

4. TEMUAN & ANALISIS DATA

4.1 Gambaran umum penelitian

4.1.1 Sinopsis *Game* Forspoken



Gambar 4. 1 Cover game Forspoken

Sumber: <https://store.steampowered.com/app/1680880/Forspoken/>

Cerita dalam *game* For Spoken mengikuti perjalanan epik seorang gadis muda bernama Frey Holland. Frey adalah seorang remaja biasa yang tiba-tiba terjebak di dunia misterius yang penuh dengan sihir dan makhluk magis yang menakutkan. Tanpa memiliki petunjuk tentang bagaimana dia bisa berada di sana, Frey memulai pencariannya untuk mencari jalan pulang ke dunianya yang sebenarnya. (forspoken.square-enix-games.com)

Saat menjelajahi dunia Athia, Frey menemukan sebuah gelang magis yang memberinya kekuatan luar biasa. Gelang ini memungkinkannya mengendalikan elemen sihir dan berkomunikasi dengan roh alam. Dengan kekuatannya yang baru ditemukan, Frey menyadari bahwa dia memiliki peran penting dalam mengungkap rahasia yang tersembunyi di balik dunia Athia. Selama perjalanannya, Frey bertemu dengan berbagai karakter yang mempengaruhi takdirnya. Salah satunya adalah Cuff, seorang roh alam yang menjadi panduan dan teman setianya. Cuff membantu Frey memahami kekuatannya dan memberikan petunjuk tentang misi penting yang harus dia selesaikan. Namun, tidak semua karakter yang Frey temui adalah sekutu. Dia juga menghadapi musuh-musuh yang kuat, termasuk makhluk-makhluk jahat yang ingin mencegahnya mencapai tujuannya.

Seiring dengan kemampuan bertarung Frey yang semakin berkembang, dia menghadapi tantangan yang semakin sulit dan berbahaya. Dia harus menggunakan kekuatan sihirnya, keterampilan bertarung yang terampil, dan kecerdasannya untuk menghadapi bos-bos yang menakutkan dan mengungkap misteri yang mengelilingi Athia. Dalam pencariannya, Frey juga menemukan petunjuk yang mengungkap asal-usul gelang magisnya dan menghubungkan takdirnya dengan kejadian penting dalam sejarah Athia. Namun, perjalanan Frey tidak hanya tentang pertarungan dan petualangan. Dia juga mengalami pertumbuhan emosional dan pengembangan karakter. Dia menghadapi dilema moral, menemukan kekuatan dalam dirinya yang sebenarnya, dan menjalin hubungan yang mendalam dengan karakter lain. Cerita ini membawa pemain melalui berbagai emosi dan mempertanyakan konsep-konsep seperti identitas, pengorbanan, dan tujuan hidup.

4.1.2 Latar Belakang pembuatan *Game* Forspoken



Gambar 4. 2 Logo dari Square enix dan Luminous Production

Sumber: <https://www.luminous-productions.com/>

For Spoken adalah sebuah *game* yang dikembangkan oleh Luminous Productions, sebuah studio pengembangan *game* yang merupakan anak perusahaan dari Square Enix. *Game* ini pertama kali diumumkan pada tahun 2019 dengan judul proyek "Project Athia" sebelum kemudian diubah menjadi For Spoken.

Luminous Productions didirikan oleh Square Enix dengan tujuan mengembangkan teknologi terkini dan menciptakan pengalaman bermain yang mengesankan. Studio ini dipimpin oleh Takeshi Aramaki, yang sebelumnya merupakan direktur teknis di studio yang sama yang mengembangkan *game* terkenal seperti Final Fantasy XV.

Pembuatan *For Spoken* melibatkan tim pengembang yang terdiri dari para profesional yang berpengalaman dalam industri *game*. Mereka menyatukan keahlian mereka dalam desain *game*, animasi, seni visual, musik, dan penulisan cerita untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan unik.

4.1.3 Profil Square Enix

Square Enix adalah sebuah perusahaan permainan video yang berkantor pusat di Jepang dan merupakan salah satu pengembang dan penerbit permainan terkemuka di dunia. Perusahaan ini memiliki sejarah panjang dan telah menghasilkan banyak judul *game* terkenal dan populer di berbagai platform.

Sejarah Square Enix dimulai dengan pendirian Square Co., Ltd. pada tahun 1983 yang didirikan oleh Masafumi Miyamoto yang pada awalnya fokus pada pengembangan permainan untuk mesin *arcade*. Square Co., Ltd. mencapai kesuksesan besar dengan perilisian permainan seperti seri *Final Fantasy*, yang menjadi salah satu waralaba *game* paling terkenal dan ikonik dalam industri *game*. Sementara itu, Enix Corporation didirikan pada tahun 1975 oleh Yasuhiro Fukushima. Perusahaan ini awalnya terkenal dengan permainan-permainan peran meja (tabletop RPG) di Jepang. Pada tahun 1986, Enix merilis *Dragon Quest* (dikenal sebagai *Dragon Warrior* di Amerika Utara), sebuah permainan RPG yang juga menjadi fenomena di dunia permainan video.

Pada tahun 2003, Square Co., Ltd. dan Enix Corporation resmi bergabung menjadi Square Enix. Merger ini membawa bersama dua kekuatan besar dalam industri permainan video dan memperkuat posisi Square Enix sebagai salah satu perusahaan permainan terbesar di dunia. Square Enix terkenal dengan judul-judul permainan RPG (*Role-Playing Game*) yang menonjolkan grafis berkualitas tinggi, dunia yang mendalam, cerita yang kuat, karakter yang menarik, dan musik yang menakjubkan. Beberapa judul *game* terkenal dari Square Enix meliputi seri *Final Fantasy*, *Dragon Quest*, *Kingdom Hearts*, *Tomb Raider*, *NieR: Automata*, dan banyak lagi. (*kaskus.co.id*, 2018)

Perusahaan ini juga beroperasi di luar industri permainan video, termasuk dalam produksi film, anime, dan merchandise terkait dengan waralaba permainan mereka. Square Enix memiliki studio pengembangan di berbagai negara, termasuk Jepang, Amerika Serikat, Kanada, dan Inggris, yang bekerja sama untuk mengembangkan permainan berkualitas tinggi atau yang disebut sebagai *Game triple A*.

4.1.4 Profil *Game Director*



Gambar 4. 3 Takeshi Aramaki

Sumber: https://forspoken.fandom.com/wiki/Takeshi_Aramaki

Takeshi Aramaki adalah seorang sutradara, produser, dan desainer efek visual yang berasal dari Jepang. Dia telah berkontribusi secara signifikan dalam industri film animasi dan permainan video, terkenal karena karya-karyanya yang menggabungkan teknologi canggih dengan visual yang menakjubkan.

Aramaki pertama kali mendapatkan perhatian di dunia film animasi melalui adaptasi dari manga terkenal "Appleseed" karya Masamune Shirow. Pada tahun 2004, Aramaki menjadi sutradara untuk film "Appleseed" yang memadukan animasi 3D dengan gaya seni tradisional Jepang. Film ini menggambarkan dunia futuristik yang penuh dengan aksi dan cerita yang kompleks. Kesuksesan film tersebut kemudian melahirkan sekuel seperti "Appleseed Ex Machina" (2007) dan "Appleseed Alpha" (2014), yang juga melibatkan peran Aramaki sebagai sutradara dan produser.

Selain film "Appleseed", Aramaki juga telah bekerja dalam proyek-proyek animasi lainnya. Ia menjadi sutradara dalam film "Harmony" (2015), yang berdasarkan pada novel karya Project Itoh. Film ini menggambarkan sebuah masyarakat yang diatur oleh sebuah sistem komputer yang mengontrol emosi manusia. Aramaki juga menjadi produser eksekutif dalam film animasi "Blame!" (2017), berdasarkan manga karya Tsutomu Nihei, yang mengambil latar di dunia post-apokaliptik yang gelap.

Selain dunia film animasi, Aramaki juga terlibat dalam pengembangan permainan video. Salah satu kontribusinya yang paling terkenal adalah sebagai desainer efek visual dalam permainan "Final Fantasy VII" (1997), yang dianggap sebagai salah satu judul paling berpengaruh dalam sejarah permainan video. (mobygames.com)

4.1.5 Profil Cast Forspoken



Gambar 4. 4 Ella Balinska

Sumber: <https://www.imdb.com/name/nm8212878/>

Ella Balinska adalah seorang aktris Inggris yang dikenal atas perannya dalam film dan acara televisi. Dia lahir pada tanggal 4 Oktober 1996, di London, Inggris. Balinska memulai karirnya sebagai model sebelum beralih ke dunia akting. Salah satu peran terkenal Ella Balinska adalah sebagai Jane Kano dalam film "Charlie's Angels" (2019), yang disutradarai oleh Elizabeth Banks. Film ini merupakan reboot dari waralaba "Charlie's Angels" yang populer, dan Balinska mendapatkan pujian atas penampilannya sebagai agen rahasia yang cerdas, kuat, dan memiliki keterampilan bela diri yang luar biasa.

Sebelumnya, Ella Balinska juga tampil dalam beberapa acara televisi populer seperti "Midsomer Murders" (2017), "Casualty" (2017), dan "The Athena" (2019). Selain itu, dia juga muncul dalam video musik "Runaway" milik sekelompok musik elektronik, Clean Bandit. Untuk informasi lebih lanjut tentang Ella Balinska dan karyanya, Anda dapat mencari profilnya di portal berita, situs web resmi, atau majalah yang terkait dengan industri hiburan. Artikel, wawancara, dan ulasan tentang peran-perannya dapat memberikan pemahaman lebih dalam tentang bakat dan karirnya sebagai seorang aktris.

4.2 Analisis Data

Pada Penelitian Representasi Maskulinitas pada *Cutscenes Game* Forspoken di Channel Youtube Gamer's Little Playground, Peneliti menggunakan metode semiotika dari Roland Barthes yang dimana terdapat 3 hal utama yaitu denotasi, konotasi dan mitos. Analisis ini dilakukan agar bisa mencari dan melihat adanya tanda-tanda yang terdapat dalam semua *cutscenes* Forspoken ini, baik yang disampaikan langsung maupun tidak langsung oleh *game* tersebut. Peneliti membagi menjadi 3 kategori atau sub tema tentang gambaran maskulinitas perempuan antara lain agresivitas dan keberanian, sikap kepahlawanan, dan dominasi.

Game ini pada dasarnya menggunakan bahasa Inggris, namun pemain bisa mengganti bahasa pada fitur pengaturan yang terdapat pada menu. Dengan cerita fantasi dan *role-play system* yang sering dibawakan oleh Square Enix, *Game* ini termasuk mudah untuk dimainkan dengan cerita yang bersifat ringan dan mudah dipahami oleh para pemain yang menyukai *casual role-play games*.

4.2.1 Denotasi, Konotasi, Mitos

1. Kekuatan Magis dan Fisik yang merepresentasikan agresivitas dalam sifat maskulin

Chapter 1: Attachment, 00:05:24 - 00:07:19



Gambar 4. 5 Frey melarikan diri dari Lisa dan anak buahnya

Sumber: Youtube.com

Pada scene ini terdapat Frey dimana melarikan diri dari segerombolan orang yang dimana Frey mempunyai kesepakatan yang dimana dia tidak bisa memenuhi kesepakatannya dengan orang-orang tersebut karena frey tertangkap dan dibawa ke meja hijau untuk menjalani hukum. Sebelum kejadian ini, Frey sempat bertemu dengan grup orang-orang tersebut lalu menagih janjinya agar Frey bisa bebas dari hutang yang telah disepakati pada waktu lalu. Pertemuan itu tidak berjalan secara baik, Frey mendapatkan pukulan keras dari salah satu anggota grup tersebut bernama Lisa di bagian perut dan muka sebelah kiri. Tidak hanya itu, Lisa juga menodongkan pistol miliknya ke hadapan Frey dengan ancaman jika dia tidak bisa memenuhi hutangnya, dia akan dibuat sengsara oleh boss dari grup tersebut yaitu Giggan. hasilnya Frey sendiri panik dan dia berpikir bagaimana dia harus melarikan diri dari ancaman orang-orang itu. Frey melontarkan pasir tepat ke arah muka Lisa lalu langsung kabur memanjat dinding yang ada dan melakukan aktivitas *parkour*. Pada akhir ditunjukkan Frey menuding orang tersebut dengan tanda “dua jari tengah”

(*two middle fingers*).

Permainan *Parkour* adalah kegiatan yang ekstrem yang sangat menantang untuk melakukannya sehingga mampu melewati segala halangan serta rintang yang ada di depan, baik dari meloncat atau dengan cara berguling (Olahraga, 2021). Permainan parkour ini akan terlihat lebih mudah untuk melakukannya jika sudah mengetahui cara lompatan-lompatan yang ekstrim sehingga dalam berlatih parkour bisa disebut juga *free running*. pengertian permainan parkour adalah kegiatan yang ekstrem yang sangat menantang untuk melakukannya sehingga bisa melewati segala halangan dan rintang yang ada di depan, baik dari meloncat atau dengan cara berguling. Permainan parkour adalah jenis olahraga yang mengandung gerakan yang memerlukan tenaga dan juga kecepatan dalam melakukan lompatan untuk bergerak dari titik yang telah ditetapkan atau dengan gerakan akrobatik (Olahraga, 2021). Aktivitas *parkour* ini terbilang ekstrim karena membutuhkan kemampuan fisik yang dilatih terus menerus dan bukan hanya itu, medan olahraga satu ini sangat berbahaya karena bisa menyebabkan luka secara fisik seperti lingkungan perkotaan, gedung lama yang tidak terpakai, sampai lingkungan tergantung dari keterampilan masing-masing *runner*. Salah satu *content creator* terkenal dengan konten parkournya adalah Jason Paul. Di dalam *Youtube* nya, dia sering mengunggah konten-konten *freerun* dan juga *tips & trick* dalam olahraga *parkour* tersebut.

Dilansir dari *nationalgeographic.grid.id* (n.d), Penggunaan jari tengah pertama kali didokumentasikan dan digunakan untuk melambangkan seks bagi Bangsa Romawi. Alasannya adalah jari tengah mewakili bagian pribadi laki-laki, dengan sisi, jari melengkung mewakili testis. Bangsa Romawi menilai representasi mengacungkan jari tengah sangat mirip dengan alat kelamin pria. Dalam budaya mereka, gerakan itu adalah ancaman fisik (Fadillah, 2022).

Dalam konteks ini, tindakan Frey bukan hanya merupakan respons emosional tetapi juga sebuah deklarasi kuat tentang ketidaksetujuan dan ketegangan yang mendalam antara dia dan segerombolan tersebut. Secara keseluruhan, melalui gabungan aksi parkour yang dinamis dan simbolisme gestur tangan, narasi ini membangun atmosfer ketegangan, konflik, dan perlawanan yang intens, mengeksplorasi dimensi emosional dan fisik dari karakter Frey dalam menghadapi tantangan yang mendesak. Terlihat jelas bagaimana Frey melarikan diri dengan akal dan kekuatan badannya yang dimana dia melakukan aktivitas fisik yang ekstrim ditambah dengan ketika Frey mendapatkan pukulan keras dari Chrissy sebanyak 2 kali dan *hand sign* pada akhir klip *cutscene* menandakan agresivitas fisik pada *game* ini sangat ditonjolkan sekali. Permainan fisik tersebut disampaikan secara langsung oleh *developer* dengan karakter utama yang bisa melakukan parkour dan ditampilkan dengan gerakannya yang lincah, Frey bisa memanfaatkan keunggulannya itu untuk melarikan diri dari penjahat yang mengejanya tanpa bantuan orang lain.

Aktivitas fisik yang ekstrim ini bertolak belakang dengan sifat yang melekat pada kaum perempuan yang memiliki karakter yang dikaitkan dengan sifat seorang putri, melainkan mengadopsi sifat laki-laki (kurnia, 2004)

Chapter 2: Stuck 00:29:35-00:30:10



Gambar 4. 6 Frey menggunakan kekuatannya untuk pertama kali

Sumber: Youtube.com

Pada scene ini dijelaskan bahwa pertama kali di dunia Athia, Frey berkomunikasi dengan gelang yang dinamakan Cuff oleh Frey sendiri. Cuff atau Vambrace ini membantu Frey dalam mengalahkan monster pertamanya yaitu hewan yang telah terkontaminasi wabah sehingga hewan itu bermutasi menjadi makhluk yang agresif. Pada awal Frey bertemu dengan monster tersebut Frey panik karena dia tidak tahu bagaimana caranya untuk lari dari monster itu, Vambrace atau sapaan akrab nya Cuff (nama panggilan dari Frey sepanjang *game*) sudah memberi peringatan bahwa lebih baik jangan mendekat ke arah makhluk itu tetapi Frey mengabaikannya. Frey kemudian melontarkan kekuatan perlindungan cahaya berbentuk lingkaran untuk menghalangi serangan dari monster tersebut dan diiringi dengan umpatan Frey saat dia panik yaitu "*shit!*".

Dilansir dari *yourdaven.com*, arti kata "*shit*" bisa diartikan macam-macam tergantung dari situasi dan keadaan sekitar. Secara harfiah dalam kamus, *shit* artinya kotoran atau feses buang air besar dalam bahasa Indonesia. Namun dalam percakapan informal sehari-hari menggunakan bahasa Inggris, ada banyak arti dari kata *shit* untuk menggambarkan emosi, ekspresi, dan situasi. Seperti contoh sebagai berikut (Taylor, 2021):

<p>Ekspresi Marah</p>	<p><i>"Oh shit! How dare you do that to me!"</i></p> <p><i>"Sialan! berani ya lu kaya gitu sama gw!"</i></p> <p>Di sini kata <i>"shit"</i> bisa dimaksudkan seperti <i>"astaga, sialan, sial"</i>.</p>
<p>Ekspresi Kaget</p>	<p><i>"Oh shit! What was that?"</i></p> <p><i>"Astaga! Apa itu tadi?"</i></p> <p><i>"Oh shit!"</i></p> <p><i>"Oh, sial!"</i></p>
<p>Omong kosong</p>	<p><i>"You are talking shit again?"</i></p> <p><i>"Kamu berbicara omong kosong lagi?"</i></p> <p><i>"I don't have time for this shit"</i></p> <p><i>"Aku nggak punya waktu untuk omong kosong ini"</i></p> <p><i>"That's bullshit"</i></p> <p><i>"Itu omong kosong"</i></p>
<p>Ekspresi Senang</p>	<p><i>"Oh, shit! yes I love it!"</i></p> <p><i>"Oh, sial! ya aku menyukainya!"</i></p>
<p>Mengumpat atau Ngatain Orang</p>	<p><i>"You are a piece of shit!"</i></p> <p><i>"Kamu bajingan"</i></p>

<p>Sesuatu yang Menyebalkan atau Tidak Berharga</p>	<p><i>"I am tired of your shit"</i></p> <p><i>"Aku capek sama kelakuanmu (yang menyebalkan atau membuat kesal atau semacamnya)"</i></p>
<p>Menyebut Seseorang yang Hina</p>	<p><i>"My ex is a shit, you know."</i></p> <p><i>"Mantan saya menyebalkan, kamu tahu kan."</i></p>
<p>Ekspresi Tidak Peduli</p>	<p><i>"I don't give a shit!"</i></p> <p><i>"Aku nggak peduli!"</i></p>
<p>Ekspresi Serius atau Tidak Bercanda</p>	<p><i>"No shit! I swear I saw her with him!"</i></p> <p><i>"Serius deh! Sumpah gw liat dia sama cowo itu!"</i></p>
<p>Pujian Positif</p>	<p><i>"Shit man! It was such a great performance!"</i></p> <p><i>"Gilaaa! Tadi tuh keren banget pertunjukannya!"</i></p> <p><i>"This is the best shit! You are the best, girl!"</i></p> <p><i>"Gila ini keren banget. Lu emang yang terbaik!"</i></p>
<p>Ekspresi Tidak Suka atau Jelek</p>	<p><i>"This pizza tastes like shit!"</i></p> <p><i>"Pizza ini nggak enak banget!"</i></p>
<p>Ekspresi Saat Ada Kejadian Buruk</p>	<p><i>"This shit happens again to me, just why?"</i></p> <p><i>"Gw kena sial lagi, kenapa sih?"</i></p>

Idiom tentang Hidup	<p><i>"Get your shits together!"</i></p> <p><i>"Urusin masalah lu dulu deh!"</i></p> <p>atau <i>"selesaikan dulu, benahi dulu hidup lu!"</i></p>
Kata Lain untuk Aktivitas	<p><i>"I'm doing good, I'm on some new shit." – Taylor Swift</i></p> <p><i>"Aku baik-baik saja, aku sedang mengerjakan sesuatu yang baru."</i></p>
Ekspresi Sedang Kesal atau Mengeluh	<p><i>"I had a shitty day!"</i></p> <p><i>"Aku mengalami hari yang buruk!"</i></p>
Kebohongan	<p><i>"You are full of shit!"</i></p> <p><i>"Kebanyakan bohong luh!"</i></p> <p><i>"Are you shitting me?"</i></p> <p><i>"Lu bohongin gw ya?"</i></p> <p><i>"Stop talking shit!"</i></p> <p><i>"Berhenti ngomong"</i></p>

Tabel 4. 1 Daftar arti kata "shit"

Sumber: [17 Arti Lain Kata Shit dalam Slang Bahasa Inggris - YourDevan](#) (2021)

Kekuatan magis juga sudah dipercaya sejak abad pertengahan lalu sekitar abad ke 5 sampai 15 masehi dan didasari dari alkemis (*alchemy*). Dilansir dari Greelane.com (2019) Alkimia pada Abad Pertengahan merupakan campuran ilmu pengetahuan, filsafat dan mistisisme. Para alkemis abad pertengahan tidak bekerja berdasarkan definisi sains modern, melainkan mendekati keahlian mereka dengan pendekatan holistik; Mereka percaya bahwa kemurnian pikiran, tubuh dan jiwa sangat penting untuk keberhasilan mencapai tujuan alkimia. Inti dari alkimia abad pertengahan adalah gagasan bahwa semua materi terdiri dari empat elemen: Bumi, udara, api dan air. Dengan kombinasi unsur-unsur yang tepat, zat apa pun di Bumi secara teori dapat terbentuk. Ini termasuk logam mulia dan tumbuhan untuk menyembuhkan penyakit dan memperpanjang umur. Para alkemis percaya bahwa "transmutasi" suatu zat menjadi zat lain adalah mungkin; Jadi kita mempunyai klise para alkemis abad pertengahan yang mencoba "mengubah timah menjadi emas". Alkimia abad pertengahan adalah sebuah seni sekaligus sains, dan para praktisinya menyembunyikan rahasianya di bawah nama-nama simbol samar yang membingungkan untuk bahan-bahan yang mereka pelajari (Greelane, 2019). Ada beberapa alkemis terkenal antara lain:

- **Thomas Aquinas** adalah seorang teolog terkemuka yang diizinkan untuk mempelajari alkimia sebelum dikutuk oleh Gereja.
- **Roger Bacon** adalah orang Eropa pertama yang menjelaskan proses pembuatan mesiu.
- **Paracelsus** menggunakan pemahamannya tentang proses kimia untuk memajukan ilmu kedokteran.

Dikutip dari Digstraksi.com (2022), Perburuan penyihir di Eropa pada abad ke-15 hingga ke-17 adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh institusi keagamaan yang berkuasa untuk membasmi kelompok atau sekte yang dianggap sesat. Sayangnya, puluhan ribu orang harus dieksekusi dengan cara yang mengerikan, yaitu dibakar hidup-hidup, atas tuduhan menjadi penyihir. Sebagian besar dari mereka dituduh melakukan kegiatan sesat seperti bersekutu dengan Setan. Namun, seluruh tuduhan tersebut tidak pernah terbukti benar, sehingga menyebabkan kematian orang-orang yang sebenarnya tidak bersalah. Fakta mengejutkan adalah bahwa 80 persen dari korban perburuan penyihir adalah wanita. Panduan perburuan penyihir yang disebut "Malleus Maleficarum" bahkan mencoba meyakinkan bahwa wanita lebih rentan terhadap godaan Setan karena dianggap lebih lemah dalam menahan nafsu (Minds, 2022).

Dalam literatur dan budaya populer, penyihir sering digambarkan sebagai wanita paruh baya yang mengendarai sapu dan terbang di malam hari. Asal mula gambaran ini berkaitan dengan ritual pagan yang melibatkan petani pedesaan pada masa itu. Mereka menari bersama dengan sapu dan tongkat di bawah cahaya bulan dengan keyakinan bahwa ini akan meningkatkan kesuburan tanaman pertanian mereka. Namun, gambaran ini kemudian disalahartikan sebagai tindakan penyihir. Seiring waktu, penyihir dan sapu terbang menjadi simbol yang terkait dengan berbagai asumsi dan mitos, meskipun banyak yang percaya bahwa aktivitas sebenarnya melibatkan penggunaan balsem yang mengandung halusinogen. Dengan demikian, gambaran mengenai penyihir dan sapu terbang adalah hasil dari interpretasi yang keliru terhadap praktik dan mitos pada masa itu (Minds 2022).

Kekuatan magis yang dimiliki oleh Frey dan kepercayaan dirinya walaupun perasaan pada saat itu panik, tetapi dia bisa mengalahkan monster tersebut lalu selebrasi dengan bangga akan dirinya yang mampu mengalahkan monster itu dibantu dengan kekuatan dari Cuff. Kekuatan besar disini berarti sebuah status fisik maupun sosial yang membuat suatu kedudukan lebih tinggi dari kedudukan lainnya. Pada konteks ini, laki-laki selalu dipandang lebih tinggi kodratnya daripada perempuan karena atribut yang dimiliki laki-laki lebih aktif atau lebih dominan dibandingkan kaum perempuan feminin. Kekuatan magis ini secara konstruksi sosial seharusnya dimiliki oleh laki-laki.

Kekuatan magis ini pertama dipopulerkan dari sebuah dongeng anak kecil berjudul *Hansel and Gretel* yang diterbitkan oleh *Brothers Grimm* pada tahun 1812 sebagai bagian dari *Grimm's Fairy tales* (Arnold, 2020). *Hansel and Gretel* adalah 2 bersaudara dari orang tua yang meninggalkan mereka dengan alasan tidak ada cukup persediaan makanan untuk satu keluarga tersebut. Karakter *Witch* atau penyihir dalam cerita tersebut dideskripsikan sebagai nenek tua yang tinggal di rumah tua yang terletak di tengah hutan belantara. Penyihir ini menggunakan cara menipu anak kecil dengan memancingnya ke rumah penyihir itu. Penyihir itu memberi makan anak-anak tersebut sampai berat badan mereka bertambah lalu dibunuh untuk makanan penyihir itu sendiri (Williams, 2021). Latar waktu dan tempat yang diambil oleh *Grimm brothers* ini adalah tahun 1314 sampai 1322 yang dimana itu adalah era medieval di Jerman pada saat itu. *Jacob dan Wilhelm Grimm* adalah sarjana, *medievalist* yang mempunyai ketertarikan untuk mengumpulkan *German folklore* (Williams, 2021). Perempuan seharusnya tidak memiliki kekuatan baik magis maupun kekuatan fisik sehingga memiliki sebuah "peran" yang besar dalam suatu cerita (Brown, 1995) dan Perempuan juga harus bersifat seperti kodratnya yaitu lemah, lembut dan mau untuk diatur (Subhan, 1959)

Dalam konteks ini, penggunaan Vambrace atau "Cuff" untuk memberikan peringatan menandakan bahwa Frey memiliki akses atau keahlian terhadap kekuatan magis tertentu. Vambrace, sebagai gelang yang dapat berkomunikasi dan memberikan peringatan, mencerminkan hubungan khusus antara Frey dan dunia magis Athia. Kekuatan magis ini memberi Frey keunggulan dalam menghadapi monster yang telah terkontaminasi oleh wabah, menandakan bahwa dia bukan hanya seorang petualang biasa tetapi juga seorang pemain yang memiliki kekuatan supernatural. Ketika Frey memanfaatkan kekuatan perlindungan cahaya berbentuk lingkaran untuk menghalangi serangan monster, ini menegaskan kemampuan magisnya yang proaktif dan reaktif. Kekuatan ini bukan hanya sebagai alat pertahanan tetapi juga sebagai simbol keberanian dan determinasi Frey dalam menghadapi tantangan yang berbahaya. Dengan demikian, konotasi dari kekuatan magis Frey dalam paragraf tersebut menggambarkan karakternya sebagai seorang pemain yang kompleks dengan kemampuan supernatural, yang menambah dimensi dan kedalaman pada narasi tersebut.

Chapter 2: Stuck, 00:30:23 - 00:31:05



Gambar 4. 7 Frey melakukan selebrasi dan bersiap untuk melawan monster lagi

Sumber: Youtube.com

Pada Scene ini terlihat Frey bertemu monster lagi setelah mengalahkan monster utamanya. Diperlihatkan dengan jelas kepercayaan dirinya ketika melihat dua monster dan Frey terlihat sangat siap dalam menghadapi monster tersebut. Sikap Frey yang ditunjukkan pada klip itu menunjukkan secara langsung bagaimana sikapnya dalam menghadapi bahaya yang mengancam dirinya dengan dialog yang diucapkan "*Oh, bring it, you mangled monsters.*" yang berarti "kalau berani, datang kesini monster jelek." (*dictionary*) Kalimat tersebut diucapkan Frey dengan nada yang menantang dan seolah monster itu bukanlah tandingannya. Sikap percaya itu merupakan salah satu sifat yang dimiliki oleh laki-laki yaitu *strong, aggressive, dominant* (Kurnia, 2004).

"Gaya Berbicara Maskulinitas Perempuan sebagai Tanda Ketidak-femininan" berkaitan dengan pandangan bahwa perempuan yang memiliki gaya berbicara yang maskulin, seperti menggunakan bahasa yang tegas, percaya diri, atau dominan, dianggap tidak feminin atau tidak sesuai dengan label yang telah ditetapkan sosial tentang bagaimana seorang perempuan seharusnya berbicara. (*West, C., & Zimmerman, D. H. (1987). Doing gender. Gender & society, 1(2), 125-151.*) Label perempuan yang ditetapkan masyarakat berasal dari konstruksi sosial. Maskulinitas merujuk kepada atribut, peran, dan karakteristik yang dianggap sebagai seorang maskulin (Smith, 2018). Pada klip *cutscene* tersebut, Frey tidak mencerminkan perasaan takut ataupun pasif dan justru malah sebaliknya dimana Frey melawan monster itu dengan kekuatan yang dia punya. Beberapa atribut maskulinitas menurut Kurnia (2004) dalam Linggosiswojo (2016) yang terkait seperti *strength, power, independence* (meskipun bergantung pada Cuff tetapi Frey mengeluarkan kekuatan itu sendiri sedangkan Cuff hanya sebagai sumber dari kekuatan itu) ini disampaikan secara jelas. Perempuan harusnya diidentikan dengan lemah, lembut, dan beraroma wangi, atau bisa dikaitkan dengan sifat seorang putri (Kurnia 2004).

Klip ini menekankan beberapa poin penting mengenai karakter Frey dan bagaimana dia digambarkan dalam narasi. Pertama-tama, melalui dialog "Oh, bring it, you mangled monsters," Frey dihadirkan dengan atribut keberanian, kepercayaan diri, dan ketegasan. Frasa ini bukan hanya menunjukkan bahwa Frey siap untuk menghadapi ancaman, tetapi juga bahwa dia melakukannya dengan penuh kepercayaan diri, menganggap dirinya setara atau bahkan lebih unggul daripada monster tersebut. Arti lainnya adalah bagaimana karakteristik yang diberikan kepada Frey—*strong, aggressive, dan dominant*—diatributkan secara khusus kepada "laki-laki" menurut tradisi gender stereotip. Ini menyoroti bagaimana masyarakat seringkali mengasosiasikan sifat-sifat tertentu dengan jenis kelamin tertentu, membatasi atau mendefinisikan bagaimana individu seharusnya bertindak atau merespons situasi tertentu berdasarkan norma-norma gender yang telah ditetapkan.

Chapter 2 Stuck, 00:33:07-00:33:16, 00:33:34-00:33:59



Gambar 4. 8 Frey melarikan diri dari segerombolan monster dan meloncati tembok ke arah kota mati

Sumber: Youtube.com

Pada scene ini, Frey bertemu monster-monster besar yang membuat dia harus melarikan diri, untungnya dengan bantuan Vambrace, Frey bisa berlari lebih cepat dan melompat lebih tinggi. Meskipun Frey mempunyai kekuatan yang disediakan oleh Vambrace atau Cuff, Frey juga berpikir bahwa dia tidak mungkin menang melawan monster buas dengan ukuran sebesar dan sebanyak itu. Pikiran itu yang membuat Frey harus mundur sejenak. Pemain akan diberikan *gameplay* sebelum *cutscenes* ini berlangsung dengan skenario Frey harus melarikan diri dengan cepat dari kejaran monster lainnya yang sangat banyak. Dengan kekuatan yang diberikan oleh Cuff untuk Frey, dia bisa berlari dengan cepat, melompat dengan tinggi daripada manusia-manusia normal pada umumnya. Dapat terlihat disini Frey menggunakan keahlian fisiknya seperti pada *cutscene* di awal yang dimana dia bisa melakukan *parkour*. Di scene ini terlihat aktivitas fisik yang biasanya dilakukan oleh laki-laki, aktivitas yang sama dengan klip awal yang dimana Frey melarikan diri dari segerombolan orang dengan melakukan *parkour*. Frey di cuplikan ini melakukan hal tersebut dengan mudah karena bantuan kekuatan dari Cuff. Aktivitas melarikan diri dengan kekuatan ini sama dengan aktivitas ekstrim berupa olahraga *parkour* atau *freerunning* pada *cutscenes* pertama. Frey memiliki kelincahan sendiri dan Cuff memberinya kekuatan yang bisa meningkatkan kemampuan fisik Frey secara drastis.

Konotasi dari paragraf tersebut menggambarkan sejumlah aspek penting tentang karakterisasi Frey dan bagaimana dia berinteraksi dengan dunia sekitarnya, khususnya dalam konteks pertempuran melawan monster-monster. Pertama-tama, penggunaan Vambrace atau Cuff sebagai alat bantu bagi Frey menimbulkan konsep ketergantungan dan pemberdayaan. Meskipun Frey memiliki keahlian fisik dan mampu melakukan parkour, keberadaan Cuff memberinya kekuatan ekstra yang memungkinkannya untuk berlari lebih cepat dan melompat lebih tinggi.

Konotasi lainnya adalah bagaimana Frey digambarkan sebagai karakter yang beradaptasi dengan kekuatan baru yang dia peroleh, tetapi juga menyadari keterbatasannya. Pikirannya tentang kemungkinan kalah dari monster menekankan bahwa, meskipun memiliki alat bantu yang kuat, ada situasi di mana Frey merasa harus mempertimbangkan strategi lain. Selanjutnya, aktivitas fisik yang dilakukan oleh Frey, seperti parkour, dilihat sebagai tindakan yang secara tradisional dianggap maskulin atau paling tidak menantang dalam banyak budaya. Konotasi ini menegaskan bagaimana karakter perempuan seperti Frey dapat mengeksplorasi ruang dan aktivitas yang biasanya direservasi untuk karakter laki-laki dalam narasi. Ini menyoroti fleksibilitas gender dalam presentasi karakter dan bagaimana peran-peran tradisional dapat dipertanyakan atau diubah dalam konteks cerita. Secara keseluruhan, konotasi paragraf tersebut menekankan tema-tema seperti pemberdayaan, ketergantungan, adaptasi, dan pembongkaran stereotip gender, semuanya disajikan melalui narasi Frey yang dinamis dan kompleks.

Frey disini digambarkan mengekspresikan sikapnya dengan atribut-atribut maskulinitas yang seharusnya dimiliki oleh kaum laki-laki (Kurnia, 2004). Pengelompokan maskulinitas ini sudah di kotakan oleh sosial ke jenis kelamin laki-laki karena dipercaya dari dulu laki-laki selalu mengerjakan pekerjaan berat (Levant, 1995). Seseorang yang dianggap maskulin mempunyai ciri khas seperti: menghindari feminitas, membatasi emosi, ambisi, kemandirian, kekuatan dan agresivitas. Ciri-ciri tersebut memperkuat peran gender yang dikelompokkan menjadi laki-laki dan perempuan karena sebagian besar laki-laki bersifat maskulin. Di sisi lain, sebagian besar perempuan bersifat feminin (Dornan, 2004). Hal ini berkaitan dengan seorang perempuan seperti Frey tidak merepresentasikan sosok perempuan feminin melainkan seorang perempuan maskulin dengan sifat agresivitas nya di Athia. Didukung juga dengan penggambaran sosok monster yang berwujud seram dan besar serta karakter perempuan yang memiliki kekuatan magis, *cutsenes* ini menjelaskan tentang adanya bahaya yang direpresentasikan dari monster berwujud seram dan seorang perempuan yaitu Frey seorang diri yang ditengah bahaya tersebut.

Chapter 2 Stuck, 00:41:40 - 00:42:06



Gambar 4. 9 Frey bertemu beberapa pasukan di kota dan dibelenggu

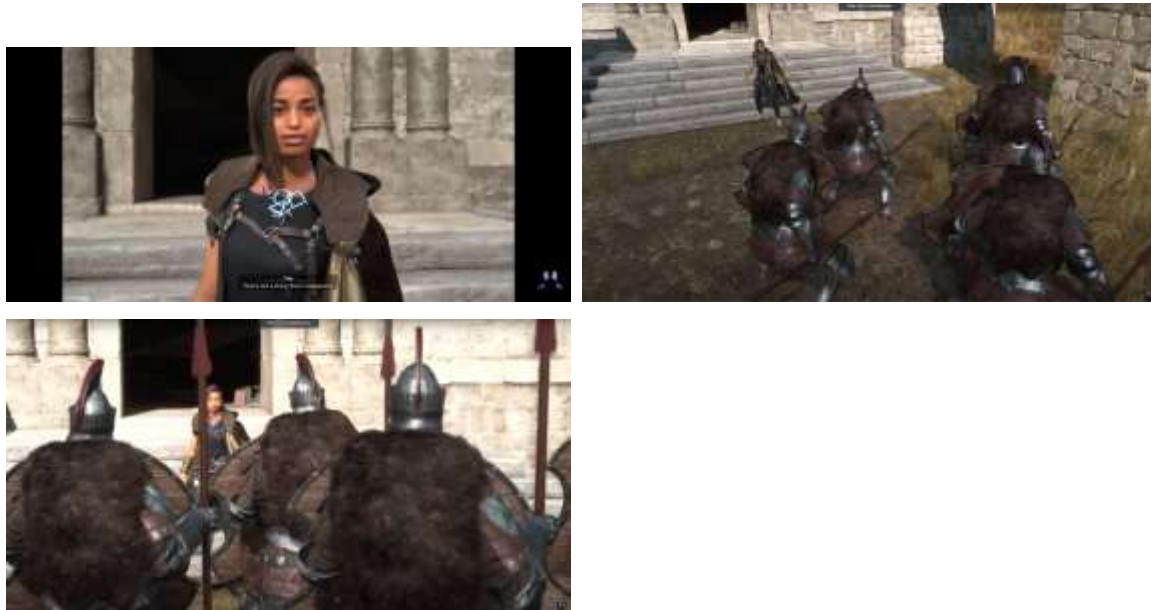
Sumber: Youtube.com

Dijelaskan pada scene ini, Frey tiba di sebuah kota yang dimana terdapat orang-orang banyak dan warga lokal tersebut mengira Frey adalah ancaman jadi mereka memperlakukan Frey dengan waspada. Frey sendiri, merasa itu berlebihan sehingga dia merasa kesal dengan perlakuan warga lokal tersebut. Perbedaan dari klip-klip sebelumnya, klip ini menunjukkan aktivitas agresif secara verbal yang dimana dia mengekspresikan kebingungan dan ketidaknyamanan dengan spontan dan tutur kata yang kasar seperti *“put away your pointy sticks, asshole”*. Perkataan itu bersifat kasar dan mengumpat sehingga sikap spontan Frey bisa dikatakan agresif berdasarkan kondisi atau keadaan yang menimpa dia. Perkataan itu seolah bersifat menyuruh dengan kasar dan spesifik menyebutkan kata dengan sifat kasar kepada individu tertentu. Seperti kata *point away your pointy sticks”* yang sebenarnya berarti *“jauhkan tombak itu dari ku”* dan sebutan kasar kepada NPC di sana adalah *asshole* yang berarti bodoh (*Dictionary*). Meskipun dirinya dalam posisi yang tidak mengenakan, Frey tetap tidak merasa takut dan diam. Justru dari *cutscene* tersebut agresivitas karakter Frey Holland masih bisa ditampilkan dari sisi verbal juga yang dimana dia menyampaikan emosinya secara langsung tanpa pikir panjang dengan apa yang terjadi selanjutnya. Terlihat juga setelah klip *cutscene* tersebut dilanjutkan dengan *real time cutscene* yang dimana pemain bisa mengendalikan karakter utama dan terjadi sebuah percakapan langsung pada *gameplay* tersebut.

Salah satu penjaga Kota Cival disana mengatakan "*keep moving fiend*" yang arti kata *fiend* itu sendiri adalah setan atau iblis (kii.lektur, n.d).

Konotasi dalam scene ini merepresentasikan agresivitas secara verbal. Menurut Subhan (1959) dalam bukunya berjudul Kodrat Perempuan, penggunaan istilah "perempuan" atau "wanita" sebagai pokok pembahasan belum mencapai kesepakatan yang jelas. Kata "wanita" diyakini memiliki akar kata dalam bahasa Sanskerta dari kata dasar "wan," yang berarti nafsu. Sehingga, penggunaan kata "wanita" bisa diartikan sebagai sesuatu yang dinafsui atau sebagai objek seksual. Secara simbolis, mengganti kata tersebut menjadi "perempuan" merupakan upaya untuk mengubah status dari objek menjadi subjek. Jika digabungkan kata tersebut, "wanita" dalam bahasa Jawa diartikan sebagai "*wani ditata*" atau diatur dalam bahasa Indonesia (Subhan, 1959) Dalam klip tersebut, Frey disana berada dalam situasi terbatas yang sebagaimana digambarkan kedua tangan terikat oleh belunggu dan diawasi oleh beberapa penjaga kota Cival dengan senjata tombak. Meskipun demikian, Frey masih saja bersikap seolah dia tidak suka diancam menggunakan senjata. Sikap agresif tersebut mendapatkan respon yang dimana penjaga kota Cival merasa harus berhati-hati dengan Frey karena tidak mencerminkan ketakutan sedikitpun. Dalam *point of view* Frey, dia hanya bisa pasrah dan mengikuti arahan penjaga untuk segera diadili oleh pemerintah Cival. Pada umumnya, perempuan yang digambarkan feminin memiliki sifat pasif dan lemah tetapi pada *cutscene* tersebut Frey tidak mencerminkan sifat feminin sebagai seorang perempuan melainkan sifat maskulin yang dimana dia masih sempat untuk bersifat agresif di depan penjaga yang bersenjata itu.

Chapter 3 The Interloper, 01:15:36 - 01:15:53



Gambar 4. 10 Pertemuan pertama Frey dengan pasukan milik Tanta Sila

Sumber: Youtube.com

Pada klip ini, terdapat Frey yang sudah menemukan ayah dari Auden, seorang ilmuan yang berfokus pada pencegahan wabah misterius yang terjadi di Athia bernama Robian. Salah satu Tanta (sebutan untuk dewi yang menjaga Athia), Tanta Sila, mengirim pasukannya untuk menangkap Frey karena kehadiran Frey dianggap membahayakan untuk dunia Athia dan warga dari Athia itu sendiri. Perkataan tegas dari pasukan Tanta Sila tidak membuat Frey takut melainkan dia bersikap menantang. Frey merasa yakin dengan dirinya sendiri karena dia merasa mempunyai kekuatan yang bisa mengalahkan pasukan yang bahkan dia belum tahu kekuatan dari musuhnya itu sendiri seperti apa.

Pasukan khusus Sila adalah prajurit-prajurit militer yang seharusnya bertugas untuk menjaga kedamaian di Athia. Hal ini sama juga dengan *Knight* pada abad pertengahan. Knight adalah sejarah knight pada era medieval adalah salah satu topik yang menarik untuk dikaji. Knight adalah gelar kehormatan yang dianugerahkan oleh pemimpin monarki atau pemimpin politik lain kepada mereka yang telah berjasa terhadap monarki atau negara, biasanya dalam bidang ketentaraan (Pandai, 2018). Istilah dalam bahasa Indonesia yang hampir serupa dengan knight adalah ksatria. Knight berkembang pada abad ke-12 dari prajurit berkuda yang ada pada abad ke-10 dan ke-11 (History, 2023). Knight biasanya memiliki perlengkapan perang yang lengkap, seperti baju zirah, helm, pedang, tombak, dan perisai. Knight juga

memiliki kuda perang yang dilatih untuk bertempur. Knight dianggap sebagai kelas bangsawan rendah dan harus mengabdikan kepada penguasa yang lebih tinggi, seperti adipati atau raja. Knight harus mengikuti aturan kesatria atau chivalry, yaitu kode etik yang mengatur perilaku knight dalam perang dan damai. Aturan ksatria menekankan nilai-nilai seperti keberanian, kesetiaan, kehormatan, kemurahan hati, dan perlindungan terhadap orang lemah. Knight memiliki peran penting dalam sejarah Eropa pada era medieval. Mereka menjadi tokoh utama dalam perang salib, yaitu serangkaian ekspedisi militer yang dilakukan oleh orang-orang Kristen Eropa untuk merebut Tanah Suci dari orang-orang Muslim. Knight juga terlibat dalam turnamen, yaitu pertandingan olahraga yang menampilkan kemampuan bertempur knight. Turnamen biasanya diadakan sebagai hiburan atau untuk merayakan suatu peristiwa penting (Catwright, 2018)

Ada beberapa arti dari kejadian tersebut, yaitu adanya penggambaran ketegangan dan kompleksitas hubungan antara Frey, ayah dari Auden, dan entitas spiritual atau kekuatan di dunia Athia. Pertama-tama, adanya konflik antara Frey dan Tanta Sila menyoroti pentingnya dinamika kekuasaan dan otoritas dalam dunia Athia. Frey, meskipun dihadapkan dengan ancaman oleh Tanta Sila, menunjukkan sifat tegas dan menantang, mengindikasikan bahwa dia memiliki kepercayaan diri dan keyakinan yang kuat dalam kemampuannya. Selanjutnya, penekanan pada fokus ilmuwan Ayah Auden terhadap pencegahan wabah misterius menambah lapisan kompleksitas pada narasi. Ini menunjukkan bahwa ada ancaman atau tantangan yang lebih besar yang menghadang dunia Athia, dan keterlibatan Frey dalam situasi ini mungkin memiliki implikasi yang lebih luas daripada yang terlihat pada permukaan. Konotasi lainnya adalah tema ketidakpastian dan tantangan. Meskipun Frey percaya diri, dia juga menyadari bahwa dia berhadapan dengan musuh yang misterius dan potensialnya kuat. Ini menambah dimensi ketegangan dan rasa urgensi dalam narasi, mempertanyakan bagaimana Frey akan mengatasi tantangan ini dan apakah kepercayaan dirinya cukup untuk menghadapi ancaman yang tidak diketahui. Secara keseluruhan, pengartian dari adegan tersebut menggarisbawahi tema-tema seperti keberanian, ketegangan, oposisi antara ilmu pengetahuan dan spiritualitas, serta kompleksitas karakter dan dinamika kekuasaan dalam konteks dunia fiksi Athia.

Frey merepresentasikan sikap seakan dia setara bahkan lebih rendah dari pasukan tersebut tanpa mengetahui kemampuan dari pasukan Tanta Sila tersebut. Istilah wanita dan perempuan bukan hanya berkaitan dengan asal bahasa atau padangan kata saja. Tetapi juga berkaitan dengan citra, mitos, atau stereotype (citra baku) bahwa wanita mesti lemah lembut, mesra, hangat, cantik, menarik, sekaligus produktif sesuai dengan peran ganda yang dipikulnya dan menjadi mitra sejajar pria (Subhan, 1959).

Chapter 5 Might and Main, 02:45:47 - 02:06:45



Gambar 4. 11 Tanta Sila mengeluarkan seluruh kekuatannya untuk melawan Frey

Sumber: Youtube.com

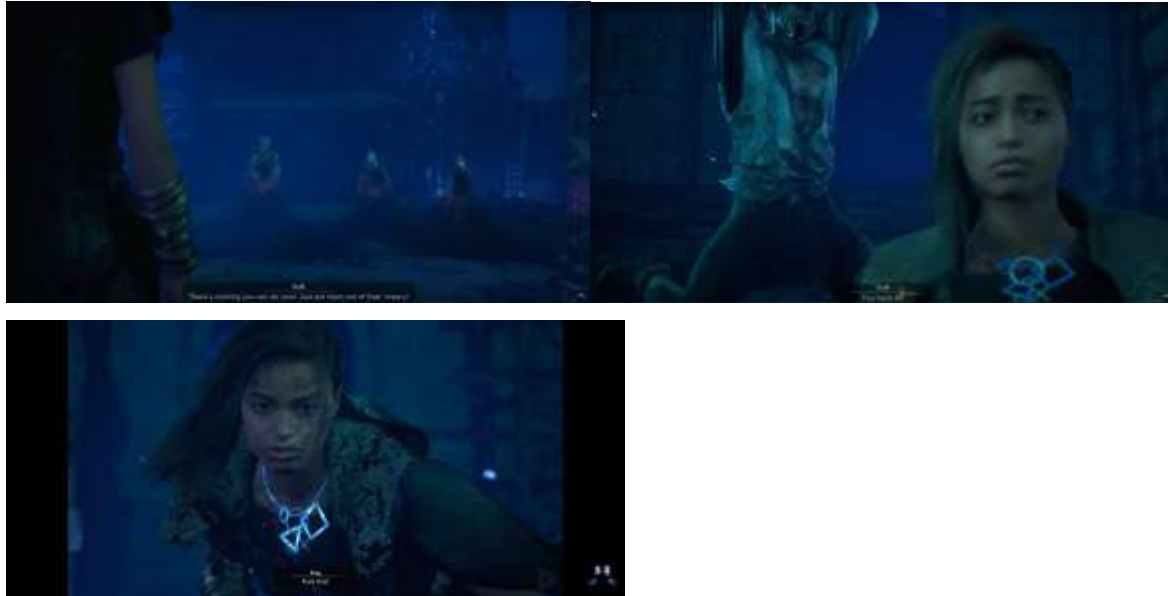
Setelah Frey berhasil mengalahkan Tanta Sila pada segmen pertama dan kedua dalam *Boss Fight*, Tanta Sila mengerahkan seluruh amarah dan kekuatannya sampai Sila merubah wujudnya menjadi *final form* dan Frey pun juga masih percaya diri untuk menghadapi Tanta Sila dengan kekuatan yang dia punya meskipun terpengaruh dengan situasi yang kacau pada tempat mereka bertarung tersebut. Kesiapannya dalam menghadapi Sila, menandakan sikap agresif dengan tanda cara berdirinya yang memasang posisi bersiap yang diperlihatkan di klip tersebut. Meskipun sedikit terkena pengaruh efek dari kekuatan Sila, Frey tetap menyelesaikan apa yang dia mulai. Sikap ini bisa dikaitkan dengan seorang pahlawan dalam *game* yang harus bertahan sampai tingkat akhir. Perlawanan ini dinilai tidak seimbang mengingat kedua karakter sebagai karakter utama harus lebih berusaha dalam mengalahkan musuhnya tersebut dengan kata lain harus mengakhiri apa yang sudah diawali.

Konotasi dalam scene tersebut mengungkap lapisan mendalam tentang representasi sifat maskulin dan dinamika karakteristiknya. Menurut Kurnia (2004), sifat maskulin seringkali diasosiasikan dengan aktivitas, determinasi, dan kemampuan untuk menyelesaikan tugas dengan ketegasan. Frey Holland dalam narasi ini adalah manifestasi dari konsep tersebut. Dengan memposisikan dirinya sebagai seorang yang menantang dan berani, Frey mencerminkan esensi maskulinitas dengan aksi-aksi tegasnya.

Selanjutnya, konotasi dari "lone wolf" yang diterapkan pada Frey menggambarkan karakteristiknya sebagai individu yang teguh, mandiri, dan berani. Menurut Rahmawati (2022), seorang "lone wolf" adalah simbol dari keberanian, semangat, dan agresivitas yang luar biasa. Dengan sikapnya yang independen dan kemampuannya untuk berdiri sendiri, Frey tidak hanya menunjukkan kekuatan dan ketahanan pribadinya, tetapi juga sikapnya yang teguh dalam menghadapi tantangan tanpa bergantung pada bantuan dari pihak lain.

Sebagai contoh, dalam narasi, ketika Frey berhadapan dengan ancaman dari Tanta Sila, dia tidak berkecil hati atau menunjukkan rasa takut. Sebaliknya, dia menghadapi tantangan tersebut dengan sikap menantang, menunjukkan keberaniannya untuk berdiri melawan kekuatan yang mengancam, bahkan jika itu berarti dia harus melakukannya sendirian. Dalam konteks ini, Frey tidak hanya berjuang untuk dirinya sendiri tetapi juga untuk ideal dan tujuan yang dia pegang, berdiri melawan sistem yang mungkin tidak mendukung atau bahkan bertentangan dengan nilai-nilai yang dia yakini. "Keberanian Hanya Dimiliki oleh Individu yang Menghadapi Bahaya Fisik." keberanian hanya relevan dalam konteks bahaya fisik dan menghadapi risiko langsung. (Griffore & Kurpius, 1994). Keberanian ini semestinya dimiliki oleh laki-laki karena dari atribut maskulin yang ada kaitannya dengan agresivitas dan tanggung jawab itu bertitik pada laki-laki.

Chapter 6 Damned If You Do..., 02:19:59 - 02:20:36



Gambar 4. 12 Frey terluka karena serangan tiba-tiba dari orang yang terinfeksi wabah

Sumber: Youtube.com

Dijelaskan dalam *cutscene* ini, wabah misterius masih merambat dan sudah sampai di kota Cipal. Orang-orang biasa yang terkena wabah tersebut akan bermutasi menjadi monster yang kehilangan kesadaran dan menyerang makhluk hidup lainnya yang belum terkena. Frey disini masih tidak percaya dengan efek wabah tersebut menimpa beberapa warga Cipal yang tidak selamat. Karena kelalaian Frey yang tidak mau menghabisi musuhnya mengakibatkan Frey terkena serangan langsung yang melukai dirinya. Meskipun Frey terluka, dia tetap berusaha dan masih agresif dalam bertahan dari serangan musuh-musuh yang ada di depannya. Wabah yang seharusnya tidak bisa menyentuh Cipal karena masih memiliki pohon suci sebagai pelindung dari wabah untuk tidak sampai ke Cipal. Frey mengalami luka yang cukup serius yang membatasi pergerakan Frey namun Frey tetap bersikeras melawan orang yang terinfeksi itu dengan kekuatan yang dia punya.

Sikap Frey meskipun dia terluka, itu bukan menjadi alasan untuk Frey mundur ataupun menyerah dari peperangan yang dialami sekarang. Hal ini merepresentasikan dia memiliki salah satu atribut maskulinitas yaitu *strength* untuk tetap bertahan. Ekspresi muka yang kesakitan dan emosi cukup terlihat dikarenakan dia tidak bisa menghabisi orang-orang yang terinfeksi wabah tersebut. Namun tidak ada jalan lain selain menghabisi mereka semua. Tindakan Frey juga merupakan tindakan yang rasional yang dimana dia harus mengalahkan yang jahat untuk melindungi yang baik.

Kejadian ini menggambarkan sebuah adegan yang memperlihatkan kekuatan, keteguhan, dan konflik batin dari karakter Frey di tengah-tengah bencana wabah yang melanda kota Cival. Dalam konteks ini, wabah tersebut menjadi metafora dari tantangan atau musuh yang mempengaruhi kehidupan Frey dan penduduk Cival. Frey, sebagai protagonis, menunjukkan sifat maskulin yang kental, yaitu keberanian dan kegigihan untuk melawan meskipun dia sendiri telah terluka. Ketika Frey terluka akibat kekeliruannya sendiri, ini menciptakan dimensi konflik batin. Sementara dia berusaha bertahan dan melawan musuh, rasa kesalahan dan frustrasi tampak dalam ekspresi wajahnya. Konotasi ini menunjukkan bahwa setiap tindakan memiliki konsekuensi, dan sementara Frey memiliki keberanian untuk melawan, dia juga harus berhadapan dengan dampak dari keputusan-keputusan yang dia buat. Pandangan lain penggambaran ini juga mencerminkan tema perjuangan moral. Meskipun terluka dan berada dalam posisi yang sulit, Frey tetap berpegang pada prinsip bahwa dia harus melawan yang jahat untuk melindungi yang baik. Ini menggarisbawahi kekuatan moral dan integritas karakter Frey, serta komitmennya untuk mempertahankan nilai-nilai yang dia yakini, bahkan di tengah-tengah keputusasaan dan kesulitan.

Perempuan Agresif Bertentangan dengan Kodrat Feminin (Connell, 1995). Dalam tulisan Connell dan jika dikaitkan langsung dengan klip tersebut, Perempuan secara umum tidak boleh terlibat aktivitas fisik yang bisa melukai dirinya karena menentang kodrat feminim. Maksud dari kodrat feminim sendiri adalah kelemahan lembut, sopan, halus, dll. Tetapi pada *cutscene* ini dan *cutscenes* lainnya, developer ingin menunjukkan bahwa seorang perempuan juga bisa menjaga diri dengan metode laki-laki yang keras dan beresiko.

2. Sikap Kemandirian dan Keberanian sebagai atribut kepahlawanan

Chapter 3 The Interloper, 01:18:51 - 01:20:54



Gambar 4. 13 Frey tiba di kota Cipal yang diserang oleh Tanta Sila

Sumber: Youtube.com

Pada klip ini dijelaskan bahwa kota cipal telah diserang oleh Tanta Sila sendiri yang dimana Sila dan pasukan khususnya melakukan segala macam cara agar bisa menemukan Frey. Salah satu teman Frey, Olevia merasa takut dan panik dengan kejadian yang terjadi di Cipal. Olevia berlari ke arah Frey dengan raut muka sedihnya dan meminta pertolongan kepada Frey. Frey pun tanpa pikir panjang menyuruh Olevia untuk bersembunyi ditempat yang aman dan dia akan mengurus masalah itu sendirian, Terdapat sisi kepahlawanan dan tanggung jawab dalam diri Frey meskipun motif dari Frey adalah bukan menjadi pahlawan di Athia melainkan melindungi orang-orang yang Frey sayang. Tapi karena Olevia adalah warga Cipal. Cipal juga dalam keadaan siaga meskipun mereka bukan tandingan dari pasukan khusus yang dimiliki oleh Tanta Sila, sikap Frey menunjukkan kepahlawanan yang dimana dia akan mengurusnya sendiri dengan kekuatan yang dimilikinya. Menurut Gergen & Stets (2000), pahlawan adalah pria yang tangguh dan berani. yang dimana mitos ini menggambarkan pandangan yang dominan bahwa pahlawan adalah karakter laki-laki yang kuat, berani, dan mampu menghadapi tantangan dengan keberanian yang luar

biasa. Bukan hanya itu Frey juga menghadapi Tanta Sila sendiri tanpa bantuan orang lain yang dimana poin maskulinitas yang dimiliki oleh Frey yaitu *independence* cukup tercerminkan pada *cutscenes* ini dari dialognya yang berkata "*It's okay. I'll try and fix this.*"

Dalam paragraf tersebut, konotasi yang disampaikan mengungkapkan hubungan antara gagasan kepahlawanan, konsep maskulinitas, dan stereotip gender yang diterapkan dalam konteks cerita yang diberikan. Dalam sejarah budaya dan sastra, pahlawan sering kali didefinisikan oleh sifat-sifat maskulin seperti keberanian, keteguhan, dan kemandirian. Sebagai contoh, Gergen & Stets (2000) mengindikasikan bahwa citra pahlawan sering dianut oleh sosok laki-laki yang dianggap tangguh dan berani, sebuah persepsi yang sudah mendalam dalam kesadaran masyarakat. Dalam skenario yang disajikan, Frey diangkat sebagai tokoh pahlawan yang siap menghadapi tantangan, meskipun dia awalnya menepis gelar tersebut dengan ungkapan "I'm no hero." Perilaku dan sikapnya mencerminkan sifat heroik yang kerap dikaitkan dengan sosok laki-laki dalam karya sastra dan mitologi. Namun, ada juga pandangan yang menggambarkan bagaimana masyarakat seringkali memosisikan laki-laki dalam peran kepahlawanan, sementara perempuan seringkali dianggap memiliki posisi yang lebih pasif atau lemah, sebagaimana yang dinyatakan oleh Kimmel (2005).

Konsep ini juga tercermin dalam dunia video *game*. Olgletree dan Drake (2007) menunjukkan bahwa dalam berbagai permainan, karakter perempuan seringkali digambarkan dengan cara yang lebih pasif, lemah, dan bahkan menonjolkan sisi seksualitasnya, berbeda dengan representasi pria yang sering diposisikan sebagai tokoh pahlawan yang kuat dan berani. Dengan demikian, paragraf tersebut menggabungkan aspek-aspek ini untuk mengilustrasikan bagaimana pandangan kepahlawanan, maskulinitas, dan stereotip gender berperan dalam narasi yang disajikan, serta bagaimana hal tersebut mencerminkan norma-norma sosial yang ada di tengah masyarakat.

Chapter 3 The Interloper, 01:23:38-01:25:01



Gambar 4. 14 Frey melihat Olevia telah terbunuh dan amarahnya muncul untuk balas dendam

Sumber: Youtube.com

Frey telah berhasil mengalahkan *mini boss* yaitu replika dari baju perang Tanta Sila yang dikendalikan secara magis oleh kekuatan Sila. Namun setelah perlawanan itu selesai, Olevia terbunuh karena kekacauan tersebut. Beberapa pihak seperti Jennesh (*councilman*) menyalahkan Frey atas semua yang terjadi. Tetapi Robian, membela Frey karena dia yang menyelamatkan Robian dari pasukan Sila yang menyerang tiba-tiba. Frey sangat terbawa oleh amarahnya karena pasukan Tanta Sila telah menghancurkan sebagian bagian kota Cipal dan salah satu korbannya adalah Olevia. Kemarahan Frey ditampilkan dengan diam dan perasaan ingin balas dendam.

Scene ini merepresentasikan eskalasi emosi dan intensitas karakter Frey dalam menghadapi situasi yang memilukan. Keberhasilan Frey dalam mengalahkan *mini boss*, yang merupakan replika baju perang Tanta Sila, menandai momen kemenangannya, tetapi tragedi kematian Olevia menjadi beban berat bagi dirinya. Respons negatif dari pihak-pihak seperti Jennesh menegaskan bagaimana tanggung jawab sering kali ditempatkan pada Frey, meskipun Robian dengan tegas memberikan dukungan kepada Frey untuk tindakannya melawan pasukan Sila. Dalam momen ini, emosi Frey mencapai puncaknya, tercermin dari cara dia merespons kejadian yang tragis. Kematian Olevia dan kekacauan yang disebabkan oleh Tanta Sila memicu amarah mendalam di dalam diri Frey, yang tampak dalam ketenangannya dan rasa

ingin balas dendam yang kuat. Dialog "no need. I'll go to her myself." menunjukkan tekad Frey untuk menyelesaikan masalah ini secara langsung, tanpa melibatkan pihak lain dan menunjukkan komitmen dan kepahlawanan Frey dalam melindungi orang-orang yang ia cintai dan memastikan bahwa tidak ada lagi korban yang jatuh karena tindakan pasukan Tanta Sila di Athia.

"Keberanian Hanya Dimiliki oleh Individu yang Menghadapi Bahaya Fisik" (Griffore & Kurpius, 1994). Pada klip ini terdapat beberapa karakter perempuan lainnya yang mencerminkan sikap feminim yaitu Auden. Terlihat sikap Auden dan Frey sangat berbeda meskipun keduanya adalah perempuan. Frey mengambil tindakan langsung akan pergi ke tempat Tanta Sila untuk membalaskan dendamnya. Sedangkan Auden merasa sedih dan lemah setelah kejadian yang merusak kota itu berakhir. Hal ini didasari dengan Frey yang memiliki kekuatan magis yang berasal dari Cuff mengalahkan musuh-musuhnya sepanjang permainan. Bahaya apapun tidak membuat Frey bersikap seperti Auden karena Frey memiliki kekuatan besar yang membuatnya bisa bertindak apapun yang dia mau meskipun pada nantinya terjadi pertarungan. Sikap keberanian pada tersebut seharusnya dimiliki oleh laki-laki dan bukan perempuan mengingat konstruksi sosial yang sudah ditetapkan dan kekuatannya juga seharusnya dimiliki oleh laki-laki karena memang laki-laki yang biasanya menjadi pasukan atau individu yang harus berani menerima resiko yang ada khususnya secara fisik(Connel, 1995).

Chapter 11 Forspoken, 04:29:24 -



Gambar 4. 15 Frey memilih untuk tetap bertarung dan kali ini dia bersama ibunya

Sumber: Youtube.com

Pada klip ini, Frey mengetahui semua kebenaran yang disampaikan oleh ibunya yaitu Tanta Cinta. Frey mendapatkan semua pengetahuan dan informasi mengenai dirinya mulai dari awal dari kedua orang tua mereka bertemu, Frey lahir dengan nama asli Alfre, ibunya dan 3 Tanta lainnya mulai berperang melawan Sussurus lalu mengutuknya dengan membagi jiwa Sussurus menjadi 4 Vambraces yang membuat keempat Tanta ini menjadi kehilangan kesadaran mereka dan mulai menjadi hilang dalam kendali jiwa Sussurus yang ada di pergelangan tangan mereka. Frey setelah mengetahui hal itu, dia sadar bahwa selama ini dia hanya budak dari Sussurus dan selain itu, Frey juga menyadari bahwa sosok dari naga yang mengerikan yang selalu mengejarnya adalah jelmaan dari ibunya sendiri. Selama ini naga itu bukan ingin membunuh Frey tetapi ingin menyelamatkan Frey dari pengaruh Sussurus yang mempengaruhinya selama ini untuk mengumpulkan 3 sisa jiwanya yang terkurung dalam vambraces yang lain.

Kebenaran yang membuatnya tersadar kini membuatnya ingin menghancurkan Sussurus. Terlihat dari ekspresi wajahnya yang siap untuk menghadapi Sussurus serta kalimat yang diucapkan *"let's do this."* menandakan dia siap dan mau untuk menghadapi Sussurus dengan tujuan ingin menyelamatkan warga Athia dan membalaskan dendam ibunya.

Pahlawan Adalah Pria yang Tangguh dan Berani (Gergen & Stets 2000). Mitos ini menggambarkan pandangan yang dominan bahwa pahlawan adalah karakter laki-laki yang kuat, berani, dan mampu menghadapi tantangan dengan keberanian yang luar biasa. Laki-laki harusnya menjadi pahlawan yang tangguh dan berani karena wilayah *heroism* bukan wilayah untuk khalayak perempuan. Frey disini terlihat melawan sosok Sussurus dengan jelmaan naga ibunya yang pada akhirnya dia akan menghadapi Sussurus sendirian. Dijelaskan juga pada *scene* ini Frey tersadar bahwa dia tidak bisa membiarkan Sussurus pergi setelah apa yang dialami oleh Frey yang telah mengetahui kebenaran tersebut. Sebelum pemain memulai *cutsenes* ini, pemain dihadapkan dengan dua pilihan. Jika memilih pilihan yang pertama (sebelah kiri) pemain akan diarahkan ke jalan cerita yang dimana Frey akan menghadapi Sussurus. Sedangkan jika memilih yang sebelah kanan, pemain akan langsung bertemu dengan akhir cerita dengan Frey kembali ke kehidupan normalnya di New York. Pada *scene* ini, Frey memilih untuk menghentikan Sussurus. Dengan kekuatan yang sangat hebat dari 4 Tanta, Frey bisa mengalahkan Sussurus. Kekuatan besar yang dimiliki perempuan dan bertentangan dengan kodrat femininitas tradisional seringkali melibatkan stereotip bahwa perempuan yang memiliki kekuatan fisik yang luar biasa atau menonjolkan kemampuan bertarung yang kuat kehilangan atau mengabaikan aspek femininitas mereka. Kutipan ini menciptakan persepsi bahwa perempuan yang mengekspresikan kekuatan dan keberanian dianggap sebagai pengecualian atau "tidak seperti perempuan pada kodratnya" (Subhan, 1959).

Mengartikan dari paragraf tersebut tidak hanya menyoroti evolusi mendalam karakter Frey, tetapi juga menyelidiki bagaimana konsep gender dan maskulinitas diperdebatkan dan diperluas dalam narasi ini. Kimmel (1995) memberikan pandangan tentang konstruksi sosial mengenai maskulinitas, yang tradisionalnya dikaitkan dengan keberanian, kekuatan, dan dominasi. Dalam narasi ini, Frey, seorang karakter perempuan, mengadopsi sifat-sifat yang sering dianggap maskulin — keberanian, determinasi, dan kekuatan — menantang konstruksi tradisional tentang apa yang "seharusnya" menjadi sifat-sifat maskulin. Pentingnya momen ketika Frey memahami kebenaran tentang asal-usul dan tujuannya di dunia ini menjadi semacam pembebasan. Ia menyadari bahwa perannya lebih besar daripada yang dia bayangkan, tetapi juga bahwa dia memiliki kekuatan dan keberanian untuk menghadapi tantangan tersebut. Dengan demikian, ia tidak hanya membebaskan dirinya dari pengaruh negatif Sussurus tetapi juga dari ekspektasi sosial tentang apa itu "keperempuanan" dan "maskulinitas."

Mitos yang disajikan oleh Kimmel (1995) tentang bagaimana kekuatan dan keberanian seringkali diatributkan secara eksklusif kepada maskulinitas menjadi bertentangan dengan narasi ini. Frey sebagai karakter perempuan menggambarkan bahwa kekuatan, keberanian, dan determinasi tidak hanya milik

laki-laki. Dia adalah bukti bahwa perempuan dapat memiliki kekuatan untuk melawan dan menantang norma-norma tradisional yang telah ditetapkan oleh masyarakat. Dengan demikian, narasi ini menawarkan redefinisi tentang bagaimana konsep-konsep seperti keberanian, determinasi, dan kekuatan dapat didefinisikan dan diterima oleh individu, tanpa harus dibatasi oleh gender. Ini menunjukkan evolusi dalam pemikiran tentang bagaimana masyarakat memahami dan menerima konsep-konsep ini, sejalan dengan pandangan yang diberikan oleh Kimmel (1995) tentang peran gender dalam konstruksi sosial.

Chapter 13 The Recokning, 04:53:10 - 04:53:57



Gambar 4. 16 Kemenangan Frey setelah melawan Sussurus membuatnya disambut sebagai pahlawan

Sumber: Youtube.com

klip ini menunjukkan bahwa Frey sukses dalam pertarungannya melawan Sussurus di dimensi lain. Dengan kekuatan yang diberi dari 4 Tanta kepada Frey seorang, Frey mampu mengalahkan dan bahkan mengikat kembali Sussurus di pergelangan tangannya dan bukan sebagai Vambrace dalam bentuk benda melainkan dalam bentuk ukiran di tangan atau dengan bahasa lainnya adalah tato dengan warna emas. Frey membuktikan kepada dirinya sendiri, ibunya, dan 3 Tanta lainnya serta warga Cipal bahwa dia memang layak disebut sebagai pahlawan Athia. Hal ini ditandai dengan Frey berjuang seorang diri meskipun dia dibantu dengan kekuatan 4 Tanta tapi tetap, dia mengalahkan Sussurus dengan keberanian dan sikapnya yang berani-berani. Setelah pertarungan selesai seperti yang di klip, Frey disambut hangat oleh warga Athia bukan sebagai ancaman melainkan pahlawan karena telah menghentikan ancaman yang meneror bukan hanya Cipal tapi seluruh dunia Athia. Rakyat Cipal merasa senang dan Frey sejak saat itu dikenal sebagai pahlawan Athia. "Pria adalah Pahlawan Utama": berkaitan dengan dominasi pria sebagai tokoh utama yang menguasai peran protagonis dalam permainan. Dalam banyak *game*, perempuan sering kali menjadi karakter pendukung atau sidekick yang membantu pahlawan laki-laki. Dalam Forspoken, mitos ini dapat dilawan dengan memosisikan Frey Holland sebagai karakter utama yang menampilkan

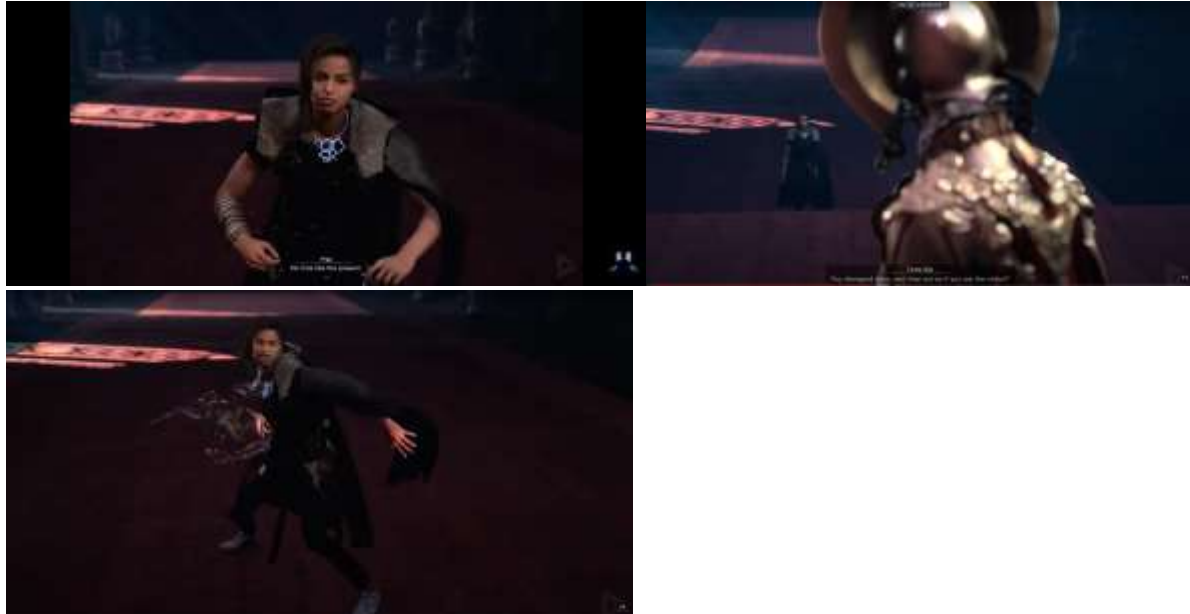
kekuatan, kepahlawanan, dan ketangguhan yang sama pentingnya dengan karakter laki-laki (Connel, 1995).

Mengartikan klip tersebut menunjukkan transformasi signifikan Frey sebagai karakter dan bagaimana dia diterima dalam masyarakat Athia. Frey, yang sebelumnya adalah sosok yang mencari identitas dan tujuan, kini telah menemukan kekuatan sejati dan tujuannya. Dengan dukungan dari empat Tanta, dia berhasil mengalahkan Sussurus, manifestasi dari kekuatan jahat yang telah mengganggu dunia Athia. Pentingnya momen ini bukan hanya dalam konteks pertarungan melawan Sussurus tetapi juga dalam pemahaman tentang gender dan peran dalam narasi. Sebagaimana dijelaskan oleh Kimmel (1995), seringkali dalam literatur dan media, pahlawan dikonotasikan sebagai karakter laki-laki yang kuat dan berani. Namun, dalam *Forspoken*, paradigma ini diperdebatkan. Frey, seorang perempuan, mengambil peran pahlawan utama dengan semua kualitas kepahlawanan yang sering kali dikaitkan dengan karakter laki-laki dalam mitologi dan cerita rakyat.

Kesuksesan Frey dalam menghadapi dan mengatasi Sussurus menegaskan bahwa kepahlawanan tidak terbatas pada gender. Dengan menggabungkan kekuatan, keberanian, dan ketangguhan, Frey Holland menjadi contoh kuat tentang bagaimana perempuan juga dapat menjadi tokoh protagonis yang kuat dan berpengaruh, menantang stereotip dan ekspektasi yang telah diberikan oleh masyarakat seputar gender dan kepahlawanan. Oleh karena itu, *Forspoken* menunjukkan bahwa definisi kepahlawanan dapat melebihi batasan gender, sesuai dengan pemikiran yang diungkapkan oleh Kimmel (1995) tentang konstruksi sosial dari maskulinitas dan kepahlawanan.

3. Sikap Dominan karakter Perempuan Sebagai Representasi Maskulinitas

Chapter 5 Might and Main, 02:02:13 - 02:03:45



Gambar 4. 17 Pertemuan kedua Frey dan Tanta Sila di benteng milik Sila.

Sumber: Youtube.com

Masih dengan suasana ingin membalaskan dendam kepada Olevia, Frey akhirnya memutuskan untuk pergi ke kediaman Tanta Sila. Disana, Frey merasa percaya diri dengan kekuatan yang dimilikinya untuk bisa melawan Sila. Terlihat Frey mengungkapkan kritiknya terhadap pasukan Sila yang dinilai Frey berbuat seenaknya dan tidak mempedulikan siapa yang dilukai. Frey juga menegaskan ke Sila dengan kalimat *"You killed a child. A little girl."* Perkataan tersebut mengarah ke Olevia. Frey masih merasa tidak terima karena perbuatan Sila yang menimbulkan banyak korban terutama salah satu temannya sendiri. Sikap Sila dalam menghadapi kritikan Frey juga tidak kalah dominan dan masih tetap menyalahkan Frey sebagai sumber utama semua kekacauan yang terjadi di Athia. Frey disini merespon balik dengan melakukan serangan pertama sebagai pertanda bahwa dia memiliki karakter yang agresif yang menjadikannya sosok karakter yang dominan. Sifat agresif yang dimiliki Frey sangat ditonjolkan karena dia melakukan serangan pertama ke arah Sila. Hal ini menunjukkan sifat agresif yang dimiliki Frey bisa menjadi tanda mendominasi (Bandura, 1973)

Agresivitas adalah sebagai Tanda Kekuatan dan Dominasi. Pandangan ini berhubungan dengan pandangan bahwa agresivitas adalah tanda kekuatan dan dominasi dalam karakter pahlawan dalam *scene* ini, dengan keyakinan bahwa untuk mencapai tujuan yang mulia, karakter harus menggunakan kekerasan atau kekuatan fisik (Bandura, 1973). Frey menyampaikan tanda agresivitas nya dengan perkataan saat berbicara kepada Sila. Perilaku Frey disini menggambarkan bahwa Sila dan Frey memiliki kekuatan yang sama karena Frey tidak merasa takut kepada Sila yang memiliki gelar Tanta atau dewi penjaga Athia. Penulis juga melihat Sila juga merupakan karakter yang dominan dan keras karena dia adalah dewi yang kekuatannya dalam pasukan dan strategi perangnya. Hal ini ditandai dengan atmosfir wilayah Sila dan kastilnya berwarna merah. Warna merah memang sering kali dikaitkan dengan simbol keberanian dalam berbagai budaya dan konteks. Menurut Chafetz dalam Safira (n.d), lelaki memiliki kecenderungan untuk mudah dipercaya. Sebagai kelompok yang dominan, laki-laki menguasai bahasa umum sehingga mampu menciptakan stereotip. yang akhirnya menjadi nilai di masyarakat. Hal tersebutlah yang menimbulkan kepercayaan masyarakat sehingga menjadi laki-laki artinya harus menjadi orang yang dipercaya (Chafetz, 2006).

Chapter 10 None the Wiser, 03:32:04 - 03:33:28



Gambar 4. 18 Frey terjebak dalam ilusi milik Tanta Olas tetapi dia kembali sadar.

Sumber: Youtube.com

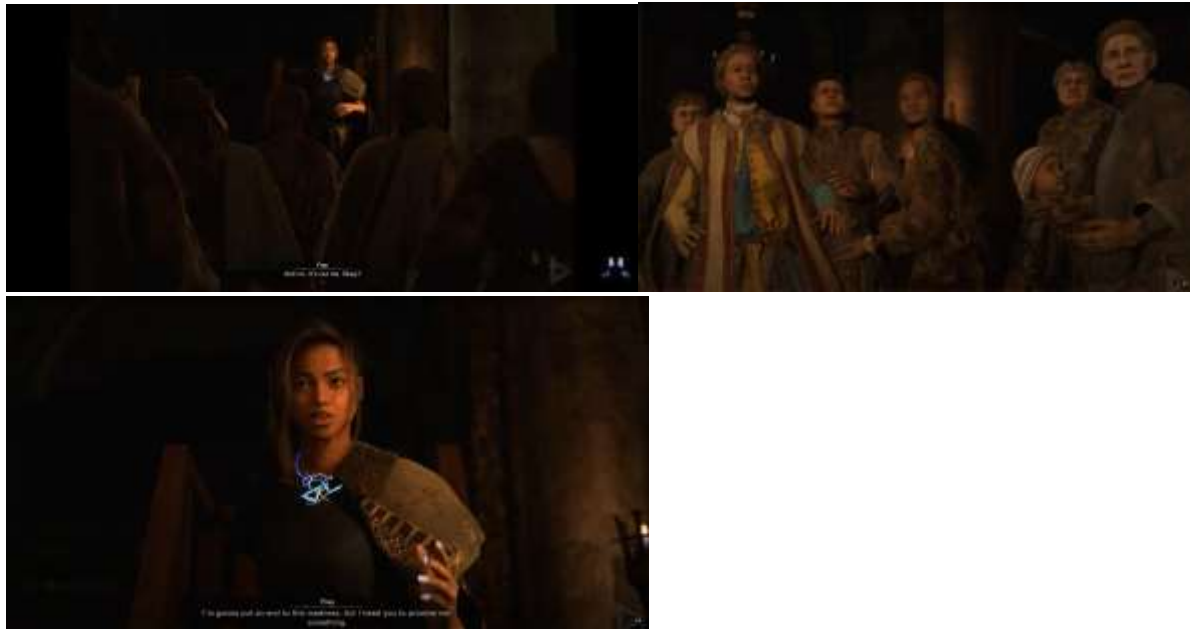
Pada *scene* ini Frey telah sadar bahwa dia telah terkena ilusi dari kekuatan Olan. Olan sendiri berusaha mempengaruhi Frey dengan membuatnya ingat dengan kata-kata masa lalunya disaat dia sedang ingin menyerah. Tetapi Frey yang berusaha tidak terpengaruh oleh ilusi realita Tanta Olan dan memancing Olan agar turun untuk menghadapi Frey sendiri tanpa bantuan apapun. Tanta Olan terkenal dengan manipulasi realita dengan kekuatan jam pasirnya. Pada klip itu dijelaskan bahwa Olan memanipulasi realita Frey dengan cara membuat Frey seakan-akan menghidupi dunia yang dibuat Olan yang terkesan sangat indah dan nyata. Tetapi Frey menyadari bahwa itu semua tidak nyata. Tanpa berbasa-basi Frey pun berusaha menemukan Olan yang bersembunyi dibalik manipulasi realitanya itu diawali dengan mengintimidasi balik Olan.. Tindakan Frey ini terbilang berani dan merepresentasikan sebuah sifat dominan dengan menantang Olan dengan mengejeknya *"Huh? What's the matter? Too scared to show me yourself?"*.

Klip dalam *cutscene* ini mengungkapkan momen krusial dalam perjalanan Frey di mana dia menghadapi dan melawan manipulasi realitas yang ditimbulkan oleh Tanta Olan. Di tengah pengaruh ilusi yang diciptakan oleh kekuatan jam pasir milik Olan, Frey mempertahankan ketajamannya dan kejelasan pikiran. Meskipun Olan berusaha merayunya dengan nostalgia masa lalunya, yang bisa menjadi pukulan emosional bagi Frey, dia tetap teguh dan membedakan antara realitas dan ilusi. Dalam konfrontasi ini, sifat dominan Frey menjadi sangat jelas. Dia tidak hanya menolak untuk dikuasai oleh manipulasi Olan tetapi juga aktif membalikkan situasi untuk menantang Tanta tersebut. Tindakan Frey untuk mengejek Olan dengan kata-kata "Huh? What's the matter? Too scared to show me yourself?" menunjukkan ketegasan dan keberaniannya dalam menghadapi ancaman. Frey, dalam esensi ini, menunjukkan keberanian dan keteguhan yang kuat, mengingatkan kita pada karakteristik pahlawan yang tidak hanya fisik tetapi juga emosional dan mental. Melalui interaksi ini, Frey menegaskan kemandiriannya dan keinginannya untuk berdiri tanpa takut di hadapan tantangan apa pun, bahkan ketika dihadapkan pada ilusi yang paling menggoda dan menipu.

Tutur Kata Maskulinitas Perempuan sebagai Tidak Feminin atau Tidak Pantas karena hal tersebut tidak sesuai dengan bagaimana sifat perempuan yang seharusnya. pandangan bahwa perempuan yang menggunakan tutur kata yang maskulin, seperti bahasa yang kasar, tegas, atau dominan, dianggap tidak feminin atau tidak pantas. Mitos ini menciptakan tekanan pada perempuan untuk membatasi ekspresi dan gaya komunikasi mereka agar sesuai dengan stereotip gender yang diterima (West & Zimmerman 1987). klip ini menentang budaya patriarki mengenai penggambaran sosial tentang sifat perempuan karena dari perkataan yang bersifat dominan dari Frey mencerminkan maskulinitas. Karakter Frey Holland

ini mencerminkan keberanian dan tindakan yang agresif yang *"to the point"* kepada para musuh yang dihadapinya. Sebesar dan sehebat apapun kekuatan yang dimiliki oleh musuhnya, hal ini tidak membuat Frey takut dan kehilangan keberaniannya.

Chapter 13 The Recokning, 04:33:48 - 04:35:35



Gambar 4.18 Frey berusaha meyakinkan warga Cival untuk tenang.

Sumber: Youtube.com

Di dalam perpustakaan, suasana menjadi genting akibat serangan Sussurus yang mengguncang kota Cival. Upaya councilman untuk menstabilkan situasi terbukti sia-sia; kekacauan yang disebabkan oleh kehadiran Sussurus meresahkan warga dan mengancam moral mereka. Dalam momen yang tegang tersebut, Frey muncul sebagai suatu pilar kekuatan dan ketenangan, memanifestasikan prinsip "crowd control" dalam menghadapi kerumunan yang panik.

Dalam klip yang disajikan, Frey dengan lugas dan lantang menyatakan niatnya: dia akan menghadapi Sussurus seorang diri. Strategi komunikasinya mengandalkan teknik "crowd control," di mana dengan kata-kata yang penuh keberanian dan otoritas, dia berhasil menenangkan kerumunan yang ketakutan. Frey memanfaatkan kehadirannya yang kuat dan karismanya untuk memandu kerumunan dalam situasi

krisis, mengarahkan perhatian mereka pada tujuan bersama untuk mengatasi ancaman Sussurus dan memulihkan kedamaian di Athia.

Dalam konteks ini, sikap dan tindakan Frey tidak hanya mencerminkan sifat dominan dan otoriter yang dia miliki, tetapi juga kemampuannya dalam menerapkan prinsip "*crowd control*." Dia memanfaatkan keberadaannya yang dominan untuk memastikan bahwa kerumunan tetap fokus, tenang, dan bergerak menuju solusi yang diinginkan. Dengan demikian, dalam realitas dunia fantasi ini, Frey menunjukkan bahwa keberanian, ketegasan, dan kepemimpinan—atribut-atribut yang sering diasosiasikan dengan maskulinitas—juga dapat disertai dengan keahlian dalam mengendalikan dan memandu kerumunan dalam situasi krisis.

"Perempuan yang Mahir dalam *Crowd Control* Tidak Feminin atau Mencerminkan Kekuatan yang Menakutkan". Dilansir dari new.nadapromotama.com (2018) Pada dasarnya, *crowd control* merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mengendalikan kerumunan orang banyak guna mencegah terjadinya perkelahian dan kekacauan lainnya. Dalam pengelolaan acara besar seperti festival misalnya, selain panitia, pihak keamanan dari kepolisian juga dikerahkan untuk menekan risiko terjadinya kekacauan dan rentetan dampak lainnya. Mitos ini berhubungan dengan persepsi bahwa perempuan yang mahir dalam teknik *crowd control*, seperti mengendalikan kerumunan atau mengatur situasi yang berpotensi kacau, dianggap tidak feminin atau menakutkan. Konstruksi sosial atau budaya patriarki atribut dominan termasuk dalam kategori maskulinitas dalam *MEN are (should be)* (Fakih, 1997)

4.3 Interpretasi Data

Dari analisis serta temuan data dari peneliti, peneliti menemukan 3 Konsep maskulinitas dalam tokoh perempuan bernama Frey Holland dalam *game Forspoken* ini. Konsep maskulinitas ini berdasarkan dari beberapa konotasi dan atribut bagaimana seseorang yang memiliki sifat maskulin itu bersikap seharusnya dan sikap maskulin itu juga harus dimiliki oleh jenis kelamin laki-laki. Berlatarkan dengan abad pertengahan di Eropa, Square Enix ingin menyampaikan sifat maskulin yang pada umumnya dimiliki laki-laki yang secara langsung menjadi sifat yang diadopsi oleh karakter perempuan sebagai karakter utama. Karakter Frey Holland ini berawal dari anak muda yang mengira dirinya tersesat di alam lain bersama atribut gelang yang menjadi sumber kekuatan magisnya, sampai menjadi pahlawan atau pelindung Athia. Athia sendiri bisa dikatakan sebagai sebuah dunia yang dirancang oleh Square Enix untuk dijelajahi oleh para pemain (Marks, 2023).

4.3.1 Kekuatan Magis dan Fisik yang merepresentasikan agresivitas



Gambar 4. 19 Sisi Agresivitas Frey

Sumber: youtube.com

Dalam *cutscene game* "Forspoken", kita dapat melihat karakter Frey yang menunjukkan agresivitas dan keberanian dalam aksinya. Adegan di mana Frey menghadapi musuh-musuh dengan keberanian dan menggunakan kekuatan serta keterampilan bertarung mereka untuk melawan tantangan, Frey dimana berani menghadapi musuh yang dia tidak pernah lawan sebelumnya. Adegan dimana dia terluka karena serangan musuh tetapi keadaan memaksanya untuk bertarung. Selain itu juga dari cara bicara Frey yang cukup agresif seperti mengeluarkan kata-kata umpatan, bersikap seolah musuh yang akan dihadapinya adalah bukan tandingannya, Terdapat temuan untuk menggambarkan perempuan dengan sifat agresif dan keberanian yang dikaitkan dengan maskulinitas yang melekat pada karakter perempuan. Dari segi kekuatan magis, juga digambarkan dengan visual efek dimana sejarah magis berasal dari praktisi alkemis yang membuat kode-kode yang berupa simbol yang mengartikan material atau hasil dari apa yang mereka kerjakan dan bisa dipahami oleh praktisi praktisi lainnya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Agresif adalah kata sifat yang berarti ingin atau bernafsu menyerang sesuatu yang dipandang sebagai hal atau situasi yang mengecewakan, menghalangi, atau menghambat. Kata menyerang juga bisa diartikan dengan kata melawan yang cenderung ke arah

fisik. Sesuai dengan temuan data dari peneliti, Frey Holland selalu memiliki nafsu untuk melawan musuh-musuhnya. Seperti saat dia pertama bertemu dengan pasukan milik Tanta Sila dan pertama kali dia bertemu monster di Athia. Agresif bukan hanya secara fisik melainkan juga bisa dilakukan secara verbal. Bower & Bower (dalam nurmiati 2008) mengungkapkan ciri-ciri perilaku agresif secara verbal yang bisa dikaitkan dengan temuan data dari *cutscenes* Forspoken antara lain:

- Banyak berbicara dengan cepat, serta banyak membicarakan hal-hal yang berkaitan dengan dirinya.
- Menyerang, mengintimidasi, mengkritik, tanpa meminta penjelasan lebih lanjut.
- Tidak mau tahu terhadap berbagai alasan yang melatarbelakangi tindakan sesuatu yang tidak menyenangkan.
- Mengkonfrontasi kembali dalam merespon sesuatu

Agresivitas dianggap sebagai atribut maskulinitas karena dalam sejarah budaya manusia, banyak masyarakat mengaitkan kekuatan, dominasi, dan keberanian dengan sifat agresif. Tradisi perang dan peperangan mengajarkan bahwa pria harus melindungi dan mempertahankan wilayah serta keluarga mereka, dan dalam konteks ini, agresivitas dianggap sebagai cara untuk melaksanakan tugas tersebut. Sistem sosial patriarki juga memperkuat pandangan ini dengan memberikan otoritas dan kekuasaan kepada pria dalam keluarga dan masyarakat. Peran gender tradisional menekankan bahwa pria harus kuat dan tegas, dan agresivitas diartikan sebagai ekspresi dari keberanian dan ketangguhan yang merupakan bagian dari identitas maskulinitas. Selain itu, media dan budaya populer sering memperkuat stereotip ini dengan menggambarkan pria sebagai individu yang agresif dan berani. Meskipun pandangan ini telah mulai berubah di masyarakat modern yang lebih inklusif, pengaitan antara agresivitas dan maskulinitas masih merupakan bagian dari norma sosial di banyak tempat, meskipun hal ini harus dilihat dengan kritis dan dihadapi dalam rangka mencapai kesetaraan gender yang lebih besar.

Dalam interpretasi yang mendalam terhadap karakter Frey dalam permainan "Forspoken", penting untuk mengakui dua konsep budaya yang sering diperdebatkan: apa yang seharusnya dilakukan oleh pria dan wanita dalam masyarakat kita. Frey, sebagai karakter perempuan dalam "Forspoken", menantang stereotip tradisional tentang apa yang dianggap sebagai sifat "**seharusnya**" dari seorang wanita dalam permainan video atau cerita. Pandangan tradisional sering menempatkan perempuan dalam peran yang lebih pasif, emosional, atau tergantung pada pria. Namun, Frey ditampilkan sebagai sosok yang agresif, kuat, dan mandiri, menantang pandangan tersebut. Konsep "men should be" sering menggambarkan laki-laki sebagai sosok yang kuat, agresif, dan tidak takut menghadapi tantangan.

Sementara itu, pandangan terhadap wanita sering kali menggambarkan perempuan sebagai sosok yang lebih lembut, emosional, dan mungkin memerlukan perlindungan. Namun, Frey menggabungkan sifat-sifat yang sering dianggap sebagai atribut maskulin ke dalam karakternya, menghadirkan wanita yang memperlihatkan keberanian, kekuatan, dan ketangguhan.

Dalam banyak karya budaya, termasuk video *game*, peran-peran ini sering kali terfragmentasi. Namun, "Forspoken" menawarkan interpretasi baru dengan menampilkan Frey sebagai karakter perempuan yang memenuhi sifat-sifat tradisional "maskulinitas" dalam konteks cerita fantasi. Ini mengundang pemain dan penonton untuk mempertanyakan dan mungkin meredefinisikan apa yang berarti menjadi "perempuan" atau "pria" dalam konteks yang lebih luas. Dengan menghadirkan Frey dalam peran ini, "Forspoken" menentang norma-norma tradisional dan mengajak audiensnya untuk mempertimbangkan bagaimana kita mendefinisikan dan memahami peran gender dalam masyarakat kita. Hal ini menunjukkan evolusi dalam representasi gender dalam media populer, menunjukkan bahwa perempuan dapat diberikan peran yang kuat dan kompleks.



Gambar 4. 20 Aksi dalam cutscenes Tomb Raider Saga.

Sumber: youtube.com

Bukan hanya *cutscenes* yang terdapat dalam *game* Forspoken saja, tetapi juga ada *game* lain yang memiliki karakter utama perempuan dengan aktivitas fisik yang berat contohnya adalah seperti gambar

diatas yaitu Tomb Raider. Tomb Raider memiliki 3 seri *game* yaitu Tomb Raider, Rise Of Tomb Raider dan Shadow Of The Tomb Raider. Karakter utama dalam *game* ini adalah seorang pemburu harta karun, ahli sejarah yang bernama Lara Croft. Pada *cutscenes* tersebut juga diperlihatkan bagaimana seorang perempuan melakukan aktivitas fisik berat mulai dari meloncati tebing, menghindari dari serangan panah dan bertahan hidup dari kekacauan yang ada. Lara juga memiliki ciri khas atletis, pandai, dan berani (Harris, 2021, thegamer.com) Aktivitas perempuan pada umumnya digambarkan secara pasif yang dimana tidak ada unsur melakukan pekerjaan berat, dan melakukan aktivitas yang membahayakan fisik karena itu ada dalam kodrat laki-laki.

4.3.2 Sikap Kemandirian dan Keberanian sebagai atribut kepahlawanan



Gambar 4. 21 Sisi kepahlawanan Frey

Sumber: youtube.com

Cutscene game seperti "Forspoken" sering menghadirkan momen-momen di mana karakter perempuan menunjukkan sikap kepahlawanan. Mereka melakukan tindakan heroik, mengorbankan diri mereka demi melindungi orang-orang terkasih, atau berjuang untuk menyelamatkan dunia dari ancaman. Melalui *cutscene* ini, perempuan digambarkan sebagai tokoh yang memiliki semangat kepahlawanan dan mengambil risiko besar untuk tujuan yang lebih besar. Pada awal - awal cerita memang tidak dijelaskan secara langsung dan Frey pun juga menolak sebutan *hero* atau *savior* untuk Frey tetapi semakin ke klimaks

game dan di titik terakhir Frey menghadapi Sussurus, jika pemain mengambil pilihan portal di kiri, Representasi kepahlawanan Frey Holland akan terlihat karena Frey bertarung bukan untuk kembali pulang ke New York sesuai alasan pertamanya dia berpindah tempat ke Athia melainkan untuk mengakhiri penderitaan dunia Athia itu sendiri.

Dalam analisis terhadap karakter Frey dalam *cutscenes* permainan "Forspoken," ada kebutuhan mendesak untuk memahami bagaimana ekspektasi gender tradisional yang sering kali terbingkai dalam kategori "men should be" dan "women should be" berkaitan dengan persepsi kita tentang kepahlawanan dan maskulinitas. Dalam masyarakat kita, terdapat stereotip yang telah lama mengkodifikasi peran dan perilaku yang dianggap "**seharusnya**" dari seorang pria atau wanita. Frey, sebagai karakter utama perempuan dalam permainan ini, secara eksplisit menantang dan melampaui batasan-batasan ini. Dia tidak hanya menampilkan keberanian fisik dalam menghadapi musuh-musuhnya, tetapi juga menunjukkan kekuatan mental dan emosional yang sering kali dihubungkan dengan maskulinitas. Dalam beberapa adegan, kita melihat Frey tidak hanya sebagai seorang pejuang yang kuat tetapi juga sebagai seorang pemimpin yang tegas dan inisiatif dalam situasi-situasi yang penuh tekanan.

Dengan menghadirkan Frey sebagai karakter yang memenuhi sifat-sifat tradisional "maskulinitas" dalam konteks kepahlawanan, "Forspoken" Secara efisien, sosok karakter Frey berhasil menantang dan mengguncangkan persepsi tradisional yang membatasi potensi peran dan kemampuan yang diterima masyarakat untuk perempuan. Permainan ini mengajak pemainnya untuk mempertimbangkan kembali, bahkan meruntuhkan, batasan-batasan konvensional tentang gender dan peran yang diharapkan dari individu berdasarkan jenis kelamin mereka. Dengan kata lain, Frey memperluas definisi kita tentang apa yang "seharusnya" dimiliki oleh seorang wanita, menawarkan sebuah narasi yang tidak hanya memikat tetapi juga mendalam dalam menggugah kesadaran kita tentang kompleksitas dan keragaman manusia dalam semua spektrum gender.

Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pahlawan dimaknai sebagai orang yang menonjol karena keberanian serta pengorbanannya dalam membela kebenaran. Dilansir dari dosensejarah.com (2022), pahlawan adalah orang sungguhan atau tokoh fiksi utama yang memiliki keberanian dalam menghadapi bahaya, memerangi kesulitan melalui prestasi kecerdikan, keberanian, atau kekuatan. Definisi pahlawan telah berubah sepanjang waktu. Istilah pahlawan dalam konteks modern merupakan orang yang melakukan tindakan besar atau tindakan tanpa pamrih demi kebaikan bersama, bukan tujuan mencari kekayaan, kebanggaan, ataupun ketenaran. Sedangkan dalam konteks kuno pahlawan merupakan tokoh yang dihormati melalui legenda kuno suatu bangsa, yang sering berjuang. Kata pahlawan berasal dari bahasa Yunani (*heros*), yang artinya "pahlawan" atau secara harfiah

“pelindung” atau “pembela”. Sedangkan secara etimologis pahlawan berasal dari bahasa sansekerta yaitu “phala” yang berarti suatu hasil atau buah yang artinya seseorang yang telah berhasil melakukan suatu hal yang berguna bagi orang banyak. Perbuatan tersebut dinilai sebagai jasa sehingga orang tersebut sangat layak disebut pahlawan (dosensejarah, 2021) Karakter Frey Holland ini berawal dari anak muda yang mengira dirinya tersesat di alam lain bersama atribut gelang yang menjadi sumber kekuatan magisnya, sampai menjadi pahlawan atau pelindung satu Athia. Athia sendiri bisa dikatakan sebagai sebuah dunia yang dirancang oleh Square Enix untuk dijelajahi oleh para pemain (Marks, 2023). Dalam *game* fantasy dan *cutscene* "Forspoken," perempuan dapat dihadirkan sebagai tokoh pahlawan yang memiliki sikap kepahlawanan yang mirip dengan tokoh-tokoh maskulin dalam cerita dan mitologi (Messner, 2016; Kimmel, 2000).



Gambar 4. 22 Kepahlawanan dalam diri Lara

Sumber: youtube.com

Dalam *cutscenes* Shadow Of The Tomb Raider tersebut dijelaskan bahwa Lara bekerja sama dengan *Crimson fire*, seorang Aztec untuk mengalahkan musuhnya yang ingin mengambil semua energi dewa matahari Kukulkan. Mereka bekerja sama dengan memberikan topeng yang merepresentasikan kepahlawanan dari Urunatu. Lara memakai topeng itu dan mengalahkan musuhnya. Bukan hanya itu, Lara juga mendapatkan kekuatan dewa matahari setelah mengalahkan musuh terakhirnya tetapi hal itu harus dia korbankan agar dunia bisa berjalan sesuai siklus aslinya. Sisi kepahlawanan Lara terbilang tidak

langsung karena tujuannya adalah hanya menghentikan sebuah perusahaan dalam mengambil atau mengakuisisi relik berharga. Tetapi pada akhir cerita Lara memiliki hati yang besar karena dia mau mengorbankan kekuatan dewa matahari yang ada pada dirinya demi keselamatan dunia.

4.3.3 Sikap Dominan karakter Perempuan Sebagai Representasi Maskulinitas



Gambar 4. 23 Dominasi dalam diri Frey

Sumber: youtube.com

Dalam beberapa *cutscene-game*, karakter perempuan dapat memperlihatkan dominasi mereka dalam situasi tertentu. Misalnya, ada adegan di mana mereka memimpin pasukan atau mengambil kendali atas situasi yang sulit. Mereka dapat memanfaatkan kekuatan atau keahlian khusus mereka untuk memimpin dengan kekuatan dan kebijaksanaan. Melalui *cutscene* ini, perempuan menunjukkan bahwa mereka mampu memegang peran dominan dan memiliki pengaruh yang kuat dalam perkembangan cerita.

Konsep media baru memungkinkan perempuan dalam *game* fantasi seperti "Forspoken" untuk mengambil peran yang dominan dalam mempengaruhi dan mengendalikan dunia permainan (Messner, 2016). Dalam konteks representasi maskulinitas perempuan, dominasi bukan hanya mencakup kekuatan fisik atau agresivitas, tetapi juga penentuan takdir dan pengaruh dalam cerita *game*. Perempuan dalam *game* dapat memegang peran penting dalam memimpin, mengambil keputusan strategis, dan menghadapi tantangan yang sulit, menunjukkan kualitas kepemimpinan dan kecerdasan yang sering

dikaitkan dengan maskulinitas (Connel, 1995). Definisi dominan dalam konteks maskulinitas adalah salah satu individu (yang memiliki sifat dominan) berada pada tingkat teratas sehingga bisa mempengaruhi individu-individu lainnya yang terkait. Kata dominan tersebut juga termasuk konotasi *strength* atau kekuatan baik secara fisik/kekuatan ataupun pikiran. Mereka yang merasa dominan bisa mempengaruhi satu individu ataupun banyak individu dikarenakan kekuatan yang mereka punya dan tidak mudah untuk terpengaruh oleh individu-individu lainnya.

Interpretasi data terhadap *cutscenes* karakter Frey Holland, sebagai karakter perempuan, menonjol dengan dominasi dan kepemimpinannya dalam berbagai adegan. Interpretasi dari *cutscenes* menunjukkan bahwa Frey, meskipun sebagai perempuan, mampu memanifestasikan kekuatan, kecerdasan, dan kepemimpinan yang seringkali dikaitkan dengan maskulinitas. Frey digambarkan memimpin, mengambil keputusan strategis, dan menghadapi tantangan dengan sikap yang tegas dan berwibawa. Ini menggambarkan bagaimana perempuan, melalui karakter seperti Frey, mampu memegang peran dominan dalam dunia permainan video, menantang pandangan tradisional tentang apa yang dianggap sebagai karakteristik "seharusnya" dari seorang perempuan. Meskipun dominasi ini sering dikaitkan dengan maskulinitas, Frey sebagai perempuan menunjukkan bahwa sifat-sifat seperti keberanian, kekuatan, dan otoritas bukanlah monopoli gender tertentu. Ini merespon kepada pandangan yang mempersempit pemahaman tentang peran dan identitas gender dalam konteks media dan masyarakat, menekankan bahwa perempuan juga dapat dan seharusnya diberikan peran yang dominan dan berpengaruh.



Gambar 4. 24 Dominasi dalam diri Lara.

Sumber: youtube.com

Lara juga menyampaikan sifat dominasinya yang dimana dia tidak merasa takut saat mendapatkan kondisi yang tidak mengenakan. Dia juga melakukan hal-hal seperti meludahi musuhnya, dan bahkan mengumpat ke arah musuhnya yang merupakan laki-laki dengan fisik yang gagah. Dari cuplikan tersebut bisa disimpulkan Lara tidak mengenal rasa takut meskipun musuhnya lebih kuat. Sikap dominan Lara juga menggambarkan *Men are supposed to be* karena dari cuplikan tersebut, Lara tidak merasa pasif. Kedua *game* tersebut memiliki sifat karakter yang serupa yaitu kedua karakter utama tersebut memiliki sikap aktif atau proaktif dalam menghadapi suatu masalah. Hal tersebut berbeda dengan sifat perempuan yang seharusnya. Tujuan *game* tersebut mengubah pikiran para *audience* atau *player* tentang sifat perempuan yang seharusnya.

4.3.3 Media Baru sebagai Sarana Penyampaian Pesan

New Media adalah salah satu *medium* atau cara orang dalam menyampaikan pesan. Hal ini tentu tidak lepas dari tim produksi atau pembuat dari sebuah media baru itu sendiri. Hasil dari produksi atau pembuatan tersebut bisa berbagai macam salah satunya *Game*. *Game* juga dibuat pastinya oleh pihak yang terkait yang biasa disebut *game developer* dan di dalam komponen *game* itu sendiri ada salah satu sisi seni dari *game* yaitu *cutscenes*. *Cutscenes* sendiri berperan sebagai penyampaian sebuah alur cerita, pengenalan karakter, pengenalan tempat, situasi dan kondisi dan sebagai jembatan dari satu babak ke babak selanjutnya dalam *game* atau biasa disebut *chapter*.

Karakter *game* adalah salah satu elemen penting dalam *game*, karena karakter *game* dapat memberikan informasi, emosi, dan motivasi kepada pemain. Karakter *game* juga dapat menjadi media untuk menyampaikan pesan dan narasi yang ingin disampaikan oleh pembuat *game*. Berikut adalah beberapa pengertian karakter *game* menurut ahli:

- Menurut Clark (2006), karakter *game* adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu.
- Menurut Adams (2014), karakter *game* adalah kategori dari karakter *game* berdasar beberapa jenis tantangan, terlepas dari aturan atau isi dari dunia *game* itu sendiri.
- Menurut Wijaya Ariyana & Deni Arifianto (n.d), karakter *game* adalah salah satu kebutuhan yang menjadi masalah besar bagi pengguna komputer, karena untuk dapat memainkan *game* dengan nyaman, VGA harus memiliki spesifikasi yang tinggi.

Karakter *game* adalah salah satu elemen penting dalam sebuah penyampaian narasi, karena karakter *game* dapat memberikan informasi, emosi, dan motivasi kepada pemain. Karakter *game* juga dapat menjadi media untuk menyampaikan pesan dan narasi yang ingin disampaikan oleh pembuat *game*. Menurut *Gamelab* Indonesia (Yatno, 2001), karakter *game* memiliki beberapa fungsi dalam penyampaian narasi, antara lain:

- Membangun identitas dan kepribadian dari tokoh-tokoh dalam cerita *game*, sehingga pemain dapat merasakan empati, simpati, atau antipati terhadap mereka.

- Menciptakan konflik dan tantangan yang harus dihadapi oleh pemain, sehingga meningkatkan ketegangan dan keseruan dalam bermain *game*.
- Menyampaikan tema dan pesan moral yang ingin disampaikan oleh pembuat *game*, sehingga pemain dapat belajar atau merenungkan sesuatu dari pengalaman bermain *game*.
- Menambah variasi dan kekayaan dalam dunia *game*, sehingga membuat pemain merasa tertarik dan ingin menjelajahi lebih jauh.

Karakter *game* sebagai media menyampaikan pesan dan narasi memiliki beberapa fungsi, antara lain: membangun identitas dan kepribadian dari tokoh-tokoh dalam cerita *game*, menciptakan konflik dan tantangan yang harus dihadapi oleh pemain, menyampaikan tema dan pesan moral yang ingin disampaikan oleh pembuat *game*, dan menambah variasi dan kekayaan dalam dunia *game*. Oleh karena itu, karakter *game* sangat berpengaruh terhadap kualitas dan keberhasilan dari sebuah penyampaian narasi dalam *game*. Karakter *game* harus dirancang dengan baik dan sesuai dengan genre, target audiens, dan tujuan pembuatan *game*.

Dalam analisis mendalam tentang *game* "Forspoken", fokus utama kita adalah bagaimana *game* ini menggambarkan dan merespons konsep maskulinitas perempuan melalui *cutscene*-nya. *Cutscene*, sebagai salah satu elemen penting dalam *game*, memiliki potensi besar dalam menyampaikan narasi, emosi, dan konsep sosial. Dengan demikian, "Forspoken" menawarkan representasi yang menarik dan kompleks tentang bagaimana maskulinitas perempuan dipahami, diterima, dan direpresentasikan dalam konteks media digital.

Melalui *cutscenes*, "Forspoken" menampilkan karakter Frey Holland dengan kekuatan magis dan fisik yang menonjol, yang pada gilirannya menciptakan representasi agresivitas yang kuat. Dalam lingkungan *game* yang interaktif, kekuatan ini memberikan pemain kesempatan untuk merasakan dan memahami aspek agresif dari karakter perempuan yang tidak biasa tetapi memukau. Sikap kemandirian dan keberanian Frey Holland, yang ditampilkan dalam *cutscene*, mencerminkan atribut kepahlawanan yang kuat. Melalui setiap aksi dan dialognya, pemirsa mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana karakter perempuan dapat memegang peran penting dalam cerita dengan sikap kepemimpinan dan keberanian yang kuat. *Cutscene* "Forspoken" juga mengilustrasikan bagaimana media digital, khususnya *game*, dapat meredefinisi dan mengeksplorasi konsep dominan dalam maskulinitas

perempuan. Dengan memanfaatkan teknologi dan narasi yang kuat, permainan ini menunjukkan bahwa dominasi dan otoritas tidak terbatas pada representasi tradisional pria; sebaliknya, mereka dapat ditemukan dan dihargai dalam karakter perempuan seperti Frey Holland. Secara keseluruhan, "Forspoken" dengan cerdas memanfaatkan potensi *cutscene* untuk mengeksplorasi, meredefinisikan, dan memahami lebih dalam tentang identitas maskulinitas perempuan dalam media digital. Melalui analisis ini, kita dapat menghargai bagaimana *game* ini tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai wadah untuk diskusi dan refleksi tentang konsep gender dalam masyarakat kontemporer.

Metode penyampaian yang digunakan tim tersebut juga jelas, dan bisa dilihat oleh peneliti. Mulai dari gestur tubuh dan cara bicara seorang karakter Frey Holland, sampai dengan semua aksi dan pilihan yang dibuat oleh Frey melalui *cutscene ini*. Takeshi Aramaki memiliki ciri khas yang baru peneliti temukan dalam penelitian tersebut yaitu penyampaian sebuah pesan maskulinitas perempuan dengan cara yang secara langsung/*direct*. Hal ini terlihat dari temuan data peneliti bahwa karakter utama pada *cutscenes game* ini digambarkan mengadopsi beberapa atribut maskulinitas dan menggambarkan *MEN are supposed to be* (Fakih, 1997).