

Multikulturalisme Dalam *Video Game Dragon Age: Inquisition*

Oleh:

Ardian Indro Yuwono

(Dosen Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Gajah Mada)

email: ardianindro@gmail.com

Jusuf Ariz W.

(Mahasiswa S2 Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Gadjah Mada)

email: jusufarizw@gmail.com

Abstrak

Dengan perkembangan teknologi saat ini, *video game* memiliki peran tidak hanya sebatas media hiburan. Dengan didukung oleh perkembangan teknologi ini *video game* mampu mempunyai konten, selayaknya sinema dan film. Dengan adanya konten, maka *video game* tidak lepas dari realitas yang menentukan konten tersebut di produksi. Termasuk di dalamnya nilai, budaya, dan ideologi yang tidak selalu nampak dan bersifat laten. Maka melalui penelitian ini, penulis berusaha untuk melihat bagaimana *video game Dragon Age: Inquisition*, *video game* populer Amerika buatan Bioware dibawah naungan EA Software. Dengan terkait dengan topik multikulturalisme, topik yang berkaitan dengan paham bagaimana keberagaman ras dan budaya direpresentasikan. Amerika sendiri menjadi negara yang unik, dikenal sebagai *melting pot* dari beragam ras dan budaya di dunia. Namun apakah hal ini diikuti dengan perlakuan yang setara terhadap ras atau budaya antara satu dengan yang lain? Atau mungkin ada stereotipe terhadap ras atau budaya tertentu? Sehingga melalui penelitian ini penulis berusaha untuk melihat bagaimana keberagaman budaya tersebut dimunculkan kembali dalam media *video game*.

Kata kunci: multikulturalisme; media baru; semiotik; *video game*

Multiculturalism in Video Games Dragon Age: Inquisition

Abstract

With the development of technology today, video games are not just simple entertainment media. Supported by the advancement of newest technology, video games able to have content, just like cinema and films. With its content, video games can not be separated from the reality that determines the content in the process of production. Including values, cultures, and ideologies

that are not always visible and latent. So through this study, the authors attempted to see how the video game Dragon Age: Inquisition, popular video games Bioware under the auspices of EA Software made in America. With topics related to multiculturalism, topics that related to idea how race and cultural diversity are represented in the media. America itself into a unique country, known as a melting pot of diverse cultures in the world. But do all races and culture are equally represented in the media? Or maybe there is some stereotype to particular race and culture? So through this study, the authors attempted to see how multiculturalism represented, especially through video games.

Keyword: *multiculturalism; new media; semiotics; video games*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini mendorong semakin beragamnya konten yang dapat disajikan di dalam *video game*. Hal ini misalnya dapat dilihat dari dengan perkembangan *video game* saat ini yang memungkinkan untuk menciptakan karakter-karakter di dalam game yang sangat menyerupai manusia, binatang, dan beragam objek di realitas. Dengan perkembangan tersebut, adapula beberapa game yang dengan sengaja mengambil kasus di dunia riil, seperti Civilization V, yang menampilkan beberapa tokoh ternama dunia, seperti Napoleon, Gajah Mada, Harun al Rasyid, Mahatma Gandhi serta pencapaiannya dalam sejarah perkembangan manusia, atau seperti GTA V, dimana di dalam game ini pemain akan menjalankan karakter berkulit hitam yang tinggal di daerah sub-urban, yang menyerupai salah satu tempat di California di Amerika. Perkembangan keberagaman konten ini tentu perlu diikuti dengan perkembangan dengan kajian dari *video game*.

Kajian mengenai *video game* sebagai *new media* telah berkembang pesat dalam beberapa dekade di negara-negara Amerika dan Eropa. Dalam beberapa riset terkini mengenai *video game* ini menjelaskan bahwa konten di dalam *video game* kadang tidak dapat dilepaskan dari muatan-muatan tertentu. Misal, dalam salah satu riset yang dilakukan Andre' Brock (2011) dalam “‘*When Keeping It Real Goes Wrong*’: Resident Evil 5, Racial Representation, and Gamers”, menjelaskan bagaimana representasi ras atau kebudayaan tertentu di dalam *video game*. Ia membandingkan dua tipe ras yang dimunculkan, ras kulit putih dan ras kulit hitam serta memberi penjelasan mengenai adanya perbedaan yang signifikan tentang representasi kedua ras di dalam *video game* ‘Resident Evil 5’. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ras kulit hitam yang identik dengan karakteristik orang Afrika yang di dalam *game* ini digambarkan sebagai ras yang

belum beradab dan identik dengan kekerasan. Berbeda dengan penggambaran ras kulit putih yang digambarkan di dalam *game* lebih maju. Hal ini dijelaskan di dalam riset, sebagaimana ditulis dalam pernyataan berikut,

“At no point are the Africans allowed to be anything other than savage; they are never seen within familiar Western contexts such as high-rise buildings, shopping centers, or at leisure”

Pernyataan diatas menunjukkan bahwa *video game*, layaknya media lainnya, terikat pada perspektif, sudut pandang, atau ideologi kelompok tertentu terhadap kelompok lainnya. Muatan ini berpotensi untuk membentuk stereotip atau berujung pada tindakan-tindakan rasisme yang menyudutkan suatu kelompok tertentu. Kehadiran bentuk penggambaran tersebut tidak jarang terkait dengan tempat media itu hidup, dimana hal itu dapat menentukan ideologi-ideologi dari media tersebut.

Hal ini menjadi penting jika dikaitkan kedalam konteks Indonesia dengan keberagaman ras, etnik, dan budayanya dimana muatan teks atau konten tertentu yang jika tidak diimbangi dengan pemahaman yang sesuai dengan ideologi negara akan mempunyai potensi untuk memecah belah persatuan bangsa. Tentu hal ini kemudian perlu menjadi perhatian bersama, ketika muncul muatan teks yang berhubungan dengan pemahaman yang mengarahkan pada kebijakan-kebijakan terhadap keberagaman kebudayaan yang tidak sesuai dengan ideologi negara serta tidak berimbang atau menyudutkan pihak-pihak tertentu. Maka dengan pertimbangan itu maka penulis memiliki minat untuk meneliti kajian multikulturalisme yang berkembang di media.

Sedangkan terkait dengan *video game*, penulis menilai bahwa media baru ini dapat dikatakan populer di berbagai kalangan masyarakat, namun di Indonesia belum banyak perhatian serius ditunjukkan kepada media baru ini. Padahal, kenyataannya perlu diketahui bahwa perkembangan dan persebaran dari penyedia jasa dari bermain game ini pun selalu bertambah dari waktu ke waktu dan tersebar di berbagai kota-kota kecil di Indonesia (Dimas, 2009). Dan dalam survey yang dilakukan oleh APJII (2014) menjelaskan bahwa, setidaknya terdapat 24 juta pemain video game di Indonesia, sekitar 9% dari jumlah penduduk Indonesia. Tentu jumlah tersebut bukanlah jumlah yang kecil.

Berangkat dari hal itu ada keinginan dari penulis untuk melakukan riset mengenai *video game Dragon Age: Inquisition*. *Game* dengan tipe permainan *open world*¹ ini diproduksi oleh *Bioware* di bawah lisensi EA. Penjualan *video game* ini dapat dikatakan ‘meledak’. Di penghujung November tahun 2014, menurut VGCharts (2016) penjualannya telah menginjak 1.86 juta kopi original. Hasil penghitungan ini tentu masih lepas dari kopi-kopi yang sifatnya bajakan yang banyak beredar di Indonesia. *Dragon Age: Inquisition* ini mendapatkan beragam penghargaan sebagai best role playing game dari beberapa situs-situs media ternama, seperti IGN, Game Informer dan the Associated Press.

Terkait dengan multikulturalisme, dunia virtual di dalam *Dragon Age: Inquisition* dilengkapi dengan adanya fitur klasifikasi ras berikut dengan budaya-budaya setiap ras. Hal ini menggambarkan sebuah bentuk kehidupan virtual dengan sistem keyakinan dan praktek yang diciptakan secara sengaja berlainan atau dibedakan antara satu dengan yang lain. Sehingga di dalam *game* ini seakan diciptakan sebuah dunia virtual dengan kehidupan yang multikultural. Dengan dasar hal itu, maka penulis akan meneliti secara lebih mendalam mengenai bagaimana bagaimana budaya-budaya tersebut direpresentasikan. Sehingga dari hal itu akan ditemukan kerangka dari faham multikulturalisme yang diusung di dalam *game* tersebut.

Jika ditemukan adanya pandangan akan perbedaan budaya yang mengandung *stereotype* ataupun prasangka terhadap ras, suku bangsa, agama, budaya tertentu perlu menjadi bahan kajian untuk dipahami dan dicegah dampaknya sejak dini. Mengingat ‘keanekaragaman’ yang telah menjadi bagian dari identitas Indonesia yang rawan konflik, maka keingintahuan penulis tumbuh untuk meneliti kajian multikulturalisme di dalam *game Dragon Age: Inquisition*. Menumbuhkan kesadaran dalam memahami, memaknai dan menghargai keberagaman budaya yang ada di sekitar kita.

B. Tinjauan Teoritis

Dalam bagian ini saya akan memetakan aspek-aspek yang berhubungan dengan *game* komputer. Dimana *game* komputer dipandang sebagai new media dan media representasi.

¹ *Open world* merupakan salah satu tipe *game* yang memberikan keleluasaan bagi pemainnya untuk menjelajahi dunia virtual.

1. *Video Game sebagai New Media*

Tidak banyak orang yang mengetahui bahwa *video game* merupakan salah satu bentuk dari *new media*. Mengingat perkembangannya dimulai sejak tahun 1962, saat diciptakan *video game* pertama yang berjudul “*Space war!*” oleh Steve Russel dari Massachusetts Institute of Technology. *Game* ini kemudian dinobatkan menjadi pionir *game* pertama yang paling berpengaruh dan terkenal. Empat tahun setelah itu, Ralph Baer memperkenalkan *game* “*Pong!*”. *Game* ini telah menjadi sebuah catatan penting dalam sejarah perkembangan *video game*. Ralph Baer mengintegrasikan *video game* dengan televisi sekaligus memperkenalkannya kepada dunia industri. Beberapa tahun itu perkembangan *video game* dan industri *video game* semakin pesat. Hal ini ditandai dengan terus bermunculan perusahaan-perusahaan besar dalam industri *video game* seperti Atari, Taito, Namco dan lain-lain.

Perkembangan *video game* sampai saat ini dapat dikatakan tidak dapat terlepas dari perkembangan teknologi. Beriringan dengan perkembangan teknologi, *video game* akan terus berkembang. Misalnya yang ditemukan pada sistem operasi *personal computer (PC)*². Pada sistem operasi komputer yang hanya berbasis pada MS-DOS³, *video game* yang dapat dimainkan di PC sebatas permainan grafik sederhana dengan perspektif dua dimensi. Namun dengan perkembangan berbagai teknologi saat ini, *personal computer* mampu memroses lebih banyak informasi digital dengan relatif lebih cepat dan efisien. Hal ini tentu didukung dengan perkembangan sistem operasi beserta berbagai perangkat keras dan perangkat lunak dari PC. *Video game* didalam PC turut berkembang, dapat diketahui melalui unsur-unsur di dalam *video game* yang dapat diketahui melalui peningkatan kualitas suara dan tampilan grafis.

Dengan berbagai perkembangan ini menjadikan *video game* mempunyai kapasitas untuk menyimpan atau mentransmisikan informasi atau pesan tertentu (*content*). Pesan atau informasi yang ada didalamnya pun dapat sangat beragam. Misal, hal ini misalnya ditunjukkan dalam penelitian yang dilakukan Yuwono (2007) ketika muncul sebuah *video game* perang yang bisa memberikan pesan atau informasi mengenai

² *Personal Computer* atau yang biasa disebut PC adalah komputer yang umum, dimana ukuran, fungsi dan harganya dapat menyesuaikan kepentingan tiap usernya. Termasuk di dalamnya terdapat fungsi untuk *video game*. beberapa *video game* yang terdapat dimainkan di *personal computer* yaitu World of Warcraft, Elder Scrolls V: Skyrim, Command and Conquer: Generals, dan lain-lain.

³ MS-DOS merupakan sistem operasi yang berbasis pada set instruksi 32-bit

terorisme atau penelitian lain dari Setioko (2012) yang menunjukkan ada medan kontestasi dalam dua video game yang berbeda mengenai suatu sejarah. Dari kemampuan itu maka *video game* dapat diklasifikasikan sebagai salah satu bentuk media komunikasi.

Lalu apa itu sebenarnya ‘*new media*’? Dalam bukunya Van Dijk (2006), menjelaskan bahwa adalah sebuah media yang terikat pada tiga karakteristik berikut, yaitu terintegrasi, sistem operasinya menggunakan kode-kode digital, dan interaktif. Maka dari sini maka kita akan mendapatkan bahwa *new media* adalah sebuah media yang terintegrasi, sistem operasinya menggunakan kode-kode digital, dan interaktif. Lalu apakah *video game* mencakup semua pengertian itu?

Pergeseran definisi yang merupakan konsekuensi dari perkembangan dari *video game* sampai saat ini dapat dikatakan terintegrasi dengan berbagai perangkat teknologi terkini. Dari televisi sampai internet, *video game* seakan telah menjadi bagian dari perkembangan teknologi tersebut. Salah satu contohnya adalah perkembangan *playstation*, sebuah *video game console*⁴ yang terintegrasi dengan televisi, atau beberapa permainan *online* di PC, yang terintegrasi dengan komputer dan internet. *Video game* dapat berkembang dan terintegrasi dengan berbagai perkembangan teknologi terkini.

Sejak kemunculan *video game*, ia telah menjadi menjadi artefak sekaligus perangkat teknologi, yang pada prakteknya berbasis pada sistem komputer. Misal, pada *video game* “Spacewar!” yang diciptakan pada tahun 1962. Untuk dapat dimainkan, *games* (permainan) ini membutuhkan berbagai perangkat elektronik dan komputer yang menggunakan angka-angka atau kode-kode yang terprogram (kode-kode digital). Hal ini berbeda dengan *games* yang tidak membutuhkan perangkat sistem komputer, misalnya dalam berbagai permainan tradisional. Walau ia salah satu bentuk dari *games*, namun ia bukanlah sebuah bentuk dari *video games*. Sebuah *games* (permainan) dapat dikatakan merupakan salah satu bentuk dari *video game* apabila berbasis pada sistem komputer dan menggunakan kode-kode yang terprogram dalam prakteknya. Hal ini pun menjelaskan bahwa *video game* pun merupakan sebuah bentuk media digital.

Ketiga, media yang berbasis pada sistem komputer ini membutuhkan partisipasi aktif dari para *audience* –nya. maka ia dapat dikatakan sebagai sebuah perangkat digital

⁴ *Video game console* merupakan sebuah peralatan komputer didesain khusus untuk memainkan *video game*

yang interaktif. *Video game* sebagai perangkat digital pun sama. Ia membutuhkan peran aktif *player*⁵ ketika akan digunakan/dimainkan. Dari hal itu maka *video game* dapat dipahami sebagai sebuah media yang terintegrasi, media digital dan media interaktif serta mencakup dari karakteristik dari *new media*.

2. Video Game: Media Representasi

Dalam proses produksi *video game*, pembuat *game* tidak jarang terinspirasi dan terkait dengan representasi berbagai macam peristiwa dan fenomena yang ada di realitas. Apa itu representasi? Representasi adalah bentuk penggunaan tanda-tanda (gambar, suara, dan sebagainya) untuk menampilkan ulang sesuatu yang dicerap, diindra, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik sedangkan Stuart Hall (2003), menjelaskannya sebagai berikut, “*Representation is the process by which members of a culture use language (broadly defined as any system which deploy signs, any signifying system) to produce meaning*”. Hall menjelaskan bahwa representasi merupakan sebuah proses dimana para anggota sebuah kebudayaan tertentu menggunakan sistem pembentuk tanda (bahasa) untuk memproduksi makna. Dimana tanda dari pengertian ini adalah tanda sebagai basis dari seluruh komunikasi.

Video game sebagai media, menampilkan ulang sesuatu dan video terbentuk dari berbagai tanda. Hal ini dapat dijelaskan pada proses pembuatan *video game*. Ketika pembuat *game* dalam sebagai anggota dari sebuah kebudayaan tertentu membentuk dan merangkai tanda-tanda di dalam *video game*, maka ia tidak terlepas dari proses interpretasinya akan makna dan tanda yang ada di lingkungan sistem budayanya. Sebagai representasi dari realitas *video game* membentuk dan menghadirkan kembali realitas yang terikat pada kode-kode, konvensi-konvensi, pemikiran atau ideologi dari kebudayaannya. Hal ini menjadikan apa yang menjadi isi dan pesan di dalam *game* sifatnya representatif.

Bentuk representasi ini misalnya dapat dilihat dari *video game* sepak bola seperti *Fifa 2013* atau *Pro Evolution Soccer 2013*. Tipe *video game* ini terinspirasi dan merepresentasikan berbagai pertandingan sepak bola yang ada di dunia, mulai dari klub-klub Eropa, hingga informasi detail mengenai pemain-pemainnya. Hal ini menunjukkan bahwa *video game* terikat pada bentuk representasi.

⁵ *Player*: Sebutan untuk pemain *video game*.

3. Multikulturalisme

Multikulturalisme sebagai sebuah faham yang terkait dengan praktek politik atas realitas multikultur sudah diterapkan oleh beberapa negara. Di Malaysia, Nurhalifah Musa (2011) menyatakan, "*Malaysia's Multiculturalism or cultural pluralism can be defined as each ethnic community is allowed to practice its own lifestyle and culture*". Praktek Multikulturalisme di Malaysia menciptakan pemukiman-pemukiman yang ditempati secara khusus oleh suatu kelompok etnis tertentu, dimana kelompok-kelompok tertentu pun diberikan kebebasan untuk menjalankan tradisi-tradisi kebudayaan dan praktek keagamaan mereka masing-masing. Hal ini ditunjukkan dengan adanya pecinan dan kampung India di Malaysia. Praktek multikulturalisme pun juga dilakukan di wilayah yang berbeda. Di Kanada, kebijakan multikulturalisme terkait dengan fungsi "bahasa" yang dianggap sebagai penghalang (*language barrier*) dalam sebuah kelompok-kelompok sosial yang secara kultur memisahkan kelompok-kelompok masyarakat di Kanada. Praktek Multikulturalisme di negara ini kemudian dikaitkan dengan kebijakan *Official Language Policy*, yang diatur dalam undang-undang negara yang tertera di bagian ke enambelas dari *Canadian Charter of Rights and Freedoms*, dimana peraturan ini memberi hak bagi masyarakatnya untuk memilih bahasa yang dikehendaknya, baik dari bahasa Prancis ataupun Inggris, tanpa mengurangi hak-haknya menjadi warga negara Kanada.

Sehingga dari dua contoh di atas dapat ditemukan bahwa kedua negara tersebut memiliki pemahaman dan praktek yang berbeda-beda mengenai suatu paham terkait multikulturalisme. Namun apa yang dinyatakan oleh kedua negara di atas dapat dikatakan sama ketika menyangkut suatu pemahaman dan tindakan atas realitas multikultur di negara mereka masing-masing. Dalam dua pemahaman dan praktek yang berbeda tersebut, *lalu apakah multikulturalisme itu?*

Istilah Multikulturalisme mempunyai banyak definisi dari berbagai kalangan, salah satunya penjelasan dari Ahmad Rivai. Ahmad Rivai (2004) menjelaskan bahwa multikulturalisme mencakup gagasan, cara pandang, kebijakan, penyikapan dan tindakan, oleh masyarakat suatu negara, yang majemuk dari segi etnis, budaya, agama dan sebagainya, namun mempunyai cita-cita untuk mengembangkan semangat kebangsaan yang sama dan mempunyai kebanggaan untuk mempertahankan kemajemukan

tersebut. Sedangkan dalam pengertian yang dikemukakan oleh Suparlan (2002), menjelaskannya sebagai sebuah ideologi yang mengakui dan mengagungkan perbedaan dalam kesederajatan baik secara individual maupun secara kebudayaan.

Sehingga dengan memahami hal tersebut, ketika sekelompok manusia memiliki rasa persatuan akan budaya tertentu, Hal ini tidak jarang juga diikuti dengan adanya kesamaan ras, keyakinan, bahasa, dan asal-usul bangsa tertentu. Sekelompok manusia ini didefinisikan sebagai kelompok etnik. Contoh dari kelompok etnik ini dapat digambarkan oleh kaum Yahudi, kaum Skandinavia, Gipsi dan Basque. Jadi dalam penelitian ini multikulturalisme juga dapat didefinisikan sebagai bentuk dari paham atas kondisi masyarakat yang tersusun dari beragam ras atau kelompok etnik

Kelompok etnik ini memiliki persamaan kebudayaan. bentuk kebudayaan yang bagaimana yang mengikat kelompok etnik memiliki persamaan di tengah masyarakat? Ini dapat ditilik dengan memahami kebudayaan secara mendalam adalah dengan menjelaskannya melalui unsur-unsur budaya tersebut. Dalam hal ini Koentjaraningrat menyebutkan ada tujuh unsur dari budaya, yaitu (keagamaan, upacara keagamaan), sistem kemasyarakatan atau organisasi sosial (kekerabatan, asosiasi dan perkumpulan, sistem kenegaraan, sistem kesatuan hidup, perkumpulan), sistem pengetahuan (flora dan fauna, waktu, ruang dan bilangan, tubuh manusia dan perilaku antar sesama manusia), bahasa (lisan, tulisan), kesenian (seni patung/pahat, relief, lukis dan gambar, rias, vokal, musik, bangunan, kesusastraan, drama), sistem mata pencaharian hidup atau sistem ekonomi (berburu dan mengumpulkan makanan, bercocok tanam, peternakan, perikanan, perdagangan), dan sistem peralatan hidup atau teknologi (produksi, distribusi, transportasi, peralatan komunikasi, peralatan konsumsi dalam bentuk wadah, pakaian dan perhiasan, tempat berlindung dan perumahan, senjata).

Dari berbagai definisi di atas, penulis memahami multikulturalisme sebagai suatu paham atas situasi kondisi suatu kelompok manusia yang tersusun dari banyak kebudayaan (multikultural), alih-alih menghapuskan perbedaan budaya yang ada, lebih kepada memberi ruang diantara perbedaan kebudayaan tersebut. Bagaimana ruang tersebut dibentuk tentunya sangat relatif, namun beberapa negara seperti Malaysia atau Indonesia memiliki konsep mengenai bagaimana ruang tersebut dibentuk dalam kebijakan-kebijakan politiknya. Misalnya melalui praktek menciptakan pemukiman-

pemukiman yang ditempati secara khusus oleh suatu kelompok etnis tertentu, dimana kelompok-kelompok tertentu pun diberikan kebebasan untuk menjalankan tradisi-tradisi kebudayaan dan praktek keagamaan mereka masing-masing. Hal ini ditunjukkan dengan adanya Pecinan (pemukiman kaum etnis Tionghoa) dan kampung India di Malaysia. Berbeda halnya di Indonesia, konsep mengenai keberagaman diatur dalam ikrar sumpah pemuda dan slogan negara, Bhineka Tunggal Ika. Kedua konsep tersebut secara garis besar menjelaskan bahwa negara mengakui adanya keragaman ras, etnis, budaya, kepercayaan dan suku, namun hal itu perlu dikesampingkan dibawah kepentingan negara.

Jadi dengan berbagai definisi diatas, secara operasional penelitian, representasi budaya tertentu di media akan diidentifikasi melalui ras dan unsur-unsur budaya yang membentuk kebudayaan tersebut. Dari hal itu nantinya akan ditemukan representasi beragam kebudayaan atau kelompok etnik tertentu di media. Dengan adanya ditemukan ada keberagaman budaya tersebut maka penelitian akan melihat bagaimana faham-faham terkait dengan keberagaman budaya tersebut, maka dari situ akan membawa penelitian ini kepada bentuk multikulturalisme di dalam *game* tersebut.

C. Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam menganalisis permasalahan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, untuk meneliti pemaknaan tanda atau simbol, yang merupakan salah satu kajian dari ilmu komunikasi. Sobur (2009) menjelaskan, bahwa Tanda dalam pengertian ini merupakan tanda yang merupakan basis dari seluruh komunikasi dan menandakan sesuatu selain dirinya sendiri. Sedangkan wujud penggunaannya dalam kehidupan sosial yang berupa kombinasi seperangkat tanda yang dikombinasikan dengan cara atau kode tertentu untuk menghasilkan makna tertentu disebut teks. Sedangkan terkait dengan penelitian ini, bentuk dari teks *video game* atau objek dari penelitian ini terdiri dari berbagai macam tanda yang tergabung dalam satu sistem yaitu sistem animasi program komputer.

Sehingga metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis semiotika. Menurut West & Turner (2010), semiotika merupakan salah satu tradisi dalam ilmu komunikasi dalam mendedah makna dibalik tanda atau simbol tertentu. Studi ini mencoba memahami bagaimana teks begitu bermakna dan bagaimana makna itu kemudian dapat

dikomunikasikan di tengah masyarakat. Penggunaan metode ini bertujuan untuk mendalami lebih lanjut, pesan dan makna yang terkandung dibalik penggunaan tanda-tanda tertentu. jenis penelitian ini bersifat deskriptif, dikarenakan pemaparan data dan hasil-hasil penelitian akan disampaikan dalam bentuk deskripsi.

2. Operasionalisasi Penelitian

a. Pengumpulan data

Penelitian akan diarahkan ke dalam proses pemetaan tanda dan simbol-simbol yang digunakan dalam *video game Dragon Age: Inquisition*. Instrumen analisis menggunakan pemetaan yang digunakan oleh Ardianindro Yuwono (2007) dalam penelitiannya yang berjudul *Politik dalam Game Komputer: Analisis Semiotik Simbol- Simbol Terorisme dalam Game Command & Conquer Generals*. Dalam penelitian itu unsur didalam *video game* dibagi menjadi tiga, yaitu karakter, *background*, dan *storyline*. Namun karena keterbatasan halaman jurnal analisis akan di kerucutkan pada dua dua bagian, terkait dengan karakter dan *background*.

1. Karakter: Karakter adalah intepretasi karakter dan ikon-ikon atau atribut karakter yang dapat merepresentasikannya.

2. Background: Merupakan intepretasi dari lingkungan di sekitar karakter, serta cerita dan gambar dari tempat asal karakter, dan setting lokasi dimana permainan mengambil tempat.

Unsur *video game* itu kemudian akan digabungkan dengan analisis unsur budaya dan kelompok etnis untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk budaya yang direpresentasikan di dalam *video game*. Jika digambarkan dalam tabel, maka akan tampak sebagai tabel berikut,

Tabel 01.01
Tabel Instrumen Analisis

Unit Terteliti	Unsur	Sub Unsur
<i>Background</i> atau latar belakang	<i>Environment</i>	Bentuk bangunan, latar belakang dari tiap ras atau kelompok etnik karakter

Karakter	Tokoh, pemeran, karakter yang terkait	Tampilan dan bentuk karakter (warna kulit, pakaian, dan atribut karakter) dan penjelasan secara textual
----------	---------------------------------------	---

Penulis ingin meneliti kedalam elemen-elemen multikulturalisme yang membentuk *game* ini. Untuk itu, penggunaan metode analisis semiotik ini bertujuan untuk dapat mengetahui bentuk-bentuk budaya yang membentuk dunia di dalam *video game Dragon Age: Inquisition*, dari situ maka akan didapatkan sebuah bentuk pemetaan akan keberagaman budaya yang dilakukan oleh pembuat *video game* tersebut. Untuk dimensi *gameplay* dan *audio*, sifatnya lebih sebagai pelengkap dari penelitian ini.

Pada pengumpulan data, penulis akan melakukan studi literatur baik melalui buku teks ataupun internet. Data utama adalah *video game Dragon Age: Inquisition* ini sendiri, dan juga beberapa data sekunder penting, yang termasuk di dalamnya rangkuman narasi-narasi yang terangkum di dalam situs resmi dan situs pendukung yang berkaitan dengan *video game Dragon Age: Inquisition* Penulis juga akan mengunduh beberapa cuplikan adegan yang dikenal sebagai *cutscene* atau menangkap beberapa potongan gambar di dalam *game* yang dikenal sebagai *screenshot* yang menampilkan visualisasi yang mengandung elemen-elemen multikulturalisme. Sehingga pemaknaan teks dapat lebih mudah dilakukan dan pembaca dapat memahami secara langsung.

Langkah awal dalam penelitian ini adalah menjelaskan dan menguraikan keberagaman yang ada di dalam *game* ini, Dari situ nantinya akan didapatkan data-data atau konten-konten yang terkait multikultural di dalam *game*. Setelah didapatkan data terkait dengan kehidupan multikultural di dalam tersebut, maka data tersebut akan dianalisis terkait bagaimana faham-faham terkait dengan keberagaman budaya tersebut. Hal itu akan mengarahkan penelitian ini ke dalam pemahaman akan faham multikulturalisme yang ada di dalam di *game* ini.

b. Tahapan Penelitian

Dalam tahap ini, penulis akan memaparkan peta pemikiran akan riset yang dilakukan. Pada tahap awal saya akan melakukan pemilahan, pemetaan dan pengumpulan data. Data-data ini kemudian dibagi kepada instrumen analisis yang telah disebutkan di atas untuk mempermudah dan memperjelas letak setiap data dalam fungsinya

Tahap selanjutnya adalah melakukan interpretasi terhadap simbol-simbol yang ada. penulis akan membedah data instrumen analisis yang sudah dipetakan sebelumnya. proses ini untuk melihat isi yang dibawa oleh data-data tersebut sebagai suatu bahasa. Data yang dihasilkan disini adalah berupa data dalam level konotasi.

Dalam tahap terakhir penulis akan menganalisis data konotasi yang didapatkan dengan menghubungkannya pada sebuah level lebih makro. Disini akan terlihat bagaimana representasi simbol-simbol yang ada dipandang dalam sebuah wacana yang luas seperti ideologi, atau paham tertentu.

c. Metode Analisis : Semiotik

Setelah semua data terkumpul maka analisis data akan dilakukan dengan cara melakukan klasifikasi data terkait karakter, *storyline* dan *background* yang terkait. Dari hal itu akan dilanjutkan dengan klasifikasi menurut representasi budaya-budaya tertentu yang mengarahkan pada definisi atau pemahaman tertentu mengenai multikulturalisme yang terdapat di dalam *video game* tersebut.

Data akan dibedah menurut instrumen analisisnya sehingga memunculkan berbagai kode atau tanda yang terdapat di dalam *game* tersebut. Metode analisis yang akan digunakan dalam riset ini adalah metode analisis semiotik. Dengan memahami bahwa *video game* dan film tidak jauh berbeda, maka penelitian ini akan menggunakan metode analisis semiotik Roland Barthes. Metode analisis semiotik Roland Barthes (1968) menggunakan pengertian dasar tanda yang terdiri dari dua unsur, penanda dan petanda atau *signifier* dan *signified*. Penanda atau *signifier* adalah bentuk citraan atau kesan mental dari sesuatu yang bersifat verbal atau visual, seperti suara, tulisan atau benda. Sedangkan petanda atau *signified* adalah konsep abstrak atau makna yang dihasilkan oleh tanda. Namun secara lebih mendalam, Barthes dalam kajian semiotiknya mengembangkan dua tingkatan pertandaan, yang memungkinkan untuk dihasilkannya makna yang bertingkat-tingkat. Dua tingkat ini dalam semiotik Barthes dikenal dengan tingkat konotasi dan denotasi. Denotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan anatara penanda dan petanda, atau antara tanda dan rujukannya pada realitas, yang menghasilkan makna yang eksplisit., langsung dan pasti. Makna denotasi dalam hal ini merupakan makna pada apa yang tampak. Misalnya, foto wajah Presiden Amerika

Serikat, George W. Bush. Foto ini menunjukkan tiruan wajah dua dimensi dari George W. Bush yang sesungguhnya. Denotatif merupakan level makna deskriptif dan literal.

Konotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, yang di dalamnya terdapat sebuah makna yang implisit (tersembunyi). Konotasi menciptakan makna-makna tingkat kedua yang terbentuk ketika penanda terkait dengan berbagai aspek psikologis, seperti perasaan, emosi atau keyakinan. Misalnya, tanda hati (*love*) yang mengkonotasikan cinta, atau tanda tengkorak yang mengkonotasikan bahaya. Konotasi merupakan menghasilkan makna tingkat kedua yang bersifat implisit, yang disebut makna konotatif.

Selain itu Roland Barthes melihat makna yang lebih dalam tingkatnya, yaitu makna-makna yang berkaitan dengan mitos. Mitos dalam pemahaman semiotika Barthes, adalah pengkodean makna dan nilai-nilai sosial sebagai sesuatu yang dianggap sesuatu yang normal dan alami (*natural*).

D. Pembahasan

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan mengenai bagaimana simbol-simbol multikulturalisme di dalam *Dragon age inquisition*. Beberapa aspek yang akan dijelaskan dalam bagian ini meliputi data mengenai teks dalam *video game Dragon age inquisition* sebagai sebuah peranda mengenai adanya makna yang ingin disampaikan di dalam *game*.

Data-data yang sudah dipaparkan tersebut akan dianalisis menggunakan metode semiotik Barthes. Dengan metode semiotik Barthes ini penulis akan memosisikan Tanda denotatif yang sudah ada sebagai sebuah penanda konotatif (*conotative signifier*) yang akan penulis analisis dengan sebuah petanda konotatif (*conotative signified*). Dari proses tersebut maka penulis akan mendapatkan sebuah tanda konotatif (*conotative sign*), dimana tanda tersebut dalam pandangan Barthes dekat dengan ideologi atau mitos-mitos.

1) Karakter: Ras, dan Kelompok Etnik

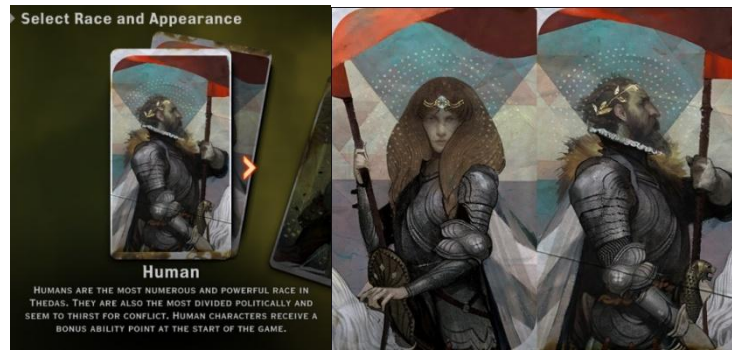
Dalam pembahasan ini penulis akan membahas beberapa ras dan kelompok etnik yang dinilai cukup merepresentasikan kehidupan multikultural, serta menunjukkan simbol-simbol multikulturalisme di dalam *Dragon age inquisition* (DAI).

a. Karakter: Ras

Dalam analisis pertama, penulis akan menjelaskan pada ras ada dan dapat dimainkan di dalam DAI. Terdapat empat ras yang ditawarkan di dalam *Dragon Age*

Inquisition. Empat ras tersebut diantaranya, Human, elf, dwarf, dan Qunari. Dalam penjelasan ini penulis melihat bahwa ada beberapa cara sebuah ras di perkenalkan kepada pemain. Yang pertama ialah melalui penggambaran di kartu yang menunjukkan penggambaran dari ras human, dimana hal ini menunjukkan penggambaran secara umum dari ras tersebut di dalam DAI. Kedua, ialah melalui cerita pengantar pada awal permainan ketika memilih ras tersebut. Cerita ini berfungsi sebagai cerita awal dari karakter yang akan dimainkan pemain. Cerita ini berbeda-beda antara satu ras dengan ras yang lain, menyesuaikan dengan cerita dari masing-masing ras yang ada di dalam DAI. Ketiga, ialah melalui penggambaran detail wajah bentuk karakter, dimana setiap ras memiliki karakteristiknya tersendiri.

i. Human



Gambar 1.1
Penggambaran ras Human dalam DAI

Ras human dalam game ini digambarkan sebagai ras yang memiliki populasi terbanyak serta menjadi kelompok ras terkuat di Thedas. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya kerajaan berbasis pada ras ini, misalnya Orlais, Ferelden. Ras ini pun dinilai sering terjadi konflik. Ras ini mendapatkan bonus poin ability pada awal permainan.

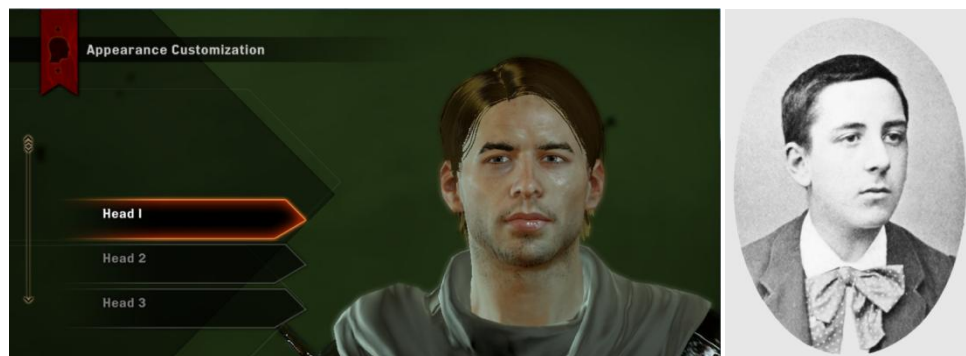
Ras ini digambarkan menggunakan jubah besi yang nampak kokoh dan memberi perlindungan bagi anggota tubuh mereka. Hal ini menunjukkan bahwa ras ini di dalam game merupakan ras yang memiliki teknologi untuk mengolah sumber daya, dalam hal ini logam (*metalurgy*), untuk dijadikan peralatan perang (*armory*). Peralatan perang yang digunakan ini memiliki kemiripan dengan baju perang di eropa pada abad pertengahan. Selain itu, dapat dilihat bahwa karakter tersebut menggunakan asesoris dan tiara di kepala berwarna emas. Hal ini menunjukkan

bahwa kaum ini tidak hanya dapat melindungi tubuh, namun juga memiliki kekuatan untuk menciptakan perhiasan, atau ornamen, yang hal ini merupakan kebutuhan sekunder, setelah manusia melengkapi segala kebutuhan mendasarnya akan hidup (kebutuhan mendasar seperti papan, sandang, dan pangan).

Pada saat akan memulai permainan sebagai ras Human, maka pemain akan diceritakan terlebih dahulu latar belakang dari karakter yang akan dimainkan, dan setiap ras memiliki latar belakang cerita yang berbeda-beda. Jika memilih ras Human, akan diceritakan sebagai berikut.

“As the youngest child of the Trevelyan noble house, you grew up in the Free Marcher city of Ostwick and have enjoyed a life of privilege. With close family ties to the Chantry, and many relatives among the priesthood and the templars, you were always expected to follow a similar path in service of the Maker—regardless of how you feel about the matter personally. Willing or unwilling, you were sent to the Chantry’s conclave to assist relatives who sought to make peace between the templars and mages. It didn’t go well.”

Hal ini menunjukkan bahwa ras Human, hidup dalam kondisi yang nyaman. Karakter diceritakan berasal dari keluarga bangsawan dan menikmati hidup dengan penuh kecukupan. Walau begitu, ada dorongan dari kerabat untuk terlibat dalam kelompok Chantry, dimana ini yang menjadi titik dimulainya cerita dari karakter ras Human.



Gambar 1.2.

(kiri) tampilan default dari ras⁶ Human dalam DAI dan (kanan) ras mediteran, sub ras dari ras kaukasoid.

⁶ Tampilan default ras di dalam game biasanya menunjukkan tampilan umum dan menjadi acuan dari ras tersebut. Hal ini biasanya dapat ditemukan dalam game-game RPG yang memiliki fitur pemilihan ras karakter pada awal permainan, seperti pada video game The Elder Scrolls V Skyrim, dan sDragon Age I.

Telah dijelaskan diatas, bahwa ras ini digambarkan sebagai ras ‘terkuat’ dan ‘terbanyak’ di game ini. Hal ini pun didukung oleh penggambaran di dalam kolom karakter, bagaimana ia berpakaian dan bagaimana ras ini diceritakan.

Dari gambar yang ada di atas dapat dilihat bahwa ras ini memiliki bentuk tubuh yang sedang, wajah yang berbentuk oval, bermata hitam, berambut dan alis yang gelap, berhidung kecil, dan mancung, dengan warna kulit berwarna coklat terang. Hal ini memiliki kemiripan dengan penggambaran ras mediteranian yang merupakan sub ras dari ras kaukasoid yang dijelaskan oleh Ripley (1899). Ras ini yang bermukim sebagian besar di daerah Eropa Selatan dan Eropa Tenggara.

Terkait dengan hal ini penulis melihat bahwa hal ini menunjukkan bahwa DAI menggunakan ras kaukasoid sebagai ras default di dalam game. Menjadi gambaran default di dalam beragam *game* RPG dimana pemain dapat menentukan ras dari karakternya, seakan menjadi contoh. Dan menjadi contoh ialah menjadi gambaran yang paling umum dimana pemain dapat langsung dapat mengidentifikasi ras ini dengan bentuk karakter tersebut. Misalnya ras nord di dalam *game* The Elder Scrolls V Skyrim dengan karakteristik ras nordik di realitas atau ras Orc di *game* Warcraft 3 dengan makhluk berkulit hijau dan bertaring panjang. Secara tidak langsung penggambaran ini menunjukkan bahwa menjadi Human, ialah menjadi seseorang dengan ras kaukasoid.

Selain itu, dengan bonus stat permainan jika pemain memilih untuk menggunakan ras ini menjadikan ras ini yang seimbang dan cocok untuk dimainkan menggunakan class apa saja. Sehingga Ras ini menjadi ras yang yang nyaman untuk dimainkan.

ii. Elf



Gambar 1.3
Penggambaran ras Elves dalam DAI

Di *Dragon Age: Inquisition*, Elf digambarkan memiliki tubuh yang lebih kecil dari manusia, dan memiliki kedekatan dengan alam dan sihir. Kaum Elf di dalam game ini digambarkan tersebar di berbagai tempat di Thedas, dan tidak memiliki tempat tinggal yang tetap. Hal ini dikarenakan perang yang terjadi sebelumnya antara Human dan Elf. Kaum ini ditemukan sebagai pembantu (*servant*), kaum nomaden dan kaum yang terasing. Di gambar di atas dapat dilihat bahwa kaum elf digambarkan berkulit pucat, memiliki rambut yang pirang, yang pria membawa panah dan yang wanita membawa staff dan tidak menggunakan baju perang /armor menutupi tubuh mereka. Pada background dari gambar pun dapat dilihat gambar tanaman, dan pepohonan, yang menandakan bahwa kaum ini seakan dekat dengan alam.

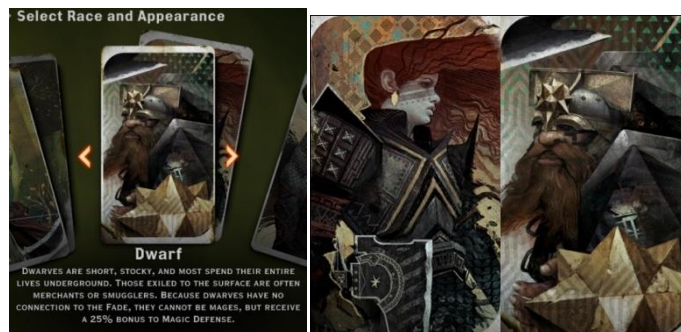
Pada saat akan memulai permainan sebagai ras Elf, maka pemain akan diceritakan terlebih dahulu latar belakang dari karakter yang akan diceritakan sebagai berikut,

“Enslaved long ago by humans, most elves still live as second-class citizens within human cities. Elves who reject this life are known as the Dalish: nomadic wanderers who strive to keep the ancient elven religion and traditions alive. You were raised in the wilderness to be a hunter, relied upon by the Lavellan clan for food and protection. The clan wandered the northern Free Marches and had little need to interact with humans—until the clan’s Keeper sent you to the Chantry’s conclave as a spy. What happened there, she said, would impact not only the Dalish but indeed all elves. She could not have known how right she was.”

Kaum elf diceritakan di dalam DAI sebagai budak, di kota-kota Human. Adapun kelompok elf yang menolak untuk menjadi bagian dari kehidupan Human, dan memilih untuk tinggal berpindah-pindah dan menjaga agama dan tradisi kaum elf, disebut sebagai Dalish Elves.

Jika dilihat dari gambar 1.3, pada penggambaran ras perempuan dari ras Elves itu terlihat ia membawa sebuah *Staff*. *Staff* merupakan senjata perang, berupa tongkat, di dalam DAI yang identik dengan penggunaan sihir. Penggunaan sihir atau *magic* adalah jenis penyerang jarak jauh, dimana para pengguna dalam efisiensi dan efektivitas penyerangan *magic* (sihir) sangat ditentukan oleh atribut *intelligence* (kecerdasan). Adapun tempat mempelajari *magic* ini di dalam *game* disebutkan dapat dipelajari di College of Magi. *Intelligence* dalam pengertian di realitas menyangkut kepada aktivitas mental terkait dengan kapasitas pemahaman dan pembelajaran⁷, sedangkan *college* dalam pengertiannya merupakan sebuah bangunan yang digunakan untuk tujuan edukasi⁸. Maka secara garis besar, ras ini digambarkan sebagai ras yang tertindas namun dikenal sebagai ras yang dekat dengan alam, dan dekat dengan kemampuan intelektual

iii. Dwarf



Gambar 1.4
Penggambaran ras dwarves dalam DAI

Dwarf digambarkan di dalam game ini sebagai karakter yang pendek, gempal, dan memiliki kekuatan fisik. Ras Dwarf ini dikenal sebagai ras yang memiliki keahlian dalam memnuat bangunan (builder), di dalam game hal ini nampak dari

⁷*Intelligence*. Sumber dapat diakses pada laman <http://www.merriam-webster.com/dictionary/intelligence> diakses 5/8/2013 pukul 2:04

⁸*College*. Sumber dapat diakses pada laman <http://www.merriam-webster.com/dictionary/college> diakses 5/8/2013 pukul 2:04

banyaknya reruntuhan kota bawah tanah sisa peninggalan dari peradaban dwarf. Sebelumnya, ras dwarf ini merupakan ras yang dominan dan memiliki peradaban yang maju, namun karena *blights*, peradaban dari kaum dwarf ini pun jatuh.

Jika kemudian ras ini dikaitkan dengan penggunaan sihir atau magic, selayaknya di atas, maka ras ini dianggap tidak memiliki peradaban atau bahkan *intelligence* mencukupi untuk menjadi mage. Hal ini dikarenakan dalam proses pemilihan profesi, ras ini tidak dapat menjadi *mage* / penyihir. Sehingga karakter pada ras dwarf ini hanya dapat digunakan sebagai rogue, dan knight. Walau begitu, ras ini memiliki resistensi 25% pada serangan sihir.

Selain itu, ras ini digambarkan sebagai ras yang memiliki keahlian dalam mengolah barang tertentu untuk menjadikannya lebih bernilai (*craftmanship*). Artinya, barang yang ini dikerjakan oleh seorang *builder*, atau seorang pekerja secara manual yang mengolah barang tersebut. Dari sini, penulis melihat bahwa ras ini digambarkan identik dengan kelas pekerja, dimana dalam penjelasan identitas ras ini dikaitkan dengan keahlian dan kemampuan dalam mengolah barang tertentu untuk menjadikannya lebih bernilai, di dalam game ini ras dwarves diceritakan sebagai berikut,

The dwarves of Thedas are known for their once-vast underground empire and guilds of merchants and warriors held in high esteem by the other races of Thedas. Not you. A cast-off "surfacer," unwelcome among the dwarves or most humans, you have scraped by as part of a criminal fraternity known as the Carta, smuggling magical ore known as lyrium. As part of the ruthless Cadash crime family, you spent your life on the streets of various Free Marcher city-states—until you were sent to the Chantry conclave as a spy and everything changed.

Kaum ini dijelaskan hidup sebagai kelompok yang tinggal di bawah tanah. Berprofesi sebagai pedagang, warrior, dan kriminal. Dalam penjelasan karakter, karakter ini bermula berperan sebagai penyelundup lyrium (obat terlarang di Thedas) dan sekaligus sebagai mata-mata, dimana kemudian petualangan dimulai ketika karakter di kirim ke Conclave. Penggambaran ini memunculkan pemahaman bahwa ras ini dekat dengan tindakan-tindakan kriminal yang melanggar hukum.

iv. Qunari



Gambar 1.5
Penggambaran ras Qunari di dalam DAI

Qunari (atau diartikan di dalam game sebagai orang Qun), merupakan ras yang digambarkan di dalam game memiliki tubuh besar, berkulit gelap, berambut putih dan memiliki tanduk. Ras ini memiliki kode yang disebut “Qun”, dimana kode-kode ini merupakan aturan yang mengatur bagaimana seorang Qun ini hidup. Walau begitu, hal ini tidak menutup kemungkinan ras lain pun dapat menjadi bagian dari “Qun”. Ras ini digambarkan dalam gambar seseorang yang bertubuh tegap, berkulit abu-abu gelap, bertanduk, dan mengenakan busana yang minim. Di dalam DAI ras Qunari ini diceritakan sebagai berikut,

“Followers of the strict religious philosophy of the Qun, the Qunari appeared like a tidal wave to the north of Thedas three hundred years ago. You are Tal-Vashoth, a Qunari who has rejected the Qun and never even lived in Qunari lands. As part of the Valo-kas mercenary company, you have earned a living by your own wits and the strength of your blade, ignoring the fearful looks you receive from those around you. Most recently the company was sent to the Chantry conclave as hired swords meant to keep the peace between mages and templars—a task that has gone horribly wrong.”

Qunari ini dikaitkan dengan pengikut agama yang fundamental dan fanatik. Namun jika menjalankan karakter dari ras Qun ini, maka pemain akan diceritakan sebagai kelompok Tal-Vashoth, Qunari yang tidak menerima Qun dan tidak pernah tinggal di tanah asal Qunari. Karakter diceritakan hidup sebagai tentara bayaran yang dibayar oleh Chantry untuk menjaga perdamaian antara Mages dan Templar, dimana hal ini merupakan ujung dari petualangan dari karakter ini dimulai.



Gambar 1.6
tampilan *default* dari ras Qunari

Menurut penulis kehadiran ras ini di dalam *game* ini terkait dengan simbol-simbol dalam mengasosiasikan yang lain (*the others*) yang menurut sentral, dianggap sebagai makhluk yang “asing”. Dengan melihat bahwa game DAI ini terinspirasi dari abad pertengahan eropa, maka penulis merunut pada beberapa literatur yang terkait dengan penelitian mengenai representasi abad pertengahan. Dengan berkulit gelap sendiri sebenarnya hal ini sudah memiliki makna tersendiri. Logika ras ini telah berkembang dalam perkembangan budaya kristian latin di abad pertengahan (Whitaker, 2015). Ania Loomba (2002) menyebutkan kulit gelap dimana hal ini dikaitkan 'panas' dan dekat dengan pekerjaan yang dekat dengan tungku. Hal ini kemudian terus berkembang, terutama dengan asosiasi dengan panas, pada masa Aristotelian dan pseudo-Aristotelian. Dimana pada masa ini terdapat 'climate theory' yaitu sebuah teori yang mengasosiasikan kulit yang bgelap ini dengan darah yang terbakar akibat iklim yang panas (Ziegler, 2005). Dalam semua kasus, walau diasosiasikan dengan panas yang berlebihan, maupun darah yang terbakar, kulit gelap ini di denotasikan sebagai bentuk yang abnormal. Dalam hal ini Heng (2003) menyatakan menurut beragam literatur abad pertengahan bahwa menjadi berkulit gelap di Eropa pada masa itu ialah menjadi orang asing di tengah masyarakat.

Selain itu terkait dengan bentuk dari ras ini yang memiliki tanduk serupa dengan banteng, penjelasan mengenai yang lain ini kemudian diasosiasikan dengan pemikiran animisme, anthromorphis atau bahkan sebaliknya, dehumanisasi. Penulis menganggap bahwa kaum ini lebih merupakan bentuk dari bentuk dehumanisasi, dikarenakan bahwa kaum ini memiliki budaya (mengenakan pakaian), yang dimana budaya sendiri adalah manifestasi dari akal.

Menurut Bradley (2000) sejarah dehumanisasi sebenarnya telah jauh tercatat dalam sejarah perkembangan manusia. Adapun bentuk itu salah satunya digambarkan dengan adanya perbudakan. Hal ini misalnya digambarkan dalam kebudayaan Yunani kuno, kata budak mengacu pada '*andropodon*' dalam Inggris '*man-footed creature*' atau makhluk yang berjalan seperti manusia. Penulis mengindikasikan bahwa dua jenis ras ini lebih identik dengan kelompok para *stranger* atau kelompok orang asing dimana dalam sejarah Eropa, orang asing ini merupakan kelompok tersendiri, terlepas dari ras dan warna kulit.

Lalu mengapa memilih Banteng? Penulis melihat bahwa hal ini memiliki kemiripan dengan mitos dari sejarah Yunani Kuno tentang sebuah makhluk yang bernama Minotaur. Minotaur ini diceritakan oleh Kem (2000) sebagai anak di luar pernikahan dari, Pasiphae dengan seekor banteng putih yang dianugerahkan oleh dewa laut, Poseidon. Maka lahirlah seorang anak yang berkepala banteng, bertubuh manusia, dan berekor. Pasiphae merawatnya, namun minotaur berkembang menjadi makhluk raksasa buas yang tidak hidup seperti manusia. Kemudian, minotaur ini pun dikurung dalam labirin sampai akhirnya ia dibunuh oleh seorang pahlawan dalam legenda Yunani, Theseus.

Sehingga kemunculan ras Qun ini dapat dilihat sebagai bentuk bagaimana kelompok yang 'asing', yang dicirikan dengan pencampuran dengan pengasosiasian ras ini dengan hewan tertentu. Ras ini diasosiasikan sebagai ras yang kuat, bertubuh besar, namun di satu sisi digambarkan bahwa ras ini adalah ras yang asing, dan bukan manusia.

2) Karakter dan *Background*: Kelompok Etnik

Dalam bab ini penulis akan menjelaskan lebih jauh mengenai representasi ras-ras di atas beserta kelompok-kelompok etnik yang dianggap mewakili kebudayaan dari ras tersebut. Kelompok-kelompok etnis ini salah satu pendukung representasi *Dragon Age: Inquisition* sebagai *video game* yang mengusung multikulturalisme. Hal ini digambarkan melalui penggambaran kelompok-kelompok etnis yang ada di *Dragon Age: Inquisition* oleh karena itu pada tataran primer, tanda yang muncul adalah kelompok etnis yang ada di

Dragon Age: Inquisition, sedangkan tanda pada tataran sekundernya Thedas adalah propinsi yang multikultural karena memiliki berbagai kelompok etnis.

Keberagaman ini dapat ditemui ketika pemain memainkan *game* ini maka pemain akan melihat keberadaan kelompok etnik lengkap dengan bermacam desain bangunan dan pakaian khas seperti atribut tutup kepala, pakaian, sarung tangan, alas kaki dari beberapa kelompok yang menunjukkan identitas dari kelompok-kelompok etnik yang membentuk kehidupan multikultural dari Thedas. Adapun di bawah disebutkan dengan adanya perlengkapan perang. Perlengkapan perang adalah perlengkapan yang digunakan untuk berperang, dimana perlengkapan ini biasanya terdiri dari pakaian perang (*armor*), senjata (*weapon*), tameng (*shield*) dan aksesoris lainnya. Perlengkapan perang dapat jika dilihat dari bagian dari kebudayaan, maka dapat dilihat sebagai bentuk unsur budaya yang menunjukkan identitas suatu kelompok terhadap kelompok lain. Hal ini dikarenakan perlengkapan perang selalu terkait dengan persaingan antara kelompok, dimana teknologi dan ideologi kelompok tersebut termanifestasikan ke dalamnya.

i. Templar

Kelompok *Templar* merupakan kelompok militer di bawah perintah *chantry*, yang bertugas untuk memburu *apostates* dan *melficar*, serta mengawasi *mages* dari *circle of magi*. Kelompok ini didirikan bertujuan untuk melindungi masyarakat dari ancaman *magic*. Kelompok ini merupakan sekelompok pasukan yang terlatih dan memiliki perlengkapan perang yang lengkap dan berkualitas paling baik diantara kelompok lain di Thedas. *Templar* ini memiliki markas di *White Spire* di kota Val Royeaux.



Gambar 1.7

Kiri: Kota Val Royeaux, kota yang menjadi basis dari; kanan: *White Spire* di Val Royeaux

Kota Val Royeaux digambarkan di atas sebagai kota yang tertata rapi, disertai dengan berbagai ornamen yang menghias kota tersebut. Kota ini di DAI merupakan salah satu kota dengan desain bangunan yang paling megah dan mewah. Ketika menginjakkan kaki ke kota ini, karakter akan merasakan bahwa penghuni dari kota ini ialah kaum-kaum elit, yang terdiri dari bangsawan dan pedagang. Dan markas dari Templar Order ialah di *White Spire*, dimana tempat ini digambarkan dengan bangunan yang berdiri besar dan kokoh diantara pegunungan di sekitarnya serta dilengkapi dengan bangunan tinggi di sudut-sudutnya (*tower*) yang dapat digunakan untuk mengintai, menyerang atau bertahan dari serangan musuh. Hal ini menunjukkan bahwa kaum ini merupakan kaum yang memiliki kemampuan ekonomi dan teknologi yang baik dalam mendukung keamanan dari kaum tersebut.

Di dalam *game* ini tidak banyak tertulis mengenai bagaimana berdirinya kelompok Templar Order, namun di duga berdirinya tidak lama setelah adanya Chantry. Templar didirikan untuk menjaga ras human dari berbagai ancaman, baik hal tersebut berasal dari blood mages, kelompok kult, atau heretics. Chantry ini mendirikan Templar atas dasar keyakinan dan agama yang dipeluk ras human.



Gambar 1.8
Penampilan Templar di dalam DAI

Baju perang templar ini menutupi tubuh dengan piringan logam/metal secara penuh mulai dari kepala hingga perut, dan pada bagian bawah menggunakan *skirt*. Diceritakan bahwa di bawah skirt itu terdapat chain-mail yang melindungi bagian bawah perut hingga mata kaki. Penggambaran armor semacam ini memiliki kemiripan dengan penggambaran ciri khas *breastplates*, pakaian besi yang berasal

dari kebudayaan Eropa abad pertengahan (Bishop, 2002). *Breastplate* adalah salah satu jenis pakaian besi (armor) yang terbuat dari lempengan logam yang dikaitkan menjadi satu. Sehingga, pakaian ini dapat melindungi penggunanya dari bentuk serangan-serangan fisik, baik serangan pedang (*slash*) atau serangan benda tumpul (*blunt*). Hal ini menggambarkan bahwa teknologi dari kaum templar dapat mengolah logam dengan baik, dan dapat mengaplikasikannya ke dalam produksi pakaian perang. Adapun pakaian ini pun kelompok ini sudah dapat menciptakan jenis armor dengan fungsi yang spesifik, yang dalam jenis ini adalah yang efektif dalam menangkal serangan fisik. Di sisi lain hal ini menggambarkan bahwa kelompok etnik Templar Order adalah kelompok yang telah mempersiapkan kekuatan militernya dengan baik. Sehingga teknologi dan kekuatan ekonomi dari kaum Templar Order di dalam *game* ini dapat dikatakan mapan.



Gambar 1.9
Tampilan dan ilustrasi dari *breasplate*

Dimana kebudayaan Eropa pada abad pertengahan dalam budaya populer saat ini identik dengan politik kekuasaan, militeristik, hukum, dan pemerintahan autokrasi. Misalnya dalam film *300 hundred*, yang mengisahkan intrik kekuasaan politik dan kemampuan militer pasukan roma. Atau contoh lain dari media *game* yang berjudul *Imperium Romanum* dimana *game* ini menempatkan pemain sebagai gubernur dari suatu kota di pemerintahan Roma. Misi dari *game* ini menuntut pemain untuk dapat menciptakan kehidupan yang sejahtera bagi masyarakatnya, membentuk

kekuatan militer untuk menginvasi atau bertahan dari serangan negara-negara tetangga.

Penggambaran dari bangunan kelompok ini digambarkan oleh kota Val Royeaux. kota yang merupakan basis dari faksi Templar di DAI. dari gambar diatas terlihat bahwa kota tersebut digambarkan dengan adanya tembok-tembok besar yang kokoh serta dilengkapi dengan bangunan tinggi di sudut-sudutnya (*tower*) yang dapat digunakan untuk mengintai, menyerang atau bertahan dari serangan musuh. Hal ini menunjukkan bahwa kaum ini merupakan kaum yang memiliki kemampuan ekonomi dan teknologi yang baik dalam mendukung keamanan dari kaum tersebut.

Sehingga dari gambar diatas terlihat bahwa adanya kelompok yang menggunakan pakaian etnik khas dan atribut seperti helm, pakaian, sepatu, sarung tangan yang memiliki kemiripan dengan budaya Roma dianggap sebagai bagian penting dalam menunjukkan salah satu identitas ras, bangsa atau budaya kehidupan multikultural di DAI. Lebih lanjut, melalui pakaian yang dikenakan dan bangunan yang digunakan, kebudayaan ini digambarkan sebagai kelompok yang memiliki kekuasaan politik dan kekuatan militer yang mapan.

ii. Dalish Elves

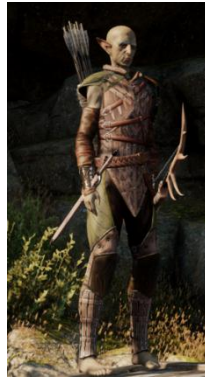
Dalish Elves, atau kelompok Dalish ini merupakan kaum elves yang nomaden, untuk menjaga pengetahuan dan tradisi serta keturunan elf dari kerajaan elf, the Dales dan Elvhenan. Di dalam game kelompok ini dapat di temukan di Exalted Plains, dimana kaum ini membuat kemah (*camp*) di lokasi tersebut.



Gambar 1.10
Perkemahan Dalish Elf (kiri) dan, Aravel (kanan)

Di tempat tersebut tersedia beberapa tungku, dan Aravel. Aravel merupakan kereta dorong yang diberi layar, dan digunakan kaum Dalish untuk membawa perlengkapan mereka saat berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat yang lain. Tempat yang

didiami oleh kaum ini pun di temukan di suatu tempat terpencil yang jauh dari kota besar.



Gambar 1.11
Olafin

Adapula penggambaran dari karakter kaum ini ditunjukkan melalui karakter yang ada di sekitar perkemahan elf tersebut. Dua diantaranya ialah Loraniil, dan Olafin. Penggambaran Loraniil digambarkan sebagai karakter yang menggunakan baju perang, namun masih terlihat terbuka di beberapa bagian seperti di siku dan sekitar paha serta tidak menggunakan alas kaki. Lain halnya dengan Olafin yang digambarkan sebagai karakter orang tua yang menggunakan baju perang yang berbahan dasar kulit (*leather*) dan menutupi sebagian besar tubuhnya, namun tidak menggunakan alas kaki.

Penggambaran dari baju ini menyerupai penggambaran baju perang Brigandine. Brigandine merupakan baju perang yang berbahan dasar dari kulit atau kanvas, yang direkatkan bersama dengan pelindung dari besi di bagian dalam dan digunakan pada abad ke 12 hingga abad ke 16 di Eropa dan Asia (2016, <http://www.medievalwarfare.info/>). Desain dari brigandine ini pun digambarkan melindungi bagian dada (*torso*) dan tidak berlengan. Brigandine ini digunakan pada era awal abad pertengahan di Eropa dan Asia. Baju perang ini merupakan baju perang yang sederhana, dimana pengguna dapat memperbaiki sendiri baju tersebut tanpa memiliki keahlian khusus. Baju perang ini biasanya digunakan oleh prajurit bawahan (*foot soldier*).



Gambar 1.12
Brigandine

Penggambaran ini tentu menunjukkan penggambaran yang berbeda dengan kaum Templar Order. Hal ini menunjukkan kaum ini menggunakan resources yang ada di sekitar mereka untuk menciptakan baju perang dan menunjukkan tidak terdapat pertukaran teknologi dengan kaum Templar yang memungkinkan mereka menggunakan baju perang dari logam.

Kaum etnis elf dalam hal ini digambarkan sebagai kelompok yang terasing, dan tinggal jauh dari kota-kota besar. Kaum ini pun memiliki teknologi yang mendukung kehidupan mereka misalnya melalui Aravel, sebuah kereta dorong khas kaum elf yang digunakan sebagai pengangkut peralatan dan perlengkapan, yang mendukung gaya hidup yang berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat yang lain.

iii. Ben-Hasrath

Ben Hassrath dijelaskan di dalam DAI, memiliki arti “Hati dari Banyak Orang”. Tujuan dari kelompok ini ialah melindungi keyakinan dari kaum Qun dan melindungi yang tidak bersalah. Kelompok ini di ketuai oleh Ariqun, yang bagi kelompok tersebut merupakan pendeta mereka. Bagi mereka, Ariqun ini merupakan pemimpin yang dapat menjaga keutuhan dan persatuan kelompok.



Gambar 1.13
Contoh agen Ben Hassrath

Pada ras Qunari melalui kelompok Ben-Hassrath, kelompok ini digambarkan sebagai kelompok asing yang berasal dari luar pulau dari Thedas, ada dalam jumlah yang tidak banyak dan tinggal berbaur dengan masyarakat sekitar, sehingga kelompok ini tidak digambarkan tinggal dalam bangunan khusus. Walau begitu kelompok ini kemudian diceritakan kemudian menyerang Thedas. Kelompok ini pun dikenal sebagai kelompok kelompok yang menjalankan perintah-perintah agama, serta memiliki tanggung jawab untuk mengatur populasi dan mengajarkan kembali ajaran dan aturan agama Qun kepada anggota baru. Kelompok ini pun bertindak sebagai pembunuh dan mata-mata bagi kelompok Qunari. Secara garis besar, kelompok ini digambarkan sebagai kelompok yang asing, dan mengancam.

Penggambaran dari kaum ini digambarkan hanya menggunakan pelindung dada di bagian atas badan, di bagian bawah tertutup celana kain dengan sepatu kulit. Pada bagian tubuh bagian atas pun, banyak bagian yang masih terbuka, misal pada bagian lengan dan perut. Penggambaran ini memiliki kemiripan dengan penggambaran dari Cuirass.



Gambar 1.14
Cuirass

Cuirass merupakan baju perang yang berasal dari logam atau metal terdiri dari satu bagian atau lebih yang berfungsi untuk melindungi bagian dada atas (torso) yang digunakan pada abad ke 14 di Eropa (2016, <http://www.medievalwarfare.info/>). Dibutuhkan sumber daya seperti metal atau logam, teknologi khusus (*metalurgy*), dan keahlian (*armory*) dan untuk membuat atau memperbaiki jenis baju perang ini.

Berbeda dengan baju perang dari Kaum Templar Order, baju perang ini tidak memberikan perlindungan penuh bagi pengguna. Nampak di gambar tersebut, bahwa beberapa bagian tubuh dari agen Ben Hassrath tersebut terbuka, misalnya di siku pergelangan tangan, bahkan pada bagian perut. Hal ini menandakan bahwa baju perang dari Ben Hassrath ini tidak melindungi tubuh sepenuhnya.

Penulis melihat bahwa hal ini dapat pada beberapa hal, yang pertama, bahwa teknologi dan sumber daya kaum Ben Hassrath ini tidak semaju dengan teknologi kaum templar Order, walau memang kaum ini sudah memiliki teknologi untuk mengolah sumber daya logam (*metalurgy*) dan menjadikannya sebagai baju perang (*armory*). Hal lain, ialah bahwa kaum ini tidak memiliki sumber daya yang mencukupi untuk memenuhi kebutuhan baju perang dari kaum Ben Hassrath, selayaknya kaum Templar Order. Sehingga dapat dikatakan bahwa kaum ini secara teknologi dan sumber daya inferior terhadap kaum Templar Order.

iv. Carta Dwarves

Carta merupakan kelompok kriminal dari kaum dwarf yang terkenal, karena sudah menjalankan operasinya sejak dahulu kala dan memiliki koneksi yang kuat. Kelompok ini memiliki basis di kota Orzammar, dan jika di game ini kaum ini dapat ditemukan di Valammar. Vallamar merupakan situs tambang yang saat ini dikelola

oleh kaum Carta. Dimana di dalam game situs ini nampak terbengkalai, namun di dalamnya terdapat bangunan dwarven di bawah tanah yang masih kokoh.



Gambar 1.15

Puing reruntuhan dari kota Valammar yang menjadi basis dari kelompok Carta Dwarves



Gambar 1.16

Agen Carta Dwarves

Kaum ini digambarkan menggunakan baju dari kain dan dilengkapi dengan pelindung dari kulit di beberapa bagian, seperti di dada (brigandine), pergelangan tangan, dan pada bagian kaki. Baju dari kaum ini menggambarkan bahwa kaum ini memiliki kemampuan teknologi dan ekonomi yang terbatas yang dapat bersaing dengan peradaban dari kaum human, atau kaum Templar Order. Baju dari kaum ini pun dilengkapi tudung untuk menutupi wajah mereka dimana hal ini pun menyesuaikan cari cerita yang berkembang di dalam game yang menjelaskan bahwa kaum ini adalah kaum kriminal, dan tudung ini setidaknya digunakan untuk menyembunyikan identitas mereka ketika melakukan suatu tindakan yang berlawanan dengan hukum. Kelompok ini pun dapat ditemui sepanjang permainan, ketika pemain memasuki goa-goa tertentu di Thedas.

E. Kesimpulan

Ada beragam cara bagaimana multikulturalisme digambarkan di dalam DAI. Namun secara garis besar penulis melihat ke dalam bagaimana bagaimana setiap ras dan budaya digambarkan di dalam *video game*. Hal ini tercermin dari bagaimana setiap ras ini digambarkan, dari bentuk fisik, kelompok, pakaian hingga bangunan tempat tinggal dari setiap ras yang mencerminkan kehidupannya.

Dari beragam penggambaran karakter dalam bagian ini dapat dilihat bahwa video game ini terinspirasi dari sejarah abad pertengahan Eropa, dimana hal ini dapat dilihat dari bentuk-bentuk pakaian perang yang dimunculkan. Kelompok Templar yang digambarkan menggunakan baju perang breastplate, kaum Ben Hasrath yang menggunakan Cuirass, kaum Dalish Elves dan Carta Dwarves yang menggunakan Brigandine. Penggunaan baju ini sebenarnya dapat dilihat sebagai bentuk bagaimana video game ini menggambarkan kaum atau kelompok yang memiliki kekuasaan yang ditunjukkan melalui kemampuan teknologi dan sumber daya dari suatu kelompok. Penggambaran kelompok Templar dengan breastplate yang tinggal di istana yang kokoh dan kelompok Carta Dwarves dengan brigandine yang tinggal di goa tentu menunjukkan adanya kesenjangan.

Dan sebagai catatan, penggunaan baju perang di dalam game banyak terinspirasi dari budaya-budaya Eropa pada abad pertengahan. Hal ini misalnya ditunjukkan dengan penggunaan brigandine, leather armor, cuirass dan breastplate. Penggunaan armor ini pun dapat dilihat sebagai bentuk penggambaran kekuatan, yang ditunjukkan oleh kepemilikan sumber daya dan teknologi. Kelompok dengan sumber daya dan teknologi terbaik, tentu memiliki kekuatan untuk membentuk baju perang yang terbaik pula. Hal ini ditunjukkan dengan kaum human, yang menggunakan baju perang breastplate yang melindungi seluruh tubuhnya. Lain halnya dengan kaum elves yang digambarkan sebagai kaum yang terasing. Kaum ini digambarkan misalnya dengan baju leather armor, yang kadang sama sekali tidak menggunakan alas kaki. Hal ini sejalan dengan cerita yang dikembangkan di dalam game mengenai kaum elves ini, dimana kaum ini merupakan kaum terasing dan juga tertindas.

Adapun beberapa bentuk pola representasi di dalam DAI. misalnya kemudian, berkulit gelap, memiliki kedekatan dengan penggambaran kelompok barbar, dan orang asing. Sedangkan kaum bertubuh pendek dekat dengan tindakan licik dan kriminal. Hal ini pun dijelaskan kembali

dalam kelompok etnis yang ada di dalam game. Dwarf dengan Carta Dwarf, Qun dengan Ben Hasrath. Sedangkan Elf, diceritakan dengan ppergolakan kelompok Dalish.

Jika kemudian *video game* ini dimainkan atau dikonsumsi tanpa pengawasan dan pemahaman tentu hal ini kemudian memunculkan sudut pandang yang tidak setara dalam melihat ras dan budaya manusia di realitas. Misalnya jika kemudian dikaitkan dengan representasi ini muncul stereotipe manusia ideal ialah manusia dengan jenis kaukasoid dan ras lain dianggap sebagai manusia yang tidak ideal. Ataupun kemudian muncul stereotipe, ras yang berkulit gelap identik dengan sifat kasar, tidak beradab, bodoh, atau ras dengan tubuh kecil dan pendek identik dengan kriminalitas, dan tidak mendapat perlakuan lain dengan manusia lainnya.

Kemunculan representasi beserta pemahamannya akan ras ini dapat secara tidak sadar terserap dalam kesadaran pemain dan menjadi dasar dari tindakannya dalam berperilaku dalam tindakan sehari-hari. Seseorang dapat saja kemudian menjadi tidak toleran terhadap perbedaan dan mengaitkan karakteristik ras yang didapat dari *video game* dengan orang di dunia nyata. Daan perlu diketahui bahwa walau dalam beberapa kasus terdapat ras atau kelompok tertentu yang bertindak kriminal, maka yang perlu diingat bahwa orang tersebut merupakan oknum yang tidak merepresentasikan sifat keseluruhan dari sebuah ras atau kelompok. Namun melalui analisis ini setidaknya dapat diketahui bagaimana kemudian sebuah kondisi multikulturalisme ini dapat dimunculkan di dalam game.

F. Saran

Penulis berharap penelitian ini dapat menjadi tumpuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya dalam lingkup bidang new media dan multikulturalisme, serta memberikan pemahaman khususnya untuk memahami media *video game*, yang selama ini masih minim ditemukan di Indonesia.

Melalui penelitian ini, penulis berharap akan tumbuhnya kesadaran bagi masyarakat, khususnya akademisi media dan pemain *video game* sadar bahwa konten didalam *video game* sarat akan nilai-nilai atau ideologi tertentu. Proses dalam bermain, misalnya ketika pemain menciptakan karakter, memulai misi, serta berinteraksi dengan objek-objek di dalam *game* menjadi media *akan* informasi dan pesan yang akan disampaikan oleh *developer* kepada pemainnya, dimana kali ini terkait dengan multikulturalisme di dalam *video game*. Mengingat game ini di Indonesia beredar tanpa regulasi yang mengikat, maka mungkin saja informasi-

informasi yang terkait dengan konten yang sarat muatan diskriminasi ras atau budaya diamini dan dijadikan suatu “kebenaran” yang alami.

Pengembang sendiri yang berasal dari negara Barat, khususnya Amerika, tentu muatan-kuatan ideologi barat ini tidak dapat dilepaskan dari perspektif mereka dalam melihat keberagaman ras dan budaya yang ada di tengah masyarakat. Tak jarang kemudian muatan-muatan tersebut pun menjadi representasi perspektif kelompok ini terhadap kelompok-kelompok "lain", sehingga media ini seakan menjadi corong perspektif barat yang paling "benar" dalam memetakan ras dan kebudayaan global saat ini. baik dalam media film atau *video game* yang populer yang diproduksi Holywood atau negara-negara barat saat ini, kebanyakan protagonisnya adalah golongan dari ras kulit putih yang identik dengan ras kauksid, serta antagonisnya atau figurannya digambarkan melalui karakter non-putih seperti berkulit gelap.

Hal ini tentu dapat menjadi rumusan konstruksi bagaimana memandang dan memetakan ras dan budaya global saat ini. Sehingga dengan diketahuinya konstruksi pesan ini maka penulis berharap pemain dapat mengetahui dan melepaskan diri dari sudut pandang yang diskriminatif baik rasial atau kultural, serta mengembagkan sikap toleransi terhadap yang "lain". Para pemain yang khususnya dari Indonesia, dapat melihat keragaman tersebut dalam slogan Bhinneka Tunggal Ika, dimana perbedaan itu ditundukkan oleh satu kepentingan yaitu kepentingan bangsa dan Negara Indonesia. Sehingga bagi penulis hal ini menjadi penting untuk mengingat kembali identitas yang ditunjukkan oleh ideologi-ideologi bangsa dan negara kita dalam memaknai beragam konten atau muatan media yang diindikasikan mempunyai potensi untuk memecah belah persatuan bangsa.

Daftar Referensi

Buku:

- Barthes, Roland. (1968) *Elements of Semiology*. Hill and Wang: New York.
- Bolter, Jay David & Grusin, Richard. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press: Massachusetts.
- Denis McQuail (2005). *McQuail's Mass Communication Theory*. Sage Publications. London.
- Dijk, Jan van, (2006). *The Network Society*. Sage Publication. London. Hal 6.
- Everett, A., & Watkins, G. 2008. The power of play: The portrayal and performance of race in video games. In K. Salen & E. Zimmerman (Eds.), *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning* (pp. 141–166). Cambridge, MA: MIT Press.
- Flew, Terry. 2002. *New Media: An Introduction*.
- Harahap, Ahmad Rivai. (2004). *Multikulturalisme dan Penerapannya dalam Pemeliharaan Kerukunan Umat Beragama*. Kencana. Jakarta.
- Heng, G. 2003. *Empire of Magic: Medieval Romance and the Politics of Cultural Fantasy*. New York: Columbia University Press.
- Hooks, Bell. 1992. *Black Looks: Race and Representation*. South End Press. Boston.
- Ibrahim, Idy S., (2011) *Budaya Populer Sebagai Komunikasi*. Jalasutra. Yogyakarta. Hal. Xxviii
- Keith, Bradley. 2000. Animalizing the Slave: The truth of Fiction. *Journal of Roman Studies*, Vol 90. hal 110.
- Kern, Hermann (2000) *Through the Labyrinth*. New York: Prestel
- Loomba, A. 2002. *Shakespeare, Race, and Colonialism*. New York: Oxford University Press.
- M.C Bishop (2002) *Lorica segmentata: A handbook of articulated Roman plate Armour*. The Armatura Press. Great Britain.
- Piliang, Yasraf Amir. (2010). *Semiotika dan Hipersemiotika: Kode, Gaya & Matinya Makna*. Matahari. Bandung. hal 307.
- Ripley (1899) *Races of Europe: A Sociological Study*. Public Library of the City of Boston. Boston.
- Sobur, Alex. *Semiotika Komunikasi* (2009). Remaja Rosda Karya. Bandung.
- Strati, Dominic., (2007) *Popular Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*. Jejak. Yogyakarta. Hal. 12
- Suparlan, Parsudi. (2002). *Menuju Masyarakat Indonesia yang Multikultural*. Universitas Indonesia, Jakarta. Terasip di dalam <http://anthropology.fisip.ui.ac.id/httpdocs/jurnal/2002/69/10brt3psu69.pdf> (diakses pada tanggal 13/3/2016 pukul 22:38)
- West, R., & Turner. (2010). *L. H. Introducing Communication Theory: Analysis and application*. McGraw-Hill. New York.
- Ziegler, J. 2005. Skin and Character in Medieval and Early Renaissance Physiognomy. *Micrologus: Natura, Scienze e Societa Medievali [Nature, Sciences and Medieval Societies]* 13: 511–535.

Jurnal dan Skripsi:

- Alexander R. Galloway. *Social Realism in Gaming*. <http://gamestudies.org/0401/galloway/> diakses 23/6/2013 pukul 21:05
- Anders Tychsen. 2006. *Role Playing Games – Comparative Analysis Across Two Media Platforms*. Springer Berlin. Heidelberg. Situs web:

- <http://www.cs.uta.fi/~jl79688/skooldump/InfoH1/Presentatio/Role-playing%20games-a%20comparative%20analysis.pdf> diakses 23/6/2013 pukul 21.00
- André Brock. “When Keeping it Real Goes Wrong”: Resident Evil 5, Racial Representation, and Gamers. *Games and Culture*. Sage Journals. Terasip di dalam <<http://nms.sagepub.com/content/early/2013/06/10/1461444813489503.full.pdf+html>> (diakses pada tanggal 13/3/2016 pukul 22:36)
- Anggraeni, Dewi mengutip Nurhalifah, Musa, dalam jurnal “Does multicultural Indonesia include its ethnic chinese?” (2011). *Wacana Jurnal Ilmu Pengetahuan Budaya: Multiculturalism*. Faculty of humanities, University of Indonesia. Jakarta
- John Harris. 2007. *Game Design Essentials: 20 Open World Games*. Gamasutra. http://www.gamasutra.com/view/feature/1902/game_design_essentials_20_open_.php diakses 17 /6/2013 pukul 11:01.
- Leonard, D. 2009. Young, black (& brown) and don’t give a fuck: Virtual gangstasin the era of state violence. <http://csc.sagepub.com/content/9/2/248.abstract> Diakses 22/6/2013
- Whitaker, Cord J. 2015. Race-ing the dragon: the Middle Ages, race and trippin’ into the future. *postmedieval: a journal of medieval cultural studies*. April 2015, Volume 6, Issue 1, pp 3–11. Tersedia dalam <http://link.springer.com/article/10.1057/pmed.2014.40>. Diakses pada tanggal 30/09/2016 pukul 20:29 .
- Wisnu Setioko, (2012) *HIPERREALITAS DI DALAM VIDEO GAME (Representasi Perang Dingin dalam Video Game Metal Gear Solid 3 Snake Eater dan Call of Duty: Black Ops)*. Fakultas ISIPOL, Jurusan Komunikasi.
- Yuwono, Ardian Indro .2007. *POLITIK DALAM GAME KOMPUTER (Analisis Semiotik Simbol-Simbol Terorisme dalam Game Command & Conquer Generals)*. Fakultas ISIPOL UGM, Jurusan Komunikasi. hal. 18.

Artikel Web:

- Anonim. 2016. *Dragon Age: Inquisition*. Terarsip dalam <http://www.vgchartz.com/game/81792/dragon-age-inquisition/Comments> /(diakses pada tanggal 13/3/2016 pukul 22:34)
- Dimas. 2009. Di Kota Kecil, Warnet Tumbuh Pesat. Terarsip dalam <<http://tekno.tempo.co/read/news/2009/12/14/072213761/di-kota-kecil-warnet-tumbuh-pesat>> (diakses pada tanggal 13/3/2016 pukul 22:34)
- Koentjaraningrat. *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan: Bunga Rampai*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. Hal 2. Terasip di dalam <http://books.google.co.id/books?id=94QpZ-x117QC&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false> (diakses pada tanggal 13/3/2016 pukul 22:37)
- Stuart Hall .1997. *Race, the Floating Signifier*. Media Education Foundation. http://www.mediaed.org/assets/products/407/transcript_407.pdf

Situs Web

- <http://www.merriam-webster.com/dictionary/reality?show=0&t=1371799748> diakses 21/5/2013
- <http://oxforddictionaries.com/definition/english/racism> diakses 23/6/2013 pukul 21:06
- <http://www.p4rgaming.com/analysts-say-all-games-released-in-2014-must-be-open-world-otherwise-it-will-not-sell/> diakses 23/6/2013 pukul 20.54