

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Dalam era baru teknologi ini, perempuan telah memiliki posisi tersendiri dalam media. Tidak hanya dalam media cetak, visual, maupun radio, kini permainan video atau video *games* berperan besar dalam penyebaran informasi. Media merupakan ruang untuk merepresentasikan ideologi. Dimana ideologi penguasa atau pemilik media dapat disebarkan secara umum dan menjadi wacana bagi publik yang luas. Media juga dapat menunjukkan ketertarikan atau kecondongan pemilik media dilihat dari isi konten yang disebarkan. Namun *game* sebagai media massa tidak dapat dibandingkan dengan media mainstream pada umumnya. Bogost, Ferrari, dan Schweizer menjelaskan dalam bukunya *Newsgames* (2010:6) menjelaskan bahwa tidak seperti media massa pada umumnya, *game* menampilkan teks, gambar, dan suara yang dapat mensimulasikan sebuah keadaan dengan menggunakan model yang dikonstruksikan sehingga pemain dapat berinteraksi secara langsung. Konsep ini dinamakan sebagai retorika prosedural, yang dimana memberikan pengalaman yang lebih dibandingkan dengan media lainnya. Salah satu contoh permainan yang menggunakan metode ini adalah *Cutthroat Capitalism* yang dibuat oleh majalah Wired (<https://www.wired.com/2009/07/cutthroat-capitalism-the-game/>, diakses pada 18 Juni 2017). Permainan ini menggunakan konsep retorika prosedural yang dilatar belakangi oleh penulisan artikel oleh Scott Carney yang

berjudul “*Cutthroat Capitalism: An Economic Analysis of the Somali Pirate Business Model.*” yang membahas tentang tindakan perampok Somalia merupakan sebuah bisnis belaka.

Perkembangan industri *game* di tanah air juga semakin meningkat dengan melihat jumlah pemain *game* di tanah air per tahun 2015 mencapai 225.7 juta pemain dan 66 juta pemain *online game*. Pencapaian tersebut menghasilkan pendapatan sebesar 321 juta Dollar AS. Pertambahan ini akan terus meningkat seiring mudahnya akses internet di Indonesia saat ini. (<https://www.techno.id/tech-news/industri-game-indonesia-hasilkan-rp445-triliun-di-2015-160105w.html>, diakses pada 18 Juni 2017). Sehingga dari hal tersebut, dapat diketahui bahwa permainan video atau *game* telah secara massal dikonsumsi oleh masyarakat luas.



**Gambar 1.1** Infografis pemain video game di Indonesia tahun 2015

Karakter perempuan dalam permainan video selalu menarik untuk dibicarakan. Mulai dari keterlibatannya sebagai karakter utama maupun karakter pendukung. Selain menjadi pendukung dalam cerita, karakter perempuan selalu memiliki sebuah tempat tersendiri untuk meningkatkan popularitas permainan. Survei selama 31 tahun yang dilakukan sekelompok perempuan peneliti di Indiana University (AS) memantau 571 judul permainan keluaran 1983 hingga 2014. Menurut Phys.org, penelitian yang dipimpin Teresa Lynch dan dibantu Niki Fritz, Jessica E Tompkins, dan Irene I van Driel. Lynch mengatakan bahwa pada era 80an dan awal 90an banyak batasan untuk grafik sehingga tidak memungkinkan sebuah karakter perempuan ditonjolkan segi seksualitasnya. Namun saat memasuki konsol generasi baru pada medio 90an, yang mengusung teknologi grafis 3D, trend seksualitas karakter wanita melambung tinggi.

Dimulai dari terkenalnya serial permainan video Tomb Raider pada tahun 1996 dengan karakter utamanya, Lara Croft. Karakter Lara Croft yang berani dan lincah berpetualang ke dalam gelapnya makam kuno untuk menguak misteri maupun menjarah artefak – artefak penting. Terlebih lagi, Lynch mengatakan bahwa Tomb Raider menjadi pemicu bagi para developer untuk membuat karakter perempuan yang lebih unik dengan tujuan untuk menarik minat konsumen pria. Berkat permainan ini munculah “*Lara Phenomenon*” yaitu fenomena dimana karakter wanita memiliki kekuatan, berkompeten, dan berada di posisi dominan. Temuan ini tidak hanya mencakup kepada karakter utama, namun juga dalam karakter wanita sekunder (pembantu).

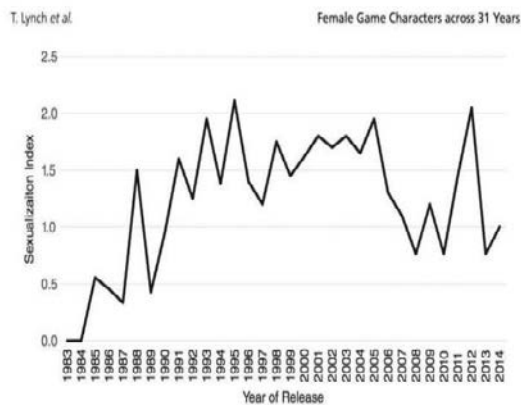
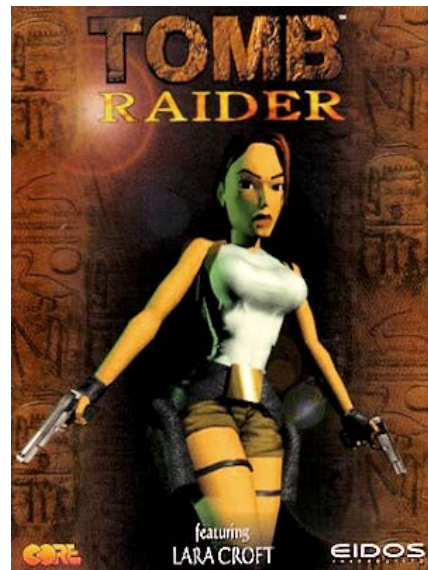


Figure 1 Average sexualization of characters by year of release.



**Gambar 1.2** Grafik penggambaran seksualisasi karakter perempuan dalam permainan video

**Gambar 1.3** Permainan video Tomb Raider dengan karakter utamanya, Lara Croft

Perkembangan permainan saat ini mengikuti bagaimana trend yang berada di pasaran. Perkembangan ini sejalan dengan jumlah pemain yang aktif dan menjadikan bermain permainan video sebagai hobi. Berbeda dengan medio tahun 70 an, kini permainan video lebih beragam dari segi genre, judul, hingga platform yang digunakan. Dari berbagai genre permainan, genre *action*, *strategy*, *role playing*, dan *adventure* menjadi genre yang paling populer dimainkan (<http://usabilitynews.org/video-gaming-trends-violent-actionadventure-games-are-most-popular/>, diakses 15 September 2017) dan sangat populer dikalangan pria, dimana survey yang dilakukan kepada total 341 responden, sebanyak 73.90% (n=252) adalah pria, dan sisanya adalah wanita.

Sejak munculnya Tomb Raider, karakter perempuan semakin banyak ditemukan di dalam permainan lain. Tidak hanya pada karakter utama saja, namun juga kepada karakter pendamping. Anggapan *developer* yang menyatakan bahwa permainan video lebih banyak dikonsumsi oleh lelaki membuat fitur yang menarik perhatian agar permainan tersebut digemari. Tidak hanya fitur dalam permainan, pengembang juga menaruh unsur *immersive* dalam permainan yang kini juga semakin digemari oleh pemain, dimana pemain bermain hingga lupa dengan waktu, tidak menyadari keadaan sekitarnya ketika bermain, merasakan empati terhadap karakter permainan.

Metal Gear Solid V: Phantom Pain merupakan permainan berbasis *open world action – adventure stealth* yang dikembangkan oleh Kojima Productions dan dipublikasikan oleh Konami untuk platform PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, dan Xbox One. Mengikuti kesuksesan permainan sebelumnya dengan total 11 serial, Phantom Pain mengambil latar sembilan tahun setelah *game* prolog sebelumnya (Metal Gear Solid V: Ground Zeroes) yang diluncurkan tahun 2014 lalu. Berlatar belakang gurun pasir Afghanistan dan hutan hujan Angora Zaire tahun 1984, Big Boss Snake sebagai karakter utama membentuk kelompok Diamond Dogs dan menjalankan misi untuk melaksanakan balas dendam terhadap grup XOF. Dengan total penjualan lebih dari 6 juta copy terhitung hingga awal tahun 2016 dengan keuntungan lebih dari 179 juta dollar Amerika. Dengan ini, antusiasme pemain sangat tinggi ditambah dengan video promosional yang diluncurkan di E3 2013 menambah rasa minat yang tinggi dari para *gamers*.

Tidak hanya pemain dari luar negeri, Indonesia yang hingga saat ini masih menduduki posisi ke 5 dari jumlah pemain total secara worldwide (2.128 pemain aktif) menunggu peluncuran permainan ini. Hal ini terlihat dari sebuah forum di Kaskus.com (<https://www.kaskus.co.id/thread/5404675e1a997575198b4573/ot-metal-gear-solid-v-the-phantom-pain--so-long-snake/>, diakses 24 Mei 2017) yang menjadi wadah berkumpul dan menjadi forum diskusi mengenai Metal Gear Solid V secara keseluruhan. Namun tidak semua pemain yang memainkan permainan ini memasuki usia batas yang dianjurkan untuk ESRB. Berdasarkan jumlah anggota forum sebanyak 657 orang, 274 pemainnya berusia dibawah 17 tahun (Sumber wawancara admin forum Kaskus). Tidak hanya itu, artis ternama Deddy Corbuzier menghadiahkan anaknya, Azka Corbuzier, yang masih berusia 9 tahun berupa permainan Metal Gear Solid V: Phantom Pain (<http://tekno.kompas.com/read/2015/10/02/15135587/hadiah.game.18.plus.untuk.anak.jadi.perdebatan>, diakses 24 Mei 2017). Hal yang menjadi perdebatan dengan para netizen mengingat isi konten permainan yang berisi kekerasan dan juga konten seksual yang eksplisit.

Karakter *Quiet* sebagai karakter perempuan menjadi perdebatan di dalam permainan video ini dan menjadi sorotan utama. Sebagai salah satu karakter sekunder / *buddy* dari karakter primer yaitu Big Boss / Venom Snake, *Quiet* bekerja sebagai pendukung karakter utama selama menjalankan misi. *Quiet* yang diambil dari *facial expression* seorang model bernama Stefanie Joosten

menggunakan gaya berpakaian yang sangat minim. Pakaian yang digunakan hanya berupa *bra* dan *stocking* menjadi perhatian utama para pemain, pengamat dan juga *game developer* mengenai kesesuaian *dress code* dengan tema permainan. Penamaan karakter *Quiet* sesuai dengan karakteristiknya bahwa ia tidak boleh berbicara yang dimana akan membuat orang di sekelilingnya tertular virus yang mematikan.

Kritikan bermunculan dimulai dari designer *game* Halo, David Ellis, yang menyatakan bahwa karakter *Quiet* ini semakin menekankan bahwa industri permainan ini merupakan industri yang penuh dengan “*man babies*”. Walau statement tersebut dibantah langsung oleh Hideo Kojima sebagai *creator* yang menyatakan langsung di akun Twitternya bahwa “*What I'm really trying to do is create unique characters. One of those is, of course, Quiet. She's a really unique character. I wanted to add that sexiness to her. It wasn't really supposed to be erotic, but sexy.*” Hingga pada akhirnya Hideo mengakui bahwa *Quiet* digunakan sebagai cara untuk menaikkan tingkat penjualan permainan dan *action figure*.

*Action figure* yang dibuat khusus untuk karakter *Quiet* memiliki fitur yang berbeda dibandingkan dengan karakter lainnya yaitu Action Figure *Quiet* memiliki *squeezeable boobs* dan pakaiannya dapat dilepas untuk diganti dengan kostum yang lain. Hideo juga menyatakan dalam akun media sosial Twitternya bahwa “*But once you recognize the secret reason for her exposure, you will feel ashamed of your words & deeds*”.



*Gambar 1.4 Action figure karakter Quiet yang memiliki fitur squeezable boobs*

*Gambar 1.5 Penggambaran Karakter Quiet dalam permainan MGSV: TPP*

Berdasarkan Steam *Game* Stats (<http://store.steampowered.com/stats/metalgearsolidv>), karakter *Quiet* menjadi karakter yang paling populer digunakan dibandingkan ketiga *buddy* lainnya (D-Dog, D-Horse, D-Walker). Sebesar 68% pemain memilih *Quiet* sebagai *Buddy* selama permainan berlangsung, sedangkan di posisi selanjutnya adalah D-Dog dengan 21%, dan D-Horse dan D-Walker dengan 11%.

Genre permainan yang merupakan *stealth action adventure* memang diminati secara mayoritas oleh kaum lelaki. Namun berdasarkan hasil survey



pengamatan, adanya jumlah pemain wanita yang cukup signifikan yaitu 184 pemain MGSV: TPP di Indonesia yang ikut serta di dalam forum.

Popularitas karakter *Quiet* tidak hanya berlangsung di dalam permainan, namun hal tersebut juga berlangsung diluar permainan. Adanya fandom atau sekumpulan orang yang menjadi fans dari *Quiet* memiliki sebuah perkumpulan di sebuah situs Reddit (reddit.com). Bahkan beberapa website yang mengulas tentang permainan video membuat sebuah *polling vote* yang menyatakan bahwa *Quiet* merupakan karakter terpopuler dalam permainan. Dengan mendapatkan 317 suara (81.7%) dari 388 total suara, *Quiet* menduduki posisi pertama karakter sekunder terpopuler. Tidak hanya itu, fandom karakter *Quiet* juga sangat aktif, baik dalam menyebarkan foto *screenshot* dalam *in-game*, maupun juga fans artwork. Bahkan forum fandom ini juga membahas mengenai latar belakang cerita karakter *Quiet* secara terperinci.

Populernya penggunaan karakter *Quiet* dalam permainan ini dalam menjalankan misi menjadi latar belakang peneliti untuk meneliti pengalaman interaktif penggunaan karakter *Quiet* dalam permainan *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*.

## **1.2 PERUMUSAN MASALAH**

Anggapan developer yang menyatakan bahwa karakter wanita yang ‘unik’ lebih memiliki posisi tersendiri oleh para pemain. Tingginya penggunaan karakter *Quiet* mendorong peneliti untuk melihat hal yang

menarik di dalam karakter *Quiet* dan juga hal yang menyebabkan pemain dapat merasakan imersif ke dalam permainan. Hal tersebut menjadi acuan peneliti untuk melihat fenomena mengapa karakter *Quiet* begitu populer dimainkan. Dimana adakah makna dibalik alasan pemilihan karakter tersebut untuk dimainkan dibalik pesan yang ditunjukkan oleh *creator* karakter dalam permainan MGSV: TPP.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini ingin melihat dan mengetahui bagaimanakah pengalaman interaktif pemain dalam penggunaan karakter *Quiet* dalam permainan *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*.

### **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk menghadirkan kembali pengalaman seseorang menggunakan karakter *Quiet* dalam *game Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* serta untuk melihat tujuan atau hal yang mendasari pemilihan karakter tersebut dan melihat efek yang muncul.

### **1.4 SIGNIFIKANSI PENELITIAN**

#### **1.4.1 Signifikansi Teoritis**

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi penelitian Ilmu Komunikasi dalam kajian *game studies* mengenai motif pemilihan karakter perempuan dalam permainan video. Penelitian ini menggunakan teori motif, teori *Male Gaze* dan Teori *Flow*, diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu komunikasi.

#### **1.4.2 Signifikasi Sosial**

Secara sosial, penelitian ini diharapkan mampu untuk mengajak masyarakat terutama pemain permainan video untuk aktif dalam melihat isu – isu yang terdapat di dalam media, khususnya permainan video sehingga masyarakat mampu secara bijak menerima realitas yang dipaparkan oleh media.

#### **1.4.3 Signifikansi Praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan untuk memberikan wawasan informasi dan pengetahuan tentang faktor-faktor yang mendorong mengenai penggunaan karakter di dalam sebuah permainan, salah satunya adalah permainan *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*.

### **1.5 KERANGKA TEORI**

#### **1.5.1 Paradigma Penelitian**

Paradigma dalam Handbook of Qualitative Research, Denzin dan Lincoln mendefinisikan paradigma sebagai seperangkat dasar keyakinan yang memandu tindakan. Paradigma merupakan sekumpulan kepercayaan dasar yang berhubungan dengan prinsip utama. Paradigma penelitian menjelaskan tentang apa yang akan dilakukan, dan apa saja yang termasuk dalam batas penelitian.

Dengan menggunakan paradigma konstruktivisme, penelitian ini memandang realitas kehidupan sosial bukanlah realitas yang natural, tetapi terbentuk dari hasil konstruksi. Paradigma konstruktivisme

berpandangan bahwa sesuatu yang riil sesungguhnya merupakan sebuah konstruksi dalam pikiran para individu. Sifat – sifat konstruksi dimana konstruksi merupakan upaya untuk menjelaskan atau menafsirkan pengalaman, dan kebanyakan bersifat bias mempertahankan dan memperbarui diri. Selain itu sifat kualitas konstruksi yang dihasilkan bergantung pada rangkaian informasi yang tersedia bagi si konstruktor dan kecanggihan konstruktor dalam mengolah informasi tersebut.

Karenanya, konsentrasi analisis pada paradigma konstruktivisme adalah menemukan bagaimana peristiwa atau realitas tersebut dikonstruksi oleh pemain dari karakter *Quiet* dalam permainan *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*.

### **1.5.2 *State of the Art***

Keberadaan permainan video di dunia saat ini telah menjamur di berbagai kalangan. Bagian dari pop kultur ini mudah diterima oleh banyak khalayak karena selain dapat menghibur, permainan video juga memberikan informasi tertentu. Sehingga penggunaan permainan video sebagai media massa sudah menjadi hal yang umum dan memberi pengaruh kepada masyarakat. Beberapa penelitian tentang permainan video telah banyak dilakukan. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan video berpengaruh dalam kehidupan sehari – hari.

Penelitian pertama dilakukan oleh Berrin Beasley dan Tracy Collins (2002) dalam jurnalnya yang berjudul *Shirts vs Skins: Clothing as an*

*Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games*. Penelitian ini di latar belakang oleh adanya signifikansi bias seksual dalam berpakaian pada karakter perempuan dibandingkan karakter lelaki di dalam permainan video. Federal Trade Commission (FTC) pada September 2000 menyatakan bahwa ada permainan video yang secara tidak tepat memiliki konten dewasa yang ditujukan kepada anak – anak. Media seperti permainan video dapat memberikan pengaruh terutama apabila mengandung konten kekerasan maupun sikap dalam menghadapi perilaku peran gender. Hasil penelitian menyatakan bahwa secara mayoritas pemain permainan video adalah lelaki (Griffiths, 1991; Kaplan, 1983; Wiegman & van Schie, 1998). Hal ini dikarenakan isi konten dari permainan video lebih ke arah maskulin dibandingkan feminis dimana karakter pria lebih menguasai perempuan dalam hal *gameplay* maupun dalam masalah visual.

Banyaknya permasalahan apabila anak melihat permainan dengan karakter wanita yang berpakaian feminim seperti penggunaan *thong bikini* dalam permainan adu gulat, menjadikan bahwa informasi tersebut merupakan hal yang wajar di dunia luar. Dengan menggunakan teori Skema Gender dan teori Pembelajaran Sosial, Beasley dan Collins menginterpretasi apa yang anak lihat di dalam permainan video yang dapat membantu orang tua dan peneliti dalam memberikan pembelajaran yang potensial dengan menggunakan produk media.

Menggunakan metode penelitian kuantitatif, peneliti meneliti 33 permainan Nintendo dan Sega Genesis. Dari 33 permainan video, 59% dari permainan tersebut terdapat karakter perempuan dan 28% nya mendepiksikan bahwa wanita sebaga objek seks. 80% permainan video memiliki konten kekerasan dan agresifitas sebagai bagian dari strategi permainan dan 21% nya, kekerasan diarahkan kepada perempuan. Dalam penelitian tersebut tercatat bahwa karakter wanita juga diberikan baju yang kurang tertutup dibandingkan dengan karakter pria. Karakter perempuan lebih banyak terlihat dalam pakaian yang pendek dengan area dada dan leher terbuka. Sebanyak 41% karakter perempuan dari permainan yang diteliti memiliki dada yang besar. Secara mayoritas, karakter perempuan di dalam permainan lebih condong menggunakan pakaian tersebut untuk meningkatkan perhatian kepada bagian – bagian tubuh tertentu seperti bagian dada dan paha. Penelitian ini mengkhawatirkan anak apabila ia melihat permainan tersebut berdasarkan teori pembelajaran sosial dan teori skema gender, ia akan mengadaptasi hal tersebut kepada dirinya sendiri.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Nicole Martins, Dmitri C. Williams, Kristen Harrison, dan Rabindra A. Ratan di dalam jurnalnya yang berjudul *A Content Analysis of Female Body Imagery in Video Games* (2009). Penelitian ini dilatarbelakangi munculnya fenomena ketidak puasan remaja perempuan terhadap bentuk tubuhnya (body image dissatisfaction) di Amerika Serikat. Sebanyak 10 hingga 15 juta

remaja perempuan di Amerika Serikat memiliki penyakit bulimia dan anorexia. Penyebab dari penyakit ini memang cukup kompleks namun terdapat sebuah eksplanasi dimana hal ini memiliki keterikatan dengan tekanan sosiokultural terhadap ketidak realistisan bentuk tubuh ideal yang dinyatakan atraktif. Dengan menggunakan rangka kerja teori kultivasi, penelitian ini melihat apakah permainan video yang diteliti merepresentasikan tubuh yang sesuai dengan ukuran asli wanita di Amerika Serikat. Penelitian ini juga menginvestigasi apakah karakter perempuan di dalam permainan video mendekati realitas dalam hal kekuatan dan penekanan proporsi pada bagian tubuh tertentu.

Dengan metode penelitian kuantitatif, peneliti meneliti 9 platform konsol *game* yaitu Xbox 360, Xbox, PlayStation 2, PlayStation, Nintendo *Gamecube*, PlayStation Portable, Nintendo *Game Boy Advance*, Nintendo Dual Screen, dan Personal Computer serta 133 permainan video dengan kualitas grafis yang terbaik diuji. Dari total 8527 karakter, terdapat 368 karakter wanita dewasa yang lalu hanya 134 karakter yang diambil untuk diukur dikarenakan karakter dari permainan jenis handheld atau portable berukuran terlalu kecil untuk didapatkan ukuran yang tepat. Hasil pengukuran data dibandingkan dengan skala *Civilian American European Surface Anthropometry* (CAESAR) untuk mengetahui apakah hasil yang didapat merepresentasikan postur tubuh perempuan di Amerika Serikat. Hasil dari penelitian menjelaskan bahwa karakter di dalam *game* tidak menggambarkan postur tubuh perempuan

Amerika pada umumnya. Terbukti bahwa karakter perempuan dalam permainan video memiliki ukuran kepala lebih besar (MD= 7.01), ukuran dada (MD= -5.82), ukuran pinggul (MD= -6.37), ukuran pinggang (MD= -7.34) lebih kecil dari ukuran tubuh perempuan pada umumnya. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan video sama seperti media mainstream pada umumnya yang menggambarkan bentuk tubuh ideal perempuan dengan tidak tepat.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian dari CarrieLynn D. Reinhard di dalam tesisnya yang berjudul *Hypersexualism in video games as a determinant or deterrent of game play: Do men want them and do women want to be them?* (2006). Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya karakter perempuan yang dihiperseksualisasikan dalam permainan video untuk menarik perhatian pemain pria. Sehingga studi ini menginvestigasi bagaimana pria dan wanita mempresepsikan dan bereaksi kepada karakter perempuan yang dibubuhkan dengan hiperseksualisme seperti dada yang besar, pinggang yang kecil, dan kaki yang jenjang.

Seperti sudah menjadi hal yang umum bahwa dalam permainan video, karakter lelaki selalu bertindak secara agresif kepada perempuan, atau karakter perempuan hanya menjadi subordinat atau berperan menjadi korban, sebuah hadiah dari misi. Dan apabila karakter perempuan tersebut seorang hero, maka dia akan diseksualisasikan



dalam hal bentuk tubuh, berpakaian, dan perilaku. Menggunakan teori Flow yang dikemukakan oleh psikolog Csikszentmihalyi, dimana komponen utama dalam menikmati permainan video adalah dimana pemain merasakan keterlibatan yang tidak terinterupsi, berkelanjutan, dan menikmati alur dalam permainan.

Dengan metode kuantitatif, peneliti mengambil sampel 60 pria dan wanita dari Universitas Midwestern. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya kecondongan bahwa pria melihat karakter yang dihiperseksual lebih menarik daripada wanita, dibandingkan dengan wanita yang lebih tertarik dengan karakter yang bertubuh kurus. Dalam segi pendalaman permainan, pria lebih terbenam dalam permainan sebagai karakter yang berisi namun memiliki lekuk tubuh dibandingkan dengan karakter hiperseksual, sebaliknya pada wanita lebih tertarik memainkan karakter hiperseksual dibandingkan karakter berisi. Temuan ini menekankan bahwa wanita tidak puas dengan bentuk karakter yang dihiperseksualisasikan. Penelitian ini juga menemukan bahwa penampilan karakter tidak berperan penting namun lebih kepada bagaimana kemampuan karakter tersebut di dalam permainan.

Dan yang terakhir adalah penelitian dari Teresa Lynch, Jessica E. Tompkins, Irene I. van Driel, dan Niki Frits dengan judul *Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years*. Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya

permainan video dengan karakter perempuan yang diseksualisasikan sejak perkembangan teknologi mulai canggih dan visualisasi permainan mulai menggunakan model nyata. Adanya gender bias dalam sebuah ruang kerja di bidang *game* industri dimana pekerja wanita menghadapi iklim kerja yang kurang suportif (Consalvo, 2008). Bahkan bentuk tubuh Lara Croft dengan dada yang besar berawal dari candaan dalam kantor yang menjadi kenyataan, dan hingga saat ini hal itu masih menjadi salah satu daya tarik utama karakter tersebut (Brown, 2008). “Lara Phenomenon” yang terjadi disebabkan oleh tokoh ikonik Tomb Raider tersebut memunculkan pertanyaan apakah seksualisasi karakter perempuan memiliki hubungan dengan kemampuan mereka. Karakter Lara Croft yang berpendidikan dan menyukai petualangan yang berbahaya, berkemampuan dalam hal pertarungan dan penggunaan senjata maupun memecahkan misteri merupakan sosok wanita yang tangguh dan juga pintar.

Penelitian ini menggunakan teori identifikasi sosial dan teori objektifikasi dalam menjelaskan hubungan antara penggambaran karakter perempuan dalam permainan video dengan perilaku perempuan terhadap permainan tersebut. Sedangkan teori objektifikasi mengidentifikasi bagian tubuh wanita manakah yang paling sering diseksualisasikan. Dengan metode penelitian kuantitatif, sampling penelitian ini dilakukan dengan melihat referensi dari website yang menyediakan informasi seputar permainan video (IGN, GiantBomb,

Wikipedia) dan menyusun daftar permainan yang rilis sepanjang tahun 1983 hingga tahun 2014 yang memiliki karakter wanita yang dapat dimainkan sehingga ditemukan total 571 permainan video. Dengan mengobservasi 4 area dari tubuh karakter yaitu bagian dada, pantat, pinggang, dan kaki, peneliti juga melihat kemungkinan bentuk seksualisasi yang lain seperti bentuk dada yang tidak proporsional dengan bentuk tubuh, ada atau tidaknya pakaian yang menutupi bagian tubuh tersebut, dan berapa banyak kulit yang terekspose di karakter tersebut. Selain itu, gerakan seksual yang dilakukan oleh karakter wanita juga diteliti sebagai pendukung data dalam penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan adanya seksualisasi karakter perempuan dalam permainan video di Time Block 2 (1992 – 1998) dengan indeks seksualisasi 1.57 dan adanya peningkatan di Time Block 3 (1999 – 2006) dengan indeks seksualisasi 1.66. Namun terdapat penurunan di Time Block 4 (2007 – 2014) dengan indeks 1.13. Hasil selanjutnya adalah genre permainan yang sering menampilkan karakter yang di seksualisasi. Genre *fighting* adalah genre permainan yang paling banyak diseksualisasikan karakternya dibandingkan dengan permainan *shooters*, platform, maupun RPG dikarenakan genre shooter sering menggunakan *first person shooter* sehingga tidak ada banyak kemungkinan karakter untuk diseksualisasikan. Lalu berdasarkan penelitian ini, jumlah permainan dengan rating ESRB T untuk Teen (M= 1.76) dan M untuk Mature (M= 2.09) memiliki lebih banyak karakter

terseksualisasi dibandingkan dengan *game* dengan rating E untuk Everyone (M= 0.59) dan tidak memiliki rating (M= 1.12). Dan yang terakhir, temuan berupa karakter sekunder wanita (M= 1.47) lebih diseksualisasikan dibandingkan dengan karakter utama wanita (M= 1.14). Semakin tingginya kemampuan karakter wanita tersebut, maka karakter tersebut semakin diseksualisasi.

Dari penelitian penelitian rujukan diatas dapat disimpulkan bahwa fenomena hegemoni kaum pria dalam perkembangan permainan video di dunia masih terjadi. Walau dengan adanya penurunan jumlah permainan dengan karakter wanita yang unik, hal tersebut berbanding lurus dengan menurunnya jumlah karakter utama perempuan dalam permainan video yang hadir di pasaran. Dari penelitian – penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa permainan video mampu untuk membentuk identifikasi sosial seseorang dikarenakan adanya kemampuan pemain untuk ikut serta mendalami, bereksplorasi, dan mengontrol sebuah karakter permainan. Bahkan adanya indikasi seorang anak yang memainkan permainan video akan mengembangkan imajinasi seksual ketika menjelang pubertas lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak memainkan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, kali ini peneliti akan menjabarkan mengenai motif pemilihan karakter *Quiet* dengan menggunakan pendekatan fenomenologi.

### 1.5.3 Pengalaman Interaktif

Pengalaman adalah sekumpulan kegiatan atau aktifitas yang dilakukan oleh individu untuk menambah pengetahuan dan kemampuan. Sedangkan pengalaman interaktif adalah proses adanya timbal balik atau hubungan dua arah dari penggunaan media (Kim, 2011:143). Dalam perkembangan teknologi, pengalaman interaktif banyak diaplikasikan pada media berbasis *computer generated* dimana teknologi yang ada menambah nilai dalam kehidupan kita. Penggunaan teknologi ini mendorong hasil dari pengalaman interaktif yang lebih mendalam. Tergabungnya unsur imersif dimana pengguna media dapat berinteraksi langsung membentuk ingatan yang kuat akan pengalaman tersebut. Sehingga teknik ini banyak digunakan dalam media pembelajaran, penyebaran *brand awareness*, dan juga simulasi produk (Graham, 1998:7).

Terdapat dua hal utama dalam pengalaman interaktif. Hal yang pertama adalah imersif. Dengan menggunakan seluruh kemampuan sensorik manusia mulai dari mata hingga indra lainnya, pengalaman interaktif akan lebih masuk ke dalam daya ingat melalui kegiatan yang dilakukan. Semakin interaktif pengalaman yang dirasakan (kebebasan melakukan tindakan), semakin imersif pengalaman yang didapatkan (Ryan, 1999:111). Sehingga individu akan semakin mudah untuk mengingat pengalaman mereka menggunakan suatu media tersebut.

Perasaan imersif terhadap suatu kegiatan dijelaskan melalui teori Flow. Teori ini dikemukakan oleh Mihaly Csikzentmihalyi dengan tujuan untuk menjelaskan apa itu kebahagiaan ketika fokus dalam sebuah aktifitas. Teori ini diangkat dalam berbagai macam kegiatan, salah satunya adalah kegiatan dalam bermain permainan video. Teori ini menciptakan *The Zone* yang merupakan sebuah keadaan mental dimana seseorang melakukan kegiatan secara terfokus penuh (*immersed*) dan menikmati aktifitas tersebut hingga lupa waktu.

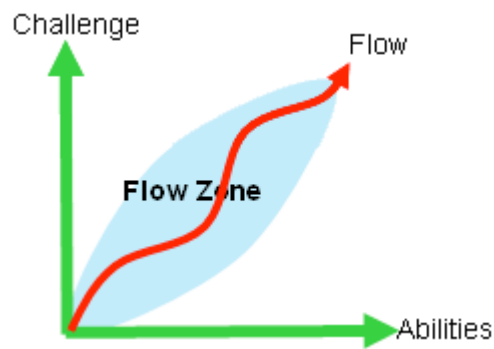
Untuk mencapai *Flow* tersebut, dibutuhkan keseimbangan antara tantangan dari permainan dengan kemampuan dari pemain. Sehingga apabila terlalu sulit, pemain akan mengalami kesulitan dalam memainkan permainan, namun apabila terlalu mudah, maka pemain akan merasakan kebosanan. Berdasarkan penelitian dari Csikzentmihalyi, fenomenologi dari *Flow* memiliki 8 komponen besar yaitu:

1. Kegiatan menantang yang membutuhkan kemampuan (*Skill*).
2. Bersatunya *action* dan *awareness*.
3. Adanya tujuan yang dicapai (*Goals*).
4. *Feedback* langsung.
5. Membutuhkan konsentrasi dalam melaksanakan permainan.
6. Adanya *sense* dalam mengontrol.
7. Hilangnya kesadaran akan diri.
8. Transformasi waktu.

Dari kedelapan komponen tersebut, tidak harus semua komponen tersebut dibutuhkan untuk merasakan *flow* (Csikzentmihalyi, 1990). Dengan komponen tersebut, ada 3 elemen utama dalam permainan video yang harus dimiliki untuk membangkitkan pengalaman *flow* yaitu:

1. Sebagai dasar pemikiran, permainan harus menghadiahkan pemainnya untuk setiap *goals* yang dituju.
2. Permainan harus memiliki tantangan yang cukup untuk menggerakkan pemain sehingga pemain akan masuk lebih dalam ke dalam dunia permainan tersebut.
3. Pemain harus memiliki kontrol personal dengan aktifitasnya di dalam permainan tersebut.

*Flow*, dalam sebuah sistem konsep permainan video, dapat menjelaskan mengapa seseorang lebih memilih sebuah permainan tertentu dibandingkan dengan permainan lainnya, dan merasakan adiksi dari permainan tersebut. Untuk mempertahankan pemain dalam zona *Flow*, maka permainan tersebut harus menyesuaikan dengan pemainnya.



***Gambar 1.6 Kurva dalam Flow dimana Garis Merah Menunjukkan Pengalaman Pemain***

Dalam permainan video, sebagai salah satu bentuk media *computer generated*, menawarkan pengalaman interaktif untuk menarik perhatian penggunanya melalui kontrol (Ryan, 1999:112). Dengan memberikan kontrol akan permainan, pemain dapat mengeksplor pilihan dalam permainan sesuai dengan kehendaknya. Baik dalam membiarkan pemain untuk merangkai *story* permainan berdasarkan pilihan tindakan yang dapat mempengaruhi jalan cerita permainan, hingga memberikan kontrol dalam *cutscene* permainan untuk melihat sudut pandang lain permainan. Hal ini dapat ditemui dalam permainan saat ini, salah satunya adalah permainan yang akan diteliti yaitu *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* yang memberikan keleluasaan pemain untuk memilih jalan ceritanya melalui pilihan dialog yang nantinya akan memiliki konsekuensi yang berbeda dan juga menawarkan kontrol ketika *cutscene* permainan ditampilkan. Bahkan kini *PlayStation 4*



memiliki *motion detector* dalam *controllernya* untuk membiarkan pemain merasakan efek imersif permainan berdasarkan jenis permainan yang dimainkan.

Kontrol dalam permainan sangat berpengaruh dalam pengalaman interaktif penggunaan permainan tersebut, karena melalui kontrol pemain berinteraksi dengan media tersebut. Apabila kontrol permainan rumit digunakan dan digabungkan dengan GUI (*Graphical User Interface*) yang tidak *user friendly*, maka pemain akan kesulitan menggunakan permainan tersebut dan mengganggu pengalaman interaktifnya. Sehingga pentingnya kontrol dalam permainan dalam menggunakan karakter Quiet sebagai *buddy* akan memperjelas pengalaman penggunaan karakter tersebut. Apabila pemain sudah merasakan *Flow* dan masuk ke dalam permainan secara menyeluruh, terdapat munculnya kesadaran baru yaitu adanya ruang kosong dimana *deindividuation* atau hilangnya kesadaran akan diri dapat terjadi. Dalam dunia permainan video, avatar atau karakter yang digunakan pemain tidak lagi layaknya sebuah seragam yang dipakai, namun avatar tersebut menjadi cerminan diri dari representasi diri kita dalam dunia permainan tersebut dimana terbentuknya kecocokan perilaku individu terhadap representasi karakter virtualnya di dalam sebuah permainan video (Nick, 2007). Hal inilah yang dimaksud dengan efek Proteus. Hasil studi dari Jesse Fox menyatakan bahwa munculnya efek *Proteus* akan memanifestasi karakter yang terseksualisasi ke dalam mental pemain.

Sehingga individu yang terkena efek proteus kepada karakter yang terseksualisasi lebih menerima kondisi pemerkosaan dan kekerasan seksual berdasarkan ide ide yang terstereotipkan mengenai objektifikasi diri berdasarkan pemikiran yang berhubungan dengan ketubuhan.

#### **1.5.4 Perempuan dalam Permainan Video**

Walaupun kini perempuan telah banyak ikut serta dalam pengembangan dan menjadi pemain permainan video, penggambaran wanita di dalam permainan video masih menggunakan pandangan tradisional peran gender. Beberapa genre permainan masih menggunakan stereotype "*damsel in distress*" dimana seorang karakter perempuan muda, cantik, dan kebanyakan memiliki strata sosial tinggi diletakkan di dalam sebuah tempat terpencil dan dikepung oleh sekumpulan monster atau penjahat dan membutuhkan pertolongan seorang pahlawan laki – laki. Hal tersebut sering berakhir dengan tawaran pernikahan dengan wanita tersebut. Salah satunya seperti Putri Zelda dalam permainan The Legend of Zelda, dengan Link, untuk membantunya keluar dari kepungan monster. Selain stereotype *damsel in distress*, seorang karakter wanita digambarkan berbeda dibandingkan dengan karakter pria. Penggambaran karakter wanita ini diangkat dalam berbagai budaya bentuk media.

Potret wanita dalam permainan video ditonjolkan secara berbeda dibandingkan dengan penggambaran lelaki di dalam permainan video. Penggambaran kekerasan dengan seksual pada karakter wanita lebih sering muncul dibandingkan dengan munculnya kekerasan dengan otot pada karakter pria. Penggambaran tersebut tidak lain seperti yang dinyatakan oleh Laura Mulvey (1975) dimana kehadiran wanita tidak lain sebagai objek pandangan pria. Figur tersebut banyak ditemui dalam permainan – permainan yang mengandung unsur maskulin seperti *Shooter*, *RPG*, dan *Action* dimana karakter perempuan menggunakan pakaian minim atau pakaian yang provokatif merupakan hal yang biasa ditemui seperti dalam permainan *Grand Theft Auto III Vice City*. Sedangkan penggambaran perempuan dalam permainan feminim seperti permainan *dress up*, *slice of life*, dan *role playing agricultural* lebih menggambarkan perempuan dalam bentuk yang utuh, bukan sebagai objek pandangan, melainkan memiliki peran utama dalam permainan.

Melihat hal ini, posisi perempuan bersifat tersembunyi (*latent*) seperti kecantikan, ramping, kulit putih dalam konteks komersialisme (Siregar, 2004: 340 - 341). Dimana menitik beratkan bagian fitur tubuh perempuan, bukan bagaimana figure personal dan bagaimana peran sosial perempuan tersebut. Penggambaran ini dapat mempengaruhi pola pikir masyarakat. (Dill, 2007).

Terlepas dari adanya unsur misogyny dalam industri permainan video, perempuan dalam industri kreatif ini sudah mencapai 12.8% di Jepang, dan pemain *game* perempuan mencapai 41% di seluruh dunia (Sumber: Essential Facts About the computer and video *game* industry). Angka tersebut menunjukkan banyaknya pemain *game* perempuan saat ini. Pengaruh kuat media khususnya permainan video dalam mengarahkan dogma pemikiran, pada saat bersamaan permainan video juga memperkuat norma sosial dan relasi kekuasaan (Nielsen, 2008: 138). Marketing dalam permainan video secara intensional membentuk persepsi publik dengan memasukkan unsur intrinsik ke dalam permainannya dengan makna simbolik yang bertujuan untuk menjadi lebih menarik. Dan secara partikular, karakter yang seksual dan kekerasan merupakan poin tertinggi dalam metode *marketing* (Nielsen, 2008: 138 – 139).

## **1.6 METODE PENELITIAN**

### **1.6.1 Tipe Penelitian**

Tipe penelitian yang digunakan dalam mengetahui pengalaman interaktif pemilihan karakter *Quiet* dalam permainan *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* adalah dengan metode penelitian deskriptif kualitatif yang akan menggambarkan secara sistemik dan akurat. Bogdan dan Taylor (1992: 21-22) menjelaskan bahwa penelitian

kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Pendekatan kualitatif diharapkan mampu menjelaskan fenomena, kondisi, situasi realitas sosial objek penelitian yang ada di masyarakat dan memberikan gambaran realitas fenomena yang terjadi secara terbuka untuk dapat dianalisis dan dipahami secara bersama. Penelitian ini nantinya menghasilkan narasi atau deskripsi tekstual dari fenomena yang diteliti.

### **1.6.2 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah pemain permainan *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* yang telah menyelesaikan permainan dengan kadar *completion* 100% dan memiliki *bond* dengan karakter *Quiet* 100%. Selain itu pemain juga telah mendapatkan emblem *Butterfly* sebagai tanda telah melengkapi seluruh misi dengan karakter *Quiet*.

Peneliti menentukan subyek penelitian berjumlah 6 orang yang memasuki kriteria tersebut dan yang aktif berpartisipasi dalam forum fandom *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Pemilihan ini didasarkan untuk melihat variasi yang dimiliki karena adanya ciri khas dari masing- masing pengalaman.

### 1.6.3 Jenis dan Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ini adalah kata – kata dan tindakan, selebihnya berasal dari data tambahan seperti dokumen dan lain – lain (Lofland dan Lofland, 1984:47)

Dalam penelitian ini sumber pengumpulan data yang digunakan adalah:

a. Data Primer

Data primer yang digunakan dan diperoleh dari responden secara langsung yang dikumpulkan melalui wawancara mendalam (*in – depth interview*) dengan subyek penelitian.

b. Data Sekunder

Data pendukung yang digunakan diperoleh dari sumber tambahan seperti buku, artikel, jurnal penelitian, ataupun bahan acuan dari internet yang dapat mendukung penelitian.

### 1.6.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data didapatkan dengan wawancara mendalam, yaitu percakapan yang memiliki tujuan tertentu. Penelitian fenomenologi disarankan menggunakan wawancara mendalam (*in-depth interview*) yang bermakna untuk mendapatkan suatu

pemahaman yang mendalam dan mendetail tentang fenomena sosial yang diteliti. Wawancara mendalam bermaksud untuk mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian, dan lain – lain (Lincoln & Guba dalam Moleong, 2007: 186).

#### **1.6.5 Analisis dan Interpretasi Data**

Proses analisis data dalam penelitian ini mengacu pada teknik analisis data fenomenologi dari Von Eckartsberg (Moustakas, 1994: 15 – 16). Tahap – tahap nya antara lain:

##### ***a. The Problem and Question Formulation – The Phenomenon***

Tahap ini merupakan tahap dimana peneliti menggambarkan fokus penelitian dengan menggunakan panduan wawancara. Pertanyaan dalam penelitian digunakan untuk melihat bagaimana pengalaman bermain informan dalam menggunakan karakter *Quiet* dan efek yang dirasakan informan.

##### ***b. The Data Generating Situation – The Protocol Life Text***

Pada tahap ini, peneliti mencatat segala sesuatu yang menarik dalam transkrip dan disajikan dalam bentuk narasi deskriptif berdasarkan hasil wawancara dengan subjek penelitian.

c. *The Data Analysis – Explication and Interpretation*

Data yang terkumpul kemudian akan dibaca dan diteliti secara cermat untuk melengkapi makna dan bagaimana makna tersebut diinterpretasikan.

### **1.6.6 Keabsahan Data**

Untuk menguji keabsahan data penelitian, peneliti mengacu pada tiga indikator yang peneliti tawarkan. Pertama adalah faktor kredibilitas. Kriteria ini dapat dilihat dari sudut pandang subyek/informan. Peneliti mengambil subyek penelitian dari forum fandom *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* dan yang berinteraksi dalam situs dan terdapat kontak yang dihubungi.

Selanjutnya faktor konfirmasi menjadi indikator yang dapat melihat keabsahan hasil penelitian. Penelitian ini menyajikan data dalam kerangka pemikiran yang menegaskan obyektivitas. Berkaitan dengan subyek penelitian, peneliti juga menyimpan akses kontak untuk konfirmasi lebih lanjut berupa data yang dimiliki peneliti.

Terakhir, penelitian ini juga menjunjung aspek otentitas. Peneliti mengacu pada originalitas dan keaslian dalam penelitian dengan berusaha semaksimal mungkin menyajikan data dan hasil penelitian berupa cerminan dari subyek penelitian.