

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara dengan industri *game* yang besar dan populasi *gamer* yang besar. Industri *game* di Indonesia telah mengalami pertumbuhan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir, didorong oleh peningkatan penetrasi internet, penggunaan *smartphone*, dan pertumbuhan kelas menengah dengan pendapatan yang lebih banyak. Akibatnya, jumlah kafe *game* dan turnamen e-sport di tanah air meningkat. Namun, industri *game* di Indonesia masih menghadapi tantangan, antara lain dukungan pemerintah yang terbatas, kecepatan internet yang lambat, dan tingginya biaya peralatan *game*. Meski demikian, industri *game* Indonesia diperkirakan akan terus berkembang di masa depan, karena semakin banyak orang di tanah air yang mengadopsi *game* sebagai bentuk hiburan.

Game PC juga merupakan bentuk *game* yang populer di Indonesia, dengan banyaknya *gamer* yang menggunakan komputer pribadi untuk bermain *game*. Pertumbuhan internet dan tersedianya PC gaming berperforma tinggi memudahkan para *gamer* Indonesia untuk mengakses dan memainkan berbagai macam *game*. Ada juga peningkatan yang signifikan dalam jumlah kafe *game* di Indonesia, yang memberikan *gamer* akses ke PC gaming berperforma tinggi dan lingkungan sosial untuk bermain *game*. Kafe *game* ini telah menjadi tempat nongkrong populer bagi para *gamer*, dan banyak mengadakan turnamen *esports* dan acara *game* lainnya. Namun, harga PC gaming berperforma tinggi masih bisa menjadi kendala bagi sebagian *gamer* di Indonesia, dengan banyak yang mengandalkan opsi yang lebih ramah anggaran atau sumber daya bersama di kafe *game*. Namun demikian, semakin populernya *game* PC di Indonesia diharapkan dapat mendorong inovasi dan investasi di industri ini, yang mengarah pada pengalaman bermain *game* yang lebih baik bagi para pemain Indonesia.

No	Nama	Nilai / Persen
1	Filipina	96,4
2	Thailand	94,7
3	Indonesia	94,5
4	Vietnam	93,4
5	India	92
6	Taiwan	91,6
7	Turki	91,5
8	Arab Saudi	91,4
9	Meksiko	91,2
10	Uni Emirat Arab	90,3

Gambar 1. 10 Negara dengan Pemain *Video Game* Terbanyak di Dunia (Januari 2022)

Sumber: databoks.katadata.co.id.

Indonesia adalah salah satu pasar *game* terbesar di dunia. Khususnya, *game* seluler atau video *game* yang dimainkan di ponsel, tablet, atau konsol. Menurut laporan We Are Social, Indonesia adalah negara dengan jumlah video *gamers* terbanyak ketiga di dunia. Menurut laporan tersebut, pada Januari 2022, 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia bermain *video game*. Sementara Filipina di urutan pertama dengan 96,4% pengguna internet bermain *video game*. Di urutan kedua ada Thailand dengan pangsa 94,7 persen. Vietnam menempati urutan keempat dengan 93,4 persen pengguna internet negara itu bermain *video game*. India dan Taiwan menyusul dengan pangsa 92% dan 91,6%. Kami adalah Sosial menyatakan bahwa mayoritas atau 83,6% dari pengguna Internet berusia 16-64 tahun di seluruh dunia bermain *video game* di perangkat apa pun. Di saat yang sama, 68,1% pengguna internet menggunakan smartphone untuk bermain *video game*.

Game telah menjadi alat yang kuat untuk menyampaikan pesan dan mempengaruhi pemain. Sifat dari sebuah *game*, termasuk mekaniknya, ceritanya, dan karakternya, semuanya bisa berkontribusi terhadap pesan yang disampaikan. *Game* dapat menyampaikan pesan tentang masalah sosial, ideologi politik, dan norma budaya melalui pilihan yang diberikan kepada pemain, karakter yang mereka gambarkan, dan cerita yang mereka ceritakan. Misalnya, sebuah *game* mungkin menyajikan masyarakat utopis di mana setiap orang sama, dengan demikian menyampaikan pesan tentang pentingnya persamaan dan keadilan. Dengan demikian, sebuah *game* yang menggambarkan karakter perempuan yang kuat

dapat menyampaikan pesan tentang kesetaraan gender dan menantang peran gender tradisional. Hubungan antara *game* dan pesan yang disampaikan oleh *game* kompleks dan multidimensi, dan ini menunjukkan pentingnya mempertimbangkan pesan yang terkandung dalam *game* yang kita mainkan.

Dilansir dari penjelasan David “Ryatta” Wyatt dari <http://www.inmotiongaming.com>, menjelaskan bahwa *cutscenes* adalah adegan sinematik dalam permainan video, juga dikenal sebagai video gerak penuh atau peristiwa interaktif, yang merupakan bagian penting dari menceritakan cerita dalam permainan video. Mereka secara khas ditemukan dalam permainan video modern. Seiring berjalannya waktu, penggunaan *cutscenes* telah berkembang dari penggunaan teks sederhana di layar menjadi adegan animasi penuh seperti film dengan anggaran produksi yang dapat menyaingi film-film (Ryatta, 2012).

Pembuatan *cutscenes* melibatkan proses perancangan dan pengembangan adegan sinematik dengan animasi, visual, dan efek suara yang memikat. Penggunaan teknologi canggih dalam pembuatan *cutscenes* memungkinkan para pengembang untuk menghadirkan kualitas grafis dan visual yang semakin realistis dan mendalam. Waktu yang dibutuhkan untuk mengembangkan *cutscenes* dalam permainan bervariasi tergantung pada kompleksitas adegan, panjangnya durasi, dan tingkat detail yang diinginkan. Pengembang permainan harus berkolaborasi dengan animator, seniman, desainer, dan penulis naskah untuk menciptakan *cutscenes* yang mendukung dan memperkaya alur cerita permainan. *Cutscenes* diintegrasikan ke dalam permainan dengan hati-hati untuk menjaga kesamaan alur cerita dan pengalaman bermain. Mereka sering digunakan sebagai pengantar cerita, titik balik penting, atau hadiah atas pencapaian tertentu dalam permainan. Seiring dengan perkembangan teknologi dan pengalaman pengembangan permainan, penggunaan *cutscenes* telah berubah seiring waktu. Dari hanya menggunakan teks di layar, *cutscenes* telah berkembang menjadi adegan animasi penuh dengan sinematografi yang rumit dan penggunaan efek khusus yang mengesankan. Penggunaan *cutscenes* dalam permainan modern telah menjadi salah satu elemen kunci yang meningkatkan kualitas narasi dan memperkuat imersi pemain dalam dunia permainan.

Dalam kata lain,, *cutscenes* adalah elemen sinematik yang vital dalam permainan video, berfungsi untuk mendukung dan memperkaya cerita permainan serta memberikan pengalaman visual yang memukau bagi para pemain. Penggunaan *cutscenes* dalam permainan video telah berkembang pesat seiring teknologi dan keahlian pengembangan yang terus berkembang, menjadikan mereka sebagai salah satu aspek penting dalam menciptakan pengalaman bermain yang menarik dan memuaskan bagi para pemain.

Perkembangan *cutscenes* dari tahun ke tahun pastinya memiliki perubahan. Ryata (2012) sendiri menjelaskan bahwa ada beberapa evolusi dalam *cutscenes* yang terdapat pada industri *video games* antara lain:

- *Live Action Cutscenes*

Live action hanyalah sebuah adegan film. Dalam hal ini, film tersebut tidak jauh berbeda dengan film atau acara TV lain yang pernah Anda tonton. Dalam hal produksi, hal ini tidak ada hubungannya dengan pengembangan *game* sejauh menyangkut bagian "permainan" dari produksi sebenarnya. Pada masa-masa awal teknologi disk (misalnya *CD-ROM*) pada konsol *16-bit* seperti *Mega Drive/Sega CD Genesis*, terjadi ledakan *cutscene* semacam ini. Terkadang *game* lengkap dibuat dari *cutscene* ini, seperti *Night Trap* yang terkenal. *Cutscene* aksi langsung umumnya dikenal dibuat dengan anggaran rendah, seringkali dengan dialog dan kualitas akting yang buruk. Namun beberapa *game* terkenal dengan kualitas film seperti *Resident Evil* asli menggunakan film *live-action* saat dirilis.

- *Pre-Rendered Cutscenes*

Cutscene pra-render adalah video yang diputar di antara putaran permainan dan ditemukan di disk permainan dalam format *video*. Ini tidak interaktif karena konsol/PC tidak menghasilkan apa pun, mereka hanya membaca *file*. *Rendering* adalah proses *rendering video* dari PC, frame demi frame, oleh karena itu dinamakan *pra-render*. Saya biasanya mengklasifikasikan *cutscene* yang telah dirender sebelumnya menjadi dua sub kategori; dirancang agar menarik perhatian, dengan kualitas grafis yang jauh melebihi grafis dalam *game*, dan *cutscene* dirancang untuk meniru tampilan dan nuansa *game* dalam segala hal, sehingga tidak terlihat seperti *game* yang memainkan *cutscene*, berharap untuk menarik perhatian pemain.

- *Live Action Cutscenes*

Seperti halnya karya sinematik lainnya, tidak ada batasan waktu. Namun jika sebuah adegan berdurasi sekitar lima detik, kemungkinan besar Anda akan melihatnya terjadi di dalam *game*, seperti seseorang berjalan melewati pintu. Bagaimana *cutscene* dimainkan dalam *game* akan bergantung pada sejumlah faktor, seperti apa yang terjadi dalam adegan tersebut; dikombinasikan dengan kemampuan panel. Setiap perusahaan

game memiliki daftar peraturan yang harus diikuti saat membuat *game*; konsol tempat *game* akan dijalankan, alat pengembang, batasan model, dll. Ada sejumlah besar memori yang dialokasikan untuk ruang disk, memori konsol, dan jumlah *frame* dan poligon dalam model, dan pengembangan harus sesuai anggaran. Akan selalu ada sesuatu yang tidak dapat didukung atau tidak berfungsi oleh mesin *game* di konsol (tentu saja, seiring kemajuan teknologi, jumlah hal yang tidak dapat dilakukan konsol akan berkurang). Ini semua perlu diperhitungkan dan disempurnakan, yang dapat menyebabkan beberapa adegan dipra-render.

Game Forspoken sendiri menggunakan dua jenis *cutscenes* yaitu *pre-rendered* dan *live action*. Perbedaan keduanya bisa dilihat kalau memakai jenis *pre-rendered*, akan selalu diberikan sebuah transisi *fade to black* sebelum masuk ke *gameplay*. *Cutscenes* Forspoken yang berjenis ini biasanya terdapat pada beberapa cuplikan yang melibatkan banyak sekali efek-efek elemen yang ada dan gabungan dari bermacam pengambilan gambar yang bersifat cepat untuk menciptakan rasa tegang pada cuplikan tersebut (*fast paced*). Sedangkan untuk *live action cutscenes* digunakan pada beberapa klip yang bersifat untuk memberitahu kepada para pemain untuk bersiap kepada pertarungan yang akan terjadi. Selain itu *live action cutscenes* ini juga terdapat di beberapa adegan saat pertarungan juga. Dengan adanya fitur interaktif yang dimana player harus menekan tombol yang ada dengan timing yang cukup singkat untuk melakukan sebuah aksi, pemain memberikan juga memberikan kontribusi kepada *cutscenes game* itu sendiri untuk karakter dalam melakukan kegiatan.

Meneliti *cutscenes* dalam sebuah *game* adalah penting karena *cutscenes* dapat mempengaruhi pengalaman bermain *game* secara keseluruhan (Gema, 2022). *Cutscenes* dapat meningkatkan kualitas *game* jika disajikan dengan baik, tetapi juga dapat menurunkan kualitas *game* jika disajikan dengan buruk (IGN, 2012). Beberapa aspek yang dapat diteliti dalam *cutscenes* antara lain adalah:

- Durasi: *Cutscenes* yang terlalu panjang atau terlalu sering dapat mengganggu alur *game* dan membuat pemain bosan atau kehilangan minat. *Cutscenes* yang terlalu pendek atau terlalu jarang dapat membuat pemain bingung atau kurang terlibat dengan cerita. *Cutscenes* yang tepat adalah yang sesuai dengan konteks dan kebutuhan *game*.
- Kualitas: *Cutscenes* yang berkualitas adalah yang memiliki grafis, suara, animasi, dan sinematografi yang baik. *Cutscenes* yang berkualitas dapat membuat pemain terpesona,

terkesan, atau terharu dengan apa yang ditampilkan. *Cutscenes* yang berkualitas rendah dapat membuat pemain kecewa, kesal, atau tidak peduli dengan apa yang ditampilkan.

- Keterkaitan: *Cutscenes* yang terkait adalah yang memiliki hubungan yang kuat dengan *gameplay*, cerita, atau karakter. *Cutscenes* yang terkait dapat membuat pemain merasa menjadi bagian dari *game* dan memahami tujuan atau motivasi mereka. *Cutscenes* yang tidak terkait dapat membuat pemain merasa terputus atau tidak relevan dengan *game*.
- Interaktivitas: *Cutscenes* yang interaktif adalah yang memberikan pilihan atau pengaruh kepada pemain. *Cutscenes* yang interaktif dapat membuat pemain merasa lebih terlibat, berdaya, atau bertanggung jawab atas apa yang terjadi. *Cutscenes* yang tidak interaktif dapat membuat pemain merasa pasif, tidak berdaya, atau tidak berpengaruh atas apa yang terjadi.

Dengan meneliti *cutscenes* dalam sebuah *game*, kita dapat mengetahui kekuatan dan kelemahan *game* tersebut dalam menyampaikan cerita, karakter, atau suasana. Kita juga dapat memberikan masukan atau saran untuk meningkatkan atau memperbaiki *cutscenes* yang ada. *Cutscenes* adalah salah satu elemen penting dalam sebuah *game* yang dapat membuat *game* menjadi lebih menarik, menyenangkan, atau bermakna.

Maskulinitas sering dikaitkan dengan karakteristik dan perilaku yang terkait dengan laki-laki, seperti keberanian, kekuatan fisik, agresivitas, dan dominasi, sementara femininitas dikaitkan dengan sifat-sifat seperti kelembutan, kepekaan, dan kerendahan hati. Sebagai akibatnya, perempuan seringkali dianggap tidak memiliki karakteristik maskulin yang dianggap positif dan mungkin mengalami diskriminasi atau prasangka yang dimana kedua gender tersebut mempunyai peranan masing-masing di dunia (Connel, 2005). Penelitian tentang maskulinitas perempuan dapat membantu memahami bagaimana stereotip *sexual orientation* terbentuk dan dipertahankan dalam budaya dan media. Hal ini juga dapat membantu memperluas pemahaman kita tentang peran gender dalam kehidupan sosial dan budaya, serta memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang kompleksitas identitas gender. Dengan demikian, penelitian tentang maskulinitas perempuan dapat membantu mengurangi diskriminasi gender.

Di Indonesia, stereotip gender dan peran gender yang terkait dengan maskulinitas dan femininitas masih sangat kuat dalam masyarakat. Misalnya, peran gender yang dianggap khas laki-laki seperti menjadi kepala keluarga, memikul tanggung jawab ekonomi keluarga, dan memiliki wewenang dalam pengambilan keputusan masih menjadi pandangan yang umum di kalangan masyarakat Indonesia.

Stereotip gender juga tercermin dalam media, terutama iklan-iklan di televisi dan media sosial. Dalam iklan, perempuan sering digambarkan dalam peran-peran tradisional seperti ibu rumah tangga, sedangkan laki-laki sering digambarkan dalam peran-peran yang berkuasa dan dominan. Hal ini dapat memperkuat pandangan umum tentang peran gender yang sudah ada dan mendorong pemikiran bahwa perempuan harus patuh pada peran-peran gender yang telah ditentukan. Namun, di Indonesia juga telah terjadi perubahan dalam pandangan tentang peran gender dan maskulinitas perempuan. Terdapat beberapa sosok perempuan yang memang bisa mengadopsi. Selain itu, semakin banyak perempuan yang aktif di bidang-bidang yang sebelumnya dianggap sebagai bidang khusus laki-laki, seperti politik dan bisnis. Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia mulai memahami pentingnya mengevaluasi kembali pandangan umum tentang peran gender dan menghargai kontribusi yang beragam dari setiap individu tanpa memandang gender.

Maskulinitas perempuan adalah konsep yang mengacu pada cara perempuan mengekspresikan karakteristik tradisional yang secara umum dianggap sebagai maskulin, seperti keberanian, agresivitas, dan dominasi, tanpa kehilangan identitas perempuan mereka. Konsep ini sering dikaitkan dengan perempuan yang berani dan kuat, yang mampu menunjukkan kemampuan dan kemauan untuk berdiri sendiri dalam situasi yang menantang (tirto.id, 2021). Menurut Judith Halberstam, seorang profesor di Universitas California, maskulinitas perempuan adalah "sebuah konsep yang mencoba mengartikulasikan pengalaman perempuan yang tidak selalu terhubung dengan citra feminin tradisional" (Judith, 1998). Butler berfokus pada konsep bahwa gender adalah sebuah performativitas, yaitu bukan sesuatu yang ditentukan oleh sifat biologis atau identitas esensial, melainkan dibentuk melalui tindakan dan peran yang dilakukan dalam masyarakat. Konsep ini berlaku untuk perempuan dan laki-laki. Butler menyatakan bahwa gender, termasuk konsep maskulinitas, adalah hasil dari "penampilan" dan "peran" yang dimainkan oleh individu dalam interaksi sosial. Dalam pandangannya, maskulinitas dan femininitas adalah konstruksi sosial yang berbeda-beda di berbagai budaya dan waktu, dan mereka tidak melekat pada sifat bawaan biologis. Butler juga menyoroti bagaimana norma-norma gender yang ada dalam masyarakat dapat menjadi penindasan dan menyebabkan ketidaksetaraan. Ia berpendapat bahwa konsep gender tradisional, termasuk maskulinitas, dapat menjadi alat pemaksaan dan kontrol dalam menciptakan kesetaraan gender yang toksik (Judith, 1993).

Halberstam (1998) mengatakan bahwa konsep ini menawarkan ruang bagi perempuan untuk mengekspresikan sisi maskulin mereka tanpa mengorbankan sisi feminin, dan juga memberikan dukungan bagi perempuan yang ingin menentang peran gender yang dijatuhkan oleh masyarakat. maskulinitas perempuan adalah cara perempuan mengekspresikan identitas gender mereka melalui atribut dan

tindakan yang sering kali dihubungkan dengan laki-laki atau pria. Hal ini melibatkan pemecahan norma-norma gender dan mendorong batas-batas tradisional tentang apa yang dianggap sebagai "laki-laki" atau "perempuan". Dalam pandangan Halberstam, maskulinitas perempuan dapat mencakup berbagai spektrum ekspresi gender, termasuk penampilan fisik, perilaku, dan cara berbicara. Ia menyoroti bagaimana maskulinitas perempuan dapat muncul dalam berbagai cara, seperti dalam pakaian yang lebih maskulin, gaya rambut pendek, bahasa dan gerakan tubuh yang berbeda, serta partisipasi dalam kegiatan dan pekerjaan yang biasanya dianggap sebagai laki-laki dominan.

Halberstam (1998) juga menekankan pentingnya mengakui bahwa identitas gender dan ekspresi gender tidaklah statis dan bervariasi di berbagai konteks sosial dan budaya. Ia mengkritisi pandangan yang menganggap gender sebagai sesuatu yang tetap atau terkunci dalam dua kategori biner, yaitu laki-laki dan perempuan, dan mengajak untuk memperluas pemahaman tentang identitas gender dan ekspresi gender yang lebih inklusif. Dengan memperhatikan maskulinitas perempuan, Halberstam menyoroti kompleksitas dan keragaman identitas gender, serta pentingnya menghormati dan mengakui berbagai cara individu dapat mengekspresikan dan mengartikulasikan diri mereka sesuai dengan keinginan dan identitas pribadi mereka.

Sementara itu, Gayle Kimball (2009), seorang profesor di California State University, menyatakan bahwa maskulinitas perempuan adalah sebuah fenomena budaya yang berkembang sebagai tanggapan terhadap peran gender yang stereotipikal dan diskriminatif yang diterapkan pada perempuan. Menurut Kimball, maskulinitas perempuan merupakan bentuk pemberontakan terhadap citra perempuan yang lemah dan pasif, dan merupakan cara bagi perempuan untuk memperoleh kontrol atas identitas mereka sendiri.

Dengan kata lain maskulinitas perempuan merupakan beberapa sifat-sifat yang seharusnya dimiliki oleh laki-laki secara umum yang dimiliki oleh perempuan. Mereka sebagai perempuan yang seharusnya menjadi sosok yang sering kali di nilai khalayak justru memiliki karakter laki-laki seperti agresivitas, keberanian, tegas, keras, dan juga masuk ke bidang yang kebanyakan dikerjakan oleh laki-laki seperti bidang politik, bisnis, olahraga, dan lain-lain yang dimana mereka mengesampingkan feminitas mereka. Salah satu kegiatan yang dinilai maskulinitas bisa diambil dari bidang balapan mobil yang disebut *drifting*. Drift muncul pertama kali di Jepang sekitar tahun 1970-an. Sebenarnya, ini adalah teknik mengemudi mobil yang ditemukan secara tak sengaja oleh seorang pembalap mobil sirkuit Kunimitsu Takahashi seorang laki-laki dan di era sekarang, di Indonesia, sudah ada digelar *Women drifting championship*. Dilansir dari Liputan 6 (Aszhari, 2022) Putaran pertama Indonesia National Drift Series Championship (IDS) kembali digelar di Sirkuit Drift J99Maxx, Karawaci, Tangerang pada Sabtu, 6 November

2022. Putaran pertama Indonesia National Drift Series Championship (IDS) kembali digelar di Sirkuit Drift J99Maxx, Karawaci, Tangerang pada Sabtu (6 November 2022). Tak kurang dari 35 *drifter* Indonesia dari berbagai daerah di Indonesia mengikuti seri pertama ini. Diketahui, ada 18 peserta yang terdaftar di kelas Pro 2 dan 17 perahu terdaftar di kelas Pro.

Pada putaran pertama kejuaraan Indonesia National Drift Series (IDS), banyak nama baru yang masuk di kelas rookie. Untuk kelas rookie saat ini berganti nama menjadi kelas Pro 2. Pada IDS tahun ini, Women's Drift Challenge (WDC) merupakan ajang yang baru pertama kali digelar dalam kejuaraan nasional (kejurnas). Para wanita Drift membalap mobil mereka di jalur drift dalam lingkaran. event ini diramaikan oleh aksi para drifter-drifter wanita dalam Women Drift Challenge (WDC). Peserta Women Drift Challenge (WDC), antara lain, Anindita Hidayat, Revy Vamella, Ine Rosdiana, Negin, dan Ingrid Suyono (Aszhri, 2022).

Adanya pengelompokan antara maskulinitas dan feminitas adalah salah satunya dari konstruksi gender. Menurut Robert Stoller (1968), konstruksi gender adalah pemisahan pencirian manusia yang didasarkan pada pendefinisian yang bersifat sosial budaya dengan pendefinisian yang berasal dari ciri-ciri fisik biologis. Ann Oakley (1972) juga menyatakan konstruksi gender adalah pembagian peran, tanggung jawab, fungsi, hak, dan perilaku yang melekat pada jenis kelamin laki-laki dan perempuan sebagai hasil dari bentukan sosial budaya yang tertanam lewat proses sosialisasi dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dengan kata lain, Konstruksi gender adalah proses sosial budaya yang memisahkan pencirian manusia berdasarkan ciri-ciri fisik biologis. Ini melibatkan pembagian peran, tanggung jawab, dan perilaku berdasarkan jenis kelamin sebagai hasil dari proses sosialisasi antargenerasi. Gender, yang dipengaruhi oleh faktor sosial, budaya, sejarah, dan politik, bukanlah sesuatu yang alami atau bawaan, melainkan bersifat dinamis dan heterogen. Media massa juga berperan dalam konstruksi gender dengan menyampaikan representasi, pesan, dan nilai-nilai tentang gender kepada khalayak.

Representasi adalah proses membentuk, menafsirkan, dan mengkomunikasikan makna dari suatu objek, ide, atau fenomena melalui bahasa, gambar, simbol, atau tindakan yang dibangun dalam konteks budaya, sosial, dan sejarah tertentu. Representasi bukanlah refleksi realitas yang netral dan objektif, melainkan produk dari kepentingan, kekuasaan, dan ideologi yang terlibat dalam produksinya. Representasi dapat mempengaruhi persepsi, sikap, dan perilaku individu dan masyarakat dengan cara yang kompleks dan beragam. Menurut Hall (1997), representasi bukanlah sesuatu yang sederhana dan transparan, melainkan hasil dari konstruksi sosial dan budaya yang dilakukan oleh individu atau kelompok tertentu. Oleh karena itu, representasi juga dapat mengandung klise, prasangka, dan sudut pandang yang berbeda-beda, tergantung dari sudut pandang pembuat representasi. Dalam konteks studi media, Stuart

Hall (1997) berpendapat bahwa representasi memperkuat ideologi tertentu dan juga berfungsi sebagai alat untuk mempengaruhi perspektif dan pemahaman orang tentang topik dan kelompok. Representasi juga dapat menciptakan atau memperkuat struktur sosial mengenai identitas gender, ras, kelas sosial, dll.

Game pasti terdiri atas beberapa komponen teknis seperti *gameplay* dan *cutscenes*. *Game cutscene* telah menjadi hal utama yang dihadirkan developer saat mengembangkan *game*. Adegan sinematik ini biasanya dimaksudkan untuk menampilkan dialog antar karakter, memperkenalkan elemen *gameplay* baru, menciptakan hubungan emosional, dan sebagainya (Gimbot, 2019). Dengan pesatnya pertumbuhan industri *game*, banyak *developer* yang membuat *cutscene* untuk *game* mereka. Ini tidak hanya cantik, tetapi juga dapat membuat *game* menjadi lebih realistis dan sinematik. Tujuan dari *cutscene/intro* adalah untuk memberikan pengenalan awal sebelum pemain memulai permainan. Ini penting untuk cerita permainan dan sebagai transisi dari satu level ke level berikutnya. Dalam *cutscene/intro* ini, pemain secara perlahan memasuki alur permainan dan bagian selanjutnya dari

permainan.



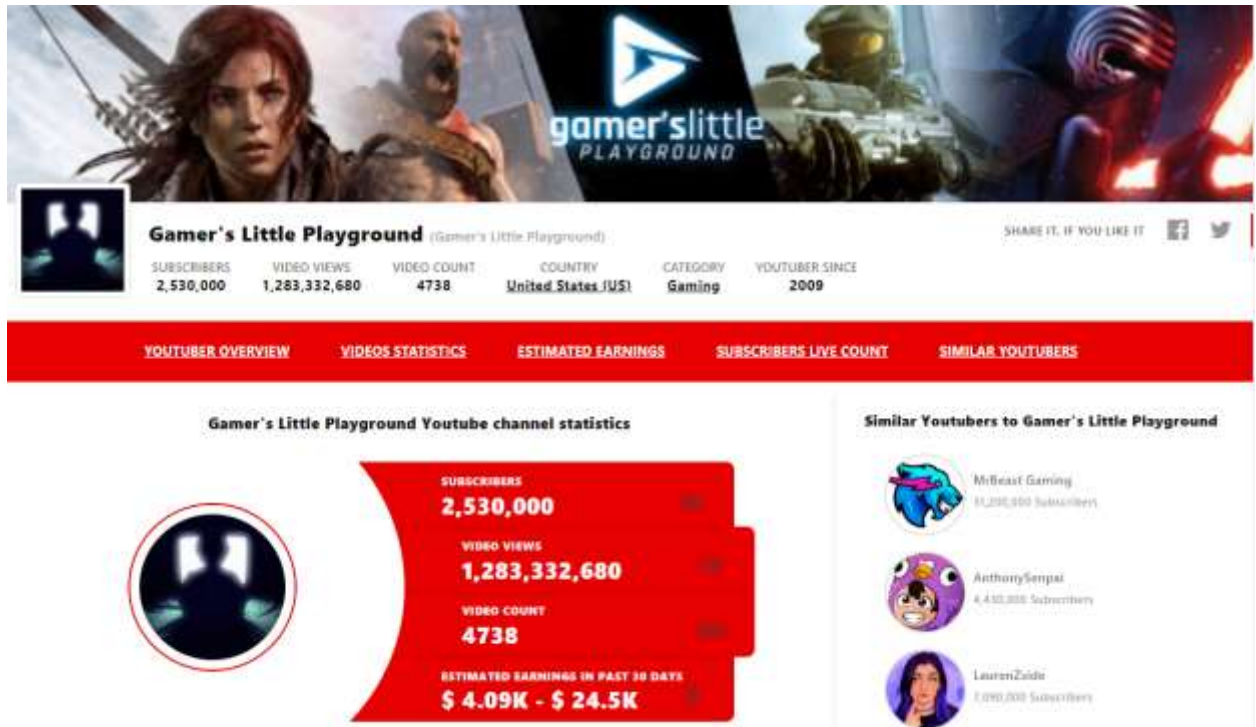
Gambar 1. 2 dari salah satu cutscene Game.

Sumber: Gamespot.com

Cutscenes dalam *game* bisa terjadi dalam 3 situasi. Situasi pertama adalah dimana seorang pemain hanya bisa melihat *cutscenes* itu layaknya sebuah film dalam *game*. Hal ini terjadi untuk lebih menceritakan tentang keadaan yang terjadi, pengenalan karakter, transisi dari satu kondisi ke kondisi lainnya. Situasi yang kedua adalah saat di dalam *gameplay*. Ada beberapa dialog yang terlihat saat pemain sedang bermain contohnya disaat pemain sedang memegang kontrol penuh akan karakter yang dimainkan, terlihat dan terdengar karakter yang dimainkan sedang berbicara di tengah-tengah permainan itu. Yang ketiga adalah saat dimana pemain diwajibkan untuk memilih respon atau memberikan jawaban pada situasi tertentu. Situasi ketiga ini bisa dibilang metode yang lebih interaktif karena selain pemain bisa menikmati cerita yang ada pemain juga diberikan pilihan respon yang ada dan ada beberapa *game* yang dimana pilihan yang dipilih bisa mempengaruhi jalan cerita tersebut.

Game dapat dianggap sebagai bentuk new media karena memenuhi kriteria utama dari new media, yaitu menggunakan teknologi digital untuk memproses dan menyajikan informasi, serta memungkinkan interaksi dan partisipasi dari pengguna (Juul, 2005). Dalam era digital saat ini, *game* telah menunjukkan evolusi yang signifikan sebagai bentuk new media, terutama melalui penerapan teknologi canggih, interaktivitas, dan elemen multimedia yang kaya. Sebagaimana yang ditekankan oleh Juul (2005) dalam "*Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*," *game* menonjolkan dirinya dengan menggabungkan aturan permainan yang khas dengan dunia fiksi yang mendalam. Melalui fitur-fitur seperti *cutscenes* yang interaktif, pengguna diberi kesempatan untuk berinteraksi langsung, mempengaruhi jalannya cerita, dan merasakan pengalaman bermain yang lebih mendalam. Interaksi real-time antara pemain juga menjadi salah satu kekuatan *game* modern, memperluas pengalaman bermain di luar batas konvensional dan memperkaya narasi yang disajikan. Dengan demikian, *game* tidak hanya memenuhi, tetapi juga mengubah landscape new media dengan inovasi dan interaktivitasnya.

Ada beberapa channel yang terdapat pada Youtube untuk melihat potongan-potongan *cutscenes* seperti salah satu yang terkenal, Gamer's Little Playground. Dalam channel *Youtube* mereka, terdapat banyak sekali konten *cutscenes* pada *game-game* yang ada. Dilansir au.youtubers.me, Gamer's Little Playground bergabung dengan *Youtube* sejak tahun 2009 dan data terbaru, GLP mempunyai 2.350.000 subscribers di channel *Youtube*.



Gambar 1. 3 Data dari Gamer's Little Playground

Sumber: au.youtubers.me

Mengenai definisi maskulinitas, kita dapat mengatakan bahwa konsep maskulinitas adalah seperangkat norma sosial, harapan, dan sifat khusus yang terkait dengan identitas laki-laki dalam suatu budaya atau masyarakat. Definisi ini mencakup aspek-aspek seperti tingkah laku, penampilan, dan ciri-ciri tertentu yang dianggap khas atau diharapkan dari laki-laki, dan bagaimana norma-norma tersebut dipengaruhi oleh kekuatan-kekuatan sosial seperti media, agama, atau lembaga sosial lainnya, termasuk bagaimana hal itu dibentuk dan dipertahankan. Menurut Connell dalam bukunya *Masculinities*, maskulinitas bukanlah sesuatu yang tunggal atau universal, tetapi bervariasi lintas budaya dan waktu. Dengan kata lain, gagasan tentang apa itu "manusia" dan bagaimana "manusia" harus berperilaku dalam masyarakat dibentuk oleh interaksi sosial yang kompleks dan dipengaruhi oleh kekuatan politik, ekonomi dan budaya yang ada. Saat mempelajari maskulinitas, para peneliti sering membedakan antara 'maskulinitas tradisional' dan 'maskulinitas modern'. Sedangkan maskulinitas tradisional diasosiasikan dengan norma dan ekspektasi yang cenderung diasosiasikan dengan citra laki-laki yang kuat, keren, dan agresif, maskulinitas modern lebih terbuka, inklusif, dan lebih berempati.

Dalam konteks komunikasi, maskulinitas dapat diartikan sebagai sekumpulan sifat atau karakteristik yang dianggap maskulin atau diasosiasikan dengan laki-laki. Definisi ini umum dalam konteks sosial dan budaya di mana harapan atau persyaratan tertentu dikenakan pada laki-laki untuk memenuhi norma atau stereotip tertentu yang berkaitan dengan maskulinitas (Kimmel, 2000). Beberapa ahli telah mengusulkan definisi maskulinitas dalam konteks komunikasi. Salah satunya adalah Kimmel (2008), yang mendefinisikan maskulinitas sebagai "kumpulan nilai, sikap, kepercayaan, dan perilaku yang terkait dengan apa yang dianggap sebagai pria sejati dalam masyarakat tertentu". Di sisi lain, menurut Connell (2005), maskulinitas adalah "sebuah konsep sosial yang diasosiasikan dengan serangkaian atribut dan perilaku tertentu yang menjadi ciri masyarakat tertentu dan dianggap menghasilkan otoritas laki-laki." Konsep ini seringkali terbentuk dari pengalaman pribadi yang berkaitan dengan pengalaman sosial dan budaya tertentu. Sebagai konsep sosial, maskulinitas memiliki banyak variasi dan pengaruh dalam berbagai budaya dan masyarakat. Karakteristik dan kualitas yang sering diasosiasikan dengan maskulinitas meliputi keberanian, kekuatan, otoritas, kompetensi, keberhasilan, kesuksesan, kemandirian, dan kebebasan. Konsep maskulinitas juga sering dikaitkan dengan konsep seperti heteroseksualitas, dominasi, kekerasan, dan agresi. Dalam konteks komunikasi, maskulinitas sering diekspresikan melalui bahasa, gambar, dan perilaku yang dipilih dan digunakan individu untuk membangun citra diri mereka dan mempengaruhi orang lain. Selain itu, media seringkali menawarkan representasi dan pandangan spesifik terkait maskulinitas yang dapat memengaruhi cara masyarakat memandang konsep ini.

Pada era modern ini, sudah ada perempuan yang mengadopsi sifat maskulinitas dengan mengambil beberapa kegiatan-kegiatan yang merepresentasikan maskulinitas tersebut seperti "Forspoken" adalah sebuah *game* aksi role-playing yang ditempatkan di dunia fantasi yang indah dalam pembuatannya. *Game* ini mengikuti petualangan Lyra, seorang perempuan muda yang berangkat dalam pencarian saudaranya yang hilang di dunia yang berbahaya dan misterius. Dalam perjalanannya, ia menemukan bahwa ia memiliki kemampuan magis dan harus menggunakan keterampilannya untuk mengatasi rintangan dan melawan musuh. *Game* ini menampilkan aksi yang cepat dan lincah, teka-teki yang rumit, dan dunia yang kaya akan detail dan ditempatkan dengan lingkungan yang hidup dan karakter yang menyentuh hati. Pemain akan menjelajahi berbagai lingkungan, dari kota besar hingga alam liar, dan menemukan berbagai makhluk magis dan musuh dalam perjalanannya. Dengan penekanan pada tokoh perempuan yang memampukan dan menantang pandangan tradisional tentang feminitas, "Forspoken" menawarkan pengalaman bermain yang unik dan menyenangkan yang pasti akan menarik perhatian pemain dari semua tingkat. Melalui tindakannya dan kemampuannya, Lyra membuktikan bahwa perempuan bisa setangguh dan percaya diri seperti laki-laki dalam mengatasi tantangan fisik dan magis.

Game ini mempromosikan representasi positif perempuan dan menantang stereotip femininitas sebagai hal yang lemah atau pasif.



Gambar 1. 4 Gambar dari game Forspoken buatan Square Enix

Sumber: Epic Games Store

Penelitian analisis *game* sudah pernah diteliti oleh para penulis-penulis lain. Salah satu penelitian yang pernah dibuat pada tahun 2022, ada penelitian deskriptif tentang *game* yaitu Representasi Unsur Budaya Jepang dalam *game* Persona 5 (Masajid, Yuana. 2022). Penelitian ini mengatakan bahwa *game* merupakan sesuatu yang dimainkan yang dimana terdapat pihak yang menang dan yang kalah. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah unsur budaya Jepang yang termasuk dalam *game* Persona 5. Teknik analisis data adalah dengan mengklasifikasikan data menurut unsur budaya Jepang yang termasuk dalam *game* Persona 5, sehingga mengetahui, bahwa unsur-unsur tersebut ada dalam masyarakat Jepang. Dari 25 data yang dianalisis yang mewakili budaya Jepang, 7 unsur budaya Jepang berupa unsur bahasa berupa bahasa bekas dan aisatsu, unsur pendidikan berupa sekolah, unsur sosial dalam budaya Jepang. wujud budaya 5S, unsur iptek berupa telepon pintar dan perkembangan teknologi TV layar lebar, unsur ekonomi berupa arubaito, unsur religi berupa kuil Shinto dan lukisan deskriptif torii, dan unsur seni berupa lukisan dengan menggunakan

teknik tradisional Jepang yaitu ukiyo-e (Masajid, Yuana. 2022). Dari penelitian tersebut, salah satu new media seperti *game* bisa dijadikan sarana untuk menyampaikan sebuah pesan, nilai moral, budaya. Yang membedakan new media dengan media lain adalah new media bersifat interaktif. Ambil contoh salah satunya adalah *game*, sebuah permainan yang harus dimainkan oleh minimal satu orang ataupun bisa lebih. Dengan interaktivitas itu sendiri, *game* dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengkomunikasikan sesuatu dengan cara yang baru.

Ada juga representasi hero perempuan pada *game* Dota 2 (Handoko, 2016) yang dimana menggunakan teori representasi milik Stuart Hall dan Roland Barthes yang dimana dalam jurnal tersebut membedah beberapa hero yang ada pada *game* tersebut. Mulai dari warna kulit, bentuk muka, pakaian, senjata, serta peran mereka dalam *game* tersebut. Kesimpulan yang didapat adalah ada banyak hero dalam *game* tersebut yang dimana perempuan juga bertarung layaknya seorang laki-laki dengan menggunakan beberapa atribut seperti baju besi, panah, dll untuk bertarung dengan hero lainnya.

Ginting (2021) dalam skripsinya berjudul "Analisis Semiotika terhadap Maskulinitas Wanita dalam Video *Game* The Last of Us Part II." bertujuan untuk menginterpretasikan tanda-tanda yang mencerminkan konsep maskulinitas wanita, sebagaimana dikemukakan oleh Judith Halberstam, melalui pendekatan semiotika Roland Barthes. Dalam penelitian ini, penulis mengadopsi teori Roland Barthes yang dikenal sebagai Order of Signification, yang membahas tentang makna denotatif dan konotatif dari tanda-tanda, khususnya visual dan verbal dalam konteks *video game* *The Last of Us Part II*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dan data diperoleh dari cuplikan tangkapan layar yang diunduh dari platform YouTube. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek-aspek seperti penampilan, gestur, dialog, dan budaya dalam data yang dianalisis memiliki makna yang terkait dengan konsep maskulinitas wanita. Dari dua objek yang diteliti, keduanya memenuhi kriteria dari lima kategori female masculinity yang diusulkan oleh Judith Halberstam. Meskipun demikian, tidak semua objek memenuhi kelima kategori tersebut. Penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik ini dilakukan oleh Ginting, Riza Fahlevi, dari Universitas Sumatera Utara pada tahun 2021.

Penelitian tentang maskulinitas perempuan dalam *cutscenes game* "Forspoken" menjadi relevan dan penting karena memunculkan berbagai aspek signifikan. Pertama, *video game* sebagai bentuk media hiburan populer memiliki dampak yang besar dalam membentuk persepsi dan norma-norma sosial. Dengan mengkaji bagaimana maskulinitas perempuan direpresentasikan dalam konteks *game*, penelitian ini dapat memberikan wawasan mendalam mengenai bagaimana pemain dan masyarakat secara umum memahami gender. Kedua, penelitian ini dapat merinci sejauh mana industri *game* mencerminkan

keberagaman dalam representasi karakter, khususnya dalam hal maskulinitas perempuan. Penelitian ini dapat berperan dalam memecah stereotip dan memperkaya naratif dalam dunia *game*.

Maskulinitas dan feminitas adalah konsep yang berkaitan dengan gender, yaitu konstruksi sosial yang mengatur perilaku, peran, dan harapan yang sesuai dengan jenis kelamin seseorang. Maskulinitas biasanya dikaitkan dengan sifat-sifat yang dianggap laki-laki, seperti dominan, agresif, rasional, kompetitif, dan berorientasi pada hasil. Feminitas biasanya dikaitkan dengan sifat-sifat yang dianggap perempuan, seperti submisif, emosional, intuitif, kooperatif, dan berorientasi pada proses. Maskulinitas dan feminitas tidak bersifat tetap, melainkan dapat berubah-ubah sesuai dengan konteks, waktu, tempat, dan budaya. Maskulinitas dan feminitas juga tidak bersifat eksklusif, melainkan dapat dimiliki oleh laki-laki maupun perempuan, dalam berbagai tingkat dan kombinasi. Maskulinitas dan feminitas dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti latar belakang budaya, pendidikan, pekerjaan, lingkungan sosial, dan media massa. Media massa adalah salah satu faktor yang berpengaruh dalam membentuk dan menyebarkan konsep maskulinitas dan feminitas. Media massa dapat memberikan representasi, pesan, dan nilai-nilai tentang gender kepada khalayak yang luas dan heterogen.

Dalam era kontemporer yang ditandai oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, *game* telah tumbuh menjadi salah satu bentuk media baru yang mendominasi panggung budaya dan hiburan. Sebagai medium interaktif, *game* menawarkan pengalaman yang mendalam dan imersif bagi penggunanya. Murray (1997) menekankan bahwa *game* memungkinkan para pemainnya untuk menjadi bagian dari narasi, mempengaruhi alur cerita, dan bahkan membangun dunia virtual sesuai keinginan mereka. Selain itu, Jenkins (2004) juga menyoroti bagaimana *game* mengintegrasikan elemen-elemen naratif dengan interaktivitas, menciptakan pengalaman yang unik dan mempengaruhi cara kita memahami dan berinteraksi dengan media. Dalam konteks ini, *game* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan tetapi juga sebagai platform untuk menyampaikan pesan, nilai, dan norma yang dapat mempengaruhi pemahaman kita tentang realitas sosial, termasuk konstruksi gender.

Sebagai media baru, *game* memanfaatkan teknologi digital, interaktivitas, dan konvergensi media untuk menyampaikan pesan dan narasi dengan cara yang belum pernah terjadi sebelumnya. Pada saat yang sama, *game* juga memungkinkan eksplorasi dan subversi terhadap norma-norma sosial dan budaya, termasuk peran gender. Dalam konteks "Forspoken," kita dapat melihat bagaimana *game* ini menggabungkan elemen-elemen naratif dengan representasi karakter perempuan yang menantang stereotip tradisional tentang maskulinitas dan feminitas.

Peneliti bertujuan untuk menganalisis representasi maskulinitas perempuan dalam *cutscenes game* Forspoken, yang merupakan *game* baru yang dirilis pada tahun 2023. Game ini bercerita tentang Frey Holland, seorang penulis yang terjebak di dunia fantasi bernama Athia, di mana ia memiliki kemampuan sihir yang luar biasa. *Game* ini menampilkan Frey sebagai karakter yang kuat, berani, mandiri, dan cerdas, yang menunjukkan sifat-sifat maskulin dalam menghadapi berbagai tantangan dan musuh. Skripsi ini bukan tentang feminitas, melainkan tentang maskulinitas perempuan, karena skripsi ini tidak berfokus pada sifat-sifat feminin yang dimiliki oleh Frey, melainkan pada sifat-sifat maskulin yang dimilikinya. Skripsi ini juga tidak bermaksud untuk mengecilkan atau meniadakan sifat-sifat feminin yang dimiliki oleh Frey, melainkan untuk menunjukkan bahwa perempuan dapat memiliki sifat-sifat maskulin tanpa harus mengorbankan sifat-sifat feminimnya. Skripsi ini bertujuan melihat bagaimana konstruksi soal maskulinitas itu direpresentasikan lewat *cutscenes game* yang di unggah di media *Youtube*.

1.2 Rumusan masalah

Dengan Latar belakang yang sudah dijelaskan, rumusan masalah yang terbentuk adalah sebagai berikut:

“Bagaimana Representasi Maskulinitas Perempuan dalam *cutscenes game* Forspoken di Channel Youtube Gamer’s Little Playground?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Mengetahui bagaimana Representasi Maskulinitas Perempuan pada *cutscenes game* Forspoken di channel Youtube Gamer’s Little Playground.

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan berkontribusi untuk literatur khususnya mengenai kajian semiotik yang menggunakan model Roland Barthes dalam media baru yang perkembangannya pesat di era modern sekarang. Salah satunya adalah *game* dan hanya salah satu bagian

dari *game* itu sendiri yaitu *cutscenes*. Juga bisa menjadi sebuah kontribusi yang baik kepada mahasiswa Ilmu Komunikasi, khususnya mengenai sikap maskulinitas perempuan.

1.4.2 Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan meningkatkan kesadaran para pemain *game*, khususnya yang tertarik dengan *game* yang berfokus pada cerita, bahwa terdapat pesan yang tersirat dalam *game*, khususnya dalam *cutscenes* yang berfungsi sebagai media penyampaian narasi dalam *game* itu sendiri. Penelitian ini juga ditujukan bagi para pembuat *game* lainnya agar dapat menyisipkan pesan dalam karya-karya *game* mereka dan berpartisipasi dalam perkembangan dunia *game*.

Setelah ditemukan temuannya, masyarakat bisa lebih paham bahwa adanya maskulinitas perempuan yang terdapat dalam sebuah *game* khususnya pada bagian *cutscenes*. Dengan adanya penyampaian pesan tersebut, pemain lebih bisa mengerti tentang sikap-sikap karakter baik dalam *game* Forspoken ini atau *game-game* lainnya. Wawasan ini juga bisa menyadarkan masyarakat umum tentang adanya representasi maskulinitas dalam *game* Forspoken ini dan untuk jangka panjangnya adalah keterbukaan dalam *society* mengenai maskulinitas perempuan bukan merupakan hal yang tidak wajar.

1.5 Batasan Penelitian

1. Penelitian hanya terbatas pada *cutscenes game* Forspoken yang di upload oleh Gamer's Little Playground di channel Youtube dan berfokus pada karakter utama *game* tersebut.
2. Penelitian ini meneliti pesan *game* yang berhubungan dengan maskulinitas perempuan pada karakter utama dalam *cutscenes game* tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami dan mendapatkan gambaran dari isi penelitian ini, maka peneliti menyusun sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Pendahuluan

Bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta sistematika penulisan dari penelitian ini.

2. Tinjauan Pustaka

Bab ini berisikan landasan teori, yang merupakan teori-teori pendukung penelitian ini. Selain itu bab ini juga memuat nisbah antar konsep dan kerangka pemikiran peneliti.

3. Metode Penelitian

Bab ini berisi metode penelitian yang digunakan peneliti. Metode penelitian tersebut meliputi definisi konseptual, definisi operasional, jenis penelitian, metode penelitian populasi dan sampel, teknik penarikan sampel, teknik pengumpulan data, dan teknik analisa data.

4. Analisis Data

Bab ini berisi tentang gambaran umum tentang *game* Forspoken dan mengaitkan subjek yaitu *cutscenes* dalam *game* tersebut dan mengaitkannya dengan representasi maskulinitas perempuan. Pada bab ini, akan ditulis tentang denotasi, konotasi dan mitos yang telah di dekonstruksi dari *cutscenes game* Forspoken ini dan temuan-temuan akan di analisis dan ditulis di dalamnya.

5. Kesimpulan & Saran

Bab ini berisi hasil penelitian berupa kesimpulan yang menjawab rumusan masalah penelitian. Peneliti juga memberikan saran baik praktis maupun akademis, untuk bekal penelitian selanjutnya.