

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Isu black lives matters kembali merebak di tahun 2020 ketika aksi brutal kepolisian amerika terhadap orang amerika berkulit hitam terekam kamera (cctv). Kejadian ini mengingatkan publik pada peristiwa-peristiwa rasis yang terjadi di belahan dunia. Dalam teknologi sastra, realitas dunia ini direpresentasikan dalam video games.

Dalam video games, khususnya, rasisme kerap direpresentasikan dalam bentuk tanda dan petanda. Salah satu video game populer yang dikenal dengan representasi rasismenya adalah seri ketiga dalam franchise BioShock, Bioshock Infinite. BioShock Infinite bersetting di kota Columbia yang tampaknya utopis pada tahun 1910-an yang dengan cepat terurai menjadi distopia bagi minoritas. Cerita utamanya bukan tentang rasisme, tetapi sebagai sebuah tema, rasisme ada di mana-mana dalam penggambaran kota Columbia melalui tanda dan petanda yang digunakan dalam game tersebut.

Saat ini video game menjadi populer di masyarakat khususnya pada kalangan anak muda sehingga menjadi alat yang cukup efektif untuk menyampaikan sebuah pesan dikarenakan proses pembuatan video game yang hampir sama dengan pembuatan film, yaitu tersusun dari berbagai tanda. Secara tidak langsung, video

game dapat mempengaruhi seseorang dengan menanamkan konsep pemikiran atau ideologi tertentu (Alkhajar et al. 193) melalui berbagai tanda dalam video game. Berdasarkan hal tersebut, video game BioShock Infinite layak untuk diteliti mengenai tanda-tanda didalamnya untuk memahami makna dari pesan yang disampaikan.

Maka dari itu penelitian ini menggunakan teori semiotika khususnya semiotika Roland barthes yang berguna dalam pengkajian tanda bermakna dalam. Semiotika Roland Barthes terdiri dari denotasi (makna tanda pada tingkat pertama) dan konotasi (makna tanda pada tingkat kedua), keduanya disebut tingkatan tanda. Dengan teori ini, peneliti dapat mengetahui makna dari tanda-tanda yang merepresentasikan rasisme dalam video game BioShock Infinite.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakan masalah yang dikemukakan diatas, maka permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melalui tanda apa mitos rasisme dalam game Bioshock ditampilkan?
2. Berdasarkan penandaan tersebut, mitos rasisme apa yang ditampilkan dalam game bioshock?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

1. Menganalisis tanda atau makna yang ada di dalam video game BioShock Infinite.

2. Melihat bentuk diskriminasi terhadap etnis minoritas video game BioShock Infinite

#### **1.4. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi kerangka landasan studi untuk peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian tentang rasisme dalam video game. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan tentang rasisme di masyarakat dan memberi gambaran bagaimana rasisme dalam media khususnya video game digambarkan.

#### **1.5. Kerangka Pemikiran**

##### **1.5.1. Rasisme**

Menurut Horton dan Hunt, ras adalah sekelompok manusia yang berbeda dari kelompok-kelompok manusia lainnya selain dalam karakteristik fisik bawaan mereka. Dalam banyak hal juga ditentukan oleh pengertian yang digunakan oleh masyarakat (39). Para ahli antropologi fisik umumnya membedakan ras berdasarkan lokasi geografis, warna mata, warna kulit, bentuk wajah, warna rambut, bentuk kepala, dan prinsip evolusi ras.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), rasisme memiliki arti rasialisme. Sedangkan arti rasialisme adalah prasangka berdasarkan keturunan bangsa; perlakuan berat sebelah terhadap (suku) bangsa yang berbeda-beda. Rasisme adalah gagasan atau kepercayaan bahwa sekelompok manusia memiliki karakteristik perilaku yang berbeda berdasarkan penampilan mereka dan dapat

dibagi berdasarkan keunggulan satu ras di atas ras yang lain (Newman 405). Di Amerika Serikat, tujuan utama rasisme adalah untuk membenarkan perbudakan dan kepentingan ekonomi yang besar. Saat ini, sebagian besar ahli biologi, antropolog, dan sosiolog menolak taksonomi ras demi kriteria yang lebih spesifik dan/atau dapat diverifikasi secara empiris, seperti geografi, etnis, atau sejarah endogamy (Bamshad dan Olson 78-85).

### **1.5.2. Stereotip**

Samovar dan Porter mendefinisikan stereotip sebagai persepsi atau keyakinan yang kita miliki tentang suatu kelompok atau individu, berdasarkan sikap dan pendapat yang telah kita kembangkan sebelumnya (280). Stereotip bukanlah sifat bawaan, tetapi dipelajari dengan berbagai cara, stereotip juga dapat dibangun melalui komunikasi pribadi yang terbatas dan cara media massa memnunjukkan suatu budaya.

Pemberian stereotype terkadang merupakan hasil yang sangat alami dalam proses komunikasi dan hubungan ras. Stereotip seringkali bersifat negatif dan diekspresikan dalam bentuk ciri-ciri kepribadian tertentu (Mulyana 184). Stereotip sering terjadi dalam masyarakat multikultural. Pemberian sifat tertentu terhadap lawan komunikasi sering kali karena didasarkan pada prasangka, sehingga keputusan yang dibuat tidak subjektif. Ancaman stereotip terjadi ketika seseorang menyadari berada dalam situasi ketakutan untuk melakukan sesuatu secara tidak sengaja yang membenarkan stereotype negatif. Hal ini disebabkan identifikasi

bahwa stereotip negatif suatu kelompok dapat diterapkan pada siapa saja dalam situasi tertentu (McLeod).

Samovar dan Porter dalam buku *Communication between Cultures* stereotip cenderung membuat penilaian negatif dan bahkan merendahkan orang lain (218). Mereka menjelaskan bahwa stereotip menjadi kontraproduktif ketika kita menempatkan individu pada kelompok yang salah, ketika kita salah menafsirkan norma suatu kelompok, ketika kita secara tidak sopan menilai suatu kelompok atau kategori, ketika kita bingung antara stereotip dengan gambaran dari individu tertentu dan ketika kita gagal untuk mengubah stereotip berdasarkan pengamatan yang faktual (Porter dan Samovar 268).

### **1.5.3. Semiotika**

Semiotika adalah kajian atau metode analisis yang mengkaji tanda-tanda yang terdapat pada suatu objek untuk menentukan maknanya. Sebuah tanda menunjukkan sesuatu selain dirinya sendiri, dan hubungan antara suatu objek atau konsep yang dilambangkan dengan tanda disebut makna.

Secara etimologis kata semiotika berasal dari bahasa Yunani, yaitu semeion, yang berarti tanda. Istilah semiotika diambil dari kata bahasa Inggris semiotics. Semiotika disebut juga semiologi. Keduanya memiliki pengertian yang sama, yaitu studi tentang tanda. Semiotika adalah studi tentang berbagai hal dan kejadian melalui budaya dalam bentuk tanda.

Semiotika sebagai model ilmu sosial yang memahami dunia sebagai suatu sistem relasional dengan unit-unit dasar yang disebut dengan “tanda”, sehingga mempelajari hakikat keberadaan tanda, baik itu dibangun oleh simbol dan kata-kata yang digunakan dalam konteks sosial (Sobur 87). Semiotika digunakan sebagai pendekatan untuk menganalisis sesuatu berupa teks, gambar, atau simbol di media cetak maupun elektronik dengan anggapan media itu sendiri disampaikan dengan kata-kata dan simbol.

### 1.6. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Tujuan dari tinjauan penelitian terdahulu yaitu melihat dan menelaah penelitian-penelitian terdahulu untuk digunakan sebagai referensi. Peneliti mengutip pendapat yang berhubungan dengan penelitian rasisme dan semiotik untuk digunakan sebagai pendukung penelitian ini.

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti	Perbedaan Penelitian
1	Dampak rasisme terhadap tokoh utama berkulit putih dalam novel <i>To Kill A Mockingbird</i> karya Harper Lee	Susilawati (Universitas Komputer Indoensia, 2013)	Penelitian ini mengambil objek novel dan menggunakan metode deskriptif
2	Ideology Domination in Joseph Conrad Novella <i>Heart of Darkness</i> (An Ideology Analysis based on Discursive Theory)	Shofyan Dewantoro (Universitas Komputer Indoensia, 2009)	Penelitian ini mengambil objek Novella. Analisa menggunakan teori wacana dan teori dominansi sosial.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

