

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Konteks Penelitian

Komunikasi adalah hal yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Semua manusia pasti akan berkomunikasi baik secara verbal atau non verbal, secara sadar atau pun tidak sadar, seorang diri atau pun bersama manusia lainnya. Komunikasi meliputi segala aspek kehidupan manusia, dan tidak akan ada manusia yang tidak pernah berkomunikasi sama sekali.

Komunikasi bisa dilakukan melalui berbagai media seperti media massa yakni koran, televisi, radio dan lainnya. Dalam proses komunikasi akan ada suatu pesan yang tertanam serta disampaikan dari komunikator kepada komunikan yang akan menimbulkan *feedback*. Tentu saja pesan yang tersampaikan bisa mempengaruhi sedikit atau banyak segi *kognitif* (pengetahuan), *afektif* (perasaan), dan *konatif* (perilaku) daripada komunikan yang menerima pesan.

Salah satu media komunikasi yang belum banyak orang sadari adalah *Video game*. Disadari atau tidak *video game* merupakan media komunikasi yang paling kurang perhatiannya di Indonesia. *Video game* pada awalnya diciptakan oleh **Ralph H. Baer** pada tahun 1966 dengan hak paten bernama *Brown Box*. *Video game* pada masa Ralph hanya berbentuk tampilan analog berupa titik bergerak yang tidak mempunyai alur cerita dan benar-benar diperuntukan sebagai alat permainan. Perkembangan teknologi yang sangat pesat kini membuat *video*

game bisa dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai alur cerita, makna, hingga ideologi yang tersembunyi dibalik kisahnya.

Perkembangan teknologi yang terjadi dewasa ini membuat akses masyarakat terhadap *video game* menjadi lebih mudah. Mungkin pada masa keemasan *video game* yang terjadi di era 90an yakni era *Nintendo* dan *Sega*, hanya kalangan menengah ke atas saja yang bisa menikmati bermain *video game* tetapi, saat ini hampir semua kalangan bisa menikmati *video game* baik di rumah maupun di rental-rental yang menyewakan jasa PS2, PS3, Xbox, dan lainnya.

Sayangnya perkembangan teknologi yang terjadi tidak sejalan dengan perkembangan pengetahuan masyarakat mengenai *video game* tersebut. Paradigma masyarakat mengenai *video game* saat ini masih sangat sederhana yakni untuk hiburan anak-anak. Hal ini bisa dibuktikan dengan kurangnya perhatian dari orang tua batasan serta pengawasan terhadap *game* yang dimainkan oleh anak-anak. Orang tua saat ini cenderung lebih memilih memberikan uang untuk anaknya ingin bermain di rental *video game* maupun “wargame” (warung *game*) tanpa mengetahui apa yang mereka mainkan, serta pengaruh *game* terhadap perilaku anak.

Setiap produsen atau pembuat *game* pada dasarnya telah membuat segmentasi usia yang membatasi acuan boleh tidaknya *game* itu dimainkan berdasarkan usia pemainnya. Hal itu bisa dilihat dari cover judul *video game* pada sudut kiri bawah akan terdapat tanda “E” (*everyone*) yakni *game* ini aman untuk semua usia, “T” (*teen*) yakni *game* ini dikhususkan untuk usia 12-15 tahun, “16+” yakni *game* ini dibuat untuk anak yang sudah berusia lebih dari 16 tahun, “18+”

yakni *game* ini dibuat untuk remaja yang sudah berusia lebih dari 18 tahun, lalu yang terakhir “A” (*Adult*) yakni *game* yang dibuat untuk orang dewasa. ESRB (*Entertainment Software Rating Board*) adalah lembaga khusus yang mempunyai wewenang untuk menyeleksi serta menentukan batasan usia *video game* sebelum para produsen memasarkan *game* yang telah dibuat.

Segmentasi usia yang telah ada dalam *video game* nyatanya hanya berpengaruh sedikit terhadap perkembangan *video game* di Negara Indonesia. Kurangnya pengawasan serta perhatian dari pemerintah dan masyarakat mengenai masalah ini membuat adanya kebebasan mengakses *video game* tanpa memperhitungkan isi serta pengaruh yang akan terjadi. Mungkin sudah saatnya masyarakat menyadari bahwa masalah ini harus segera ditanggapi secara cerdas dan bijak. Pengawasan paling dasar adalah perhatian orang tua dalam memilih *game* untuk anak-anak mereka dengan demikian *video game* bisa menjadi media yang menyenangkan serta bermanfaat bagi masyarakat.

Game Dragon Age 2 garapan *Bioware Game Studio* adalah *game* yang telah meraih berbagai penghargaan bergengsi seperti *The best game of the years 2012*, *RPG of the years*, dan *Overall games of the years*. Sederet penghargaan itu hendaklah menjadi bukti kualitas dari *game* garapan *Bioware* ini. Meski tergolong *game* yang sukses dengan jumlah pemain yang tinggi, bukan berarti *game* ini “aman” untuk dimainkan. *Game* dengan model permainan RPG (*Role Player Game*) ini nyatanya menghadirkan berbagai jenis misi dengan pesan yang beragam dan berbahaya. *Game* yang berlabel “18+” ini seyogyanya ditujukan

untuk orang dewasa, tapi pada kenyataannya banyak dimainkan oleh anak-anak dibawah umur.

Game ini semakin menarik karena banyak jalur cerita dan misi untuk digali karena sistem permainannya yang membebaskan pemain untuk memilih jalur cerita yang akan dijalani. Dengan berbagai misi dan kelompok yang bisa dimainkan di dalam *game* ini terdapat pula berbagai pesan, makna, serta ideologi yang terkandung dalam setiap misi tersebut.

Secara garis besar *game* ini menceritakan sebuah perjuangan seorang pengungsi yang harus keluar dari kota asalnya karena diserang sekelompok makhluk kegelapan yang disebut *darkspawn*. Hasil observasi awal yang dilakukan, penulis menemukan beberapa adegan di dalam *game* yang bisa dikatakan berbahaya bila anak-anak dibawah umur memainkan atau melihat *game* ini. Mulai dari adegan kekerasan berupa pembunuhan, peperangan, serta mutilasi yang ditampilkan dengan *special effect* berupa cipratan darah yang ekstrem. Lalu terdapat pula unsur pornografi yang ditunjukkan dengan penampilan tokoh atau karakter wanita dalam *game* yang memakai baju yang minim, serta konten *friend* dan *romance* yang memungkinkan pemain untuk menjalin hubungan dengan para karakter hingga menampilkan adegan yang vulgar berupa pelukan serta ciuman yang ditampilkan tanpa sensor.

Pornografi berasal dari bahasa Yunani yaitu *porne* dan *graphein*. *Porne* artinya perempuan jalang (pelacur), dan *graphein* artinya menulis. 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. Lalu bagaimana dengan *video game*? Unsur pornografi yang ada dalam *game* ini tentu berbahaya jika melihat para *user* atau pemainnya khususnya di Indonesia mayoritas anak-anak berusia di bawah 18 tahun.

Dalam konteks Public Relations, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya cakupan maupun bahasan seorang PR. Seorang PR diharapkan mampu melakukan riset dalam berbagai masalah atau pun bidang yang berkaitan dengan kepentingan public. Selain itu penelitian ini merupakan salah satu bentuk kegiatan media literasi, di dalam konteks perkuliahan salah satu mata kuliah pilhan dari bidang kajian Public Relations adalah media literasi.

Penelitian ini juga diharapkan dapat mengubah paradigma masyarakat yang mayoritas selalu membebaskan anak-anak untuk mengakses *game* apapun. Masyarakat harus bisa melihat *game* sebagai media pengiriman pesan yang efektif dengan tingkat terpaan yang langsung (tanpa sensor), bahwa dibalik kecanggihan dan tampilan yang memukau terdapat ideologi yang secara sadar atau pun tidak sadar diterima oleh para komunikan yaitu para pemain.

1.2. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan dari Konteks penelitian di atas, maka fokus penelitian ini adalah *Bagaimana unsur pornografi yang terkandung dalam game Dragon Age 2?*

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

1.2.2.1 Bagaimana Realitas mengenai unsur pornografi yang terkandung dalam *game Dragon Age 2?*

1.2.2.2 Bagaimana Representasi mengenai unsur pornografi yang terkandung dalam *game Dragon Age 2?*

1.2.2.3 Bagaimana ideologi mengenai unsur pornografi yang terkandung dalam *game Dragon Age 2?*

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dibutuhkan sebagai acuan pokok untuk apa penelitian ini dibuat. Tujuan penelitian yang jelas akan membantu untuk memfokuskan penelitian agar dapat bekerja secara terpusat. Tujuan penelitian ini yakni :

1.3.1 Untuk mengkaji Realitas mengenai unsur pornografi yang terkandung dalam *game Dragon Age 2.*

1.3.2 Untuk mengkaji Representasi mengenai unsur pornografi yang terkandung dalam *game Dragon Age 2.*

1.3.3 Untuk mengkaji ideologi mengenai unsur pornografi yang terkandung dalam *game Dragon Age 2.*

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Teoritis

1.4.1.1 Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam bidang keilmuan khususnya ilmu komunikasi.

1.4.1.2 Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya jenis serta cangkupan penelitian mengingat penelitian tentang *video game* masih kurang akan peminat di Indonesia umumnya dan khususnya untuk lingkup UNISBA.

1.4.2. Kegunaan Praktis

1.4.2.1 *Video game* sebagai media komunikasi seyogyanya harus mendapat perlakuan yang sama dengan media massa lainnya. Penelitian ini diharapkan dapat mengubah paradigma masyarakat yang mayoritas selalu membebaskan anak-anak untuk mengakses *game* apapun.

1.4.2.2 Dengan penelitian ini diharapkan masyarakat bisa melihat *game* sebagai media pengiriman pesan yang efektif dengan tingkat terpaan yang langsung (tanpa sensor), bahwa dibalik kecanggihan dan tampilan yang memukau terdapat ideologi yang secara sadar atau pun tidak sadar diterima oleh para komunikan yaitu para pemain.

1.5. Setting Penelitian dan Pengertian Istilah

1.5.1. Setting Penelitian

Untuk memperjelas isi penelitian maka penulis akan melakukan penelitian dengan setting :

1.5.1.1 Hal yang diteliti adalah aspek pornografi yang terkandung dalam *game Dragon Age 2*.

1.5.1.2 *Main quest* atau misi utama dalam *game Dragon Age 2* adalah misi yang akan diteliti.

1.5.1.3 Penelitian dilakukan dengan cara meneliti realitas, representasi, serta ideologi yang ada dalam *game Dragon Age 2*

1.5.1.4 Responden yang terlibat dalam wawancara adalah responden yang mengetahui serta telah memainkan *game Dragon Age 2*.

1.5.1.5 Teknik pemeriksaan sejawat akan dilakukan dengan komunitas pemantau konten *video games Next Generation*.

1.5.2. Pengertian Istilah

1.5.2.1 Pornografi

H.B Jassin mengungkapkan bahwa “pornografi adalah tulisan atau gambar yang ditulis atau digambar dengan maksud sengaja untuk merangsang seksual.”

(Lesmana, 1994). Pornografi erat hubungannya dengan nilai kesusilaan yang ada di lingkungan masyarakat. Dalam Bab I ketentuan Umum Pasal 1 (UU Pornografi) mengartikan pornografi adalah materi seksualitas yang dibuat oleh manusia dalam bentuk gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, syair, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan komunikasi lain melalui berbagai media komunikasi dan/atau pertunjukan di muka umum, yang dapat membangkitkan hasrat seksual dan/atau melanggar nilai-nilai kesusilaan dalam masyarakat.

1.5.2.2 *Video game*

Silverstone (1999) dalam *Why Study The Media?* mengklasifikasikan *video game* sebagai bagian dari permainan (*play*). *Video game* merupakan sebuah permainan khusus yang menggunakan peranti lunak serta video dan audio sebagai mediumnya.

1.5.2.3 Semiotika

Semiotika secara etimologi berasal dari kata “*semeion*” yang berarti tanda. Sedangkan secara terminologi semiotika didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa dan seluruh kebudayaan sebagai suatu tanda. Littlejohn mendefinisikan bahwa “tanda-tanda (signs) adalah basis dari seluruh komunikasi” (dalam Sobur 2009).

1.5.2.4 Ideologi

Ideologi secara luas merupakan inti dari pemikiran manusia yang terbentuk oleh nilai-nilai serta pengetahuan yang dianggap benar bagi penganutnya sehingga dijadikan landasan untuk menentukan sikap baik perorangan, institusional, dan juga masyarakat.

1.6. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan suatu logika penelitian yang dibangun berdasarkan teori-teori atau konsep-konsep. Kerangka pemikiran dibuat untuk memperjelas alur pemikiran secara logis. Penelitian ini mengacu kepada permasalahan mengenai unsur pornografi yang terkandung dalam sebuah *game* yakni *Dragon Age 2*. *Game* ini memiliki cangkupan cerita yang luas oleh karena

itu peneliti akan memfokuskan kepada misi utama yakni *main quest*. Unsur pornografi menjadi hal yang dicari dalam penelitian ini. Pada *main quest* peneliti akan mencoba mengkaji aspek pornografi apa saja yang terkandung dalam *game* ini, mulai dari karakter, cerita, simbol-simbol, hingga ideologi.

Pisau-pisau teori yang digunakan adalah teori *Computer Mediated Communication* (CMC), literasi media dan Pornografi. Teori CMC dan literasi media akan menjadi pisau peneliti untuk melihat *game Dragon Age 2* melalui kaca mata komunikasi, dan bukan dari kaca mata ilmu yang lain. Sedangkan teori pornografi menjadi pisau peneliti untuk mengungkap aspek pornografi apa yang terkandung dalam *game Dragon Age 2*.

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). CMC bisa juga didefinisikan sebagai komunikasi yang terjadi melalui penggunaan dua atau lebih perangkat elektronik.

Maryani dan Ahmadi mengungkapkan bahwa “Ada lima jenis sistem media yang mendukung CMC secara verbal dan non verbal yaitu : *text, graphics, image, video, and audio.*” (Maryani dan Ahmadi 2011:11). Dewasa ini kelima

sistem media yang ada dalam CMC selalu berkaitan satu sama lain. Dalam *video game*, kelima sistem media ini berpadu menjadi satu kesatuan dan tak bisa dipisahkan. Saat ini tak ada *game* yang hanya berbasiskan satu sistem media CMC, tak ada *video game* yang hanya berbasiskan *audio* tanpa adanya *video*. Melihat bahwa penelitian ini mengacu kepada *video game* maka penulis memilih

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.

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* mungkin merupakan salah satu bukti perkembangan teknologi yang pesat saat ini. Pada awalnya *video game* hanya berupa titik-titik yang bergerak tapi saat ini *video game* telah menjelma menjadi suatu teknologi dengan video dan audio yang canggih serta dapat diatur baik dari segi cerita maupun isi *game* lainnya.

Pornografi berasal dari bahasa Yunani yaitu *porne* dan *graphein*. *Porne* artinya perempuan jalang (pelacur), dan *graphein* artinya menulis. 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

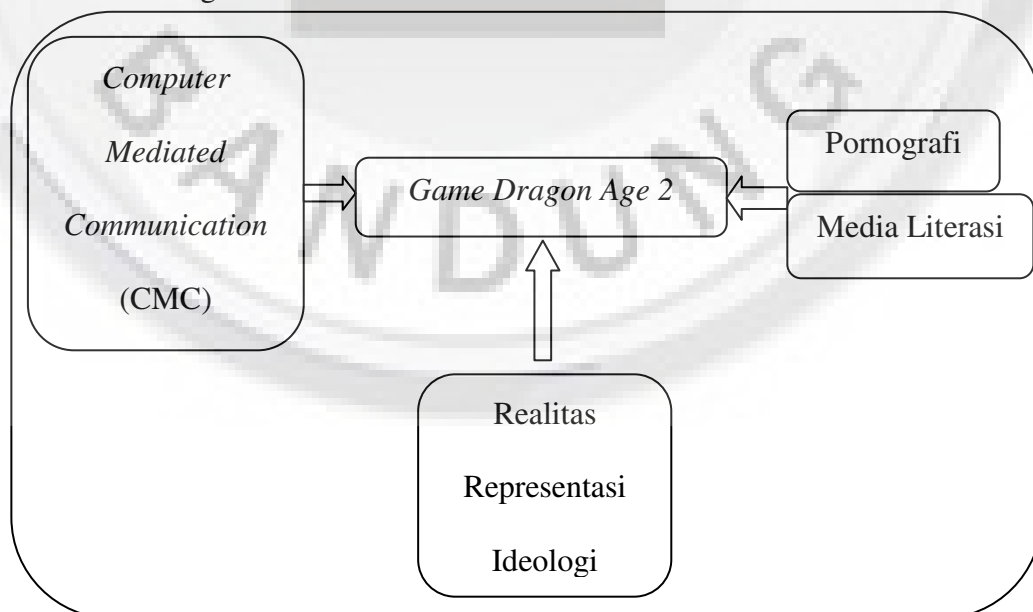
Media komunikasi merupakan akses utama untuk mendapatkan konten pornografi. Lalu bagaimana dengan *video game*? *video game* merupakan salah satu media yang digemari tidak hanya oleh anak-anak tetapi juga orang dewasa. Paradigm orang tua saat ini masih melihat *video game* hanya sebatas permainan yang 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

Penelitian ini menggunakan metode penelitian semiotika John Fiske, hal ini disebabkan *video game* merupakan media yang hampir mirip dengan media

televisi. Semiotika John Fiske dalam *game* ini akan dikupas dalam tiga bagian yakni Realitas, Representasi, dan terakhir ideologi. Dalam segi realitas maka ada beberapa unsur yang akan digunakan yakni kostum, lingkungan, dan dialog. Sedangkan dalam representasi akan menggunakan unsur tokoh serta cerita, dan yang terakhir yakni ideologi akan mengarah kepada pencarian hubungan atau asosiasi kode representasi ke dalam gejala social atau kepercayaan yang ada pada khalayak atau masyarakat.

Setelah observasi selesai terhadap *game Dragon Age 2* dilakukan maka tahap selanjutnya adalah uji keabsahan data. Teknik yang digunakan dalam uji penelitian ini adalah teknik pemeriksaan sejawat. Teknik ini akan dilakukan bersama Muhamad Iqbal Tawakal selaku ketua beserta para anggota **Next Generation** yakni Komunitas Pemantau Konten *Video game* Indonesia.

Pada penelitian ini penulis akan coba menggambarkan kerangka pemikiran ke dalam sebuah gambar.



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran
Sumber : Peneliti