BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini, metafora visual menjadi salah satu kajian yang diteliti oleh penulis. Dimana metafora visual adalah gaya yang sering digunakan dalam sebuah iklan, namun pada penelitian kali ini penulis mencoba mengaplikasikan pada sebuah *game* terutama pada karakter tokohnya. Dimana game yang menjadi objek penelitian adalah game bergenre FPS yang merupakan salah satu produk *game* yang sarat dengan konten ideologi. *Games* dengan genre FPS ini hampir selalu memiliki setting ideologi tertentu dan memberikan ruang dikotomi mengenai sebuah isu global menjadi sebuah produk yang ekonomis. Isu global dan konten ideologi merupakan nilai tambah yang diminati para konsumen games dunia karena sangat lekat dengan kehidupan mereka. Bagaimana seorang gamer mendukung sebuah kelompok penguasa, sedangkan kelompok gamer lainnya yang mendukung sebuah gerakan perlawanan terhadap negara adidaya merupakan target market yang secara nyata disadari oleh para pengembang games sebagai sebuah peluang ekonomi.

Berdasarkan kegiatan penelitian yang dilakukan dengan fokus utama karakter tokoh produk game Point Blank, diketahui bahwa secara tidak langsung *game* ini menampilkan konten ideologi negara NATO (*North Atlantic Treaty Organization*) sebagai negara adikuasa yang berada

di pihak yang “benar” melawan ideologi yang identik dengan “terorisme” yang dicitrakan pada masyarakat negara-negara berkembang. Pencitraan dilakukan secara kuat melalui desain karakter yang memisahkan dua kelompok yaitu CT-Force yang berisi pasukan khusus anti teroris melawan karakter tokoh *Free Rebels*. Ikon dari set karakter dilakukan secara cermat dan sistematis untuk menampilkan kesan karakter yang begitu kuat dan saling menunjang dengan *gameplay* yang dijalani para *gamer.* bentuk-bentuk ikonisitas muncul dalam seragam, peralatan serta sandi komunikasi yang dijalin setiap gamer untuk mencapai tujuan.

Pengidentifikasian bentuk visual yang terdapat dalam *Point Blank online game* sebagai berikut:

1. *CT-FORCE*

   Pembentukan karakter tokoh pada sisi *CT-FORCE* menunjukkan sebuah formalitas dan legalisasi pasukan kemiliteran yang kuat, sekaligus sebagai simbol status jabatan ataupun kedudukan. Hal tersebut berdasarkan bentuk pakaian serta lambang-lambang yang terdapat pada pakaian. Karakter tokoh juga menunjukkan bahwa Negara Amerika Serikat merupakan negara yang memiliki masyarakat dengan berbagai etnik, yaitu penciptaan karakter dengan berbagai latar belakang budaya, bahasa, agama dan lain-lain. Sedangkan pada karakter wanita yang menggunakan pakaian kemiliteran yang tidak standar, semata-mata untuk menunjukan citra feminitas seorang wanita, sehingga mempunyai daya tarik tersendiri oleh lawan jenis.

2. *Free Rebels*

Pembentukan karakter tokoh pada sisi *Free Rebels* menunjukan sebuah bentuk pasukan pemberontak yang individualistis dan melakukan segala cara untuk mencapai tujuan. Hal tersebut merupakan simbolisasi dari warna dan corak yang terinspirasi dari pola-pola gerakan separatis yang bergerilya di segala medan. Penciptaan karakter tokoh *Free Rebels* menciptakan suatu pandangan rasial, yaitu dimana memposisikan karakter tokoh yang berasal dari Timur Tengah dan Asia sebagai karakter pemberontak. Selain menunjukkan sebuah pandangan rasial, bentuk wajah yang beragam juga menunjukkan bahwa Negara Amerika Serikat merupakan negara yang memiliki masyarakat dengan berbagai etnik. Sedangkan untuk pakaian yang dikenakan, serta beberapa atribut lainnya menunjukkan bahwa karakter-karakter pada sisi *Free Rebels* merupakan karakter yang muncul dari kalangan masyarakat proletar. Sedangkan 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.