dalam baik *gameplay* dan juga fitur *fanservice* dalam permainan yang menjadi salah satu alasan penggunaan karakter Quiet sebagai *buddy*. Adanya peran *male gaze* dalam menggunakan karakter Quiet sebagai *buddy*. Baik untuk mengambil gambar, merekam video, dan juga membuka *easter egg* yang telah disisipkan di dalam permainan. Munculnya efek *proteus* dari permainan yang mengdeindividuasi seorang pemain. Pengalaman pribadi dan juga kemampuan dalam menggunakan kostumisasi karakter utama menjadi pemicu terjadinya efek *proteus* kepada informan.

Kata kunci: Pengalaman interaktif, imersif, flow, efek proteus, game study

**Interactive Experience of Using Quiet Character in Metal Gear Solid V:
The Phantom Pain Game**

Nama : Reza Mutia Adi Cahyani
NIM : 14030113120059
Departement : S-1 / Communication Science

ABSTRACT

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain is the game that has been known even before its launch date by their unique character 'Quiet', a sniper that will accompany players as a buddy along the mission. 'Quiet' has become a popular character between both men and women player. From the total 657 member, around 184 women's player as a part of discussion group on Kaskus site using 'Quiet' as their buddy

By using a qualitative approach, with constructivism paradigm, and analysed through phenomenological method, this study aims to understand player experience by using 'Quiet' character in the Metal Gear Solid V: The Phantom Pain game and the effect caused by using the character upon themselves. Flow theory is a main theory to apprehend this research. 6 informants were taken as a part of the study that consist of 3 men and 3 women that has played using 'Quiet' as their buddy with 100% bond meter.

The result of the study found that the immersive process require a sense of human sensory and graphical display of the game. The control itself is a main part to enhance the ability of immersive experience to be felt especially for fan service features that allow players to take control over camera is one of the reason men players using Quiet as their buddy whilst women players tend to utilize Quiet for gameplay matter. Proteus effect shows to certain player where the de individuation occurs where the game character characteristic induced to on how they behave in reality. Personal experience and the ability to mod the game are triggering the proteus effect into the players.

Keywords: Interactive experience, immersive, flow, proteus effect, game study

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengalaman Interaktif Penggunaan Karakter Quiet dalam Permainan Metal Gear Solid V: The Phantom Pain” sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan S1 Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Diponegoro. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hal yang mendasari penggunaan karakter *Quiet* dan efek yang ditimbulkan.

Skripsi ini terdiri dari lima bab diawali dengan pendahuluan yang membahas kondisi permainan saat ini yang mulai memunculkan karakter wanita dalam permainan video serta data – data yang menunjang. Teori yang digunakan sebagai landasan pemikiran penelitian adalah Teori Flow. Dilanjutkan dengan gambaran umum mengenai permainan Metal Gear Solid dan sekuelnya. Kemudian dijelaskan deskripsi tekstural dan struktural dari hasil wawancara penulis dengan informan penelitian. Selanjutnya pada bab keempat menjelaskan mengenai sintesis makna dari hasil gabungan deskripsi tekstural dan struktural dan teori yang terkait dengan hasil temuan. Ditutup dengan kesimpulan dan saran di akhir bab.

Penulis berharap skripsi ini dapat digunakan sebaik-baiknya dan bermanfaat baik untuk pihak-pihak terkait, maupun siapa pun yang membaca dan mempelajarinya. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari skripsi yang dibuat ini, maka dari itu penulis menerima kritik serta saran demi kemajuan penulis di masa yang akan datang.

Semarang, 2 Maret 2018

Reza Mutia Adi Cahyani

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pernyataan Keaslian	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Motto	iv
Halaman Persembahan.....	v
Abstrak.....	vii
<i>Abstract</i>	viii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xv
Daftar Gambar	xvi
Daftar Lampiran.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Signifikansi Penelitian.....	10
1.5 Kerangka Teori	11
1.5.1 Paradigma Penelitian.....	11
1.5.2 <i>State of The Art</i>	12
1.5.3 Pengalaman Interaktif	21
1.5.4 Perempuan dalam Permainan Video	26
1.6 Metode Penelitian	28
1.6.1 Tipe Penelitian	28
1.6.2 Subjek Penelitian.....	29

1.6.3 Jenis dan Sumber Data	30
1.6.4 Teknik Pengumpulan Data	30
1.6.5 Analisis dan Interpretasi Data	31
1.6.6 Keabsahan Data.....	32
BAB II PERMAINAN <i>METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN</i>	33
2.1 Sekuel Metal Gear	33
2.2 Metal Gear Solid V: The Phantom Pain.....	37
2.3 Serial <i>Metal Gear</i> dan <i>Male Gaze</i>	50
BAB III TEMATIKAL, DESKRIPSI TEKSTURAL, DAN DESKRIPSI STRUKTURAL	55
3.1 Deskripsi Informan.....	57
3.2 Tematikal.....	60
3.1.1 Tujuan Bermain.....	60
3.1.2 Pengetahuan akan Permainan.....	61
3.1.3 Pengalaman Bermain.....	61
3.1.4 Pemilihan <i>Buddy Quiet</i>	61
3.1.5 Interaksi dengan Sesama Pemain	62
3.2 Deskripsi Tekstural Pengetahuan Dan Intensitas Bermain Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	62
3.2.1 Informan 1	62
3.2.2 Informan 2.....	64
3.2.3 Informan 3	65
3.2.4 Informan 4.....	67
3.2.5 Informan 5	68
3.2.6 Informan 6.....	70

3.2.7 Composite Pengetahuan dan Intensitas Bermain Metal Gear Solid V: The Phantom Pain.....	72
3.3 Deskripsi Tekstural Pengalaman Interaktif Pemain <i>Metal Gear Solid V: The Phantom Pain</i>	74
3.3.1 Informan 1.....	74
3.3.2 Informan 2.....	77
3.3.3 Informan 3.....	80
3.3.4 Informan 4.....	82
3.3.5 Informan 5.....	85
3.3.6 Informan 6.....	88
3.3.7 Composite Pengalaman Interaktif Pemain <i>Metal Gear Solid V: The Phantom Pain</i>	93
3.4 Deskripsi Tekstural Post Experience Bermain Metal Gear Solid V: The Phantom Pain.....	95
3.4.1 Informan 1.....	95
3.4.2 Informan 2.....	96
3.4.3 Informan 3.....	98
3.4.4 Informan 4.....	99
3.4.5 Informan 5.....	101
3.4.6 Informan 6.....	103
3.4.7 Composite <i>Post Experience</i> bermain <i>Metal Gear Solid V: The Phantom Pain</i>	104
3.5 Deskripsi Struktural Pengetahuan Dan Intensitas Bermain Metal Gear Solid V: The Phantom Pain.....	106
3.5.1 Informan 1.....	106
3.5.2 Informan 2.....	107
3.5.3 Informan 3.....	108
3.5.4 Informan 4.....	109
3.5.5 Informan 5.....	110

3.5.6 Informan 6.....	111
3.5.7 Composite Deskripsi Struktural Pengetahuan dan Intensitas Bermain Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	112
3.6 Deskripsi Struktural Pengalaman Interaktif Pemain <i>Metal Gear Solid V: The Phantom Pain</i>	113
3.6.1 Informan 1	113
3.6.2 Informan 2.....	115
3.6.3 Informan 3.....	117
3.6.4 Informan 4.....	118
3.6.5 Informan 5.....	120
3.6.6 Informan 6.....	122
3.6.7 <i>Composite</i> Deskripsi Struktural Pengalaman Interaktif Pemain <i>Metal Gear Solid V: The Phantom Pain</i>	124
3.7 Deskripsi Tekstural Post Experience Bermain Metal Gear Solid V: The Phantom Pain.....	126
3.7.1 Informan 1	126
3.7.2 Informan 2.....	128
3.7.3 Informan 3.....	129
3.7.4 Informan 4.....	130
3.7.5 Informan 5.....	131
3.7.6 Informan 6.....	133
3.4.7 Composite Deskripsi Struktural <i>Post Experience</i> bermain <i>Metal Gear Solid V: The Phantom Pain</i>	134
BAB IV SINTESIS DAN ESENSI MAKNA	136
4.1 Sintesis Makna	137
4.1.1 Pengalaman Imersif Penggunaan Karakter Quiet	137
4.1.2 Kontrol dalam Penggunaan Karakter Quiet	141
4.2 Esensi Makna	145

BAB V PENUTUP.....	148
5.1 Kesimpulan	148
5.2 Implikasi Penelitian	149
5.3 Saran	150
DAFTAR PUSTAKA.....	152
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	157

DAFTAR TABEL

2.1 Timeline Permainan dan Tahun Rilis	34
2.2 Serial Spin-Off dan Remake Metal Gear Franchise	34
2.3 Daftar Karakter dalam Permainan Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	40
3.1 Data Informan Penelitian	57

DAFTAR GAMBAR

1.1 Infografis pemain video game di Indonesia tahun 2015	2
1.2 Grafik penggambaran seksualisasi karakter perempuan dalam permainan video	4
1.3 Permainan video Tomb Raider dengan karakter utamanya, Lara Croft	4
1.4 Action figure karakter Quiet yang memiliki fitur squeezable boobs	8
1.5 Penggambaran Karakter Quiet dalam permainan MGSV: TPP	8
1.6 Kurva dalam Flow dimana Garis Merah Menunjukkan Pengalaman Pemain	24
2.1 Tampilan Buddy D-Horse	46
2.2 Tampilan Buddy D-Dog	47
2.3 Tampilan Buddy Quiet	48
2.4 Tampilan Buddy D-Walker	49
2.5 Metode untuk Meningkatkan Bonds Buddy	50
2.6 Hasil dari Photo Mode Laughing Octopus Setelah Berhasil Dikalahkan Pemain	52
2.7 Hasil dari Photo Mode Laughing Octopus Setelah Berhasil Dikalahkan Pemain	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Interview Guide

Lampiran Hasil Wawancara

Lampiran Open Coding