

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Dunia dan manusianya telah mencapai Era Modern, namun rasa takut dan benci terhadap segala sesuatu yang “berbeda” atau “asing”, *Xenophobia*, tetap ada. *Xenophobia* sendiri merupakan istilah yang berasal dari bahasa Yunani. *Xeno* yang berarti “orang asing” atau “pengunjung”, dan *Phobia* yang cukup banyak diketahui sebagai rasa takut (Jones, 2007). Secara harfiah *xenophobia* merupakan sikap yang dipicu oleh rasa takut berlebih terhadap hal yang bersifat asing atau berbeda. Meski demikian, fobia yang dimaksud merujuk pada bagian dari ideologi rasis dikarenakan hal tersebut lebih mengacu terhadap perbedaan antar manusia.

Fenomena *Xenophobia* yang terjadi pada masyarakat di dunia nyata ini muncul pada sebuah *video game*. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Domsch (2013) bahwa *video game* dapat dimengerti sebagai simulasi dunia nyata yang orang dapat bedakan antara peraturan *video game* dengan peraturan kehidupan yang Domsch sebut sebagai “*rules of life*”. Sebuah *video game* mampu mensimulasi berbagai peraturan yang dipatuhi manusia di dunia nyata seperti hukum fisika yang menyebabkan batasan terhadap hal-hal yang bisa dan tidak bisa beriringan dengan menaruh peraturan *video game* sebagai pengecualian yang nampak jelas dan dapat dibandingkan oleh para pemain. Contohnya *video game* berjenis aksi menembak yang menggunakan *rules of life* menerapkan bahwa sebuah luka tembakan dapat

menyebabkan rasa sakit yang dapat melumpuhkan seseorang, akan tetapi peraturan *video game* menerapkan rasa sakit tersebut ke dalam bentuk pengurangan *hit points* yang merupakan bagian dari nyawa karakter yang dimainkan. Tidak hanya itu, peraturan kehidupan juga memengaruhi perilaku dan interaksi para pemain dengan hal-hal tertentu sebagaimana manusia di dunia nyata. Permainan demikian dapat dikategorikan sebagai “*serious game*” sebab para pemain memperoleh wawasan, dan mencipta ulang suatu peristiwa (Dewi,N.R. 2018, p. 276). Dengan kata lain, *video game* dapat distrukturkan sebagai simulasi dunia nyata yang dapat membuat ilusi masyarakat sosial bersama dengan permasalahan yang timbul disekitarnya.

Oleh karena itu isu xenophobia di atas tidak dapat diidentifikasi menggunakan kajian pustaka belaka. Memengamati dan mengidentifikasi keberadaan xenophobia pada *video game* adalah melalui naratif yang disebut Domsch (2013) sebagai *Storyplaying*. Naratif dalam *video games* sendiri beragam bergantung pada jenis *video game* yang dimainkan sehingga interaksinya pun beragam. Sebuah *video games* berbasis teks, misalnya, menggunakan metode naratif tradisional yang mengandalkan teks sebagai alat eksposisi dan perkembangan cerita.

Berbeda dengan *video games* berbasis teks, sebuah jenis *video games* bernama *Role Playing Game (RPG)* menyajikan naratif tidak hanya dalam bentuk teks melainkan juga audio dan visual. Dengan adanya teks, audio dan visual ini isu xenophobia dapat diidentifikasi secara menyeluruh dalam naratif *video games* menggunakan konsep ‘*future narrative*’. Dalam hal ini, isu xenophobia muncul pada *video game Bloodborne*, sebuah *video game Action Role Playing Game (ARPG)* dengan perspektif orang ketiga yang mengisahkan keberadaan darah ajaib

yang dapat menyembuhkan segala penyakit, yang dirilis pada tahun 2015 oleh *From Software*.

Sebagai bagian dari '*future narrative*', ARPG ini hampir serupa dengan *RPG (Role Playing Game)* tradisional yang memungkinkan pemain mengambil peran sebagai sebuah karakter dan terjun ke dalam dunia game dan membuat mereka dapat berinteraksi dengan dunia tersebut dan memungkinkan pemain untuk terlibat dalam pengambilan keputusan yang dapat merubah keadaan dunia tersebut. Di *Bloodborne* pemain akan mengendalikan secara langsung seorang karakter bernama *The Hunter* untuk menjelajahi kota *Yharnam* dengan menggunakan kontrolir *PlayStation 4*. Setiap tombol menentukan aksi tertentu seperti memutar kamera, menggerakkan karakter, melakukan serangan, atau menggunakan *items*. *Video game* ini juga sangat mengandalkan timing dan reaksi cepat yang menyebabkan *Bloodborne* menjadi *video game* yang sangat sulit bahkan untuk pemain yang sudah berpengalaman.

Berkenaan dengan hal di atas, sebuah penelitian mengenai xenophobia pun telah dilakukan. Sjølie (2018) menulis penelitiannya yang berjudul *Procedural Religion in Videogames*. Pada penelitiannya, Sjølie menggunakan subjek penelitian yang sama dengan penelitian ini dimana beliau fokus terhadap aspek religius yang ada pada *video game*. Sedangkan penelitian ini befokus pada aspek *Xenophobia* yang ada.

Subjek penelitian yang digunakan adalah *video game* bernama *Bloodborne* (2015). Subjek ini diteliti dengan menggunakan teori *Storyplaying* milik

Domsch(2013) dan teori *The Logic of Xenophobia* milik Rydgren(2004). Berdasarkan pada pemaparan diatas, penelitian ini diberi judul *Xenophobia* pada *Storyplaying* dalam *Bloodborne Video Game*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Penelitian ini mencangkup dua masalah utama yaitu:

1. Apa penyebab dari xenophobia yang ada di dalam sub plot di *Bloodborne*?
2. Apa efek yang disebabkan oleh *xenophobia* terhadap sub plot di *Bloodborne*?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengidentifikasi penyebab dari *xenophobia* yang ada di dalam sub plot di *Bloodborne*.
2. Menjelaskan efek yang disebabkan oleh *xenophobia* terhadap sub plot di *Bloodborne*.

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

Semenjak *video game* bisa menyerupai kondisi di dunia nyata, hasil dari penelitian ini bisa digunakan untuk mengamati fenomena sosial yang terjadi dalam sebuah simulasi seperti *Xenophobia*. Penelitian ini juga bisa digunakan oleh peneliti yang sedang mempelajari game dari sudut pandang narratologi dengan menggunakan metode *Storyplaying* milik Domsch(2013) sebagai metode untuk membongkar plot dalam sebuah *video game*. Orang lain juga bisa menggunakan penelitian ini sebagai suplemen sumber informasi yang berhubungan dengan *video games* dan *Xenophobia*.

Secara praktis penelitian ini dapat digunakan untuk menyadarkan masyarakat bahwa dalam *video games* yang berbentuk rekayasa/simulasi dunia nyata terdapat unsur-unsur permasalahan sosial. Permasalahan tersebut dapat diteliti dengan cara mengamati interaksi antar karakter maupun latar yang ditempati/objek yang digunakan oleh karakter-karakter tersebut.

### **1.5 Kerangka Penelitian**

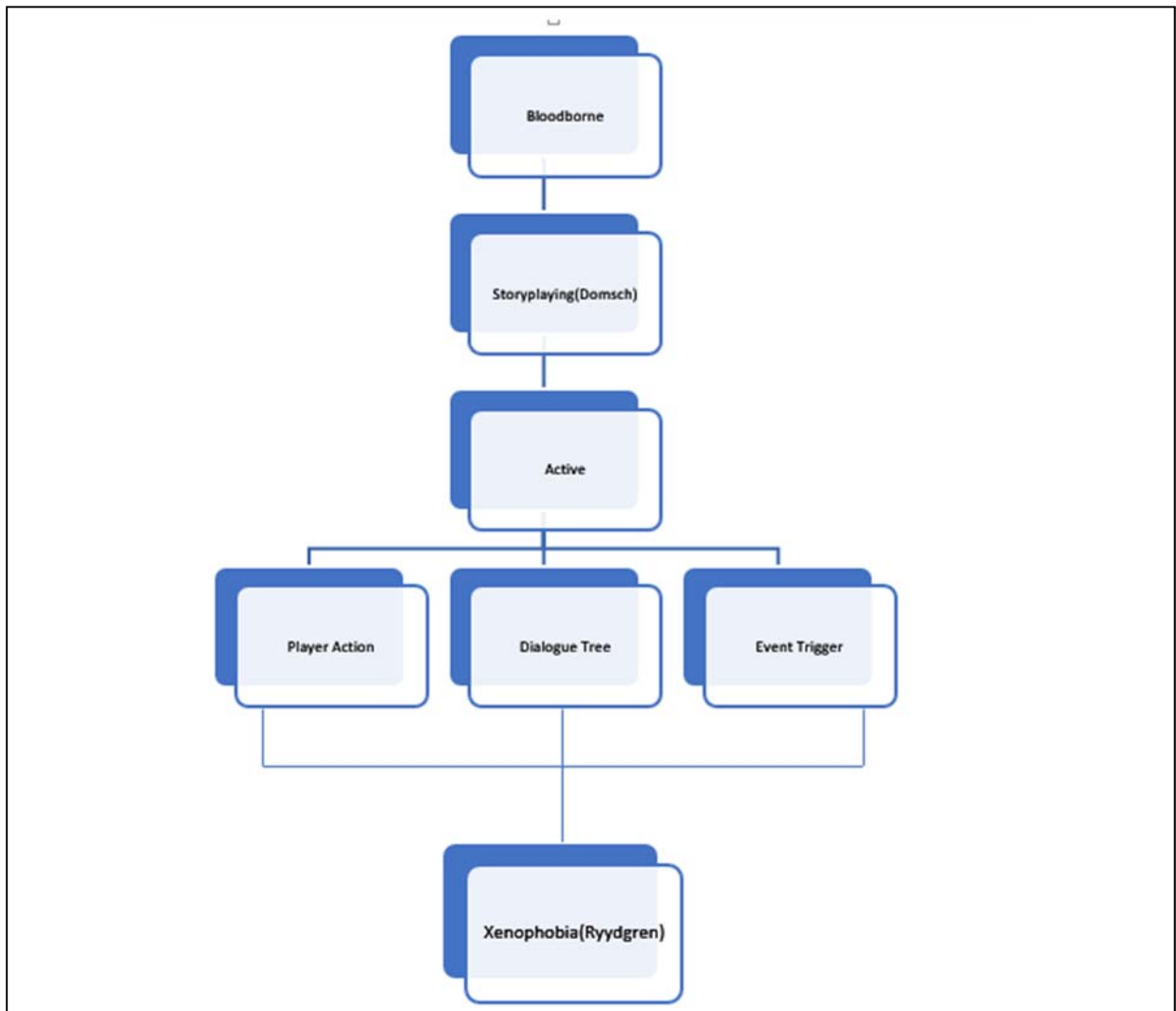
Untuk mengetahui keberadaan *xenophobia* pada *Bloodborne*, penelitian ini membutuhkan dua langkah utama. Dikarenakan sebuah *video game* tidak dapat di analisa dengan sempurna hanya dengan menggunakan metode naratif tradisional, sebuah teori spesifik yang disebarakan oleh Domsch bernama *Storyplaying* bisa digunakan sebagai gantinya. Domsch menjelaskan bahwa *Storyplaying* merupakan *future narrative* yang memasukan *video game* dikarenakan *video game* bisa memuat

sebuah naratif. *Storyplaying* terdiri dari tiga aspek utama, namun yang digunakan disini adalah *Active Element*.

Untuk mengumpulkan data mentah agar naratif pada game bisa direkonstruksikan, aspek *Active Elements* dari *Storyplaying* digunakan sebagai pedoman untuk mengambil tangkapan layar pada *video game* yang nantinya disusun, dikelompokkan dan direkonstruksi menjadi naratif yang dapat dipahami. Pada *Active Element* terdapat tiga aspek lainnya yang berhubungan satu dengan lainnya. *Player Action* adalah naratif yang didapat dari tindakan-tindakan yang pemain lakukan didalam game seperti berjalan atau berinteraksi dengan objek yang ada, *Dialogue tree* naratif yang lebih mudah dikarenakan bentuknya yang verbal atau non-verbal, sedangkan *Event Trigger* adalah kejadian yang dipicu oleh aksi tertentu yang dilakukan pemain.

Dengan menggunakan *Bloodborne* sebagai subjek penelitian, ketiga aspek diaplikasikan untuk mengidentifikasi naratif yang ada pada game. Hasil naratif yang sudah dibentuk lalu diidentifikasi tanda-tanda adanya keyakinan/aksi *xenophobia* dengan menggunakan model analisis milik Rydgren (2004). Setelah semua pertanda *xenophobia* telah diidentifikasi, analisa efek dapat selanjutnya dilakukan dengan melihat pengaplikasian *xenophobia* terhadap sub-plot yang ada. Dalam *xenophobia* terdapat dua kelompok yaitu *ingroup* dan *outgroup*. *Ingroup* merupakan kelompok yang memiliki rasa takut/benci terhadap *outgroup* yang menghasilkan kecurigaan dan rasa utuk menghilangkan keberadaan *outgroup* demi mengamankan kemurnian identitas nasional, etnis maupun ras (Bollafi 2003).

Dengan demikian, *xenophobia* dapat muncul jika terdapat dua hal. Pertama adalah keberadaan *ingroup* yang merupakan kelompok dengan identitas sosial (nasional, etnis, ras, agama, bahasa) yang sama dan *outgroup* yang merupakan kelompok yang tidak memiliki identitas *ingroup*. Hal kedua adalah kondisi perbedaan sosial tersebut menyebabkan *ingroup* merasa takut/benci terhadap *outgroup* karena kurangnya informasi mengenai *outgroup* ataupun hal-hal negatif yang dikaitkan dengan identitas *outgroup*. Sebagai akibat, rasa takut/benci tersebut dapat memicu tindakan agresif baik secara fisik maupun non-fisik.



Tabel 1. Kerangka Pemikiran