

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di abad ke 21, perkembangan video *game* telah mencapai tahap yang menakjubkan. Video *game* adalah media permainan interaktif (*interactive play media*), yang termasuk salah satu dari lima kategori utama media baru (*New Media*) (McQuail, 2010:156). Apabila berbicara mengenai *entertainment* atau hiburan dalam konteks teori media baru, maka tidak boleh dilupakan bahwa *entertainment* merupakan salah satu tugas atau fungsi media dalam masyarakat. Selain itu juga perlu diingat kembali sejarahnya bahwa salah satu dari empat fungsi utama komunikasi massa yang disempurnakan oleh Charles Robert Wright (1988) adalah hiburan (Nurudin, 2007:64).

Umumnya, video *game* adalah media untuk hiburan. Akan tetapi dalam video *game* terdapat muatan yang berisi informatif, edukatif bahkan persuasif. Keberadaan video *game* ditengah masyarakat mempunyai makna yang unik diantara media komunikasi lainnya. Di satu sisi video *game* dapat memberikan manfaat untuk masyarakat, di sisi lain video *game* dapat juga membahayakan masyarakat. Terdapat banyak sekali *genre* dalam video *game*, sedangkan penelitian ini akan berfokus pada *genre* aksi-petualangan di dalam dunia realitas virtual (RV) seperti yang terdapat dalam video *game* Grand Theft Auto V (GTA V). Dalam penggunaan secara umum, istilah *genre* secara sederhana berarti jenis atau macam dan secara longgar diterapkan kepada kategori produk budaya manapun yang berbeda (McQuail, 2011:112).

“Grand Theft Auto V” (GTA V) atau dalam bahasa Indonesia yaitu “Pencuri Otomotif Terbesar” merupakan video *game* dengan banyak konten kekerasan yang dirilis oleh Rockstargames di tahun 2013. Video *game* GTA V yang ber-*genre* aksi-petualangan ini adalah sebuah karya fiksi hasil kerjasama desainer Leslie Benzies dan Imran Sarwar, programmer Adam Fowler, penulis naskah Dan Houser, Rupert Humphries serta Michael Unsworth. Istilah fiksi dalam pengertian ini berarti cerita rekaan atau cerita khayalan. Hal itu disebabkan fiksi merupakan karya naratif yang isinya tidak menyaran pada kebenaran faktual, sesuatu yang benar-benar terjadi (Abrams, 1999:94).

Istilah fiksi sering dipergunakan dalam pertentangannya dengan realitas, sesuatu yang benar ada dan terjadi di dunia nyata sehingga kebenarannya pun dapat dibuktikan dengan data empiris. Sebagai sebuah karya imajinatif, fiksi menawarkan berbagai permasalahan manusia dan kemanusiaan, hidup dan kehidupan. Pengarang menghayati berbagai permasalahan tersebut dengan penuh kesungguhan yang kemudian diungkapkannya kembali melalui sarana fiksi sesuai dengan pandangannya. Oleh karena itu, fiksi, dapat diartikan sebagai “prosa naratif yang bersifat imajinatif, namun biasanya masuk akal dan mendramatisasikan hubungan-hubungan antar manusia (Altenbernd dan Lewis, 1966:44).

Franchise/waralaba seri video *game* Grand Theft Auto memiliki naskah dialog dan plot cerita yang sama seperti film. Gamer (Sebutan ; Pemain *game*) akan berperan sebagai karakter utama serta mampu bertindak sesuai dengan apa yang diinginkan untuk menyelesaikan setiap misi dalam cerita fiksi di seri Grand Theft Auto tersebut. Sedangkan untuk Grand Theft Auto V yang merupakan seri

ke 14 dalam franchise ini, terdapat 3 karakter utama yang dapat dimainkan oleh gamer. Aktor yang menjadi karakter protagonis tersebut adalah Ned Luke sebagai Michael Townley, Steven Ogg sebagai Trevor Phillips dan Shawn Fonteno sebagai Franklin Clinton, mereka tampil dengan wujud rekaan hasil teknologi *Computer Generated Imagery* (CGI) serta berperan sebagai *voice actor* (Pengisi suara). Dengan adanya ratusan pengisi suara yang lain sebagai peran figuran, tentu saja pada dasarnya GTA V adalah sebuah film dengan fitur interaktivitas di dalam dunia realitas virtual (RV).



Gambar 1.1 Poster video *game* Grand Theft Auto V

GTA V hadir sebagai media baru (New Media) yang artinya merupakan bentuk penggabungan dari perkembangan teknologi (internet) dengan media massa. Video *game* ini hadir sebagai bagian dari kebudayaan massa yang populer dan produk kebudayaan yang dikemas untuk dijadikan komoditi dagang karena

dikemas untuk dikonsumsi massa dalam jumlah yang sangat besar. Publik tentu akan mencapai titik jenuh jika menonton film berulang-ulang dengan dialog yang sama, sedangkan video *game* GTA V yang dimainkan secara online terus menawarkan update terbaru berisi plot cerita yang baru serta konten eksklusif berbayar lainnya yang dapat diunduh (download) dan disimpan. Terbukti sampai tahun 2020 video *game* ini masih menghasilkan keuntungan dengan update-update terbaru walaupun *game* ini dirilis di tahun 2013. (Fajar, 2020 : tribunnews.com).

GTA V telah memecahkan 7 rekor sekaligus dalam catatan Guinness Book of World Records. Selain kekerasan, video *game* yang juga bermuatan konten pembunuhan ini telah meraup uang sebanyak USD800 Juta atau setara Rp.9,2 Triliun dalam sehari pada saat peluncurannya. Di hari ketiga, GTA V berhasil menghasilkan USD 1 miliar atau setara Rp.11,5 triliun. Dengan pencapaian itu GTA V tercatat sebagai video *game* ber-*genre* aksi-petualangan paling laris dalam 24 jam dan juga video *game* paling laris dalam 24 jam sepanjang sejarah. “*Game* sudah tak lagi menjadi hobi yang biasa. Seperti yang telah dibuktikan oleh GTA V, *game* ini telah membuktikan dan mengalahkan industri film Hollywood,” kata Craig Glenday, pemimpin redaksi Guinness Book of World Records. (Maulana, 2013: liputan6.com). Hal ini sesuai dengan pendapat James Lull bahwa sirkulasi citra-citra media dalam masyarakat membantu sukses komersial dan tersebarnya ideologi dominan (1988:87-88).

GTA V sempat dikritik karena adegan kekerasan dan seksual yang muncul dalam *game* ini, tetapi penghasilan GTA V masih terus mengalir deras, dan telah

mencapai USD 6 Miliar atau setara Rp.82,6 Triliun. Angka tersebut sekitar tiga kali lipat di atas pemasukan film *Avatar* besutan James Cameron yang dirilis empat tahun sebelum GTA V. Total 90 juta kopi GTA V telah terjual dengan hitungan 32,8% di konsol Playstation 3, diikuti 27,4% di Playstation 4, dan 25,5% di Xbox360. Lalu 12,2% penjualan ada di Xbox One. Untuk penjualan GTA V di PC tergolong rendah yakni hanya 2,1%. (Tommy, 2018: liputan6.com).



Gambar 1.2 Karakter gamer demonstran Hong Kong dalam GTA V online

Grand Theft Auto V di sisi lain juga dapat dimainkan secara online terlepas dari plot cerita *game* tersebut. Gamer (Sebutan ; Pemain *game*) tidak lagi memainkan 3 tokoh utama, namun gamer dapat menciptakan tokoh/karakter rekaan versi mereka sendiri. Protes dari aliansi pro demokrasi di Hong Kong yang menentang undang-undang ekstradisi kontroversial telah berlangsung sejak Juni 2019, bahkan protes ini masih berlangsung setelah Hong Kong melonggarkan status Lockdown akibat wabah Covid-19 pada bulan Mei 2020. Gamer yang memainkan GTA V secara online dari Hong Kong bahkan dapat meniru pakaian

demonstran dengan mudah. Misalnya dengan menggunakan pakaian hitam, helm berwarna kuning dan masker gas air mata. Gamer asal Hong Kong kemudian mengumpulkan demonstran lainnya lewat forum internet bernama LIHKG. Lewat forum tersebut, mereka mengajak gamer GTA V online asal Hong Kong lainnya untuk membeli 1 set kostum yang dinamai 'Glory to Hong Kong' dan bergabung dengan kru lain bernama 'Stand With Hong Kong'. Kru ini melakukan tindakan kekerasan di *game* seperti merusak stasiun kereta bawah tanah dan melempar bom molotov ke arah kendaraan polisi.

Gamer di China daratan yang pro pemerintah langsung merespon gerakan para demonstran. Mereka datang mengenakan seragam polisi dan mengendarai truk water cannon. Kedua kubu kemudian terlibat dalam pertarungan sengit yang juga melibatkan railgun. Pada akhirnya, kubu gamer China daratan memenangkan pertempuran tersebut karena jumlah pemainnya yang jauh lebih banyak dibanding gamer Hong Kong. GTA V sendiri sebenarnya belum mendapat persetujuan dari otoritas China karena kontennya yang mengandung obat-obatan terlarang, kekerasan, dan adegan yang bersifat seksual. Beberapa gamer pun khawatir jika GTA V menjadi tempat yang sarat politik bisa berujung pada pemblokiran oleh pemerintah China. (Putri, 2019: detik.com). Dilansir detikINET dari Abacus News, (Josh Ye, 2019: abacusnews.com).

Banyaknya kritikan dan kontroversi yang timbul dari adanya video *game* GTA V ini membuat peneliti tertarik untuk melihat bagaimana isi pesan sebuah video *game* yang memiliki gagasan cerita fiksi didalam dunia realitas virtual tersebut dapat menghasilkan banyak keuntungan dan menarik perhatian publik. Di Indonesia sendiri, publik sempat dikejutkan dengan berita pembunuhan balita

yang dilakukan oleh gadis remaja berusia 15 tahun di kelurahan Sawah Besar Jakarta Pusat. Gadis berinisial NF yang masih duduk di bangku SMP itu dengan sadis membunuh bocah 6 tahun berinisial APA dengan cara menenggelamkan lalu menyimpan mayatnya dalam lemari. Saat itu hasrat untuk membunuh dalam diri NF sudah tak terbendung lagi. Pelaku diketahui kerap menonton film *Slender Man*, *Chucky*, bahkan terdapat salah satu foto yang menampilkan dirinya menggunakan topeng karakter video *game* Sally Face. (Pramudita, 2020: suara.com). Video *game* Sally Face dan seri *Grand Theft Auto* memiliki kesamaan yaitu plot cerita yang kelam, 2 judul video *games* tersebut termasuk dalam kategori “7 *games* yang menginspirasi pembunuhan di dunia nyata”. (Jaka, 2020: jalantikus.com).

Berbagai penelitian yang jumlahnya bahkan lebih dari seratus menunjukkan bukti yang meyakinkan bahwa adegan kekerasan dalam film dan televisi meningkatkan kadar agresi penontonnya (Jalaluddin R, 2019:307). Kasus remaja berinisial NF ini hanyalah satu dari sekian banyak contoh bahwa film dan video *game* yang seras dengan adegan kekerasan berdampak pada perkembangan psikis pemainnya terutama pada remaja. Walaupun video *game* *Grand Theft Auto V* dirilis untuk batasan usia minimal 18 tahun, tidak sedikit konten video streaming *Grand Theft Auto V* yang diunggah youtuber dapat diakses dan ditonton oleh anak-anak, jika hal seperti ini seakan dianggap wajar dan tidak ditanggapi serius oleh orang tua, maka dapat dikatakan bahwa sedang terjadi adanya pergeseran nilai-nilai dan norma serta budaya pada generasi mendatang.

Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti berusaha mengkaji beberapa permasalahan, seperti : apa saja jenis dan bentuk kekerasan yang terdapat dalam

video *game* Grand Theft Auto V? Bagaimana kekerasan tersebut dapat menjadi hiburan? Mengapa hal tersebut dianggap wajar? Selain itu ideologi apa yang melatar belakangi terjadinya kekerasan? Secara garis besar, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis unsur kekerasan melalui cerita fiksi realitas virtual di 5 misi dalam video *game* Grand Theft Auto V.

Penelitian ini merujuk pada model semiotika John Fiske, yakni membuat sebuah model sistematis dalam menganalisis makna dari tanda-tanda melalui analisis semiotik. Kita tidak hanya mengetahui bagaimana isi pesan yang hendak disampaikan, melainkan juga bagaimana pesan dibuat, simbol-simbol apa yang digunakan untuk mewakili pesan-pesan melalui cerita fiksi dalam video *game* yang disusun pada saat disampaikan pada publik. Menurut John Fiske, semiotika adalah studi tentang petanda dan makna dari sistem tanda, ilmu tentang bagaimana makna dibangun dalam “teks” media; atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat mengkomunikasikan makna.

Penelitian ini menggunakan studi semiotika dengan judul “Representasi Kekerasan dalam Video Game “Grand Theft Auto V””.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana representasi kekerasan dalam video *game* “Grand Theft Auto V”? Apa saja jenis dan bentuk kekerasan dalam video *game* tersebut? Serta bagaimana kekerasan tersebut dapat menjadi hiburan?

1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah : Untuk mengetahui bagaimana gambaran kekerasan pada video *game* “Grand Theft Auto V” serta bagaimana kekerasan tersebut dapat menjadi hiburan.

1.3.2 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Menambah kajian ilmu komunikasi yang berkaitan dengan penelitian semiotika dalam video *game* dan perkembangan teknologi komunikasi, sehingga hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan pemikiran dalam menghadapi perubahan-perubahan yang akan datang terutama dalam penelitian tentang penyebaran ideologi melalui realitas virtual dalam video *game* selanjutnya.

2. Secara Praktis

Informasi dalam video *game* bertema kekerasan dan tindak kriminal ini diharapkan tidak untuk dikonsumsi massa yang belum matang dari segi usia, fisik, emosi dan mental.

3. Secara sosial

Penelitian ini berusaha mengungkap praktik-praktik kekerasan di 5 misi dalam cerita fiksi video *game* GTA V serta sindiran tentang fenomena sosial di awal dua dekade abad ke 21 ini.