BAB IV

KAJIAN KARAKTER TOKOH *POINT BLANK GAME*

Metafora tidak selalu dalam bentuk kata-kata lisan, tetapi bisa pula dipaparkan melalui gambar-gambar yang berisi cerita yang menyiratkan adanya metafora. Metafora visual dapat juga melibatkan suatu fungsi pemindahan, pemindahan kualitas tertentu dari satu tanda ke tanda lain (Suprapto, 2008).

Dalam penelitian ini, metafora visual menjadi salah satu kajian yang diteliti oleh penulis. Hal ini disebabkan karena metafora saat ini menjadi salah satu gaya yang dianggap dapat mewakili suatu pesan menjadi lebih komunikatif. Dalam hal ini, kajian metafora visual lebih dispesifikan pada karakter tokoh *Point Blank online game.*

4.1 Metafora Visual

Point Blank online game menunjukkan peran metafora karena berusaha melihat suatu objek sebagai sesuatu yang lain, yaitu bentuk sebuah karakter tokoh *game* tersebut sebagai salah satu bentuk doktrin terhadap kekuatan militer sebuah negara. Hal ini berdasarkan pengidentifikasian melalui kombinasi, yaitu metafora gabungan dari konseptual dan aspek visual.

Dalam paradigma metafora, wahana/pengantar kerja yang digunakan dapat berkaitan dengan semantik, sitaksis dan pragmatik. Namun dalam pembahasan karakter tokoh *Point Blank online game*, semantik lebih diutamakan untuk dipergunakan dalam proses analisa. Karena semantik

ditujukan untuk meneliti dan menganalisa makna dalam visual tertentu berdasarkan denotatif dan konotatif makna. Visualisasi dari karakter tokoh merupakan simbol dari suatu makna yang termasuk sebagai faktor-faktor untuk menentukan perhatian.

4.2 Analisa Karakter Tokoh

Point Blank online game muncul dengan banyaknya kandungan konten kekerasan dan tidak sesuai untuk konsumsi anak-anak. Persepsi inilah yang paling sering muncul terhadap *game* ini. Isu terorisme dan pemberontakan merupakan salah satu tema yang diangkat oleh *Point Blank online game.* Di dalam game pemain ikut berpartisipasi dan hal itu secara stimulan memengaruhi cara berpikir mereka. Para pemain secara berkelompok untuk mengadu strategi perang dengan kelompok lainnya. Kekuatan militer yang dimiliki negara-negara maju serta kondisi keadaan negara-negara berkembang banyak mengilhami desainer *game*s untuk mengembangkan interaktivitas produknya.

Sebagaimana disadari, kiblat *game* saat ini dikuasai oleh negara Amerika, Jepang, Korea, dan Eropa yang memiliki pandangan liberal. Sehingga game yang bermunculan pun lebih ekspresif. Hal ini di implementasikan secara terencana dalam *game-game* yang dipasarkan, terutama aksi peperangan berikut dengan wujud karakter yang menyerupai pasukan-pasukan khusus negara-negara maju tersebut. Hal ini bertujuan untuk mempengaruhi secara halus melalui *game-game* yang diciptakan.

Gamers merasa benar-benar dimanjakan dengan berbagai aksi perang yang sengaja dibuat mirip dengan aksi sesungguhnya, lengkap dengan taktik khas sebuah pasukan khusus dan kelompok-kelompok pemberontak yang disisipi oleh berbagai pola komunikasi radio dengan *call-sign* tempur. Dalam produk *Point Blank online game,* pemain dipaksa "bermain kasar" yaitu membunuh atau dibunuh, sehingga dalam game ini, simbol-simbol hak asasi manusia tidak lagi menjadi pertimbangan utama.

Karakter tokoh yang ditampilkan dalam *game* terdiri dari dua gender yaitu pria dan wanita. Dalam gender perbedaan antara pria dan wanita lebih diciptakan oleh konstruksi lingkungan atau sosial yang ada. Pembahasan gender lebih menekankan pada karakteristik seperti perilaku, sikap, dan peran yang menempel atau ada pada pria dan wanita yang berasal dari konstruksi sosial. Karena itu, karakteristik tersebut (perilaku, sikap, dan peran) dapat dipertukarkan. Dalam hal ini, pria dapat berperan selayaknya pria namun juga bisa berperan sebagai wanita (menjalani nilai-nilai feminin). Sedangkan wanita juga dapat berperan sebagaimana seorang wanita, namun sudah banyak sekarang wanita yang menggeluti peran pria juga (dalam hal ini wanita juga berperan sebagai seorang anggota pasukan khusus yang berperang melawan pemberontakan, atau sebaliknya yaitu sebagai pemberontak yang dominan dengan aksi kekerasan).

4.2.1 CT-Force

Karakter tokoh CT-Force diciptakan sebagai karakter protagonis yang merupakan pasukan militer pemerintah untuk menumpas pemberontakan organisasi teroris. Dari karakter tokoh yang ditampilkan, berbagai ragam warna yang muncul yaitu hitam, putih, biru serta penggabungan warna sebagai kamuflase. kamuflase adalah melibatkan penyembunyian dan ketidak jelasan, apakah diterapkan pada pewarnaan alam, binatang, atau skema cat yang digunakan pada kendaraan militer. Metode dimana penyembunyian atau ketidakjelasan tercapai berbagai seperangkat strategi yang dimaksudkan untuk menipu pengamat.

Secara utuh pengembangan karakter CT-Force ini mengandung simbolisasi dari kerahasiaaan dan kecepatan operasi penanggulangan teroris. Hal tersebut sangat kental terasa ketika para *gamer* menggunakan karakter CT-Force dengan seragam bercorak hitam-biru lengkap dengan peralatan taktis seperti senjata, granat, pisau, maka para gamer segera mengetahui apa perannya dalam sesi *game* tersebut, yaitu memburu para teroris dan menggagalkan segala usaha yang dilakukan kelompok lawan secara cepat, tepat, dan rahasia.

Tanda visual:

Ikonik anggota pasukan militer yang ditunjukan dengan 2 (dua) gender yaitu pria (Leopard) dan wanita (Hide). Karakter tokoh

tersebut dilengkapi dengan perlengkapan tempur seperti senjata, granat, serta pisau.

Analisis Metafora Visual

Berdasarkan tanda visual, pesan dari kedua karakter tersebut dapat ditangkap dengan cara semantik simbolik, yaitu dari denotatif dan konotatif makna pesan.

- Denotatif

  Makna denotatif muncul ketika dilihat melalui tanda visual berupa karakter tokoh yang mengenakan seragam militer yaitu; *headgear/* baret, pakaian, *bulletproof vest*, celana, sepatu militer, serta persenjataan. Hal ini menunjukan bahwa karakter tersebuh adalah sebuah karakter tokoh anggota kemiliteran.

  - Karakter tokoh Leopard

    Pada karakter tokoh leopard adalah karakter tokoh dengen gender pria dengan postur tubuh tinggi. Karakter tokoh Leopard ditampilkan sebagaimana pasukan militer pada umumnya, yaitu dengan berbagai kelengkapan kemiliteran.

  - Karakter tokoh Hide

    Pada karakter tokoh Hide adalah karakter tokoh dengan gender wanita dengan postur yang tinggi, serta bentuk tubuh layaknya seorang model. Dalam hal pakaian, karakter ini mengenakan pakaian militer yang tidak standar, yaitu lebih menonjolkan bentuk tubuhnya.

- Konotatif

  Makna konotatif yang muncul dari pemaknaan denotatif tersebut adalah bahwa pakaian seragam menyiratkan sebuah formalitas dan ligalisasi sebuah pasukan kemiliteran. Dari atribut yang dikenakan juga dapat menunjukkan sebuah pemaknaan sebagai simbol status, jabatan, ataupun kedudukan. Para pemain mengalami adaptasi visual bahwa karakter yang menggunakan seragam serba gelap harus memiliki sifat gesit, sigap dan sangat berhati-hati dalam melakukan penyergapan. Simbol warna hitam secara universal digunakan untuk kesatuan-kesatuan elit militer dunia. Warna hitam dapat memberikan kesan ketegasan sikap dan olah pikir.

  Dalam *gesture* yang muncul adalah sikap sedikit berlari dengan senjata yang diarahkan sejajar dengan bahu. Bentuk ini merupakan sikap siap membidik dan menembak lawan yang merupakan bagian dari sikap-sikap pokok dalam kemiliteran. *Gesture* ini merupakan bentuk standar yang memang dipergunakan pada pasukan militer di dunia nyata.

  Sedangkan pada penciptaan tokoh wanita (hide) dimunculkan sebagai penyeimbang karakter *game* yang didominasi oleh pria. Namun hal itu sebagai perubahan negatif karena sifat kasar, kekerasan, dan bentuk tubuh dipertahankan seperti sebelumnya sehingga perubahannya hanya sebagian kecil.

Bagi beberapa kalangan, semakin banyaknya karakter wanita yang memamerkan kekerasan dianggap sebagai bentuk negatif dan hanya memicu munculnya *stereotype* buruk bagi pemain game wanita.

Penciptaan karakter Hide digambarkan heroik, yaitu wanita yang memiliki tubuh tinggi dengan kaki jenjang, layaknya tubuh seorang model. Menampilkan karakter tokoh yang memiliki rambut pendek untuk menunjukan bahwa wanita berambut pendek tampak lebih segar karena bentuk mukanya yang terlihat jelas. Dalam segi pakaian yang dikenakan, tidak dapat dikatakan adalah sebuah pakaian militer, hal ini semata-mata untuk menunjukan citra feminitas seorang wanita. Dalam Prabasmoro (2009, h.53) gagasan klasik mengenai feminitas dan seksualitas dapat ditelusuri dari mitos dan berbagai kebudayaan, misalnya mitos seksualitas Siti Mariam/Mariam dan Hawa/Eve, yang merupakan seksualitas antara si perawan dan si penggoda.

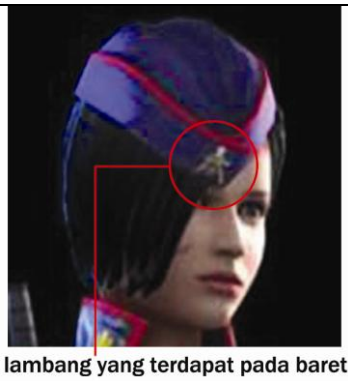
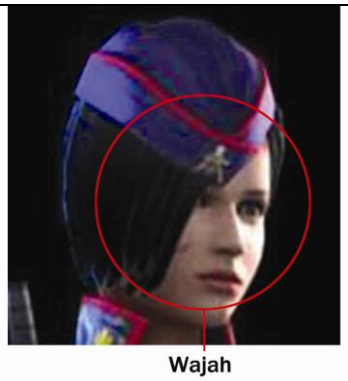
Citra yang ditampilkan adalah seorang wanita yang menggunakan pakaian serba minim, bentuk pakaian yang dikenakan mengaksentuasi lekuk tubuhnya yang seksi. Penampilan seperti itu ditunjukan untuk menarik minat pemain secara gender.

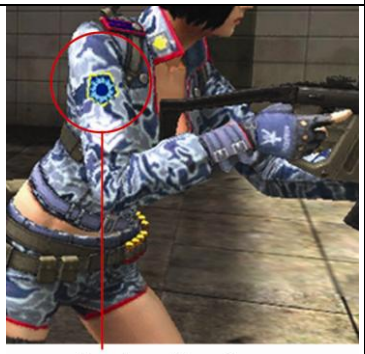
NO.	SIMBOLIK/OBJEK (LEOPARD)	MAKNA DENOTATIF	MAKNA KONOTATIF
1.	 lambang yang terdapat pada baret	tanda kelengkapan (berupa baret, lencana, dan sebagainya): setiap angkatan di lingkungan kemiliteran	Baret serta lambang yang terdapat di dalamnya dapat dimaknai sebagai simbol status, jabatan, ataupun kedudukan. Karena setiap lambang yang muncul memaknai kemampuan yang dimiliki karakter tokoh tersebut.

2.		Baret adalah Peci dari beludru untuk tentara, Pramuka dan sebagainya. Topi baret hanya dikenakan oleh tentara yang memiliki fungsi tempur.	Baret yang “miring” ke kiri adalah baret yang dikenakan oleh pasukan yang memiliki tugas kemanan dan pengamanan serta penegakkan hukum. Sedangkan yang miring ke kanan artinya pasukan itu adalah pasukan siap tempur.
3.		Bentuk wajah orang Asia yang termasuk ke dalam ras Mongoloid, yang memiliki ciri khas berambut hitam serta memiliki lipatan pada mata yang seringkali	Menunjukkan bahwa negara Amerika Serikat merupakan negara yang memiliki masyarakat dengan berbagai etnik.

		disebut mata sipit	
4.	 Lambang kesatuan	Seragam merupakan pakaian yang memiliki kesamaan ragam (corak, susunan)	Pakaian seragam menyiratkan sebuah formalitas dan legalisasi sebuah pasukan kemiliteran. hal ini berdasarkan lambang yang terdapat di bahu sebelah kanan yang merupakan lambang sebuah kesatuan militer.
4.	 Senjata	Alat yang dipergunakan untuk berkelahi atau berperang	Sebagai sebuah simbol kekuatan, karena senjata merupakan sebuah alat yang memiliki daya untuk melukai, membunuh atau menghancurkan sesuatu.

Tabel.4.1. makna simbolik yang terdapat karakter tokoh Leopard

NO.	SIMBOLIK/OBJEK (HIDE)	MAKNA DENOTATIF	MAKNA KONOTATIF
1.		tanda kelengkapan (berupa baret, lencana, dan sebagainya): setiap angkatan di lingkungan kemiliteran	Baret serta lambang yang terdapat di dalamnya dapat dimaknai sebagai simbol status, jabatan, ataupun kedudukan. Karena setiap lambang yang muncul memaknai kemampuan yang dimiliki karakter tokoh tersebut.
2.		Bentuk wajah orang Asia yang termasuk ke dalam ras Mongoloid, yang memiliki ciri khas berambut hitam serta memiliki lipatan pada mata	Menunjukkan bahwa negara Amerika Serikat merupakan negara yang memiliki masyarakat dengan berbagai etnik.

		yang seringkali disebut mata sipit	
3.	 Lambang kesatuan	Seragam merupakan pakaian yang memiliki kesamaan ragam (corak,ragam, susunan)	Pakaian seragam menyiratkan sebuah formalitas dan ligalisasi sebuah pasukan kemiliteran. hal ini berdasarkan lambang yang terdapat di bahu sebelah kanan yang merupakan lambang sebuah kesatuan militer.
4.	 Pakaian	Pakaian yang lebih memperlihatkan bentuk tubuhnya	Pakaian yang minim dan lebih menonjolkan bentuk tubuh tersebut semata-mata untuk menunjukan citra feminitas seorang wanita, sehingga mempunyai daya

			tarik tersendiri oleh lawan jenis.
		Alat yang dipergunakan untuk berkelahi atau berperang	Sebagai sebuah simbol kekuatan, karena senjata merupakan sebuah alat yang memiliki daya untuk melukai, membunuh atau menghancurkan sesuatu.

Tabel.4.2. makna simbolik yang terdapat karakter tokoh hide

4.2.2 Free Rebels

Free Rebels merupakan karakter yang diciptakan sebagai karakter antagonis. Kelompok *Free Rebels* merupakan karakter yang selalu tampil "un-official" dengan pakaian yang relatif tidak seragam. Tampil dengan simbol garang dan brutal. Beberapa karakter secara sengaja menonjokan ikon gerakan separatis di Asia dan Amerika yang menggunakan loreng berwarna hijau. Para *gamer* dengan preferensi karakter *Free Rebels* akan memiliki agresifitas yang cukup brutal dalam bermain. Warna pakaian yang

cenderung lebih variatif dan terkesan bebas, mempengaruhi pola bermain yaitu independen dan harus melakukan berbagai cara untuk mencapai tujuan. Pola inilah yang memunculkan istilah "rush" yang memiliki arti seluruh pasukan bergerak ke satu titik dengan cepat dan menghabisi lawan dengan cara apapun.

Tanda visual :

Ikonik seorang anggota organisasi pemberontak yang ditunjukan dengan 2 (dua) gender yaitu pria (D-Fox) dan wanita (Viper Red). Karakter tokoh tersebut dilengkapi dengan perlengkapan tempur seperti senjata, granat, serta pisau.

Analisis Metafora Visual

Berdasarkan tanda visual, pesan dari kedua karakter tersebut dapat ditangkap dengan cara semantik simbolik, yaitu dari denotatif dan konotatif makna pesan.

- Denotatif

  Makna denotatif muncul ketika dilihat melalui tanda visual berupa karakter tokoh yang mengenakan pakaian "un-official" dilengkapi dengan berbagai peralatan tempur.

  - Karakter tokoh D-Fox

    Pada karakter tokoh D-Fox, karakter ini tampil dengan postur tubuh yang tinggi. Ditampilkan seperti seorang gerilyawan.

- Karakter tokoh Viper Red

  Pada karakter tokoh Viper Red, karakter ini tampil dengan sosok wanita berambut panjang yang mengenakan kacamata hitam serta postur tubuh tinggi, langsing, dan seksi.

- Konotatif

  Makna konotatif yang muncul dari pemaknaan denotatif tersebut adalah mencitrakan karakter tokoh yang dibentuk karena keadaan mereka yang ditindas oleh pemerintah, ketidakpuasan dengan bentuk pemerintahan serta tatanan sosialnya. Dunia saat ini terbagi menjadi dua, yaitu para penguasa, terutama negara-negara Barat yang memposisikan diri mereka sebagai "polisi dunia". Sedangkan pada pihak Free Rebels adalah pemberontak yang menginginkan lepas dari penjajahan kapitalisme barat. Sehingga dalam bentuk karakter tokohnya lebih terlihat brutal, dan dalam bentuk seragamnya tidak ada kesamaan satu dengan yang lainnya.

  Karakter pemberontak sebagai karakter pilihan utamanya terinspirasi oleh pola-pola gerakan separatis yang sering muncul di negara-negara berkembang. Karakter Free Rebels merupakan simbol dari independensi dan melakukan segala cara untuk mencapai tujuan. Pola inilah yang memunculkan istilah "rush" yang berarti seluruh pasukan bergerak ke satu titik dengan cepat dan menghabisi lawan.

Dalam *gesture* yang muncul adalah sikap sedikit berlari dengan senjata yang diarahkan sejajar dengan bahu. *Gesture* tokoh karakter *Free Rebels* serupa dengan CT-Force merupakan "sikap pokok" dalam istilah kemiliteran untuk bersiap membidik dan menembak lawan. Hal ini dimaknai tanda *gesture* dengan melakukan gerakan-gerakan senyap untuk bermanuver ke garis belakang pertahanan lawan sehingga pola permainan yang dilakukan sangat berhati-hati dan taktis. Keserupaan gesture yang terdapat pada karakter CT-Force dikarenakan karakter tokoh Free Rebels berlatar belakang sebagai pasukan militer pemerintah, namun kemudian berubah haluan berdasarkan ketidakpuasan dengan bentuk pemerintahan.

Pada penciptaan karakter tokoh pria (D-Fox) tampil dengan penggambaran yang heroik, yaitu dengan tubuh tinggi, gagah, serta kekar. Hal ini menggambarkan tubuh yang ideal orang-orang yang sering melakukan pelatihan fisik. Penciptaan karakter D-Fox menciptakan suatu pandangan rasial, yaitu dimana penempatan orang yang berasal dari Timur Tengah dan Asia sebagai sisi pemberontak atau teroris.

Sedangkan pada penciptaan karakter tokoh wanita (Viper Red) ditampilkan dengan sosok wanita cantik berambut panjang yang mengenakan kacamata hitam. Dalam buku Sobur (2009, h.174-175) bahwa penanda rambut panjang diartikan tidak

sesuai dengan kebudayaan (terutama jika rambut kelihatan lusuh) sedangkan kacamata gelap/ hitam merupakan tipe orang jalanan, orang gila. Pada dasarnya pakaian merupakan indikator yang tepat dalam menyatakan kepribadian dan gaya hidup seseorang yang mengenakan pakaian tertentu. Seperti halnya karakter tokoh Viper Red digambarkan mengenakan pakaian apa adanya, dengan menggunakan celana panjang jeans/Levi's. Hal ini juga dapat diartikan sebagai busana santai, atau kaum proletar.

Penciptaan karakter wanita sebagai tokoh antagonis, menimbulkan intimidasi *gender.* Yaitu perubahan negatif karena sifat kasar, kekerasan, dan bentuk tubuh dipertahankan seperti sebelumnya sehingga perubahannya hanya sebagian kecil. Bagi beberapa kalangan, semakin banyaknya karakter wanita yang memamerkan kekerasan dianggap sebagai bentuk negatif dan hanya memicu munculnya *stereotype* buruk bagi pemain game wanita.

NO.	SIMBOLIK/OBJEK (D-FOX)	MAKNA DENOTATIF	MAKNA KONOTATIF
1.	 warna/corak	Corak yang muncul adalah loreng hijau gelap dimaksudkan untuk kamuflase terhadap medan operasi	Warna yang muncul merupakan simbol dari individualistis dalam melakukan segala cara untuk mencapai sebuah tujuan. Corak tersebut terinspirasi oleh pola-pola gerakan separatis yang bergerilya di segala medan
2.	 Wajah	Bentuk wajah orang Asia yang memiliki ciri khas berambut hitam serta memiliki lipatan pada mata yang seringkali disebut mata sipit	Menciptakan suatu pandangan rasial, yaitu dimana memposisikan karakter tokoh yang berasal dari Timur Tengah dan asia sebagai karakter

			antagonis, yaitu; pemberontak atau teroris.
3.	 Senjata	Alat yang dipergunakan untuk berkelahi atau berperang	Sebagai sebuah simbol kekuatan, karena senjata merupakan sebuah alat yang memiliki daya untuk melukai, membunuh atau menghancurkan sesuatu.

Tabel.4.3. makna simbolik yang terdapat karakter tokoh D-Fox

NO.	SIMBOLIK/OBJEK (VIPER RED)	MAKNA DENOTATIF	MAKNA KONOTATIF
1.	 	Bentuk wajah orang Eropa yang termasuk ke dalam ras kaukasoid, Anggota ras Kaukasoid biasa disebut "berkulit putih"	Menunjukkan bahwa negara Amerika Serikat merupakan negara yang memiliki masyarakat dengan berbagai etnik. Penampilan karakter yang terlihat mempergunakan kacamata hitam juga dapat menyimbolkan status sosial karakter tokoh tersebut, yaitu orang jalanan, serta pribadi yang tertutup.
2.	 	Alat yang dipergunakan untuk berkelahi atau berperang	Sebagai sebuah simbol kekuatan, karena senjata merupakan sebuah alat yang memiliki daya untuk melukai,

			membunuh atau menghancurkan sesuatu.
3.	 Pakaian	Pakaian yang lebih memperlihatkan bentuk tubuhnya	Pakaian yang minim dan lebih menonjolkan bentuk tubuh tersebut semata-mata untuk menunjukan citra feminitas seorang wanita, sehingga mempunyai daya tarik tersendiri oleh lawan jenis.
4.	 Pakaian aksesoris	Pakaian yang dikenakan terlalu memperlihatkan bentuk tubuhnya, celana panjang jean's, memakai slayer , serta kacamata.	Karakter yang mengenakan kacamata hitam dan slayer yang diikatkan di leher menandakan tipe orang jalanan, serta dengan jenis pakaian yang dikenakan

			menyimbolkan sebagai busana kaum proletar. Dalam penciptaan karakter tokoh wanita sebagai tokoh antagonis, menimbulkan intimidasi *gender,* yaitu perubahan negatif karena sifat kasar, kekerasan, dan bentuk tubuh dipertahankan seperti sebelumnya. Bagi beberapa kalangan hal tersebut dianggap negatif dan hanya memicu munculnya *stereotype* buruk bagi pemain game wanita.

Tabel.4.4. makna simbolik yang terdapat karakter tokoh Viper Red