

### **BAB III**

## **TEMATIKAL, DESKRIPSI TEKSTURAL, DAN DESKRIPSI STRUKTURAL**

Dalam bab ini, peneliti menguraikan temuan – temuan penelitian menggunakan pendekatan fenomenologi yang berupa pengalaman interaktif pemain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* menggunakan karakter *Quiet* sebagai *buddy*. Temuan penelitian dalam penelitian fenomenologi ini dijabarkan dalam deskripsi pengalaman masing masing informan, baik dalam deskripsi tekstural maupun struktural.

Deskripsi tekstural adalah penjelasan dari pengalaman setiap informan yang peneliti dapatkan melalui pengambilan data melalui wawancara. Deskripsi tekstural kemudian digabungkan dengan variasi imajinasi, kerangka rujukan, dan struktur makna menjadi deksripsi struktural.

Dalam bab ini, peneliti memaparkan data berdasarkan hasil wawancara yang telah dianalisis secara teliti. Dari hasil wawancara yang telah direduksi dan dieliminasi kemudian disusun dan dinarasikan. Data mengenai pengalaman tersebut kemudian dikelompokkan dalam beberapa katagori yaitu:

1. Pengetahuan dan Intensitas Bermain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*
  - a. Intensitas bermain
  - b. Pengetahuan akan permainan
  - c. Motif memilih permainan
2. Pengalaman Interaktif Pemain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*
  - a. Motif pemilihan *buddy Quiet*
  - b. Pengalaman bermain
  - c. Fitur kamera dalam permainan
  - d. Pencarian informasi akan *Quiet*
3. *Post Experience* bermain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*
  - a. Realitas yang didapat dari karakter *Quiet* dengan wanita di dunia nyata
  - b. Adiksi dalam menggunakan *buddy Quiet*
  - c. Efek proteus terhadap karakter dalam permainan.

Sebanyak 6 informan yang terdiri dari 3 informan pria dan 3 informan wanita menjadi subyek penelitian dalam penelitian ini. Masing – masing informan diwawancara oleh peneliti dan hasil wawancaranya menjadi data untuk dianalisis dengan katagori seperti yang telah dijabarkan diatas.

No	Nama	Jenis Kelamin	Usia	Pekerjaan	Keterangan
1	Dicky Muhammad	Laki - Laki	22 tahun	Mahasiswa	Informan 1
2	Toni Mahameru	Laki – Laki	23 tahun	Freelance	Informan 2
3	Prasetya N	Laki - Laki	20 tahun	Mahasiswa	Informan 3
4	Ayu Diah Adnyani	Perempuan	22 tahun	Mahasiswa	Informan 4
5	Amalia Soraya	Perempuan	22 tahun	Karyawan Swasta	Informan 5
6	Bidara Maha Citra	Perempuan	21 tahun	Mahasiswa	Informan 6

**Tabel 3.1 Data Informan Penelitian**

### 3.1 DESKRIPSI INFORMAN

#### **Informan 1: Dicky**

Informan 1 merupakan seorang lelaki asal Medan yang saat ini sedang merantau di Bandung, Jawa Barat. Dalam wawancara yang dilakukan melalui tatap muka, ia menceritakan kepada peneliti mengenai pengalamannya dalam bermain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Informan selama ini lebih memilih bermain genre permainan *role playing game* seperti *Divinity: Original Sin II*, *Dungeon and Dragons*, dan informan juga telah mengenal permainan dengan basis *shooters* dengan genre *battle royale*. Sehingga ini adalah pengalaman pertamanya memainkan permainan *shooters adventure*.

### **Informan 2: Toni**

Informan 2 merupakan seorang pekerja lepas yang saat ini berdomisili di Purwakarta. Dalam wawancara yang dilakukan dengan peneliti melalui media pesan singkat, informan menceritakan pengalamannya dalam bermain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Dalam pemilihan genre permainan yang ia mainkan, ia lebih berfokus pada permainan yang menarik seperti permainan baru yang sangat populer setiap tahunnya. Selain itu ia lebih memilih jenis permainan yang dapat dimodifikasi untuk merasakan sensasi lain dalam bermain.

### **Informan 3: Pras**

Informan 3 merupakan seorang mahasiswa asal Bandung yang sedang menempuh pendidikan di sebuah perguruan negeri di Bali. Melalui wawancara mendalam dengan informan, peneliti bertemu dengan informan di sebuah tempat makan di daerah Denpasar dimana informan menceritakan pengalaman bermain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* kepada peneliti. Sebagai seorang *gamer* sejak ia masih di bangku sekolah dasar, ia sering bermain dengan permainan bergenre *fighting* seperti Tekken dan Bloody Roar. Selain genre *fighting*, ia menggemari serial Bayonetta dengan genre *hack and slash*. Kesamaan dari kedua genre tersebut adalah adanya karakter perempuan yang unik dari permainan yang ia mainkan.

#### **Informan 4: Ayu**

Informan 4 merupakan seorang perempuan asal Bali yang kini sedang menjalani perkuliahan di perguruan tinggi swasta di Bali. Melalui wawancara mendalam dan bertemu langsung dengan informan, peneliti bertemu di rumah informan di daerah Nusa Dua. Melalui wawancara tersebut informan bercerita mengenai pengalamannya bermain MGSV: TPP. Sebelumnya ia hanya memainkan genre permainan *shooter adventure* tanpa adanya unsur *stealth* di dalamnya, seperti serial Resident Evil. Kekagumannya dengan pembuat permainan yaitu Hideo Kojima mendorongnya untuk mencoba permainan ini.

#### **Informan 5: Amalia**

Informan 5 merupakan seorang karyawan swasta yang bekerja di daerah Kuta, Bali. Peneliti bertemu dengan informan setelah informan selesai bekerja untuk diwawancarai secara mendalam mengenai pengalaman informan selama bermain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Ia tidak pernah membedakan jenis permainan yang dapat dimainkan berdasarkan gender, sehingga setiap orang dapat memainkan permainan apa saja. Baginya, genre permainan *adventure open-world* dapat dimainkan lebih lama dibandingkan dengan genre yang lain seperti serial *Grand Theft Auto* yang sangat ia gemari. Kesamaan genre yang biasa ia mainkan dengan *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* menjadi alasan memainkan permainan ini.

## **Informan 6: Dara**

Informan 6 merupakan seorang mahasiswa asal Bali yang kini masih menuntut ilmu di sebuah perguruan tinggi negeri di kota Malang. Saat peneliti menghubungi informan, ia bersedia untuk diwawancarai secara langsung ketika informan sedang berlibur dari rutinitas kuliah. Tidak pernah memainkan genre *adventure* sebelumnya, ia justru tertarik dengan *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* karena adanya interaksi dengan pemain lain. Sebelumnya ia hanya memainkan genre permainan tertentu, yaitu MMORPG dan MOBA yang sangat berbeda dari segi *gameplay* dengan MGSV: TPP. Walau begitu, ia tetap selalu *up to date* mengenai informasi terkini jenis permainan yang populer dimainkan.

## **3.2 TEMATIKAL**

### **3.2.1 Tujuan Bermain**

Sebagai permainan yang berbeda dibandingkan dengan permainan lainnya, *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* menjadi pilihan bagi para informan untuk mencoba hal yang baru. Informasi akan permainan didapatkan dari berbagai sumber seperti orang terdekat dan internet yang akhirnya meningkatkan rasa penasaran para informan untuk memainkan permainan ini. Selain itu adanya unsur – unsur menarik lainnya di dalam permainan juga meningkatkan rasa ingin tahu yang akhirnya membuat para informan untuk mencoba memainkan permainan MGSV: TPP ini.

### **3.2.2 Pengetahuan akan Permainan**

Para informan pada dasarnya tidak mengetahui asal muasal permainan ini. Mereka baru mengetahui eksistensi permainan ini setelah adanya *The Phantom Pain* dan banyaknya pembahasan mengenai permainan di dunia maya. Sehingga para informan tidak pernah memainkan permainan sebelumnya dari franchise ini. Namun para informan aktif mencari tahu akan permainan sebelum memainkannya. Baik dalam segi cerita keseluruhan permainan, aktor dan aktris yang ikut serta dalam pembuatan permainan, serta permainan lain yang juga dibuat oleh developer permainan yang sama.

### **3.2.3 Pengalaman Bermain**

Seluruh informan merasakan adanya flow permainan yang imersif, dimana para informan merasa waktu berjalan begitu cepat selama bermain. Mereka menghabiskan waktu 4 hingga 12 jam dalam sehari untuk memainkan misi yang ada. Sebagai permainan bergenre *stealth* pertama yang informan mainkan, adanya tantangan baru yang dirasakan selama menjalankan misi agar tidak diketahui musuh. Cerita yang kompleks dan padat membuat para informan betah berlama – lama bermain untuk menyelesaikan misi – misi yang diberikan.

### **3.2.4 Pemilihan *Buddy Quiet***

Seluruh informan memilih *buddy Quiet* karena rasa penasaran dari apa yang mereka ketahui di internet. Baik dalam video promosional dan website –

website lain yang kerap membahas karakter *Quiet* ini. Para informan ingin mengetahui bagaimana performa *Quiet* sebagai *buddy* dalam permainan. Beberapa informan telah mengetahui bagaimana cara mendapatkan *buddy* ini, dan beberapa informan lain hanya mengikuti alur cerita yang ada hingga akhirnya bertemu secara tidak sengaja dengan *Quiet* selama menjalankan misi. Para informan juga merasakan kemudahan dalam menyelesaikan misi selama menggunakan *buddy Quiet* dibandingkan dengan *buddy* yang lain.

### **3.2.5 Interaksi dengan Sesama Pemain**

Selama para informan memainkan permainan ini, mereka berinteraksi dengan sesama pemain. Baik yang ditemui melalui internet dan group di sebuah situs, dan juga orang terdekat yang juga memainkan permainan ini. Beberapa informan kerap membagikan informasi yang dimilikinya secara online dan berkontribusi langsung di dalam sebuah kelompok tersebut.

## **3.3 DESKRIPSI TEKSTURAL PENGETAHUAN DAN INTENSITAS BERMAIN *METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN***

### **3.3.1 Pengetahuan dan Intensitas Bermain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* Informan 1**

Menurut informan, ia telah memainkan permainan ini sejak bulan November 2015, dua bulan setelah peluncuran permainan originalnya. Walaupun responden tidak membeli permainan ini secara langsung, namun ia tertarik dengan permainan ini berdasarkan banyaknya pembahasan mengenai



permainan ini di Youtube dan Twitch dimana informan selalu akses. Informanpun tidak memainkan serial dari permainan ini karena dahulu ia tidak begitu menyukai genre permainan ini. Informan mengaku tidak kesulitan dalam mengikuti alur cerita permainan, namun ia kurang mengerti hubungan antar karakter dalam permainan.

Dalam sehari, informan bermain selama 6 hingga 7 jam. Informan sendiri terkadang sulit mengontrol waktu bermain. Walaupun begitu, ia tetap fokus kepada kegiatan perkuliahannya dan memperhatikan kesehatannya dengan tidak bermain setiap hari. Sehingga informan hanya menghabiskan 2 hingga 3 hari dalam seminggu untuk bermain. Butuh waktu 2 hingga 3 bulan bagi informan untuk menyelesaikan permainan tersebut dengan 100% *completion*.

Motif mengapa informan memainkan permainan ini adalah karena permainan ini merupakan permainan yang sangat menonjol dibandingkan permainan lainnya, baik dari segi grafik yang ditawarkan dalam permainan, dan juga sebagai salah satu permainan yang diusung oleh developer permainan terkenal Hideo Kojima. *Quiet* juga menjadi salah satu alasan mengapa informan memainkan permainan. Banyaknya pembahasan mengenai permainan ini mendorong informan untuk mencobanya sendiri bagaimana isi dari permainan ini.

### **3.3.2 Pengetahuan dan Intensitas Bermain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* Informan 2**

Informan sendiri mulai bermain permainan ini sejak bulan September 2016. Dimana ia mengetahui informasi mengenai permainan ini sejak banyaknya pembahasan di platform berita seputar *game* seperti *GameSpot*, *IGN*, dan *Kotaku*. Pembahasan yang dibaca oleh informan pun berkisar mengenai *gameplay* permainan yang akhirnya ia membaca artikel mengenai *Quiet*. Akhirnya responden pun mulai tertarik dengan karakter *Quiet* karena baginya pembahasan mengenai *Quiet* cukup banyak dan sering diekspos oleh media tersebut.

Ia mengetahui serial dari permainan ini sejak permainan ini rilis di platform PlayStation 1 dan juga handphone dengan OS Symbian. Namun informan tidak memainkannya karena permainan tersebut tidak terlalu terkenal. Informan juga tidak kesulitan dalam mengertikan cerita dalam permainan. Namun ia juga merasakan kesulitan dalam mengenali beberapa karakter dalam permainan. Sehingga ia mencari informasi tentang permainan sebelumnya dan juga plot cerita permainan sesuai dengan timeline cerita. Informan menemukan bahwa permainan yang baru rilis di bulan September 2015 ini bukanlah serial akhir dari timeline *Metal Gear*, namun merupakan plot di tengah serial sebelumnya. Dengan mengikuti grup pemain *MGSV: TPP* di website *Kaskus*, informan mencari informasi mengenai plot cerita permainan.

Dalam satu minggu, informan menghabiskan waktu 3 hingga 4 jam. Terkadang ia tidak hanya berfokus kepada misi utama, namun sesekali ia mengerjakan misi sampingan ataupun mencari sumber daya yang dibutuhkan dalam permainan. Namun informan sangat intense memainkan permainan dimana ia bermain setiap harinya. Informan mengaku ia baru berhenti bermain ketika matanya terasa lelah dan tidak ada batasan waktu dalam bermain selama ia masih kuat untuk bermain

Motif informan bermain adalah ia suka mencoba permainan – permainan yang baru. Terutama apabila permainan tersebut terdapat karakter wanita. Informan menyebutkan beberapa permainan yang memiliki karakter wanita didalamnya yaitu Bayonetta dan Dead or Alive. Baginya permainan yang memiliki karakter wanita yang memiliki material istri (waifu material) adalah permainan yang menarik. Informan juga suka mencari karakter wanita yang dapat dijadikan istri / *waifu* di dalam permainan. Hal ini juga menjadi salah satu motif informan memainkan permainan MGSV: TPP ini.

### **3.3.3 Pengetahuan dan Intensitas Bermain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* Informan 3**

Dari obrolan dengan temannya, informan mulai mencari informasi mengenai permainan ini di internet yaitu Youtube. Disana, ia melihat bagaimana *gameplay* yang ditawarkan oleh permainan dan menemukan video promosional Metal Gear yang ditampilkan di ajang E3 2015 lalu. Melihat banyaknya orang yang antusias dan menunggu peluncuran

permainan, ditambah dengan review positif dari pemain lain, ia tertarik hingga akhirnya ia menaruh dalam daftar wishlist permainan di platform Steam. Hingga akhirnya sekitar tahun 2016 ia memutuskan untuk membeli permainan ketika permainan tersebut diskon sebagai cara dari informan untuk menggunakan barang yang tidak bajakan dan membeli permainan aslinya.

Metal Gear The Phantom Pain merupakan serial pertama yang dimainkan oleh informan. Bahkan permainan ini merupakan permainan pertama dengan genre *stealth* yang ia mainkan. Dalam seminggu, informan bermain setiap hari dengan intensitas waktu yang dihabiskan selama 10 hingga 12 jam dalam sehari. Ia hanya mengambil jeda untuk istirahat hanya untuk keperluan mandi dan makan.

Motif mengapa informan memainkan permainan ini adalah kekagumannya dengan model permainan yang seperti film. Ia melihat permainan ini berbeda dengan permainan lain yang baginya terlihat seperti film ketika membuat video promosional. Selain itu, model permainan yang menggunakan *Third Person Shooter* memudahkannya dalam bermain. Dibandingkan dengan permainan *shooter* lainnya dengan model *First Person Shooter* yang membuat informan merasa pusing apabila bermain cukup lama. Dari video promosional itulah yang membuat informan mengetahui akan sosok *Quiet*. Sosok *Quiet* yang keren membuatnya tertarik. Terlebih lagi sebagai heroine baru dalam dunia permainan, ia memaklumi bahwa sorotan dari permainan ini menjurus kepadanya. Sebagai permainan

dengan *storybased gameplay*, membuat permainan ini memiliki *timeplay* yang cukup lama. Informan juga menyatakan ketertarikannya dengan permainan dengan model strategi. Sehingga, hanya permainan ini yang ia mainkan dengan serius dibandingkan dengan permainan lainnya.

### **3.3.4 Pengetahuan dan Intensitas Bermain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* Informan 4**

Informan mulai bermain sekitar bulan Desember 2015, 3 bulan setelah peluncuran permainan originalnya rilis di pasaran. Motifnya adalah untuk menunggu permainan versi bajakannya rilis agar ia bisa memainkannya. Walaupun begitu, ia masih memainkannya hingga saat ini apabila ia merasa bosan dengan permainan lainnya. Terkadang ia mengulang beberapa misi dengan tujuan meningkatkan skor dari yang ia mainkan dahulu.

Pembahasan di platform portal berita di Instagram mendorong informan untuk mencari tahu lebih dalam mengenai permainan ini. Disana ia melihat banyaknya post yang membahas permainan ini. Dari sanalah informan langsung mengunduh permainan. Informan sempat menunggu beberapa bulan setelah peluncuran agar dapat mengunduh secara percuma. Banyaknya meme yang muncul di platform Instagram membuat informan ingin mencoba permainan tersebut. Tidak memainkan serial sebelumnya tidak membuat informan berhenti untuk mencoba permainan. Sebelumnya informan hanya mengaku memainkan permainan dengan genre shooter biasa.

Informan bermain setiap hari kecuali apabila ada tugas kuliah yang harus ia kerjakan. Dalam sehari, ia menghabiskan waktunya selama 6 jam. Sesekali ia bermain secara *intense* dengan memainkan misi utama yang seringkali menghabiskan waktu lebih lama dibandingkan dengan memainkan *side mission*. Motif informan memainkan permainan ini dibandingkan permainan lainnya adalah genre permainan yang unik baginya. Dibandingkan dengan permainan lain yang ia mainkan sebelumnya, tidak banyak usaha yang informan keluarkan untuk menjalankan misi dalam permainan. Ia mengaku lebih mudah apabila pendekatan yang digunakan adalah langsung menuju target dengan membunuh siapapun yang menghalangi. Baginya, permainan ini lebih menantang dengan menggunakan teknik yang lebih ekstra untuk mendapatkan skor tertinggi. Informan juga kagum dengan sang pembuat permainan yaitu Hideo Kojima yang ia ketahui sebagai salah satu developer yang menciptakan sekuel Resident Evil. Sebagai salah satu permainan yang ia sukai, maka informan juga penasaran dengan permainan yang ia ciptakan satu ini.

### **3.3.5 Pengetahuan dan Intensitas Bermain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* Informan 5**

Informan sendiri terbilang baru dalam memainkan permainan ini, dimana ia baru mulai bermain pada bulan Maret 2016. Mulanya, ia diberitahu oleh temannya yang juga menyukai jenis permainan yang sama

sepertinya. Ia tertarik karena seluruh obrolan mengenai permainan ia lakukan bersama temannya tersebut. Atas dorongan tersebut, informan mulai mencari tahu informasi akan permainan MGSV ini. Informan sendiri tidak akan mengetahui adanya genre permainan ini apabila ia tidak dikenalkan oleh temannya terlebih dahulu. Sehingga permainan ini merupakan permainan Metal Gear dan permainan dengan genre *Action Stealth* pertama yang ia mainkan.

Informan sendiri sebenarnya lebih menyukai permainan dengan genre Adventure seperti serial *Grand Theft Auto*. Namun karena informasi yang diberikan oleh temannya tersebut, ditambah dengan banyaknya penggemar tersendiri dari serial ini, ia semakin penasaran dengan bagaimana permainan ini sesungguhnya. Ditambah dengan fitur *open world* yang memungkinkan informan untuk menjelajah membuatnya semakin ingin mencoba. Walaupun ia tidak mengetahui dan tidak memainkan sekuel sebelumnya dari permainan Metal Gear, namun ia tetap optimis bahwa ia dapat mengikuti permainan dan jadi mengetahui hal baru dari permainan tersebut.

Setiap hari, informan menghabiskan waktu hingga 4 jam sehari. Ia mengaku sering kali ia dimarahi oleh orang tuanya ketika ia bermain *game* terlalu lama. Walaupun durasi bermain ia nyatakan terlalu sebentar, namun dengan memainkannya setiap hari membantunya untuk tetap berada dalam alur cerita permainan. Motif mengapa informan bermain setiap hari adalah karena untuk mempertahankan '*feel*' yang muncul selama bermain. Menurutnya, apabila ia berhenti bermain dengan jeda 1 hingga 2 hari, ia

merasa akan melupakan 'feel' yang dibangunnya untuk menyelesaikan permainan tersebut.

Motif informan memainkan permainan tersebut adalah sebagai salah satu genre favoritnya, adventure memiliki waktu bermain yang cukup panjang dibandingkan dengan genre lainnya. Pada awalnya, informan merasa permainan ini akan membosankan dimana ia harus mengendap endap dalam melawan musuh yang dihadapi. Namun semakin informan mainkan, ia semakin merasakan keseruan dalam bermain. Baginya, cerita dan *gameplay* yang diberikan tidak terlalu membingungkan dimana ia tidak perlu memainkan sekuel sebelumnya untuk mengertikan jalan ceritanya. Penjelasan setiap karakter selalu ada setiap kali karakter tersebut muncul dalam permainan. Banyaknya strategi yang dibutuhkan untuk bermain membuat permainan semakin padat.

### **3.3.6 Pengetahuan dan Intensitas Bermain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* Informan 6**

Informan sendiri juga merupakan pemain baru yang memainkan *game Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* ini, dimana informan bermain pada bulan April 2016 yang akhirnya baru ia mainkan kembali pada bulan Juni 2016 setelah ia libur dari rutinitas perkuliahannya. Ia mengetahui informasi akan permainan ini dari orang terdekatnya yaitu kekasihnya yang mengenalkannya pada permainan ini. Diikuti dengan mencari informasi tambahan dari YouTube, ia melihat bahwa permainan tersebut memiliki



grafik yang sangat bagus. Informan akhirnya memutuskan untuk bermain setelah ia mengetahui bahwa adiknya juga memainkan permainan tersebut.

Pengetahuan informan akan permainan ini masih minim, informan sendiri tidak mengetahui eksistensi dari permainan ini. Sebagai salah satu franchise permainan yang terkenal, ia hanya mengetahui segelintir permainan yang memiliki sekuel, salah satunya adalah Resident Evil. Baginya juga permainan ini merupakan *game* yang tidak biasa ia mainkan. Ia sendiri lebih memilih memainkan permainan dengan jenis *game* online dan *role playing*. Saat inipun informan lebih memilih permainan dengan jenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang baginya dapat berinteraksi langsung dengan pemain lain.

Dalam seminggu, informan hanya bermain sebanyak 3 hingga 4 hari. Dan dalam satu hari, ia menghabiskan waktu hingga 5 jam sekali bermain. Ia sendiri kesulitan mengatur waktu bermain permainan yang berbasis *offline*. Baginya *game* jenis *offline* dapat ia mainkan sesuka hatinya. Dibandingkan dengan *game online* dengan system *cooperative* yang hanya ia mainkan selama 1 – 2 jam tergantung dengan orang lain yang ikut serta.

Walaupun genre permainan ini berbeda dari permainan yang biasanya ia mainkan, motif informan memainkan permainan ini adalah adanya kebutuhan untuk berinteraksi dengan pemain lain dalam permainan. Selain itu permainan ini juga mendukung fitur *online* yang memungkinkan informan untuk dapat berkompetisi dengan pemain lain, terutama dalam misi FOB. Selain itu permainan ini tidak mendukung fitur *pay-to-win* atau

membayar untuk menang, sehingga pemain tidak perlu mengeluarkan uang untuk mendapatkan senjata maupun kekuatan. Walaupun awalnya informan merasa takut dengan spesifikasi yang dibutuhkan untuk bermain harus spesifikasi yang tinggi karena grafik permainan yang sangat bagus, namun setelah ia mencoba sendiri dan tidak adanya *drop framerate*, ia semakin tertarik untuk memainkannya.

### **3.3.7 Composite Pengetahuan dan Intensitas Bermain *Metal Gear Solid***

#### ***V: The Phantom Pain***

Berdasarkan penuturan para informan, peneliti melihat adanya pengaruh baik dari paparan permainan ini di media sosial maupun pemberitaan di internet dan juga adanya pengaruh dari orang terdekat informan yang akhirnya mendorong mereka untuk memainkan *Metal Gear Solid V* ini. Dari keenam orang informan, informan 1 dan informan 4 adalah pemain yang telah lebih dulu bermain dibandingkan dengan informan lainnya. Mereka melihat bagaimana populernya permainan ini ketika awal mula peluncurannya. Sehingga mereka tertarik untuk melihat bagaimana permainan ini sesungguhnya.

Seluruh informan tidak pernah memainkan sekuel sebelumnya, dan beberapa informan tidak mengetahui adanya genre permainan *action stealth*. Hal ini menunjukkan bahwa permainan ini unik bagi para informan. Mereka tidak pernah mengetahui waktu pasti yang dihabiskan untuk bermain, namun mereka memperkirakan durasi bermain sesuai dengan kemampuan

setiap informan. Informan menghabiskan waktu mulai dari 3 hingga 12 jam dalam sehari untuk bermain. Beberapa informan memiliki waktu jeda ketika bermain dalam seminggu dimana ia hanya bermain sebanyak 2 hingga 4 hari saja, sedangkan informan 2, 3, 4, dan informan 5 memilih untuk bermain setiap hari. Alasannya adalah untuk mempertahankan *flow* dari permainan dan memudahkan informan untuk tetap mengingat dan mengikuti cerita, mengingat para informan tidak pernah memainkan sekuel sebelumnya.

Bagi para informan, motif dalam memainkan permainan ini beragam, namun hal yang sama dirasakan oleh para informan ialah permainan ini merupakan permainan yang unik, dimana dibutuhkan strategi yang lebih banyak dan rumit dibandingkan dengan permainan genre *action shooter* biasa. Selain itu grafik yang sangat bagus juga menjadi salah satu motif mengapa permainan ini sangat diidamkan, penampilan baik cutscene dan karakter unggulan juga muncul dengan sangat halus. Peran Hideo Kojima dibalik layar pembuatan permainan juga diketahui oleh beberapa informan. Hal inilah yang membuat permainan ini menarik minat para informan untuk dimainkan.

### **3.4 DESKRIPSI TEKSTURAL PENGALAMAN INTERAKTIF PEMAIN**

#### ***METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN***

##### **3.4.1 Pengalaman Interaktif Pemain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* Informan 1**

Setiap permainan tentu memiliki sebuah hal yang paling ditonjolkan, terutama dalam masa promosi, baik dalam hal karakter dalam permainan, *gameplay*, maupun fitur yang tersedia. Informan 1 telah mengetahui apa yang paling *stand out* dalam permainan MGSV ini karena ia cukup aktif mengikuti perkembangannya dalam platform berita online mengenai *game*. Banyaknya portal berita yang membahas mengenai karakter *Quiet* membuat informan semakin penasaran dengan permainan. Genre *open world* juga menjadi salah satu fitur yang ditawarkan permainan membuat permainan ini memiliki *play time* yang lama untuk dinikmati. Informan juga merasakan sistem *buddy* yang ditawarkan membantunya dalam permainan, dibandingkan dengan permainan lain dimana informan tidak diberikan pilihan dalam memilih asisten dalam permainan.

Rasa tertarik yang informan rasakan menjadi salah satu motif mengapa informan menggunakan *buddy Quiet*. Dalam permainan ia melihat performa *Quiet* dirasa cukup baik dan berguna dalam menjalankan misi. Informan juga merasa lebih mudah menggunakan *buddy Quiet* dibandingkan *buddy* lainnya, dan juga gaya bermainnya cocok apabila menggunakan *Quiet* selama menjalankan misi. Baginya, adanya *Quiet*

sebagai *buddy* dapat memuaskan rasa penasarannya akan *Quiet* dan juga adanya *easter egg* dikala ia sedang berada di ACC sambil mempersiapkan misi.

*“Apalagi kalau di base yang luas kan aku agak susah kalo mau culik tiap soldier satu – satu jadi kadang pake Quiet langsung aja terobos semuanya nanti dia yang ngurus. Dia juga bisa jadi pengalih perhatian kalau nyerang, jadi pas aku nyerang, terus ketahuan, nah kan Quiet tuh yang ngurusin sisanya. Yaudah ntar semua musuh bakalan fokus ke dia dan aku bisa tinggal masuk ke base gitu hehehe. Kalau dibandingin sama D-Dog, kurang aja dipakai untuk infiltrasi misi walau sebenarnya D-Dog itu lebih enak dipakai. Kan dia bisa tuh detect musuh plus tanaman sekitar sama tahanan.”*

Dengan *play time* selama 7 jam dalam sehari, informan merasakan sensasi imersif permainan, dimana ia tidak merasa bahwa ia bermain cukup lama setelah menjalankan misi. Baginya, mengerjakan satu misi membutuhkan strategi yang tepat dan waktu yang banyak agar mendapatkan skor yang maksimal. Ia mengaku banyak hal yang lucu baginya selama bermain, baik dari penyamaran yang terbongkar setelah menghabiskan waktu yang lama mengendap – endap, dan juga salah mengambil jalan masuk. Hal tersebut menjadi alasan mengapa ia cukup lama menghabiskan waktu bermain. *Quest* untuk merekrut *Quiet* merupakan misi yang cukup sulit baginya karena ia kesulitan untuk mendapatkan posisi yang tepat untuk menembak dan menghindari dari serangan kritikal yang diberikan *Quiet*. Hal tersebut tidaklah membuatnya berhenti bermain, sebaliknya informan merasa bahwa itu adalah tantangan buatnya.

Penggunaan kontrol kamera dalam permainan yang mayoritas digunakan untuk *fan service* diluar *gameplay* baginya terkesan lucu namun

agak berlebihan. Walaupun ia adalah seorang pria, namun ia tetap menganggap hal tersebut tidak wajar apabila seorang wanita diperhatikan bagian tubuhnya. Menurutnya respon yang wajar adalah wanita tersebut semakin risih dan bukannya semakin menantang dengan mendekati bagian tubuh tersebut kepada orang tersebut. Beberapa *cutscene* ia rasa benar benar hanya untuk memberikan *fan service* kepada pemain, terutama dikala ia telah serius bermain dan merasa diberikan *reward* melalui *cutscene* tersebut. Dibalik semua itu, ia mengatakan bahwa kontrol kamera yang diberikan dalam *game* sesuai dengan permainan dan memberikan sensasi tersendiri untuk menikmati sinematik dalam permainan.

Informan sendiri tidak mencari informasi akan *walkthrough* permainan, baginya memainkan permainan tanpa menggunakan *walkthrough* akan menghindari resiko adanya *spoiler*. Ia hanya menggunakannya apabila ia tidak menemukan jalan keluar dari kesulitan yang ia alami. Informan lalu mencari tahu mengenai siapakah sosok *Quiet* ini, dan ia mengetahui bahwa model desain dari *Quiet* diambil dari karakter wanita asli. Selain mencari informasi mengenai *Quiet*, ia juga mencari informasi mengenai alasan *Quiet* meninggalkan Diamond Dogs di akhir permainan. Sehingga ia masuk ke dalam *fandom Quiet* untuk mengikuti diskusi dengan pemain lain mengenai motif *Quiet*. Ia berpikir bahwa itu merupakan salah satu pola pikir wanita yang tidak ia mengerti. Informan juga mengaku bahwa ia tidak secara langsung menemukan baik *fan art* maupun gambar *Quiet* ketika berpose, namun dengan mudah ia temukan

setiap ia memasukkan *keyword Quiet* dalam mesin pencarian. Informan sendiri juga tidak berkontribusi dalam *fandom* maupun diskusi dalam grup. Sesekali ia hanya menanyakan hal – hal yang menyulitkannya dalam misi tertentu ketika ia tidak menemukan informasi yang ia butuhkan dari YouTube.

### **3.4.2 Pengalaman Interaktif Pemain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* Informan 2**

Berdasarkan pengakuan informan 2 selama wawancara, ia sudah tertarik dengan karakter *Quiet* sejak ia melihat trailer permainan dalam acara *Electronic Entertainment Expo* atau yang dikenal dengan E3 tahun 2015 lalu. Sebagai ajang yang menampilkan jenis – jenis permainan yang akan rilis di tahun tersebut, informan selalu mengikuti perkembangan dunia permainan melalui ajang E3 ini. Dari sinilah ia mengetahui permainan MGSV dengan karakter *buddy* andalannya *Quiet*. Dalam trailer dimana *Quiet* sedang berlatih bersama dengan karakter utama Snake menjadi awal informan tertarik dengan *Quiet*. Walaupun ada 3 *buddy* lain yang dapat digunakan, ia tetap lebih memilih *Quiet* dibandingkan dengan D-Dog. Informan mengakui bahwa ia tertarik dengan karakter wanita dalam permainan. Baginya, ada kepuasan tersendiri dalam hal keindahan ketika melihat karakter *Quiet*. Pada misi terakhir dimana *Quiet* lebih memilih untuk meninggalkan *Mother Base*, informan mengaku merasa sangat hampa. Ia telah menghabiskan banyak waktu untuk menyelamatkan *Quiet*

namun ia lebih memilih untuk meninggalkan *Mother Base*. Setelah sempat berhenti bermain selama satu bulan, ia mendapatkan informasi mengenai update baru permainan yang dapat memungkinkan pemain untuk merekrut *Quiet* kembali sebagai *buddy* di platform Twitter.

Informan mengaku ia akhirnya memutuskan untuk membeli permainan tersebut secara legal dan menghabiskan jutaan GMP (mata uang dalam permainan) untuk merekrut *Quiet* kembali. Hal ini ia lakukan demi dapat menjalankan misi kembali bersama *buddy* tersebut. Setelah mengaku alasannya berhenti bermain adalah karena keluarnya *Quiet* dari *Diamond Dogs*, kini ia melanjutkan permainan dan mengulang beberapa misi hingga mencapai skor S. Informan juga mencoba beberapa modifikasi, salah satunya adalah mengubah karakter utama sendiri sebagai *Quiet*. Hal ini ia tunjukkan melalui *screenshot* dalam permainan yang ia bagi dalam galeri akun Steamnya. Selain itu ia juga ikut serta dalam grup MGSV di platform Steam dan membagi teknik yang ia gunakan untuk memodifikasi permainan kepada anggota grup tersebut. Sebagai rasa apresiasinya kepada *Quiet*, ia mengubah *nickname* dan foto akun Steamnya dengan nama dan foto *Quiet* sendiri.

Secara keseluruhan, pengalaman bermain informan 2 dalam MGSV dimulai dari adanya tujuan untuk mengetahui karakter *Quiet* lebih jauh. Selain itu ia terkesan dengan plot permainan yang sangat dalam dan kompleks. Baik dalam hal peperangan, politik, konflik, hingga taktik untuk menyelesaikan permainan dikemas dengan baik dalam permainan. Namun ia



merasa ada beberapa karakter yang kurang mendalam penceritaannya seperti Miller dan Ocelot. Baginya, sosok *Quiet* ini membekas baginya karena ia merasakan kesamaan sifat dengan dirinya. Apa yang dilakukan oleh *Quiet*, ia nyatakan seperti apa yang ia perbuat kepada orang terdekatnya dahulu yaitu mantan pacarnya. Tindakan *Quiet* tersebut sangat berarti dan ia merasakan adanya pengaruh emosional dari tindakan yang diambil oleh *Quiet*.

*” Memang yang bagiku bermakna itu si Quiet itu. Duh gimana ya, aku kaya berasa punya relasi soalnya yg dia lakuin itu kaya apa yang kulakuin dulu ke mantanku hehehe. Terutama yang pas dia milih pergi biar semuanya aman itu, temenku ada yang main bilangny pas scene itu biasa aja. tapi disitu aku sampe meneteskan air mata lelaki deh ahahaha jadi malu ceritanya. Jadi bagiku Quiet itu heroine yang entah kenapa jadi kaya relatable sama aku.”*

Diluar dari karakter *Quiet* yang berarti bagi informan sendiri, ia menganggap permainan ini cukup imersif melalui misi – misinya yang menantang. Beberapa kali informan berusaha mencari teknik bermain yang tepat untuk mendapatkan skor tinggi dalam permainan. Baginya, hanya permainan ini yang memenuhi kriteria permainan yang baik dalam hal *gameplay*, *heroine*, dan plot cerita.

Kontrol kamera dalam permainan yang juga menjadi salah satu fitur andalan dalam permainan ini merupakan hal yang dinanti oleh informan. Ia melihat banyaknya pemain lain yang membagikan pengalamannya berada di ACC (*Aerial Control Center*) ketika menunggu dengan *Quiet*. Selain informasi mengenai *Quiet*, ia menemukan hal lain dimana permainan ini memang menampilkan *easter egg* melalui kameranya. Penggunaan

teknologi *facial capture* untuk karakter *Quiet* memang membuat penggambaran dari karakter ini semakin mendekati realitas.

*“Jadi ya itu, kebetulan juga Stefanie orangnya bening, jadi nggak bisa dibilang juga kalo si Quiet ini waifu 2D ku ahahaha. Jadi asik aja sih kontrol kameranya ini kalo dipake pas waktu cutscene. Atau pas waktu dia lagi di penjara base, atau waktu dia peregangan di ACC.”*

Keaktifannya dalam forum maupun fandom lebih ia tekankan pada forum Indonesia, dimana ia sesekali membagi infonya kepada orang – orang mengenai modifier apa yang ia gunakan serta tips dalam melakukan misi FOB online. Beberapa hasil modifikasinya kerap ia bagikan di galeri akun Steamnya sehingga orang lain dapat melihat hasilnya juga. Kebanyakan dari hasil modifikasi yang ia bagikan adalah modifikasi karakter *Quiet* yang kini menjadi karakter utamanya.

### **3.4.3 Pengalaman Interaktif Pemain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* Informan 3**

Banyaknya *spotlight* mengenai karakter ini menjadi salah satu motif menggunakan *buddy Quiet* dalam setiap misinya. Awalnya informan hanya penasaran dengan banyaknya perbincangan akan karakter tersebut. Ia ingin mengetahui sejauh apakah karakter ini digunakan untuk keperluan *fan service* bagi pemain. Ia menyatakan bahwa memang teknik pengambilan gambar yang digunakann untuk menyorot *Quiet* berbeda dibandingkan dengan karakter lain. Baginya hal ini memang layak menjadi kontroversi mengingat genre permainan tidak seperti *gacha-based game* yang

mementingkan spotlight karakter tertentu untuk keperluan monetisasi dari pemainnya yang melihat karakter tersebut *waifuable* atau menarik. Namun setelah mengetahui bahwa memang itulah kebiasaan dari Hideo Kojima membuat permainan, ia memaklumi bagaimana karakter *Quiet* ditampilkan dalam permainan. Tidak hanya itu, setelah ia memainkan permainan lebih lanjut, ia merasakan adanya hubungan dengan karakter dalam hal perasaan bahwa ada yang menemani selama permainan.

*”Dan hmm setelah aku mainin lebih lanjut, aku lebih ngerasain chemistrynya sama Quiet daripada sama buddy lain, terutama kalo waktu kita di ACC (Aerial Command Center). Jadi kaya ada yang nemenin sepanjang permainan aja. Kalo nggak ada dia rasanya kaya sepi sendirian gitu.”*

Baginya, karakter *heroine* yang memiliki sense *Femme Fatale* sangat menarik buatnya. Ia juga menyatakan bahwa ada karakter yang demikian juga di dalam permainan lain dan hal ini menjadi hal yang menarik untuk dibahas dengan teman – temannya ketika bertemu. Hal ini merupakan permasalahan selera pria mengenai karakter wanita tertentu.

Pengalaman informan dalam bermain MGSV membuatnya hanyut dalam cerita hingga akhirnya informan sulit berhenti bermain karena selalu penasaran dengan kelanjutan cerita dari permainan. Perkembangan karakter yang berbeda dari permainan lainnya, misi yang dapat dinikmati dan tidak repetitive, dan adanya tantangan baru disetiap misinya menjadi hal yang terkesan baginya dalam permainan tersebut.

Sama seperti halnya informan sebelumnya, informan 3 merasa control kamera yang dapat digunakan di dalam ACC sangat memanjakan mata. Ia

sering menggunakannya untuk mengambil gambar hingga membuat video singkat dengan *Quiet* di dalamnya dan menampilkannya di akun Steam miliknya. Adanya respon dari *Quiet* ketika informan memperhatikannya terlalu lama selalu membuatnya terkesima.

*“Aku suka aja ada easter egg nya waktu mainin kontrol kamera. Kukira cuma sekedar zoom in atau zoom out aja, tapi ada responnya kalau kita lihat agak lama. Makanya sempet heran pas aku scroll di 9Gag kok bisa begitu gayanya Quiet. Pas tau caranya ya aku save langsung buat bikin GIF di grup temen – temenku.”*

Informan sendiri tidak banyak berkontribusi dalam fandom internasional, walaupun begitu ia cukup aktif mencari informasi tentang *Quiet*. Ia takut berinteraksi dengan orang luar karena keterbatasannya menggunakan bahasa Inggris. Ia hanya dapat berbagi dengan sesama orang Indonesia melalui forum dari grup yang ia temui di Kaskus dan juga Steam. Selain itu ia hanya membaca tips tertentu dan juga mencari gambar *fan art* yang dibagikan melalui *DevianArt*.

#### **3.4.4 Pengalaman Interaktif Pemain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* Informan 4**

Informan 4 tidak tahu kapan ia akan mendapatkan akses *buddy Quiet*, sehingga ia menggunakan *buddy D-Dog* hingga akhirnya ia berhasil melewati misi 11. Setelah mendapatkan *buddy Quiet*, ia merasa misi yang dijalankan lebih mudah. Walaupun ia mengetahui ada beberapa kekurangan dari *Quiet*, ia tetap menggunakannya untuk keperluan eksekusi secara langsung. Banyak yang menyatakan bahwa *Quiet* adalah karakter yang

'unik' dan 'seksi', namun informan berusaha untuk mengesampingkan pernyataan tersebut hingga ia melihatnya sendiri. Munculnya meme di website 9Gag dan juga video yang menampilkan cuplikan permainan membuat informan lebih memilih bermain MGSV. Pertimbangan bahwa permainan ini masih booming memudahkannya untuk mencari informasi kepada orang lain apabila ia membutuhkannya. Informan hanya ingin membuktikan apakah *Quiet* hanya ditampilkan sebagai pemanis belaka dalam permainan. Disanalah ia mengetahui adanya signifikansi *bond meter* pada setiap *buddy*, khususnya *Quiet*. Semakin tinggi *bond meter* yang didapat, maka *Quiet* akan menampilkan respon apabila ia diperhatikan terlalu lama.

*“Kukira awalnya hasil mod atau apa gitu, soalnya pas aku baru bisa nge misi bareng, dia nggak ada gerak yang aneh aneh. Jadi yaudah kukira itu semua boongan. Eh ternyata ada yang namanya bond meter, dan kalau bondnya semakin full, dia semakin menjadi jadi hehe, jadi ya ternyata memang beneran fiturnya begitu. Tapi karena memang dia enak dipakai, jadi ya keterusan aja pakai buddy Quiet.”*

Pengalaman bermain informan yang berawal dari mengisi waktu senggang membuat ekspektasinya terhadap permainan ini rendah. Namun ketika informan bermain, ia harus berusaha agar tidak terlihat oleh musuh. Informan cukup sedih karena ia tidak memiliki teman perempuan yang dapat ia jadikan teman berbagi, terutama masalah yang ia hadapi dalam permainan ini. Walaupun begitu adanya halangan yang demikian informan tetap bermain hingga mencapai *completion* 100%. Tantangan dalam permainan tidak selalu sulit untuk dijalankan. Sedangkan *cutscene* permainan terasa seperti sedang menonton sebuah film. Transisi antara

permainan dengan *cutscene* terasa halus sehingga ia tidak hanya bermain, namun juga menikmati ceritanya. Baginya penampilan *Quiet* yang hampir memenuhi 80% isi dari permainan membuatnya penasaran mengenai cerita dan latar belakang dari karakter *Quiet* ini.

“*Walau bagiku Quiet ini rada geblek dan nggak masuk akal. Sebenarnya dia mah manusia pohon, harusnya warnanya ijo biar bisa fotosintesis ahahaha. Tapi secara keseluruhan aku suka ceritanya yang kadang nggak jelas dan suka klise biar panjang aja ceritanya, seberapa dalem mereka bikin karakter yang bagiku itu amazing banget detailnya, bahkan sampai teknologi motion capturenya yang detail banget.*”

Penggunaan kontrol kamera dalam permainan dirasa informan hanya untuk model *fan service* saja. Ia membandingkan dengan permainan lain seperti *NieR: Automata* yang baginya tidak secara ‘jelas’ menampilkan kamera kepada bagian tubuh tertentu. Baginya penggunaan kontrol kamera ini hanya menjustifikasi bahwa genre ini membutuhkan fitur tersebut dalam permainan. Mau tidak mau, informan harus melihat *cutscene – cutscene* yang ditampilkan. Ia merasa risih apabila *scene Quiet* muncul dan adanya pengambilan gambar yang *zoom in* kepada bagian tubuh tertentu. Awalnya informan merasa tidak nyaman harus melihat *scene – scene* tersebut, namun lama kelamaan ia semakin terbiasa dan tidak mpedulikan hal tersebut.

Informan mengikuti sebuah grup mengenai MGSV berawal dari perkenalannya dengan seseorang asal Inggris yang mengajaknya untuk ikut serta dengan grup yang dibuatnya. Disana ia berkenalan dengan banyak orang dari luar negeri dan banyak berinteraksi dengan anggota grup untuk menjalankan misi bersama. Disana ia juga melihat beragamnya pola pikir

dari anggota grup dan bagaimana mereka melihat permainan ini dari sudut pandang lelaki. Ia juga mendapatkan informasi mengenai *fandom* maniak dari *Quiet* di dalam situs Reddit. Namun ia sendiri tidak banyak berkontribusi dengan membagikan informasi yang ia ketahui. Ia hanya berinteraksi kepada anggota melalui grup chat mengenai latar cerita permainan yang ia tidak mengerti, terutama mengenai *Quiet*. Baginya *Quiet* yang memenuhi 80% isi permainan membingungkan baginya untuk mengerti maksud dan plotnya.

#### **3.4.5 Pengalaman Interaktif Pemain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* Informan 5**

Informan 5 merupakan informan yang pada awalnya tidak mengetahui apapun mengenai permainan ini sebelumnya, sehingga ia cukup terkejut ketika ia berjumpa dengan *Quiet* kedua kalinya. Pertemuan pertamanya di rumah sakit ketika permainan baru dimulai membuatnya berpikir bahwa karakter tersebut telah mati. Namun pertemuan selanjutnya di *Aabe Shiftap* dalam perjalanannya dalam misi mempertemukan informan dengan *Quiet* kembali. Perbedaan baju yang dikenakan *Quiet* membuat informan tidak mengenalinya hingga pada *cutscene* dimana Miller menyiksa dan mengintrogasi *Quiet*. Baginya, menggunakan *Quiet* sebagai *buddy* sangat banyak membantunya untuk melaksanakan beberapa misi. Kemampuan dalam menyerang dan senjata yang kuat menjadi keunggulan *Quiet* yang

digunakan informan. Cerita mengenai latar belakang karakter *Quiet* menjadi hal yang menarik di mata informan.

*“Lagian aku waktu itu penasaran sama ceritanya dia kok bisa kaya gitu, dan dia diceritakan sebagai Sniper yang mantep lah, sampai tentara Soviet takut sama dia. Jadi makai dia karena dia sangar gitu za.”*

Baginya, tidak ada keterkaitan secara emosional antara diri informan dengan karakter *Quiet*. Baginya, *Quiet* hanyalah seorang *buddy* yang banyak membantunya dan memiliki senjata yang lebih baik dibandingkan dengan *buddy* lain. Rasa ingin tahunya mengenai karakter ini dan apakah ada sesuatu hal yang hanya dicapai apabila menggunakan *Quiet* menjadi dorongan baginya untuk bermain. Hingga akhirnya ia endapatkan emblem butterfly yang dapat digunakan untuk merekrut *Quiet* kembali. Hal tersebut memuaskan rasa penasarannya akan permainan ini.

Keseluruhan permainan memiliki cerita yang padat. Map yang luas memungkinkan informan untuk menjelajahi setiap tempatnya. Ada beberapa hal yang mungkin menyulitkannya sebagai orang yang pertama kali bermain genre *stealth*. Informan menghabiskan waktu selama tiga hingga empat bulan untuk menamatkan permainan hingga 100%. Adanya tujuan dalam bermain, kebutuhan informan untuk mencari informasi tertentu, hingga adanya misi rahasia dalam permainan adalah hal yang ia rasakan selama bermain.

Sebagai permainan dengan grafik yang *high-end*, kemampuan permainan ini adalah mampu menstabilkan grafik tersebut dan tetap dapat berjalan dengan menggunakan computer maupun laptop dengan spesifikasi



menengah. Hal ini membuat informan kagum dengan permainan ini. Bagian transisi antara *cutscene* dengan *gameplay* sangat halus. Sisi pengambilan gambar yang digunakan terlihat seolah – olah ada seseorang yang mengambil gambar secara langsung layaknya sebuah film. Informan melihat sisi tersebut sebagai kehebatan dari permainan ini. Hal tersebut berubah seketika setelah *Quiet* datang, dimana bagi informan *cutscene* yang menampilkan *Quiet* terkesan menjijikkan. Bagi informan, sensasi tersebut seolah – olah ia sedang menonton adegan film dewasa. Banyaknya gerakan yang tidak perlu ditampilkan untuk karakter *Quiet* yang tidak memiliki pengaruh dalam permainan.

*“Cuma pas Quiet aja aku suka geli kalau nonton. Banyak gerakan yang nggak perlu lah. Ya pas bonus mandi lah, bonus kehujanan lah, bonus di helicopter lah, terlalu banyak bonus. Ya ga masalah sih itu baju begitu, kan karena dia bernafas lewat kulit. Cuma angle pas cutscenanya itu lho bikin gregetan. Rasanya pingin bilang ‘dih bempunya nggak besar besar amat lho nggak usah ngarah kesitu mulu napa’.”*

*Cutscene* yang menampilkan *zoom in* bagian tubuh tertentu *Quiet* yang terus menerus dan berulang – ulang membuat informan merasa risih untuk menonton hal tersebut. Namun ia lama – kelamaan merasa terbiasa dengan hal tersebut. Informan sendiri merasa takut apabila hal tersebut dapat mempengaruhi pola pikirnya hingga merubah dirinya menjadi seorang lesbian.

Dalam hal mencari informasi tertentu, informan sendiri menggunakan akun Instagram palsu yang digunakannya untuk mengikuti berita maupun info terbaru, baik dalam hal *game* maupun dalam hal fandom idolanya. Hal

ini dilakukannya untuk tetap mendapatkan informasi secara mendalam tanpa diketahui oleh teman maupun *follower* akun Instagram aslinya. Ia sendiri mencari informasi mengenai hubungan antar karakter dalam permainan MGSV tersebut. Selain itu ia juga membaca artikel mengenai permainan Metal Gear terdahulu dan membandingkan latar belakang *Quiet* dengan karakter antagonis di permainan sebelumnya. Menurut pernyataan informan, latar belakang *Quiet* tidak terlalu kompleks dan mendalam dibandingkan dengan karakter antagonis unit *Beauty and the Beast* dalam serial sebelumnya.

Namun ia sendiri menyatakan bahwa pendapatnya berbanding terbalik dengan fandom yang ia temukan di situs Reddit. Selain membahas *Quiet* dalam permainan MGSV, fandom tersebut juga membahas keterkaitan karakter *Quiet* dengan permainan selanjutnya yang kini sedang dikembangkan oleh Hideo Kojima berjudul *Death Stranding*. Dalam fandom tersebut, informan menemukan banyak fakta menarik yang masih menjadi perbincangan antar pengguna dalam fandom. Ia sendiri tidak berkontribusi dalam grup maupun fandom. Informan hanya mengumpulkan dan membaca informasi yang ia butuhkan.

#### **3.4.6 Pengalaman Interaktif Pemain *Metal Gear Solid V: The Phantom***

##### ***Pain Informan 6***

Kekaguman informan 6 terhadap karakter *Quiet* terlihat dari bagaimana ia menceritakan pengalamannya mengenai motif pemilihan

karakter tersebut. Ia sendiri mengagumi sifat *Quiet* yang misterius serta kemampuan bertarung yang hebat sejak awal ia mengetahui permainan ini. Sebagai pemula dalam genre permainan ini, ia mengakui mendapatkan kesulitan dalam mengerjakan misi seperti ia selalu diketahui oleh musuh. Ia semakin tertarik untuk bermain sejak ia bertemu dengan *Quiet* di misi 11. Hal tersebut telah ia nantikan sejak awal permainan. Ia menyadari bahwa posisi *Quiet* dalam permainan tersebut diperuntukkan untuk *fan service*. Sehingga wajar baginya dimana permainan ini menggunakan *Quiet* untuk meningkatkan semangat player laki – laki. Motif penggunaan *buddy Quiet* oleh informan 6 ialah untuk membantunya ketika posisinya diketahui oleh musuh. Awalnya informan menggunakan *buddy D-Dog* dan ia selalu diketahui oleh musuh. Sehingga menggunakan *Quiet* lebih menolongnya apabila ia kesulitan menemukan tempat bersembunyi. Selain itu *Quiet* mudah untuk diberi komando, tidak seperti *buddy D-Walker* yang baginya sulit dioperasikan dan kesulitan untuk memanjat dinding yang tinggi. Informan juga menjelaskan penggunaan *buddy D-Horse* yang hanya ia gunakan saat awal permainan yang membutuhkan kemudahan untuk berjalan jauh. Setelah adanya *upgrade* dari fitur balon fulton, ia lebih memilih untuk menggunakan mobil dibandingkan dengan menggunakan *D-Horse*.

Informan memandang *Quiet* dari sisi seorang *gamer*, dimana ia melihat bagaimana kuatnya peran *Quiet* dalam permainan yang mendukung cerita dalam permainan. Adanya peran besar bagi *Quiet* untuk menyebarkan

virus kepada tentara *Diamond Dogs* dan menjadi tumbal yang dapat membahayakan pemain utama. Pemahaman informan mengenai latar cerita maupun peran *Quiet* sangat ia mengerti dari bagaimana ia menceritakan kembali inti dari peran *Quiet* dalam permainan. Baginya, orang awam hanya akan melihatnya secara berbeda hanya karena penggambaran *Quiet* yang unik.

*“Terus Quiet itu ngedukung story keseluruhan juga, gimana dia sebenarnya berperan besar untuk nyebarin virus English Strain ke Diamond Dogs dan jadi decoy pas ditangkap, jadi masuk akal sih kak kalau dia itu dicurigai jadi traitor. Tapi kan dia udah ngebuktiin kalau dia itu loyal sama Snake dengan bantuin misi dan lebih memilih diam biar nggak nyebarin virus. Cuma bisa beda sih ya kalau orang yang lebih awam ngelihat dia, apalagi karakter dia yang ‘unik’, udah gitu superhuman yang gaperlu makan, armorless, fotosintesis juga.”*

Motif lain dari penggunaan karakter *Quiet* adalah karena informan terbiasa bermain genre RPG. Dalam genre RPG, mendalami latar belakang sebuah karakter menjadi poin penting untuk membuka fitur – fitur tertentu dalam permainan. Penggambaran karakter *Quiet* yang unik ini mendorongnya untuk mencari tahu secara lebih mengenai *Quiet* dan informan takut melewatkan misi tertentu yang hanya ia dapatkan hanya dengan meningkatkan *bond* dengan *Quiet*. Hal tersebut terbayarkan ketika informan mendapatkan emblem *Butterfly* yang dapat ia gunakan untuk merekrut *Quiet* kembali sebagai *buddy* di akhir permainan.

Sama halnya dengan informan lainnya, informan 6 merasa sangat terbantu dengan adanya fitur *buddy* ini. Informan membandingkannya dengan serial sebelumnya yang tidak memiliki system *buddy* dalam fiturnya. Ia pun juga membandingkan dengan permainan sebelumnya bahwa

MGSV memiliki fitur *open-world* sedangkan permainan sebelumnya memiliki system *story-linear* yang menurut informan tidak dapat dijelajahi lebih jauh. Kemampuan imersif permainan dirasakan informan ketika ia dapat menjelajahi peta dalam permainan tanpa harus menjalankan misi tertentu. Ia sering menghabiskan waktu dengan berkeliling wilayah tertentu dan merekrut tentara yang berhasil ia kalahkan. Disanalah informan menghabiskan waktu terbanyaknya dibandingkan ketika ia menjalankan misi. Hal tersebut yang membedakan MGSV dengan permainan lain, bahwa permainan ini memiliki banyak hal yang dapat dimainkan. Misi yang diberikan baginya cukup menantang selama ada tujuan atau *goals* yang jelas dalam setiap permainan. Adanya misi rahasia juga menjadi andalan utama permainan ini, dan informan merasa tertantang untuk mencari tahu apa yang harus dikerjakannya.

Informan cukup kagum dengan bagaimana *cutscene* permainan dibuat. Grafik yang digunakan dalam permainan hampir mendekati manusia nyata memanjakan mata informan selama ia memainkannya. Hal tersebut ia nyatakan bahwa ada hal yang ganjil apabila dalam proses pembuatan *cutscene* secara langsung, dimana karakter *Quiet* yang kerap di *zoom in* pada daerah tertentu. Menurut pendapat informan, hal tersebut akan sangat risih dan mengganggu sang aktris apabila dilakukan secara langsung. Terlalu banyak adegan *fan service* cukup mengganggu informan selama bermain. Walaupun begitu ia tidak menampik bahwa memang grafik yang diberikan dalam permainan sangat memanjakan mata.

Informan juga aktif dalam mencari informasi akan permainan. Seperti kebiasaannya, ia selalu mencari informasi sebuah permainan yang direkomendasikan kepadanya sebelum ia benar – benar memainkannya. Namun setelah ia bermain, ia lebih sering mencari informasi mengenai *Quiet* daripada informasi mengenai permainan itu sendiri. Rasa ingin tahu informan lebih kepada bagaimana pendapat orang lain mengenai karakter *Quiet*, melihat bagaimana karakter tersebut ditampilkan dalam permainan. Ia mendapat banyak informasi. Kepada peneliti, ia menceritakan cukup panjang mengenai siapa sebenarnya sosok dibalik *Quiet* dan bagaimana penampilan *Quiet* sesungguhnya di dunia nyata. Menurutnya, ada beberapa bagian tubuh yang memang dilebihkan agar terlihat menarik. Ia juga masih mengunjungi fandom *Quiet* hingga saat ini, terutama semenjak informan akan diwawancarai oleh peneliti. Disana informan menemukan berita terbaru mengenai *Quiet* dalam fandom tersebut.

*“Jadi aku searchingnya itu ke gimana pendapat orang – orang tentang Quiet, terus baca – baca di wikia sama biografi lengkapnya dia. Nah iya ternyata dia emang orang asli tapi bagian bubisnya (dada) di buff lah biar menarik. Dan emang ya pandangan orang itu unik tentang dia, ada yang sampai ngebahas motifnya dia, ada yang bahas ukuran badannya juga, ada yang bikin bikin artwork Quiet gitu. Ternyata fandomnya lumayan aktif juga lho sampai sekarang kak semenjak Death Stranding itu.”*

Informan tidak berkontribusi dalam fandom tersebut. Ia merasa cukup hanya dengan membaca, dan tidak perlu mengeluarkan opininya karena ia kurang mendalami serial dari permainan tersebut. Namun apabila ia mengalami kesulitan, ia lebih memilih untuk bertanya dengan orang

terdekatnya secara langsung dibandingkan dengan bertanya pada orang lain melalui forum.

### **3.4.7 Composite Pengalaman Interaktif Pemain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain***

Secara keseluruhan, para informan menggunakan karakter *Quiet* sebagai *buddy* dalam permainan ialah karena adanya dorongan rasa ingin tahu. Dimulai dari banyaknya pemberitaan mengenai *Quiet* di internet maupun sosial media, hingga *trailer red band* permainan yang memunculkan karakter *Quiet* dalam video promosinya. Selain itu, seluruh informan menyetujui bahwa *Quiet* sangat membantunya dalam mengerjakan misi dalam permainan. Selain itu fitur *fan service* pada permainan juga dinikmati oleh informan pria sedangkan informan wanita justru merasa *fan service* yang diberikan terlalu berlebihan. Beberapa informan merasa memiliki kesamaan dengan *Quiet*, dan beberapa informan merasa seolah olah ada yang menemaninya selama permainan. Adanya sisi "*Femme Fatale*" dalam karakter *Quiet* menarik minat mereka untuk menggunakan *Quiet* sebagai *buddy*.

Sensasi bermain yang imersif juga dirasakan oleh para informan, banyaknya hal yang dapat dilakukan dalam permainan membuat para informan betah berlama – lama memainkan permainan ini. Informan dapat menghabiskan dua hingga 4 bulan untuk menyelesaikan permainan tersebut.

Fitur – fitur dalam permainan juga memudahkan informan untuk menjalankan misi – misi yang cukup menantang.

Kontrol kamera memiliki peran penting dalam permainan, selain dalam hal kegunaan untuk menjalankan misi dan mendeteksi musuh, kontrol kamera juga dapat digunakan untuk memberikan *service* kepada pemainnya melalui *buddy Quiet*. Hal tersebut berlaku juga dalam *cutscene* yang menurut para informan sangat bagus, baik dalam segi grafis maupun dalam segi pengambilan gambar. *Cutscene* dalam permainan dikemas dengan sinematik, yang membuat para informan tidak hanya merasa sedang bermain *game* namun juga menonton sebuah film.

Pencarian informasi akan permainan menjadi hal yang utama bagi para informan. Seluruh informan aktif dalam mencari informasi baik mengenai permainan dan juga mengenai *Quiet*. Beberapa dari informan juga ikut serta berkontribusi untuk membagikan informasi mengenai trik dan modifikasi tertentu yang dapat diimplementasikan dalam permainan. Hal tersebut mendorong para informan untuk bersosialisasi baik dengan sesama pemain, maupun dengan orang terdekatnya.



### **3.5 DESKRIPSI TEKSTURAL *POST EXPERIENCE* BERMAIN *METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN***

#### **3.5.1 *Post Experience* bermain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain***

##### **Informan 1**

Menurut informan 1, penggambaran karakter *Quiet* dalam permainan kurang realistis untuk genre permainan yang diusung. Penampilan *Quiet* yang terbuka tidak sesuai dengan genre permainan yang memiliki unsur militer dan peperangan. Namun dalam hal bentuk tubuh, informan mengaku bahwa penampilan *Quiet* cukup realistis sebagaimana bentuk wanita pada umumnya. Hanya saja ia menyayangkan bahwa penampilannya tersebut tidak memiliki pengaruh dalam *gameplay* permainan. Ia menyarankan bahwa seharusnya penampilan karakter menyesuaikan genre permainan. Hal tersebut juga tidak mengubah selera informan terhadap sosok wanita idaman. Ia tetap lebih memilih perempuan dengan tubuh mungil dibandingkan dengan penggambaran wanita yang ditampilkan melalui *Quiet*.

Menggunakan karakter *Quiet* menimbulkan rasa adiksi pada informan. Ia menyukai karakter *Quiet* karena ia memiliki latar cerita dan keunikannya dalam menyampaikan ekspresi tanpa berbicara. Penyampaian bagaimana *Quiet* memiliki perasaan terhadap karakter Snake memiliki teknik penceritaan yang baik dalam permainan ini. Berkat permainan ini

pun, informan mendapatkan informasi mengenai Stefanie Joosten dan juga menjadi fans dari model tersebut.

Dalam setiap permainan yang dimainkan informan, ia tidak pernah merasa bahwa karakter yang ia mainkan ataupun karakter dalam permainan mencerminkan dirinya. Walaupun tindakan yang ia lakukan adalah sesuai yang ia pikirkan, namun ia tidak pernah menganggap bahwa karakter utama tersebut seperti dirinya. Sehingga ia hanya bermain sebagaimana biasanya tanpa rasa ingin menjadi karakter dalam permainan.

Informan melihat *Quiet* dalam permainan ini sebagai karakter yang menarik dengan latar cerita yang ditampilkan dalam permainan. Ia sendiri menikmati permainan walaupun tanpa adanya fitur *fan service* yang diberikan. Ia sendiri mengakui bahwa permainan tidak akan lengkap tanpa adanya karakter wanita yang menarik sehingga ia melihat *Quiet* sebagai pelengkap tersebut. Namun disisi lain ia juga melihat bahwa dalam segi *gameplay*, atribut yang digunakan *Quiet* adalah hal yang tidak perlu digambarkan demikian. Namun dengan cerita yang menarik, hal tersebut menjadi wajar dan menjadi teknik marketing bagi pembuat permainan untuk menjadikannya sebagai batu loncatan agar permainan semakin terkenal.

### **3.5.2 Post Experience bermain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain***

#### **Informan 2**

Bagi informan 2, penggambaran karakter *Quiet* dalam permainan sangat realistis dan memiliki pola pikir yang hampir sama selayaknya

perempuan pada umumnya. Ia juga menyatakan bahwa apabila penggambaran *Quiet* biasa saja, adanya ketidakcocokan dengan permainan tersebut. Sebagai pemain lelaki, ia membutuhkan ada hal yang berbeda dari permainan, dan hal tersebut telah terpenuhi dengan munculnya karakter *Quiet* dalam permainan. Ia juga melihat karakter *Quiet* sebagai seseorang yang sesuai dengan tipe wanita idamannya, sesekali ia melihat dan memperhatikan wanita di sekelilingnya yang memiliki proporsi tubuh seperti *Quiet*. Namun ia sendiri hingga saat ini belum menemukan sosok idamannya tersebut.

Rada adiksi pun juga dirasakan oleh informan 2, dengan memainkan misi 11 hingga 8 kali repetisi untuk mendapatkan *Quiet* kembali merupakan salah satu tanda bahwa ia sangat membutuhkan *Quiet* dalam permainan tersebut. Ia juga berharap adanya kostum tambahan untuk *Quiet* agar menambah variasi tampilan dalam permainan.

Sebagai pemain yang memainkan permainan karena adanya *Quiet*, sosok ini menjadi fokus penting baginya. Kemampuan *Quiet* sebagai *buddy* dan kemampuannya dalam keseluruhan cerita dalam permainan sangat membantu informan untuk menikmati permainan hingga permainan berakhir. Baginya, penampilan *Quiet* yang demikian tersebut sangat perlu. Tidak setiap pemain hanya menyukai permainan dengan cerita dan *gameplay*nya saja, sehingga *Quiet* perlu ditampilkan untuk hal diluar kedua kualitas tersebut.

### **3.5.3 Post Experience bermain Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**

#### **Informan 3**

Penggambaran karakter *Quiet* dalam permainan bagi informan 3 adalah realistis. Informan melihat karakter *Quiet* sama seperti wanita yang mengikuti ketentaraan dan memiliki wajah cantik seperti halnya aktris Gal Gadot. Sehingga ia merasa hal tersebut normal adanya. Informan sendiri sudah sering melihat karakter perempuan dalam permainan video. Informan dapat menyebutkan karakter – karakter heroine dalam permainan yang baginya menarik dan memiliki kesan mendalam baginya. Salah satunya adalah Jenny the Bat dalam permainan *Bloody Roar*. Penampilan Jenny yang terbuka pada saat ia berubah menjadi heroine pertama yang membuat informan semakin tertarik dengan heroine dalam permainan video. Untuk mencari wanita yang sama seperti *Quiet* di dunia pun sesekali ia lakukan dan ia membandingkannya dengan wanita yang ia temui. Mulai dalam hal penampilan, bentuk tubuh, hingga kepribadian wanita tersebut.

Baginya, *Quiet* memberikan perasaan tersendiri selama dimainkan dalam permainan tersebut. Ia sendiri mengakui ada yang kurang apabila ia tidak dapat menggunakan *Quiet* terutama ketika menjalankan misi FOB. Sehingga seluruh permainan tersebut harus dimainkan bersama dengan *Quiet*.

Kemampuan informan untuk mengubah wajah karakter utama menjadi karakter sesuai keinginannya membuatnya semakin masuk dalam permainan. Baginya karakter tersebut menggambarkan bagaimana dirinya

sendiri. Apapun yang diinginkan dan dilakukan oleh karakter tersebut adalah berasal darinya sendiri.

Sebagai seorang pemain permainan video sepanjang hidupnya, informan telah melihat banyak karakter heroine yang muncul hanya sebagai pemanis sebuah permainan. Dan baginya disinilah posisi *Quiet* diletakkan dalam permainan. Namun tidak hanya sebagai pemanis, menurut informan *Quiet* juga memiliki kekuatan yang membuatnya disukai selain dalam hal *fan service* mengenai bagaimana ia ditampilkan. Ia juga menyetujui penggambaran karakter *Quiet* yang demikian untuk mengurangi kesan sangat kuat yang dimilikinya agar terlihat lebih feminim dengan penampilan tersebut.

#### **3.5.4 *Post Experience* bermain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain***

##### **Informan 4**

Sebagai salah satu pemain perempuan, informan sendiri tidak pernah menemukan teman maupun pemain yang memiliki sifat yang sama seperti *Quiet*. Baginya penggambaran wanita yang memiliki sifat masokis seperti yang dimiliki *Quiet* baginya tidak realistis. Ia melihat hal tersebut tidak menggambarkan wanita saat ini dan jauh dari kata realistis. Walaupun begitu, informan ingin menjadi sosok seperti *Quiet* yang kuat, dan hebat dalam bertarung, namun tidak dalam hal pola pikir maupun kepribadian yang dimilikinya.

Menggunakan karakter *Quiet* dalam permainan sangat membantunya dalam menyelesaikan permainan. Karena hal tersebutlah informan sulit sekali mengganti *buddy* lain ketika bermain. Ia melihatnya sebagai teman seperjuangan dalam menyelesaikan misi. Sehingga dalam *patch* baru yang memungkinkan pemain untuk merekrut kembali *Quiet* dalam permainan ia lakukan agar dapat menggunakan *Quiet* kembali sebagai *buddy*. Hal tersebut membuat informan untuk tetap menggunakan *Quiet*.

Dalam setiap permainan yang dimainkan informan, ia selalu tertarik dengan karakter heroine dalam permainan tersebut. Terutama dalam hal tubuh dan kepribadian yang dimiliki karakter heroine tersebut. Apabila karakter tersebut memiliki tubuh yang indah dan kepribadian yang keren dan dingin, informan sangat ingin merubah diri menjadi demikian. Masalah tubuh pernah ia coba melalui diet, namun ia mengaku tidak berhasil mencapai tubuh ideal seperti yang dimiliki karakter dalam permainan tersebut. Sehingga ia hanya mengikuti kepribadian yang dimiliki saja. Baginya, karakter yang memiliki kepribadian yang menarik tersebut menjadi role model baginya. Terutama apabila karakter tersebut diambil dari aktris asli yang multi talenta. Hal tersebut yang menjadi daya tarik dari karakter dalam permainan bagi informan.

Sebagai pemain permainan video sejak kecil, informan juga sudah banyak melihat karakter wanita yang unik sehingga ia cukup terbiasa. Walau kini karakter heroine tidak lagi menjadi karakter yang harus dilindungi, namun informan mengetahui bahwa *Quiet* sendiri ada

kemungkinan memenuhi kriteria (*fetish*) dari beberapa orang. Selain itu, bagi informan *Quiet* sendiri memiliki peran yang mengisi permainan, dan memiliki latar belakang cerita yang unik. Walaupun informan sedikit terganggu dengan banyaknya *fan service* yang diberikan, ia tetap menikmati permainan ini dalam hal cerita dan *gameplay* yang diberikan.

### **3.5.5 Post Experience bermain Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**

#### **Informan 5**

Menurut informan, penggambaran sifat *Quiet* dalam permainan terlihat terlalu mengalah kepada karakter utama. Ia mengistilahkannya dengan dibutakan cinta karena perasaan *Quiet* baginya lebih dari hanya sekedar rasa berterima kasih telah diselamatkan oleh pemain. Sifat *Quiet* ia gambarkan dengan pasif agresif, pasif dalam mengekspresikan rasa sakit yang diterima, namun agresif dalam hal – hal yang berbau sensual. Disini informan melihat penggambaran ini tidak realistis sesuai dengan penggambaran wanita pada umumnya.

Informan merasa cocok dengan menggunakan *Quiet*, hal ini lah yang menyebabkan rasa adiksi ketika menggunakan *buddy* tersebut. Sesekali ia menggunakan *buddy* lain untuk mencoba kostumisasi yang disediakan permainan terhadap *buddy* tersebut seperti D – Dog dan D – Horse. Ia menggunakan *buddy* lain untuk mengerjakan misi – misi sampingan maupun hanya untuk berjalan – jalan saja. Namun dalam menjalankan misi utama, informan kembali menggunakan *buddy Quiet*. Ia pun merasa

kesempatan untuk merekrut *Quiet* kembali sebagai sebuah hal yang tidak dapat ia sia siakan.

Walau sosok *Quiet* yang misterius dan ahli di bidangnya ini membuat beberapa informan lain iri akan kemampuan yang dimilikinya, namun informan merasa tidak ada hal dalam *Quiet* mencerminkan dirinya. Baginya karakter *Quiet* yang terlalu pasif apabila bersama Snake tersebut sama sekali tidak mencerminkan dirinya. Ia sendiri menyatakan bahwa hanya karakter inilah ia tidak merasakan keinginan untuk menjadi seseorang yang sama seperti *Quiet*. Informan pun juga tidak memiliki kecenderungan untuk menjadi wanita seperti *Quiet*. Ia hanya cukup mengagumi beberapa hal yang dimiliki *Quiet* namun hal tersebut tidak sampai membuatnya mengubah dirinya menjadi seperti karakter *Quiet*.

Pengalaman bermain informan secara keseluruhan sangat menarik. Ia menyatakan bahwa ada banyak hal yang ia rasakan ketika menggunakan *Quiet* sebagai *buddy*, terutama kemudahan dalam menyelesaikan misi yang diberikan. Namun teknik pengambilan yang ditujukan kepada bagian tubuh tertentu *Quiet* selama beberapa *cutscene* membuatnya risih. Baginya hal tersebut sangat tidak perlu dan sangat menjual wanita melalui cara visual. Ia pun berharap semoga nanti kedepannya permainan video lainnya memiliki hal yang lebih wajar dibandingkan saat ini.



### **3.5.6 Post Experience bermain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain***

#### **Informan 6**

Sama halnya seperti informan sebelumnya, informan 6 menyatakan bahwa penggambaran karakter *Quiet* tidak realistis. Terlalu mengekspos diri merupakan hal aneh yang tidak sewajarnya ia temui dalam karakter *Quiet*. Ia berusaha melihat *Quiet* dari sisi seorang wanita normal, dan ia merasa hal tersebut tidak sesuai dengan wanita pada umumnya. Namun ia memaklumi hal tersebut, dimana di dunia permainan, hal tersebut sudah wajar terjadi. Ia juga mengakui bahwa hanya ada beberapa hal dari *Quiet* yang memiliki kesamaan dengan dirinya, dimana hanya sifat yang tertutup dan misterius saja lah yang dapat ia relasikan.

Diluar penggunaan *Quiet* dalam misi, informan sangat menyukai karakter *Quiet* ini. Latar belakang karakter yang baginya terkesan misterius membuatnya tertarik untuk memainkan dan mencari tahu asal usul karakter ini. Ia sendiri pun tertarik dengan kekuatan super yang dimiliki *Quiet*. Namun terlepas dari hal tersebut, informan tidak memiliki keinginan untuk menjadi sosok seperti *Quiet*. Menurutnya, karakter tersebut terlalu dieksploitasi dan telah dibentuk oleh pria untuk keperluan *fan service* saja.

Sosok *Quiet* yang unik dalam permainan *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* ini memang merupakan hal yang sangat menonjol. Informan mengakui bahwa sosok *Quiet* ini menjadi hal yang cukup dinanti oleh pemain yang memainkan permainan ini. Baginya, *Quiet* memegang cerita dan memiliki peran yang cukup penting dalam permainan. Akhir cerita

permainan yang tidak mudah ditebak sangat menarik dimata informan. Permainan ini merupakan paket lengkap yang mencakup *gameplay* yang seru, cerita dan grafik yang sangat baik, ditambah dengan karakter yang cantik dan menarik. Informan sendiri berharap apabila *Quiet* tidak terlalu ditonjolkan secara sengaja dalam permainan, terlebih lagi *armor* yang digunakan *Quiet* hampir mendekati telanjang. Sehingga melalui keseimbangan tersebut, permainan ini dapat dinikmati oleh baik pria maupun wanita.

### ***3.5.7 Composite Post Experience bermain Metal Gear Solid V: The Phantom Pain***

Berdasarkan dari penjelasan para informan, peneliti melihat bahwa informan pria melihat karakter *Quiet* sebagai karakter yang realistis apabila dibandingkan dengan wanita yang sesungguhnya. Beberapa informan mengaku menemukan dan memiliki kriteria wanita idaman yang sama halnya seperti karakteristik *Quiet*, namun ada juga yang tetap memiliki selera tersendiri terhadap sosok wanita idamannya. Informan wanita cenderung melihat *Quiet* sebagai sosok yang fiktif. Sifat yang dimiliki *Quiet* menurut informan perempuan cenderung terkesan terlalu pasif apabila dibandingkan dengan dirinya sendiri maupun wanita yang sesungguhnya. Informan juga menyebutkan bahwa *Quiet* yang beratribut terbuka cenderung agresif dalam menonjolkan tubuhnya. Hal tersebut berkebalikan dengan perempuan yang cenderung malu apabila diperhatikan. Namun beberapa

informan perempuan kagum dengan sosok yang hebat dan memiliki kemampuan seperti *Quiet*. Beberapa menganggap bahwa ia cocok untuk dijadikan sebagai *role model*.

Seluruh informan dalam penelitian ini memiliki rasa adiksi pada *Quiet*. Mereka cenderung nyaman menggunakan *buddy Quiet* dibandingkan dengan *buddy* lainnya. Mereka sendiri juga melakukan misi untuk merekrut *Quiet* kembali sebagai *buddy* setelah ia keluar dari *Diamond Dogs*. Sehingga disini terlihat *Quiet* memiliki peran penting dalam menyelesaikan permainan para informan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, tidak keseluruhan informan mengalami efek proteus terhadap karakter dalam permainan. Walaupun begitu, ada yang menganggap bahwa karakter tersebut memiliki beberapa kesamaan dengan apa yang ada dalam dirinya. namun juga ada dari mereka yang tidak melihat hal tersebut dan hanya bermain tanpa memiliki pengaruh dalam dirinya. Hal tersebut bergantung pada setiap individu masing masing.

### **3.6 DESKRIPSI STRUKTURAL PENGETAHUAN DAN INTENSITAS BERMAIN *METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN***

#### **3.6.1 Pengetahuan dan Intensitas Bermain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* Informan 1**

Informan 1 telah memainkan permainan *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* sejak bulan November 2015. Banyaknya pembahasan mengenai permainan di internet menjadi alasan mengapa informan memainkan permainan tersebut. Informan 1 pun aktif mencari informasi mengenai permainan karena ia sendiri baru mengetahui permainan ini sejak banyaknya pemberitaan. Informan 1 melakukan hal tersebut agar ia mengerti penjelasan setiap karakter permainan dan alur cerita dalam permainan, mengingat permainan ini merupakan serialisasi permainan sebelumnya.

Dengan menghabiskan waktu 6 hingga 7 jam, informan bermain secara intense. Ia sendiri kesulitan mengatur waktunya ketika bermain. Permainanpun ia tamatkan hanya dalam waktu 2 bulan saja. Waktu yang tergolong singkat untuk menamatkan permainan. Informan pun bermain karena permainan tersebut sangat menarik minatnya. Ia menyukai permainan dengan grafik yang bagus. Ditambah lagi dengan populernya Hideo Kojima sebagai pembuat permainan membuatnya penasaran akan permainan tersebut. Penampilan permainan yang sinematik menjadi hal yang sangat ia sukai dari permainan ini. *Quiet* pun juga menjadi motif

informan memainkan permainan tersebut. Banyaknya spotlight yang mengarah ke *Quiet* membuatnya penasaran akan bagaimana performa karakter tersebut dalam permainan.

### **3.6.2 Pengetahuan dan Intensitas Bermain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* Informan 2**

Sama halnya dengan informan 1, informan 2 juga mengetahui permainan MGSV: TPP dari banyaknya pemberitaan di internet. Sebagai salah seorang yang aktif mencari informasi, ia langsung terpapar dengan informasi yang berkaitan dengan permainan tersebut. Informan 2 sendiri hanya mengetahui permainan ini sejak masih dalam platform konsol, namun ia tidak memainkannya karena saat itu permainan ini tidak terlalu terkenal. Sehingga sama halnya dengan informan 1, ia kesulitan dalam hal pengenalan karakter dan juga plot cerita dalam permainan.

Sebagai penggemar permainan dengan karakter wanita yang menarik di dalamnya, ia langsung tertarik dengan bagaimana *Quiet* ditampilkan. Dari pemberitaan yang ia baca, mengenalkannya pada *Quiet* sebagai salah satu heroine dalam permainan tersebut. Dari pengalaman informan bermain dengan permainan sebelumnya, ia memang tertarik dengan karakter heroine yang unik. Ia pun aktif mencari informasi mengenai permainan dan mengikuti beberapa grup yang membahas mengenai permainan tersebut.

### **3.6.3 Pengetahuan dan Intensitas Bermain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* Informan 3**

Berbeda dengan informan sebelumnya, informan 3 awalnya dikenalkan akan permainan ini dari perbincangannya dengan teman – temannya. Dari perbincangan tersebut, ia langsung mencari informasi akan permainan di internet. Disana ia melihat bagaimana permainan tersebut ditampilkan dalam ajang E3. Tidak membutuhkan waktu yang lama untuk meyakinkan dirinya agar bermain permainan tersebut karena pengembang permainan itu sendiri merupakan pengembang permainan yang terkenal yaitu Konami. Ia sendiri membeli permainan tersebut, sebagai tanda bahwa ia terkesan dengan banyaknya review positif akan permainan.

Sama halnya dengan informan sebelumnya, permainan ini merupakan permainan Metal Gear pertama yang ia mainkan, sehingga ia mencari informasi akan permainan terlebih dahulu sebelum memainkannya lebih jauh. Ia juga tertarik dengan bagaimana karakter *Quiet* ditampilkan melalui video promosi yang dikeluarkan pihak pengembang. Motif bermain informan pun juga karena ketertarikannya dengan permainan bergenre strategi. Sosok *Quiet* yang unik dalam permainan menambah pilihan akan karakter heroine baru dalam permainan video.

### **3.6.4 Pengetahuan dan Intensitas Bermain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* Informan 4**

Pemberitaan akan permainan ini mencapai banyaknya platform dalam internet. Informan 4 mendapatkan informasi mengenai permainan dari Instagram portal berita yang ia ikuti. Dari sanalah ia melihat post dengan meme mengenai permainan terutama mengenai *Quiet*. Pemberitaan yang menarik mendorong informan untuk mengunduh permainan tersebut dan mencobanya. Awalnya ia tidak mengetahui permainan jenis stealth yang saat itu kurang populer dimainkan. Namun permainan ini mendorongnya untuk mencoba hal yang baru. Sebelumnya, informan sendiri hanya mencoba permainan dengan genre shooter biasa. Sehingga permainan ini merupakan pengalaman yang baru dirasakannya dalam bermain.

Dibandingkan dengan informan perempuan lainnya, ia menghabiskan waktu yang lebih lama yaitu 6 jam sekali bermain. Selain dorongan kognitif yang membuat informan bermain permainan ini, ia juga bermain untuk lepas dari rutinitas perkuliahan. Bermain permainan ini membuatnya mempelajari lebih banyak strategi yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan permainan. Butuh usaha lebih banyak dalam menyelesaikan permainan ini menjadikan pengetahuan baru dalam memainkan permainan. Sehingga adanya motif untuk belajar trik terbaru dan meningkatkan kemampuan motorik informan.

### **3.6.5 Pengetahuan dan Intensitas Bermain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* Informan 5**

Pengaruh dari teman berperan besar dalam pengenalan permainan MGSV: TPP bagi informan 5. Tanpa adanya informasi dari temannya, ia tidak akan mengetahui adanya permainan tersebut. Bujukan dan pengalaman dari temannya mendorong informan untuk mencari tahu sendiri bagaimana permainan tersebut ditampilkan. Pengalaman bermain informan dengan genre adventure yaitu Grand Theft Auto menjadikannya terbiasa dengan *gameplay* permainan MGSV: TPP. Sama halnya dengan informan lainnya, informan 5 juga mencari informasi lebih agar ia dapat menikmati permainan dengan mengerti plot cerita permainan yang tidak ia ketahui sebelumnya. Fitur cassette dalam permainan juga membantunya untuk mengertikan siapa saja karakter penting dan bagaimana latar belakang karakter tersebut. Selain itu, melalui kaset – kaset tersebut, informan juga mempelajari istilah – istilah baru dalam kemiliteran.

Informan 5 juga bermain setiap hari. Hal ini bertujuan agar ia tetap berada 'the zone' yang dibangunnya dalam bermain *game*. Hal tersebut membuktikan bahwa permainan ini memiliki efek imersif dilihat dari lama durasi informan 5 bermain. Ia pun juga menikmati tantangan yang diberikan dalam permainan. Menurut Csikzentmihalyi, hal tersebut sudah cukup untuk menyatakan bahwa seorang pemain telah masuk ke dalam 'flow' permainan.



### **3.6.6 Pengetahuan dan Intensitas Bermain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* Informan 6**

Tidak seperti informan lainnya, informan 6 mendapatkan informasi mengenai permainan dari orang terdekatnya, yaitu kekasihnya. Ia sendiri awalnya hanya mengetahui cerita dari pacarnya, dari situ ia baru sepenuhnya tertarik pada permainan. Sampai pada akhirnya ia sendiri mencari informasi di YouTube. Permainan ini memiliki grafik yang sangat baik bahkan informan sendiri merasa takut apabila permainan ini tidak dapat ia mainkan di laptop miliknya sendiri. Karena ia telah diyakinkan oleh orang terdekat mengenai ringannya permainan ini untuk dimainkan, barulah ia mencoba untuk mengunduh permainan dan memainkannya.

Permainan ini sendiri merupakan permainan yang tidak biasa ia mainkan. Sebelumnya informan hanya menyukai genre permainan dengan mode online, baik berbentuk MMORPG maupun berbentuk online MOBA. Kedua genre tersebut sangat bertolak belakang dengan MGSV: TPP yang bergenre Adventure Stealth Shooter. Terlebih lagi informan tidak mengetahui apapun tentang franchise permainan yang sudah ada sejak tahun 1987 ini. Sehingga peran orang terdekat sangat penting dalam penyebaran informasi akan permainan ini. Namun perbedaan genre permainan yang biasa ia mainkan tersebut tidak menghalangi informan untuk bermain. Adanya kebutuhan untuk interaksi dengan orang lain menjadi alasannya bermain permainan ini. Dengan adanya fitur online dalam permainan, dan juga adanya teknik – teknik tertentu yang digunakan dalam menyelesaikan

misi, permainan ini membutuhkan interaksi antar pemain untuk dapat bertukar informasi mengenai teknik permainan yang digunakan.

### **3.6.7 Composite Deskripsi Struktural Pengetahuan dan Intensitas Bermain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* Informan**

Dari pengetahuan akan permainan MGSV: TPP para informan, terlihat bahwa mereka aktif mencari informasi lanjutan dari impulse yang mereka dapatkan, baik dari pemberitaan di internet maupun informasi dari orang terdekat. Intensitas terlama bermain hanya pada informan 3 yang mencapai 12 jam bermain dalam sehari. Selain itu informan lain hanya menghabiskan waktu mulai dari 4 hingga 6 jam, hal tersebut tidak termasuk jeda untuk beristirahat. Informan 2 lebih mengkhawatirkan kondisi kesehatannya apabila ia bermain terlalu lama, sehingga ia bermain dengan intensitas lebih sedikit dibandingkan dengan informan lainnya.

Beberapa informan juga mengetahui kepopuleran permainan ini, mulai dari pengetahuan mereka akan sekuel sebelumnya hingga pengetahuan mengenai siapa pembuat permainan tersebut. Hal sama yang disetujui oleh para informan adalah grafik permainan yang bagus menjadi motif utama permainan ini dimainkan. Selain itu untuk informan pria, mereka mengakui bahwa mereka mengagumi sosok *Quiet* pada saat mereka menyaksikan video promosional yang dikeluarkan oleh developer permainan. Sedangkan pada informan wanita, mereka lebih tertarik dengan genre permainan yang menurut mereka unik untuk dicoba. Baik tertarik

karena adanya kesamaan dengan permainan yang pernah mereka mainkan maupun dengan fitur *in-game* yang ditawarkan permainan MGSV: TPP ini.

### **3.7 DESKRIPSI STRUKTURAL PENGALAMAN INTERAKTIF PEMAIN *METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN***

#### **3.7.1 Pengalaman Interaktif Pemain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* Informan 1**

Dalam melihat kualitas permainan, informan 1 tidak hanya melihat hal yang ditonjolkan dalam video promosi, ia melihat dari bagaimana *gameplay* dan juga fitur yang ditawarkan. Fitur open world yang bagi informan menjadi fitur utama yang ia sukai dalam permainan. Dalam hal *buddy*, *Quiet* menjadi pilihan utama informan yang dapat membantunya menjalankan misi. Kemampuan *Quiet* dalam meng cover gaya bermain informan dan juga menjadi pengalih perhatian musuh sangat cocok digunakan oleh informan dibandingkan dengan *buddy* lainnya. Baginya, kemampuan karakter lebih diutamakan daripada bagaimana tampilan dari karakter tersebut. Walau informan adalah seorang pria, namun ia tidak melihat tampilan yang unik sebagai motif penggunaan karakter *Quiet*. Sehingga motif afektif tidak terlihat dalam informan 1, namun motif kognitif lebih kuat mendorong informan 1 untuk menggunakan karakter tersebut.

Sebagai pemain yang menghabiskan waktu 7 jam sehari, hal tersebut membuktikan informan telah memasuki zona imersif flow yang tercipta dari fokusnya bermain. Informan juga telah merasakan beberapa elemen utama yang mengindikasikan bahwa ia telah membangkitkan pengalaman flow seperti membutuhkan konsentrasi dalam bermain, skill yang dibutuhkan untuk mencapai goals yang diberikan, dan adanya transformasi waktu. Bagi informan 1, ia sendiri merasakan kesulitan untuk tetap tersembunyi selama menjalankan misi tertentu, namun ia tidak menjadikan hal tersebut sebagai halangan. Bahkan ia menganggap hal tersebut sebagai tantangan yang harus dihadapinya.

Informan 1 merasa bahwa kontrol kamera yang diberikan dalam permainan hanya menjurus kepada kebutuhan fan service saja. Dan menurutnya hal tersebut terkesan berlebihan dan tidak wajar. Baginya, wanita sesungguhnya tidak akan bertindak sebagaimana yang *Quiet* lakukan. Walaupun begitu, informan merasa hal tersebut cukup menghiburnya dikala permainan terasa menegangkan. Namun secara keseluruhan, kegunaan fitur kamera ini digunakan informan untuk menikmati adegan sinematik permainan.

Dalam mencari informasi akan *Quiet*, informan mencari tahu mengenai siapa muse dibalik karakter tersebut. Ia mencari informasi langsung mengenai *Quiet* dan mendapatkan informasi mengenai Stefanie Joosten yang merupakan seorang model. Ia sendiri juga mencari tahu mengenai alasan dari tindakan *Quiet* dalam permainan. Berhubung ia minim

informasi mengenai pola pikir wanita, sehingga ia mencari informasi mengenai hal tersebut. Diluar permasalahan *Quiet*, informan juga sesekali mengikuti perkembangan forum mengenai teknik bermain dan ikut serta berdiskusi sesekali.

### **3.7.2 Pengalaman Interaktif Pemain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* Informan 2**

Bagi informan 2, penampilan *Quiet* di dalam video promosional permainan menarik perhatiannya. Sebagai pemain yang tertarik dengan karakter heroine, ia melihat sosok *Quiet* sebagai sosok yang menarik dan memiliki tampilan yang estetik. Informan sendiri langsung mengerjakan misi yang khusus untuk merekrut *Quiet* setelah ia pergi dari *MotherBase*. Keputusannya untuk berhenti bermain sejak kepergian *Quiet* membuktikan bahwa *Quiet* memiliki peran besar dalam keputusannya memainkan permainan tersebut. Namun dengan menghabiskan uang yang lebih dalam permainan membuktikan bahwa *Quiet* tidak dapat digantikan dengan *buddy* lainnya.

Dalam pengalamannya bermain, informan kagum dengan bagaimana cerita dalam permainan berkembang dan cukup mendalam menceritakan tentang kompleksnya masalah peperangan. Dibandingkan dengan *Quiet*, baginya karakter lain terasa hambar karena tidak memiliki latar belakang cerita yang kuat. Disana pun informan menceritakan mengenai adanya

kesamaan antara dirinya dengan *Quiet* dalam hal sifat. Permainan ini pun cukup menantang untuk mendapatkan skor tertinggi di setiap misi.

Kontrol kamera dalam permainan adalah hal utama yang ditunggu oleh informan. Dengan mencari informasi mengenai permainan sebelumnya, informan mengetahui bahwa inilah yang menjadi hal utama dan selalu ada dalam setiap serial permainan Metal Gear Solid. Hanya saja ia sendiri menyayangkan bahwa permainan tersebut terlalu lama dan berbasis konsol untuk dapat ia nikmati *gameplay*nya. Tujuan ia bermain pun hanya untuk melihat heroine terkini, sehingga *Quiet* dianggapnya sebagai sosok waifu.

Informan sendiri juga suka berbagi informasi yang diduplikasinya. Berawal dari berbagi tips mengenai FOB, ia kerap mengunjungi forum di Reddit untuk melihat perkembangan permainan terkini. Informan menemukan cara untuk mengubah karakter utama menjadi *Quiet* dalam forum tersebut. Dari informasi yang ia terima dan ia coba tersebut, akhirnya ia membagikan temuannya tersebut ke dalam forum Indonesia yang berada di Kaskus dan grup MGSV di platform Steam. Informan juga menyertakan link ke akun profil Steamnya sehingga orang lain dapat melihat hasil screenshot yang ia lakukan dalam permainan. Dengan begitu, orang lain dapat melihat hasil mod yang ia bagikan dan membagikan pose pose aneh yang dilakukan *Quiet*. Dengan melakukan hal tersebut ia juga telah aktif berkontribusi dalam aktifitas fandom yang ia ikuti.

### **3.7.3 Pengalaman Interaktif Pemain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* Informan 3**

Berawal dari rasa penasaran atas banyaknya pembahasan mengenai *Quiet* dimana – mana, informan tertarik untuk melihat sejauh apa karakter tersebut digunakan untuk kebutuhan *fanservice* permainan. Informan sendiri sering menemukan artikel yang mengandung unsur kontroversi setiap kali membahas mengenai *Quiet*. Pengalaman bermain informan terhadap genre permainan sejenis lainnya mengambil kesimpulan bahwa hal tersebut memang wajar menjadi kontroversi karena tujuan permainan ini bukan untuk fungsi komersialisme permainan gacha-based. Informan menggunakan *Quiet* dan mulai merasakan seolah ia merasa ada yang menemaninya sepanjang permainan. *Quiet* memiliki sense Femme Fatale yang informan sukai. Baginya, perempuan yang kuat memiliki karisma tertentu, sehingga ia mengumpulkan beberapa fgur karakter heroine yang memiliki sense tersebut. Ketika informan berkumpul dengan temannya, ia juga kerap membicarakan *Quiet*.

Permainan ini selalu membawa informan untuk terus memainkannya. Alur ceritanya selalu menarik untuk diikuti dan membuat informan hanyut kedalamnya dan terus menantikan kelanjutan ceritanya. Tidak ada kesulitan yang berarti dalam bermain, namun sama halnya dengan informan lainnya, mereka berusaha untuk mencapai skor tertinggi dalam setiap misi. Misi yang diberikan tidak repetitive sehingga informan tidak merasa bosan ketika bermain.

Kegunaan kontrol kamera dalam permainan bagi informan 3 adalah untuk mengambil gambar - gambar tertentu dalam permainan. Sese kali ia membuat GIF untuk dibagikan dengan temannya. Kebanyakan yang informan lakukan adalah mengambil screenshot dan membagikannya di dalam galeri akun Steam informan. Hal tersebut ia lakukan karena rasa penasaran yang ia dapatkan selama ia mengakses website 9Gag yang menampilkan beberapa GIF dengan *Quiet* di dalamnya. Pengambilan gambar dalam cutscene permainan juga menarik bagi informan dan seolah olah ia sedang menonton film animasi dibandingkan bermain *game*. Informan juga mengetahui akan fitur ini dari permainan sebelumnya.

Sama seperti informan sebelumnya, informan 3 juga sering mencari informasi, baik mengenai permainan seluruhnya maupun mengenai *Quiet*. Mod atau modifikasi karakter adalah pembahasan yang sering informan ikuti dalam forum. Sese kali ia membantu vote artwork dari anggota forum di DevianArt. Informan juga mengejar hadiah rahasia dari permainan dimana ia akan mendapatkan skin Raiden apabila ia berhasil menyelesaikan misi dengan skor S.

### **3.7.4 Pengalaman Interaktif Pemain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* Informan 4**

Informan 4 menggunakan *buddy Quiet* karena ia merasakan kemudahan ketika bermain. Walaupun ada beberapa kekurangan yang dimiliki *Quiet*, namun dari segi fungsional *Quiet* lebih mudah digunakan



untuk merekrut anggota dengan stat yang bagus. Selain itu, *Quiet* yang cepat tanggap dalam membereskan masalah ketika informan terdeteksi musuh lebih menguntungkan dibandingkan dengan *buddy* lainnya. Informan sendiri tidak mengetahui kapan ia akan mendapatkan *buddy* tersebut. Hanya berbekal informasi dari post di website 9Gag, ia ingin mengetahui karakter tersebut lebih lanjut. Informan ingin membuktikan bahwa apa yang dilihatnya benar atau hanya hasil modifikasi.

Informan cukup menikmati permainan, misi yang diberikan tidak terlalu sulit bagi pemain awam seperti dirinya. Hal yang paling informan sukai dalam permainan adalah cutscenanya. Permainan ini memberikan tampilan cutscene yang halus dalam hal transisi dengan *gameplay* utama. Informan menyukai perkembangan karakter dalam permainan, khususnya *Quiet* yang menurutnya mengisi 80% permainan keseluruhan. Informan juga tertarik untuk mengetahui teknologi yang digunakan permainan untuk mengambil facial capture setiap karakternya.

Diluar untuk fungsi permainan, menurut informan kegunaan kontrol kamera ini hanya digunakan untuk fan service apabila pemain menggunakan *buddy Quiet*. Selain itu, penggunaan kontrol kamera diluar fungsi permainan dinyatakan informan 4 sebagai hal yang tidak perlu. Pengambilan angle gambar pada cutscene pun kerap menjurus kepada bagian tubuh tertentu *Quiet*. Karena seringnya, informan ingin menghitung sudah berapa kali ia melihat bagian tersebut dalam setiap cutscene dengan *Quiet* di dalamnya dan merasa semakin terbiasa dengan hal tersebut dalam permainan.

Dari pengalamannya bermain, ia membutuhkan tempat untuk bertukar pikiran mengenai permainan ini. Sehingga informan 4 berkenalan dengan seseorang yang ia temui di MGSV: TPP fandom dan ia diajak untuk bergabung langsung dengan grup miliknya. Disana informan berkenalan dengan pemain lain dari luar negeri dan sering berhubungan melalui chat dengan beberapa orang. Informan juga menemukan fandom maniak dari *Quiet* dari beberapa website. Informan tidak mengikutinya namun ia melihat bahwa hal tersebut cukup unik untuk diketahui. Informan pun lebih suka mencari informasi mengenai plot cerita permainan yang berhubungan dengan *Quiet* didalamnya.

### **3.7.5 Pengalaman Interaktif Pemain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* Informan 5**

Pertemuan informan 5 kedua kalinya dengan *Quiet* ketika menuju ke tempat misi melewati Aabe Shiftap membuatnya terkejut. Ia tidak menyangka akan bertemu dengan *Quiet* di tempat tersebut dan langsung memulai misi untuk merekrut *Quiet* pada saat itu juga. Ia tidak mengenali bahwa *Quiet* merupakan orang yang berusaha membunuhnya di awal permainan dan baru informan ketahui setelah permainan berjalan. Cukup terkejut dengan hal tersebut, informan lalu mencari informasi tertentu yang berkaitan dengan *Quiet* dalam permainan. Menggunakan *Quiet* sebagai *buddy* membantu informan menjalankan misi, sama halnya seperti informan lainnya. Namun informan juga penasaran mengenai bagaimana *Quiet* dapat

berpakaian demikian sehingga ia berusaha mencari informasi dengan menggunakannya sebagai *buddy*. Informan ingin mengetahui apakah ada konsekuensi dari penggunaan *Quiet* yang berkelanjutan. Dari sanalah informan mendapatkan emblem butterfly yang nantinya dapat informan gunakan untuk merekrut *Quiet* kembali.

Sama halnya seperti informan lainnya, ia merasakan tantangan yang lebih besar dalam memainkan MGSV TPP dibandingkan dengan memainkan permainan yang lain. Banyaknya cara yang dapat digunakan pemain untuk menyelesaikan misi sedikit menyulitkan informan. Baginya hal tersebutlah yang membuatnya lama memainkan permainan ini. Informan menghabiskan waktu 4 bulan untuk menyelesaikan permainan hingga tamat. Informan sendiri tertarik dengan *gameplay* yang terkesan misterius dan memiliki banyak rahasia. Fitur dalam permainan memudahkan informan menyelesaikan permainan seperti system fulton dan *buddy*.

Transisi yang halus antara cutscene dan *gameplay* memang disetujui oleh informan 5. Baginya grafik permainan tidak menurun walau informan menggunakan laptop dengan spesifikasi standar. Namun tidak bias dipungkiri bahwa pandangan wanita terhadap pengambilan gambar *Quiet* ini sangat tidak sesuai dengan batas kewajaran. Berbeda dengan informan 4 yang berusaha membiasakan diri dengan cutscene yang menjurus kepada bagian tubuh tertentu, informan 5 cenderung tidak ingin memperhatikan hal tersebut secara terus menerus. Informan mengkhawatirkan apabila ia melihat

hal tersebut secara terus menerus selama permainan akan mengubah seksualitasnya.

Informan 5 memiliki cara tersendiri untuk mencari informasi yang dibutuhkannya. Dengan menggunakan akun Instagram anonym miliknya, ia mencari informasi akan banyak hal, dan salah satunya adalah informasi mengenai permainan yang ia mainkan. Dengan menggunakan akun kedua Instagram tersebut, ia dapat mengikuti perkembangan terkini mengenai beberapa hal yang menarik minatnya tanpa diketahui oleh temannya di akun Instagram aslinya. Informan 5 aktif dalam mencari informasi yang ia butuhkan agar ia dapat mengikuti story dalam permainan. Ia lebih suka membaca mengenai trivia karakter dibandingkan mencari walkthrough permainan. Informan juga mengetahui adanya fandom permainan dalam situs Reddit. Disana ia mengetahui bahwa *Quiet* menjadi perbincangan yang cukup hangat bahkan dalam proyek permainan baru yang akan dirilis oleh Hideo Kojima. Namun informan sendiri hanya berperan sebagai pembaca dari setiap post yang dirilis dalam setiap fandom tersebut.

### **3.7.6 Pengalaman Interaktif Pemain *Metal Gear Solid V: The Phantom***

#### ***Pain* Informan 6**

Informan 6 langsung tertarik dengan karakter *Quiet* sejak pertama kali mengetahui tentang permainan ini. Informan pun mengakui bahwa karakter inilah yang ia tunggu dalam permainan, sehingga munculnya *Quiet* telah ia nantikan. Informan 6 juga menyetujui bahwa menggunakan *Quiet*

membantunya sebagai pemula untuk menjalankan misi secara keseluruhan. Dibandingkan dengan *buddy* D-Dog yang hanya dapat mendeteksi, dan D-Horse yang hanya dapat digunakan untuk berpergian, *Quiet* memenuhi kebutuhannya untuk mendeteksi dan menyerang musuh secara langsung. Dalam sudut pandangnya, diluar penggunaan tersebut ia merasa bahwa penggunaan *Quiet* adalah untuk *fanservice* belaka. Permainan yang mahal dan segmentasi permainan yang menjurus kepada pemain pria membuat *Quiet* mudah digemari dan menjadi kontroversial. Walaupun begitu, sebagai seorang *gamer*, informan 6 melihat adanya potensi dalam *Quiet*. *Quiet* memiliki role yang kuat dan penting dalam permainan. Latar belakang karakter *Quiet* lah yang membuat informan penasaran dengan kelanjutan cerita mengenai *Quiet*. Hal ini disebabkan karena informan 6 sudah lama memainkan jenis permainan dengan genre RPG.

Beberapa fitur dalam permainan juga memudahkan informan 6 untuk bermain. Ia membandingkan dengan permainan sebelumnya terutama dalam segi fitur. Baginya fitur open world membuat cerita tidak terkesan linear dan lebih banyak hal yang dapat dilakukan. Informan sendiri sesekali asik melakukan rekrutmen anggota mother base dibandingkan dengan menjalankan misi. Misi rahasia dalam setiap misi membuat informan sering kali memainkan satu misi 2 hingga 3 kali untuk mengetahui apakah yang seharusnya dilakukannya. Secara keseluruhan, permainan ini sangat layak untuk dibeli dan dimainkan.

Sama halnya dengan informan wanita lainnya, mereka menyetujui bahwa permainan ini sangat sulit untuk dinikmati pemain wanita. Cutscene yang menjurus kepada bagian tubuh tertentu menjadi hal utama yang informan bahas dengan peneliti. Hal tersebut membuatnya tidak nyaman walau sesungguhnya permainan tersebut memiliki grafik yang memanjakan mata. Selain itu, fitur kontrol kamera yang diberikan permainan hana digunakan informan untuk keperluan *gameplay* tanpa mencoba *easter egg* permainan.

Pada awal ia dikenalkan dengan permainan ini, informan 6 hanya mencari informasi yang terkait dengan *gameplay* permainan saja. Namun setelah ia bermain, informan lebih banyak mencari informasi akan *Quiet*. Tak hanya fakta mengenai *Quiet*, informan juga mencari bagaimana opini orang terhadap karakter tersebut. Dari sana ia mengetahui bahwa hingga saat ini fandom tersebut masih aktif dalam membicarakan *Quiet* sejak pemberitaan mengenai *game* terbaru yang akan dirilis oleh Hideo Kojima. Informan 6 sendiri tidak pernah ikut berkontribusi, namun apabila ia mengalami kesulitan, ia hanya bertanya kepada orang terdekatnya saja.

### **3.7.7 Composite Deskripsi Struktural Pengalaman Interaktif Pemain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain***

Beragam motif informan dalam memilih karakter *Quiet*. Hal yang menonjol ketika menanyakan informan adalah *Quiet* karakter yang menarik dan membantu informan. Namun terdapat beragam persepsi informan

mengenai sisi manakah yang lebih menonjol dalam menggunakan *buddy* tersebut. Munculnya *Quiet* dalam permainan merupakan hal yang dinanti oleh para informan ketika memainkan permainan ini. Pesona *Femme Fatale* atau perempuan tangguh menjadi daya tarik yang dimiliki karakter ini. Adanya perasaan tertentu yang muncul ketika menggunakan *Quiet* selama bermain, sehingga bagi informan adanya perasaan bagai ditemani kala bermain.

Tantangan yang cukup rumit adalah hal yang dirasa oleh para informan. Kesulitan yang mereka alami menjadikannya sebagai sebuah hal yang harus diselesaikan. Map yang luas sangat memungkinkan banyak hal yang tersembunyi dan melakukan eksplorasi dikala jenuh menjalankan misi utama. Bahkan informan juga mengulang beberapa misi agar mendapatkan nilai yang tinggi.

Ada banyak hal yang dapat dilakukan dengan kebebasan kontrol kamera yang diberikan pemain. Beberapa menggunakannya sebagai alat untuk menangkap gambar maupun membuat video singkat mengenai *sneak peek* permainan. Ada pula yang menggunakannya hanya untuk keperluan misi. Namun juga ada beberapa yang menggunakan kontrol kamera yang diberikan untuk keperluan *fan service* sebagaimana yang dimaksud oleh pengembang permainan. Baik informan pria maupun wanita menggunakannya dengan cara tersendiri. Selain kontrol kamera, tampilan *cutscene* permainan juga memanjakan mata informan. Hanya saja sudut

pengambilan gambar cutscene tersebut menimbulkan beragam respon dari setiap informan.

Banyaknya informasi yang dapat diakses melalui dunia maya memudahkan mereka untuk mengakses hal – hal yang berkaitan dengan permainan. Mereka menyetujui bahwa permainan tidak akan terasa menarik apabila mereka mencari tahu walkthrough permainan. Sehingga mereka mencari informasi mengenai latar permainan dan juga hal yang berkaitan dengan permainan sebelumnya. *Quiet* pun menjadi hal yang menarik untuk ditelusuri. Informan mencari latar belakang *Quiet* dan juga mengenai sosok dibalik karakter tersebut. Informan juga membutuhkan teman untuk bertukar pikiran mengenai permainan tersebut, sehingga dibutuhkan adanya interaksi antar pemain.

### **3.8 DESKRIPSI STRUKTURAL *POST EXPERIENCE* BERMAIN *METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN***

#### **3.8.1 *Post Experience* Bermain *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain***

##### **Informan 1**

Dalam hal penggambaran karakter, bagi informan 1 secara literal memang karakter *Quiet* terlihat sangat realistis dilihat dari teknologi yang digunakan dalam membuat karakter. Namun dalam kesesuaian dengan genre permainan yang diusung Metal Gear kurang sesuai untuk diimplementasikan. Baginya pakaian *Quiet* tidak sesuai dengan latar padang



pasir maupun hutan hujan yang menjadi map dari MGSV: TPP. Menurutnya latar belakang cerita *Quiet* hanyalah digunakan untuk memaklumi penampilan dari *Quiet* sendiri. Sosok akan wanita idaman pun tidak berubah oleh adanya *Quiet*, sehingga informan 1 masih memiliki tipe ideal tersendiri mengenai sosok wanita yang menarik.

Sosok *Quiet* sendiri menurut informan hanya sebatas karakter dalam permainan. Bagaimana cara *Quiet* mengekspresikan hal yang tidak diungkapkan oleh perkataan menjadi hal yang menarik untuk dipelajari oleh informan. Baginya teknik penceritaan ini memberikan alasan tersendiri mengapa ia menggunakan *Quiet* selama misi.

Informan sendiri juga tidak memiliki perasaan bahwa karakter dalam permainan tersebut mencerminkan dirinya. Baginya ada batasan antara permainan dan dunia nyata dan hal itu ia sadari. Ia juga memosisikan segala pilihan yang harus ia lakukan hanya sebatas apa yang wajar dilakukan. Sehingga ia tidak pernah sekalipun merelasikan dirinya dengan karakter permainan manapun termasuk MGSV: TPP.

Secara keseluruhan ia memang melihat banyak hal yang menarik dalam permainan, baik dalam fitur maupun grafis yang diberikan. Satu hal yang disayangkan informan 1 adalah karakter *Quiet* tersebut. Karakter yang menonjol memang menjadi batu loncatan sebuah permainan dan memancing segmentasi pemain tertentu. Akan lebih baik apabila outfit yang digunakan *Quiet* sesuai dengan genre permainan tersebut.

### **3.8.2 Post Experience Bermain Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**

#### **Informan 2**

Lain halnya dengan informan 2, yang melihat karakter *Quiet* sangat realistis baik dalam segi postur hingga pola pikirnya. Baginya sosok *Quiet* merupakan tipe idealnya. Informan pun sesekali memperhatikan wanita yang ia temui dengan karakter tersebut. Apabila postur yang dimiliki hampir sama dengan *Quiet*, ia akan memperhatikan wanita tersebut cukup lama.

Rasa ketergantungan informan 2 cukup terlihat ketika ia dengan antusias merekrut kembali *Quiet* setelah permainan berakhir. Baginya permainan tersebut tidak lengkap tanpa kehadiran sosok yang telah menemaninya sepanjang permainan. Informan 2 pun juga berharap agar dikeluarkannya kostum tambahan yang dapat digunakan *Quiet* selain baju yang telah tersedia.

Tidak seperti karakter utama Big Boss, informan 2 justru merasa memiliki kesamaan dengan *Quiet*. Pola pikirnya dan tindakan yang dilakukan *Quiet* terhadap Big Boss ia rasa seperti apa yang dilakukannya terhadap kekasihnya terdahulu. Bahkan ada beberapa momen ketika *Quiet* pergi, informan merasa tersentuh dan meneteskan air mata.

Dibandingkan orang lain, informan 2 sendiri memainkan permainan ini karena adanya sosok *Quiet* dalam permainan. Sehingga ia merasa sangat puas dengan *easter egg* yang dirancang untuk karakter ini. Tampilan *Quiet* juga dirasa sangat perlu untuk menonjolkan sisi yang seksi dan kuat.

Baginya permainan justru akan terasa hambar apabila *Quiet* digambarkan dengan biasa.

### **3.8.3 Post Experience Bermain Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**

#### **Informan 3**

Informan 3 melihat karakter *Quiet* cukup realistis karena ia membandingkan sosok tentara maupun polisi wanita namun juga berprofesi sebagai model seperti aktris Gal Gadot. Sehingga cukup wajar baginya melihat *Quiet* dalam permainan tersebut. Informan 3 sendiri pun sudah sering melihat karakter wanita yang bahkan baginya lebih unik dibandingkan dengan *Quiet*. Dari permainan terdahulu itulah awal mulanya ia tertarik dengan karakter heroine. Informan yang menyukai wanita berambut panjang cukup melihat *Quiet* menarik. Sesekali ia memperhatikan wanita lain dengan acuan penampilan dan bentuk tubuh *Quiet*.

Tidak bermain tanpa *Quiet* disisinya cukup membuat informan 3 kesepian. Ia mengakui bahwa ia merasa ada yang kurang apabila tidak ada *Quiet* yang dapat membantunya. Sehingga ia kembali lagi bermain dengan menggunakan *buddy Quiet* setiap menjalankan misi.

Kemampuan informan mengubah karakter utama menjadi sosok yang ia inginkan mengubah pandangannya terhadap permainan tersebut. Ia menolak dinyatakan bahwa ia mencerminkan Big Boss, namun ia sendirilah karakter tersebut. Bagaimana karakter itu dibuat dan tindakan yang dilakukannya adalah sesuai dengan apa yang diinginkannya.

Sosok yang cukup kontroversial ini baginya memang menempati posisi yang selalu ada di setiap permainan. Dimana memang itulah tujuannya diciptakan dan untuk para pemain yang tidak mementingkan latar cerita permainan. Desain tersebut juga menurutnya dimaksudkan untuk mengurangi sisi yang terlalu kuat dalam karakter dan menampilkan sisi feminim yang penurut.

### **3.8.4 Post Experience Bermain Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**

#### **Informan 4**

Sosok wanita yang cantik, bertubuh indah, dan kuat pernah ditemui oleh informan 4, namun ia belum pernah menemukan sosok wanita yang memiliki sifat seperti *Quiet*. Baginya sifat masokis yang dimilikinya tidak pernah ia temukan dalam sosok wanita masa kini yang ia kenali. Sehingga penggambaran tersebut kurang realistis dalam hal sifat. Informan 4 sempat menginginkan tubuh seperti *Quiet*, ia berusaha dengan diet dan berolah raga namun tidak berhasil. Kini ia hanya ingin memiliki kemampuan berbahasa dan memiliki talenta seperti Stefanie itu sendiri.

Ada hal yang tidak bias dijelaskan oleh informan 4 mengenai penggunaan *buddy Quiet*. Hanya saja ia merasa lebih mudah dengan menggunakan *Quiet*. Ia pun juga mengerjakan misi untuk merekrut *Quiet* kembali sebagai *buddy*. Baginya sosok *Quiet* seperti teman seperjuangan dalam melakukan misi.

Hanya ada beberapa sifat dari *Quiet* yang memiliki kesamaan dengan dirinya. Informan pun mengakui ingin menjadi kuat, berpenampilan menarik, dan juga hebat dalam pertarungan. Tapi dalam hal lainnya ia tidak memiliki keinginan untuk berpola pikir seperti halnya *Quiet*. Sehingga informan sendiri tidak merasa adanya kesamaan dengan diri *Quiet*.

Sebagai pemain permainan video, ia cukup terkesan dengan perkembangan karakter heroine yang kini tidak selalu harus diselamatkan namun menjadi karakter utama maupun pendukung yang berguna. Walau terkesan hanya digunakan untuk fan service kepada fetish tertentu, informan cukup salut dengan kemampuan developer untuk membuat karakter tersebut terasa wajar. Ia berharap *game* masa kini juga mementingkan sisi seksi namun tanpa harus menggunakan pakaian yang terbuka.

### **3.8.5 *Post Experience Bermain Metal Gear Solid V: The Phantom Pain***

#### **Informan 5**

*Quiet* yang baginya bersifat terlalu mengalah untuk seorang karakter yang kuat. Baginya ia terlalu pasif ketika menyangkut perasaan dengan karakter utama namun sangat agresif apabila menyangkut hal ketubuhan. Baginya tindakan yang dilakukannya tidak masuk akal apabila menyangkut rasa berterima kasihnya kepada karakter utama karena telah diselamatkan. Sehingga menurut informan hal ini tidak realistis. Namun begitu, informan cukup tertarik untuk memiliki tubuh seperti *Quiet* sendiri. Hanya saja ia lebih tertarik dengan masalah fashion apabila menyangkut wanita lain.

Dibandingkan dinyatakan sebagai ketagihan, ia lebih merasa bahwa ia memang lebih cocok menggunakan *Quiet* dibandingkan dengan *buddy* lain ketika sedang menjalankan misi. Ia hanya menggunakan *buddy* lain ketika menjalankan misi – misi yang kecil. Efektifitas permainan lebih terasa ketika informan menggunakan *Quiet*. Sehingga hal tersebut yang membuat informan menggunakan *buddy Quiet* dibandingkan dengan *buddy* lainnya.

Hanya dengan karakter *Quiet* ini informan tidak bisa merasakan adanya relasi dengan karakter permainan. *Quiet* yang terlalu mengalah kepada orang yang ia sukai tidak sesuai dengan dirinya yang selalu berusaha menunjukkan apa yang ia inginkan walau orang tersebut adalah orang terdekatnya. Baginya *Quiet* sama sekali tidak mencerminkan dirinya dari sisi manapun.

Memang cukup banyak adegan yang mengundang dalam permainan ini. Zooming kepada area tubuh tertentu *Quiet* memang sudah menjadi hal yang sering muncul dalam permainan. Informan 5 sendiri sudah berusaha untuk menghindari hal tersebut dari tidak menggunakan kontrol kamera diluar *gameplay* dan juga dengan tidak memperhatikan cutscene permainan yang menampilkan hal tersebut. Baginya fitur tersebut terlalu berlebihan dibandingkan dengan permainan khusus wanita. Fitur tersebut dirasanya terlalu menjual wanita melalui tampilan bagian dada dan pantat secara cukup sering.

### 3.8.6 *Post Experience Bermain Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*

#### **Informan 6**

Sebagai seorang yang telah lama memainkan *game*, ia melihat karakter ini merupakan tipikal karakter perempuan yang banyak dijumpai dalam permainan yang ditujukan untuk pria. Sehingga ia melihat hal ini menjadi hal yang wajar dalam dunia permainan. Bagian yang menurut informan 6 tidak realistis adalah ketika pemain melihat *Quiet* terlalu lama ia akan semakin mendekat kearah pemain sambil berpose tertentu. Informan sendiri tidak ingin menjadi wanita seperti *Quiet*, karena baginya wanita tersebut merupakan hasil yang terbentuk dari fantasi pria sehingga yang menikmati nantinya hanya pria saja.

Informan 6 sendiri menggunakan *Quiet* karena ia sangat efektif dalam menjalankan misi. Ia pun juga menggunakan *Quiet* atas dasar rasa ingin tau dengan cerita maupun latar belakang karakter. Selebihnya informan hanya menganggapnya sebatas karakter dalam *game*.

Selain sisi misterius yang dimiliki *Quiet*, tidak ada hal lain yang sama mencerminkan informan 6 sendiri. Selain sisi tersebut ia mengaku ini merupakan pertama kalinya ia menemukan jenis karakter heroine yang berperilaku demikian. Informan menjadi tertarik untuk mengetahui seluk beluk tentang *Quiet*.

Sosok yang cukup kontroversional ini memiliki porsi yang cukup sebagai karakter sampingan dan yang terlepas dari stereotype yang harus diselamatkan. Permainan ini juga memiliki cerita yang tidak mudah ditebak.

Menurut informan 6 hal tersebut merupakan paket lengkap yang terbungkus dalam sebuah permainan. sama halnya seperti informan wanita lainnya, ia berharap bahwa permainan ini tidak hanya menggunakan wanita dengan tujuan *fanservice* belaka. Tampilan armor *Quiet* yang hampir mendekati telanjang tidak terlalu nyaman apabila dimainkan oleh pemain perempuan. Sehingga alangkah baiknya apabila ia sedikit tertutup agar dapat dinikmati pemain oleh segala gender.

### **3.8.7 Composite Deskripsi Struktural Post Experience Bermain Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**

Semua informan mengakui bahwa memang *Quiet* merupakan karakter yang unik dan menarik. Beberapa mengatakan bahwa karakter tersebut merepresentasikan wanita yang sesungguhnya di dunia nyata. Namun ada juga yang mengatakan bahwa karakter ini tidak realistis. Dari sudut pandang yang berbeda itu terlihat dari sudah seberapa lama informan memainkan *game* dengan genre yang beragam. Mereka juga sempat memiliki keinginan untuk memiliki kekasih ataupun badan yang seperti *Quiet*. Sehingga hal yang banyak diperhatikan dalam *Quiet* adalah ketubuhannya. Beberapa informan mengaku bahwa ia memperhatikan wanita dengan diam – diam ketika sedang berada di suatu tempat.

Dalam hal adiksi penggunaan *Quiet*, para informan cenderung menggunakannya karena *Quiet* cukup efisien dan cepat apabila digunakan dalam misi dibandingkan dengan *buddy* lainnya. Namun terdapat hal yang



menarik dimana informan merasa adanya hubungan yang terjalin dengan karakter tersebut, yang ia anggap sebagai waifu (istri) dalam permainan. Mereka merasa kesepian apabila tidak menggunakan *Quiet* sebagai *buddy*. Di sisi lain, terdapat informan yang juga ingin mempelajari hal – hal yang tidak ia mengerti dalam diri *Quiet*.

Keterkaitan atau rasa kesamaan antara diri dengan karakter dirasakan oleh beberapa informan. Ia merasa bahwa apa yang dilakukan oleh *Quiet* sama seperti apa yang ia lakukan terdahulu. Terdapat informan yang dapat mengubah karakter utama menjadi karakter yang sesuai dengan dirinya, dan ia merasa bahwa ialah yang melakukan seluruh misi tersebut. Lain halnya dengan informan wanita yang merasa bahwa *Quiet* tidak mencerminkan diri mereka sama sekali. Dari wawancara yang peneliti lakukan, mereka justru merasa bahwa hal tersebut tidak mencerminkan wanita yang sesungguhnya

Cukup beragam pendapat dari para informan mengenai bagaimana seharusnya *Quiet* ditampilkan. Sebagai karakter yang paling menonjol dalam permainan wajar apabila ia menjadi batu loncatan atau teknik marketing yang digunakan developer untuk memperkenalkan permainan mereka. Namun bagi informan ada hal lain juga yang dapat ditonjolkan seperti dalam kemampuan. Walau begitu, memang diakui bahwa *Quiet* lah yang membawa para informan untuk memainkan permainan ini. Beberapa berharap bahwa akan lebih baik apabila ditampilkan sewajarnya sesuai genre permainan dan juga agar lebih nyaman dimainkan oleh semua gender.