

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Manusia merupakan makhluk *homo ludens* yang memiliki arti makhluk bermain. Bermain memang sudah menjadi bagian dari hidup manusia (Januar, 2006:6). Permainan itu lebih tua dari kebudayaan namun dengan kurangnya definisi selalu mengisyaratkan kelompok manusia, namun hewan tidak perlu menunggu manusia untuk mengajarkan mereka bermain. Satu aspek yang paling signifikan (manusia dan budaya) aspek dari bermain merupakan hiburan (Huizinga, 1980:3).

Ditahun tujuh puluh teknologi konsol game pertama adalah Atari, mesin ini berkapasitas 8 bit dan digemari oleh remaja saat itu, kemudian tumbuh berkembangnya teknologi melahirkan mesin game yang dapat dimainkan di rumah dan dihubungkan ke televisi yang disebut konsol, seperti *Nintendo*, *Sony Playstation*, dan *XBOX*. Seiring berjalannya waktu *game* kini tampil dengan semakin kecil dan bisa dibawa kemana-mana yang biasa disebut *portable*, seperti *GameBoy*, *Playstation Portable*, dari produk *Nokia* yaitu *N-Gage*.

*Video game* adalah bentuk hiburan yang telah dikombinasikan oleh berbagai elemen didalamnya seperti *gameboard*, buku, gambar hidup, dan olah raga yang dimainkan secara elektronik, walau itu dimulai melalui mesin *arcade* atau melalui konsol *game* atau komputer (Colin, 2008:425).

Sekarang ini sudah banyak orang yang senang bermain *video game* baik dalam bentuk konsol yang menggunakan layar televisi, komputer,

ataupun *handheld*. Bermain *video game* dizaman sekarang sudah menjadi tren, bagi sebagian orang menganggapnya sudah menjadi kebutuhan hidup (Januar, 2006:27). Bagi yang sudah memiliki mesin konsol *game* sendiri di rumah, sudah tidak perlu lagi memikirkan kapan dan dimana, kapanpun bila ingin bermain tinggal menyalakan televisi dan *game* pun bisa dimulai (Januar, 2006:28). Tipikal *video game* menempatkan alur cerita dan misi dalam suatu lingkungan baik itu simulasi dari kenyataan atau ciptaan realitas sendiri (Colin, 2008:425), seperti *game Grand Theft Auto: San Andreas* yang alur ceritanya mengambil tempat *State of San Andreas* yang berdasarkan California dan Nevada yang memiliki fokus alur cerita perang antar gang ras Afrika-Amerika.

Definisi ras menurut Leone (dalam Samovar, 2009:177) rasisme adalah kepercayaan yang melekat pada ras tertentu, dengan mengingkari kesetaraan dasar manusia dan menghubungkan kemampuannya dengan komposisi fisik.

Ada dua belas jenis genre pada *game* berdasarkan buku *Media New Ways and Meanings* yaitu *arcade game, racing game, combat game, roleplaying shooter, adventure and strategy game, simulation game, casual game, serious game, casino game, interactive movies, massively multiplier game, dan mobile game*.

Ibarat pisau bermata dua bermain *game* ada sisi positif dan negatif (Januar, 2006:10). Sisi positif bermain *game* yaitu mengenal teknologi komputer, memberikan pelajaran dalam hal mengikuti arahan dan aturan, beberapa *game* menyediakan latihan penggunaan saraf motorik *spatial skill* dan pemecahan masalah dan logika, menjadi sarana

keakraban dan interaksi, mengenalkan teknologi dan fiturnya, dan paling utama untuk menghibur dan menyenangkan (Januar, 2006:78-82). Sisi negatif bermain *game* yaitu gangguan kesehatan, membuang waktu, bisa menyebabkan anti sosial, dan yang paling penting adalah perilaku agresif (Januar, 2006:63-72). Bagi mereka yang sudah kecanduan, sikap agresif ini yang berlebihan pada akhirnya tanpa mereka sadari juga mereka lakukan dalam kehidupan nyata seperti yang diceritakan dalam buku *Mass Media in a Changing World* pada *media impact Grand Theft Auto: Theory and Research* bahwa mereka mengikuti aksi pada *game Grand Theft Auto* dengan membawa *shotgun* menuju jalan raya dekat rumah mereka dan menembaki siapa saja yang lewat pada jalan tersebut, mereka membunuh satu pengendara motor dan pada yang lain terkena luka serius. Terdapat sekelompok gang pemuda di California yang memimpin melakukan pembajakan mobil dan pembunuhan, mereka mengungkapkan kepada polisi bahwa mereka terinspirasi pada *game* tersebut (Rodman, 2010:30).

Terdapat adegan kekerasan dan pembunuhan pada *game Grand Theft Auto: San Andreas* memunculkan kontroversi seperti yang sudah diceritakan sebelumnya, dan karakter pada protagonis pada *game* ini adalah berasal dari ras kulit hitam yang mengundang stereotip bahwa pemuda kulit hitam selalu gemar melakukan tindak kejahatan di jalanan.

Berbicara soal ras kulit hitam tidak jauh dari perbudakan dan diskriminasi terhadap mereka di masa lalu oleh negara Amerika dengan menggunakan sistem yang disebut sistem Apartheid. Namun

pada akhirnya pondasi sistem ini runtuh berkat upaya-upaya seperti Nelson Mandela dan Abraham Lincoln yang berupaya untuk menghapuskan perbudakan di Amerika Serikat. Tetapi diskriminasi tetap terjadi seperti ketimpangan ekonomi dan sosial, buruh warga kulit hitam hanya mendapat gaji sebesar tujuh puluh persen dibandingkan buruh kulit putih untuk sebuah pekerjaan yang sama, biasa tinggal di lokasi yang berbeda dan jauh dari tempat tinggal kulit putih, dan mereka lebih sedikit memanfaatkan fasilitas pendidikan dan rumah sakit. Hal ini menyebabkan para pemuda kulit hitam lebih banyak melakukan tindak kriminal dan pada akhirnya penjara-penjara Amerika lebih dipenuhi oleh warga kulit hitam. Berdasarkan buku *Beyond Stereotypes in Black and White* presentase tahanan penjara di Amerika tiga puluh delapan persen adalah pria Afrika Amerika, tiga puluh dua persen pria kulit putih, dan sisanya dua puluh dua persen adalah pria Hispanik. Adanya peristiwa dan sejarah seperti ini membuat peneliti tertarik untuk mengangkat topik representasi kekerasan oleh ras kulit hitam Amerika yang terdapat pada *game Grand Theft Auto: San Andreas*.

## **1.2 Fokus Penelitian**

Sesuai dengan latar belakang yang telah dikemukakan oleh penulis, penelitian ini akan berfokus pada kajian signifikansi atau hubungan antar tanda-tanda yang merepresentasikan sebuah bentuk kekerasan dalam *game Grand Theft Auto: San Andreas*. Penelitian berfokus pada pengungkapan makna denotatif, konotatif, dan mitos dari tanda-tanda yang merepresentasikan sebuah bentuk kekerasan dalam *game* tersebut.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui bagaimana makna denotasi pada *game Grand Theft Auto: San Andreas* dalam merepresentasikan stereotip kekerasan oleh ras kulit hitam
2. Untuk mengetahui bagaimana makna konotasi pada *game Grand Theft Auto: San Andreas* dalam merepresentasikan stereotip kekerasan oleh ras kulit hitam
3. Untuk mengetahui bagaimana mitos pada *game Grand Theft Auto: San Andreas* dalam merepresentasikan stereotip kekerasan oleh ras kulit hitam

### **1.4 Manfaat Penelitian**

- 1) Aspek Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dalam kajian ilmu komunikasi dan dapat menambah kontribusi penelitian kualitatif dengan pengaplikasian analisis teori semiotika. Aplikasi teori semiotika dalam penelitian ini akan memperkaya contoh-contoh penerapannya, terutama penerapan teori semiotika Roland Barthes.

- 2) Aspek Praktis

Mampu menambah wawasan dan memberikan referensi bagi pembelajar semiotik dalam memahami makna tanda, dan dapat dijadikan sebagai contoh aplikasi adalah semiotik Roland Barthes yang berkaitan antara hubungan objek dengan tanda, dan bisa digunakan sebagai acuan penelitian selanjutnya dalam sudut pandang yang lain.

### **1.5 Tahapan Penelitian**

Setelah melakukan pengamatan-pengamatan dari media online dan buku, peneliti memilih topik mengenai *game Grand Theft Auto: San Andreas* setelah membaca buku *Imagining Lara Croft* karya Audifax, dimana dalam buku tersebut Audifax membahas tentang representasi feminisme pada karakter *game* Lara Croft, sedangkan peneliti membahas tentang representasi kekerasan pada *game Grand Theft Auto* tersebut. Dipilihnya *Grand Theft Auto: San Andreas* karena merupakan satu-satunya *game* yang menggunakan karakter ras kulit hitam, dibandingkan *game-game Grand Theft Auto* yg lainnya yang selalu menggunakan orang kulit putih.

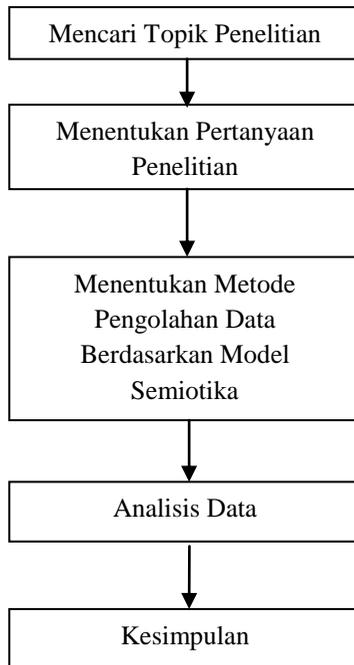
Dalam proses penyusunan penelitian ini, peneliti mencoba mencari pertanyaan yang menarik untuk diteliti mengenai *game Grand Theft Auto: San Andreas*. Seperti bagaimana makna denotasi dan konotasi yang merepresentasikan kekerasan yang terdapat dalam *game* tersebut.

Dalam menyusun penelitian ini, penulis telah melalui tahap bermain *game* tersebut, mencari teori yang berhubungan dengan penelitian. Selanjutnya peneliti menentukan metode pengolahan data analisis dengan menggunakan teori semiotika oleh Roland Barthes terhadap *game* tersebut.

Metode analisa semiotika model Roland Barthes merupakan model sistematis dalam menganalisis makna dengan tanda-tanda. Fokus perhatiannya tertuju pada signifikansi dua tahap (*two order of signification*). Signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Dalam sebuah tanda tahap realitas eksternal, Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna penting nyata dari sebuah tanda. Sedangkan signifikansi tahap kedua

yang menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi serta nilai-nilai dari kebudayaannya, disebut sebagai konotasi. Adapun kegiatan dalam tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Tahapan Penelitian**



*Sumber : Alex Sobur, Analisis Teks Media, 2009, Hal 154*

## **1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan dengan berdasarkan pada penggunaan

beragam literature mulai dari buku, artikel cetak dan online, jurnal ilmiah, dan skripsi. Selain itu pengumpulan data berupa literatur tertulis dilakukan di beberapa perpustakaan seperti perpustakaan IM Telkom, dan beberapa universitas lain.

Penulis membutuhkan waktu untuk melaksanakan penelitian ini mulai dari persiapan penyusunan proposal skripsi hingga akhir penyelesaian selama 10 bulan (April 2012 s/d Januari 2013).