

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Empati merupakan salah satu emosi yang dimiliki manusia, kita bisa mendapatkan empati dengan hal yang terjadi di lingkungan sekitar kita seperti merasakan apa yang orang lain rasakan, menurut Hodges, S.D., & Klein, K.J. (437-452). Empati adalah kemampuan dengan berbagai definisi yang berbeda yang mencakup spektrum yang luas, berkisar pada orang lain yang menciptakan keinginan untuk menolong sesama, mengalami emosi yang serupa dengan emosi orang lain, mengetahui apa yang orang lain rasakan dan pikirkan, mengaburkan garis antara diri dan orang lain.

Empati merupakan salah satu elemen penting dalam kehidupan. Berbagai media merepresentasikan empati, salah satunya melalui video game. Video game dapat menjadi salah satu platform untuk pendekatan yang menarik dalam memaknai empati, beberapa video game terbagi menjadi berbagai macam jenis, salah satu contohnya yaitu Orientasi-Aksi atau *interactive game*. Salah satu contoh video game dengan jenis Orientasi-Aksi atau *Interactive game* ini yaitu *Detroit : Become Human*.

Detroit: Become human, game yang sempat dibahas berdasarkan penelitian terdahulu Juvenly Jordy (1) penelitiannya mengemukakan fenomena robot-robot yang berusaha menjadi setara dengan manusia dalam permainan video *Detroit : Become Human* yang diiringi dengan majunya teknologi dan kecerdasan buatan.

Dalam penelitian tersebut ditunjukkan tanda-tanda nilai humanisme dalam permainan video *Detroit : Become Human* dengan menggunakan analisis semiotika oleh Rolan Barthes berkonsep denotasi, sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa ada nilai-nilai humanisme yang ditunjukkan oleh para tokoh robot pada proses komunikasi antar mereka dalam adegan-adegan di dalam permainan *Detroit : Become Human*. Penelitian terdahulu lainnya yaitu dari skripsi Lambert (15) yang berjudul *The Struggle Against the Discrimination Seen in The Main Characters of Detroit: Become Human by David Cage* mengemukakan bahwa karakter utama memiliki karakteristik mereka, dan masing-mereka diskriminasi. Perjuangan karakter utama yang terdiri dari tiga karakter yaitu Markus, Kara, dan Connor penelitian ini meneliti ketiga karakter dalam berlari ketempat yang lebih baik dan menemukan jati diri berjuang untuk kebebasan.

Namun berbeda pada penelitian ini yang berfokus pada salah satu Tokoh yaitu Markus, Markus merupakan salah satu tokoh android yang akan menjadi pemimpin revolusioner kaum android dalam menuntut hak kebebasan dari perbudakan manusia, hal ini didorong melalui kejadian yang tokoh alami melalui proses naratif video.

Penelitian ini akan mengambil perspektif tokoh dalam game yaitu Markus. Analisis akan fokus pada aspek empati yang muncul pada tokoh markus di dalam game dan faktor yang menyebabkan tokoh ini berempati dalam game. Penelitian ini mengambil Tokoh Markus dilandasi argument yakni tokoh Markus memiliki peran penting dalam gerakan revolusioner para android, hal ini terjadi sebagai hasil dari

aspek empati Markus dan faktor yang menjadi pendukung Markus dalam menuntut hak kebebasan kaum nya.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah mengungkapkan empati yang hadir dalam penggambaran tokoh Markus. Persoalan yang diangkat dalam penelitian ini dirumuskan dalam pertanyaan berikut

1. Aspek empati apa yang muncul pada tokoh Markus dalam game *Detroit: Become Human*?
2. Apa faktor yang memicu empati tokoh Markus kepada kaum Android di *Detroit : Become Human*?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa sebuah video yang menayangkan game *Detroit : Become Human*, untuk mencari aspek empati melalui tokoh Markus yang terbagi menjadi dua aspek yaitu kognitif dan afektif. Selanjutnya penelitian ini bermaksud untuk mengungkapkan faktor-faktor pemicu empati tersebut menggunakan teori Sifat karakter meliputi tiga aspek yaitu *Character emotions*, *Character in Opposition*, dan *Relationship* di *Detroit : Become Human*.

1.4 Kegunaan Penelitian

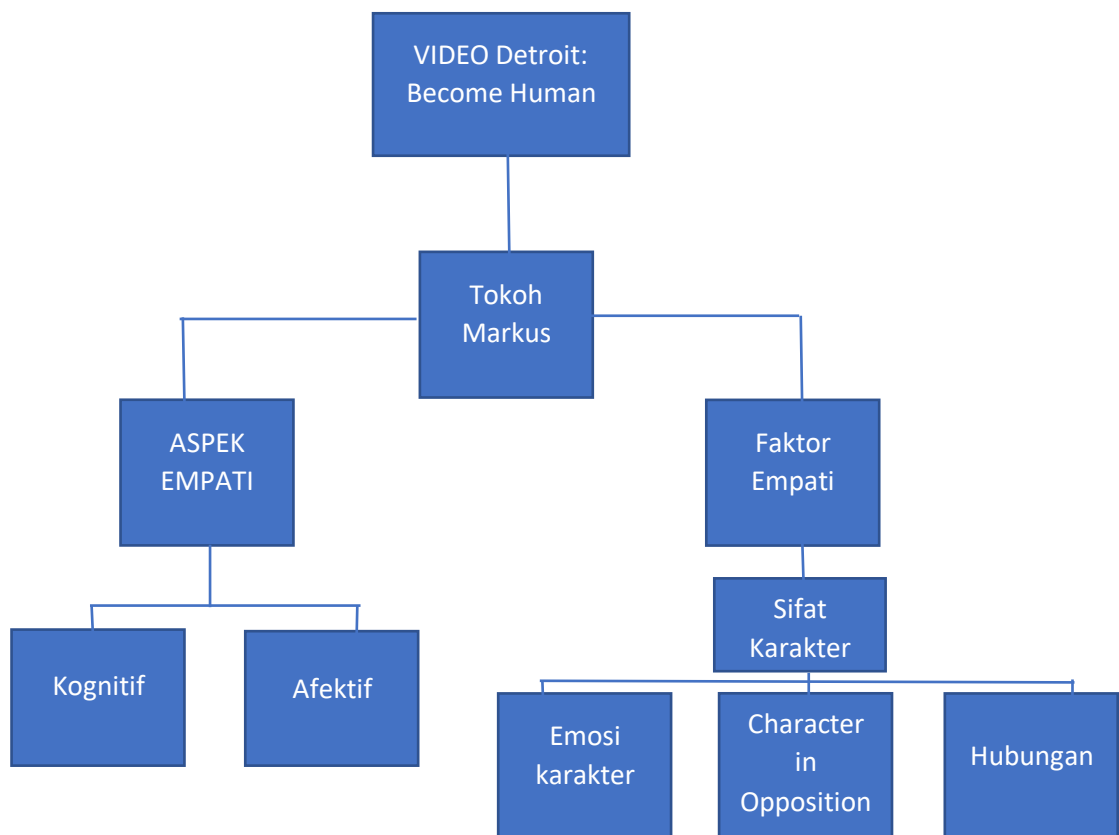
Penelitian ini menganalisa gambar dari video game sebagai sumber data, penelitian ini diharapkan dapat menjawab dari rumusan masalah dengan meneliti data dalam menggambarkan, menafsirkan, dan mengevaluasi pesan yang terdokumentasi dengan mengamati alur cerita di dalam game berdasarkan percakapan, tindakan, dan emosi tokoh yang terlibat di dalam skenario cerita. Penelitian ini menganalisis data yang ada dan diharapkan terkumpulnya argumen dalam menyimpulkan jawaban rumusan masalah penelitian. Hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan referensi pembaca ataupun sumber pembelajaran dan bahan kajian penelitian para peneliti berikutnya yang memiliki konteks yang serupa. Teori aspek empati yang terdiri dari kognitif dan afektif digunakan sebagai landasan untuk mencari aspek empati yang ada pada tokoh Markus, dan teori Sifat karakter sebagai pendukung dalam mencari faktor empati pada Markus.

1.5 Kerangka Pemikiran

Penelitian ini akan mengangkat bentuk empati dari tokoh Markus dan apa faktor penting yang memicu tokoh dalam sebuah video game. Oleh sebab itu penelitian ini menggunakan teori empati, sifat karakter, dan faktor empati.

Penelitian ini menggunakan teori empati Zoll dan Enz (1) yang membahas aspek dari bentuk empati yaitu *Kognitif* dan *Afektif*. Teori ini akan digunakan sebagai dasar untuk meneliti Tokoh markus dalam mencari bentuk empati Markus pada game *Detroit: Become Human*. Analisa karakter akan menggunakan teori game oleh Lee Sheldon (87), untuk meneliti tokoh markus dari segi penokohan, emosi,

sifat yang mendukung tokoh dalam membentuk empati itu sendiri, untuk mengetahui faktor empati penelitian menggunakan teori oleh Sarwono (134) yang menjelaskan bahwa perilaku prososial seperti suasana hati, sifat atau kepribadian berpengaruh dalam sikap empati. Dengan menunjukkan latar belakang Tokoh Markus dan proses penokohan berdasarkan sumber data yang akan menjadi acuan faktor empati.



Bagan 1 Kerangka Pemikiran

Penelitian ini akan menjelaskan bentuk empati yang terbagi menjadi dua yaitu kognitif dan afektif, dan faktor empati yang didukung oleh teori sifat karakter yang meliputi tiga aspek yakni emosi karakter, *Character in Opposition*, dan Hubungan melalui lampiran data yang diteliti secara terurai.