

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. *Review Penelitian Sejenis*

Penelitian mengenai *video game* saat ini bisa dikatakan masih sedikit jumlahnya. Hal ini terlihat dari sulitnya mencari literasi serta penelitian sejenis mengenai permasalahan mengenai *game*. Meski penelitian mengenai *game* terbilang jarang tetapi sebelum penelitian ini, terdapat penelitian sejenis yang telah dilakukan.

Penelitian sejenis yang akan digunakan adalah (1) “Citra Timur Tengah dan Rusia sebagai Teroris dalam Permainan Video di Komputer” karya M Iqbal Tawakal, (2) “Propaganda Amerika Serikat dalam *Video game Battlefield 3*” karya Adriansyah Nugraha Ramadan, dan (3) “Dimensi Tayangan Pornografi dalam Film Air Terjun Pengantin” karya Fuad Raja Siregar. Sebelum membahas mengenai review dari penelitian terlebih dahulu penulis akan memaparkan matrik penelitian. Matrik merupakan kerangka yang nantinya digunakan sebagai acuan dalam langkah-langkah yang dilalui dalam proses sebuah penelitian.

Tabel 2.1

Matrik Penelitian “Citra Timur Tengah dan Rusia sebagai Teroris dalam Permainan Video di Komputer”

Latar Belakang	Fokus dan Pertanyaan penelitian	Metodologi Penelitian	Kerangka Pemikiran	Kesimpulan	Persamaan dengan penelitian	Perbedaan dengan penelitian
<p>1. Perkembangan industri teknologi saat ini sudah memasuki era digitalisasi.</p> <p>2. <i>Video game</i> sebagai produk dari era digitalisasi saat ini mulai digunakan sebagai alat penyampaian pesan yang baru.</p> <p>3. <i>COD 4 Modern Warfare</i> merupakan salah satu <i>game</i> terbaik yang menyuguhkan cerita perang</p>	<p>Fokus penelitian “Bagaimana <i>video game</i> Call of Duty 4 Modern Warfare memberikan citra teroris terhadap Timur Tengah dan Rusia?”</p> <p>Pertanyaan Penelitian</p> <p>1. Bagaimana realitas yang terjadi dalam <i>Call of Duty 4 Modern Warfare</i> mengenai Timur Tengah dan Rusia?</p> <p>2. Bagaimana <i>Call of Duty 4 Modern Warfare</i> merepresentasikan Timur Tengah dan Rusia sebagai teroris?</p> <p>3. Dari citra</p>	<p>Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika.</p> <p>Objek penelitian <i>video game</i> <i>Call of Duty 4 Modern Warfare</i>.</p> <p>Teknik analisis data menggunakan <i>the code of television</i> semiotika John Fiske.</p> <p>Teknik pengumpulan data menggunakan Analisis teks,</p>	<p><i>Video game</i> merupakan bagian dari komunikasi massa berdasarkan pengertian komunikasi menurut Lasswell yakni “<i>who say what in which channel with what effect?</i>”.</p> <p>Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi massa, citra serta ideologi.</p>	<p>1. Aspek realitas dalam <i>video game</i> ini sangat terlihat realistik menggambarkan <i>setting</i> tempat Timur Tengah dan Rusia.</p> <p>2. Level representasi juga mampu menunjukkan Timur Tengah dan Rusia sebagai teroris</p> <p>3. <i>Call of Duty 4 Modern Warfare</i> berhasil mencitrakan Timur Tengah</p>	<p>1. Membahas media yang sama yakni <i>Video game</i></p> <p>2. Menggunakan metode penelitian yang sama yakni penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika John Fiske.</p> <p>3. Sama-sama memakai teori ideologi.</p> <p>4. Menggunakan teknik pengumpulan data yang sama.</p>	<p>1. Objek penelitian berbeda. (<i>game</i> <i>COD 4 Warfare</i> dengan <i>Dragon Age 2</i>)</p> <p>2. Teori yang dipakai berbeda. (Komunikasi massa dan <i>Computer Mediated Communication</i>)</p> <p>3. Fokus penelitian berbeda (Citra dengan unsur Pornografi)</p> <p>4. Uji validitas data berbeda (Triangulasi</p>

Latar Belakang	Fokus dan Pertanyaan penelitian	Metodologi Penelitian	Kerangka Pemikiran	Kesimpulan	Persamaan dengan Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian
antara Amerika melawan terrorist yakni Rusia dan Timur Tengah.	teroris yang diberikan Call of Duty 4 Modern Warfare terhadap Timur Tengah dan Rusia, ideologi apa sebenarnya yang hendak disampaikan kepada khalayak?	wawancara dan studi literature. Uji validitas data menggunakan triangulasi data.	Metode penelitan yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika.	dan Rusia sebagai teroris. Sekaligus membawa ideologi <i>counterterrorism</i> versi mereka.		data dengan teknik pemeriksaan sejawat)

Sumber : Tawakal (2011)

Tabel 2.2  
Matrik Penelitian “Propaganda Amerika Serikat dalam *Video game Battlefield 3*”

Latar Belakang	Fokus dan Pertanyaan penelitian	Metodologi Penelitian	Kerangka Pemikiran	Kesimpulan	Persamaan dengan penelitian	Perbedaan dengan penelitian
<p>1. Perkembangan <i>video game</i> membuat para publisher berlomba menciptakan game-game baru.</p> <p>2. Propaganda dalam mulai masuk dalam <i>video game</i> setelah terjadinya aksi terrorist 11 september 2001</p> <p>3. Dalam game <i>Battlefield 3</i> diduga terdapat banyak pencitraan</p>	<p>Fokus penelitian “Propaganda Amerika Serikat dalam <i>Video game Battlefield 4</i>”</p> <p>Pertanyaan Penelitian</p> <p>1. bagaimana propaganda dalam <i>Video game Battlefield 3</i> dalam segi realitas?</p> <p>2. Bagaimana <i>level</i> representasi merepresentasikan propaganda dalam <i>video game Battlefield 3</i>?</p> <p>3. apa kaitan <i>level</i> Ideologi dengan propaganda dalam <i>video game Battlefield 3</i>?</p>	<p>Metode penelitan yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika.</p> <p>Objek penelitian <i>video game Battlefield 3</i></p> <p>Teknik analisis data menggunakan <i>the code of television</i> semiotika John Fiske.</p> <p>Teknik pengumpulan data menggunakan Analisis teks,</p>	<p>Dalam <i>video game Battlefield 3</i> terdapat kepentingan yang disisipkan oleh Publisher Game terkait dengan kepentingan Amerika sehingga membuat kesan <i>counter-terrorist</i> versi mereka.</p> <p>Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi, <i>video game</i> dan propaganda.</p>	<p>1. Aspek realitas dalam <i>video game</i> ini secara 17ounterte menggambarkan citra Amerika sebagai pahlawan perang.</p> <p>2. Level representasi dikemas persuasive propaganda. <i>Battlefield 3</i> berhasil mencitrakan Iran sebagai salah satu Negara Timur Tengah</p> <p>3. <i>Battlefield 3</i> berhasil mencitrakan Iran sebagai salah satu Negara Timur Tengah</p>	<p>1. Membahas media yang sama yakni <i>Video game</i></p> <p>2. Menggunakan metode penelitan yang sama yakni penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika John Fiske.</p> <p>3. Menggunakan teknik pengumpulan data yang sama.</p>	<p>1. Objek penelitian berbeda. (<i>game Battlefield</i> dengan <i>Dragon Age 2</i>)</p> <p>2. Teori yang dipakai berbeda. (Komunikasi massa dan <i>Computer Mediated Communication</i>)</p> <p>3. Fokus penelitian berbeda (Propaganda dengan unsur Pornografi)</p> <p>4. Uji validitas data berbeda (</p>

Latar Belakang	Fokus dan Pertanyaan penelitian	Metodologi Penelitian	Kerangka Pemikiran	Kesimpulan	Persamaan dengan Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian
Dari produsen berkenaan amerika serikat.		Wawancara dan studi literature.  Uji validitas data menggunakan triangulasi data.	Metode penelitan yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika.	Sebagai teroris. Sekaligus membawa 18ountert <i>18ounterterroris m</i> versi mereka.		Triangulasi data dengan teknik pemeriksaan sejawat)

Sumber : Ramadhan (2013)

Tabel 2.3  
Matrik Penelitian “Dimensi Tayangan Pornografi dalam Film Air Terjun Pengantin”

Latar Belakang	Fokus dan Pertanyaan penelitian	Metodologi Penelitian	Kerangka Pemikiran	Kesimpulan	Persamaan dengan penelitian	Perbedaan dengan penelitian
<p>1. Perkembangan film sebagai bagian dari media massa saat ini hanya berfokus kepada <i>rating</i> tanpa memperhatikan etika serta aturan-aturan dalam dunia perfilman.</p> <p>2. Film Indonesia sepanjang 2009-2011 dikuasai oleh film ber-<i>genre</i> horror.</p> <p>3. Air terjun pengantin merupakan film ber-<i>genre</i> horor</p>	<p>Fokus penelitian “Bagaimana dimensi tayangan pornografi dalam film Air Terjun Pengantin”</p> <p>Pertanyaan Penelitian</p> <p>1. Bagaimana dimensi tayangan pornografi dalam film “Air Terjun Pengantin” pada level Realitas?</p> <p>2. Bagaimana dimensi tayangan pornografi dalam film “Air Terjun Pengantin” pada level Representasi?</p> <p>3. Bagaimana dimensi tayangan pornografi dalam film “Air Terjun</p>	<p>Metode penelitan yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika.</p> <p>Objek penelitian Film Air Terjun Pengantin.</p> <p>Teknik analisis data menggunakan <i>the code of television</i> semiotika John Fiske.</p>	<p>Dunia seni mencatat bahwa film adalah media yang paling efektif dalam upaya pembelajaran masyarakat. Tidak hanya itu, film juga merupakan salah satu bentuk media massa yang bisa digunakan untuk memperoleh hiburan.</p> <p>Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi</p>	<p>1. Pada level realitas, Latar belakang dari film tersebut ialah pantai dan air terjun yang diidentikkan dengan air dan basah sehingga pemeran wanita terlihat lebih seksi dan menonjolkan lekukan tubuh dari wanita.</p> <p>2. Pada level representasi, sudut pengambilan gambar dari</p>	<p>1. Memiliki masalah yang sama yakni pornografi.</p> <p>2. Menggunakan metode penelitan yang sama yakni penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika John Fiske.</p> <p>3.</p>	<p>1. Objek penelitian berbeda. (film Airterjun Pengantin dengan <i>Game Dragon Age 2</i>)</p> <p>2. Teori yang dipakai berbeda. (Komunikasi massa dan <i>Computer Mediated Communication</i>)</p> <p>3. Uji validitas data berbeda (Triangulasi data dengan teknik pemeriksaan sejawat)</p>

<b>Latar Belakang</b>	<b>Fokus dan Pertanyaan penelitian</b>	<b>Metodologi Penelitian</b>	<b>Kerangka Pemikiran</b>	<b>Kesimpulan</b>	<b>Persamaan dengan Penelitian</b>	<b>Perbedaan dengan Penelitian</b>
yang juga dibumbui oleh eksploitasi tubuh dari para pemain pemainnya.	Pengantin” pada level Ideologi?		<p>massa, film dan pornografi.</p> <p>Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika.</p>	<p>film ini cenderung kepada eye level dan high angel.</p> <p>3. Pada level Ideologi, ideologi yang menonjol dalam film “Air Terjun Pengantin” menampilkan materialisme dan liberalisme.</p>		

Sumber : Siregar (2012)

Berikut *review* dari hasil penelitian “Citra Timur Tengah dan Rusia sebagai Teroris dalam Permainan Video di Komputer”, diantara lain :

2.1.2.1 Penelitian ini meneliti bagaimana pencitraan yang dilakukan oleh pihak pemilik industri *game* terhadap gambaran Rusia dan Timur Tengah sebagai teroris dan Barat sebagai pahlawan dalam *game Call of Duty 4 Modern Warfare*. Peneliti pada dasarnya memiliki kecurigaan terhadap *game* yang menjadi salah satu *game* terbaik pada tahun 2010 ini dikarenakan jalan ceritanya yang provokatif serta menyudutkan sebagian pihak diantara lain timur tengah dan rusia.

2.1.2.2 Rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana *video game Call of Duty 4 Modern Warfare* memberikan citra teroris terhadap Timur Tengah dan Rusia?” dengan pertanyaan penelitian ; (1) Bagaimana realitas yang terjadi dalam *Call of Duty 4 Modern Warfare* mengenai Timur Tengah dan Rusia?; (2) Bagaimana *Call of Duty 4 Modern Warfare* merepresentasikan Timur Tengah dan Rusia sebagai teroris?; (3) Dari citra teroris yang diberikan *Call of Duty 4 Modern Warfare* terhadap Timur Tengah dan Rusia, ideologi apa sebenarnya yang hendak disampaikan kepada khalayak?

2.1.2.3 Realitas, representasi serta ideologi menjadi pertanyaan penelitian berdasarkan dari unsur-unsur dalam *the code of television* yang diungkapkan oleh John fiske,

2.1.2.4 Penelitian ini memakai metode penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika televisive John Fiske. Semiotika John Fiske dipilih karena terdapat



suatu kesamaan antara *video game* dan film. Kesamaan ini membuat semiotika John Fiske menjadi relevan karena pada dasarnya televisi dan *video game* mempunyai unsur yang sama yakni dialog, scenario, karakter, narasi dan lain-lain.

#### 2.1.2.5 Penelitian mengupas aspek realitas, kemudian representasi, lalu ideologi.

Dalam aspek realitas peneliti mengupas (*appearance*), kostum (*dress*), riasan (*make up*), lingkungan (*environment*), kelakuan (*behavior*), dialog (*speech*), gerakan (*gesture*), ekspresi (*expression*), suara (*sound*). Dalam aspek representasi peneliti mengupas cerita (*narrative*), konflik (*conflict*), karakter (*character*), aksi/ tindakan (*action*), dialog (*dialogue*), tempat (*setting*), dan pemilihan model (*casting*). Dan terakhir peneliti mencari benang merah yang ada antara aspek realitas serta representasi sehingga bisa ditemukan ideologi yang terdapat dalam *game* ini.

#### 2.1.2.6 Kesimpulan dari penelitian ini diantara lain :

Aspek realitas dalam *video game* ini sangat terlihat realistik menggambarkan *setting* tempat Timur Tengah dan Rusia. Penampilan karakter juga berbeda satu sama lain, mengidentifikasi satu daerah tertentu ditambah dengan bahasa yang mereka gunakan membuat kuat identitas bangsa yang mereka bawa. Musik *background* yang digunakan juga sangat kental dengan nuansa oriental dari Timur Tengah, dengan tabuhan tabla dan petikan sitar yang khas. Suasana lingkungan (*environment*) juga sangat dipenuhi oleh ornamen Arab (gurun pasir, padang gersang, bentuk rumah kubus, peta lokasi, sajadah, tasbih, masjid,

dan sebagainya) dan Rusia (gunung salju, padang rumput, pakaian daerah, serta logat-logat bahasa Rusia). Sedangkan untuk aspek kamera, *Modern Warfare* menyedot perhatian para pemainnya, karena menggunakan sudut pandang orang pertama, sehingga memainkan *video game* ini terasa lebih seru dan nyata.

Level representasi juga mampu menunjukkan Timur Tengah dan Rusia sebagai teroris dengan baik. Hal ini dapat terlihat dari aspek tokoh / karakter, lokasi, narasi, dan konflik yang terjadi. Karakter antagonis utama dalam *video game* ini adalah Imran Zakhaev (Rusia) dan Khaled Al-Asad (Timur Tengah), hal ini dapat terlihat dari bahasa yang mereka gunakan, aksesoris yang mereka pakai, dan lokasi dimana mereka tinggal, serta latar belakang dan motivasi mereka. Adapun tokoh lain yang tergambar dalam *video game* ini adalah Kapten Price, Gaz, dan Soap merepresentasikan Inggris (SAS); Letnan Vasquez, Sersan Grigs, dan Paul Jackson merepresentasikan Amerika (USMC); Imran Zakhaev, Viktor Zakhaev, dan Kamarov merepresentasikan Rusia (Ultranasionalis dan Loyalist); dan Khaled Al-Asad dan Yasir Al-Fulani (merepresentasikan Timur Tengah). Berikut setting tempat yang digunakan dalam setiap misi dalam *Modern Warfare*: Rusia; Pegunungan Kaukasus, Pegunungan Altay, dan Republik Komi. Timur Tengah; Riyadh, Mekah, Basra, Teluk Persia, dan Azerbaijan.

*Call of Duty 4 Modern Warfare* berhasil mencitrakan Timur Tengah dan Rusia sebagai teroris. Sekaligus membawa ideologi *counterterrorism* versi

mereka. Jadi secara sederhana, *video game* ini menggambarkan bagaimana perang yang dilakukan kelompok ounterterorsim (Amerika, Inggris, dan sekutu) terhadap kelompok terorism (Timur Tengah dan Rusia). Sedangkan akar dari terorisme yang berusaha dibentuk dalam *video game* ini adalah landasan keimanan/agama yang merujuk pada agama Islam lihat alasan Imran Zakhiev membantu Khaled Al-Asad.

2.1.1.7 Persamaan penelitian bisa dilihat dari segi media yang diteliti. Penelitian mengambil ranah yang sama yakni membahas *video game*. Isi atau konten *game* adalah fokus yang sama-sama dibahas. Selain itu metode yang digunakan pun sama yakni penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika John Fiske dan memakai *the code of television* dalam teknik analisis data. Dari segi landasan teori, kesamaan terdapat pada penggunaan salah satu teori yakni ideologi.

2.1.1.8 Perbedaan penelitian bisa dilihat dari segi objek penelitian. Meski sama-sama meneliti *video game* tetapi objek penelitian yang dipakai berbeda, pada penelitian saudara Iqbal objek penelitian adalah *Call of Duty 4 Modern Warfare*, sedangkan penelitian ini mengambil objek *Dragon Age 2*. Selain objek fokus penelitian pun berbeda, pada penelitian saudara Iqbal citra menjadi fokus dari pada penelitian, sedangkan penelitian ini lebih berfokus kepada unsur pornografi yang terdapat dalam *game*. Dari segi landasan teori meski sama-sama menggunakan teori idologi, tetapi terdapat teori yang berbeda yaitu teori Komunikasi Massa dengan teori *Computer Mediated Communication (CMC)*.

Berikut *review* dari hasil penelitian “Propaganda Amerika Serikat dalam *Video game Battlefield 3*”, diantara lain :

2.1.2.1 Penelitian ini meneliti bagaimana propaganda yang dilakukan oleh pihak pemilik industri *game* dalam *game Battlefield* yang terinspirasi oleh kejadian terrorist 11 September 2001. Peneliti pada dasarnya memiliki kecurigaan terhadap *game* yang menjadi salah satu *game* terbaik pada tahun 2013 ini dikarenakan jalan ceritanya yang provokatif serta pencitraan Amerika sebagai pahlawan dan menampilkan *counter terrorism* versi *publisher* .

2.1.2.2 Fokus penelitian ini adalah ““Propaganda Amerika Serikat dalam *Video game Battlefield 4*”, dengan pertanyaan penelitian ; (1)bagaimana propaganda dalam *Video game Battlefield 3* dalam segi realitas? (2)Bagaimana *level* representasi merepresentasikan propaganda dalm *video game Battlefield 3*? (3) Apa kaitan level Ideologi dengan propaganda dalam *video game Battlefield 3*?

2.1.2.3 Realitas, representasi serta ideologi menjadi pertanyaan penelitian berdasarkan dari unsur-unsur dalam *the code of television* yang diungkapkan oleh John fiske,

2.1.2.4 Penelitian ini memakai metode penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika televise John Fiske. Semiotika John Fiske dipilih karena terdapat suatu kesamaan antara *video game* dan film. Kesamaan ini membuat semiotika John Fiske menjadi relevan karena pada dasarnya televisi dan

*video game* mempunyai unsur yang sama yakni dialog, scenario, karakter, narasi dan lain-lain.

#### 2.1.2.5 Penelitian mengupas aspek realitas, kemudian representasi, lalu ideologi.

Dalam aspek realitas peneliti mengupas (*appearance*), kostum (*dress*), riasan (*make up*), lingkungan (*environment*), kelakuan (*behavior*), dialog (*speech*), gerakan (*gesture*), ekspresi (*expression*), suara (*sound*). Dalam aspek representasi peneliti mengupas cerita (*narrative*), konflik (*conflict*), karakter (*character*), aksi/ tindakan (*action*), dialog (*dialogue*), tempat (*setting*), dan pemilihan model (*casting*). Dan terakhir peneliti mencari benang merah yang ada antara aspek realitas serta representasi sehingga bisa ditemukan ideologi yang terdapat dalam *game* ini.

#### 2.1.2.6 Kesimpulan dari penelitian ini diantara lain :

Aspek realitas gambar yang disipkan dengan menggunakan propaganda symbolic interaction dalam *video game Battlefield 3* ini sangat realistis menggambarkan bagaimana Amerika Serikat dicitrakan sebagai pahlawan perang yang dapat dengan mudah mengatasi teror yang disebabkan oleh PLR Iran dengan segala ancamannya. Sedangkan realitas suara yang disipkan dengan propaganda war-mongering menggambarkan bagaimana realistisnya pasukan marinir Amerika Serikat dalam menyemangati pasukannya, dan bagaimana pasukan Solomon membuat pasukan loyalsnya semakin gencar melakukan teror dan pembunuhan, yang mengakibatkan gamers tersulut emosi, perhatian, dan semangatnya untuk terus memainkan *Battlefield 3*

karena video game ini juga menampilkan gamers sebagai orang pertama yang langsung berhadapan dengan musuh dengan konsep *First Person Shooting*.

Level representasi melalui cerita dan konflik yang dikemas dalam *persuasive* propaganda dapat menggambarkan bagaimana realitas sosial dalam dunia internasional mengenai nuklir dimasukkan ke dalam alur cerita dan konflik dalam *Battlefield 3* menjadi plot yang menarik dan mudah untuk dimengerti. Penampilan karakter yang mampu menanamkan defamatorypropaganda merepresentasikan citra yang buruk bagi para petinggi-petinggi Negara di Timur Tengah. Representasi paling jelas adalah di mana dalam *Battlefield 3*, Amerika Serikat memberikan pesan 'jangan coba-coba untuk berkonfrontasi 126 senjata dengan kami' karena kecanggihan alat dan kendaraan perang Amerika Serikat dan kemampuan marinir Amerika Serikat dalam berperang terepresentasikan dalam aspek aksi yang termasuk ke dalam propaganda *psychological warfare*. Yang paling penting pada bagian ini adalah aspek tempat yang masuk ke dalam propaganda *subversive* karena mampu mencitrakan dan merepresentasikan Iran sebagai negara yang penuh dengan teror karena Negara tersebut menjadi dominasi setting permainan *Battlefield 3*. Simpulan pada level representasi ini memperjelas kesan bagi para gamers atas pencitraan Timur Tengah dan semua petinggi negaranya adalah teroris.

*Battlefield 3* sekali lagi berhasil mencitrakan Iran sebagai salah satu Negara di Timur Tengah sebagai teroris. Inti dari ideologi dalam *Battlefield 3* adalah terorisme namun Amerika Serikat membawa ideologi counter-terrorism versi mereka. Jadi secara sederhana, *video game* ini menggambarkan bagaimana perang yang dilakukan kelompok counter-terorsim (Amerika Serikat) terhadap kelompok *terrorism* (Iran) yang dikemas melalui praktek propaganda. Karena pada dasarnya, ideologi dan propaganda adalah dua hal yang berkesinambungan dan dapat saling mendukung demi efektif dan berhasilnya kegiatan propaganda yang dilancarkan..

2.1.2.7 Persamaan penelitian bisa dilihat dari segi media yang diteliti. Penelitian mengambil ranah yang sama yakni membahas *video game*. Isi atau konten *game* adalah fokus yang sama-sama dibahas. Selain itu metode yang digunakan pun sama yakni penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika John Fiske dan memakai *the code of television* dalam teknik analisis data.

2.1.2.8 Perbedaan penelitian bisa dilihat dari segi objek penelitian. Meski sama-sama meneliti *video game* tetapi objek penelitian yang dipakai berbeda, pada penelitian saudara Adriansyah objek penelitian adalah *Battlefield 3*, sedangkan penelitian ini mengambil objek *Dragon Age 2*. Selain objek fokus penelitian pun berbeda, pada penelitian saudara Adriansyah propaganda menjadi fokus dari pada penelitian, sedangkan penelitian ini lebih berfokus kepada unsur pornografi yang terdapat dalam *game*. Dari

segi landasan teori terdapat teori yang berbeda yaitu teori Komunikasi Massa dengan teori *Computer Mediated Communication (CMC)*.

Berikut *review* dari hasil penelitian “Dimensi Tayangan Pornografi dalam Film Air Terjun Pengantin”, diantara lain :

2.1.3.1 Penelitian ini meneliti bagaimana dimensi tayangan pornografi dalam film Air Terjun Pengantin. Peneliti melihat perkembangan film di Indonesia dalam kurun waktu 2009-2011 dikuasai oleh film ber-genre *horor*. Bumbu-bumbu seksualitas hingga pornografi dalam film ber-genre *horor* saat ini merupakan sebuah metode yang dipakai untuk menarik minat penonton.

2.1.3.2 Fokus penelitian ini adalah “Bagaimana dimensi tayangan pornografi dalam film Air Terjun Pengantin?” dengan pertanyaan penelitian ; (1) Bagaimana dimensi tayangan pornografi dalam film “Air Terjun Pengantin” pada level Realitas? (2) Bagaimana dimensi tayangan pornografi dalam film “Air Terjun Pengantin” pada level Representasi? (3) Bagaimana dimensi tayangan pornografi dalam film “Air Terjun Pengantin” pada level Ideologi?

2.1.3.3 Realitas, representasi serta ideologi menjadi pertanyaan penelitian berdasarkan dari unsur-unsur dalam *the code of television* yang diungkapkan oleh John fiske,

2.1.3.4 Penelitian ini memakai metode penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika televisive John Fiske. Semiotika John Fiske dipilih karena



memiliki alur penelitian untuk mengupas realitas, representasi serta ideology.

#### 2.1.3.5 Penelitian mengupas aspek realitas, kemudian representasi, lalu ideology.

Dalam aspek realitas peneliti mengupas (*appearance*), kostum (*dress*), riasan (*make up*), lingkungan (*environment*), kelakuan (*behavior*), dialog (*speech*), gerakan (*gesture*), ekspresi (*expression*), suara (*sound*). Dalam aspek representasi peneliti mengupas cerita (*narrative*), konflik (*conflict*), karakter (*character*), aksi/ tindakan (*action*), dialog (*dialogue*), tempat (*setting*), dan pemilihan model (*casting*). Dan terakhir peneliti mencari benang merah yang ada antara aspek realitas serta representasi sehingga bisa ditemukan ideology yang terdapat dalam film ini.

#### 2.1.3.6 Kesimpulan dari penelitian ini diantara lain :

Pada level realitas, Berawal dari Tiara seorang traumatik akibat kecelakaan yang pernah menimpa dirinya. Lilo yang saat itu mengajak Tiara untuk pergi liburan untuk melupakan semua musibah yang pernah menimpa pemeran wanita yang mengenakan pakaian seksi, dan beradegan sensual. Latar belakang dari film tersebut ialah pantai dan air terjun yang diidentikkan dengan air dan basah sehingga pemeran wanita terlihat lebih seksi dan menonjolkan lekukan tubuh dari wanita. Pemeran wanita juga terlihat senang dan bergembira ketika berada di lokasi wisata.

Pada level representasi, sudut pengambilan gambar dari film ini cenderung kepada eye level dan high angle, dikarenakan lokasi syuting yang outdoor serta kurangnya perlengkapan dalam mengambil beberapa sudut gambar.

Dari frame size sendiri adegan-adegan tersebut cenderung group size, dimana pengambilan gambar memperlihatkan banyak orang yang sedang berinteraksi. Back sound atau pun musik yang muncul pada film menunjukkan situasi yang menyenangkan dan ceria, juga memunculkan situasi yang menyramkan sehingga membuat siapapun yang menontonnya akan terbawa suasana dari cerita tersebut.

Pada level Ideologi, ideologi yang menonjol dalam film “Air Terjun Pengantin” menampilkan materialisme dan liberalisme, kebebasan yang diperlihatkan dari pemeran dalam film tersebut keseksian dari para pemeran wanita yang melebihi batas sewajarnya pada film di Indonesia.

Film tersebut cenderung berpose yang tidak semestinya ditayangkan di publik.

2.1.3.7 Persamaan penelitian bisa dilihat dari segi masalah yang diteliti. Penelitian mengambil ranah yang sama yakni meneliti masalah pornografi. Selain itu metode yang digunakan pun sama yakni penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika John Fiske dan memakai *the code of television* dalam teknik analisis data.

2.1.3.8 Perbedaan penelitian bisa dilihat dari segi objek penelitian. Objek penelitian saudara Fuad adalah Film Air Terjun Pengantin, sedangkan penelitian ini mengambil objek *video game Dragon Age 2*. Dari segi landasan teori terdapat teori yang berbeda yaitu teori Komunikasi Massa dengan teori *Computer Mediated Communication (CMC)*.

## 2.2. *Computer Mediated Communications (CMC)*

*Computer Mediated Communication (CMC)* didefinisikan sebagai suatu proses komunikasi yang terjadi melalui perangkat komputer, yang melibatkan manusia dan terjadi pada konteks tertentu, sehingga terjadi proses pembentukan media untuk berbagai tujuan. Hal ini sesuai dengan definisi yang diungkapkan oleh Thurlow yakni “*Computer Mediated Communication is a process of human communication via computer, involving people, situated in particular context, engaged in process to shaped media for variety of purpose.*” (Thurlow et al, 2007: 15). CMC bisa juga didefinisikan sebagai komunikasi yang terjadi melalui penggunaan dua atau lebih perangkat elektronik.

Perkembangan teknologi dewasa ini telah menciptakan berbagai jenis media dengan fitur yang semakin beragam. Ada yang berupa gabungan teks dan gambar, ataupun sudah berupa gabungan antara suara dan video ditambah dengan animasi yang membuat media semakin hidup dalam menunjang proses interaksi. Meskipun perkembangan teknologi semakin pesat tetapi pada dasarnya terdapat lima jenis sistem media yang mendukung CMC secara verbal dan non verbal yaitu : *text, graphics, images, audio, and video*:

2.2.1. *Text consist of letters, numbers, punctuation, special characters, and controls.* (Teks terdiri dari huruf, angka, tanda baca, karakter khusus, dan kontrol)

2.2.2. *Graphics are line, circles, boxes, shading, fill colors etc* (Grafis adalah garis, lingkaran, kotak, shading, isi warna dll).

2.2.3. *Images still pictures, expressed as the colors of many small individual picture elements (pixel), this can be photographs or paintings.* (Gambar merupakan gambaran diam, dinyatakan sebagai warna banyak elemen gambar individu kecil (pixel), ini bisa menjadi foto atau lukisan).

2.2.4. *Audio consists of sound, including voice, music, and special effect.* (Audio terdiri dari suara, termasuk bunyi, musik, dan efek khusus).

2.2.5. *Video consists of successive pictures presented sufficiently rapidly to give the appearance of smooth motion.* (Video terdiri dari gambar berturut-turut disajikan cukup cepat untuk memberikan tampilan gerak halus).

*Video game* saat ini telah menjadi sebuah bagian dari studi komunikasi/komunikasi itu sendiri. Dewasa ini *video games* dianggap sebagai sebuah media komunikasi yang representative hal ini disebabkan oleh kemampuan dari media ini yang memungkinkan terjadinya komunikasi interpersonal dan massal dengan adanya teknologi *computer mediated communications* (CMC). Baldwin mengungkapkan “pengiriman pesan melalui *e-mail*, menggunakan *phone wireless* atau *pager*, mendownload lagu dari komputer, dan komunikasi melalui teknologi komunikasi baru komputer disebut *Computer Mediated Communications*” (dalam Maryani dan Ahmadi 2011:11).

### **2.3. *Video game* Sebagai Media Komunikasi**

Pada masa perkembangan teknologi yang sangat pesat ini, manusia tidak akan bisa menduga-duga akan seperti apa media komunikasi di masa depan. Bila saat ini media komunikasi yang terkenal adalah telepon, *handphone*, televisi,

radio, dan Koran, tidak menutup kemungkinan di masa yang akan datang muncul media-media lain yang beraneka ragam.

*Video game* merupakan hasil ciptaan dari perkembangan teknologi pada tahun tahun 1966 dan diciptakan oleh **Ralph H. Baer**. Pada awal kemunculannya *video game* hanya berupa suatu gambar titik yang bergerak yang bertujuan untuk mengisi waktu serta menghibur orang-orang yang merasa penat akibat rutinitas hariannya. *Video game* ternyata mampu mendapatkan perhatian dari masyarakat pada masa itu, sehingga perkembangan serta penggarapan *video game* menjadi sangat pesat hingga saat ini, sebut saja beberapa jenis *video game* yang terkenal pada masanya yakni *Nintendo, Sega, Gameboy, Playstation, Xbox* dan *PC*.

Melihat perkembangan saat ini membuat penulis yakin bahwa *video game* telah menjadi suatu media bahkan bisa berubah menjadi sebuah awal dari terbentuknya suatu komunitas. Lalu apa hubungan antara *video game* dan komunikasi? Penulis meyakini bahwa semua hal yang tercipta di dunia ini pasti memiliki makna atau arti yang tersembunyi begitu pula dengan *video game*. Jika mengutip definisi CMC dari Maryani yakni “CMC adalah pertukaran informasi melalui jaringan computer atau internet yang dapat direpresentasikan melalui teks, gambar, audio maupun video” (Maryani 2006:96) maka *video game* merupakan salah satu media komunikasi yang berbasis jaringan komputer dan bisa dilengkapi sistem *online* (melalui jaringan internet). *Video game* dewasa ini tak hanya sekedar untuk mengisi waktu serta hiburan semata, tetapi juga menjadi suatu alat komunikasi untuk menjangkau orang-orang secara luas. Hal itu telah diterapkan di negara-negara yang sudah maju, *video game* bisa digunakan untuk menyampaikan

ideologi politik tertentu, baik secara langsung ditampilkan maupun secara tersembunyi. Sebuah situs internet dengan alamat *www.gamepolitics.com* bahkan secara khusus melakukan penelitian-penelitian terkait hal-hal yang berhubungan dengan propaganda yang disinyalir dilakukan oleh para pembuat serta pemilik industri *video games*.

#### 2.4. Literasi Media

Pada masa kini berbagai jenis media komunikasi dengan berbagai macam kemudahan akses informasi serta perangkat-perangkat penunjang yang terdapat di dalamnya. Sayangnya tingkat “kedewasaan” *user* atau pemakai media saat ini masih belum berbanding lurus dengan laju teknologi. Itulah sebabnya media literasi dibutuhkan untuk membantu menyiapkan *user* atau pemakai media dalam menghadapi perkembangan media serta laju teknologi informasi.

Sebelum memahami apa itu media literasi maka penulis akan mengutip beberapa pengertian literasi dari para ahli yang terdapat dalam buku literasi media (2009) karya Yosol Iriantara, diantaranya :

Literasi disebut sebagai berkaitan dengan perolehan keterampilan dan pengetahuan membaca, menafsirkan dan menyusun jenis-jenis teks dan artifak tertentu, serta untuk mendapatkan perangkat dan kapasitas intelektual sehingga bisa berpartisipasi secara penuh dalam masyarakat dan kebudayaannya. (Kellner dan Share 2003:239)

Literasi tidak hanya didefinisikan sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan menempatkan, mengevaluasi menggunakan dan mengkomunikasikan melalui berbagai sumber daya termasuk sumber-sumber daya teks, visual, suara, dan video (Lamb 2003)

Kini literasi bukan hanya berhubungan dengan kemampuan membaca dan menulis teks saja, karena kini teks sudah diperluas maknanya sehingga juga “teks” dalam bentuk visual, audio-visual dan dimensi-dimensi

komputerisasi, sehingga di dalam “teks” tersebut secara bersama-sama muncul unsur-unsur kognitif, afektif dan intuitif. (Varis 1997:4)

Secara sederhana literasi bisa dikatakan adalah kemampuan membaca dan menulis seorang individu. Sedangkan bila melihat definisi menurut para ahli yang telah diungkap di atas, maka bisa ditarik suatu kesimpulan bahwa literasi adalah kemampuan seseorang dalam membaca maupun menulis serta mampu memahami dan mengaplikasikan berbagai sumber daya teks maupun “teks” dalam bentuk visual sehingga dapat memunculkan unsur kognitif, afektif dan intuitif.

Adapun tabel perkembangan literasi yang terbagi menjadi tiga jenis literasi seperti yang diungkap oleh Raffety (2003) dalam Iriantara (2009:7).

Tabel 2.2  
Jenis-Jenis Literasi

Jenis	Definisi
Literasi Alfabetis atau Literasi Berbasis Teks	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="652 1133 1358 1234">1. Literasi naratif, yakni kemampuan belajar untuk membaca (khususnya prosa)</li> <li data-bbox="652 1272 1358 1608">Literasi Ekspositori yakni kemampuan “membaca untuk mengajar”, yang meliputi kemampuan untuk menempatkan, mengolah, dan menafsirkan informasi (bagan, grafik, peta dan tampilan visual lainnya)</li> <li data-bbox="652 1646 1358 1982">2. Literasi dokumen yakni kemampuan “membaca untuk melakukan”, yang mengandung penafsiran dan penerapan informasi untuk tujuan-tujuan khisis (sajian statistic dan bentuk-bentuk non-tradisional lainnya)</li> </ol>

Jenis	Definisi
Literasi Representasional	Kemampuan memahami bagaimana makna dibuat dengan menganalisis informasi
Literasi Perkakas	Kemampuan untuk menggunakan teknologi dan computer untuk belajar pengetahuan : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Deklaratif (apa)</li> <li>2. Prosedural (bagaimana), dan</li> <li>3. Kondisional (kapan, di mana, mengapa dan dalam kondisi apa)</li> </ol>

Sumber : Raffety (2003) dalam Iriantara (2009:7)

Dari ketiga jenis literasi yang telah diungkapkan oleh Raffety ternyata media teknologi khususnya computer sudah masuk dalam ranah literasi. Literasi perkakas seperti menegaskan bahwa kemampuan individu dalam menggunakan teknologi khususnya mengolah teks serta “teks” berupa visual-audio hingga dimensi komputerisasi benar-benar dibutuhkan. Perkembangan teknologi akan melahirkan tantangan untuk bisa hidup di masa depan dengan berbagai media yang membuat komunikasi antar manusia semakin tergantung dengan teknologi informasi dan komunikasi.

Literasi akan selalu berhubungan dengan media sebab kemampuan dasar menulis serta membaca seorang individu pada akhirnya berawal dan berakhir dalam suatu media. Lalu apa itu media literasi? Iriantara mengungkapkan bahwa “pada dasarnya, literasi media ini merupakan upaya pembelajaran bagi khalayak,



media sehingga menjadi khalayak yang berdaya hidup di tengah dunia yang disebut sesak-media (*media-saturated*).” (Iriantara 2009:13).

Sedangkan Alan Rubin (1998) menjelaskan “literasi media/melek media sebagai pemahaman sumber dan teknologi dari komunikasi, kode digunakan, pesan yang diproduksi dan pemilihan, penafsiran, serta dampak dari pesan tersebut” (Tamburaka 2013:8). Pengertian dari Alan Rubin seakan menggambarkan bahwa media literasi berbicara masalah bagaimana khalayak memahami suatu isi pesan yang dikirim oleh seseorang dalam suatu proses komunikasi dengan menggunakan teknologi. Dari beberapa definisi para ahli yang telah diungkap maka bisa ditarik suatu definisi bahwa literasi media adalah kemampuan khalayak berkomunikasi secara siap, dewasa, serta berkompeten dalam menggunakan media (baik elektronik maupun cetak) yang berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi.

Literasi media tentu mempunyai elemen-elemen dasar. Berikut elemen-elemen literasi media yang diungkap oleh Varis (2000:8).

Elemen-elemen dasar literasi media adalah (1) semua media mengonstruksi realitas namun hasil konstruksi itu tentu saja tidak sama dengan yang “*real*”; (2) bahasa yang digunakan media khas untuk setiap bentuk komunikasi; (3) khalayak menegosiasikan makna; (4) pada media terkandung bias nilai dan komersial; dan oleh sebab itu (5) penting bersifat kritis terhadap media. (Varic 2000:3 dalam Iriantara 2009:22)

Kunci dari elemen literasi media yang diungkap oleh Varis adalah menekankan bahwa khalayak harus bersifat kritis terhadap informasi yang terdapat dalam media sebab informasi yang terdapat dalam media merupakan hasil rekonstruksi dengan terselip berbagai kepentingan sehingga realitas yang ada dalam media tidak sama dengan kenyataan yang ada.

Literasi media memiliki tujuan yang terbagi menjadi tiga dimensi yakni individual, kreatif, dan social/politik. Dimensi tujuan literasi media ini merupakan hasil riset dari Bajkiewicz pada tahun 2003, hasil risetnya kemudian dituangkan dalam sebuah table berikut :

Tabel 2.3  
Tujuan Literasi Media

No	Dimensi		
	Individual	Kreatif	Sosial/Politik
1	Mengembangkan pemikiran kritis	Memahami sejarah, kreativitas, pemanfaatan dan evaluasi atas media massa sebagai praktik kesenian	Menyapkan diri menjadi warga Negara demokratis yang memiliki informasi
2	Mengembangkan kesadaran kritis atas media	Mengenali struktur dan pesan media massa	Dipergunakan untuk advokasi social
3	Mengembangkan “otonomi kritis”	Memiliki apresiasi estetis	Mengubah relasi kekuasaan yang mapan antara guru dan murid
4	Menyandi-balik, mengevaluasi, menganalisis dan memproduksi media	Terlibat aktif dalam proses produksi	Mengeali informasi sebagai landasan penyusunan pesan
5	Memilih makna, memirsas secara kritis, mengkaji <i>authorship</i> dan penalaran		

Sumber : Bajkiewicz (2003) dalam Iriantara (2009:25)

Pentingnya pemahaman khalayak terhadap isi media menjadi suatu catatan penting dalam perkembangan zaman saat ini. Teknologi yang semakin canggih membuat munculnya media-media baru sehingga terjadi pergeseran media lama ke media baru. Flew (2012:10) mengungkapkan “dengan adanya perkembangan

teknologi di bidang teknologi informasi juga memicu perubahan besar dalam teknologi digitalisasi di mana semua konten media baik cetak dan elektronik dapat digabungkan dan didistribusikan.” (Tamburaka 2013:72). *Video game* merupakan salah satu bukti perkembangan teknologi yang pesat saat ini. *Video game* telah menjelma menjadi suatu media teknologi informasi dengan video dan audio yang canggih serta dapat diatur baik dari segi cerita maupun isi *game* lainnya. Dengan bisa diaturnya cerita serta nilai-nilai yang ada dalam suatu *game* otomatis membuat *video game* menjadi suatu media baru yang sudah mulai dipergunakan pada masa kini. Hal ini lah yang membuat *video game* masuk ke dalam ranah literasi media.

## 2.5. Pornografi

Pornografi merupakan masalah yang telah ada sejak dulu, khususnya di Indonesia. Melihat dari latar budaya Indonesia yang merupakan Negara dengan beragam jenis suku dan bangsa, tentunya membuat masalah ini menjadi semakin rumit dan menjadi polemik yang berkembang di masyarakat. Kategori, definisi serta jenis pornografi yang berbeda dari setiap kacamata suku bangsa yang ada di Indonesia membuat pemerintah cukup bersusah payah dalam membuat undang-undang mengenai pornografi. Selama masa perkembangannya di Indonesia masalah pornografi mengalami beberapa perubahan yakni pada saat perubahan dari Rancangan Undang-Undang Anti Pornografi & Pornoaksi (RUU APP) hingga disahkan menjadi Undang-Undang no 44 Tahun 2008 tentang Pornografi.

Pada dasarnya pornografi berasal dari bahasa Yunani yaitu *porne* dan *graphein*. *Porne* artinya perempuan jalang (pelacur), dan *graphein* artinya menulis. Pada perkembangannya definisi pornografi pada undang-undang di Indonesia berubah-ubah, jika pada awal RUU APP mendefinisikan pornografi adalah substansi dalam media atau alat komunikasi yang dibuat untuk menyampaikan gagasan-gagasan yang mengeksploitasi seksual, kecabulan, dan/atau erotica. Pada UU nomor 44 tahun 2008 pornografi adalah gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi dan/atau pertunjukan di muka umum, yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusialaan dalam masyarakat. Maka bila melihat dari dua definisi tersebut pornografi dapat diartikan sebagai lukisan, gambar, atau tulisan serta gerakan tubuh yang secara sengaja diperlihatkan guna mengundang nafsu birahi baik pada laki-laki maupun perempuan, sehingga dengan sifatnya yang vulgar bisa membuat orang yang melihatnya terangsang secara seksual. Pornografi berbentuk foto, poster, gambar video, music atau audio, film, dan gambar VCD atau DVD yang bisa diakses melalui media cetak (majalah, Koran, dll), media elektronik (radio, televisi, film, dll) hingga melalui internet

Pada fase penyusunan undang-undang banyak polemic yang timbul di masyarakat. Pornografi sebagai masalah yang sensitif tentu mendapat perhatian dari berbagai golongan yang ada dalam masyarakat. Permasalahan yang muncul adalah bagaimana definisi pornografi yang akan ditetapkan oleh undang-undang

yang tentu akan mengikat seluruh masyarakat dari Sabang sampe Merauke. Perbedaan persepsi mengenai apa itu pornografi berdasarkan dari latar belakang suku, golongan, agama serta pendidikan menjadi perdebatan utama yang memunculkan pro dan kontra di masyarakat. Sebagai contoh adalah ketika orang-orang melihat bahwa “telanjang” merupakan salah satu tindakan yang berdekatan dengan sesuatu yang porno, akan tetapi “telanjang” tidak akan berdekatan dengan hal yang porno jika “telanjang” dilakukan di daerah Papua. Mayoritas warga Papua saat ini masih lekat dengan tradisi “telanjang” dan hanya memakai koteka, maka “telanjang” dalam kondisi adat Papua tidak berdekatan dengan hal yang porno. Oleh karena itu pembahasan mengenai pornografi mengundang polemik yang besar dari mulai pembahasan hingga pengesahan Undang-Undang nomor 44 tahun 2008.

Masalah pornografi bukanlah masalah baru yang dihadapi oleh masyarakat pada masa kini. Bahkan dalam peraturan hukum masalah pornografi dituangkan dalam undang-undang nomor 44 tahun 2008. Dalam undang-undang 44 tahun 2008 disebutkan bahwa

Pornografi adalah gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi dan/atau pertunjukan di muka umum, yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat. (UU nomor 44 tahun 2008 dalam Djubaedah, 2011:30)

Pornografi berdasarkan pengertian dari undang undang no 44 menjelaskan secara langsung bahwa pornografi bisa mempunyai segala bentuk dan menyebar baik secara langsung maupun melalui media komunikasi. Media komunikasi saat ini menjadi akses termudah dalam mengakses pornografi, hal itu disebabkan oleh

kemajuan teknologi yang pesat sehingga menyebabkan munculnya berbagai konten yang menjadi celah dalam penyebaran pornografi. Banyaknya contoh video pornografi yang dibuat oleh remaja-remaja saat ini adalah suatu bukti semakin tak terkendali penyebaran pornografi sehingga menjadikan contoh yang buruk bagi pergaulan remaja saat ini.

Dalam UU nomor 44 tahun 2008 selain pengertian pornografi undang-undang ini juga mengatur tentang larangan dan pembatasan pornografi seperti dituangkan dalam pasal 4.

Setiap orang dilarang memproduksi, membuat, memperbanyak, menggandakan, menyebarkan, menyiarkan, mengimpor, mengekspor, menawarkan, memperjualbelikan, menyewakan, atau menyediakan pornografi yang secara eksplisit memuat: (a) persenggamaan, termasuk persenggamaan yang menyimpang; (b) kekerasan seksual; (c) masturbasi atau onani; (d) ketelanjangan atau tampilan yang mengesankan ketelanjangan; (e) alat kelamin; atau (f) pornografi anak. (Undang-Undang Nomor 44 tahun 2008)

Pada pasal 4 dijelaskan secara detail mengenai pornografi menurut undang-undang. Maka dalam proses penyebaran setiap orang yang memproduksi maupun menyebarkan hal-hal terkait enam poin dalam undang-undang secara langsung telah melanggar peraturan mengenai pornografi. Tentu saja hal itu berlaku tidak hanya untuk perorangan tetapi juga untuk kelompok maupun organisasi dalam segala bentuk media ataupun produk.

Internet dan film atau tayangan televisi merupakan media penyalur pornografi yang banyak diakses oleh anak-anak. Untuk media televisi pemerintah melalui KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) serta LSF (Lembaga Sensor Film) mencoba menekan dengan melakukan sensor, teguran serta pengawasan terhadap tayangan televisi. Sedangkan untuk media internet pemerintah melalui Kominfo

(Kementerian Komunikasi dan Informatika) mencoba menekan melalui program NAWALA BLOCK yang fungsinya menghentikan akses terhadap situs yang memiliki konten-konten yang dilarang seperti pornografi.

Media komunikasi merupakan akses utama untuk mendapatkan konten pornografi. Lalu bagaimana dengan *video game*? *video game* merupakan salah satu media yang digemari tidak hanya oleh anak-anak tetapi juga orang dewasa. Paradigm orang tua saat ini masih melihat *video game* hanya sebatas permainan yang aman dimainkan oleh anak-anak, padahal hal itu keliru. Patricia Vance Presiden Entertainment Software Rating Board (ESRB) menyatakan “saya rasa salah paham terbesar di kalangan orang tua adalah mereka berpikir *video game* hanya untuk anak-anak” (dalam Tawakal, 2013). Pernyataan Patricia seakan memperlihatkan bagaimana *video game* bisa menjadi suatu media yang memiliki berbagai jenis konten yang bukan ditujukan untuk anak-anak. Pornografi, kekerasan, *bullying*, penggunaan alcohol, perjudian, prostitusi, bahkan sampai terorisme bisa masuk ke dalam *video game* yang dimainkan oleh anak-anak.