

- **Haryo Pambuko Jiwandono**  
University of Leicester

## **Analisis Resepsi Pemain Terhadap Serial *Video Game Grand Theft Auto***

---

### **ABSTRAK**

---

Meskipun memiliki jumlah pemain yang tidak sedikit, *video game* di Indonesia belum mendapatkan atensi publik layaknya film atau program televisi. Masih banyak masyarakat Indonesia yang beranggapan bahwa *video game* hanya merupakan permainan anak-anak. Tidak sedikit pula yang memandang konten *video game*, yang memang sarat kekerasan, sebagai determinan utama perilaku menyimpang dalam masyarakat, terutama kaum muda.

Tidak dapat dipungkiri bahwa konten kekerasan dalam *video game* merupakan hal yang lumrah saat ini. Pada hampir semua *video game* dapat ditemukan konten kekerasan dalam kadar ringan hingga berat sekali. Ini ditambah oleh fakta bahwa berbagai *video game* yang meraih kesuksesan baik oleh kritikus, secara finansial, ataupun keduanya didominasi oleh mereka yang sarat akan konten kekerasan. Meskipun konten kekerasan bukanlah determinan utama dalam menciptakan sebuah *video game* yang bermutu tinggi, terdapat indikasi bahwa konten kekerasan dalam *video game* memiliki daya tarik tinggi bagi para pemain.

Penelitian yang dilakukan pada tahun 2014 terhadap lima pemuda dengan rentang usia 15 hingga 27 tahun mengenai pemaknaan mereka terhadap konten kekerasan dalam *Grand Theft Auto V* serta bagaimana mereka mereproduksi pesan yang diterima, mencoba memberi sudut pandang serta informasi baru terhadap *video game* dalam kaitannya dengan pemuda sebagai pemain, orangtua sebagai pengawas, dan negara sebagai pemberi regulasi.

**Kata kunci:** “*game*”, “resepasi”, “pemain”, “konten”.

---

### **ABSTRAK**

---

*Although there are many gamers in Indonesia, video games do not get much public attention compared to films and TV programs. Many Indonesians think that video games belong to children. Many of them see video games contents, which indeed contain violences, as the main determinant of distort behavior among society, especially youth.*

*It is inevitable that violences in video games are normal nowadays. Violences can be found on most of video games, varied from the minor until the major ones. In addition, most of video games which earn respects from reviewers and financial benefits are dominated by ones which contain violences. Although, violence contains are not the main determinant in making high quality video games, there is indication that violences attract more gamers.*

*A research in 2014 examine five youngsters (15-27 years old) on their perspective about violences in Grand Theft Auto V and see how they produce messages, try to give certain perspective as well as new information about video games, related to youth as the gamers, parents as the stakeout, and the government as the stakeholders.*

**Keywords:** “*game*”, “reception”, “gamers”, “contents”.

---

## LATAR BELAKANG

Pemain merupakan elemen vital dalam *video game*. Merekalah aktor utama dalam dunia *video game*; yang mendorong pengembang serta pebisnis untuk meningkatkan kualitas produksi mereka. Apabila para pemain menyukai sebuah *video game*, maka ia akan bertahan selama puluhan tahun dan terjual sebanyak ratusan juta kopi. Sebaliknya, ia bisa saja berakhir di bawah pasir *New Mexico*. Pemain lah yang menentukan *video game* apa yang merupakan pemenang dan mana yang merupakan pecundang.

Terjual lebih dari 150 juta kopi per September 2013, *Grand Theft Auto* menjadi salah satu serial *video game* yang paling disukai oleh para pemain *video game*. Lebih spesifik lagi, *GTA San Andreas* dan *GTA V* menjadi *video game* dengan penjualan tertinggi di konsol *PS2* dan *PS3*. Selain menunjukkan kesukaannya dengan membeli, para pemain juga sangat mengapresiasi serial ini. *GTA III*, *GTA San Andreas*, *GTA IV*, dan *GTA V* pada khususnya mendapatkan penilaian yang sangat tinggi dari berbagai publikasi dan memenangkan banyak penghargaan.

Sejak *GTA 3* dirilis, serial ini telah menjadi salah satu waralaba *video game* tersukses. Dari segi kritik, *GTA 3* mendapatkan respon sangat positif dari penikmat dan kritikus *video game* karena *game* tersebut berhasil memanfaatkan setting 3 dimensi dengan maksimal yang mana sangat instrumental dalam mendefinisikan dan mempopulerkan *genre* yang saat ini disebut sebagai “*sandbox*”.

"Kotak pasir" (*sandbox*) di *Grand Theft Auto* adalah seluruh kota virtual berisi bangunan, kendaraan, dan orang-orang yang semakin realistis seiring bertambah majunya teknologi dalam mengembangkan *video game*. Pemain bisa berkendara dari zona industrial, ke distrik perdagangan, lanjut ke perumahan sub urban. Ketika pemain melewati atau masuk ke dalam rumah sakit, dia bisa mendengar

orang-orang yang berada di sana berbincang-bincang soal pengobatan. Pebisnis akan melewati kita di zona pejalan kaki sambil mengeluh kepada diri sendiri akan betapa kerasnya mereka bekerja. Semua berjalan normal layaknya kegiatan sehari-hari sampai pemain mulai membuat onar (Ederly dan Mollick, 2009).

Daya tarik utama *GTA* terletak pada interaksi dengan lingkungan sekitar. Pemain bisa melakukan hampir apa saja yang mereka inginkan saat bermain *GTA*. Mulai dari kegiatan sehari-hari seperti berkeliling kota dengan berjalan kaki atau menaiki kendaraan bermotor, membeli pakaian, berolahraga, makan di restoran cepat saji sampai tindak kriminal seperti mencuri kendaraan bermotor, merampok, membunuh, serta tindak asusila seperti menyewa jasa pekerja seks komersial.

Selain *free roam* (jalan-jalan bebas dan tidak sedang menjalankan misi yang berhubungan dengan jalan cerita), misi juga menjadi kekuatan *GTA*. Terdapat banyak sekali misi di dalam satu judul *Grand Theft Auto*. Ada yang sifatnya wajib dan harus diselesaikan untuk menamatkan permainan, ada juga yang sifatnya pilihan dan bisa dijalankan kapan saja. Misi wajib bisa muncul lebih dari satu dalam satu waktu sehingga kita bebas untuk memilih mana yang ingin kita selesaikan terlebih dahulu. Misi pun bermacam-macam mulai dari mengantarkan seseorang sampai memburu dan membunuh; mulai dari mengendarai mobil hingga helikopter.

Tidaklah salah kiranya apabila, secara tematis, kita sepakat bahwa realisme dalam *GTA* terdapat pada konten kriminalitas dan kekerasan yang sarat dalam serial tersebut. *GTA* tergolong dalam *human violence video game* (*video game* yang mengandung kekerasan manusia) yaitu *video game* dengan protagonis manusia di mana tujuan utamanya adalah untuk melawan dan menghindari terbunuh oleh musuh (Calvert, 2005).

Kekerasan di dalam serial *GTA* terbagi dua yaitu kekerasan fisik; seperti pembunuhan, penganiayaan, dan perampokan, serta kekerasan verbal dalam bentuk makian, hinaan, dan intimidasi. Serial *GTA* yang memiliki narasi soal penggunaan senjata api, pelanggaran hukum, dan, terkadang, seks ini, bisa dikatakan sebagai "posterboy" bagi kekerasan dalam *video game*.

Bahkan nama *Grand Theft Auto* sendiri berasal dari fitur di dalam serial tersebut yang membolehkan kita untuk mencuri mobil tanpa dikenai sanksi. *Grand Theft Auto* memiliki *gameplay video game* yang memungkinkan pemain untuk mengamuk secara destruktif dan melakukan pembunuhan massal jika mereka mau. Dalam *GTA*, pemain dimungkinkan untuk melakukan kegiatan yang bisa saja dilakukan di dunia nyata namun sangat tidak dianjurkan seperti mencopet, mencuri kendaraan bermotor, membunuh, merampok, berbuat onar, dan melawan pihak berwajib (Polites, 2013).

Pertanyaannya, apakah yang dicari oleh pemain dari serial *GTA*? Apakah pesan kekerasan dan kriminalitas dalam serial *GTA* menjadi aspek utama yang dicari oleh pemain? Dan apakah kekhawatiran banyak pihak mengenai *video game*, terutama yang sarat kekerasan layaknya serial ini, wajar? Metode penelitian analisis resepsi sedikit banyak sanggup menjawab pertanyaan-pertanyaan di atas. Analisis resepsi merupakan metode penelitian audiens pada studi kebudayaan modern (McQuail, 2005). Analisis resepsi bertujuan untuk mengetahui pemaknaan pesan media yang diterima dan konteks penggunaan pemaknaan tersebut oleh audiens (McQuail, 2005).

### **KEKERASAN DALAM VIDEO GAME**

Konten kekerasan merupakan hal yang wajar ditemui di dalam *video game* saat ini (Gunter, 2005). Mulai dari yang bertaraf ringan hingga yang sangat eksplisit. Ciri utama dari *video game* yang sarat akan unsur kekerasan adalah ia

memerlukan partisipasi yang bersifat agresif dari pemain. Dalam *video game* seperti *Gears of War* dan *God of War*, pemain diharuskan untuk menghabiskan lawan virtualnya agar bisa menang dan maju ke level selanjutnya (Gunter, 2005).

Kekerasan dalam *video game* secara garis besar dibagi menjadi dua yaitu kekerasan fantasi (*fantasy violence*) dan kekerasan manusia (*human violence*) (Calvert, 2005). Pada *video game* dengan kekerasan fantasi, tema besarnya adalah melawan musuh dan menghindari terbunuh (Calvert, 2005). *Setting* biasanya bersifat fantasi. Protagonis, *non playable character* (*NPC*), dan antagonis biasanya berupa makhluk bukan manusia atau manusia yang dengan sengaja tidak direpresentasikan secara realistis meskipun tidak menutup kemungkinan sebagian dari mereka merupakan manusia yang direpresentasikan secara realistis.

Pada *video game* dengan kekerasan manusia, temanya adalah melawan musuh dan menghindari terbunuh sebagai karakter manusia (Calvert, 2005). Protagonis, *NPC*, dan antagonis merupakan manusia yang direpresentasikan secara realistis dengan *setting* yang bersifat realistis pula. Subgenre dari kekerasan manusia adalah olahraga keras (*violent sports*) yaitu *video game* yang menampilkan pertarungan dalam konteks olahraga (Calvert, 2005) seperti tinju, gulat profesional, dan seni bela diri campuran.

Kekerasan dalam *video game* pertama kali mendapat perhatian dari khalayak di tahun 1976 melalui sebuah *video game arcade* bernama *Death Race*. *Death Race* merupakan *video game* balapan yang sebenarnya sederhana dan tidak berbeda dengan *video game-video game* balap lainnya. Yang menjadikan *Death Race* unik adalah mekanisme di mana pemain mendapatkan poin tambahan saat melindas makhluk bernama *Gremlin* di tengah balapan. Ini mendapat reaksi keras dari media, orangtua, dan pihak berwenang lainnya.

Memasuki awal 1990-an, kekerasan

dalam *video game* mendapat perhatian besar dari masyarakat melalui *video game* seperti *Wolfenstein 3D*, *Mortal Kombat*, dan *Doom*. Ketiga *video game* ini memiliki tingkat kekerasan dan kerealistisan akan kekerasan tersebut yang tinggi pada zamannya. Untuk pertama kalinya dalam *video game* pembunuhan dan kematian ditunjukkan secara mendetail dan eksplisit.

*Wolfenstein 3D* merupakan *video game* berpengaruh yang dirilis pada tahun 1992. Signifikansi *Wolfenstein 3D* terletak pada penggunaan sudut pandang orang pertama (*first person point of view*) dan lingkungan tiga dimensi. Lebih dari itu, *Wolfenstein 3D* merupakan *video game first-person shooter (FPS)* besar pertama. Dalam *video game* bergenre *FPS*, pemain "melihat" dunia virtual melalui sudut pandangnya; tidak dengan melihatnya seolah-olah pemain tersebut berada di kejauhan seperti pada hampir semua *video game* saat itu. Selain itu, pemain juga dapat bergerak bebas menjelajahi lingkungan tiga dimensi dan menembaki berbagai karakter yang ada di dalamnya.

Ini memberi sensasi kepada pemain seolah-olah pemainlah yang berada dalam *video game* pun yang bertarung, membunuh, dan terbunuh. Realisme ini mendapat sentuhan realistik lainnya. Sejarahwan *video game* bernama Steven Kent menggarisbawahi bahwa popularitas *Wolfenstein* berasal dari nilai kejutnya. Pada *video game-video game* sebelum *Wolfenstein 3D* setelah pemain menembak musuh, musuh tersebut akan jatuh dan menghilang. Pada *Wolfenstein 3D* musuh akan berdarah sampai mati. Fitur ini menciptakan revolusi dalam mendesain *video game* penuh kekerasan di masa depan. Pada tahun 1993, dirilis *Doom*. *Doom* memiliki sudut pandang orang pertama dan lingkungan tiga dimensi seperti halnya *Wolfenstein 3D*. Tingkat kekerasan *Doom* berada di atas *Wolfenstein 3D* dengan lebih banyak darah dan penggambaran kekerasan yang lebih eksplisit. *Doom* juga membolehkan pemain untuk saling bunuh (Anderson, Gentile, &

Buckley, 2007).

*Mortal Kombat* merupakan *video game* pertama yang menyajikan pembunuhan terhadap manusia secara eksplisit dan dengan berbagai cara sadis. *Mortal Kombat* memiliki fitur bernama *Fatality* yang membolehkan pemain untuk membunuh lawannya setelah lawan tersebut dikalahkan pemain. Begitupun sebaliknya. Untuk pertama kalinya, karakter manusia dalam sebuah *video game* mati secara eksplisit; tidak hanya roboh dan tidak bergerak lagi atau menghilang begitu saja. Selain itu *Mortal Kombat* juga menampilkan darah dalam jumlah yang tidak sedikit; darah akan bercucuran pada setiap serangan yang masuk.

Kekerasan dalam *Wolfenstein 3D*, *Mortal Kombat*, dan *Doom* menimbulkan kekhawatiran di kalangan orangtua, media, dan pihak-pihak berwenang terhadap tingginya tingkat kekerasan di *video game* tersebut yang bisa saja mendorong produsen lain untuk menciptakan *video game* dengan tingkat kekerasan yang lebih tinggi lagi. Kekhawatiran kedua adalah dampak akan *video game* yang penuh kekerasan kepada pemain, yang pada saat itu belum memiliki segmentasi usia. Ini merupakan faktor utama didirikannya *Entertainment Software Rating Board (ESRB)* yang bertujuan untuk menentukan batas usia pemain pada sebuah *video game* sebagai upaya untuk membatasi aksesibilitas *video game* yang sangat sarat akan konten kekerasan.

Banyaknya konten kekerasan dalam *video game* merupakan efek dari demografis mayoritas pemain yang merupakan kaum laki-laki. Laki-laki rata-rata menghabiskan 13 jam seminggu untuk bermain *video game* dibandingkan perempuan yang hanya menghabiskan 5 jam (Anderson, Gentile, & Buckley, 2007). Selain itu, *video game* juga merupakan bagian inti dari proses persahabatan dan sosialisasi laki-laki (Calvert, 2005).

Inilah yang menyebabkan *video game* dengan konten kekerasan yang tidak sedikit terus diproduksi. Karena selalu ada

permintaan dari konsumen yang kebanyakan laki-laki. Pada akhir 1980an produsen-produsen *video game* bereksperimen mengenai apa yang akan diterima publik dari sebuah *video game*. Secara bertahap semakin jelas terlihat bahwa sebuah *video game* akan lebih laku apabila *video game* tersebut memuat lebih banyak konten kekerasan. *Nintendo*, yang pada awal 1990an merupakan pemimpin pasar *video game* memiliki seperangkat kebijakan yang salah satunya tidak membolehkan adanya kekerasan dan darah secara berlebih, serta seksualitas sekecil apapun itu (Anderson, Gentile, & Buckley, 2007).

Namun, keuntungan finansial yang bisa didapat dari darah dan kekerasan menjadi jelas terlihat saat *Mortal Kombat* dirilis untuk konsol *video game* rumahan *Nintendo Entertainment System* dan *Sega Genesis*. Karena seperangkat kebijakan tersebut, *Nintendo* mengurangi darah dan kekerasan pada *Mortal Kombat* versi *Nintendo Entertainment System*. Sebagai hasilnya, angka penjualan *Mortal Kombat* pada versi *Sega Genesis* lebih besar tiga kali lipat dibanding versi *Nintendo Entertainment System*. Ini berujung kepada berkurangnya dominasi *Nintendo* pada pasar *video game* dan kesimpulan bahwa kekerasan mampu meningkatkan penjualan *video game* (Anderson, Gentile, & Buckley, 2007).

Kekhawatiran akan kemungkinan efek *video game* penuh kekerasan terhadap masyarakat berakar dari dua hal. Pertama, *video game* adalah salah satu bentuk hiburan yang paling populer; terutama di kalangan anak-anak. Pada tahun 1993 saja, mayoritas signifikan laki-laki (88 persen) dan perempuan (64 persen) dari keluarga kelas ekonomi menengah di Amerika Serikat bermain *video game* secara harian (Gunter, 2005).

Banyak dari mayoritas signifikan tersebut yang dengan jelas mengekspresikan preferensi mereka akan *video game* dengan tema kekerasan fantasi (*fantasy violence*) atau kekerasan manusia

(*human violence*). Kedua, *video game* bertarung, selain *Mortal Kombat* yang telah dijelaskan di atas, seperti *Tekken* dan *Street Fighter* serta *video game* tembak-tembakan (*shooter*) (*Call of Duty*, *Battlefield*, *Gears of War*) telah meningkatkan level kekerasan dibanding *video game-video game* terdahulu (Gunter, 2005).

## WUJUD KEKERASAN DALAM GRAND THEFT AUTO

Kekerasan fisik dalam *GTA* terdiri atas pembunuhan secara langsung, pembunuhan dengan menggunakan kendaraan bermotor, serta perampokan. Sejak *Grand Theft Auto 3*, pemain bisa menganiaya karakter yang dia temui di lingkungan sekitarnya dengan bebas. Pembunuhan bisa dilakukan dengan tangan kosong, senjata tumpul, senjata tajam, atau senjata api; pemain bisa memukul, menumbuk, menusuk, atau menembak karakter yang ingin dia bunuh. Pada skala masif, pemain bisa melakukan pembunuhan massal dengan menembaki kerumunan dengan senapan mesin atau meledakkan kendaraan bermotor yang ada di dekat kerumunan dengan bahan peledak, granat, atau pelontar roket.

Pemain pun bisa membunuh karakter dalam *GTA* dengan bantuan kendaraan bermotor, selain itu uang atau barang berharga juga bisa menjadi motivasi pemain untuk melakukan aksi pembunuhan di *Grand Theft Auto*. Pemain bisa mendapatkan uang dengan cara membunuh seseorang untuk kemudian mengambil uang mereka, merampok toko, atau meledakkan mobil bank berlapis baja untuk kemudian mengambil uang yang ada dalam mobil tersebut.

Kekerasan verbal dalam *GTA* merupakan makian dan kata-kata yang digunakan untuk mengintimidasi karakter dalam *video game* tersebut. *GTA* bercerita tentang kerasnya dunia hitam dan makian direpresentasikan sebagai hal yang lumrah di sana. Kata-kata kasar seperti "*fuck*" atau "*shit*" sering sekali diucapkan oleh karakter dalam *Grand Theft Auto* baik protagonis,

karakter pembantu, atau karakter generik. Hal lain yang menarik dari *GTA* adalah kelompok minoritas yaitu masyarakat berkulit hitam, masyarakat hispanis, dan masyarakat Amerika-Italia yang direpresentasikan sebagai kelompok yang banyak berkecimpung di dunia hitam serta memiliki perilaku dan omongan kasar.

Kata-kata kasar khas masyarakat kulit hitam seperti "*nigga*" dan "*motherfucker*" banyak diucapkan oleh karakter seperti Franklin, Lamar, Marquez, dan CJ. Selain itu, karakter dalam *GTA* juga sering melakukan intimidasi verbal untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan. Contoh terbaru adalah interogasi di *GTA V*. Selain melakukan berbagai kekerasan fisik; memukul lutut dengan kunci ingris, menyetrum, menuangkan air ke dalam mulut, Trevor dan Steve, selaku penginterogasi, melakukan banyak intimidasi verbal kepada pria yang mereka interogasi. Salah satunya adalah ancaman akan membunuh pria tersebut dan keluarganya apabila si pria tidak mau bekerja sama.

Selain berbagai tindak kekerasan yang bisa dilakukan oleh pemain, kriminalitas dalam *GTA* direpresentasikan melalui berbagai misi yang harus dijalankan pemain untuk menyelesaikan permainan. Misi dalam *GTA* sebagian besar berupa pencurian, perampokan, dan pembunuhan berencana. Misi-misi tersebut direncanakan secara matang dan dieksekusi dengan tertata. Selain itu, karakter juga seringkali dipaksa untuk bekerjasama dengan agen pemerintah yang korup untuk menjalankan misi yang patut dipertanyakan motif dan metodenya.

Hal lain yang cukup menarik untuk diperhatikan adalah rendahnya konsekuensi atas tindak kekerasan dan kriminal yang dilakukan oleh protagonis *GTA*. Dalam *video game sandbox* ciptaan *Rockstar Games* lainnya yaitu *Red Dead Redemption*, ada yang dinamakan *honor system* di mana masyarakat akan bereaksi terhadap John Marston, sang protagonis sesuai dengan level *honor* yang

dimilikinya.

Semakin banyak perbuatan baik dan heroik yang dilakukan Marston, akan semakin tinggi *honor* yang dimilikinya. Sebaliknya, semakin banyak pemain menggunakan Marston untuk melakukan tindakan kriminal dan tercela akan semakin rendah pula *honor* Marston. Masyarakat dan penegak hukum akan bereaksi baik terhadap John Marston jika dia memiliki *honor* yang tinggi; pemilik toko akan memberi potongan harga terhadap barang yang dibeli Marston, dan penegak hukum akan memberi imbalan lebih kepada Marston. Sebaliknya bandit dan orang-orang tidak terhormat tidak akan menyukai Marston; mereka akan menghina-hina Marston dan bahkan mengajaknya beradu tembak. Apabila Marston memiliki *honor* yang rendah, masyarakat dan penegak hukum akan memperlakukannya dengan buruk, namun dia akan disukai oleh para bandit.

Dalam *GTA*, pemain tidak akan dikenai konsekuensi semi permanen atas perbuatan yang dilakukannya. Selain diburu oleh pihak berwajib dengan intensitas sesuai *wanted level* pemain yang direpresentasikan melalui bintang (semakin tinggi bintang, pemain semakin diinginkan oleh pihak berwajib), tidak ada "hukuman" lain bagi pemain. Apabila pemain berhasil melarikan diri dari kejaran pihak berwajib, dia tidak akan menjadi buronan dan masyarakat di dalam *GTA* tidak akan mengingat perbuatannya. Sehingga, ia bisa segera mengulangi tindak kriminal yang tadi dilakukannya. Berbeda dengan *Assassin's Creed* yang tidak memungkinkan pemain untuk membunuh *non playable character (NPC)* selain tentara lawan dan para *Templar* atau *inFamous* dan *Red Dead Redemption* yang memberikan konsekuensi negatif atas tindak kekerasan serta perbuatan kriminal terhadap *NPC* yang bukan merupakan lawan melalui *karmic system* dan *honor system*, *GTA* memberi kebebasan kepada pemain untuk bertindak sesukanya dengan konsekuensi yang relatif ringan. Ini

merupakan indikasi kuat akan kriminalitas sebagai tema besar *Grand Theft Auto*.

### **AMBIVALENSI TEMUAN PENELITIAN AUDIENS DAN KONTEN KEKERASAN DALAM VIDEO GAME**

Walaupun secara normatif masyarakat cenderung menyetujui premis bahwasanya kekerasan dalam *video game* selalu menyebabkan kekerasan di dunia nyata, terjadi ambivalensi terhadap temuan dari penelitian-penelitian akan efek kekerasan dalam *video game* kepada masyarakat. Beberapa peneliti telah menyimpulkan bahwa bermain *video game* yang sarat akan konten kekerasan dapat memancing meningkatnya keagresivan pemain, namun peneliti lain telah gagal menemukan bukti akan hubungan tersebut (Gunter, 2005). Tidak sedikit literatur yang menyimpulkan bahwa ada bukti konkret akan sebuah hubungan sebab akibat antara bermain *video game* dan keagresifan (Anderson, Buckley, Gentile, 2007) sementara publikasi lainnya berargumen bahwa penelitian-penelitian yang ada banyak memiliki masalah metodologis yang mengakibatkan tidak bisa ditariknya sebuah kesimpulan yang jelas (Goldstein, 2005).

Jeffrey Goldstein berpendapat bahwa penelitian terhadap resepsi audiens terhadap *video game* penuh konten kekerasan yang dilakukan di laboratorium dari awal merupakan metode penelitian yang keliru. Bermain adalah kegiatan bersifat sukarela yang diatur oleh diri sendiri (Rigby & Ryan, 2011). Dengan kata lain, bermain adalah sebuah pengalaman yang mungkin tidak bisa ditangkap oleh sebuah penelitian di laboratorium.

Dalam penelitian *video game* yang telah dilakukan selama ini, durasi permainan terlalu sebentar untuk dapat mereplikasikan sebuah pengalaman bermain. Ketika pemain diperintahkan untuk bermain sebuah *video game* penuh kekerasan selama sepuluh atau lima belas menit, itu tidak bisa disebut "bermain".

Selain itu, penelitian akan *video game* yang dilakukan di laboratorium tidak mengenal fakta bahwa pemain seharusnya bermain sesuka mereka dan bebas untuk berhenti kapan saja. Pemain memasuki sebuah dunia imajinasi dengan kerangka pemikiran yang mengasyikkan, sesuatu yang tidak ada sepenuhnya dalam studi laboratorium mengenai *video game* yang penuh kekerasan. Salah satu kenikmatan bermain adalah suspensi akan realitas. Eksperimen di laboratorium tidak bisa memberitahu kita apa saja efek bermain *video game* karena minimnya suspensi akan realitas (Goldstein, 2005).

### **ANALISIS RESEPSI DAN AUDIENS AKTIF**

Ada enam syarat analisis resepsi dalam penelitian audiens. Pertama) teks media harus dipahami dari sudut pandang audiens yang mengkonstruksi makna dan kenikmatan dari teks sebuah media, dan hal ini tidak pernah bersifat pasti atau bisa ditebak. Kedua) proses penggunaan media dalam konteks tertentu merupakan objek inti dalam penelitian. Ketiga) penggunaan media biasanya bersifat spesifik terhadap situasi tertentu dan berorientasi pada tugas sosial yang berkembang di luar partisipasi dalam khalayak penafsir. Keempat) audiens genre media tertentu sering terdiri atas khalayak penafsir yang berbeda yang memiliki bentuk wacana dan kerangka berpikir serupa dalam menelaah pesan teks media. Kelima) audiens tidak pernah pasif, anggotanya pun tidak setara, karena beberapa lebih aktif dan berpengalaman dari yang lain. Keenam) metode haruslah kualitatif dan mendalam; seringkali bersifat etnografis. Memperhatikan konten, tindakan resepsi, dan konteks (McQuail, 2005).

Pengertian audiens secara umum dalam konteks ilmu komunikasi adalah seseorang yang menerima pesan dari media. Istilah "audiens" sendiri pada awalnya merupakan kata jamak bagi istilah "receiver" (penerima) pada model sederhana proses komunikasi massa yang

pertama kali diperkenalkan oleh para perintis penelitian media. Ini merupakan istilah yang dipahami oleh praktisi dan pencetus teori media serta dikenali oleh pengguna media sebagai sebuah deskripsi yang tidak bersifat ambigu akan diri mereka (McQuail, 2005). Audiens sudah ada sejak jaman Romawi Kuno di mana mereka berkumpul pada di suatu tempat untuk menyaksikan, merencanakan, dan/atau berpartisipasi pada suatu acara. McQuail (2005) menambahkan Audiens merupakan produk konteks sosial (yang berujung pada saling berbagi minat kebudayaan, pengertian, dan kebutuhan informasi) dan respon terhadap pola tertentu dari sebuah media.

Gagasan mengenai audiens aktif yang tidak bisa diprediksi dan memiliki pemaknaan yang begitu pribadi akan sebuah pesan dari teks media muncul seiring dengan semakin kritisnya khalayak dalam mencerna pesan-pesan dalam teks media (Croteau dan Hoynes, 2003). Selama bertahun-tahun, berbagai penelitian akan media memandang media massa tidak lebih dari sebuah alat untuk menyampaikan ide sekelompok dominan di dalam masyarakat kepada masyarakat yang lebih luas (Croteau dan Hoynes, 2003). Dalam pandangan ini, masyarakat seringkali terindoktrinasi secara begitu menyeluruh oleh media massa sampai-sampai mereka tidak menyadarinya (Croteau dan Hoynes, 2003).

Gagasan ini muncul dalam oposisi terhadap pandangan akan adanya sebuah dominasi ideologi dengan cakupan yang begitu luas (Croteau dan Hoynes, 2003). Pendukung teori audiens aktif berpendapat bahwa media tidak bisa secara langsung memberi tahu masyarakat mengenai bagaimana mereka harus berpikir atau bertindak, bahkan ketika ada sebuah media yang dijalankan oleh pemerintah yang mencoba melakukannya (Croteau dan Hoynes, 2003). Ini karena masyarakat tidak sebodoh, semudah-percaya, atau semudah didominasi seperti dalam pendapat perspektif indoktrinasi media (Croteau dan

Hoynes, 2003).

Lantas di manakah posisi pemain sebagai "audiens" *video game*? Sebagai media interaktif, *video game* membutuhkan partisipasi aktif dari pemain agar dapat menerima pesan. Berbeda dengan media konvensional di mana respon balik audiens terhadap teks berlangsung secara bertahap, atau bahkan tidak terjadi, respon antara pemain dan sebuah *video game* yang dimainkannya terjadi secara langsung. Dalam konteksnya sebagai audiens aktif, pemain dapat menitikberatkan fokusnya terhadap elemen yang sesuai terhadap apa yang menjadi minatnya. Elemen tersebut bisa berupa genre, *gameplay*, karakter, latar, dan lain sebagainya. Ini bersifat paralel dengan audiens aktif secara umum yang menitikberatkan fokusnya pada elemen tertentu dari sebuah teks media konvensional.

Ina Bertrand dan Peter Hughes (2005) mengaitkan gagasan audiens aktif dengan analisis resepsi. Menurut Bertrand dan Hughes analisis resepsi merupakan salah satu bentuk dari *reader-response studies* yang menempatkan audiens sebagai khalayak aktif. Studi ini menitikberatkan bahwa audiens bukan hanya sebagai objek penelitian namun juga sebagai pemain aktif dalam mengkonstruksi makna berdasarkan kondisi sosial budaya mereka. Berbeda dengan analisis retorik dan studi efek yang memandang audiens hanya semata-mata bertindak berdasarkan teks, *reader-response studies* memandang audiens bertindak berdasarkan teks setelah mengkonstruksinya secara aktif dalam proses pembacaan pesan. *Reader-response studies* secara teoritis memungkinkan kita untuk mempelajari proses pengkonstruksian makna dari sudut pandang audiens sebagaimana kita mempelajari proses pengkonstruksian makna dari sudut pandang teks.

Ini yang mengakibatkan pemaknaan audiens tidak bisa diprediksi. Dalam analisis resepsi, makna akan pesan dari media tidak bersifat mutlak; mereka dikonstruksi oleh audiens.



Pengkonstruksian pesan berasal dari kedekatan antara audiens dan teks dari media, umumnya melalui proses interaksi dan interpretasi secara rutin. Ini merupakan bagian dari proses di mana pesan media memiliki arti bagi audiens aktif; di mana audiens aktif mendapatkan kenikmatan, kenyamanan, kegembiraan, serta berbagai rangsangan emosional dan intelektual lainnya. Kegiatan interpretasi ini sangatlah penting karena interpretasi berada dalam proses resepsi oleh audiens aktif di mana mereka memaknai pesan.

Terkadang, hasil dari interpretasi audiens akan mirip dengan pesan yang ingin disampaikan oleh produsen (Croteau & Hoynes, 2003). Ini bisa disebabkan oleh kelihaihan produsen dalam mengemas teks, karena produsen dan audiens memiliki pola interpretasi yang sama, atau karena keberuntungan (Croteau & Hoynes, 2003). Tidak ada jaminan produsen akan berhasil menyampaikan pesannya sesuai dengan yang ia inginkan (Croteau & Hoynes, 2003). Bisa jadi karena audiens tidak bisa menangkap pesan yang tersirat di dalam teks, audiens memiliki pola interpretasi yang berbeda dengan produsen, atau audiens memfokuskan perhatiannya kepada komponen teks yang berbeda dengan yang diinginkan oleh produsen (Croteau & Hoynes, 2003).

Stuart Hall (1980) merumuskan apa yang disebut sebagai *encoding* dan *decoding* serta tiga posisi dalam menafsirkan pesan teks media. *Encoding* adalah proses pengiriman pesan teks dari produsen ke audiens, sedangkan *decoding* proses penerjemahan pesan oleh audiens. Dalam menafsirkan teks media, ada tiga posisi audiens. Yang pertama adalah posisi dominan/hegemonis. Pada posisi ini, audiens menafsirkan pesan sesuai dengan bagaimana pesan tersebut dikirim. Audiens terletak pada sudut pandang dominan serta memahami dan menafsirkan pesan teks sesuai dengan yang dimaksudkan oleh produsen. Ini terjadi karena produsen pesan dan audiens memiliki pola interpretasi yang serupa.

Posisi berikutnya adalah posisi yang dinegosiasikan (*negotiated position*). Dalam posisi ini, audiens secara garis besar menerima pesan yang dominan dari sebuah teks media namun secara bersamaan melakukan modifikasi terhadap pesan tersebut sesuai dengan minat dan pengalaman mereka. Terakhir adalah posisi oposisional (*oppositional position*). Pada posisi ini audiens mengerti apa yang diinginkan oleh produsen pesan, namun karena latar belakang yang berbeda, setiap audiens memiliki penafsiran pesan yang berbeda-beda pula. Seringkali pada posisi ini audiens menolak pesan dominan dari produsen.

## METODE PENELITIAN

Pengumpulan data dalam penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan teknik observasi-partisipan sebagai metode primer dan wawancara sebagai metode sekunder. Observasi-partisipan adalah sebuah metode pengumpulan data yang bersifat semi etnografis di mana peneliti mengamati secara langsung interaksi subjek penelitian terhadap objek penelitian.

Dengan cara ini peneliti terlibat langsung atau berpartisipasi dalam fenomena. Cara ini menurut disebut juga sebagai metode bermain bersama pemain (*playing with players*) dan dapat mengumpulkan data tentang ekspresi diri (pendekatan, motivasi, pengetahuan, keahlian dan gagasan) dari subyek penelitian baik dalam konteks bermain maupun dalam kehidupan sosial antar sesama pemain *game*. Peneliti akan mengamati subjek penelitian bermain *GTA* untuk melihat bagaimana interaksi mereka dengan serial *video game* tersebut dan berada di posisi manakah mereka. Pengamatan juga akan dilakukan pada saat subjek tidak sedang memainkan *GTA* untuk mengetahui efek *GTA* terhadap subjek penelitian.

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis wawancara terbuka dan terstruktur. Heru Irianto dan Burhan Bungin (2003)

mendefinisikan wawancara terbuka dan wawancara terstruktur. Wawancara terbuka dilakukan dengan subyek menyadari dan tahu tujuan dari wawancara dan Wawancara terstruktur adalah wawancara dimana pewawancara menerapkan sendiri masalah dan pertanyaan yang akan diajukan.

Setelah data terkumpul, akan dilakukan analisis dengan memperhatikan empat hal. Pertama adalah saat subjek bermain. Karakteristik dan tendensi apa saja yang ditunjukkan oleh subjek ketika sedang bermain *GTA*. Peneliti akan mengkategorikan kelima subjek berdasarkan posisi penafsiran pesan suatu teks yang dicetuskan oleh Stuart Hall (1980). Apakah subjek berada pada posisi dominan hegemonis, pada posisi yang dinegosiasikan, atau pada posisi oposisional. Berikutnya peneliti akan memperhatikan pemaknaan subjek terhadap teks yang diaksesnya. Bagaimana para subjek penelitian memaknai pesan kekerasan dan kriminalitas, jalan cerita, karakter yang ada, audiovisual, dan aspek-aspek lainnya yang ada pada serial *Grand Theft Auto*. Terakhir adalah melihat bagaimana para subjek mereproduksi pesan yang mereka terima dari *GTA* terhadap teks yang sama dan/atau teks yang berbeda. Teks yang sama dapat dilihat dari preferensi bermain subjek sedangkan teks yang berbeda adalah penggunaan media lain dalam mereproduksi teks *GTA*.

## PROSES PENELITIAN

Subjek penelitian berjumlah lima orang yang dipilih karena kedekatannya dengan serial *GTA*. Dari kelima subjek tersebut, satu orang masih duduk di bangku sekolah menengah pertama, dan empat lainnya merupakan karyawan di berbagai perusahaan swasta. Tiga di antaranya merupakan anggota klan dalam *Grand Theft Auto Online*, sedangkan dua sisanya hanya bermain *GTA* secara *offline*.

Penelitian terhadap kelima subjek berlangsung dari tanggal 23 Maret 2014 hingga 4 Mei 2014. *Video game* yang digunakan sebagai objek pada penelitian ini

adalah *Grand Theft Auto V*; entri terbaru dari serial *GTA*. *GTA V* dipilih atas permintaan kelima subjek penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah wawancara dan observasi-partisipan. Total terdapat 14 sesi penelitian dengan pembagian sebagai berikut:

- terhadap Subjek A dilakukan empat sesi observasi-partisipan, dan satu sesi wawancara;
- terhadap Subjek B dilakukan satu sesi observasi-partisipan, dan satu sesi wawancara;
- terhadap Subjek C dilakukan satu sesi wawancara dan satu sesi observasi-partisipan;
- terhadap Subjek D dilakukan satu sesi wawancara dan satu sesi observasi-partisipan;
- terhadap Subjek E dilakukan satu sesi wawancara dan satu sesi observasi-partisipan.

Penelitian observasi-partisipan secara keseluruhan memiliki durasi waktu antara 135 hingga 420 menit per sesi. Jumlah sesi dan durasi penelitian observasi-partisipan yang berbeda-beda ini dikarenakan peneliti sebisa mungkin tidak membatasi berapa kali dan seberapa lama pemain harus memainkan serial *GTA*. Ini bertujuan untuk menghilangkan suasana bahwa pemain merupakan kelinci percobaan. Resepsi pemain akan sebuah pesan dari teks sebuah *video game* tidak akan tertangkap secara sempurna apabila pemain tidak bermain secara sukarela, diatur oleh diri sendiri, dengan durasi semaunya (Goldstein, 2005).

Posisi subjek A dalam memaknai pesan kekerasan dan kriminalitas pada serial *GTA* berada pada posisi negosiasi. Subjek A menyukai serial *GTA*, namun menunjukkan kesukaan yang bersifat parsial terhadap kedua pesan dominan serial *Grand Theft Auto*. Kekerasan dan kriminalitas yang Subjek A sukai di *GTA V* selama sesi penelitian berhubungan dengan otomotif seperti berkendara secara ugal-ugalan, menabrak pejalan kaki atau pengendara sepeda motor, membajak dan

mencuri mobil, serta menembak dari dalam mobil. Subjek A tidak begitu tertarik melakukan tindak kekerasan dan kriminal virtual seperti membunuh para *npc* dengan senjata api atau merampok. Selain itu, Subjek A menunjukkan sedikit keinginan untuk mengeksplorasi dunia virtual *GTA V* dan lebih memfokuskan permainannya ke misi utama.

Temuan lain yang cukup menarik adalah Subjek A selalu melakukan jeda untuk beribadah apabila waktunya tiba di tengah penelitian. Ini tidak terjadi pada subjek penelitian Subjek B dan Subjek E yang tetap melanjutkan permainan ketika sesi penelitian memasuki waktu ibadah. Di tengah bermain, Subjek A lebih dari meluangkan waktunya untuk melakukan kegiatan lain seperti makan, minum, atau jeda sesaat. Subjek A yang masih duduk di bangku sekolah juga tidak mau bermain hingga larut malam karena akan mengganggu waktu belajarnya. Hal ini bisa dilihat sebagai antitesis dari kekhawatiran bahwa *video game* mengakibatkan kecanduan dan ketidakmampuan untuk berhenti.

Tidak dapat diindahkan adalah latar belakang keluarga Subjek A dan bagaimana relasi mereka terhadap hobi bermain *video game*-nya. Keluarga Subjek A selalu mengingatkan dirinya agar tidak meninggalkan sholat dan lebih memperhatikan bagaimana dia bermain *video game* ketimbang keluarga dari keempat subjek lainnya. Hal ini besar kemungkinan disebabkan oleh Subjek A yang, ketika penelitian berlangsung, baru berusia 15 tahun dan secara positif belum cukup untuk memainkan banyak *video game*. Sedangkan keempat subjek lainnya yang telah berusia di kisaran 25 tahun. Pemain dengan rentang usia tersebut telah diizinkan untuk memainkan *video game* apapun karena secara normatif dan oleh undang-undang dikategorikan sebagai orang dewasa yang telah memiliki tanggung jawab pun hak serta kewajiban yang berbeda dengan Subjek A penuh sehingga pengawasan dan kontrol dari

keluarga tidak lagi diwajibkan

Subjek A memandang *GTA*, terutama *GTA V*, sebagai sebuah simulasi kehidupan yang komprehensif. Menurutnya pada serial *GTA* dia bisa menjelajahi dunia virtual secara bebas dan melakukan berbagai aktivitas serta bebas menentukan apakah dia ingin menjalankan misi. Bahkan mungkin saja Subjek A tetap bisa menikmati bermain *GTA* semata-mata dari aspek simulasi kehidupannya dan tidak memainkan misi sama sekali.

Misi pun menjadi hal yang memuaskan setelah dijalankan karena berbagai hadiah yang ia beri. Mulai dari uang hingga berbagai fasilitas. Subjek A menambahkan bahwa apabila seseorang ingin menikmati potensi penuh dari *GTA*, ia harus menyelesaikan semua misi baik yang wajib maupun sampingan. Tingkat kedetailan *GTA*, terutama *GTA V*, dalam merepresentasikan dunia nyata dirasa oleh Subjek A sebagai hal yang luar biasa. Mulai dari mobil-mobil, gedung-gedung, area luar kota, hingga wilayah perairan dan udara dapat dieksplorasi dan semuanya memberi keasyikan tersendiri dalam bermain.

Bagi Subjek A, *GTA* hanyalah sebuah *video game* yang berguna untuk menghilangkan kejenuhan dan menambah pengalaman serta wawasan virtual. Pesan kekerasan dan kriminalitas dalam serial *GTA* tidak mempengaruhi kehidupan sehari-harinya; mereka untuk dinikmati namun tidak untuk ditiru Sederhana saja, Subjek A tidak mau berurusan dengan pihak berwajib setelah ia memukuli seseorang dan membajak mobil mereka.

Subjek B memiliki resepsi yang berbeda. Dalam memaknai kekerasan dan kriminalitas dalam serial *GTA* berada pada posisi dominan/hegemonis. Selain kerap melakukan tindak pembunuhan secara acak dan dengan motif iseng, ia juga kerap bereksperimen dengan aspek tersebut. Indikator berikutnya adalah bagaimana ia bermain serial *GTA*. Keempat subjek lain memfokuskan permainan mereka pada satu atau dua aspek saja, namun Subjek B memiliki fokus yang menyeluruh. Mulai

dari hal-hal yang tidak berbahaya seperti modifikasi kendaraan bermotor hingga pencurian pesawat tempur ia lakukan semua. Indikator lain adalah preferensi bermain. Selain serial *GTA*, Subjek B merupakan penggemar berat serial *Call of Duty* yang juga sarat akan konten kekerasan.

Pendapat Subjek B mengenai serial *GTA* juga mencerminkan posisi pemaknaannya. Baginya serial *GTA* sebagai serial *video game* terbaik sepanjang masa. Segala aspek yang ada di dalamnya mampu membuat Subjek B memainkannya dalam waktu yang sangat lama. Subjek B menambahkan bahwa *GTA* merupakan contoh terbaik *video game* jaman sekarang; memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk menciptakan sebuah realisme dalam *video game* yang begitu tinggi. Pengalaman virtual bermain *GTA* tidak bisa disamakan dengan *video game* lainnya bahkan ketika mereka berada pada genre yang sama. Subjek B menambahkan bahwa seandainya dia hanya memiliki uang untuk membeli satu *video game* per tahun, tidak akan ada satu entri *GTA* pun yang ia lewatkan.

Meskipun mengaku memiliki pribadi yang cukup agresif dan sangat menyukai pesan kekerasan dan kriminalitas dalam serial *GTA*, Subjek B menganggapnya hanya sebagai sebuah *video game* dan sarana hiburan utama serta tidak untuk dipraktikkan di dunia nyata. Bahkan ketika ada dorongan untuk itu. Subjek B menambahkan bahwa dirinya bisa membedakan antara fantasi dan kenyataan serta mana yang seharusnya dan mana yang tidak.

Penelitian observasi-partisipan terhadap Subjek C dirasa oleh peneliti lebih mudah karena ia bersifat terbuka dan ekspresif selama bermain. Beda dengan Subjek A yang sangat pemalu serta pendiam dan baru bersifat terbuka pada peneliti di sesi-sesi lanjutan. Dalam bermain, Subjek C kerap memberikan respon verbal seperti tertawa, memberi komentar, dan melontarkan makian sambil tertawa. Bahkan pada situasi yang kurang

menguntungkan Subjek C tetap tidak menunjukkan karakteristik negatif seperti raut muka cemberut, mengeluh, menggerutu, atau memaki karena kesal.

Dalam memaknai pesan kekerasan dan kriminalitas dalam teks *GTA*, Subjek C berada pada posisi dominan-hegemonis. Ia sangat suka membunuh *non-playable character* dengan senjata api, bahan peledak dan kendaraan bermotor. Ia sering melakukan tindak pembunuhan tersebut secara acak dan dengan berbagai cara unik; seperti menempelkan *sticky bomb* ke mobil, mengendarai mobil tersebut ke antrean lampu merah, keluar dari mobil, kemudian meledakkannya.

Bagi Subjek C, serial *GTA* merupakan *the ultimate sandbox game*; sebuah pelopor yang kerap ditiru namun tidak pernah berhasil disamai. Aspek *free roam*-nya saja sudah menjadikan serial *video game* tersebut begitu menari bagi Subjek C yang mengaku mampu menghabiskan banyak waktu untuk menjelajahi dunia virtual *GTA* dengan kendaraan-kendaraan yang berbeda melalui jalur darat, perairan, dan udara. Ia menobatkan serial *GTA* sebagai *video game* yang paling mendekati realistik saat ini

Serial *GTA* telah lama menjadi sarana untuk melampiaskan emosi negatif, menyalurkan kreatifitas, dan mencari pengalaman virtual bagi Subjek C yang sudah memainkan serial *video game sandbox* ini sejak entri pertamanya. Hanya saja meskipun sangat menikmati tindak kekerasan dan kriminalitas pada serial *GTA*, Subjek C tidak cukup bodoh untuk mempraktekkannya di kehidupan sehari-hari meskipun ia sebenarnya ingin saja seandainya tidak ada konsekwensi. Bagi Subjek C serial *GTA* hanyalah sebuah hiburan virtual dan apa yang ia alami di sana, ia tinggal di sana.

Subjek C menggarisbawahi bahwa apabila memukuli orang di dunia nyata akibat terpengaruh pesan kekerasan dan kriminalitas di dalam *GTA*, itu sama bodohnya dengan seseorang yang menembaki seseorang setelah menonton

film tentang gengster atau menebas seseorang dengan pedang setelah membaca komik tentang samurai; konten media fiktif hiburan hanya untuk dinikmati, tidak untuk dipraktikkan. Terakhir, Subjek C menghimbau agar para orangtua lebih menaruh perhatian kepada *video game* yang dimainkan oleh anaknya. Sebisa mungkin anak-anak yang belum cukup umur tidak memainkan *video game* penuh konten kekerasan dan kriminalitas seperti serial *GTA*. Karena kemampuan membedakan mana yang benar mana yang tidak belum terbentuk secara sempurna, dan besar kemungkinan hal buruk yang berhubungan dengan *video game* dimulai dari situ.

Subjek D bersifat lebih abu-abu. Selama penelitian observasi-partisipan, Subjek D sering memberi respon seperti tertawa, mengomentari hal-hal yang ia alami, dan beberapa kali marah saat mengalami kesusahan dalam menyelesaikan misi; terutama pada misi di mana Michael diharuskan menembak mesin pesawat menggunakan senapan berkekuatan tinggi. Subjek D yang gagal hingga belasan kali melontarkan kalimat "anjiiiiir! Susah banget!", "ini gue harus gimana sih!?", dan "fak! Fak! Faaaaaakk!!" ditambah dengan ekspresi wajah yang menunjukkan bahwa ia benar-benar frustrasi. Setelah ia berhasil menembak jatuh pesawat tersebut, ia berteriak "yes!! Mampus! Mampus lo!" dengan ekspresi wajah lega bercampur tegang. Karena ia masih harus menyelesaikan bagian selanjutnya dari misi tersebut dan apabila ia gagal, ia akan mengulangi misi tersebut dari awal. Demikian pula saat memainkan *GTA Online*, Subjek D tertawa sambil tersenyum ketika ia berhasil membunuh, namun menggerutu sembari menunjukkan ekspresi frustrasi ketika gagal.

Posisi Subjek D dalam mereposisi serial *GTA* berada pada posisi dominan/hegemoni. Seperti subjek penelitian B dan C, Subjek D menikmati membunuh *npc*, berkendara secara ugal-ugalan, dan mengamuk secara destruktif. Ia

bisa melakukan hal tersebut dalam waktu yang lama dan dengan cara yang bermacam-macam. Indikator lainnya adalah kesukaan Subjek D menjalankan misi-misi utama saat bermain *GTA V* yang hampir semuanya sarat konten kekerasan dan kriminalitas. Preferensi bermain *video game* Subjek D juga memosisikan dirinya di posisi dominan/hegemoni. Selain *GTA*, Subjek D menyukai *video game* aksi yang sarat konten kekerasan seperti serial *Call of Duty*, *Battlefield*, dan *video game sandbox* lainnya seperti *Red Dead Redemption* dan serial *Saints Row*.

Subjek D sangat menyukai kebebasan bermain yang ditawarkan oleh *GTA*. Menurutnya, intimasi pengalaman virtual pada *GTA* sangat luar biasa. Ini menurutnya tidak lepas dari fitur *open-world* pada *GTA*. Subjek D bisa mengganti pakaian karakter yang dimainkannya, merubah gaya rambut, membeli kendaraan, makan di restoran, berkencan, berinvestasi, membeli aset, dan terakhir namun tidak kalah penting mengeksplorasi dunia virtual serial *GTA*. Banyaknya kegiatan yang diberikan oleh serial *GTA* kepada Subjek D memberi semua protagonis serial *GTA* kepada dirinya. Tidak hanya mengendalikan aspek aksi, Gunter juga mengendalikan hal-hal sampingan yang mencerminkan preferensinya di dunia nyata.

Selain kebut-kebutan, *Grand Theft Auto* tidak memberi dampak apa-apa kepada Subjek D. Serial *GTA* merupakan *video game* yang mengasyikkan; salah satu *video game* terbaik yang pernah Subjek D mainkan, namun ia tahu bahwa semua pesan kekerasan dan kriminalitas dalam serial tersebut serta kebebasan untuk mengaksesnya hanyalah bagian dari sebuah *video game* yang tidak semestinya dibawa-bawa ke dunia nyata. Subjek D juga menghimbau agar pemain mengetahui segmentasi usia serial *Grand Theft Auto* dan bermain sesuai dengannya.

Respon verbal dan non verbal yang diberikan Subjek E kepada teks *GTA V* hampir serupa dengan Subjek A: tenang.

Meskipun berada dalam situasi yang cukup genting seperti saat menyerbu *Fort Zancudo*, Subjek E tidak menunjukkan respon negatif seperti menggerutu, cemberut, atau melakukan tindak agresif terhadap benda mati di sekitarnya. Namun dalam sesi wawancara, Subjek E mengakui bahwa dirinya kerap melontarkan makian ketika dirinya berada pada posisi yang kurang menguntungkan. Ini terutama terjadi ketika ia bermain *GTA Online*. Subjek E juga berkata bahwa dirinya kerap memukul kasur atau meremas kertas yang ada di sekitarnya saat ia sedang kalah, meskipun dalam sesi penelitian observasi-partisipan Subjek E tidak menunjukkan bentuk respon semacam itu

Subjek E berada pada posisi yang dinegosiasikan dalam mereposisi pesan kekerasan dan kriminalitas, yang merupakan pesan dominan dalam serial *Grand Theft Auto*. Subjek E menyukai berbagai konten dalam *GTA* yang berhubungan dengan kekerasan dan kriminalitas. Ia gemar mencuri kendaraan bermotor, merampok, membunuh *non-playable character*, dan lain sebagainya. Namun baginya kedua pesan tersebut bukanlah faktor pendorong utama dirinya memainkan serial *GTA*. Subjek E lebih menitikberatkan minatnya pada narasi serial *GTA* yang kompleks dan realistis, elemen permainan yang bermutu tinggi, dan kebebasan dalam bermain.

Subjek E menambahkan bahwa pesan kekerasan dan kriminalitas dalam serial *GTA* tidak lepas dari tema serial tersebut yang bercerita mengenai dunia hitam. Subjek E, menjadikan *the Last of Us*, *video game* aksi lainnya yang baru saja ia mainkan sebagai contoh lain. Seperti *GTA V*, Kekerasan dalam *the Last of Us* bagi Subjek E merupakan bagian tak terpisahkan dari representasi akan kehidupan dunia pasca bencana besar yang kejam dan tanpa ampun. Indikator lain akan letak Subjek E pada posisi negosiasi adalah preferensi bermain *video game*. Subjek E lebih sering memainkan *video game* bertema fantasi dengan konten kekerasan yang tidak sarat

seperti serial *Kingdom Hearts* dan *video game* olahraga seperti serial *NBA 2K* ketimbang serial *GTA* atau *Call of Duty*.

Menurut Subjek E, serial *GTA* merupakan sebuah serial *video game* yang revolusioner. Bahkan pada era *GTA* hingga *GTA 2* dimana elemen *open-world* belum terdapat di dalamnya, elemen permainan, tema besar, dan presentasi *video game* tersebut secara holistik sudah teraa segar bagi Subjek E. Pandangan Subjek E terhadap *GTA III* sebagai salah satu *video game* terpenting sepanjang masa serupa dengan pandangan berbagai kritikus serta pemain; ia mempopulerkan suatu elemen permainan yaitu *open-world* yang akan ditiru, dimodifikasi, dan terus dikembangkan hingga saat ini. Di era kebangkitan konsol *video game* generasi kedelapan, *GTA V* akan selamanya diingat sebagai peninggalan terbaik dari generasi ketujuh yang menjadi standar akan bagaimana sebuah *video game sandbox* seharusnya diciptakan sampai pada saatnya entri terbaru serial *GTA* untuk saat ini tersebut dilampaui oleh *video game sandbox* lainnya. Sebagai tambahan, enam bulan setelah penelitian ini berlangsung, *GTA V* dirilis ulang untuk *PS4* dan *Xbox One* dengan penerimaan yang sangat positif; sama dengan yang terjadi pada *GTA V* versi generasi ketujuh.

Pesan kekerasan dan kriminalitas dalam teks *GTA* merupakan pelepas penat bagi Subjek E dan sebuah sarana hiburan yang menarik bagi Subjek E. *Video game* merupakan hiburan yang efektif karena selain mudah diakses karena tidak harus menggerakkan badan kecuali jemari. Sedikit membahas mengenai efek keterpaparan terhadap pesan kekerasan dalam kesehariannya, Subjek E menganggap tidak ada. Baginya serial *GTA* tidak lebih dari sebuah *video game*, dan segala sesuatu yang ia alami di sana tidak untuk dibawa ke kehidupan sehari-hari.

Selain memaknai, kelima subjek penelitian mereproduksi pesan yang mereka terima dari teks *GTA*. Subjek A menggunakan kode *cheat* untuk mengatasi

kesulitan saat bermain, mencari *walkthrough* di internet, dan melakukan modifikasi terhadap grafis *Grand Theft Auto IV* versi komputer pribadi. Pada teks yang berbeda, Subjek A juga melakukan reproduksi dengan rajin mengunggah hasil modifikasi terhadap mobil yang ia lakukan di *GTA IV* ke akun *Facebook* miliknya dan aktif meladeni pengguna *Facebook* lain yang mengomentari foto-foto unggahannya. Selain itu Damar juga aktif berpartisipasi dalam forum *online* mengenai *Grand Theft Auto*.

Subjek B merupakan contoh terbaik penggunaan *cheat* sebagai bentuk reproduksi pesan. Ia menggunakannya hampir setiap kali berada dalam kesulitan ketika bermain atau untuk mendapatkan elemen yang tidak dimilikinya sebelum menggunakan *cheat*. Subjek B tidak peduli akan pesan implisit dalam komunitas *video game* yang tidak mendukung penggunaan *cheat* dalam bermain. Baginya, selama *video game* tersebut bersifat *offline* dan ia sadar mengerti serta tidak mempermasalahkan konsekuensinya, penggunaan *cheat* sama sekali bukan tabu.

Subjek penelitian C, D, dan E menciptakan ikatan sosial dan menjalin perkumpulan di dunia maya melalui klan dalam *Grand Theft Auto Online*. Mereka bertiga kerap melakukan berbagai aktivitas di dunia *GTA Online* mulai dari berjalan-jalan bebas, merampok, dan menjalankan misi-misi di dalamnya. Mereka kerap menjelajahi situs *YouTube* untuk mencari berbagai video mengenai serial *GTA*. Terutama yang mereka anggap lucu. Subjek E juga melakukan reproduksi merekam berbagai material di entri-entri *GTA* untuk *PS3*, memindahkannya ke komputer, lalu menciptakan *game music video (GMV)* aplikasi penyunting video yang ia miliki. Beberapa *GMV* kemudian ia unggah ke situs *YouTube*. Bentuk reproduksi lain adalah aktivitas mereka dalam *thread GTA* di forum *Kaskus*.

## KESIMPULAN PENELITIAN

Penelitian analisis resepsi kelima

subjek penelitian terhadap serial *video game Grand Theft Auto* memiliki beberapa kesimpulan. Pertama, resepsi audiens terhadap teks memang tidak dapat diprediksi (Croteau & Hoynes, 2003). Kelima subjek penelitian menunjukkan pemaknaan yang memiliki perbedaan antara satu dengan yang lain baik itu respon saat mereka bermain, posisi mereka dalam memaknai pesan kekerasan dan kriminalitas dalam serial *GTA*, komponen teks yang menjadi fokus mereka dalam bermain, dan hubungan antara serial *GTA* dan kehidupan mereka sehari-hari.

Kedua, bermain *Grand Theft Auto* tidak memberi efek psikologis signifikan dalam kehidupan sehari-hari kelima subjek penelitian. Studi mengenai pemain dan *video game* yang sarat akan konten kekerasan telah memberikan hasil yang tidak konsisten. Beberapa peneliti berargumen bahwa konten *video game* penuh dengan kekerasan berpengaruh dengan perilaku agresif pemain (Anderson, Gentile, Buckley, 2007), namun peneliti-peneliti lainnya berpendapat bahwa bukti yang ada tidak cukup untuk menarik suatu kesimpulan (Goldstein, 2005). Kelima subjek menyukai pesan kekerasan dan kriminalitas dalam serial *Grand Theft Auto* meskipun pada tingkatan yang berbeda-beda. Namun kelimanya memandang serial *Grand Theft Auto* hanya sebagai sebuah *video game* dan tahu bahwa sifatnya adalah fantasi yang tidak untuk dibawa dalam keseharian.

Ketiga, pesan kekerasan telah menjadi hal yang biasa dalam *video game*. Kelima subjek penelitian telah lama bersentuhan dengan pesan kekerasan dalam *video game* baik yang bersifat fantasi dengan kadar kekerasan sedikit hingga yang bersifat realistik dengan subjek manusia dan kadar kekerasan tinggi. Tren kekerasan dalam *video game* dimulai pada awal tahun 1990an melalui *Doom* dan *Mortal Kombat*. Penyebabnya sederhana saja, *video game* sarat kekerasan laku di pasaran (Anderson, Gentile, & Buckley, 2007) Pada tahun 2013, *video game* sarat

kekerasan seperti *BioShock Infinite*, *the Last of Us*, dan *Grand Theft Auto V* mendapat resepsi luar biasa dari kritik dan angka penjualan yang kuat. Serial *video game first person shooter* tahunan yaitu *Call of Duty* dan *Battlefield* memiliki banyak sekali kekerasan di dalamnya selalu laris terjual dengan omset pemasukan ratusan juta Dollar setiap tahunnya.

## **KEKERASAN VIDEO GAME DAN MASYARAKAT INDONESIA**

Seiring semakin lumrah ditemukannya pesan kekerasan dalam *video game*, semakin terbiasa pula pemain terhadapnya. Kelima subjek penelitian tidak menganggap kekerasan dalam serial *GTA* sebagai hal yang tabu atau keliru. Selain *GTA V* dan *video game* olahraga, Subjek A memainkan *Thief*, Subjek B memainkan *Call of Duty Ghosts*, Subjek C memainkan *Assassin's Creed IV: Black Flag*, Subjek D memainkan *Battlefield 4*, dan Subjek E memainkan *the Last of Us*.

Kesemua *video game* tersebut memiliki mekanisme permainan yang memungkinkan; bahkan pada beberapa bagian mengharuskan, pemain membunuh *npc* manusia secara eksplisit. Kelima subjek penelitian tidak mengalami konflik batin ketika memainkan *video game-video game* tersebut. Mereka tidak merasa bersalah, tidak merasa tidak semestinya mereka melakukan itu, tidak mengkritik dan lain sebagainya. Bagi mereka kekerasan dalam *video game* merupakan hal yang wajar dan menyenangkan selama tidak dibawa-bawa ke dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai penutup, akan sangat baik apabila masyarakat Indonesia, khususnya para orangtua dan intelektual, memiliki literasi yang lebih mendalam mengenai *video game*. Tidak orang Indonesia yang menganggap masih sepele *video game* atau menggeneralisir *video game* sebagai hiburan untuk anak-anak. Padahal kenyataannya, *video game* memiliki segmen usia yang beragam; mulai dari yang untuk segala usia hingga yang khusus

dewasa.

Akibat dari kurangnya literasi akan *video game* orangtua cenderung tidak mau ambil pusing dan membelikan semua *video game* yang diminta oleh anaknya tanpa memperhatikan apakah anak mereka sudah cukup umur untuk memainkannya atau belum. Manfaat lain dari literasi media terhadap para orangtua adalah kesadaran untuk membimbing dan mengawasi anak-anak yang akan menimbulkan iklim bermain *video game* sehat.

Pihak yang paling bertanggung jawab dalam memberikan literasi *video game* kepada masyarakat adalah para akademisi. Sayangnya, meskipun sudah masuk ke Indonesia sejak dekade 1970-an, *video game* tidak mendapat perhatian sebesar media konvensional dan, bahkan, media interaktif yang tercipta setelahnya seperti ponsel pintar atau media sosial dari akademisi. Khususnya dalam ruang lingkup Universitas Gadjah Mada. Hal ini sangat disayangkan karena terdapat berbagai lapisan dan paradigma kajian *video game* yang tentu akan menambah wawasan serta mampu berguna bagi masyarakat. Demikian tulisan ini juga diharapkan mampu menambah wawasan dan memberi manfaat bagi pembacanya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anderson, Craig A., Douglas A. Gentile, dan Katherine E. Buckley. 2007. *Violent Video Games Effects on Children and Adolescents: Theory Research and Public Policy*. New York: Oxford University Press.
- Bertrand, Ina dan Peter Hughes. 2005. *Media Research Methods: Audiences, Institutions, Texts*. New York: Palgrave MacMillan.
- Bungin, Burhan, dan Heru Irianto. 2003. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Aktualisasi Metodologis Ke Arah Ragam Varian Kontemporer*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Calvert, Sandra L. 2005. "Cognitive Effects of Video Games". Hal. 125-132 dalam *Handbook of Computer*



- Game Studies*, disunting oleh: Joost Raessens dan Jefferey Goldstein. Cambridge: The MIT Press.
- Croteau, David dan William Hoynes. 2003. *Media Society* (3rd Ed). California: Pine Forge Press.
- Ederly, David dan Ethan Mollick. 2009. *Changing the Game*. New Jersey: FT Press.
- Goldstein, Jeffery. 2005. "Violent Video Games". Hal. 341-358 dalam *Handbook of Computer Game Studies*, disunting oleh: Joost Raessens dan Jefferey Goldstein. Cambridge: The MIT Press.
- Gunter, Barrie. 2005. "Psychological Effects of Video Games". Hal. 145-160 dalam *Handbook of Computer Game Studies*, disunting oleh: Joost Raessens dan Jefferey Goldstein. Cambridge: The MIT Press.
- Hall, Stuart. 1980. "Encoding/Decoding". Hal. 117-127 dalam *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies 1972-79*, disunting oleh Stuart Hall, Dorothy Hobson, Andrew Lowe, dan Paul Willis.
- Kain, Erik. 2013. <http://www.forbes.com/sites/erikkain/2013/09/20/grand-theft-auto-v-crosses-1b-in-sales-biggest-entertainment-launch-in-history/> diakses 23 September 2013
- Makuch, Eddie. 2012. <http://www.gamespot.com/articles/grand-theft-auto-series-shipments-reach-125-million/1100-6400652/> diakses 23 September 2013.
- McQuail, Dennis. 2005. *McQuail's Mass Communication Theory (5th Ed)*. Cornwall: TJ International Ltd.
- Patilima, Hamid. 2007. *Metode Penelitian kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Polites, Harrison. 2013. <http://www.businessspectator.com.au/article/2013/9/20/technology/why-gta-v-so-popular> diakses 6 Januari 2014.
- Rigby, Scott, dan Richard M. Ryan. 2011. *Glued to Games: How Video Games Draw Us in and Hold Us Spellbound*. Santa Barbara: Praeger.