

***POLITICAL UNCONSCIOUS DALAM
VIDEO GAME DEATH STRANDING (2019)***



SKRIPSI

**Oleh
EBYMA SEGIA BAKTI
NIM: 1310047124**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

***POLITICAL UNCONSCIOUS DALAM
VIDEO GAME DEATH STRANDING (2019)***



SKRIPSI

**Oleh
EBYMA SEGIA BAKTI
NIM: 1310047124**

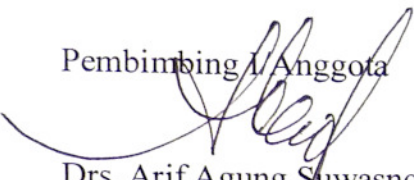
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2021

Tugas Akhir Pengkajian berjudul:

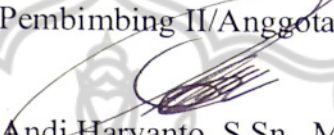
POLITICAL UNCONSCIOUS DALAM VIDEO GAME DEATH STRANDING (2019), diajukan oleh Ebyma Segia Bakti, NIM 1310047124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota


Drs. Arif Agung Suwasno, M.Sn.

NIP. 19671116 199303 1 001/NIDN 0016116701

Pembimbing II/ Anggota


Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19801125 200812 1 003/NIDN 0025118007

Cognate/ Anggota


FX. Widyatmoko, M.Sn

NIP. 19750710 200501 1 001/NIDN 0010077504

Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota


Daru Tunggul Aji, SS., MA.

NIP. 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan / Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005 /NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Dimpah Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 /NIDN 0008116906

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Prof.Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
3. Ketua Jurusan Desain, Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
4. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.
5. Drs. Arif Agung Suwasno, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
6. Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II.
7. Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Wali.
8. FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn., atas saran dan masukan yang diberikan.
9. Seluruh jajaran Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
10. Seluruh staff dan karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
11. Keluarga di rumah, Ibunda Desmiati, Ayahanda Bakti Mulyadi, dan Adinda Nadeya Fega yang selalu memberi dukungan.
12. Teman-teman, Habibu Rahman, Bustanul Khoiri, Andika Wahyu, Faishal Aziz, atas dukungan dan bantuannya.
13. Keluarga besar Pandanwangi, Muh Dipo, Andiko Sandria, Bang Gilang, Bang Alif, Mbak Irine, Bang Sahlan, yang sudah menemani.
14. Rekan-rekan seperjuangan di grup “Mateng Wit” 2013, Rizal Hasan, Asyera, Arif Wibisono, serta seluruh teman-teman Pensil Kayu DKV 2013.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan penelitian ini. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pendidikan S-1 penulis dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Skripsi ini ditulis dengan judul '*POLITICAL UNCONSCIOUS DALAM VIDEO GAME DEATH STRANDING*'.

Penelitian ini bertujuan untuk mencari 'ketidaksadaran politis', sebuah konsep hermeneutik Marxis oleh Fredric Jameson, yang terdapat di dalam *video game* berjudul *Death Stranding* (2019). Penelitian ini tentu masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis juga mengharapkan adanya kritik dan saran dari pembaca. Semoga karya ilmiah ini dapat memperluas wawasan dan memberikan manfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 18 Januari 2021

Ebyma Segia Bakti


PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ebyma Segia Bakti
Nim : 1310047124
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam skripsi saya yang berjudul '*POLITICAL UNCONSCIOUS DALAM VIDEO GAME DEATH STRANDING*', adalah asli hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 18 Januari 2021
Penulis ,



Ebyma Segia Bakti
NIM. 1310047124

ABSTRAK

Ebyma Segia Bakti

NIM: 1310047124

POLITICAL UNCONSCIOUS DALAM VIDEO GAME DEATH STRANDING

Video game adalah media baru yang keberadaanya semakin populer. Sebagai sebuah produk kebudayaan, *video game* tidak akan terlepas dari konteks sosio-historis dimana ia diproduksi, sehingga akan membawa serta keyakinan dan pemahaman yang mungkin terpendam dan tidak disadari. Penelitian ini mengkaji *video game* Death Stranding melalui konsep *political unconscious* dari Fredric Jameson untuk mengungkapkan makna-makna yang terpendam di dalam teks. Fokus dari penelitian ini adalah melihat bagaimana Death Stranding mengandung kegelisahan dan kontradiksi dari realita kontemporer.

Kata kunci: *video game, political unconscious, game studies, death stranding,*



ABSTRACT

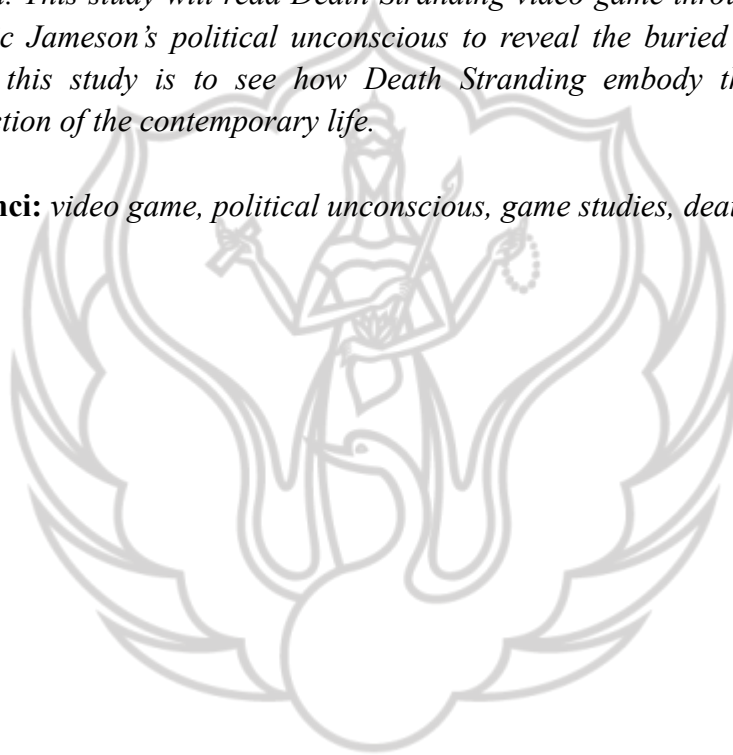
Ebyma Segia Bakti

NIM: 1310047124

THE POLITICAL UNCONSCIOUS OF DEATH STRANDING VIDEO GAME

Video game was a new media which starting to become popular. As a cultural product, video game is inseparable from it's socio-historical context where it was produced. It will embody beliefs that might be buried and go unnoticed. This study will read Death Stranding video game through the concept of Fredric Jameson's political unconscious to reveal the buried meanings. The focus of this study is to see how Death Stranding embody the anxiety and contradiction of the contemporary life.

Kata kunci: *video game, political unconscious, game studies, death stranding,*



DAFTAR ISI

UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Pembatasan Masalah.....	5
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
A. Pembahasan Teoritis.....	6
1. Video games.....	6
2. Death Stranding.....	15
3. <i>Political Unconscious</i> Fredric Jameson.....	17
B. Penelitian Terdahulu.....	20
C. Kerangka Pemikiran.....	24
BAB III.....	25
METODOLOGI PENELITIAN.....	25
A. Metode dan Desain Penelitian.....	25
B. Populasi dan Sampel.....	26
1. Populasi.....	26
2. Sampel.....	26
C. Metode Pengumpulan Data.....	26
1. Data Primer.....	26
2. Data Sekunder.....	26
D. Teknik Analisis Data.....	27
E. Definisi Operasional.....	28

BAB IV.....	29
ANALISIS DAN HASIL PENELITIAN.....	29
A. Hasil Penelitian.....	29
1. Konteks seputar Death Stranding.....	29
2. Gambaran umum Death Stranding.....	33
B. Analisis.....	46
1. Cakrawala Politis.....	47
2. Cakrawala Sosial.....	54
3. Cakrawala Historis.....	58
BAB V.....	61
KESIMPULAN DAN SARAN.....	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN.....	65
A. Dokumentasi Sidang.....	65
B. Poster Tugas Akhir.....	66

Daftar Gambar

Gambar 1. Kover resmi Death Stranding.....	1
Gambar 2: Sam memikul beban.....	2
Gambar 3: Lingkaran konsentrik horizon Jameson.....	18
Gambar 4. Teaser Death Stranding.....	29
Gambar 5. Hideo Kojima.....	32
Gambar 6. Bentang alam Death Stranding.....	33
Gambar 7. Timefall pada intro Death Stranding.....	34
Gambar 8. Beached Things (BT).....	35
Gambar 9: Pembagian region chiral network.....	36
Gambar 10: Sam menghubungkan Qpid.....	37
Gambar 11. Membangun struktur dengan Chiral Constructor.....	38
Gambar 12. Chiralgram dalam cut-scene.....	38
Gambar 13. Sam Porter Bridges dan BB.....	40
Gambar 14. Amelie (Lindsay Wagner).....	41
Gambar 15: Briefing antara Amelie, Sam, dan Die-Hardman.....	42
Gambar 16: Tangga yang ditinggalkan player lain.....	43
Gambar 17: Sam mengantarkan barang.....	43
Gambar 18: Sign yang ditinggalkan player lain.....	44
Gambar 19: Interface persiapan pengiriman barang.....	45
Gambar 20: Player membangun jembatan.....	46

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada tanggal 8 November 2019, Hideo Kojima bersama Kojima Production meluncurkan *video game* terbaru mereka yang berjudul *Death Stranding*. Sejak pertama diumumkan pada 2016, game ini mengundang perhatian di kalangan *gamer*, terutama para penggemar Kojima. Hideo Kojima merupakan salah satu *game designer* terkenal dalam komunitas *video game*. Salah satu seri *video games* yang membesarkan namanya adalah seri *Metal Gear Solid* (Konami, 1998). Pasca keluar dari Konami, Kojima mendirikan Kojima Production sebagai sebuah studio independen. *Death Stranding* merupakan *video game* pertama yang diluncurkan oleh Kojima Production.



Gambar 1. Kover resmi Death Stranding
(sumber: playstation.com)

Death Stranding berkisah tentang Sam Porter Bridges, diperankan oleh Norman Reedus, seorang kurir yang bertugas mengantarkan barang ke koloni-koloni yang saling terisolasi pada wilayah bekas Amerika Serikat pasca bencana

besar misterius. Bencana besar yang dinamai *Death Stranding*, yang menjadi judul game ini, membuat manusia sulit untuk beraktivitas dan menempati permukaan bumi seperti biasanya. Selain mengantarkan barang, Sam memiliki misi utama untuk menghubungkan koloni-koloni tersebut melalui sebuah jaringan (*network*) komunikasi, yang dinamai *Chiral Network*. *Chiral network* ini menjadi harapan bagi koloni-koloni ini untuk bisa saling terhubung dan berkomunikasi.



Gambar 2: Sam memikul beban
(Sumber: Ebyma Segia Bakti, 2020)

Salah satu hal menarik dari *video game* ini adalah representasi dari tokoh utama game. Selain bentuk visual yang realistis, yang dihadirkan melalui teknologi *photogrammetry* menggunakan aktor asli, penggambaran tokoh utama sebagai seorang kurir juga bisa disebut unik. Sepanjang permainan, karakter akan ditampilkan memikul beban berat di punggungnya, beserta kesulitan perjalanan, sebagai bagian dari aspek *gameplay* utama permainan. Penggambaran ini menjadi unik apabila disandingkan dengan sosok-sosok tokoh utama dalam *video game* lain yang ditampilkan heroik, seringkali membawa senjata, atau melakukan aksi-aksi spektakuler. Perjuangan dari tokoh utama, sang ‘pahlawan’, yang berprofesi sebagai kurir dan penggambarannya yang memikul beban berat termasuk jarang ditemui dalam *video game*.

Video game tidak diproduksi di ruang hampa, oleh karena itu *video games* tidak akan terlepas dari konteks historis, sosial dan budaya di sekitarnya. Beberapa peneliti game seperti Frasca (2003), Bogost (2006, 2007), dan Flanagan (2009) berpendapat bahwa *video game*, sengaja ataupun tidak, akan membawa

serta ideologi dari kreatornya. Frasca (2003) berpendapat bahwa representasi dalam *video game* mewakili sudut pandang ideologis desainernya, selain itu, Frasca juga mengatakan bahwa aturan-aturan (*rules*) dalam *video game* berfungsi sebagai simulasi dari ideologi tersebut. Bogost menyatakan bahwa *video game* mau tidak mau akan merepresentasikan “sebagian kecil dari dunia nyata (*natural world*) melalui bias tertentu” (2006: 97). Menurut Flanagan (2009: 223), *video game* bisa ‘dibaca’ dan diinterogasi karena “sebagai produk kebudayaan, games membawa serta kepercayaan, keyakinan, yang tertanam di dalam struktur dan sistem representasinya, entah desainer game memang bermaksud menampilkan ideologi tersebut ataupun tidak”. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, representasi karakter utama beserta *gameplay* dan dunia dalam *video game* Death Stranding bisa dipandang tidak hanya sebagai pilihan estetika kreatornya. Akan tetapi, juga bisa dilihat sebagai penanda ideologis, pandangan, atau ‘bias’ dari kreatornya, yang tentunya juga dipengaruhi oleh realita sosial budaya di sekitarnya.

Ideologi adalah istilah yang sangat luas. Pada awalnya ideologi berarti ‘ilmu tentang gagasan’ yang bersifat objektif, namun berubah sejak Karl Marx menempatkan ideologi pada kerangka kultural, sehingga ideologi menjadi subjektif, tergantung kondisi kultural (material maupun ekonomi) dan siapa yang membentuknya. Dalam pandangan Marxis, ideologi merupakan ‘kesadaran palsu’ yang disebarkan kelas berkuasa untuk mengendalikan kelas tertindas. Althusser, yang juga Marxis, menyatakan bahwa ideologi merepresentasikan relasi imajiner individu-individu dengan kondisi eksistensi nyata mereka (Piliang dan Jaelani, 2018: 90). Dengan kata lain, ideologi menjadi sebuah sistem gagasan yang darinya individu menyusun pengalamannya dalam menjalani kehidupan di dunia. Ideologi memberikan cara khusus bagi individu untuk melihat diri sendiri, orang lain dan dunia seolah-olah cara tersebut adalah cara umum, natural dan tidak berubah.

Untuk dapat membaca dan memahami *video game* sebagai teks yang politis dan membawa ideologi, *video game* bisa didekati melalui konsep *political unconscious* Fredric Jameson. Jameson (Jameson, 2013) berpendapat bahwa teks kultural atau karya kreatif membawa serta ‘ketidaksadaran politis’ di dalamnya,

yang bisa dibaca dan dimaknai. Teks fiksi, dalam pandangan Jameson, merupakan artikulasi dan respon simbolik terhadap kondisi sosial, kegelisahan, dan ideologi nyata pada zamannya. Konsep ini juga bisa digunakan untuk *video game*, karena seperti teks fiksi, *video game* juga merupakan sebuah teks yang tidak akan terlepas dari konteks historis, sosial dan budaya. *Video game* termasuk bentuk fiksi modern, yang memiliki aturan, dan interaksi dari pemainnya. Oleh karena itu, *Death Stranding* sebagai *video game* juga akan mengandung ‘ketaksadaran politis’ ini.

Berdasarkan pendapat Frasca, Bogost, dan Flanagan mengenai dimensi ideologis *video game*, *Death Stranding* dapat dibaca dan dimaknai sebagai teks dalam kaitannya dengan permasalahan-permasalahan yang nyata. Pembacaan dan interpretasi ini dapat didekati melalui konsep *political unconscious* dari Fredric Jameson, yang menyatakan bahwa karya-karya kreatif memiliki ‘ketidaksadaran politis’ dan bisa dilihat sebagai solusi simbolik terhadap kontradiksi yang nyata.

B. Rumusan Masalah

Bagaimanakah interpretasi dari *video game* *Death Stranding* dilihat dari konsep *political unconscious* Fredric Jameson?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis *video game* *Death Stranding* dan menjelaskan *political unconscious* yang terdapat di dalamnya.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi akademisi: Menambah wawasan dan menjadi masukan dalam merancang atau mengkaji objek berupa *video game*.
2. Manfaat bagi instansi: Menambah khazanah literatur mengenai analisis *video game* dan kaitannya masalah-masalah kontemporer.
3. Manfaat untuk masyarakat: menambah wawasan serta mengembangkan wacana tentang *video game*.
4. Manfaat untuk *video game*: menambah wawasan mengenai potensi *video game* sebagai medium baru.

E. Pembatasan Masalah

Video game merupakan medium yang kompleks serta memiliki banyak sisi yang bisa dikaji. Oleh karena itu perlu dilakukan pembatasan dalam penelitian.

1. Objek yang dikaji diprioritaskan pada yang terkait karakter utama serta jalan cerita utama, jika terdapat cerita sampingan atau *mini-games*.
2. Penelitian ini berfokus kepada narasi di dalam game, sehingga aspek yang dikaji adalah yang berkaitan dengan cerita dan dunia fiksi dari *video game*, serta bagaimana aspek tersebut direpresentasikan secara visual.
3. Bagian yang dikaji adalah fase awal dari *Death Stranding*, dimana latar belakang dan dunia fiksi, serta *core mechanic* game diperkenalkan.
4. Penelitian menggunakan observasi langsung dengan memainkan game, sehingga perlu dipertimbangkan sejauh mana game dimainkan. Penelitian tidak mengutamakan penyelesaian game dan *score*, tapi mempertimbangkan akses pada aspek formal yang tersedia dalam game, seperti penjelajahan dunia game atau peta permainan.
5. Objek akan dikaji hanya sampai horison kedua kerangka semantik Jameson.