

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Media digital menjadi primadona di perkembangan teknologi yang pesat saat ini, menurut Arsenault, Dominic (150) media digital terutama game berperan sebagai inovasi baru yang menggantikan media tradisional karena perkembangannya yang sangat cepat dan fitur yang sangat memudahkan manusia dalam melakukan aktivitasnya sehari-hari seiring dengan meningkatnya teknologi komunikasi yang dengan mudah dapat memperlancar manusia dalam melakukan aktivitas. Dalam media digital terdapat fitur yang sangat erat tujuannya untuk melakukan pertukaran informasi dalam bentuk audiovisual, visual, maupun, tulisan. Menurut Bustam (55) perkembangan pesat itu berbanding lurus dengan fiturnya yaitu jangkauannya yang dapat diakses oleh siapapun dan kapanpun.

Di dunia saat ini media digital terutama video game telah berkembang sangat pesat mengalahkan media tradisional lainnya seperti tv dan radio. Menurut Mark & Bernard (4) Media tradisional menjadi semakin sedikit peminatnya karena bersifat representasional, bukan simulasional. Video game menurut Espito (2) adalah permainan interaktif yang kita mainkan berkat konsol audiovisual dan yang dapat didasarkan pada sebuah cerita. Terdapat banyak elemen yang terjadi di dalam video game yang membuat game itu menarik. Menurut Arsenault, Dominic (155) media digital, terutama videogame dan teknologi 'simulasi', menjadi sangat populer karena telah menggunakan pendekatan interaktif psikoanalisis. Video game

menghembuskan kehidupan baru ke dalam psikoanalisis, karena simulasi yang dicapai dengan teknologi baru menantang gagasan kita tentang diri, identitas, dan representasi.

Jumlah gamer di Indonesia menyentuh angka 60 juta menurut survey yang dilakukan oleh Pokkt, Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA) pada tahun 2020. Jumlah tersebut diperkirakan akan meningkat menjadi 100 juta pada 2021. Menurut Su & Pin Ju (6) Berkembangnya media digital terutama video game yang mendukung terciptanya lingkungan virtual dapat memunculkan fenomena-fenomena sosial dalam kehidupan masyarakat saat mereka memainkan karakter game, yaitu adanya perilaku *mediated voyeurism* yang bisa dijelaskan sebagai penggalian dan eksploitasi privasi yang ada secara berlebihan karena praktik tersebut dalam dunia game tidak membutuhkan perlu izin dari target, tanpa diketahui dan tanpa biaya dimana fitur tersebut ada pada game Watch Dog Legion.

Berdasarkan banyaknya video game yang beredar di masyarakat menjadi sumber objek penelitian dengan berbagai metode. Salah satu penelitian terdahulu dari Tairan Ann pada tahun 2016 (49) tentang hubungan antara digital media dengan voyeurism disebutkan bahwa masyarakat modern di dunia media digital saat ini sangat erat hubungannya dengan voyeurism. Kedekatan itu didapatkan dari mudahnya akses kita terhadap internet dan juga banyaknya orang yang menyebarkan konten kehidupan pribadinya sadar di dunia internet terlebih lagi *live social media streaming* seperti twitch dan youtube. Dalam kondisi itu menurut Ann (52), privasi masyarakat di sosial media dipindahkan menjadi karakter video game buatan mereka sendiri dan ditayangkan dalam *social media streaming* tersebut.

Karakter ini menjadi alat tukar yang bisa dimodifikasi untuk dijual ke publik. Karakter game tersebut melahirkan narasi baru dan juga tindakan interaktivitas di dalam game itu sendiri. Menurut penelitian lainnya yang dilakukan oleh Paul Cheng pada tahun 2007 (15) dia menyebutkan bahwa video game memperkenalkan model utama interaktivitas berdasarkan karakter yang ada pada game tersebut dan digunakannya pada eksplorasi narasi dan interaktif dari jalan cerita yang ada di game tersebut.

Penjelasan diatas menyatakan bahwa pendekatan voyeurism di video game muncul karena mereka sang pembuat game mencoba mengeksplorasi apa yang sebenarnya memotivasi orang untuk menonton, merasakan, dan memainkan gambar di layar. Freud (dalam Mulvey, 52) berpendapat bahwa salah satu keinginan atau dorongan utama yang ada pada manusia adalah dorongan untuk melihat. Dorongan itu disebut "scopophilia" (dari kata Yunani yang menggambarkan kecenderungan untuk melihat). Keinginan inilah yang mendorong orang untuk mengejar kesenangan dan kepuasan dalam aktivitas "melihat". Salah satu aspek dari "scopophilia" adalah "voyeurism", yaitu keinginan untuk melihat sesuatu yang tersembunyi (secara diam-diam) atau mengintip secara rahasia apa yang dilakukan seseorang. Rupanya ini adalah salah satu hal yang memuaskan film (atau acara televisi) dan game di era digital ini.

Voyeurism menurut Gediman (1) terdiri atas *hacking*, *voyeur*, dan *surveillance*. *Hacking* di sini dimaksud dengan seorang *hacker* komputer yang menggunakan pengetahuan teknisnya untuk mencapai suatu tujuan atau mengatasi hambatan, dalam sistem komputerisasi dengan cara yang tidak standar. Misalnya,

lembaga penegak hukum terkadang menggunakan teknik peretasan untuk mengumpulkan bukti tentang penjahat atau menggunakan bukti itu untuk mengeskplotasi dan mendikte siapa yang menjadi penjahat. Ini dapat mencakup penggunaan alat anonimitas (seperti VPN, atau web gelap) untuk menutupi identitas mereka secara online, menyamar sebagai penjahat itu sendiri. Demikian pula, dengan *voyeur* dan *surveillance* dimana semua orang bebas mengamati kita tanpa kita sadar (*Voyeur*) dan ekstrimnya penggunaan teknologi untuk mengawasi (*surveillance*) kita dengan melanggar privasi yang kita punya.

Voyeurism selanjutnya sudah banyak digunakan dalam dunia game, contoh besar yang kita punya adalah game series game Watch Dog. Voyeurism di game ini dititik beratkan untuk kepentingan misi dimana karakter di game ini dapat meretas ponsel cerdas, laptop, dan komputer yang menjalankan kota, memungkinkan pemain untuk menyerang privasi karakter apa pun sesuka hati, dan mengawasi gerak gerik mereka di setiap penjuru kota. Maka dari itu seperti yang kita lihat sekarang ini, media digital menjadi berkembang pesat terlebih lagi video game yang menjadi pilihan favorit untuk menyaksikan dan menikmati hasil interaktif dari pengalaman voyeurism seperti *hacking*, *voyeur* dan *surveillance* objek yang terdapat dalam dunia game itu sendiri dimana itu tidak dapat kita lakukan di dunia nyata. Karena pengalaman itulah banyak orang beralih minat dan semakin tertarik pada video game. Watch Dogs Legion membawa pendekatan Voyeurism Ubisoft ke arah yang baru dengan semakin menarik, memungkinkan kita memilih semua *Non-player Character* (selanjutnya disebut NPC) menjadi *Playable Character*(PC) antara penduduk London di dalam game dengan sesuka hati.

Sedangkan pada penelitian lain sebelumnya yang dilakukan oleh Paul Cairns, Anna Cox dan A Imran Nordin pada tahun 2014 (10) menyatakan bahwa pembuatan narasi dan interaktif untuk karakter game tersebut dibuat dengan unsur psikoanalisis supaya para pemain dan juga karakter game yang ada di dunia game tersebut bisa dirasakan dengan sangat imersif yaitu pendekatan yang mengaburkan batasan antara dunia nyata dengan dunia digital atau dunia simulasi, sehingga pemain dan karakter yang ada pada game tersebut bisa merasakan suasana yang mirip dengan dunia nyata. Pendekatan psikoanalisis pada sastra dasarnya digunakan dalam ilmu kejiwaan yang fungsinya mengenali karakter kebutuhan manusia terhadap kenyamanan dirinya. Game juga termasuk bagian dari sastra. Menurut Cole Meyer (1) video game memiliki narasi seperti sastra yaitu konflik, plot, dialog dan karakter. Dalam beberapa game modern, bahkan tidak banyak perbedaan antara game, film, dan sastra.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, penulis tertarik melakukan penelitian tentang video game pada Watch Dog Legion dengan pendekatan Voyeurism dalam psikoanalisis. Hal ini untuk membedakan dari penelitian sebelumnya yang terfokus pada sosial media dengan metode voyeurism saja dan interaktif psikoanalisis yang difokuskan pada karakter game. Penulis lebih tertarik untuk menggabungkan adanya metode voyeurism pada karakter game berdasarkan pendekatan psikoanalisis karena tindakan voyeurism dalam game muncul sebagai pengaruh dari unsur kejiwaan. Oleh karenanya, penelitian di skripsi ini diberi judul “VOYEURISM DALAM KARAKTER GAME WATCH DOG LEGION (PENDEKATAN PSIKOANALISIS)”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Jenis voyeurism apa saja yang ada dalam karakter PC game WATCH DOG LEGION?
2. Unsur kejiwaan apa saja yang mempengaruhi tindakan voyeurism yang dilakukan karakter PC game Watch Dog Legion?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi jenis Voyeurisme yang digunakan dalam karakter PC game WATCH DOG LEGION
2. Mendeskripsikan unsur kejiwaan yang mempengaruhi tindakan voyeurism yang dilakukan karakter PC game Watch Dog Legion

1.4 KEGUNAAN PENELITIAN

Penulis mengharapkan agar hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dari segi teoritis dan praktis. Dari segi teoritis penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang penggunaan Voyeurism dari game Watch Dog untuk visual, audio, dan juga gameplay. Perubahan yang terjadi membuat orang-orang yang memainkan game ini lebih bisa memahami makna yang disampaikan secara bersamaan dengan pendekatan Voyeurisme ini. Pendekatan ini pun bisa

membuktikan bahwa hal yang terlarang di mata publik bisa digunakan sebagai peran yang tepat untuk sebuah game *Triple A*. Secara praktis penelitian ini memberikan Manfaat selanjutnya yaitu dapat membantu para penelitian lain yang ingin mengembangkan penelitian tentang psikoanalisis Voyeurism dengan menggunakan objek penelitian yang lainnya.

1.5 KERANGKA PENELITIAN

Terdapat beberapa teori yang digunakan dalam melakukan analisis penelitian ini, baik sebagai teori utama mau pun pendukung. Teori fundamental dari penelitian ini adalah teori psikoanalisis dengan pendekatan Voyeurism dari Sigmund Freud (101) dan pendekatan ini dikhususkan pada analisis visual interaktif terhadap karakter.

Pendekatan ini menjelaskan bahwa Voyeurism digunakan sebagai teori landasan utama yang membahas teks dan analisis visual interaktif dengan visual design yang membahas jalannya game. Teori fundamental ini didukung dengan teori mengenai interaktif dalam game untuk mengulas lebih rinci tindakan voyeurism karakter PC kita yang kita jalani didalam game oleh Domsch, Sebastian (13).

Pendekatan psikoanalisis pada sastra dasarnya digunakan dalam ilmu kejiwaan yang fungsinya mengenali karakter kebutuhan manusia terhadap kenyamanan dirinya. Game juga termasuk bagian dari sastra. Menurut Cole Meyer (1) video game memiliki narasi seperti sastra yaitu konflik, plot, dialog dan karakter. Dalam beberapa game modern, bahkan tidak banyak perbedaan antara

game, film, dan sastra. Dalam permainan video game pun terdapat karakter pendukung, karakter tersebut menurut NEXT Generation Issue (38) adalah non-player character (NPC) dan juga playable character (PC), mereka digunakan untuk mendeskripsikan entitas yang tidak dikendalikan pemain dan juga dikendalikan oleh mereka secara langsung.

Namun, menurut Freud (dalam Endraswara 101) psikoanalisis sastra dipengaruhi oleh tiga hal, yaitu ID, Ego dan Super Ego. Ketiga sistem kepribadian ini satu sama lain saling berkaitan serta membentuk totalitas, dan tingkah laku karakter PC game Watch Dog Legion merupakan penggambaran interaksi ketiganya. Menurut Freud (dalam Endraswara 101) ID adalah sistem kepribadian manusia yang paling dasar. ID adalah aspek kepribadian yang “gelap” dalam bawah sadar manusia yang berisi insting dan nafsu-nafsu tak kenal nilai yang perilakunya didasarkan atas prinsip instan. Dalam perkembangannya tumbuhlah Ego yang perilakunya didasarkan atas prinsip kenyataan. Ego adalah sistem kepribadian yang bertindak sebagai pengarah individu kepada dunia objek dari kenyataan dan menjalankan fungsinya untuk mendunda kepuasan secara instan berdasarkan prinsip kenyataan. Sedangkan super ego berkembang mengontrol dorongan dan tindakan “instan” dari ID tersebut. Super Ego adalah sistem kepribadian yang berisi nilai-nilai atau aturan yang bersifat evaluatif (menyangkut nilai norma dan hukum yang baik di masyarakat).

Teori di atas berfungsi untuk mendeskripsikan penelitian ini yang difokuskan dari tiga hal voyeurism untuk mengetahui bagaimana game merepresentasikan informasi ke dalam sebuah peristiwa atau keadaan berbentuk pilihan interaktif. Keadaan yang dimaksud adalah voyeurism menurut Gediman (1) yang terdiri atas *hacking, voyeurism, surveillance*. Setelah hasil analisis diketahui, temuan disimpulkan menggunakan teori psikoanalisis Freud dalam Endraswara (101) untuk mengetahui tujuan voyeurism karakter dari pendekatan psikoanalisis. Jika digambarkan dalam bentuk kerangka berpikir dapat dilihat pada peta konsep berikut ini.

