

BAB II

KAJIAN TEORI

Pada bab ini teori-teori yang diaplikasikan pada penelitian dijelaskan secara detil atas pengaplikasiannya terhadap data untuk menghasilkan jawaban terhadap rumusan masalah. Alat penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi xenophobia adalah teori *Story Playing* Sebastian Domsch (2013) yang berfokus pada *Active elements*. Selain itu, gagasan mengenai xenophobia dengan menggunakan teori Rydgren(2004) dan Muller (2008).

2.1 *Storyplaying*

Tidak seperti naratif tradisional yang menggunakan kejadian sebagai unit terkecilnya, *Storyplaying* menggunakan *nodal situation* (situasi sentral) yang berarti kejadian yang memungkinkan. *Nodal situation* merupakan atribut unik yang dimiliki *video game* dengan bentuk naratif yang tidak linier. Domsch (2013, p. 3) menjelaskan bahwa *Storyplaying* pada dasarnya adalah cerita yang bisa dimainkan. Artinya cerita itu sendiri membutuhkan input yang berisi peraturan agar bisa melanjutkan cerita setidaknya dibutuhkan dua jalur. Dengan demikian, jika input tidak memiliki jalur minimal, game tersebut tidak dapat dimainkan. Hal itu dikarenakan *video game* bisa didefinisikan sebagai kegiatan memilih sebuah pilihan di dalam dunia virtual sembari mengikuti peraturan yang diterapkan agar bisa

melanjutkan ke pilihan selanjutnya dan pada akhirnya mencapai tujuan yang sudah ditentukan sebelumnya.

Pada *Storyplaying*, terdapat tiga elemen utama—*Active*, *Passive*, dan *Dynamic*—yang membangun naratif sebuah *video game*. *Active* merupakan elemen naratif yang membutuhkan dan dapat dipengaruhi dengan adanya input/interaksi seorang pemain, elemen *Passive* merupakan naratif yang tidak membutuhkan input seorang pemain, dan *Dynamic* menunjukkan naratif terjadi tanpa adanya input seorang pemain namun masih dapat dipengaruhi oleh input seorang pemain. Ketiga elemen tersebut, walaupun tidak semuanya dibutuhkan, dapat membangun naratif sebuah *video game* secara keseluruhan. Dalam memahami sebagian daripada naratif yang ada di sebuah *video game* dan menafsirkannya demi menemukan sebuah fenomena yang tertera pada naratif *video game* tersebut, salah satu elemen dapat digunakan tanpa melibatkan elemen lainnya seperti elemen *active*.

2.1.1 *Active Elements*

Elemen *Active* merupakan sebuah elemen yang menunjukkan bahwa naratif membutuhkan interaksi dari seorang pemain, baik langsung maupun secara tidak langsung. Hal ini dimaksudkan untuk menjalankan atau mengubah sekuens pada sebuah cerita. Domsch(2013) menjelaskan bahwa presentasi pada *video game* meminjam bentuk media lainnya seperti film atau teks tertulis, akan tetapi *video game* juga terdapat sistem dinamis yang merupakan bentuk interaksi antara media dan audiens. Bentuk interaksi tersebut adalah konteks naratif yang bersifat aktif

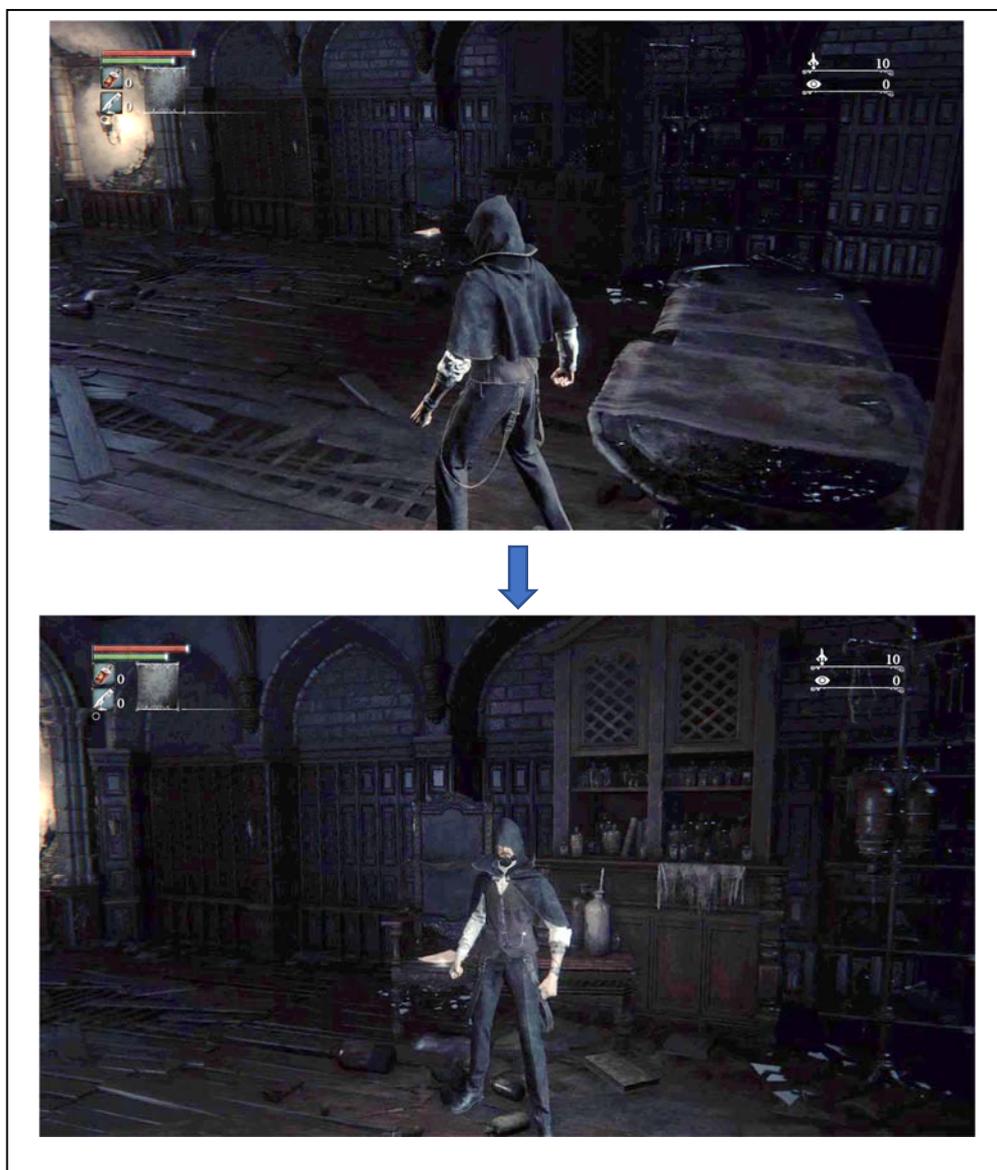
yang mana konteks atau presentasi naratif tersebut terhubung dengan aksi seorang pemain. Dengan kata lain, *video game* memuat naratif lebih mudah dikarenakan bentuknya yang serupa dengan media lainnya. Oleh demikian, *video game* dapat mempresentasikan naratifnya dengan cara menampilkan gambar dan teks akan tetapi kedua hal tersebut terdapat *nodal* yang berbeda yang dapat dipilih sesuai dengan keinginan pemain atau penonton. Hal tersebut menyebabkan adanya perbedaan hasil naratif yang dapat digenerasikan oleh sebuah *video game*.

Terdapat empat bagian dari *active elemen* yaitu *Player Action*, *Dialogue Tree*, *Event Trigger*, dan *Quick Time Event*. Akan tetapi pada *Bloodborne*, tidak terdapat elemen *Quick Time Event*, karena itulah hanya tiga elemen saja yang digunakan.

2.1.1 Player Action

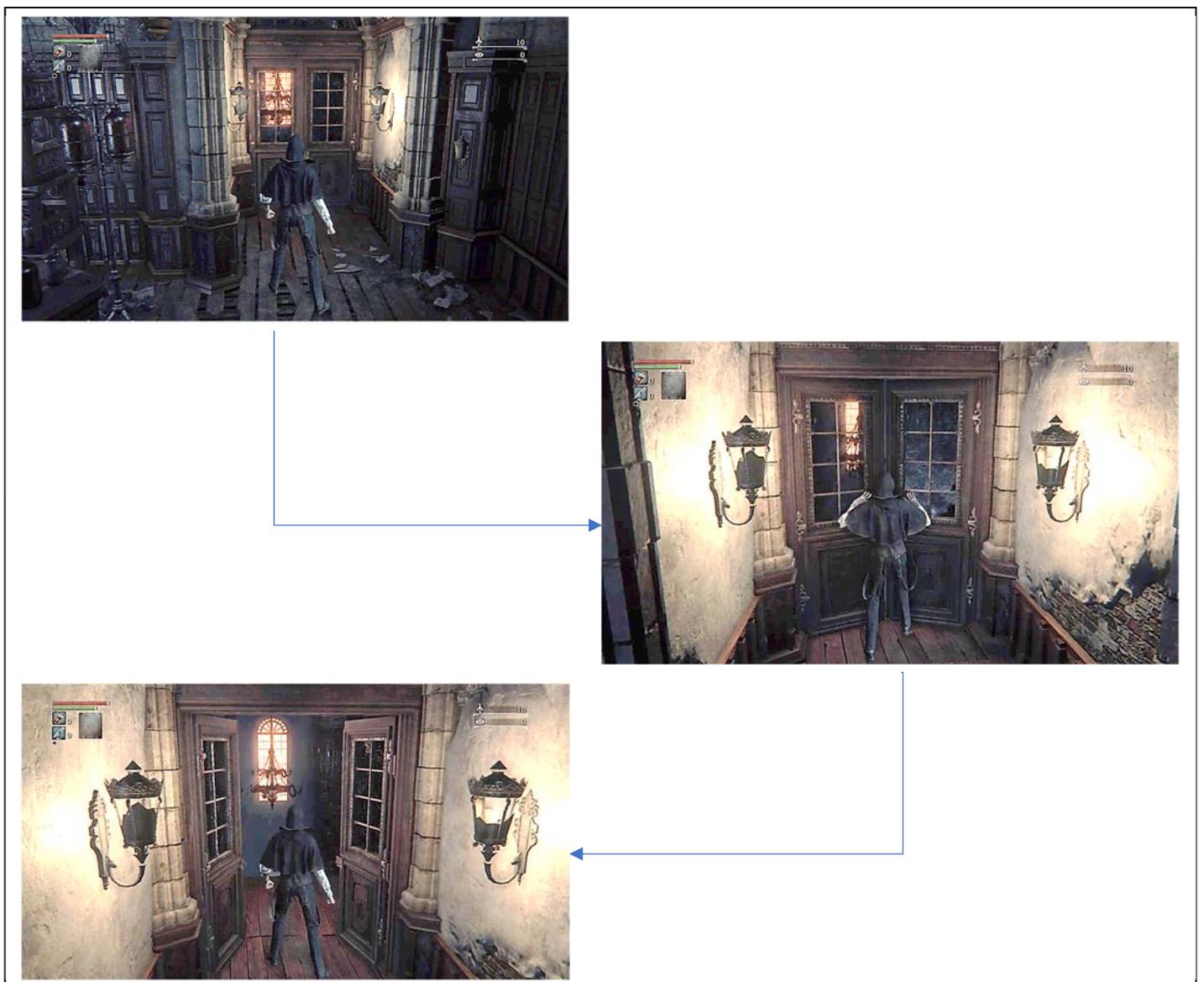
Setiap tindakan yang pemain lakukan di dalam *video game* dapat dilihat sebagai sebuah naratif. Pemain yang memasuki ruangan maupun pengalaman mereka selama pertarungan dengan musuh merupakan bagian dari sebuah naratif. *Player Action* seperti yang sudah dijelaskan memiliki dua jenis, aksi yang mengubah keadaan dunia *video game* dan aksi yang tidak merubah keadaan. *Player Action* juga pada dasarnya merupakan aksi yang dibutuhkan sebelumnya oleh *Active Element* yang lainnya. Sebuah *Event Trigger* tidak akan terjadi tanpa adanya *Player Action* pemain melakukan aksi yang memicu *event* tersebut. Begitu juga dengan *Dialogue Tree* yang membutuhkan pemain berinteraksi secara langsung dengan sebuah dialog melewati aksi tertentu seperti misalnya menekan tombol interaksi setelah karakter pemain berhadap-hadapan dengan karakter lainnya.

Pada *Player Action* merupakan aksi pemain yang memiliki dua jenis, aksi yang memengaruhi dan tidak memengaruhi keadaan pada dunia di dalam permainan. Misalnya, seorang pemain melalui avatar atau tokoh dalam video gamenya melakukan aksi berjalan-jalan. Walaupun aksi berjalan merupakan sebuah kejadian, tetapi keadaan di dunia game tidak mengalami perubahan, dan hanya mengubah keadaan tokoh dalam permainan berupa perpindahan posisi (lihat gbr 1).



Gambar 1. Contoh Visual *Player Action* Jenis Pertama

Jika pemain berjalan ke sebuah pintu lalu membukanya, membuat pintu tersebut berada dalam posisi terbuka, hal tersebut merupakan aksi yang merubah keadaan dunia dalam permainan. Seringkali aksi pemain bisa juga mempengaruhi seberapa dalam naratif yang bisa didapatkan. Pemain yang penasaran mencari barang-barang seperti buku atau gulungan teks dan membacanya dapat membuka naratif yang lebih dibandingkan mereka yang tidak.



Gambar 2. Contoh Visual *Player Action* Jenis Kedua

Dalam mengidentifikasi sebuah *Player Action* dapat dilakukan dengan memperhatikan perkembangan naratif yang disebabkan oleh pemain. Hal ini dapat dilihat melalui pemain yang memutuskan untuk memberhentikan karakternya di depan sebuah pintu yang bisa dibuka. Selama pemain tidak memutuskan untuk membuka pintu tersebut, naratif pada *video game* tidak akan mengalami kemajuan dikarenakan plot terhenti pada keadaan karakter pemain yang berhenti di depan pintu. Namun naratif akan mengalami kemajuan pada saat pemain memutuskan untuk membuka pintu tersebut. Hal ini dikarenakan pada saat karakter pemain berada di depan pintu, pemain berada pada sebuah *nodal* naratif.

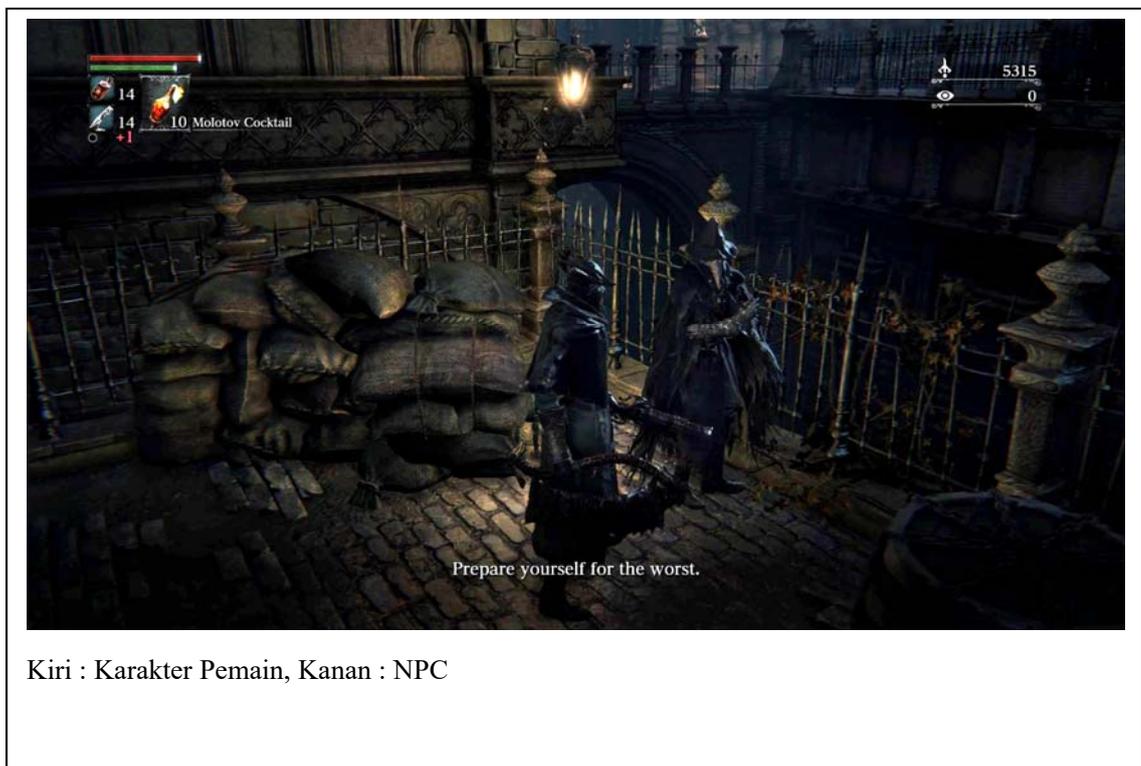
Pada saat itu, Pemain dihadapkan kepada dua *nodal* yang berbeda. *Nodal* pertama adalah pemain memberikan interaksi membuka pintu dan *nodal* kedua yang dimana pemain tidak melakukan interaksi. Jika pemain tidak melakukan interaksi yang memicu *nodal* kedua secara otomatis (tidak membuka pintu), maka kondisi naratif akan kembali pada *nodal* sebelumnya (karakter pemain ada didepan pintu) yang tidak menghasilkan perubahan naratif. Akan tetapi jika pemain memilih untuk melakukan aksi membuka pintu, maka *nodal* pertamalah yang terjadi (pintu di buka) dan naratif akan mengalami kemajuan. Dikarenakan aksi membuka pintu merupakan kemajuan naratif, dan kemajuan tersebut membutuhkan interaksi pemain, maka aksi membuka pintu termasuk dari bagian *Player Action*. Sederhananya *Player Action* adalah kemajuan naratif yang disebabkan oleh interaksi pemain kepada *video game* selama interaksi tersebut dapat diproses oleh sistem *video game*.

Naratif pada *Bloodborne* bergantung dengan interaksi pemain. Plot diceritakan secara implisit melalui audio/visual, penjelasan *items*, penempatan objek, dan juga percakapan dengan *NPC (Non-Playable Character)*. Contohnya, saat *hunter* (pemain) sedang melewati jalan tempat dia menemukan tumpukan jasad para *beasts* yang sedang dibakar, hal tersebut mengandung pesan tersirat bahwa ada orang yang aktif memburu para *beasts*, contoh lainnya ada pada saat *hunter* berbicara dengan NPC yang bersembunyi di rumah yang dikunci. NPC tersebut menjelaskan bahwa sedang ada malam perburuan dan juga ia menanyakan apakah *hunter* bukan berasal dari kota *Yharnam* dikarenakan pakaiannya yang berbeda dengan orang lainnya. Berdasarkan contoh diatas, pemain dapat mengumpulkan kepingan cerita dan menyambungkan satu sama lainnya untuk menguak keseluruhan cerita. Hal tersebut berkesinambungan dengan istilah *Spatial Narrative* yang dibicarakan Domsch (2013, p. 99) bahwa sebuah naratif disampaikan melalui sebuah ruang yang dapat dieksplorasi oleh seorang pemain yang kemudian pemain tersebut dapat memberikan tanggapan berdasarkan pengalaman mereka selama berada di ruang tersebut.

2.1.2 Dialogue Tree

Sebuah *video game* juga dapat memiliki *Dialogue Tree*, khususnya pada jenis RPG. *Dialogue Tree* adalah salah satu cara *video game* untuk menyampaikan naratif berganda. Elemen ini merupakan jenis *nodal situation* yang memiliki bentuk berupa dialog yang bisa dipilih. Dialog itu sendiri sudah dibuat sebelumnya oleh *video game* sehingga membatasi pilihan yang bisa pemain ambil. Hal tersebut

terjadi karena adanya keterbatasan variasi naratif yang telah ditetapkan sebelumnya oleh pembuat *video game*. Pilihan dialog yang bisa dipilih oleh pemain pada umumnya berbentuk teks yang ditampilkan secara utuh maupun menggunakan parafrase yang dapat dipilih . Teks tersebut merupakan sebuah respon terhadap dialog yang baik diucapkan maupun dituliskan oleh seorang NPC. Karena itulah baik dialog yang dimiliki NPC maupun pilihan dialog yang menjadi respon seorang pemain menjadi bagian dari *Dialogue Tree*.



Gambar 3. Contoh Visual Sebuah *Dialogue Tree*.

Dialogue Tree yang ada pada *Bloodborne* memang tidaklah banyak. Hal itu dikarenakan desainnya yang lebih condong kepada *spatial narrative*. Akan tetapi, dialog-dialog tersebut begitu juga keputusan pemain dalam memilih dialog,

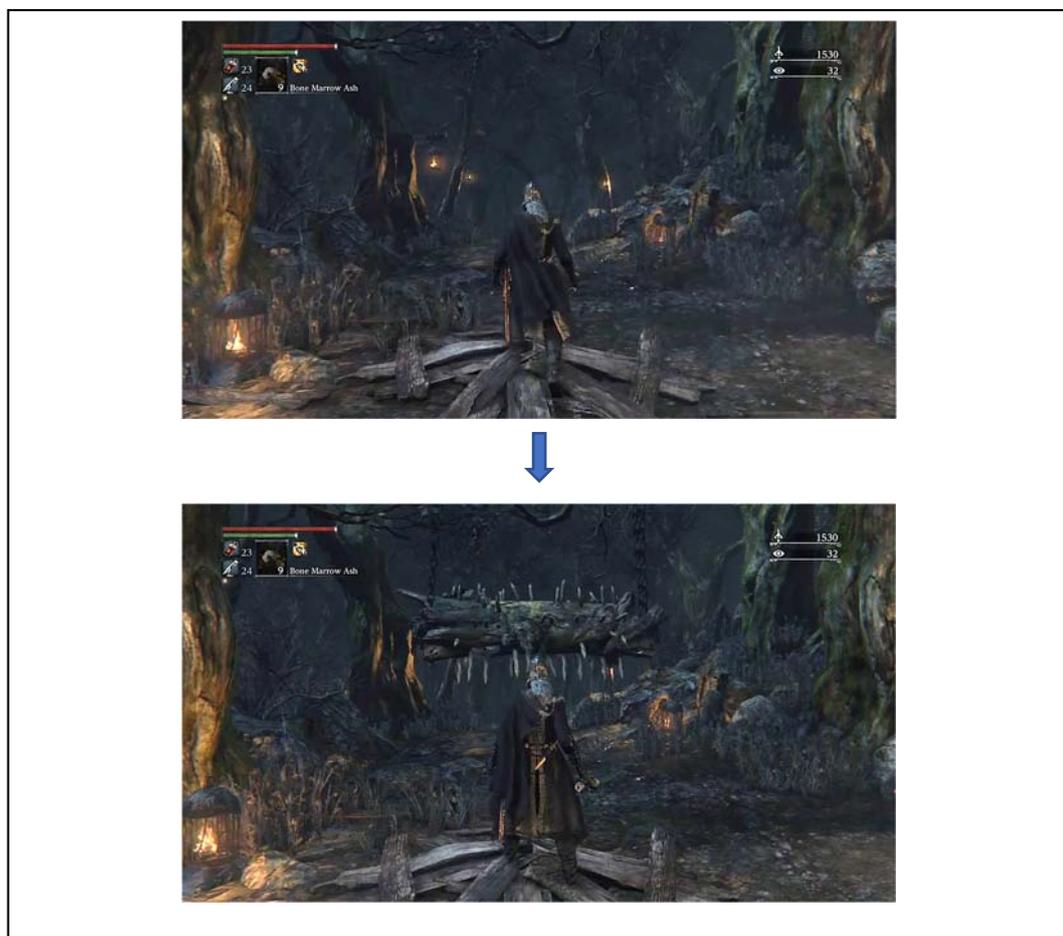
memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap lajur perkembangan cerita, khususnya terhadap karakter-karakter yang ada. Sebagai contoh, saat pemain bertemu dengan seorang NPC yang mana NPC tersebut menanyakan tempat aman kepada pemain, pemain yang kemudian diberikan pilihan tempat yang tentu saja informasi mengenai tempat-tempat tersebut sebelumnya sudah diketahui oleh pemain. Tergantung pilihan tempat mana yang pemain ambil dapat memberikan perbedaan yang signifikan terhadap nasib NPC tersebut.

2.1.3 Event Trigger

Event Trigger adalah naratif yang muncul sebagai konsekuensi dari *Player Action* tersebut karena elemen ini diaktifkan oleh seorang pemain lewat *Player Action* tertentu. *Event Trigger* dapat terjadi melalui berbagai tindakan pemain seperti memasuki ruang tertentu, berinteraksi dengan objek tertentu, atau sebagai konsekuensi atas tindakan yang dilakukan sebelumnya. Hal ini dapat dilihat melalui pemain yang membuka sebuah pintu kemudian memunculkan perangkap. Kemunculan perangkap tersebut merupakan bagian daripada *Event Trigger* yang disebabkan pemain yang melakukan *Player Action* membuka pintu. Secara naratif, *Event Trigger* termasuk kedalam kategori *Pre-determined event* atau kejadian yang sudah ditentukan sebelumnya. Hal tersebut dikarenakan setiap *event* membutuhkan desain sebab-akibat yang hanya bisa dibuat secara manual.

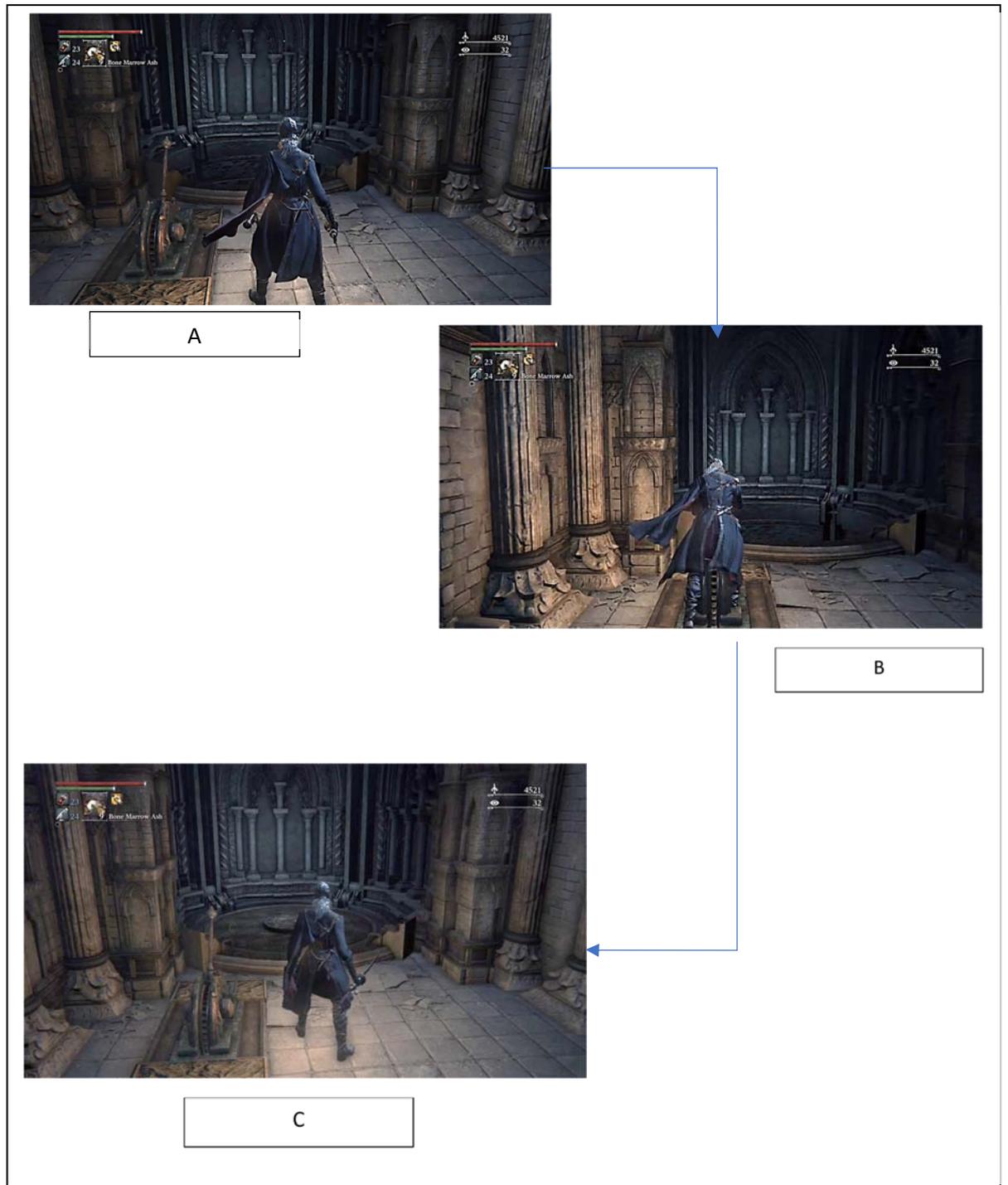
Bloodborne memiliki banyak *event trigger* didalam bagian naratifnya yang disebabkan oleh bentuk naratifnya yang lebih dominan kepada *spatial narrative*. Terdapat tiga jenis *event trigger* yang ada pada *Bloodborne*. Jenis pertama adalah

kejadian yang terpicu disaat karakter pemain memasuki ruang tertentu seperti area *boss fight* atau jebakan, jenis kedua adalah disaat karakter pemain berinteraksi dengan objek ataupun NPC tertentu, dan yang ketiga dalah ketika karakter pemain melakukan aksi tertentu (memasuki ruang ataupun berinteraksi dengan objek) di saat karakter pemain menggunakan *item* tertentu ataupun membawa *item* tertentu. *Event Trigger* jenis pertama dapat dilihat pada gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. Contoh Visual *Event Trigger* Jenis Pertama

Pada gambar pertama karakter pemain memasuki ruang yang merupakan titik pemicu sebuah *event* berupa jebakan pada gambar kedua.

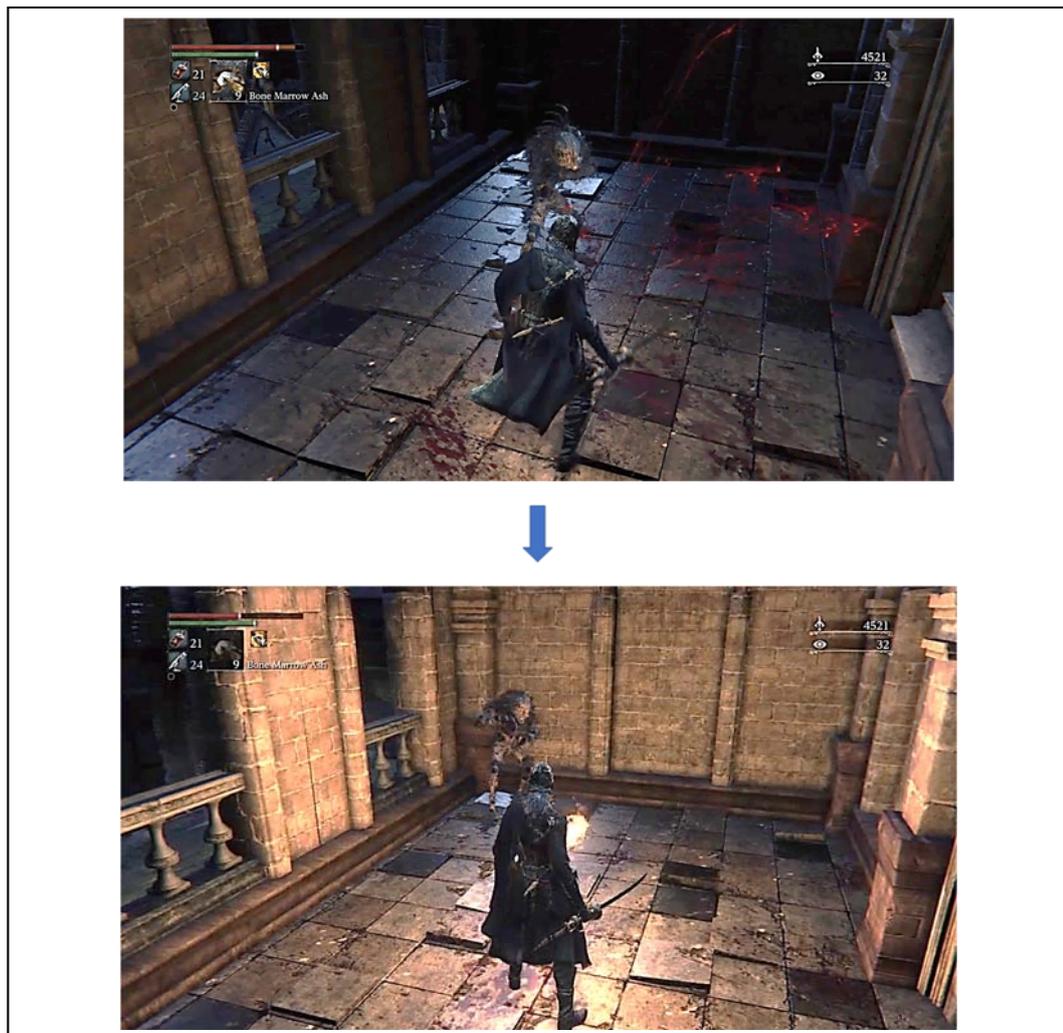


Gambar 5. Contoh Visual *Event Trigger* Jenis Kedua

Event Trigger, sebagaimana pada gambar 5 di atas, muncul jenis kedua yang terbagi menjadi 3 bagian. Bagian A terdapat karakter pemain yang berdiri di sebelah

kanan sebuah tuas sambil menghadap lubang berbentuk lingkaran. Kemudian pada bagian B karakter menarik tuas yang menyebabkan turunnya pijakan berbentuk piringan yang menutupi lubang seperti gambar C. Piringan tersebut merupakan lift yang bisa digunakan untuk naik ke bagian atas bangunan.

Sementara itu, contoh *Event Trigger* jenis ketiga dapat dilihat pada Gambar 6 di bawah. Gambar pertama menjelaskan musuh yang menyerang karakter pemain secara agresif, namun pada gambar kedua pemain menggunakan api (obor) yang menyebabkan musuh tersebut menjadi ketakutan.



Gambar 6. Contoh Visual *Event Trigger* Jenis Ketiga

2.2 *Xenophobia*

Xenophobia secara luas diartikan sebagai rasa takut ataupun benci terhadap sesuatu yang asing baik secara bentuk maupun secara perilaku. Akan tetapi secara sosial *xenophobia* berakar dari paham nasionalisme yang berlebihan. Akan tetapi mengetahui adanya dua kelompok yang berbeda dimana satu kelompok membenci kelompok yang lainnya bukanlah bukti yang cukup konkret untuk dideklarasikan sebagai aksi *xenophobic*. Untuk mengumpulkan bukti yang cukup, beberapa hal perlu dipertimbangkan. Hal pertama adalah dimana datangnya *xenophobia*.

Berdasarkan Jones (2007), *xenophobia* bisa digeneralisasikan pada situasi sosial yang luas namun terutama beroperasi sebagai basis ideologi untuk nasionalisme. Hal tersebut dimaksudkan bahwa sumber dari pada *xenophobia* itu sendiri harus memuat perbedaan situasi sosial. Hal seperti ras, warna kulit, etnis, agama, bahasa, gender, kebudayaan, seksualitas, atau bahkan perbedaan upah antarperusahaan membuat kualifikasi menjadi terlalu luas dan samar. Akan tetapi, dengan adanya penjelasan dari Jones bahwa *xenophobia* beroperasi sebagai basis untuk nasionalisme, artinya bahwa perbedaan pada status sosial harus berasal dari aspek ras, etnis, agama, dan bahasa.

Nasionalisme sendiri memiliki banyak definisi dan jenis, akan tetapi jenis nasionalisme yang terikat erat dengan konsep *xenophobia* adalah *Ethnonationalism* yang dijelaskan sebagai paham dimana sebuah negara didefinisikan dengan warisan dominan yang diturunkan bersama seperti bahasa, agama maupun keturunan biologis yang mana *Ethnonationalism* berkontribusi terhadap stabilitas orang Eropa

pada zaman perang dingin (Muller, 2008). Secara singkat *Ethnonationalism* adalah paham dimana identitas sebuah bangsa ataupun negara dilihat berdasarkan bahasa, agama, ras, dan etnis. Akan tetapi jika melihat penjelasan Muller bahwa *Ethnonationalism* berperan dalam menjaga stabilitas orang Eropa, itu berarti untuk mencapai stabilitas, Eropa harus dikondisikan sesuai dengan paham *Ethnonationalism* termasuk status bahasa, agama dan keturunan biologis dominan harus dijaga. Itu artinya sebagian individu atau kelompok yang merupakan minoritas harus dikondisikan dengan cara disingkirkan atau lebih buruk lagi, di musnahkan. Berdasarkan penjelasan di atas, bisa diketahui bahwa supaya *Ethnonationalism* bisa berfungsi sebuah sistem kepercayaan tetap yang mana individu yang tidak termasuk dalam kategori harus dikecualikan demi menjaga integritas dan identitas sebuah negara. Sistem kepercayaan tetap itulah yang menyebabkan adanya *xenophobia*.

Hal yang selanjutnya dipertanyakan adalah bagaimana perbedaan etnis, agama, ras, dan bahasa bisa berujung pada aksi yang didasari *xenophobia*. Pada teori yang berjudul *The Logic of Xenophobia* (Rydgren, 2004), dijelaskan bahwa *xenophobia* mungkin rasional secara subyektif. Maksud dari rasional secara subyektif disini ialah disaat seseorang atau kelompok *ingroup* konklusi yang salah atau meragukan terhadap individu atau kelompok *outgroup* berdasarkan pengetahuan tentang *outgroup* dan/atau kategori sederhana yang dimiliki kelompok tersebut. Bisa juga didasari konklusi yang salah berdasarkan observasi terhadap *outgroup*. Aksi tersebut bisa dianggap sebagai aksi *stereotyping* dikarenakan bagaimana *ingroup* membuat kategorisasi sederhana terhadap *outgroup* tanpa

mempertimbangkan perbedaan secara individual. Sebagai contoh beberapa orang Indonesia percaya bahwa orang ateis adalah orang tak bermoral karena mereka tidak percaya adanya Tuhan karena itu mereka tidak seharusnya tidak memiliki ataupun mengerti moralitas, walaupun realita berkata sebaliknya. Jika kita melihatnya dari sisi lain, maka Indonesia merupakan negara yang dibangun berdasarkan agama sebagai dasar negaranya, dan jika kita melihat dari perspektif subyektif mereka, maka kesimpulan tersebut bisa dipertimbangkan sebagai suatu yang masuk akal. Karena itulah kepercayaan *xenophobic* bisa dijelaskan sebagai rasional secara subyektif karena aksi itu sendiri didasari pada alasan yang masuk akal bila dilihat dari segi pandang kelompok *ingroup*.

Stereotyping sendiri didefinisikan sebagai cara untuk merepresentasikan atau menilai seorang individu berdasarkan istilah yang ditetapkan (Pickering, 2007). Hal ini bisa dimaksudkan bahwa ketimbang mendefinisikan seseorang berdasarkan preposisi individualnya. Yang dimaksud dengan preposisi individual adalah sifat atau karakteristik yang bersifat pribadi seperti toleransi keagamaan ataupun pandangan terhadap politik. *Stereotyping* juga membuat seseorang tersebut dinilai berdasarkan nilai umum seperti ras, agama, bahasa, ataupun etnis yang biasanya lebih ditonjolkan sisi negatifnya yang disebabkan oleh sifat *Ethnonationalism* yang mendikte bahwa minoritas harus disingkirkan. Tidak hanya itu, hal berbahaya lainnya dari *stereotyping* adalah, secara logika, bukanlah ujaran yang mengeneralisasikan secara sederhana, namun aksi yang bisa terjadi berdasarkan ujaran tersebut. Hal tersebut sudah dibuktikan oleh sejarah, sebagai contoh, pada saat periode Nazi dari *Third Reich* atau era apartheid di Afrika Selatan. Ini berarti

xenophobia tidak hanya menghasilkan aksi *stereotyping* saja, namun juga bisa berujung pada tindakan agresi yang bisa menyebabkan cedera atau bahkan kematian.

Secara sistematis, *stereotyping* dilakukan oleh *ingroup* yang merupakan kelompok pemegang paham *Ethnonationalism* terhadap *outgroup* yang merupakan individu/kelompok diluar *ingroup* yang menjadi target *stereotyping*. Umumnya tindakan *stereotyping* berupa anggapan negatif yang berujung pada sindiran, ejekan, maupun pelecehan verbal. Akan tetapi, tergantung tingkat ketegangan konflik antara *ingroup* dan *outgroup*, bentuk dari *stereotyping* tersebut bisa naik ke tingkat selanjutnya berupa aksi fisik yang bisa berujung ke percobaan genosida (Muller, 2008) seperti yang dilakukan Nazi terhadap kaum Yahudi pada jaman Perang Dunia II.

Akan tetapi, untuk mengerti bagaimana *xenophobia* yang menghasilkan aksi *stereotyping* berfungsi, harus ada cara untuk mengidentifikasikannya. Salah satu cara adalah dengan menggunakan model *Analogism* yang merupakan metode berpikir yang sederhana yang bisa dilakukan oleh seorang individu. Mode berpikir tersebut bisa dianggap sebagai wadah untuk *stereotyping* bagaimana seseorang menganggap dua hal yang berbeda sebagai hal yang sama kedua hal memiliki atribut yang sama (Rydgren, 2004). Secara logis, mode berpikir tersebut sangat tidak bisa diandalkan disebabkan sifatnya yang berdasarkan pandangan subyektif, akan tetapi mode berpikir ini umum digunakan sebagai metode untuk menilai seseorang. Hal ini disebabkan karena metode tersebut tidak membutuhkan banyak tenaga dan waktu, secara tidak sadar manusia selalu melakukan hal dengan cara

yang paling mudah. Adapun penyebab lainnya seseorang menggunakan metode pemikiran *analogism* adalah karena doktrin *ethnonationalism* yang sudah mendarah daging dan sudah menjadi bagian dari identitas masyarakat. Hal ini menyebabkan masyarakat untuk secara otomatis menolak keberadaan individu atau kelompok yang berada di luar kategori mereka.

Secara tertulis, metode *analogism* bisa dirumuskan sebagai berikut :

1. Fakta yang mana objek A memiliki properti p dan q
2. Dan observasi membuktikan objek B memiliki properti p

-
3. Disimpulkan bahwa B memiliki properti q

Mode berpikir seperti ini umum digunakan disaat subjek atau *ingroup* tidak memiliki informasi yang cukup mengenai *outgroup* dan hanya mengandalkan informasi yang diketahui dan dipercayai saja. Informasi-informasi tersebut bisa jadi berasal dari beberapa hal namun sudah dipastikan sumber informasi tersebut berasal dari pihak-pihak yang baik secara autoritas maupun familiaritas dapat dipercaya. Pihak-pihak seperti pemerintah, pemuka agama, maupun kerabat atau keluarga terdekat. Itulah hal yang menyebabkan individu *ingroup* untuk tidak melakukan pemeriksaan ulang terhadap asumsi-asumsi yang dilemparkan terhadap *outgroup*. Sebagai contoh rumus di atas dapat digunakan terhadap kasus “Kebanyakan orang Indonesia menganggap orang ateis merupakan kaum yang tidak bermoral karena mereka tidak percaya adanya Tuhan.”

Jika seseorang yang berkebangsaan Indonesia mengetahui individu yang merupakan kamu ateis maka model berpikir orang Indonesia tersebut akan menjadi seperti berikut :

1. Orang ateis(p) adalah kaum yang tidak memiliki moral (q) karena mereka tidak percaya adanya Tuhan
 2. Individu A adalah orang ateis(p)
-

3. Individu A adalah orang yang tidak bermoral(q)

Model berpikir inilah yang menyebabkan mengapa *stereotyping* bisa terjadi. Orang-orang Indonesia yang menggunakan model yang sama dipastikan memiliki opini yang negatif terhadap individu A tersebut; dan dari opini tersebutlah tindakan-tindakan bersifat *xenophobia* bisa terjadi. Akan tetapi, yang menjadi masalah terkait model *analogism* adalah semenjak dunia pada *Bloodborne* merupakan dunia dengan tema fantasi, hal-hal seperti *beasts* yang merupakan manusia yang berubah menjadi monster adalah sesuatu yang nyata. Hal ini menyebabkan adanya masalah dikarenakan *beasts* tidak lagi dikategorisasikan sebagai manusia yang menyebabkan tindakan-tindakan yang bersifat *xenophobia* tidak bisa dilihat menjadi sesuatu yang negatif.

Bloodborne menjelaskan bahwa para manusia yang berubah menjadi *beasts* tersebut salah satunya disebabkan oleh wabah yang bernama *Ashen Blood* dan sebuah wabah bukanlah hal yang dapat dikendalikan manusia sebatasnya. Karena itu para manusia yang telah berubah menjadi *beasts* bisa disimpulkan sebagai ras yang berbeda dan segala tindak kekerasan yang ditujukan pada mereka dapat

dianggap sebagai tindakan yang bersifat *xenophobia* walaupun tindak kekerasan tersebut bisa dibenarkan. Dengan demikian, model *analogism* tersebut masih bisa diaplikasikan pada game *Bloodborne*. Sebagai contoh, pada gambar 3 diasumsikan bahwa karakter yang berada disebelah kanan merupakan *ingroup* (karakter A) yang mengatakan kalimat berupa ancaman kepada karakter pemain yang merupakan *outgroup* (Karakter B) dikarenakan adanya perbedaan etnis yang mana etnis karakter B terkenal dengan kejahatan mereka. Maka pernyataan yang bisa dibuat adalah “Karakter A mengancam karakter B dikarenakan perbedaan etnis yang mana etnis karakter B terkenal dengan tindak kejahatannya.”

Etnis B merupakan unsur p dan tindak kejahatan merupakan unsur q , maka model *analogism* yang terbentuk adalah:

1. Etnis B(p) terkenal dengan tindak kejahatannya(q)
 2. Karakter B memiliki etnis B(p)
-

3. Karakter B adalah orang jahat(q)

Berdasarkan model diatas, bisa disimpulkan bahwa alasan karakter A mengancam karakter B yang memiliki etnis B adalah dikarenakan karakter A percaya dengan informasi bahwa etnis B terkenal dengan kejahatannya yang menyebabkan karakter A melakukan tindakan *stereotyping* terhadap karakter B.