

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Seluruh dunia saat ini dihadapkan dengan tantangan terus bertambahnya populasi manusia. Worldometers info memperkirakan hingga tahun 2037 nanti, populasi manusia setidaknya akan menyentuh angka 9 miliar jiwa. Dengan pertumbuhan populasi yang terus meningkat tidak selalu membawa dampak yang positif saja, tetapi ini juga akan berimplikasi pada sejumlah hal negatif salah satunya adalah masalah sosial yang kompleks.

Ada berbagai masalah sosial yang muncul di tengah tumbuhnya masyarakat saat ini. Masalah sosial sendiri merujuk kepada pola perilaku ataupun kondisi yang tidak diinginkan oleh kebanyakan anggota masyarakat dan hal ini akan menciptakan sebuah hambatan atas ketidaknyamanan dan kepuasan dari masyarakat tersebut. Dalam (Wisman, 2020) dirumuskan 4 masalah sosial yang terjadi pada masyarakat yakni kemiskinan, kriminalitas, kesenjangan sosial, dan ketidakadilan .

1. Isu kemiskinan telah menjadi perhatian khusus masyarakat saat ini. Di balik gemerlapnya kemajuan teknologi dan ekonomi, masih banyak orang yang tertinggal dalam jeratan kemiskinan. The World Bank melaporkan sekitar 700 juta orang hidup dengan kurang dari \$2,15 per hari pada tahun 2023, menunjukkan bahwa kemiskinan masih menjadi masalah global yang serius. Secara historis, kemiskinan dikaitkan dengan tingkat pendapatan yang tidak mampu menutupi kebutuhan hidup dasar, seperti makanan, tempat tinggal, pendidikan, dan kesehatan. Hal ini menyebabkan berbagai dampak negatif, seperti kelaparan, penyakit, dan rendahnya kualitas hidup.

2. Kriminalitas merupakan masalah yang kompleks dan terus berkembang dalam masyarakat. Kriminalitas merupakan semua bentuk perilaku masyarakat yang tidak sesuai dengan norma atau hukum pidana yang berlaku. Ada beberapa jenis kriminalitas yang umum terjadi di kehidupan masyarakat yakni, kejahatan jalanan, kejahatan cyber, kejahatan terorganisir, dan kejahatan senjata api.
3. Kesenjangan sosial merupakan kondisi di mana terdapat perbedaan yang mencolok antara kelompok-kelompok masyarakat dalam hal akses terhadap sumber daya, peluang, dan kualitas hidup. Sebagai contoh kehidupan di kota besar, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kaya dan miskin. Kelompok kaya bisa memiliki akses terhadap tempat tinggal yang layak, sementara itu kelompok miskin sering kali harus tinggal di tempat yang kumuh dan tidak layak huni.
4. Ketidakadilan masih menjadi masalah serius di berbagai aspek kehidupan masyarakat. Bentuk-bentuk ketidakadilan yang masih ada hingga saat ini beragam, diantaranya perlakuan tidak adil dalam sistem hukum. Kelompok tertentu sering kali mendapatkan perlakuan yang tidak adil dalam sistem hukum, seperti akses yang terbatas terhadap layanan hukum dan proses hukum yang tidak transparan. Diskriminasi berdasarkan gender, ras, agama, etnis, dan orientasi seksual masih sering terjadi dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, pekerjaan, dan pelayanan publik.

Permasalahan-permasalahan sosial seperti ini kerap kali diangkat menjadi sebuah tema yang kemudian dikemas dan dikomunikasikan ke dalam sebuah media. Media menjadi penting dalam menyampaikan suatu informasi baik itu secara langsung

ataupun sebaliknya. Kekuatan media dalam menjangkau lapisan masyarakat yang beragam, menjadikan media sebagai langkah strategis dalam membawa permasalahan sosial ke perhatian publik. Seperti yang disebutkan oleh Shoemaker & Reese, media bisa merefleksi realitas secara aktif dan pasif (Pratiwi, et al, 2021). Pada konteks ini, secara aktif media memiliki kemampuan secara langsung menghasilkan, membentuk, atau menciptakan realitas sosial. Ini terjadi melalui proses seleksi, penekanan, dan penyajian informasi atau narasi tertentu oleh media. Dengan memilih cerita atau isu tertentu untuk diangkat, media dapat mempengaruhi persepsi masyarakat tentang apa yang dianggap penting atau relevan dalam masyarakat. Sedangkan secara pasif media juga dapat merefleksikan realitas sosial dengan cara menjadi cermin dari apa yang ada di masyarakat. Media mungkin tidak secara langsung menciptakan realitas, tetapi mereka merepresentasikan realitas yang sudah ada melalui cerita, gambar, dan pesan yang mereka sampaikan.

Ini menjadikan media sebagai cerminan atas realitas kesadaran masyarakat serta sebagai sebuah saluran dari banyak realitas yang benar-benar terjadi. Akan tetapi media juga menjadi sebuah agen konstruksi realitas tersebut, ini juga menjadikan peran media sebagai partisipan yang terlibat dalam pembentukan realitas (Pratiwi, et al, 2021). Dengan demikian, hadirnya media memfasilitasi akses mudah masyarakat terhadap informasi yang membantu mereka sadar dan memahami secara lebih mendalam akan dinamika sosial yang tengah berlangsung.

Seiring dengan kemajuan teknologi, kini media pun telah berkembang secara signifikan. Istilah "*New Media*" muncul untuk menggambarkan transformasi media di kalangan masyarakat yang semakin modern. Ini mencerminkan adaptasinya terhadap perkembangan teknologi dan perubahan budaya komunikasi. Ada berbagai new

media yang tersedia saat ini, McQuail mengelompokkan new media menjadi 4 kategori salah satunya adalah "Media bermain interaktif" atau video game (Kurmia, 2005).

Video game didefinisikan sebagai bentuk permainan elektronik berupa gambar atau teks yang melibatkan interaksi antara perangkat lunak permainan, pemain, dan perangkat keras pengolah permainan. Perangkat lunak game menghasilkan output berupa gambar atau teks yang ditampilkan melalui media seperti televisi, komputer, atau telepon seluler. Pemain kemudian memberikan input berupa perintah, yang disalurkan melalui perangkat keras permainan untuk ditampilkan kembali melalui media (Setiawan, & Dinardinata, 2020). Video game di kategorikan sebagai media hiburan yang menawarkan berbagai macam pengalaman menyenangkan dan menantang. Sama seperti film, video game dapat dianggap sebagai media komunikasi karena memiliki kombinasi elemen-elemen seperti dialog, suara, dekorasi, dan tampilan visual bergerak yang kemudian dikodekan secara digital (Astrid, 2011). Selain itu, yang menjadikan video game unik adalah kemampuannya untuk menyajikan pengalaman interaktif kepada pemainnya, yang memungkinkan mereka berinteraksi secara langsung dengan konten yang ada melalui kendali penuh dari mereka.

Saat ini, video game telah menjadi salah satu industri hiburan terbesar di dunia. Berdasarkan data dari Newzoo's ada sekitar 3,4 miliar pemain video game aktif di tahun 2023 (Zandt, 2023). Video game juga telah berhasil mengalahkan penghasilan dari bidang industri hiburan populer seperti musik dan film. Menurut laporan tahunan Statista di 2021, pendapatan industri video game global mencapai

\$192.7 miliar, sementara pendapatan industri film global hanya mencapai \$99.7 miliar. (Statista, 2022).

Fenomena ini tidak mengherankan ketika video game menjadi pilihan media hiburan yang populer di kalangan masyarakat. Kemampuan interaktif serat pengalaman seru yang berhasil ditawarkan oleh video game menjadikannya pilihan utama dibandingkan dengan bentuk media hiburan lainnya. Dengan menggabungkan pengalaman visual yang memukau, sensasi audio yang mendebarkan, alur cerita yang menarik, karakter yang dikembangkan dengan baik, dan penciptaan dunia yang interaktif, menjadikan video game sebagai pilihan populer hiburan bagi masyarakat dunia.

Video game dibagi kedalam beberapa jenis berdasarkan genrenya. Genre game dapat dibagi ke dalam beberapa kategori, yaitu: Shooter, Action-adventure, Simulation, MOBA, Sports, Racing, Strategy, Battle royale, Puzzle-platform, Fighting, Action-platform. Berdasarkan data dari Statista 2022 video bergenre Shooter dan Action-adventure menjadi dua genre game paling populer di seluruh dunia. Video game bergenre Action-adventure menjadi salah satu pilihan populer karena ada berbagai campuran elemen di dalamnya. Ragam campuran elemen dalam video game genre Action-adventure mencakup unsur-unsur seperti eksplorasi dunia terbuka, pencarian, puzzle, pertarungan, dan interaksi dengan karakter lain. Keberagaman inilah yang membuat genre ini menarik bagi berbagai kalangan pemain, baik yang mencari tantangan taktis, pengalaman naratif, maupun kesempatan untuk berinteraksi dengan dunia virtual yang kompleks. Keberagaman elemen ini juga memberikan ruang bagi pengembang game untuk menyisipkan pesan-pesan atau situasi yang mencerminkan fenomena kontemporer yang ada di masyarakat.

Dengan popularitas dan kemampuannya, pihak pengembang bisa menjadikan video game sebagai salah satu media komunikasi yang efektif. Para pengembang video game memiliki potensi besar untuk mempengaruhi pandangan pemain dengan pesan yang ingin disampaikan melalui video game yang mereka buat. Tidak sedikit dari para pengembang video game mengambil inspirasi latar cerita dari realitas sosial yang ada di masyarakat, lalu memasukkannya ke dalam video game yang mereka buat. Latar cerita dari video game menjadi unsur yang merepresentasikan suatu realitas yang bersumber dari sebuah ide-ide kreatif dan imajinatif dari para developer yang berupaya mengkonstruksikan realitas nyata ke dalam teknologi ruang virtual (Allifiansyah, 2022). Video game bisa menciptakan sebuah tayang yang dibuat sedemikian rupa dengan dunia nyata, sehingga tampilan yang ada di video game bisa dikatakan sebagai konstruksi realitas. Dengan demikian, video game dapat memberikan gambaran visual tentang realitas sosial yang ada di masyarakat.

Dalam penyampaian, konstruksi tersebut akan disampaikan melalui elemen elemen yang bisa dimunculkan dalam video game. Umumnya video game terdapat beberapa chapter yang menyajikan sebuah cerita, tema, dan latar tempat yang berbeda. Setiap chapter akan menghadirkan sebuah desain, dekorasi, musik, dan narasi yang berbeda bertujuan untuk menciptakan atmosfer khusus dalam permainan seta memberikan pengalaman emosional yang mendalam bagi para pemainnya. Di samping itu, kehadiran cutscene dalam beberapa video game turut menambah dimensi cerita dengan memvisualisasikan sebuah peristiwa penting atau dialog antar karakter. Semua proses ini tidak hanya menghidupkan suasana dalam permainan, tetapi juga berfungsi sebagai medium penyampaian pesan kepada pemain. Elemen elemen ini merupakan sebuah tanda dimana terdapat sebuah makna tersembunyi yang ingin

disampaikan oleh pengembangnya. Tanda sendiri merupakan Sebuah dasar dari kesepakatan sosial yang telah terbentuk sebelumnya dan dapat dianggap mewakili sesuatu seperti objek, ide, situasi, keadaan, perasaan, dan sebagainya (Rayhaniah, 2022). Elemen-elemen tersebut akhirnya mengkonstruksikan pesan tertentu yang nantinya akan diterima dan diinterpretasikan oleh pemain berdasarkan pemahaman dan persepsi individual mereka.

Video game memiliki peluang besar untuk menjadi media dalam menyampaikan pesan-pesan kompleks. Hal ini karena video game memiliki sebuah kebebasan dalam menciptakan dunia dan narasi yang akan ada didalamnya. Dengan memanfaatkan elemen yang ada seperti audio visual, grafis, musik, dan dialog, untuk menyampaikan pesan-pesan kompleks dengan cara yang menarik dan efektif. Gabungan semua elemen ini akan membuat video game menjadi media yang potensial untuk menyampaikan pesan-pesan yang bermakna dan mempengaruhi pemahaman serta persepsi pemain terhadap berbagai isu dalam kehidupan. Video game dapat membantu membuka pandangan pemainnya akan realitas sosial yang ada di kalangan masyarakat.

Salah satu video game bergenre Action-adventure yang mengkonstruksikan kondisi permasalahan sosial masyarakat adalah *Stray*, yang di kembangkan oleh Blue Twelve Studio dari Prancis. Video game ini dirilis pertama kali pada 19 Juli 2022 untuk platform Windows, PlayStation 4, dan PlayStation 5. Video game ini menjadi salah satu game tersukses pada saat itu. Di awal bulan perilisan video game ini setidaknya sudah berhasil menjual sebanyak 2.5 juta copy dari seluruh platform perilisannya. Karena popularitasnya itu juga game ini berhasil meraih beberapa

penghargaan bergengsi seperti PlayStation Game of the Year, Best Independent Game, dan Best Debut Indie Game dari The Game Awards.

Video game *Stray* sendiri bercerita tentang petualangan seekor kucing berwarna oranye yang tidak sengaja terjatuh ke dalam sebuah kota yang terisolasi dan akhirnya harus terpisah dari kawanan kucingnya. Kota ini tidak lagi diisi oleh manusia melainkan telah diganti oleh para robot yang bertingkah laku sama seperti manusia. Sebelumnya kota tersebut merupakan kota yang dihuni manusia untuk melindungi mereka dari bencana dunia luar, namun saat ini secara misterius keberadaan mereka telah lama lenyap begitu saja.

Manusia memang telah lenyap dari kota tersebut, namun robot-robot peninggalan mereka secara misterius mewariskan sifat dan tingkah laku dari manusia yang hidup sebelumnya. Demikian pula, kehidupan sosial dari para robot mirip sekali dengan manusia, seperti interaksi sosial, emosi, dan bahkan masalah sosial yang dihadapi. Sebagai contoh, ada beberapa robot yang menjalani kehidupan di kawasan kumuh, yang mengkonstruksikan kondisi kemiskinan yang sering terlihat di dunia nyata. Selain itu, robot-robot di sini juga menunjukkan adanya hirarki sosial, dengan beberapa di antaranya hidup lebih baik sementara yang lain berjuang untuk bertahan hidup, menunjukkan bagaimana stratifikasi sosial atau ketimpangan terjadi. Beberapa aktivitas ini menjadi tanda akan konstruksi realitas terkait masalah sosial yang tengah dihadapi oleh masyarakat kita saat ini. Seperti yang dijelaskan oleh Berger dan Luckman (1966) jika proses konstruksi realitas merupakan sebuah upaya 'menceritakan' sebuah peristiwa, keadaan, orang, atau benda (Primasari, 2017). Masalah sosial yang digambarkan melalui kehidupan para robot ini bisa dianggap sebagai refleksi dari kondisi sosial manusia. Dengan cara ini, *Stray* bukan hanya

menyajikan sebuah dunia fiksi untuk dieksplorasi pemain, tetapi tanda yang muncul tersebut akan mengajak mereka untuk merenungkan isu-isu sosial tersebut dekat dengan mereka.

Untuk bisa melihat lebih dalam dan lebih detail mengenai tanda masalah sosial yang ada dalam video game ini akan digunakan metode Semiotika. Semiotika Secara etimologi, berasal dari bahasa Yunani yakni *semeion* yang berarti tanda (*sign*). Tanda, didefinisikan atas suatu dasar konvensi sosial yang sudah terbangun sebelumnya yang dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain (Wahjuwibowo, 2018). Semiotika akan mencakup teori tentang bagaimana tanda yang akan mewakili suatu ide, objek, keadaan, situasi, perasaan, dan sebagainya (Morissan, 2013). Semiotika dapat memberi pemahaman terkait makna-makna yang ada di dalam sebuah tanda atau memungkinkan adanya penafsiran makna sehingga dapat diketahui bagaimana komunikator mengkonstruksikan pesan tersebut.

Akhirnya dengan melihat popularitas di kalangan masyarakat serta kemampuan yang dimiliki, menjadikan video game sebagai sebuah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan sosial. Hal ini menjadi alasan kuat untuk memilih game sebagai objek penelitian. Selain menjadi media hiburan yang populer, game juga menjadi cara kreatif yang bisa digunakan oleh para pengembang sebagai wadah untuk menyampaikan pesan sosial kepada pemainnya mengenai berbagai peristiwa, atau masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat saat ini.

Video Game *Stray* menghadirkan pengalaman baru seseorang untuk dapat melihat realitas kehidupan yang ada berdasarkan sudut pandang lain. Kenyataanya, apa yang ditayangkan dalam video game tidak akan lepas dari konsep komunikasi itu sendiri. Video game berpotensi menciptakan sebuah wahana hiburan yang bermakna,

artinya pada tiap tayangan yang tampil akan mengandung sebuah pesan yang mengandung makna tertentu. Dalam prosesnya, terciptanya sebuah makna akan diawali dari penafsiran tanda-tanda dari para pemainnya sehingga mereka mendapatkan makna yang ada dalam video game.

Dengan demikian, game memiliki potensi yang menarik untuk diteliti dalam konteks penyampaian pesan sosial. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penelitian akan berfokus pada “KONSTRUKSI TANDA-TANDA MASALAH SOSIAL MASYARAKAT DALAM VIDEO GAME (Analisis Semiotika pada Video Game Stray)”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari uraian yang sudah dijelaskan di atas, maka fokus masalah pada penelitian ini adalah, bagaimana video game “*Stray*” mengkonstruksi tanda-tanda masalah sosial.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Setelah merumuskan masalah dari uraian diatas, maka diketahui tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh pemahaman tentang bagaimana video game “*Stray*” mengkonstruksi tanda- tanda masalah sosial.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ini sehingga dapat bermanfaat untuk semua pihak:

1. Manfaat Akademis

- a) Penelitian teoritis ini diharapkan bisa memberikan sumbangan ilmiah dalam kajian ilmu komunikasi
- b) Menjadi sumber referensi dalam melengkapi penelitian yang serupa pada masa mendatang

## 2. Manfaat Praktis

- a. Hasil atau kesimpulan diharapkan menjadi ilmu pemaham dan pengetahuan dalam memahami pesan atau makan dalam video game
- b. Menjadi sumber data dan informasi dalam pengaplikasi ilmu komunikasi terutama dalam memahami makan dalam video game

