

Representasi Budaya Termarginalisasi dalam *Game*

Orville Yonathan, Sinta Paramita
orvillex2472@gmail.com, sintap@fikom.untar.ac.id

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara

Abstract

Games as a form of mass communication carry messages for the audience. One of the games called marginalization was Player Unknown's Battlegrounds (PUBG). This study aims to identify the existence of marginalization in minority cultures in the PUBG game. The PUBG game is a survival game against 100 people where the players are placed on an island. How to survive is done by killing opposing players using the weapons that have been provided. This game can be done alone or in groups of four. The research method used by researchers is qualitative research methods. The research technique used is the Semiotic analysis of Roland Barthes. The data collection technique used was the observation technique. Observations made by researchers include how the characters in this game are made and how the forms of communication performed by the players while playing so that the marginalization of the minority culture appears. This study found that in an online game it has the potential to bring bad things to the intercultural society which is described by Roland Barthes that a bad habit will become a habit that is tolerated.

Keywords: *Marginalization, Minority Culture, PUBG, Representation, Roland Barthes' Semiotic Analysis*

Abstrak

Permainan atau game sebagai bentuk komunikasi massa membawa pesan bagi audiens. Salah satu game yang disebut melakukan marginalisasi adalah game PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG). Penelitian ini ingin mengidentifikasi adanya marginalisasi pada budaya minoritas dalam game PUBG. Permainan PUBG merupakan permainan bertahan hidup dengan melawan 100 orang di mana para pemainnya ditempatkan di sebuah pulau. Cara bertahan hidup dilakukan dengan membunuh pemain lawan menggunakan senjata yang sudah disediakan. Permainan ini dapat dilakukan sendiri atau berkelompok dengan anggota empat orang. Metode penelitian yang dipakai peneliti adalah metode penelitian kualitatif. Teknik penelitian yang digunakan adalah analisis Semiotika Roland Barthes. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi. Pengamatan yang dilakukan peneliti meliputi bagaimana karakter dalam game ini dibuat dan bagaimana bentuk komunikasi yang dilakukan para pemain pada saat bermain sehingga muncul marginalisasi budaya minoritas tersebut. Penelitian ini menemukan bahwa di dalam sebuah game online memiliki potensi memunculkan hal buruk untuk masyarakat antar budaya yang digambarkan menurut Roland Barthes bahwa sebuah kebiasaan buruk akan menjadi suatu kebiasaan yang ditoleransi.

Kata kunci: Analisa Semiotika Roland Barthes, Budaya Minoritas, Marginalisasi, PUBG, Representasi

1. Pendahuluan

Budaya merupakan suatu peninggalan sejarah yang sangat berharga untuk umat manusia, karena melalui budaya kita sebagai makhluk hidup mampu mempertahankan keberlangsungan hidup dengan sesama di dalam lingkungan

bermasyarakat. Melalui budaya sebuah negara memiliki ciri khas mereka masing-masing seperti norma, adat-istiadat, dan juga kebiasaan umum yang berlaku. Definisi mengenai budaya secara ringkas telah oleh Harrison dan Huntington, “istilah budaya” tentu saja mempunyai banyak arti dalam disiplin ilmu serta konteks yang berbeda. Hal sulit untuk dipahami ini mungkin dapat dicerminkan dalam fakta bahwa pada awal tahun 1952 ulasan tentang literatur antropologi mengungkap 164 definisi berbeda dari kata budaya (Paramita & Sari, 2016). Dalam perkembangannya perbedaan budaya dapat menimbulkan masalah antara masyarakat yang berbeda. Masalah tersebut lebih bersumber kepada komunikasi (Paramita & Carissa, 2018). Hambatan komunikasi tersebut bisa berupa etnosentrisme, rasisme, dan stereotipe.

Etnosentrisme merupakan penghakiman suatu kelompok masyarakat yang lain dengan cara membandingkan atau menggunakan standar budayanya sendiri (Darmastuti, 2013). Rasisme menurut Leone (dalam Samovar, Porter, dan McDaniel, 2014) merupakan kepercayaan terhadap superioritas yang diwarisi oleh ras tertentu. Stereotipe menurut Samovar, Porter, dan McDaniel (2014) merupakan bentuk kompleks dari pengelompokan yang secara mental mengatur pengalaman individu dan mengarahkan sikap individu tersebut dalam menghadapi orang-orang tertentu. Hambatan tersebut juga menyisakan marginalisasi bagi suatu kelompok. Marginalisasi terbentuk karena adanya perencanaan yang rapi oleh suatu kelompok yang memiliki kekuatan dan bekerjasama dengan kelompok yang memiliki ideologi yang sama dengan mereka. Dalam hal ini, kelompok mayoritas akan membuat suatu ideologi yang dimana menyatakan bahwa derajat mereka lebih tinggi dari kelompok minoritas di dalam suatu lingkungan masyarakat luas.

Hal ini menarik ketika hambatan dalam komunikasi dituangkan dalam sebuah *game*. Menurut Gulo Seiring dengan perkembangan teknologi *Game online* kini memiliki banyak jenis, beberapa *game online* yang marak pada saat ini seperti PUBG (Player Unknown Battle Ground), AOV (Arena Of Valor), Vain Glory, MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) (Wijaya & Paramita, 2019). *Game online* memiliki berbagai macam pilihan seperti *First-Person Shooter (FPS)*, *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, *Battle Arena*, *Action Game*, dan *Role-Playing Game* (Wijaya & Paramita, 2019)

Melihat keberhasilan PUBG Mobile di seluruh dunia, tidak menutup kemungkinan bahwa permainan ini memiliki sisi negatif yang tidak disadari oleh khalayak umum, yaitu diskriminasi terhadap beberapa budaya. Terlihat pada opsi membuat karakter untuk memainkannya yang di mana terdapat perbedaan yang cukup signifikan pada bentuk tubuh dan wajah. Sebuah permainan daring yang sangat digemari oleh masyarakat dianggap dapat melakukan marginalisasi kepada budaya minoritas yang berdampak kepada perilaku yang dapat dicontoh oleh khalayak luas dan diskriminasi terhadap suatu budaya oleh budaya yang lebih besar. Oleh karena itu, peneliti ingin mengidentifikasi adanya marginalisasi pada budaya minoritas dalam *game* PUBG.

2. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian kualitatif, suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individu maupun kelompok besar. Peneliti menggunakan teknik analisa Semiotika Roland Barthes.

Menurut Roland Barthes, semiotika bukanlah suatu perkara, ilmu pengetahuan, disiplin ilmu, pembelajaran, pergerakan, atau bahkan teori. Semiotika merupakan sebuah pertualangan, memiliki tujuan untuk menerjemahkan dan menginterpretasikan *sign* baik berupa verbal yang disebut juga linguistik, dan nonverbal. Barthes sendiri lebih memfokuskan kajian studi dan penelitiannya pada aspek nonverbal seperti *cultural meaning* dan *visual sign*. Menurut Berger, makna denotasi bersifat langsung, yaitu makna khusus yang terdapat dalam sebuah tanda, dan pada intinya dapat disebut sebagai gambaran sebuah petanda (Halim & Widayatmoko, 2015).

Sedangkan Harimurti Kridalaksana mendefinisikan denotasi sebagai makna kata atau sekelompok kata yang didasarkan atas penunjukan yang lugas pada sesuatu di luar bahasa atau yang didasarkan atas konvensi tertentu Barthes menjelaskan bahwa *sign* merupakan bagian dari sistem yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya bendera putih yang artinya menyerah atau sebagai tanda berdamai. Dalam pemahaman ini bendera putih berperan sebagai *signifier* dan menyerah atau damai sebagai *signified* (Halim & Widayatmoko, 2015)

3. Hasil Temuan dan Diskusi

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknis analisa Semiotika oleh Roland Barthes. Pada teori analisa Semiotika ini, terdapat 3 penjelasan yang dapat menjelaskan serta menjabarkan yang secara terperinci untuk menemukan hubungan antara *game* PUBG dengan bagaimana marginalisasi budaya minoritas yang terjadi di dalam *game* tersebut.

Signification

Signifikasi merupakan suatu konsep untuk mengetahui berbagai macam tanda, simbol, maupun makna yang terjadi di lingkungan sekitar khalayak. *Sign* juga bisa berupa perlambangan untuk menunjukkan bagaimana suatu budaya berkembang. Melalui signifikasi, Barthes menjelaskan bahwa *sign* bukanlah sesuatu hal yang memiliki definisi yang mutlak, sehingga *sign* dapat berubah seiring dengan perkembangan jaman dan bahasa. Pada *game* PUBG banyak berbagai macam tanda atau lambang serta gambaran yang menunjukkan suatu tindakan merendahkan orang lain yang juga dapat digunakan untuk menghina suatu budaya, contohnya penggunaan *emote* di dalam PUBG dengan menunjukkan sikap arogan kepada musuhnya.

Denotation & Connotation

Denotasi memiliki pengertian sebagai makna yang sebenarnya, lugas dan menunjuk langsung pada acuan atau kalimat yang dimaksud, sedangkan untuk konotasi dapat diartikan sebagai makna ganda yang terbentuk karena pengalaman kultural maupun personal. Dalam penelitian ini denotasi dapat ditunjukkan dengan penggunaan *emote* mengangkat tangan ke atas yang berarti menandahkan menyerah atau sikap berdamai kepada orang lain, sedangkan konotasi yang diambil pada *game* PUBG ini adalah gerak tubuh seperti mengajak orang lain untuk datang ketempatnya tetapi dalam permainan ini *emote* tersebut bermakna bahwa pemain yang menggunakan gerakan tubuh ini menantang pemain lain untuk bertarungan dengan dia atau dapat berarti sebagai meremehkan lawannya. Denotasi dan konotasi dalam *game* PUBG ini terbentuk karena pengembang permainan ini berkeinginan untuk meningkatkan rasa kompetitif yang besar antar pemainnya sehingga dapat

menciptakan suatu komunitas game yang baik dan memiliki tensi tinggi, selain itu emote yang dapat digunakan tidak hanya untuk menggertak pemain lawan, tetapi juga bisa untuk bersenang-senang seperti emote berdansa, tertawa, dan melambaikan tangan sebagai lambang menyapa orang lain dalam permainan ini.

Myth

Myth atau dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai mitos, mitos disini bukanlah yang berkembang dan diketahui oleh khalayak umum yang merupakan suatu hal yang belum pasti kebenarannya, bersifat tahayul, kepercayaan nenek moyang, serta tidak masuk akal dan logika manusia, tetapi mitos menurut Barthes adalah suatu sistem komunikasi yang membuat pesan tidak dapat menjadi sebuah objek, konsep, atau gagasan, melainkan sebuah bentuk signification. Mitos menurut Barthes juga merupakan bentuk perkembangan dari konotasi sehingga permaknaan yang terdapat dalam mitos dapat mudah untuk diartikan oleh khalayak umum, dan juga jika konotasi sudah lama terbentuk di dalam *game* PUBG ini maka konotasi tersebut dapat berubah menjadi mitos, contohnya konsep mitos di dalam permainan ini adalah jika mendekati pergantian tahun, tema dalam game ini akan berubah menjadi tema tahun natal dan juga tahun baru diikuti dengan pada loot box yang mereka sediakan untuk kosmetik senjata memiliki ornamen natal dan juga tahun baru. Konsep *loot box* ini terus dilakukan setiap tahun, maka sesuai dengan pernyataan Barthes bahwa *loot box* tersebut sudah menjadi mitos yang dipahami oleh para pemain PUBGM.

Budaya Minoritas yang Termarginalisasi dalam *Game* PUBG

Marginalitas pada budaya minoritas di *game* PUBG Mobile, maka peneliti melakukan analisa dengan menggunakan analisis Semiotika Roland Barthes, khususnya menggunakan *signification* untuk menguatkan data yang diperoleh oleh peneliti. Data yang didapat oleh peneliti melalui pendekatan observasi adalah gambar visual, lambang, dan *emote* (gestur tubuh karakter) yang sering kali dipergunakan untuk menyampaikan suatu pesan secara verbal maupun non-verbal, verbal disini ditunjukkan dengan bagaimana para pemain dapat berinteraksi dengan sistem *speaker* dan *mic* untuk berkomunikasi dengan rekan 1 tim, sedangkan non-verbal ditunjukkan dengan penggunaan *emote* kepada pemain 1 tim atau dengan musuh dengan makna yang berbeda seperti sebagai penanda musuh disuatu lokasi atau berfungsi untuk mengejek musuh. Perlambangan di dalam *game* PUBG *mobile* ini menyinggung tentang marginalisasi budaya minoritas yang sering terjadi di lingkungan khalayak luas secara tidak mereka sadari.

Pembuatan Karakter

Dalam tahap ini, peneliti menemukan bahwa untuk memulai permainan tersebut, para pemain diwajibkan untuk membuat dan membuat karakter yang akan mereka gunakan sebagai diri mereka di dalam permainan tersebut, pemain diharuskan memilih jenis kelamin dari karakter yang akan dimainkan dan terbagi menjadi dua jenis kelamin yaitu laki-laki dan perempuan. Pada langkah ini penulis menemukan bagaimana sebuah budaya minoritas termarginalisasikan, dikarenakan karakter berkulit kuning yang digambarkan sebagai masyarakat budaya Asia hanya digambarkan sebagai orang keturunan Cina yang memiliki opsi yang lebih sedikit dibandingkan dengan pembuatan karakter berkulit putih dan juga karakter berkulit hitam.

Pembuatan karakter tersebut dapat dikategorikan sebagai *signification* yang mengandung salah satu unsur dari *sign* adalah bahwa lambang atau tampilan pada suatu hal tidaklah memiliki definisi yang mutlak dan juga dapat mengalami pergeseran makna, sehingga memicunya denotasi dan konotasi yang baru terhadap sebuah budaya minoritas yang seharusnya tidak menjadi minoritas dikalngan para pemain PUBGM.

Selain itu karakter yang digunakan oleh pemain dapat didandani dengan berbagai macam aksesoris yang tidak sesuai dengan jenis kelamin dari karakter yang telah dibuat, menurut Barthes kejadian seperti ini termasuk ke dalam *sign* dengan pergeseran makna yang cukup besar. Hal ini terlihat dari karakter laki-laki yang telah dibuat dapat mengenakan pakaian perempuan seperti gaun, rok, serta aksesoris perempuan lainnya sehingga menciptakan definisi yang baru bahwa karakter yang menggunakan pakaian rok, berambut panjang, dan juga pita rambut tidak dapat disebut sebagai karakter perempuan tetapi karakter laki-laki yang melakukan *crossdress*.

Representasi budaya minoritas yang termarginalisasi juga condong kearah ketidaksetaraan gender yang terjadi di dalam PUBG. Ketika para pemain sudah membuat karakter yang mereka inginkan, mereka disuguhkan dengan dapat membeli karakter yang telah dibuat oleh PUBG *mobile* pada menu penyimpanan tempat memilih kostum dari karakter tersebut. Karakter-karakter yang disediakan ini harus pemain beli dengan sejumlah harga yang tidak murah. Selain itu karakter yang telah disediakan berjumlah 4 orang di mana 3 diantaranya adalah laki-laki dan 1 adalah perempuan. Dari opsi pemilihan karakter ini dapat terlihat bahwa adanya ketidaksetaraan gender yang dilakukan oleh PUBG. Dengan hadirnya satu karakter asli buatan mereka, PUBG memberi pesan bahwa dalam permainan ini yang dapat berkuasa dan bertahan hidup lebih lama adalah karakter laki-laki dengan postur tubuh yang lebih baik daripada karakter perempuan.

Terdapat beberapa perlambangan dan makna yang dapat dirangkum untuk menunjukkan bagaimana marginalisasi budaya minoritas dapat terjadi di dalam sebuah permainan. Beberapa unsur yang terkait dalam PUBG *Mobile* adalah budaya minoritas yang dipandang sebelah mata oleh khalayak.

Budaya minoritas yang ditunjukkan di dalam *game* ini adalah budaya benua Asia, Tencent selaku pengembang dari game ini menyamaratakan bentuk wajah, postur tubuh orang-orang di Asia hanya sebagai masyarakat penduduk negara Cina, Hongkong, dan juga Jepang. Dapat dilihat dari sudut pembuatan karakter orang Asia dengan ciri-ciri fisik berkulit kuning, bermata sipit, memiliki bentuk tubuh yang sangat pendek dan kecil. Selain itu budaya minoritas di dalam *game* ini digambarkan juga dengan ketidaksetaraan gender yang dialami oleh pihak perempuan. Opsi karakter perempuan lebih sedikit dibandingkan dengan karakter laki-laki.

Game PUBG ini memiliki fasilitas mikrofon dan *speaker* untuk berkomunikasi dengan rekan satu tim atau juga dapat berbicara dengan pemain lawan, tetapi *game* online PUBG *mobile* ini menyatukan berbagai macam *server* yang terdiri dari *server* Asia, Korean-Japan, dan Eropa. Dalam *server* ini beragam macam pemain berkumpul dalam satu pertandingan. Namun para pemain yang berasal dari *server* Asia khususnya pemain dari Indonesia terkenal dengan sikap kasar dengan menggunakan kata-kata kasar untuk mengejek pemain lawan yang dianggap sebagai perilaku yang sangat mengganggu untuk pemain di luar negara Asia serta berdampak merusak citra pemain profesional pada *game* PUBG *mobile*.

4. Kesimpulan

Kemampuan berkomunikasi yang dilakukan oleh para pemain *game* sangat menentukan dampak yang akan terjadi kepada lingkungan mereka. Jika mereka selalu melakukan diskriminasi budaya minoritas maka dampak yang akan paling terlihat adalah mereka menjadi pribadi arogan yang menganggap diri mereka selalu tinggi diantara orang-orang sekitar mereka, bagaimana mereka berkomunikasi secara kasar terhadap lawan bicara mereka yang dianggap tidak setara bahkan rendah derajatnya dibanding mereka. Butuhnya sebuah pemikiran terbuka untuk menerima perbedaan, terutama terhadap suatu golongan atau kelompok minoritas di lingkungan sekitar kita, dengan mengayomi serta menghargai mereka, masyarakat dapat mempererat hubungan mereka dan menghilangkan stigma negatif yang melekat pada setiap budaya bahwa budaya-budaya ini memiliki karakteristik tersendiri dan patut dihargai.

5. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara dan para pihak yang telah menukung penelitian ini.

6. Daftar Pustaka

- Darmastuti, Rini. (2013). *Komunikasi Antar budaya: Konsep, Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Buku Litera Yogyakarta
- Halim, J., & Widayatmoko, D. (2015). Representasi Kampanye Politik Dalam Game (Analisis Semiotik Dalam Game Jokowi Go! Dan Game Prabowo The Asian Tiger). *Jurnal Komunikasi* (Vol. 7). <https://doi.org/10.24912/JK.V7I1.10>
- Paramita, S., & Carissa, M. R. (2018). Inter-Ethnic Communication Barriers in Pontianak City. *Jurnal The Messenger*. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v10i1.550>
- Paramita, S., & Sari, W. P. (2016). Komunikasi Lintas Budaya dalam Menjaga Kerukunan antara Umat Beragama di Kampung Jaton Minahasa). *Journal Pekommas*, 1(2), 153. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2016.2010205>
- Samovar, A. Larry, Porter, E. Richard, & McDaniel, R. Edwin. (2010). *Komunikasi Lintas Budaya*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, 3(1), 261. <https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222>