

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian ini berfokus pada fenomena Kapitalisme yang terjadi pada *video games Assassin's Creed: Syndicate. Knight Templar* pada *video games* ini merupakan sebuah organisasi yang berkuasa di London pada era revolusi industri melalui praktik kapitalisme. Fenomena kapitalisme ini tampak melalui alur cerita yang dimunculkan pada misi utama dan misi sekunder.

3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif karena bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku dan konteks sosial dari *video game Assassin's Creed: Syndicate*. Menurut Denzin (1994) penelitian kualitatif adalah

“This means that qualitative descriptive researchers study things in their natural settings, attempting to make sense of, or interpret, phenomena in terms of the meanings people bring to them. Qualitative research involves the studied use and collection of a variety of empirical materials - a case study, personal experience, introspective, life story, interview, observational, historical, interactional, visual texts and images - that describe routine and problematic moments and meanings in individuals' lives.”

Kutipan di atas menunjukkan bahwa metode deskriptif kualitatif merupakan suatu cara yang menjelaskan data terlebih dahulu kemudian mencari makna yang terkandung pada data tersebut. Namun, semua data yang diperoleh harus data asli

tanpa perubahan dari peneliti. Dalam penelitian ini, data yang digunakan adalah dalam bentuk *Screenshot*. Data dipilih berdasarkan fenomena yang terkait dengan topik penelitian ini yaitu kapitalisme . Kemudian data yang telah ditemukan akan dianalisis menggunakan teori kapitalisme gagasan Marx (1867).

3.2.1 Teknik Pengumpulan data

Data dikumpulkan dengan memainkan video games *Assassin's Creed: Syndicate* dengan cara *Paidea* untuk bermain tanpa mengikuti aturan atau misi dan *Ludus* yaitu bermain dengan mengikuti semua misi utama dan misi sampingan yang ada dan guna memahami cerita dan mengambil *Screenshot* yang berkaitan dengan topik yang dapat menjawab rumusan masalah. Namun teknik bermain *Ludus* lebih dominan dikarenakan peneliti harus mengikuti aturan permainan pada misi utama dan misi sampingan untuk melanjutkan dan memahami cerita yang memiliki isu Kapitalisme. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah mengklasifikasikan data berdasarkan topik dan teori yang digunakan pada penelitian ini.

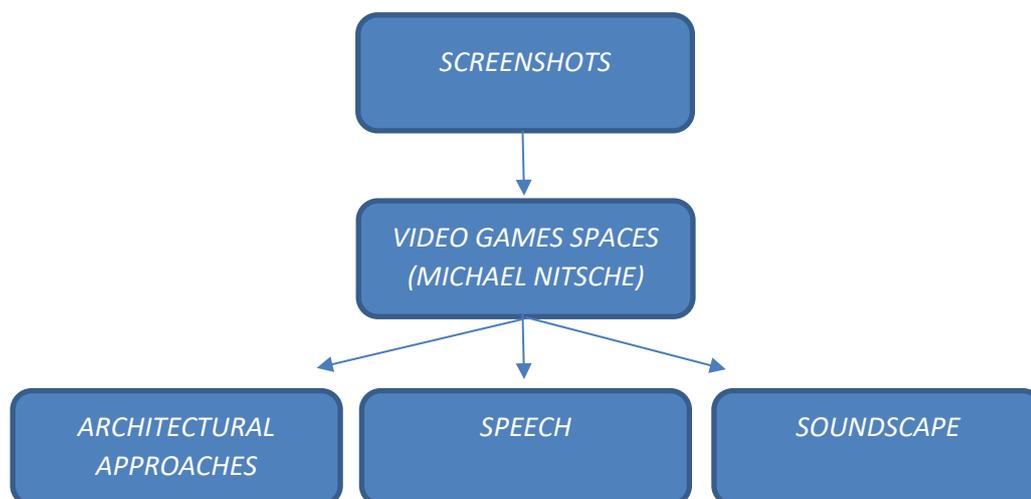
3.2.2 Teknik Analisis Data

Dalam tahap menganalisa data akan dilakukan sesuai dengan rumusan masalah pada penelitian ini. Semua data yang sudah terkumpul dan diklasifikasi akan dianalisis sesuai dengan landasan teori yang digunakan. Teori Kapitalisme

dari Marx (1867) menjadi landasan teori untuk menganalisis data pada rumusan masalah pertama dan kedua.

Data yang ditampilkan akan berupa *screenshot* yang terdapat pada video games. Maka penggunaan teori *Architectural Approaches*, *Speech*, dan *Soundscape* dari Nitsche (2008) diperlukan untuk membedah fenomena kapitalisme yang dimunculkan. Dalam analisisnya, *Architectural approaches* digunakan untuk menganalisis Bangunan-bangunan serta latar tempat pada era revolusi industri yang menunjukkan aspek kapitalisme Kemudian, penggunaan *Speech* ditujukan untuk menganalisa *subtitle* dan teks yang ada pada *Screenshot* yang berkaitan dengan aspek kapitalisme.

Jika diurutkan, metode penelitian ini dapat dilakukan sebagai berikut: penulis memainkan keseluruhan *video games Assassin's Creed: Syndicate*. Ketika fenomena kapitalisme dalam *video games* ditemukan, penulis melakukan pembacaan teori kapitalisme, hal tersebut kemudian berdampak dengan pemilihan data. Data yang sudah terpilih merupakan data yang telah memenuhi aspek dari unsur kapitalisme. Setelah data diklasifikasi, data tersebut akan dijabarkan terlebih dahulu tentang bagaimana konteks cerita pada data tersebut, kemudian dianalisa aspek kapitalisme yang muncul melalui *Architectural approaches*, *Speech* dan *Soundscape*.



Bagan 2. Kerangka Analisis Data

3.3 Sumber Data

Sumber data yang terkumpul merupakan *Screenshot* yang diambil dari *video games Assassin's Creed : Syndicate*. *Video games* ini dirilis oleh Ubisoft pada tahun 2015. *Video games* ini bercerita tentang kota London yang dikuasai oleh organisasi *Knight Templar*. *Knight Templar* menguasai London melalui pengaruh besar mereka dalam dunia politik dan ekonomi melalui praktik kapitalisme, mereka melakukan monopoli dalam semua bisnis mereka sehingga merugikan pendudukan London.

Tokoh utama dalam *video games* ini adalah Evie Frye dan Jacob Frye. Duo Frye adalah bagian dari organisasi *Assassin's Brotherhood* yang mempunyai tujuan untuk menghilangkan pengaruh *Knight Templar* di London. Secara garis besar, *video games* ini menceritakan bagaimana Duo Frye membantu penduduk London untuk bebas dari jeratan *Knight Templar* dengan cara menjatuhkan satu-persatu bisnis milik mereka.