

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Berdasarkan pemaparan di atas, berikut ini adalah teori-teori yang digunakan untuk menganalisis isu rasisme yang ada pada video game BioShock Infinite serta aspek-aspek dari rasisme itu sendiri.

#### **2.1. Rasisme**

Rasisme merupakan salah satu masalah sosial yang masih menjadi perbincangan dalam kehidupan bermasyarakat. Ini karena mereka tidak menyadari atau menolak untuk mengakui perbedaan fisik seperti warna kulit, warna rambut, bentuk tubuh, dan variabel biologis lainnya. Perbedaan ini dapat menimbulkan cara berpikir yang berbeda dalam masyarakat di beberapa populasi. Kesenjangan pemikiran inilah yang memicu perdebatan dan kekerasan terhadap ras atau kelompok tertentu. Menurut Theodorson, sebagaimana dikutip oleh Fulthoni (3), diskriminasi adalah perlakuan yang tidak adil dan tidak merata terhadap individu atau kelompok, umumnya didasarkan pada sesuatu yang kategoris, seperti ras, etnis, etnis, atau agama. Menurut Fredman (10), rasisme adalah tentang hubungan antara kontrol dan penyerahan, sejenis kebencian terhadap "ras lain" untuk melestarikan "keegoisan", yang dilakukan dan dilegitimasi dengan menganggap ras lain lebih rendah, menjijikkan, dan bahkan tidak manusiawi.

Diskriminasi mengarah pada segregasi rasial, stereotip, dan prasangka terhadap minoritas rasial dalam berbagai pengaturan, termasuk pekerjaan,

pendidikan, dan perlindungan hukum. Dalam contoh ini, Feagin berpendapat bahwa diskriminasi sering dipandang sebagai produk bias. Sehubungan dengan definisi diskriminasi dan prasangka sebelumnya, Rose menulis (113) dalam bukunya *They and We: Racial and Ethnic Relations in the United States* bahwa jenis diskriminasi adalah berbagai bentuk perlakuan yang dilihat oleh beberapa anggota kelompok tertentu. Prasangka, di sisi lain, adalah seperangkat ide, sikap, dan asumsi yang tidak baik tentang sekelompok individu.

Rasisme adalah persoalan yang serius bagi ras minoritas di Amerika Serikat, warna kulit yang berbeda tidak hanya masalah biologis, melainkan tetapi juga masalah sosial. Omi dan Winant dalam *Jismulatif* (122) menyatakan bahwa permasalahan diskriminasi rasial bukan lagi tentang perbedaan biologis, melainkan berkaitan dengan pemahaman tentang latar belakang sosial dan sejarah. Dari perspektif biologis, isu rasisme merupakan perdebatan yang tak ada habisnya dan berbentur dengan pertanyaan mengapa orang memiliki warna kulit yang bervariasi.

Karena perlakuan diskriminasi, muncul istilah diberbagai tempat seperti khusus orang kulit putih, ruang tunggu kulit berwarna, dan orang berkulit berwarna. Demikian pula halnya dengan fasilitas umum, orang kulit hitam dan kulit berwarna lainnya selalu ditempatkan terpisah dari orang kulit putih. Contohnya seperti di halte bus sering ditemukan tempat duduk yang terpisah, sebagian untuk orang kulit hitam dan sebagian untuk orang kulit putih. Bahkan, di dalam bus, orang kulit hitam harus duduk terpisah dari orang kulit putih dan orang kulit hitam harus duduk di belakang bus. Perlakuan tersebut tidak hanya terjadi di tempat-tempat umum, tetapi

juga di bidang lain seperti dalam kesempatan mendapatkan kerja, pendidikan dan hukum.

## **2.2. Stereotip Ras**

Stereotip adalah kepercayaan mengeneralisasi terhadap suatu kelompok manusia atau obyek tertentu. Konsep ini umumnya dipegang oleh anggota suatu kelompok masyarakat. Menurut Atchley (75), stereotip adalah ide-ide spesifik tentang karakteristik sekelompok individu. Stereotip bisa benar atau salah, artinya stereotip bisa bermakna positif dan negatif. Namun, tidak ada yang salah dengan stereotip, karena ini adalah fungsi alami dari pikiran manusia atau budaya dan karena netral secara moral. Setiap budaya berusaha untuk menyederhanakan kenyataan yang kompleks sehingga dapat menentukan dengan lebih baik cara terbaik untuk bertindak dalam keadaan tertentu. Menurut Jenkins juga kadang mengandung gambarangambaran positif. Menurut Matsumoto, tidak semua stereotip itu negatif, namun kadang juga stereotip memiliki nilai-nilai yang positif (69).

Konsep ras muncul sebagai upaya untuk mengelompokan manusia menurut ciri-ciri fisik seperti warna kulit, rambut, bentuk wajah, dan bentuk mata. Di Amerika Serikat, identitas rasial sebagai ide yang secara sosial tidak salah lagi terkait dengan warisan sejarah seperti perbudakan, penganiayaan terhadap suku-suku Indian di Amerika Serikat, masalah hak-hak sipil, dan, baru-baru ini, peningkatan imigran. Apa yang kita ketahui adalah bahwa rasisme membahayakan bagi penerima perilaku yang merusak ini juga kepada pelakunya sendiri. Tindakan

rasisme merendahkan si target dengan mengingkari identitasnya, dan hal ini menghancurkan suatu budaya dengan menciptakan pembagian kelompok secara politik, sosial, dan ekonomi dalam suatu negara (Samovar et al. 187-211).

Stereotip tentang kulit hitam di Amerika Serikat terlahir dari perbudakan terinstitusional atau sistemik. Keyakinan yang dipegang teguh ini berasal dari sikap rasis kulit putih yang dioperasionalkan melalui tindakan menindas dan diskriminatif yang mengidealkan bagaimana budak harus berpikir dan berperilaku. Banyak pemilik budak kulit putih mengembangkan kepercayaan (stereotip) untuk merasionalisasi dominasi ekonomi, sosial, dan politik mereka (Feagin dan Feagin). Memiliki budak melambangkan status kelas atas di kalangan supremasi kulit putih yang merasa harus menggunakan kekerasan untuk memadamkan perlawanan budak melalui perlakuan brutal. Tindakan ini merendahkan budak, menurunkan peran mereka, dan membatasi aktivitas mereka pada hal-hal yang dianggap hanya penting bagi pemiliknya. Kendala kontrol sosial menentukan hubungan individu dan keluarga dan aktivitas perilaku yang digambarkan budak. Misalnya, budak dilucuti dari kepercayaan budayanya sendiri agar sesuai dengan harapan pemilik budak. Perlakuan brutal dan tidak manusiawi ditegakkan melalui dukungan hukum di tingkat negara bagian dan pemerintah, dipolitisasi seperlunya untuk menjaga agar orang kulit putih tetap memegang kendali dan menjadi hal biasa (Hadden).

Selama jaman perbudakan, orang kulit putih menciptakan berbagai bentuk stereotip untuk ras kulit hitam. Pembentukan stereotip ini sengaja dibuat oleh untuk menunjukkan kebencian ras kulit putih mereka terhadap ras kulit hitam. Stereotip

tersebut antara lain malas, bodoh, tidak jujur, dan pemalu. Karakteristik ini pertama kali terbentuk ketika orang kulit hitam bekerja sebagai buruh tani dan pembantu rumah tangga..

Selain itu, stereotip kulit hitam yang bodoh, malas, dan tidak jujur juga digambarkan sebagai pembunuh. Stereotip ini muncul selama perang saudara di Amerika Serikat. Setiap kali terjadi kerusuhan rasial, dan ada orang kulit putih mati, orang ras kulit hitam selalu dituduh sebagai pelakunya. Oleh karena itu, orang kulit hitam adalah penyebab kematian orang kulit putih. Karena kejadian ini, ras kulit hitam dicap sebagai ras yang kejam, sehingga anggapan ini menjadi stereotip ras kulit hitam.

### **2.3. Semiotika**

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda dan segala sesuatu tentang tanda. Istilah semiotika berasal dari kata Yunani "semeion," yang berarti "tanda," atau "seme," yang berarti "penafsir tanda." Semiotika adalah ilmu tentang tanda yang berupaya untuk memahami strukturnya. Semiotika sistematis menggambarkan sifat, ciri, dan bentuk tanda, serta proses pembuatan dan pembacaan yang terkait (Sobur 16). Menurut Fiske, semiotika adalah studi tentang tanda atau tanda itu sendiri, atau bagaimana "teks" media membentuk sebuah tanda atau masyarakat mengkonsumsi makna sebuah tanda dari jenis karya apapun (282). Semiotika digunakan sebagai pendekatan untuk menganalisis teks media, dengan asumsi bahwa media itu sendiri ditransmisikan melalui serangkaian tanda. Sebuah teks media terdiri dari serangkaian tanda yang tidak memiliki makna tunggal. Pada

hakikatnya, teks media selalu memiliki ideologi dominan yang terbentuk melalui tanda-tanda tersebut. (Wahjuwibowo 133). Hal Ini menunjukkan bahwa teks multimedia memiliki preferensi khusus dan kesalahan spesifik lebih kompleks (Sobur 95).

Semiotika diperkenalkan oleh Ferdinand de Saussure dan Charles Sanders Peirce. Keduanya ini memiliki pengaruh yang besar terhadap pemahaman dan analisis subjek dengan pendekatan semiotika. diciptakan di Eropa oleh Ferdinand de Saussure dengan kata "semiologi", dan di Amerika Serikat oleh Charles Sanders Peirce dengan istilah "semotik".

Kata semiologi dan semiotika sama-sama digunakan untuk menggambarkan ilmu tanda, sehingga keduanya dapat saling dipertukarkan. Namun, istilah semiotika cenderung lebih umum daripada semiologi, karena semiotika lebih sering dipakai. Menurut Saussure, semiotika dibagi menjadi dua: signifier (penanda) dan signified (petanda). Signifier dipandang sebagai bentuk yang mudah dikenali bentuk dari suatu karya, sedangkan signified dipandang sebagai makna yang diketahui dari konsep, fungsi, dan nilai yang ada dalam sebuah karya. Hubungan antara penanda dan petanda didasarkan pada konversi yang disebut signifikasi. Signifikasi adalah suatu sistem tanda yang menyelidiki hubungan-hubungan antara unsur-unsur suatu tanda dalam sistem itu berdasarkan aturan atau kaidah tertentu. Menurut Saussure, signifier dan signified tidak bisa dipisahkan, seperti kedua sisi sebuah kertas. (Sobur 46).

Menurut Alex Sobur (110-144), ada beberapa bidang yang bisa diterapkan semiotika. antara lain:

### 1. Media

Pada dasarnya, studi media massa mencakup pencarian pesan dan makna-makna dalam materinya, karena sesungguhnya semiotika komunikasi, seperti halnya basis studi komunikasi, adalah proses komunikasi, dan intinya adalah makna studi media adalah studi tentang makna dan asal-usulnya, seperti apa bentuknya, seberapa jauh jangkauannya, dan bagaimana kaitannya dengan pemikiran kita. Oleh karena itu, metode penelitian komunikasi harus mampu mendeteksi makna yang terkandung dalam materi pesan komunikasi.

### 2. Komunikasi Periklanan

Untuk menganalisis periklanan dari sudut pandang semiotik, kita dapat mencarinya melalui sistem tanda yang ada didalam iklan. Iklan menggunakan sistem tanda yang mencakup verbal dan simbol. Iklan juga menggunakan indeks tiruan, terutama pada iklan radio, televisi, dan film.

### 3. Tanda Non-verbal

Dalam hal penerapan semiotika pada tanda non-verbal, yang terutama penting diperhatikan adalah pemahaman tentang bidang nonverbal. Bidang ini menekankan pentingnya fenomena yang bersifat empiris, nyata atau konkret, tanpa ujaran-ujaran bahasa. Artinya, bidang

nonverbal berhubungan dengan objek nyata yang dapat dialami melalui indera manusia.

#### 4. Film

Film pada umumnya dibentuk dengan banyak tanda. Tanda-tanda ini terdiri dari berbagai sistem tanda yang bekerja sama untuk mencapai hasil yang diinginkan. Gambar dan suara adalah hal yang paling penting dalam film dan soundtrack film. Sistem semiotik terpenting dalam film adalah penggunaan tanda simbolik, yaitu tanda yang menggambarkan sesuatu.

#### 5. Komik, Kartun, dan Karikatur

Saat menganalisis komik, kartun dan karikatur, kita harus memposisikan diri sebagai kritikus dan bebas menilai dan mengomentari komik, kartun atau karikatur tersebut. Melihat ukuran tanda komik visual, kita dapat menganggapnya sebagai "teks" yang berdiri sendiri. Hal ini memungkinkan untuk diterapkannya kajian simbolik (hermeneutik) sebagai alat untuk menemukan makna tanda dalam "teks". Namun, untuk lebih memperjelas interpretasi makna dan menjaga validitas penelitian, diperlukan data yang berguna sebagai penguat analisis.

#### 6. Sastra

Dalam bidang sastra, menurut semiotik karya sastra dapat dilihat sebagai tanda. Sebagai bentuk, karya sastra dalam teks memiliki sifat inklusif. Dimensi ruang dan waktu dalam cerita fiksi memiliki sifat tanda-

menanda yang menyiratkan makna semiotik (atau linguistik dan misterius) dari karya sastra untuk dipahami.

## 7. Musik

Sistem tanda musik adalah oditif. Namun untuk menjangkau pendengar, komponis mempresentasikan karyanya kepada musisi dalam bentuk sistem tanda perantara dari tulisan ke visual. Bagi semiotikus musik, keberadaan tanda-tanda perantara, yang musiknya ditulis dalam Notasi musik. Hal ini memudahkan untuk menganalisis karya musik sebagai teks. Inilah sebabnya mengapa studi awal musik berfokus pada sintaksis. Meski demikian, semiotika tidak dapat hidup hanya dengan mengandalkan sintaksis: tidak ada semiotika tanpa semantik. Oleh karena itu, tanpa semantik musik tidak ada semiotika musik.

### **2.4. Semiotika Roland Barthes**

Dalam dunia semiotika, Ferdinand de Saussure yang berperan besar dalam lahirnya Strukturalisme, juga memperkenalkan konsep semologi (Saussure 33). Berdasarkan pandangannya tentang bahasa sebagai sistem tanda untuk mengekspresikan ide, ada juga tanda alfabet untuk tunawicara, simbol ritual dan tanda-tanda militer. Saussure menyatakan bahwa bahasa adalah sistem yang paling penting. Oleh karena itu, ilmu-ilmu lain yang mempelajari tanda-tanda kehidupan sosial dapat dianggap sebagai bagian dari psikologi sosial, Saussure menyebutnya semiologi. Kata ini berasal dari bahasa Yunani semeion, yang berarti tanda. Linguistik merupakan bagian dari ilmu tentang tanda. Aturan semiotika dapat

diterapkan pada linguistik.

Pada tahun 1956, Roland Barthes yang membaca *Cours de linguistique générale* karya Saussure melihat kemungkinan penerapan semiotika pada bidang lain. Barthes mempunyai pandangan yang berbeda dengan Saussure tentang kedudukan linguistik dalam semiotika. Menurutnya, di lain pihak, Semiotika merupakan salah satu cabang linguistik karena tanda dalam bidang lain dapat dipandang sebagai bahasa, yang menyampaikan gagasan (bermakna), dihasilkan dari penanda, dan terkandung dalam struktur.

Menurut Barthes, denotasi adalah tingkat pertama dari sistem penandaan, sedangkan konotasi adalah tingkat ke dua. Maka dari itu, denotasi lebih berkaitan dengan makna tertutup. Sebagai hasil terhadap literalitas denotasi ini, Barthes mencoba menyingkirkan dan melawannya. Menurutnya hanya ada konotasi. Dia menambahkan bahwa makna “literal” adalah sesuatu yang alami yang dikenal dengan teori signifikansi. Teori ini didasarkan pada teori semiotika oleh Ferdinand de Saussure, namun diperluas dengan pemaknaan dalam dua tahap, seperti terlihat pada tabel berikut:

1. signifier	2. signified	Denotasi (makna primer)
3. sign		
I. SIGNIFIER	II. SIGNIFIED	

III. SIGN	Konotasi (makna sekunder)
-----------	------------------------------

Tabel 2. 1 Tabel Semiotika Roland Barthes

Berdasarkan tabel, pemaknaan memiliki dua tahap. Tanda tahap pertama (signifier dan signified) digabungkan membentuk tanda tahap kedua, dan di tahap selanjutnya perpaduan antara signifier dan signified dapat menghasilkan terbentuknya signifier baru, yaitu perluasan makna.

Sebagai contoh, mawar (signifier) memiliki arti bunga yang berwarna merah dan berduri (signified). Setelah signifier dan signified bergabung, muncul tahap kedua yaitu perluasan makna. Signified di tahap kedua ini disebut konotasi, sedangkan makna pada tahap pertama disebut denotasi. Barthes tidak hanya menunjukkan perluasan makna, tetapi juga memperlihatkan adanya perluasan bentuk yang disebut mitos.

Seperti dijelaskan di atas, proses yang sama terjadi tetapi ada perbedaan. Setelah signifier dan signified ini menyatu, yang muncul adalah tahap kedua berupa perluasan makna. Penanda ini disebut mitos. Sebetulnya kata denotasi dan konotasi sudah lama dikenal. Kontribusi Barthes adalah menjelaskan munculnya kedua istilah tersebut sehingga menjadi jelas dari mana perluasan makna itu berasal.

Dengan demikian, semiotika Barthes terdiri dari dua tingkatan (Rokhyanto 24). Bahasa tingkat pertama adalah bahasa sebagai objek dan bahasa tingkat kedua disebut mitos. Bahasa adalah sistem tanda yang memiliki signifier dan signified. Sistem tanda kedua dibangun dengan membuat signifier dan signified tingkat

pertama sebagai signifier baru dan menempatkan signifier barunya dalam sistem tanda di tingkat yang lebih tinggi. Sistem tanda pertama disebut denotasi atau sistem terminologis, sedangkan sistem tanda tingkat kedua disebut konotasi atau sistem retorik atau mitologis. Konotasi dan mitos memiliki arti yang bertentangan. Mitos adalah kegiatan yang merupakan komponen penting dari bahasa ilmiah, dan fungsinya adalah untuk menciptakan sistem yang asli. Mitos dipandang sebagai tanda yang terlepas dari kesatuan tanda primer. Sementara itu konotasi, terutama mencakup bahasa sosial dan pesan-pesan literalnya mendukung makna kedua tentang tatanan buatan atau ideologi secara umum.

Menurut Barthes dalam Lustiyantie, analisis naratif struktural memperoleh metodologinya dari tahap awal yang sekarang dikenal sebagai linguistik struktural, serta tahap selanjutnya dari semiologi teks atau semiotika (Lustyantie 6). Menurut Barthes, analisis naratif struktural memperoleh metodologinya dari tahap awal yang sekarang dikenal sebagai linguistik struktural, serta tahap selanjutnya dari semiologi teks atau semiotika karena berfokus pada teks. Intinya secara khusus, berusaha memahami makna sebuah karya dengan mengorganisasikan makna-makna yang tersebar dalam cara tertentu. Untuk memberikan fokus yang lebih besar untuk penyebaran makna dan keragaman teks, ia bertujuan untuk memilih penanda-penanda dalam wacana naratif menjadi rangkaian potongan-potongan yang singkat dan berurutan yang ia sebut leksia (*lexias*), yaitu satuan bacaan (*unit of text*) dengan panjang pendek bervariasi. Leksia adalah sepotong teks yang apabila diisolasi akan berdampak atau memiliki fungsi yang unik bila dibandingkan dengan teks lain di sekitarnya. Sebuah leksia, di sisi lain, bisa menjadi apa saja, kadang-kadang hanya

satu atau dua kata, kadang-kadang kumpulan kata, kadang-kadang beberapa kalimat, bahkan paragraf, pada "yang paling sederhana" (convenience). Dimensinya ditentukan oleh kepadatan (density) konotasinya, yang berbeda tergantung pada teks. Leksia ini dapat diidentifikasi selama proses membaca, baik pada tingkat pertemuan pertama pembaca dengan teks maupun ketika unit-unit disusun sedemikian rupa sehingga beragam fungsi diperoleh pada tingkat organisasi yang lebih tinggi.

Lebih lanjut, Barthes dalam Lustiyantie mengklaim bahwa setidaknya ada lima kode dasar dalam teks yang dapat dilihat sebagai penanda teks (Lustyantie 6). Setiap leksia dapat ditetapkan ke salah satu dari lima kode ini. Menurut Barthes, kode sebagai sistem makna eksternal yang utuh sebagai acuan setiap tanda terdiri dari lima macam kode: kode hermeneutik (kode teka-teki), kode semik (makna konotatif), kode simbolik, kode proaretic (logika tindakan), dan kode gnomik (kode budaya). Kode hermeneutik, sering dikenal sebagai kode teka-teki, mengacu pada keinginan pembaca untuk menemukan "kebenaran" dari pertanyaan teks. Elemen terorganisir utama dalam Narasi konvensional adalah kode teka-teki. Terjadinya peristiwa teka-teki dan kesimpulan dari cerita terkait dalam narasi. Kode semik berhubungan dengan kode yang bergantung pada penggunaan, petunjuk, atau isyarat makna yang dihasilkan oleh penanda tertentu. Kode simbolik, yaitu pengelompokan atau kode yang mudah dikenali keberadaannya secara konsisten melalui berbagai cara seperti: atas dan bawah, basah dan kering, baik dan buruk. Kode berikut, yang dikenal sebagai kode proaretic atau kode tindakan, dianggap sebagai alat utama dalam teks yang dibaca orang.

## 2.5. Video Game

Video Game adalah salah satu media hiburan yang paling terkenal. Orang biasanya bermain video game untuk menghilangkan kebosanan atau sekedar mengisi waktu luang. Selain digunakan sebagai sarana hiburan, video game juga digunakan untuk melatih perkembangan otak seseorang. Menurut Agustinus Nilwan, game merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan game. Atau jika ingin membuat game, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan (Nilwan). Natkin menyatakan bahwa videogame adalah hasil karya audiovisual interaktif yang memiliki tujuan utama untuk menghibur pengguna dan merupakan penerapan mesin pada teknologi computer (Natkin).

Video game adalah hiburan elektronik dalam bentuk teks atau gambar, yang melibatkan interaksi antara perangkat lunak permainan, para pemain, dan disediakan oleh perangkat keras pengolah permainan. Perangkat lunak akan memberikan output berupa gambar atau teks yang ditampilkan di televisi, komputer, telepon seluler, dan lain-lain. Untuk menjalankannya, pemain akan memberikan input berupa perintah yang akan diteruskan melalui perangkat keras game untuk dijalankan kembali ke media distribusi. Bermain video game biasanya melibatkan interaksi langsung pemain dengan pengontrol untuk menghasilkan umpan balik visual pada layar video. Untuk mendukung pengalaman bermain game, video game memberikan umpan balik tambahan seperti suara atau getaran. Audio menggunakan perangkat reproduksi suara, seperti speaker dan headphone.

Umpan balik lainnya mungkin datang melalui periferal game seperti getaran pada pengontrol. Pemain juga dapat memainkan game multiplayer dengan pemain lain atau memilih untuk bermain single player.

Dalam membuat video game, developer biasanya memiliki tujuan tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginannya. Tujuan tersebut antara lain: 1) hiburan, 2) memperluas keterampilan, 3) mendidik 4) menanamkan pesan. Novak menyatakan bahwa dalam membuat tujuan sebuah game, pengembang biasanya memiliki beberapa tujuan, yaitu sebagai media hiburan, membangun interaksi sosial, pendidikan, pemeliharaan kesehatan seperti psikologi dan rehabilitasi (Novak). Selain itu, ada juga beberapa game yang diciptakan untuk mengekspresikan kreativitas dan apresiasi estetis developer sebagai media untuk mengekspresikan dan berbagi ide kreatif.