

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Fokus penelitian ini adalah *xenophobia* yang mempengaruhi plot pada *video game* berjudul *Bloodborne*. Fenomena yang muncul terlihat pada konteks visual yang menunjukkan adanya interaksi antar dua kelompok yang mana kelompok pertama melakukan aksi peninandasan terhadap kelompok kedua. Kelompok-kelompok yang dimaksud adalah beberapa kelompok yang berbeda berdasarkan kasus yang diamati. Dalam penelitian ini terdapat tiga kasus yang salah satunya melibatkan kelompok *ingroup*—penduduk asli—dan *outgroup*—seorang individu yang berasal dari luar kota.

Cerita pada *Bloodborne* diawali oleh peneliti dari *Byrgenwerth*, orang-orang yang mempelajari keberadaan para dewa yang mereka sebut dengan *Great Ones*. Para dewa tersebut memiliki kekuatan dan pengetahuan yang melampaui pengertian manusia dan peneliti-peneliti tersebut mencari cara untuk mendapatkan kekuatan dan pengetahuan para *Great Ones* demi membawa manusia kepada tahap evolusi selanjutnya. Penemuan mereka berupa darah yang dapat menyembuhkan segala penyakit dan mampu mengubah kehidupan manusia tidak disetujui untuk menggunakan darah tersebut. Mereka yang setuju memisahkan diri mereka dari *Byrgenwerth* demi mengejar penelitian mereka dan darah tersebut sebagai *The Healing Blood* terhadap sebuah kota bernama *Yharnam* yang pada saat itu sedang

dilanda wabah misterius bernama *Ashen Blood* yang menyebabkan korban berubah menjadi sesosok monster bernama *beasts*. Melihat adanya benda ajaib seperti itu tentu saja merubah *Yharnam* menjadi pusat dunia, banyak orang-orang yang menginginkan darah tersebut dan mereka tidak menyadari bahwa darah penyebab penyakit *Ashen Blood* dan sebagai konsekuensinya mereka harus menangani orang-orang yang berubah menjadi sosok *beasts* yang mereka tidak ketahui penyebabnya. Salah satu cara yang mereka gunakan adalah dengan membuat divisi pemburu bernama *Hunters* yang dilatih oleh *The Healing Church* untuk memburu orang-orang yang berubah menjadi *beasts* tersebut tanpa adanya belas kasihan sedikitpun. Adanya konflik seperti ini menyebabkan *Yharnam* menjadi kota yang sangat terisolasi dari dunia disekitarnya dan membuat mereka paranoid bahkan membenci orang asing.

3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini memberi penjelasan terhadap sebab daripada fenomena, metode khusus yang digunakan untuk meneliti *video game* menggunakan *toolkit* penelitian kualitatif pada *video game* (Consalvo dan Dulton, 2006) sehingga penelitian ini menggunakan dua metode penelitian. Metode ini menggunakan toolkit berupa *Object Inventory*—objek-objek dalam *video game* yang pemain bisa dapatkan—dan *Interaction Map*—interaksi pemain terhadap setting atau latar *video game* baik itu interaksi pemain terhadap lingkungan sekitar maupun interaksi dengan NPC yang menjadi bagian latar *video game*. Hal ini sejalan dengan gagasan Shank bahwa metode kualitatif adalah “*a form of systematic empirical inquiry into meaning*” (Shank, 2002) yang dalam aplikasinya menggunakan pengalaman peneliti terhadap

subjek penelitian yang dijelaskan menjadi sebuah makna. Adapun sudut pandang/pengalaman peneliti sebagai pemain terhadap *Object Inventory* dan *Interaction Map* dianalisis dan dimaknai untuk menemukan fenomena xenophobia.

3.2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dibagi ke dalam dua bagian. Bagian pertama adalah mengambil unsur naratif yang ada pada *video game*. Untuk melakukannya, *video game* diperiksa dengan menggunakan ketiga elemen naratif (*Player Action*, *Dialogue Tree*, *Event Trigger*). Untuk bagian ini, bentuk data berupa tangkapan layar dan diteliti dengan menggunakan metode *Object Inventory* dan *Interaction Map* untuk mendapatkan informasi tekstual pada tangkapan layar tersebut. Setelah informasi visual dan tekstual telah didapatkan, data dianalisis untuk menunjukkan unsur *xenophobia* yang tersirat di tiap data yang telah dikumpulkan agar bisa didapatkan penyebab dan dampak dari xenophobia terhadap *Bloodborne*. Langkah ini merupakan bagian kedua dari metode pengumpulan.

Adapun data pada penelitian ini memiliki dua jenis data yang harus dikumpulkan. Data pertama (data1) adalah koleksi data mentah yang berupa tangkapan layar *video game*, dan data kedua (data2) kumpulan data 1 yang dikompilasikan dan dikelompokan yang dinarasikan dalam bentuk tekstual yang menjelaskan rincian dari sebuah *sub-plot*. Tangkapan layar diambil berdasarkan *sub-plot* yang sebelumnya disediakan oleh *developer*. Setidaknya terdapat lebih dari sepuluh *sub-plot* yang tersedia, adapun *sub-plot* yang menunjukkan unsur *Xenophobia* adalah *Stranger Hunter* dan Pembantaian di *Kastil Cainhurst*. Dengan

demikian, kedua *sub-plot* tersebut kemudian diambil tangkapan layarnya secara kronologis.

Prosedur pengumpulan data¹ adalah dengan menggunakan model *Storyplaying* sebagai jalan untuk membatasi jumlah data mentah yang harus diambil. Setiap data individual dikumpulkan setiap kali peneliti yang juga pemain melihat adanya pertanda *xenophobia* yang muncul dan menjadi bagian kategori *active element*. Sebagai contoh, saat pemain berkomunikasi dengan NPC yang ditandai dengan adanya subtitle, dan pada subtitle tersebut terdapat indikasi yang bersifat *xenophobic* maka percakapan tersebut harus diambil secara keseluruhan dan dilabeli dengan unsur *active element* yang relevan terhadap data tersebut dengan menggunakan kode yang mana *Player Action* adalah A, *Dialogue Tree* adalah D, dan *Event Trigger* yang dilabeli dengan E.

Pelabelan data tersebut digunakan untuk menjelaskan data mana yang disebutkan saat dalam proses analisis. Di dalam tabel tersebut juga terdapat informasi tekstual baik sederhana maupun detil yang menjelaskan tiap tangkapan layar. Sebagai contoh, melanjutkan contoh yang sebelumnya, dikarenakan data merupakan pemain yang sedang berkomunikasi dengan NPC, maka data tersebut jatuh kedalam kategori *Dialogue Tree*, lalu seluruh rangkaian percakapan diambil dan dimasukkan kedalam tabel. Khusus bagian yang mengandung *Dialogue Tree*, tangkapan layar hanya akan menampilkan satu gambar yang menerangkan dengan siapa dan dimana karakter pemain sedang berinteraksi, dan data selanjutnya hanya melibatkan teks percakapan yang didapat dari hasil pemangkasan tangkapan layar sesuai dengan alur narasi. Karena itu *Dialogue Tree* memfokuskan analisis naratif

yang hanya berbentuk teks. Data yang sudah dikumpulkan kemudian ditambahkan informasi yang berisi informasi dasar seperti siapa, apa, dimana, kapan, mengapa dan bagaimana juga informasi yang berhubungan dengan *xenophobia* yang terdeteksi. Bentuk tabel terlihat seperti:

Data Mentah "Tangkapan Layar"	
No #	Detail
Active element D#	Pemain sedang berinteraksi setelah "bagaimana" dengan "siapa" disaat "kapan" "dimana". Pemain berinteraksi "dengan alasan". Dari tangkapan layar ini bisa dilihat unsur <i>xenophobia</i> yang terletak pada...

Setelah seluruh data telah diambil dan dimasukkan kedalam tabel, langkah selanjutnya adalah dengan menghubungkan tiap data yang ada menjadi struktur plot berbentuk teks yang didasari dengan bukti visual yang ada pada tangkapan layar ditambah dengan penjelasan tekstual berdasarkan pengalaman dan interpretasi pemain. Hal ini dilakukan karena struktur cerita *Bloodborne* yang bersifat sangat terbuka untuk intepretasi.

3.2.2 Metode Analisis Data

Dengan adanya data yang sudah dikumpulkan, prosedur selanjutnya adalah merangkum alur cerita dari *sub-plot* tersebut. Hal tersebut dilakukan dengan cara menginterpretasikan tangkapan layar yang telah disusun secara kronologis. Kumpulan tangkapan layar tersebut dirangkum dan dinarasikan sesuai dengan alur kejadian. Identifikasi alur didapatkan dari interpretasi pemain terhadap laju sebuah

sub-plot berdasarkan informasi-informasi yang didapat baik secara visual maupun tekstual yang ada pada tangkapan layar. Langkah selanjutnya adalah analisis elemen *xenophobia* yang terkandung didalam data yang ditampilkan. Unsur *xenophobia* apa saja yang terkandung dispesifikasikan berdasarkan rumusan masalah yang artinya setiap fenomena *xenophobia* terhadap suatu *sub-plot* yang ada akan dijelaskan unsur yang menyebabkan adanya *xenophobia* dan efeknya terhadap *sub-plot* baik itu secara fisik maupun non-fisik.

Pada bagian ini unsur *xenophobia* yang ditemukan divalidasi menggunakan *Analogism Logic* milik Rydgren (2004) sebelum ditentukannya penyebab dan efek *xenophobia* tersebut. Penentuan kata-kata yang menjadi bagian dari sebuah proposisi didapat dari unsur-unsur yang mendefinisikan seorang individual atau sebuah grup. Sebagai contoh jika ada narasi yang menyatakan bahwa “Karakter pemain merupakan seorang pendatang”, maka kata “pendatang” merupakan salah satu unsur yang mendefinisikan karakter pemain.

Setelah data telah tervalidasi, langkah terakhir adalah tentu saja mencari penyebab dan efek *xenophobia* terhadap *sub-plot* yang terkait. Langkah untuk menemukan penyebab *xenophobia* adalah dengan mencari hal yang menjadi alasan utama ingroup untuk menolak keberadaan *outgroup* seperti yang sudah dijelaskan pada Bab 2 sebelumnya. Sedangkan untuk efek *xenophobia*, hal yang perlu dicari adalah aksi yang dilakukan oleh *Ingroup* terhadap *Outgroup* yang berpengaruh kuat terhadap alur sebuah *sub-plot*. Adapun aksi yang dimasukan adalah aksi yang bersifat *verbal abuse* maupun *physical abuse*. Kedua hasil temuan tersebut

disajikan secara naratif dengan mencantumkan informasi yang sama seperti metode pengumpulan data sebelumnya.