

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Video Game Sebagai Media Komunikasi Baru

Komunikasi menjadi aktivitas yang fundamental bagi manusia karena jati diri mereka yang merupakan makhluk sosial. Secara etimologi kata “komunikasi” atau “*communication*” berasal dari bahasa Inggris, yang diambil dari bahasa Latin “*communicatus*” yang artinya berbagi atau milik bersama (Pohan & Fitria, 2021). Komunikasi dapat diartikan sebagai suatu proses sharing di antara para pihak-pihak yang melakukan aktivitas komunikasi tersebut. Pada sebuah komunikasi feedback, menjadi hal yang diharapkan untuk mencapai tujuan berkomunikasi.

Menurut Hovland, Jains dan Kelley, komunikasi merupakan sebuah proses yang mana seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (bisanya berupa kata-kata) dengan maksud tujuan untuk membentuk perilaku orang lain (khalayak). Komunikasi menjadi sebuah proses penyampaian informasi, emosi, gagasan, keahlian, dan sebagainya melalui penggunaan simbol seperti kata-kata, angka, maupun gambar (Pohan, & Fitria, 2021). Menurut Shannon dan Weaver, komunikasi merupakan bentuk interaksi yang saling mempengaruhi manusia antara satu sama lainnya, baik itu sengaja ataupun tidak. Ini tidak dibatasi oleh bentuk komunikasi dari bahasa verbal, tetapi juga bisa melalui ekspresi wajah, lukisan, dan teknologi (Ahyad, 2022).

Dalam komunikasi ada unsur atau komponen yang menjadi sebuah syarat agar komunikasi tersebut bisa tercapai. Umumnya ini terkenal dengan lima macam unsur yang meliputi: (1) komunikator, (2) pesan, (3) Channel/Media, (4) komunikan, dan (5)

efek (Rusaman, 2023). Secara sederhana seorang (komunikator) bisa dikatakan melakukan komunikasi jika dirinya menyampaikan sebuah pesan/informasi yang diberikan kepada orang lain. Pesan/informasi yang tersampaikan tentunya harus bisa memberi pemahaman ke pihak penerima. Pesan nantinya dapat disampaikan melalui sebuah media. Jika pihak penerima mampu memahami maksud pesan/informasi maka akan terjadi umpan balik (*feedback*) dan ini menjadi sebuah dampak dari pesan tersebut. Apabila pesan/informasi yang diberikan tidak dapat memberi pemahaman, maka komunikasi dinyatakan gagal.

Media menjadi salah satu unsur-unsur penting dalam komponen komunikasi. Media diambil dari bahasa Latin yakni "*Medius*" yang berarti "tengah" ini merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah ini artikan sebagai penyampaian, penyaluran, dan perantara. Sederhananya, media komunikasi menjadi perantara dalam menyampaikan informasi dari sang komunikator kepada komunikan yang tujuannya informasi atau pesan dapat tersampaikan secara efisien dan efektif.

Media komunikasi dipergunakan untuk memproduksi, mengolah dan mendistribusikan sebuah informasi atau pesan untuk disampaikan. Media komunikasi menjadi sebuah jendela yang memungkinkan para pengguna nya untuk bisa melihat lingkungan yang lebih luas. Media juga berperan sebagai komunikasi interaktif untuk opini para audiens, sebagai pemberi petunjuk, sebagai tempat sharing pengalaman dan fokus orang lain (Shaleh, & Furrie, 2020).

Pada umumnya, media sebagai bentuk media komunikasi dipahami sebagai media (komunikasi) massa. Pemahaman ini erat kaitannya dengan keberadaan media massa seperti televisi, surat kabar, radio, dan film, yang dikategorikan sebagai media lama oleh Straubhaar dan LaRose (Suparno, et al., 2016). Saat ini perkembangan

teknologi terus bergerak cepat, ini juga tidak terlepas dari pengaruh globalisasi. Bidang komunikasi menjadi salah satu yang terdampak dari cepatnya perkembangan sebuah teknologi. Dengan kemajuan teknologi yang pesat, proses komunikasi saat ini bisa dengan mudah dilakukan oleh setiap orang. Ini bisa terjadi karena adanya peran media komunikasi yang hadir di tengah kehidupan masyarakat. Media menjadi bagian penting dari kehadiran manusia itu sendiri sejak mereka ada. Manusia merupakan media yang mempunyai kemampuan dalam menyampaikan informasi dan perasaannya dari bagian - bagian tubuh mereka. Sadar akan keterbatasan itu, manusia mulai memikirkan cara-cara baru dalam menyampaikan pesan, maka itu di temukanlah media (Prasanti, 2018).

Istilah *new media* menggambarkan berkembangnya teknologi komunikasi saat ini. Kesan dalam konsep media baru sering diartikan sebagai media interaktif yang menggunakan perangkat dasar komputer. McQuail dalam (Kurmia, 2005) mengelompokkan media baru menjadi empat kategori yaitu:

1. Media komunikasi interpersonal yang terdiri dari telepon, handphone, dan e-mail.
2. Media bermain interaktif seperti, komputer, video game, atau permainan pada internet.
3. Media pencarian informasi berupa search engine
4. Media partisipasi kolektif seperti penggunaan internet untuk berbagi dan pertukaran pengalaman, informasi, dan pendapat. Yang mana penggunaannya tidak semata digunakan sebagai alat namun juga untuk menimbulkan afeksi dan emosional.

Seperti yang sudah dikelompokkan oleh McQuail, media bermain interaktif atau bisa disebut video game menjadi salah satu bagian dari new media. Secara sederhana video game merupakan permainan elektronik berbentuk gambar atau teks yang melibatkan interaksi antara perangkat lunak permainan, pemain, dan perangkat keras pengolah permainan. Perangkat lunak game akan menghasilkan output berupa gambar atau teks yang kemudian 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).

Di Dalam video game terdapat tiga bagian penting yang terdiri dari *setting*, *sensory stimuli*, and *rules* (Zackariasson, & Wilson, 2012). *Setting* dalam video game akan terdiri dari genre dan alur cerita yang menempatkan situasi situasional secara keseluruhan. Saat ini terdapat beberapa genre video game yang cukup populer diantaranya para pemainnya diantaranya *adventure*, first person shooter (FPS), fighting, simulation, sport, strategy, platform, puzzle, racing, retro, horror, massively, role play (RP), dan multiplayer online (role-playing) games (MMOGs atau MMORPGs). Genre permainan video dapat diibaratkan dengan genre film, di mana setiap genre bisa memiliki alur cerita yang sederhana atau kompleks.

Karena video game memungkinkan para pemainnya untuk bisa secara langsung berinteraksi ini akan memungkinkan mereka merasakan *sensory stimuli* atau rangsangan sensorik. Manusia umumnya memiliki lima rangsangan sensorik yakni penglihatan, pendengaran, sentuhan, penciuman dan pengecapan. Dalam video game, para pemain hanya bisa menggunakan tiga rangsangan sensorik saja yaitu penglihatan, pendengaran, dan sentuhan. Penglihatan akan menjadi pengalaman visual pemain

yang mana akan terdapat representasi grafis di layar berupa gambar- gambar, baik yang bersetting fantasi maupun setting yang mencerminkan kehidupan nyata. Pada pendengaran akan ada dua dimensi suara dalam video game yakni suara diegetic dan non-diegetic. Diegetic merupakan suara yang terkait langsung dengan aksi dalam permainan, misalnya suara klakson mobil atau tembakan senjata. Sementara suara non-diegetic adalah suara latar belakang yang untuk menciptakan suasana emosional, seperti suara mobil dan orang-orang di kota.

Terakhir dalam video game terdapat sebuah *rules* atau aturan. Aturan ini akan membentuk mekanisme dasar permainan dan terdiri dari kode dan mesin. Sebagian besar aturan dalam permainan mengikuti pola sederhana yang dinyatakan sebagai "JIKA" dan "MAKA". Pola ini mengendalikan jalannya permainan serta interaksi pemain dengan permainan itu sendiri. Setiap interaksi dalam permainan memiliki konsekuensi yang telah diprogram dengan code sebelumnya. Misalnya, JIKA seorang pemain menekan tombol "spasi" pada keyboard mereka, MAKA mobil dalam video game akan berakselerasi.

Ketiga bagian penting diatas, sesuai dengan karakteristik new media seperti yang disebutkan oleh Jan van Dijk. Dijk, menyebutkan ada beberapa karakteristik yang dimiliki oleh new media.

“Beberapa karakteristik yang dimiliki new media, yaitu terintegrasi (konvergensi data dan komunikasi ke dalam satu medium), interaktif (memungkinkan rangkaian aksi dan reaksi), dan menggunakan kode digital (digitalisasi konten untuk kemudahan penyebaran)” (Yudiandara, 2016).

Video game memiliki karakteristik new media seperti apa yang disebutkan oleh Jan van Dijk. Pertama video game terintegrasi melalui konten berupa visual, audio, dan narasi, yang dibuat berdasarkan setting yang sudah direncanakan oleh pengembang. Kedua video game bukan hanya media pasif, tetapi memungkinkan pemain untuk berinteraksi melalui rangsangan sensorik dengan dunia dan karakter dalam game secara penuh. Pemain akan dapat membuat pilihan, menyelesaikan tugas, dan menerima umpan balik atas tindakan mereka lakukan. Ketiga, data- data yang ada pada video game dibentuk dari kode digital yang mana video game mampu beroperasi pada perangkat elektronik, dan bisa dengan mudah disebarluaskan. Video game memenuhi tiga karakteristik new media, yaitu integrasi konten, digitalisasi, dan interaktivitas. Oleh karena itu, video game dapat dikategorikan sebagai salah satu bentuk new media.

Ketiga bagian penting ini merupakan gabungan dari banyak pengetahuan yang ada yang digabungkan ke dalam sebuah teknologi dan ini menjadikannya sebagai teknologi komunikasi yang berbeda daripada media komunikasi sebelumnya. Seperti yang disebutkan dalam jurnal dari Angelides & Angius, game menjadi sebuah bagian dalam elemen media yang memiliki konteks yang luas, yang mana para peserta menggabungkan teknologi yang berbeda dengan pengetahuan yang ada dari para pakar ahli untuk menciptakan sebuah teknologi audio visual (Yudiandara, 2016).

Video game mampu menampilkan sebuah gambaran visual dan audio kepada para pemainnya, yang mana dalam sebuah tampilan itu akan terdapat sebuah ideologi yang mengandung sebuah pesan. Ini menjadikan video game sebagai new media yang memiliki sebuah cara baru dalam penyebaran pesan/informasi. Kehadiran video game

sebagai new media membawa perubahan dalam cara masyarakat mengonsumsi pesan/informasi dari media yang sifatnya menghibur.

2.2 Proses Komunikasi Dalam Video Game

Sejatinya manusia selalu berkomunikasi antara satu sama lain. Komunikasi menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sosial manusia. Secara umum definisi komunikasi adalah sebuah proses untuk pembentukan, penyampaian, penerimaan, dan pengelolaan sebuah pesan yang ada pada individu atau dia antara dua individu atau lebih dengan tujuan tertentu (Pohan, & Fitria, 2021). Definisi ini memberikan pengertian pokok yakni komunikasi adalah sebuah proses untuk membentuk, menyampaikan, menerima, dan mengolah pesan. Keempat tindakan ini lazimnya akan terjadi secara beruntun terhadap pelaku komunikasi. Kendati demikian tidak semua manusia terampil dalam melakukan komunikasi.

Dalam praktiknya, komunikasi dilakukan dalam berbagai bentuk dan sifat yang berbeda, yang masing-masing memiliki karakteristik dan tujuan tertentu. Secara umum, bentuk komunikasi dapat dikategorikan menjadi tiga jenis utama: komunikasi antar individu (*interpersonal communication*), komunikasi kelompok (*group communication*), dan komunikasi massa (*mass communication*). Selain bentuk-bentuk tersebut, komunikasi juga memiliki berbagai sifat yang menentukan bagaimana pesan disampaikan dan diterima. Beberapa sifat komunikasi yang umum termasuk: (1) tatapan muka (*face to face*), (2) bermedia, (3) verbal, dan (4) non verbal. (Effendy, 2011).

Mulyana (2010) menyebutkan dalam proses sebuah komunikasi dapat diklasifikasi menjadi dua bagian yakni:

1. Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal merupakan bentuk komunikasi yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan dengan cara tertulis maupun lisan. Komunikasi verbal dengan lisan bisa dilakukan dengan menggunakan media, contohnya saat seseorang sedang melakukan panggilan telepon. Sedangkan komunikasi verbal melalui tulisan dapat dilakukan dengan secara tak langsung antara komunikan dan komunikator. Proses penyampaiannya pesanya dapat dilakukan dengan menggunakan media surat, lukisan, gambar/visual, grafik dan lain-lain.

2. Komunikasi NonVerbal

Nonverbal dapat diartikan sebagai tindakan yang dilakukan oleh manusia yang sengaja dikirim dan diinterpretasikan sesuai tujuan dan akan memiliki potensi adanya umpan balik (feed back) dari sang penerima. Bentuk dari komunikasi nonverbal sendiri ada beberapa diantaranya, bahasa isyarat, ekspresi wajah, sandi, warna, simbol, pakaian seragam, serta intonasi suara.

Video game saat ini tak lagi menjadi sarana hiburan saja, namun merupakan sebuah new media yang mampu digunakan sebagai wadah untuk menyampaikan kepada masyarakat luas sebuah pesan/informasi dari pembuatnya yang berbentuk verbal maupun nonverbal. Ini akhirnya menjadikan video game dikategorikan sebagai komunikasi massa. Dalam video game ada elemen elemen tersendiri yang membentuknya. Elemen-elemen ini, terdiri dari elemen sistem informasi, element

formal, dan elemen dramatis (Fahmi, et al 2018). Dari elemen- elemen tadi, elemen dramatis menjadi elemen yang erat kaitanya dengan proses komunikasi yang terjadi.

Fullerton (2009) menjelaskan jika elemen dramatis dalam video game merupakan elemen yang akan membuat para pemainnya bisa dilibatkan secara emosional dari pengalam bermain video game tersebut (Fahmi, et al 2018). Elemen dramatis sendiri terdiri dari proses bermain, tantangan, karakter, cerita/narasi, busur dramatis, dan pembangunan dunia. Dalam konteks pembentukan pesan dalam komunikasi, cerita/narasi, dan pembangunan dunia memainkan peran penting. Cerita/narasi memberikan struktur dan konteks yang penting bagi pengalaman bermain video game. Sementara pembangunan dunia akan meliputi penciptaan lingkungan dengan desain visual yang kaya akan simbol ataupun tanda. Ini akan mempengaruhi cara pemain berinteraksi dengan game tersebut. Dua elemen ini, cerita/narasi dan pembangunan dunia, memiliki peran vital dalam membentuk pengalaman pemain dan memungkinkan pengembang untuk mengkomunikasikan pesan, baik secara verbal maupun nonverbal. Pesan menjadi sebuah seperangkat simbol verbal atau nonverbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan ataupun maksud sumber (Mulyana, 2010).

Video game merupakan sebuah bentuk media yang menggabungkan antara gambar, video, dan teks untuk menyajikan pengalaman interaktif kepada pemain. Ini menandakan jika dalam sebuah video game, pesan yang terkandung memiliki makna tersendiri di dalamnya dan bisa dipersepsi mandiri oleh para pemainnya. Pada video game para pemainnya akan dituntut secara aktif melakukan sebuah tindakan dalam menjalankan sebuah misi yang ada. Ini bertujuan agar para pemain bisa melangkah ke tingkatan yang lebih jauh maka itu diperlukan pemecahan kode pada misi tersebut.

Dalam pemecahan kode pada misi di video game, para pemain perlu memiliki pemaknaan atau pemahaman yang mendalam dengan demikian para pemain seutuhnya memahami keseluruhan video game tersebut. Hal ini akan membuat para pemain terlarut ke dalam dunia game tersebut dan secara perlahan akan memahami pesan/informasi apa saja yang terkandung pada video game. McQuail menyebut aspek yang mendasar pada teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah fakta digitalisasi, proses dimana semua teks (makna simbolik dalam bentuk yang telah direkam dan dikodekan) dapat dikurangi menjadi kode biner dan dapat mengalami proses produksi, distribusi, dan penyimpanan yang sama” (Yudiandara, 2016). Video game telah menjadi teknologi informasi dan komunikasi yang mengemas makna-makna simbolik kedalam permainan, yang mana pemainnya secara aktif memaknai kode ataupun pesan yang ada.

Selain itu, setiap komunikasi yang terjadi, pastinya memiliki motif tujuannya sendiri. Maksudnya komunikasi yang dilakukan pastinya sesuai dengan keinginan dan tujuan si komunikator. Pemaknaan sebuah pesan sifatnya subjektif dan kontekstual. Subjektif berarti tiap-tiap pihak mempunyai kapasitasnya dalam memaknai informasi yang disebarkan atau yang diterima. Biasanya ini berdasarkan apa yang dirasakan, diyakini, yang dia mengerti, dan tingkat pengetahuan kedua pihak. Sedangkan kontekstual merupakan pemaknaan yang berkaitan dengan kondisi waktu ataupun tempat yang mana informasi itu ada dan kedua pihak berada.

2.3 Video Game Sebagai Media Penyampaian Pesan Masalah Sosial

Pada istilahnya, masalah sosial memiliki dua kata yaitu “masalah” dan “sosial”. Kata dari “sosial” akan membedakan dengan masalah politik, ekonomi,

fisika, kimia serta masalah lainnya. Walaupun bidang-bidang ini masih berkaitan dengan masalah sosial. Kata “sosial” sendiri akan mengacu pada hubungan sosial, masyarakat, organisasi sosial, dan struktur sosial. Sedangkan kata “masalah” akan mengacu pada suatu kondisi, perilaku, atau situasi yang tidak diinginkan, bertentangan, tidak benar, aneh, dan sulit (Wisman, 2020).

Ada beberapa pandangan dari tokoh sosiologi terkait definisi dari masalah sosial antara lain:

1. Arnold Rose menyebutkan jika masalah sosial bisa didefinisikan sebagai suatu situasi yang telah berhasil mempengaruhi sebagian besar masyarakat, sehingga mereka percaya akan situasi tersebut adalah sebab dari kesulitan mereka, dan situasi itu dapat diubah.
2. Raab dan Selznick memiliki pandangan jika masalah sosial merupakan sebuah masalah hubungan sosial yang menentang masyarakat itu sendiri, atau menciptakan sebuah hambatan pada kepuasan banyak pihak.
3. Richard dan Richard memiliki pendapat jika masalah sosial merupakan pola perilaku serta kondisi yang tidak diinginkan dan tidak bisa diterima oleh sebagian besar anggota masyarakat.

Masalah sosial menjadi suatu ketidaksesuaian pada unsur- unsur kebudayaan di masyarakat yang bisa membahayakan kehidupan sosial. Hal ini akan menghambat pemenuhan keinginan pokok dari warga kelompok sosial sehingga dapat menyebabkan sebuah kepincangan ikatan sosial. Abdulsyani (2012) menyebutkan jika masalah sosial bisa muncul karena nilai-nilai kebudayaan mengalami perubahan yang

menyebabkan anggota masyarakatnya merasa terganggu atau tidak lagi dapat memenuhi kebutuhannya melalui budaya (Riadi, 2016). Pada kondisi normal, terdapat sebuah integrasi serta keadaan yang sesuai dengan hubungan- hubungan antar unsur kebudayaan di masyarakat. Apabila unsur- unsur itu terjadi sebuah bentrokan, maka akan ada hubungan- hubungan sosial yang terganggu yang memungkinkan terjadi kegoyahan pada kehidupan kelompok masyarakat.

Datang dari permasalahan tadi, ada individu atau kelompok yang sadar dan bersedia aktif dalam mengatasi permasalahan tersebut. Berbagai macam cara dilakukan untuk bisa mengatasi permasalahan ini, salah satunya adalah dengan menyampaikan sebuah pesan-pesan yang berkaitan dengan isu-isu sosial yang ada. Membentuk pesan dapat diartikan sebagai penciptaan suatu ide gagasan (Pohan, & Fitria, 2021). Ini akan terjadi di dalam kepala seseorang melalui kerja sistem saraf. Kemudian pesan yang telah terbentuk disampaikan kepada orang lain baik secara langsung ataupun tidak. Pesan yang diterima ini kemudian diolah melalui sistem saraf yang kemudian diinterpretasikan. Sesudah di interpretasikan, pesan akan menimbulkan tanggapan atau sebuah reaksi dari penerima. Apabila ini terjadi maka penerima kembali membentuk dan menyampaikan pesan baru. Biasanya unsur pesan dalam komunikasi akan meliputi berbagai bentuk seperti informasi, opini, keyakinan, ekspresi emosi, permintaan, saran, arahan, nasehat, perintah, pertanyaan, ancaman, hinaan, provokasi, dan sebagainya (Rusaman, 2023).

Dalam menyampaikan pesan tersebut, berbagai cara digunakan untuk menyuarakan pandangan, membangkitkan kesadaran, ataupun mendorong perubahan dalam masyarakat. Media memainkan peran sangat vital pada kegiatan ini. Hal ini dikarenakan media merupakan sebuah komunikator, agent of change serta sarana

interaksi yang mampu mempengaruhi aspek kognitif, afektif, hingga konatif baik yang sifatnya positif maupun negatif (Khatimah, 2018). Setiap media komunikasi yang digunakan memiliki keunikan tersendiri dalam menghadirkan narasi untuk menyampaikan pesan-pesan yang ingin disampaikan.

Pada konteks komunikasi modern, teknologi telah memainkan peran yang semakin dominan dalam proses penyampaian pesan. New media, seperti internet dan media sosial, telah memungkinkan individu untuk dengan cepat dan efisien menyebarkan informasi, pandangan, dan nilai-nilai kepada khalayak yang lebih luas. Video game, sebagai salah satu bentuk new media, tidak terkecuali dari peran ini.

Pada dasarnya video game memungkinkan kita untuk memahami isu sosial yang lebih luas. Dalam (Muriel & Crawford, 2018) dijelaskan ada empat asumsi utama yang menjadi dasar mengapa dan bagaimana video game dan budayanya memungkinkan kita untuk memahami isu-isu sosial yang lebih luas, yakni:

1. Video game merupakan realitas kontemporer
2. Video game dapat mewujudkan beberapa aspek penting dalam masyarakat kontemporer
3. Video game adalah produk budaya yang sudah mapan
4. Ada budaya dalam video game yang berkembang dan terkonsolidasi

Pertama-tama, video game merupakan sebuah realitas kontemporer yang tak terbantahkan. Video game sifatnya postmodern, yang menjanjikan datangnya sebuah realitas baru. Ker (2006) menyebutkan jika Permainan digital muncul di era wacana post-industri dan post-modern yang mendominasi, di mana peraturan publik mengenai media dan komunikasi sedang dilonggarkan. Oleh karena nya, tidak mengherankan

jika pada saat yang sama mereka menawarkan peluang untuk pembentukan ruang baru untuk interaksi sosial, virtualitas, dan konstruksi identitas, namun juga menimbulkan kekhawatiran tentang meningkatnya kekerasan, individualisasi, dan konsumsi dalam masyarakat (Muriel, & Crawford, 2018).

Kedua, video game menyajikan perspektif yang penting untuk memahami transformasi masyarakat. Mereka mencerminkan aspek-aspek vital dari masyarakat modern, seperti budaya digital yang meresap, hegemoni rasionalitas politik neoliberal, dan munculnya budaya partisipatif. Dengan demikian, video game tidak hanya mencerminkan realitas sosial, tetapi juga menjadi jendela bagi pemahaman mendalam terhadap dinamika sosial yang sedang berlangsung.

Alasan ketiga adalah relevansi video game sebagai produk budaya yang berkembang pesat. Industri video game memiliki pendapatan yang terus meningkat setiap tahunnya, dan popularitasnya merambah ke berbagai lapisan masyarakat. Pameran, museum, konferensi, dan festival video game semakin meluas, sementara minat akan studi video game dari berbagai disiplin ilmu juga meningkat. Terakhir, budaya video game semakin terkonsolidasi dan mempengaruhi transformasi sosial. Budaya video game telah meresap hampir di setiap aspek kehidupan sosial, bahkan mengubah beberapa area realitas sosial menjadi permainan, seperti dalam pendidikan, dunia kerja, terapi, bisnis, dan hubungan sosial.

Pesan telah menjadi produk utama dalam komunikasi. Pesan adalah simbol-simbol yang mengkomunikasikan ide, sikap, perasaan, praktik, atau tindakan. Ini dapat berwujud kata-kata tertulis, lisan, gambar, angka, benda, gerakan, atau tingkah laku, serta berbagai bentuk tanda lainnya. Video game sebagai new media tentunya memiliki kemampuan untuk menampilkan itu semua yang diwujudkan

dalam kesatuan digital. Para pemain bukan hanya bisa terhibur, namun secara bersamaan juga akan menerima pesan tersirat dalam video game yang dimainkan (Rasyid, & Adim, 2023).

“Pesan dalam video game perlu persepsi dan interpretasi karena pembuat video game sebagai komunikator memerlukan sarana juga dalam menyampaikan ide-idenya maka banyak bermunculan jenis video game berupa narasi dan banyak juga karakter- karakter yang merepresentasikan sesuatu yang perlu pemaknaan dari penggunaanya”. Vera (2014)

2.4 Macam- Macam Masalah Sosial

Dalam sebuah jurnal yang ditulis oleh (Wisman, 2020), dirumuskan dan jelaskan ada empat masalah sosial yang sedang terjadi di masyarakat saat ini, diantaranya, kemiskinan, kesenjangan sosial, kriminalitas, dan ketidakadilan. Sementara itu, Abdulsyani (2012) merumuskan jika ada lima masalah sosial utama yang sering terjadi di masyarakat diantaranya, masalah kriminalitas, masalah kependudukan, masalah kemiskinan, masalah pelacuran (prostitusi), dan masalah lingkungan hidup (Riadi, 2016).

Lebih dalam lagi, Soekanto (2010) mengidentifikasi ada delapan masalah sosial yang ada di masyarakat diantaranya, kemiskinan, kejahatan, disorganisasi keluarga, masalah generasi muda, peperangan, pelanggaran terhadap norma-norma masyarakat, masalah kependudukan, dan masalah lingkungan hidup (Riadi, 2016).

Dari pendapat tiga orang di atas, mereka secara bersama-sama menyoroti berbagai masalah sosial yang berbeda-beda, tetapi mereka secara konsisten menyoroti

beberapa masalah yang serupa. Kesamaan yang dapat ditemukan dari analisis mereka adalah kemiskinan, kriminalitas, masalah kependudukan, dan masalah lingkungan hidup. Meskipun fokus dan jumlah masalah yang diidentifikasi berbeda, tetapi kesamaan ini menunjukkan bahwa masalah-masalah ini memang merupakan tantangan utama yang tengah dihadapi oleh masyarakat.

1. Kemiskinan Sebagai Masalah Sosial

Kemiskinan merupakan suatu keadaan seseorang yang tidak lagi sanggup memelihara dirinya sendiri yang sesuai dengan taraf kehidupan kelompok, serta dirinya sudah tidak lagi mampu memanfaatkan tenaga, fisik, serta mental pada kelompok tersebut (Wisman, 2020). Kemiskinan tercermin dalam kurangnya mobilitas vertikal seseorang dalam struktur sosial, yang berarti sulitnya bagi individu untuk naik ke lapisan sosial yang lebih tinggi.

Kemiskinan juga sering kali menciptakan masalah sosial lain seperti, kesenjangan sosial. Kesenjangan sosial merupakan kondisi di mana terdapat perbedaan yang mencolok antara kelompok-kelompok masyarakat dalam hal akses terhadap sumber daya, peluang, dan kualitas hidup (Wisman, 2020). Kesenjangan sosial akan memperlihatkan adanya ketidak seimbangan sosial yang terjadi ada di tengah masyarakat yang perbedaannya akan sangat mencolok. 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.

Selain itu ini bisa juga menimbulkan memunculkan kejahatan. Bentuk kejahatan seringkali terjadi karena masalah ekonomi yang kurang mumpuni. Contohnya, pencurian atau perampokan seringkali terjadi karena kemiskinan, ketika seseorang merasa terdesak untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan cara yang kurang baik (Riadi, 2016).

2. Kriminalitas Sebagai Masalah Sosial

Bahasa kriminalitas datang dari kata *crime* yang berarti kejahatan. Kriminalitas merupakan semua tindakan perilaku anggota masyarakat yang tidak sesuai dengan norma- norma atau hukum pidana tertulis (Wisman, 2020). Kriminalitas berkembang sebagai hasil dari ketidakseimbangan sosial, yang meliputi krisis ekonomi, frustrasi akibat kebutuhan yang tidak terpenuhi, tekanan mental, dendam, dan faktor-faktor serupa (Riadi, 2016).

Bentuk kriminalitas yang sering terjadi di tengah masyarakat dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik itu dari dalam maupun dari luar individu. Tindakan kriminal tidak hanya berasal dari faktor dalam individu, tetapi juga dipengaruhi oleh tekanan luar individu itu sendiri, seperti pengaruh lingkungan kerja atau lingkungan sosial tertentu, yang dapat memperkuat perilaku kriminal. Ada beberapa jenis kriminalitas yang umum terjadi di kehidupan masyarakat yakni, kekerasan, kejahatan jalanan, kejahatan cyber, kejahatan terorganisir, dan kejahatan senjata api.

3. Kependudukan Sebagai Masalah Sosial

Masalah kependudukan merupakan faktor krusial dalam pembangunan suatu negara. Pertumbuhan penduduk yang tidak terkendali, seperti yang ditegaskan oleh Abdulsyani, dapat menghambat pembangunan yang berkelanjutan dengan menciptakan ketidakmerataan dalam distribusi sumber daya dan layanan dasar seperti kesehatan dan pendidikan (Riadi, 2016).

4. Masalah Lingkungan Hidup Sebagai Masalah Sosial

Interaksi kompleks antara makhluk hidup dan unsur-unsur fisik serta biologis di sekitarnya membentuk lingkungan hidup. Manusia, bersama dengan hewan dan tumbuhan lainnya, saling berinteraksi dalam lingkungan ini, dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti udara, air, tanah, dan kehidupan lainnya. Manusia, sebagai spesies dominan, memiliki dampak besar terhadap lingkungan karena kemampuannya untuk berkembang baik secara kuantitas maupun kualitas. Namun, tidak semua interaksi manusia dengan lingkungan berjalan dengan lancar. Ini bisa menyebabkan masalah seperti degradasi lingkungan perkotaan, kehilangan keanekaragaman hayati, dan polusi udara serta air.

2.5 Peran Media Dalam Konstruksi Realitas

Bungin menyebut jika konstruksi sosial atau realitas adalah sebuah gambaran proses sosial melalui tindakan serta interaksi individu yang dilakukan terus menerus dan akhirnya menciptakan sebuah realitas subjektif dalam dirinya (Pratiwi, et al, 2021). Disisi lain Berger dan Luckman, menjelaskan jika realitas sosial terlebih dahulu perlu dipisahkan antara pemahaman tentang “kenyataan” dan “pengetahuan” (Putra, 2018). Pertama realitas sosial atau “kenyataan” dapat diartikan sebagai sebuah

kualitas yang berada dalam realitas- realitas yang keberadaanya memang diakui, dan tidak bergantung pada kehendak sendiri. Kedua, “pengetahuan” didefinisikan sebagai sebuah kepastian jika realitas- realitas itu nyata serta memiliki karakteristik spesifiknya.

Secara sederhana, realitas sosial adalah konstruksi sosial yang dimana diciptakan oleh individu itu sendiri. Individu pada konteks ini merujuk ke manusia yang bebas melakukan hubungan antara satu sama lain. Individu merupakan penentu pada tataran lingkungan sosial yang dikonstruksikan berdasarkan kehendak mereka. Individu tidak menjadi korban sosial, melainkan menjadi bagian dari mesin produksi yang kreatif dalam mengkonstruksikan dunia sosial (Bungin, 2008).

Media menjadi agen dalam dalam mengkonstruksi sebuah realitas. Media mempunyai kemampuan untuk menciptakan sebuah citra suatu realitas. Ini karena isi media merupakan bentuk lokasi atau forum yang bisa menampilkan berbagai peristiwa yang ada, sehingga masyarakat bisa memperoleh sebuah gambaran maupun citra realitas yang sekaligus menjadi penilaian normatif pada realitas tersebut (Primasari, 2017). Mcquail (1994) menyebutkan enam kemungkinan yang dapat dilakukan oleh sebuah media dalam menyusun realitas (Primasari, 2017).

1. Sebagai sebuah jendela (*a window*), media berperan sebagai sebuah sarana yang membuka cakrawala dan mempersembahkan realitas dalam bentuk berita yang jujur dan tidak terdistorsi.
2. Sebagai cerminan (*a mirror*), media menjadi refleksi dari berbagai peristiwa yang terjadi di sekitar kita, mencerminkan realitas yang ada.
3. Sebagai sebuah penjaga atau filter (*a gatekeeper or filter*), media memilih dan menyaring realitas sebelum dipresentasikan kepada

publik, sehingga realitas yang disajikan tidak lagi dalam bentuk yang lengkap atau utuh.

4. Sebagai pembimbing, penunjuk arah, maupun penerjemah (*a signpost, guide, or interpreter*), media membangun sebuah realitas sesuai dengan kebutuhan dari audience
5. Sebagai sebuah forum ataupun kesepakatan bersama (*a forum or platform*), media menggunakan realitas sebagai subjek pembahasan, dimana realitas tersebut dijadikan sebagai topik untuk dibicarakan. Agar mencapai tingkat realitas yang bersifat intersubjektif, realitas tersebut diangkat menjadi materi perdebatan.
6. Sebagai penghalang (*a barrier*), media menciptakan pemisahan antara audieninsnya dan realitas yang sebenarnya.

2.6 Video Game dan Konstruksi Tanda-Tanda Masalah Sosial

Berger dan Luckman (1966) menjelaskan jika proses dalam konstruksi realitas merupakan sebuah upaya ‘menceritakan’ sebuah peristiwa, keadaan, orang atau benda (Primasari, 2017). Media dapat menyusun realitas menjadi suatu wacana atau cerita yang bermakna. Video game pada dasarnya merupakan sebuah new media yang mampu mengintegrasikan berbagai elemen seperti cerita, narasi/teks, visual, maupun audio untuk dinikmati pemain. Melalui ini, video game mampu secara kreatif menciptakan sebuah dunia baru yang memungkinkan pemain merasakan dan memahami berbagai realitas kontemporer.

Bahasa menjadi sebuah elemen penting dalam membangun realitas, selain itu ada alat lainya seperti simbol dan makna (Hamad, 2004). Dalam konstruksi realitas,

tanda atau simbol mampu mempengaruhi khalayak dengan membentuk sebuah pesan atau isi yang ditampilkan melalui visual. Tanda atau simbol yang digunakan dalam konteks visual, bisa seperti dekorasi, gesture, gambar, warna, atau desain, memiliki kekuatan untuk menyampaikan makna yang mendalam dan menggerakkan perasaan serta pikiran penerimannya.

Tanda akan menunjukkan atau mengacu kepada sesuatu yang tidak berasal dari dirinya sendiri, sedangkan makna ataupun arti merupakan sebuah hubungan antar objek atau ide dengan tanda. Tanda merupakan perangkat yang kita gunakan untuk mencoba menemukan jalan di dunia antara individu dengan individu lainnya. Tanda, didefinisikan atas suatu dasar konvensi sosial yang sudah terbangun sebelumnya yang dapat dianggap mewakili sesuatu seperti objek, ide, sitasi, keadaan, perasaan dan sebagainya (Rayhaniah, 2022).

Pada konstruksi tanda-tanda masalah sosial, video game tidak hanya sekedar menciptakan representasi visual atau naratif dari masalah-masalah tersebut, tetapi juga menyampaikan pesan-pesan yang melalui simbolisme, motif, dan tanda-tanda yang tersembunyi. Kemiskinan dapat direpresentasikan dalam video game melalui berbagai tanda-tanda seperti lingkungan yang kumuh, karakter yang berjuang untuk memenuhi kebutuhan dasar, atau bahkan melalui mekanika permainan yang memperlihatkan keterbatasan ekonomi yang dimiliki oleh karakter. Kriminalitas dapat menjadi tanda masalah sosial dalam video game melalui penggambaran karakter yang terlibat dalam kegiatan kriminal atau melalui lingkungan yang dipenuhi oleh tanda-tanda kekerasan dan kejahatan. Penggunaan simbolisme seperti graffiti, barang-barang terlarang, atau suara-suara siren polisi dapat memperkuat konstruksi tanda dari keberadaan kriminalitas dalam dunia permainan.

Masalah sosial seperti kependudukan dan lingkungan hidup dapat sangat bervariasi. Misalnya, dalam sebuah game, pemandangan yang kumuh dan penuh sesak dengan karakter non-playable yang bertambah-tambah dapat menjadi simbol visual yang kuat untuk menggambarkan masalah kependudukan. Begitu juga, pemain mungkin akan melihat tanda-tanda polusi seperti asap hitam atau air yang keruh sebagai representasi dari masalah lingkungan hidup dalam lingkungan game tersebut. Dalam beberapa kasus, karakter yang menderita akibat dari ketidakseimbangan ekologis, seperti kekurangan makanan atau penyakit lingkungan, bisa menjadi simbol nyata dari dampak negatif dari tindakan manusia terhadap lingkungan.

Dalam upaya memahami tanda-tanda tersebut, pada bidang komunikasi ilmu atau metode yang mempelajari tentang ini disebut dengan semiotika. Semiotika Secara etimologi, berasal dari bahasa Yunani yakni “*semeion*” yang berarti tanda (*sign*). Pada dasarnya, semiotika merupakan sekumpulan teori yang berusaha menjelaskan tentang tanda- tanda yang dapat merepresentasikan suatu benda, ide, situasi, kondisi, perasaan, dan keadaan. Menurut Littlejohn, semiotika memiliki tujuan untuk bisa mengetahui makna apa yang terkandung dalam sebuah tanda atau menafsirkan makna itu sehingga dapat diketahui kebenaran komunikator dalam mengkonstruksikan pesannya (Kevinia, et al. 2022). Dalam (Fiske, 2010), dijelaskan jika semiotika akan mencakup tiga bagian utama yakni,

1. Tanda-Tanda (*sign*), semiotika hendak mempelajari bagaimana semua tanda bisa digunakan dalam menghasilkan sebuah pesan dan makna. Tanda pada konteks ini bisa berupa komunikasi secara verbal maupun non verbal.

2. Sistem tanda (*sign system*), semiotika juga akan memahami bagaimana sebuah tanda bisa digunakan maupun diatur pada sebuah sistem tanda seperti teks, bahasa, maupun media. Tanda memiliki sebuah aturan yang harus diikuti agar bisa menciptakan sebuah pesan yang mampu dipahami oleh penerima nya.
3. Interpretasi (*Interpretation*), semiotika juga hendak mempelajari bagaimana sebuah pesan dan makna bisa diinterpretasikan oleh para penerima pesannya. Interpretasi sangat dipengaruhi oleh latar belakang maupun pengalaman penerima pesan tersebut.

Semiotika hendak mempelajari bagaimana manusia memaknai hal-hal. Maksud memaknai pada hal ini tidak bisa dicampurkan dengan mengkomunikasikan. Memaknai artinya melihat objek- objek bukan hanya untuk membawa informasi, dan hal yang mana objek- objek tersebut hendak berkomunikasi, tetapi ini juga tentang mengkonstitusikan sistem terstruktur dari tanda (Bambang, & Nur, 2013). Tanda baru akan bisa berfungsi apabila diinterpretasikan oleh benak penerima tanda dengan *interpretant* (Pemahaman yang muncul dalam pikiran penerima tanda tentang maknanya) (Tinarbuko, 2008).

Pemakanana merupakan konsep yang akan selalu berkaitan dengan perspektif pada nilai-nilai ideologis serta kultural dalam masyarakat dimana simbol atau tanda ini diciptakan. Demikian semiotika akan mempelajari aturan, sistem, ataupun konvensi yang memungkinkan tanda-tanda yang muncul memiliki artinya tersendiri (Kriyantono, 2007).

Semiotika pertama kali diperkenalkan oleh Ferdinand De Saussure (1857-1913). Saussure mengemukakan jika tanda (*sign*) terbagi kedalam dua aspek, yakni penanda (*signifiant*) dan petanda (*signifiant*). Penanda (*signifiant*) dapat diartikan sebagai bentuk atau wujud seperti gambar, huruf, bunyi, visual, dan sebagainya Sementara petanda (*signifiant*) adalah sebuah konsep arti dari apa yang ditandai (Prasetya, 2022).

Pemikiran dari Ferdinand De Saussure kemudian dikembangkan oleh Roland Barthes. Barthes mengembangkan pemikiran dari Saussure dengan membagi analisis teks dengan pengalaman personal serta kultural. Konsep milik Barthes ini dikenal dengan tatanan penanda (*order of signification*), yang mencakup *primary signification* atau denotasi (arti sebenarnya pada kamus) dan *secondary signification* atau konotasi (arti atau makna yang lahir melalui pengalaman budaya dan personal) (Prasetya, 2022).

Teori semiotika milik Roland Barthes dikenal dengan peta tanda yang di ilustrasikan seperti di bawah ini :

1. Signifier (penanda)	2. Signifield (petanda)
3. Denotative sign (tanda denotatif)	
4. CONNOTATIVE SIGNIFIER (PENANDA KONOTATIF)	5. CONNOTATIVE SIGNIFIELD (PETANDA KONOTATIF)
6. CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)	

Gambar 2.1 Peta Tanda Roland Barthes

Pada peta tanda milik Barthes tersebut, diketahui jika tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Tetapi di saat yang bersamaan tanda denotatif merupakan penanda konotatif (4). Dalam pengertiannya Denotasi merupakan makna harfiah yang “sesungguhnya”, yang bahkan terkadang diartikan juga sama dengan referensi dan acuan. Pada tataran denotasi makna yang dihasilkan bersifat eksplisit, langsung, dan pasti. Denotasi menjadi makna yang sebenar-benarnya, yang disepakati bersama secara sosial yang merujuk pada realitas. Pada konotasi, tanda yang menjadi penandanya memiliki keterbukaan makna, maksudnya makna yang implisit, tidak langsung dan tidak pasti terbuka kemungkinan terhadap penafsiran-penafsiran yang baru. Menurut Sobur, tanda konotatif tidak hanya sekedar memiliki makna tambahan tetapi itu juga mendukung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya (Yudiandara, 2016).

Tak hanya selesai pada tahapan denotasi dan konotasi saja, dalam teori Barthes ada lagi tahapan setelahnya yang bisa disebut dengan pemaknaan mitos. Tahapan konotasi dan denotasi merupakan tingkatan pertama dalam pemaknaan di tingkat bahasa. Mitos menjadi tahapan kedua atau sebuah metabahasa yang berasal dari lapisan- lapisan konotasi. Mitos dalam hal ini bukan hanya sesuatu yang dikaitkan dengan cerita tahayul atau dongeng masa lalu, tapi mitos yang dimaksud adalah suatu tempat dimana ideologi terwujud. Barthes menyebut jika mitos merupakan bahasa, maka mitos adalah sebuah sistem komunikasi.

2.7 Definisi Konseptual

2.7.1 Denotatif dan Konotatif

Pada pendekatan semiotika milik Roland Barthes, terdapat sebuah proses dalam membentuk makna pada sebuah tanda yakni denotasi (*language*), konotasi, dan mitos (*myth*). Pada ranahnya, denotasi serta konotasi akan merujuk kepada hubungan antara penanda dan petanda.

1. Denotatif

Denotatif merupakan tingkatan penanda yang menjelaskan korelasi antar penanda serta tanda yang menghasilkan sebuah makna eksplisit, pasti, langsung, atau yang sesuai dengan kamus. Artinya maknanya bersifat objektif, atau yang dapat diterima secara langsung.

Umumnya makna denotatif pada sebuah tanda visual bisa diinterpretasikan mirip pada setiap individu yang melihatnya. Ini tidak akan terpengaruh oleh latar belakang ataupun pemahaman individu tersebut. Misalkan simbol “Serigala” akan secara denotatif dimaknai pada jenis anjing berbahaya yang hidup berkelompok di alam. Makna denotatif akan menjadi representasi dalam bentuk langsung dari makna tanda tersebut.

2. Konotatif

Konotatif pada semiotika akan mendeskripsikan suatu interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan emosi dari si pembaca serta nilai yang ada dari pengalaman kultural maupun personal sang individu (Fiske, 2012). Artinya maknanya bersifat subjektif atau bervariasi. Pada konotasi, tanda yang menjadi penandanya memiliki keterbukaan makna, maksudnya

makna yang implisit, tidak langsung dan tidak pasti terbuka kemungkinan terhadap penafsiran-penafsiran yang baru atau bersifat multitafsir (Vera, 2014).

Pada konteksnya disini, makna konotatif bisa bervariasi diantara individu. Misalkan simbol “Serigala” akan dikonotasikan sebagai gambaran kecepatan, persatuan, dan kebersamaan/solidaritas bergantung dari pengalaman maupun asosiasi dari individu tersebut. Makna konotatif akan melibatkan bentuk interaksi antara tanda dengan pengguna yang mana telah terpengaruh oleh emosi serta nilai yang ada.

2.8 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu akan digunakan sebagai acuan dalam penyusunan penelitian ini. Ini ditujukan sebagai upaya pengembangan kerangka teori yang relevan serta memastikan penyusunan dapat tersusun secara sistematis sesuai dengan teori yang digunakan. Dalam pencarian hanya ditemukan satu literatur yang mirip dengan penelitian ini. Maka dari itu, untuk memperkaya isi serta referensi pada penelitian ini akan digunakan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian kali ini. Berikut penelitian tersebut.

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu

NO	Nama Peneliti	Muhamad Khaidar Subagya, Rina Fitriani, & Pramita Winny Hapsari
1.	Judul dan Tahun	REPRESENTASI MASALAH SOSIAL MASYARAKAT JEPANG DALAM GAME PERSONA

		5, 2018
	Metode Penelitian	Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan analisis deskriptif analitis
	Hasil Penelitian	Menemukan jika video game persona 5 merepresentasikan problematika masyarakat yang tengah terjadi di Jepang
	Persamaan	Persamaan yang terdapat pada penelitian ini adalah objeknya yang merupakan video game yang sama sama mencari tahu tentang tanda atau simbol tentang masalah sosial dengan menggunakan pendekatan semiotika.
	Perbedaan	Namun yang menjadi pembeda adalah subjek dan tema yang diangkat. Penelitian ini menggunakan game Persona 5 yang mencoba menggali representasi masalah sosial pada masyarakat Jepang
2.	Nama Peneliti	Nadya Yudiandara
	Judul dan Tahun	Representasi Perang Dunia II Dalam Video Game : Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Video Game Call Of Duty II, 2016
	Metode Penelitian	Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif kualitatif.

	Hasil Penelitian	<p>Dalam video game Call of Duty ditemukan berbagai representasi dari perang dunia II. Bentuk representasinya dikemas dalam berbagai simbol diantaranya storyline, karakter/tokoh, alat- alat perang, serta peninggalan perang dunia seperti coretan, ataupun gedung gedung. Ini menjadikan video game ini bukan hanya sebagai media hiburan semata tetapi sebagai media untuk penggambaran sejarah secara otentik mungkin.</p>
	Persamaan	<p>Persamaan ada pada penelitian ini adalah objeknya yang merupakan video game yang sama sama mencari tahu simbol atau tanda pada game tersebut. Serta menggunakan analisis semiotika milik Roland Barthes.</p>
	Perbedaan	<p>Penelitian ini menggunakan video game Call Of Duty II untuk melihat representasi Perang Dunia II. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan video game Stray untuk melihat konstruksi tanda-tanda masalah sosial yang dibangun di dalamnya.</p>
3	Nama Peneliti	Muhammad Ahlam Rasyid , & Adrio Kusmareza Adim

Judul dan Tahun	Analisis Perkembangan Hubungan Antara Orang Tua Dan Anak Dalam Game The Last Of Us (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce), 2022
Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang digunakan untuk menciptakan data deskriptif dengan menggunakan pendekatan analisis semiotika Charles Sanders Peirce.
Hasil Penelitian	Menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce pada game The Last Of Us menunjukkan perkembangan hubungan orang tua dan anak pada karakter utama dalam video game tersebut. Video game ini dapat merepresentasikan secara menyeluruh bagaimana perkembangan hubungan Joel dan Ellie melalui tanda dan makna. Faktor yang mempengaruhinya diantaranya keduanya saling membutuhkan, yang memunculkan bentuk hubungan yang lebih intim.
Persamaan	Persamaan yang terdapat pada penelitian ini adalah objeknya yang merupakan video game yang sama sama mencari tahu tanda dan makna yang pada game tersebut. Serta menggunakan analisis semiotika

	Perbedaan	<p>Pembeda adalah subjek dan tema yang diangkat. Penelitian ini menggunakan video game The Last Of Us untuk melihat Perkembangan Hubungan Antara Orang Tua Dan Anak. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan video game Stray untuk melihat konstruksi tanda-tanda masalah sosial yang dibangun melalui tanda.</p>
--	------------------	--

