

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Sebagai produk budaya, *video game* membawa serta kepercayaan dan ideologi yang tertanam dalam struktur dan sistem representasinya. Penelitian ini bertujuan untuk membaca *video game* Death Stranding melalui konsep *political unconscious* Fredric Jameson. *Political unconscious* bertujuan untuk menampilkan ke permukaan makna-makna yang terpendam di dalam *video game* sebagai sebuah teks kebudayaan. Sebagai pembacaan Marxis, melalui *political unconscious* teks diletakkan ke dalam totalitas sejarah.

Pada cakrawala politik, Death Stranding sebagai teks dipahami sebagai tindakan simbolik, sebuah solusi imajiner dari kontradiksi yang nyata. Pada tingkatan ini, ditemukan bahwa Death Stranding membawa serta dan merefleksikan kontradiksi yang ada pada kehidupan kontemporer. Dunia imajiner *post-apocalypse* Death Stranding ternyata menampilkan kegelisahan dan ketakutan khas masyarakat kapitalis. Kontradiksi masyarakat kapitalis juga ditemukan pada struktur narasi Death Stranding. Sebagai teks, Death Stranding memberikan solusi imajiner, yaitu utopia ‘keterhubungan’ melalui teknologi terhadap masalah keterpecahan dan isolasi masyarakat kontemporer.

Pada cakrawala sosial, teks tidak lagi dianggap sebagai suara individu, melainkan sebagai wacana antagonistik antar kelas. Melalui pembacaan pada tingkat kedua ini ditemukan dialektika kelas yang terpendam di dalam teks. Logika humanisme terlihat kuat dalam narasi *video game* Death Stranding, yang memiliki kecenderungan untuk menempatkan manusia sebagai individu rasional yang bebas dan bermartabat. Humanisme dalam teks terlihat sebagai bentuk perlawanan dan solusi atas logika kapitalisme yang direfleksikan dalam teks.

Pada cakrawala historis, Death Stranding ditempatkan dalam kaitannya dengan sejarah keseluruhan, yang dalam pandangan marxis Jameson, merupakan sejarah perubahan mode produksi. Pada tingkatan ini, representasi visual karakter

Sam dikaitkan dengan mitos Sisyphus, sebagai ‘manusia yang memikul beban’. Melalui perbandingan ini, ditemukan dinamika mode produksi yang membedakan mitos Sam dengan Sisyphus pada tatanan mode produksi.

Melalui pembacaan-pembacaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Death Stranding* sebagai teks budaya kontemporer membawa serta ketidaksadaran politis yang berkaitan erat dengan kondisi sosiokultural dan ekonomi dimana ia diproduksi. Selain itu, *Death Stranding* menghadirkan logika humanisme, sebagai upaya penyelesaian kontradiksi-kontradiksi tersebut.

B. Saran

Studi mengenai *video game* adalah studi yang masih terbilang baru. Oleh karena itu, belum ada cara atau metode yang umum dalam praktiknya. Para peneliti *video game* melakukan penelitiannya tergantung bidang mereka berasal, sehingga studi *game* menjadi studi multidisiplin, dimana hal yang menyatukannya hanyalah objeknya saja. Hal ini bisa dipandang sebagai kesempatan atau juga tantangan untuk memulai penelitian tentang *video game*.

Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Hal ini dikarenakan kejumawaan penulis yang terpesona karena luasnya aspek yang bisa dikaji dari *video game*, tanpa pengetahuan dasar akan teori dan metode yang mumpuni. Oleh karena itu, bagi peneliti berikutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian serupa, selain memahami objek, pemahaman akan teori dan metode akan sangat membantu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Wildan. 2016. "Evolution of the Video Game Market." 01(01):8.
- Bogost, Ian. 2006. *Unit operations: an approach to videogame criticism*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Bogost, Ian. 2007. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Caillois, Roger. 2001. *Man, play, and games*. University of Illinois Press.
- Fernández Vara, Clara. 2009. "The tribulations of adventure games: integrating story into simulation through performance." Georgia Institute of Technology, Atlanta, Georgia.
- Fernández-Vara, Clara. 2019. *Introduction to Game Analysis*. Routledge.
- Flanagan, Mary. 2009. *Critical play: Radical game design*. MIT press.
- Frasca, Gonzalo. 2003. "Simulation versus narrative." *The video game theory reader* 221–35.
- Fukuyama, Francis. 2020. *Identitas: Tuntutan atas Martabat dan Politik Kebencian*. Yogyakarta: Bentang Pustaka.
- Jameson, Fredric. 2013. *The Political Unconscious: Narrative as a Socially Symbolic Act*. Routledge.
- Juul, Jesper. 2011. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.
- Patalita, Jules. 2018. "Auteur theory in video games: recognizing Hideo Kojima and Thatgamecompany as auteurs in the video game medium." Ball State University, Muncie, Indiana.
- Piliang, Yasraf Amir. 2017. *Dunia yang berlari: dromologi, implosi, fantasmagoria*. Edisi pertama. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- Piliang, Yasraf Amir, dan Jejen Jaelani. 2018. *Teori Budaya Kontemporer: Penjelajahan Tanda dan Makna*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- PlayStation. 2019. *Death Stranding – Release Date Reveal Trailer | PS4*.
- Santoso, Listiyono. 2003. "Patologi Humanisme (Modern): Dari Krisis Menuju 'Kematian' Epsitemologi Rasional." *Jurnal Filsafat* 13(1):29–41.

- Suits, Bernard. 2005. *The grasshopper: games, life and utopia*. Peterborough, Ont: Broadview Press.
- Umbrello, Steven, dan Jessica Lombard. 2018. "Silence of the idols: Appropriating the Myth of Sisyphus for posthumanist discourses."
- Wolf, Mark J. P., dan Bernard Perron, ed. 2014. *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge.
- Zimmerman, Eric. 2004. "Narrative, interactivity, play, and games: Four naughty concepts in need of discipline." *First person: New media as story, performance, and game* 154.

Website

- blog.playstation.com. 2019b. "Death Stranding Available November 8 on PS4." *PlayStation.Blog*. Diambil 14 Desember 2020 (<https://blog.playstation.com/2019/05/29/death-stranding-available-november-8-on-ps4/>).
- Byford, Sam. 2017. "Watch the Unhinged New Trailer for Kojima's Death Stranding." *The Verge*. Diambil 14 Desember 2020 (<https://www.theverge.com/2017/12/7/16749740/death-stranding-new-trailer-game-awards-2017>).
- Gault, Matthew. 2019. "What Hideo Kojima Wants You to Learn From Death Stranding." *Time*. Diambil 19 November 2020 (<https://time.com/5722226/hideo-kojima-death-stranding/>).
- McWhertor, Michael. 2016. "Death Stranding's Teaser Probably Won't Be Playable, Hideo Kojima Says." *Polygon*. Diambil 14 Desember 2020 (<https://www.polygon.com/e3/2016/6/15/11948540/death-stranding-teaser-playable-hideo-kojima>).
- www.theesa.com. "2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry." *Entertainment Software Association*. Diambil 9 Mei 2020 (<https://www.theesa.com/esa-research/2019-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/>).