

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Xenophobia sebagai fenomena sosial muncul sejak manusia diciptakan dengan perbedaan baik secara fisik maupun mental disebabkan ketakutan atau kebencian terhadap lainnya akibat perbedaan ras, agama, ataupun bahasa (*Ethnonationalism*). Pemahaman ini mengakibatkan timbulnya sikap protektif terhadap hal-hal yang menjadi bagian dari identitas *ingroup* dari ancaman *outgroup* yang dipercaya memiliki potensi untuk merusak atau mengambil apa yang menjadi bagian dari identitas para *ingroup*. sikap ini mengarah pada *stereotyping* yang dilakukan *ingroup* terhadap *outgroup*. *Stereotyping* mengakibatkan dampak berupa aksi diskriminasi, aksi kekerasan bahkan pembunuhan.

Potensi fenomena *xenophobia* pada video game *Bloodborne* diketahui melalui analisis naratif *sub-plot* yang didapat dari unsur visual. Karena itulah naratif *sub-plot* bisa didapatkan lewat tangkapan layar dengan menggunakan *object inventory* dan *interaction map*. Terdapat dua *sub-plot* yang memiliki unsur *xenophobia* dan dijadikan studi kasus. Kedua kasus tersebut bernama *Stranger Hunter* yang melibatkan penyerangan terhadap karakter pemain yang merupakan seorang warga asing sebagai *outgroup* oleh salah satu warga lokal yang merupakan bagian dari *ingroup* di sebuah kota bernama *Yharnam*. Aksi tersebut berasal dari tindakan *stereotyping* yang berasal dari unsur religius yang menjadi

paham *Ethnonationalism* sehingga penduduk *Yharnam* tidak menyukai kaum pendatang. Kedua, kasus Pembantaian di Kastil *Cainhurst* melibatkan konflik antara pihak *The Healing Church* yang diwakili oleh *Wheel Hunters* sebagai *ingroup* dengan pihak *Vilebloods* sebagai *outgroup* yang disebabkan oleh perbedaan ajaran religius. Para *Wheel Hunters* membenci seluruh kaum *Vilebloods* dengan alasan *The Healing Church* memberikan ajaran religius yang menjadi bagian dari identitas religius dan merupakan paham *ethnonationalism* para *Wheel Hunters* sehingga mereka berupaya untuk menghilangkan kaum *Vilebloods* yang menjadi ancaman religius.

5.2 Saran

Penelitian ini menggunakan teori *The Logic of Xenophobia* (Rydgren, 2004) didukung oleh *Ethnonationalism* (Jones, 2007) dan *Stereotyping* (Pickering, 2007) sebagai landasan menganalisis fenomena *xenophobia*, sedangkan pembahasan narasi pada *Bloodborne* menggunakan teori *Storyplaying* (Domsch, 2013). Penelitian ini menitikberatkan pada *xenophobia* dalam narasi *video game*, dan isu perbedaan kelas sosial antara warga biasa kota *Yharnam* dengan warga yang berafiliasi dengan *The Healing Church* ataupun isu fanatisme mengenai doktrin *Healing Church* terhadap *Wheel Hunters* untuk kepentingan perang dengan pihak *vilebloods* belum dibahas. Adapun narasi pada *Bloodborne* yang diteliti hanya menggunakan *Player Action*, *Dialogue Tree* dan *Event Trigger* saja. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat melakukan pembahasan terhadap isu tersebut menggunakan elemen narasi *Storyplaying* lainnya.