

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



**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)***



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.

Ketua Program Studi/ Ketua



Daru Tunggul Aji, SS., MA.

NIP. 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706



# ***POLITICAL UNCONSCIOUS DALAM VIDEO GAME***

## ***DEATH STRANDING***

**Ebyma Segia Bakti**

NIM: 1310047124

### **ABSTRAK**

*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.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Death Stranding mengandung kegelisahan dan kontradiksi kehidupan era kapitalisme kontemporer. Akan tetapi, teks juga menunjukkan impuls utopia humanis menjadi nilai tandingan dari logika kapitalisme tersebut.

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

### ***ABSTRACT***

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.

This study shows that Death Stranding embody the anxiety and contradiction of contemporary life on capitalism era. However, the text also carry humanism utopian impuls as a response to capitalism logic.

**Keywords:** *video game, political unconscious, game studies, death stranding,*

## PENDAHULUAN

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*. *Death Stranding* merupakan *video game* pertama yang diluncurkan oleh Kojima Production. *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 1: 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.

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 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 ‘ketidaksadaran politis’ ini. Melalui penelitian ini, *Death Stranding* 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.

### ***Political Unconscious* Fredric Jameson**

Dalam bukunya *The Political Unconscious : Narrative as a socially symbolic act* yang diterbitkan pertama kali tahun 1981, Fredric Jameson mengajukan sebuah konsep tentang ‘political unconscious’ atau ‘ketidaksadaran politis’ untuk menjelaskan dimensi politis yang implisit dalam karya kreatif. *Political unconscious* mengambil dan mengadaptasi gagasan Freud mengenai *wish-fulfilment* (pemenuhan kehendak) dan gagasan Lévi-Strauss mengenai ‘*pensée sauvage*’ (pikiran liar/primitif) untuk membangun hipotesis bahwa karya-karya kreatif seperti sastra bisa dilihat sebagai solusi simbolik terhadap permasalahan sosial budaya yang nyata namun tidak disadari. Jameson berpendapat bahwa karya-karya kreatif tersebut membawa serta ketidaksadaran politis di dalamnya, yang bisa dibaca dan dimaknai.

Istilah ‘unconscious’ atau ketidaksadaran ini dipinjam dari psikoanalisis Freud untuk melengkapinya. Psikoanalisis Freud menggunakan konsep ketidaksadaran dalam menganalisis kondisi mental untuk menemukan kehendak tersembunyi dari

seseorang atau karakter dalam teks literasi, sedangkan Jameson menggunakan konsep ini untuk membuka dimensi politis yang mungkin tidak disadari sepenuhnya atau tidak sama sekali. Jameson menggunakan konsep ‘ketidaksadaran’ dalam lingkup yang lebih luas dibandingkan konsep Freudian yang “bercirikan pengurangan dan penulisan ulang berbagai realitas beragam yang kaya dan acak dari pengalaman sehari-hari yang konkret (nyata) menjadi persoalan narasi keluarga yang terkekang dan terbatas” (Jameson, 2013: 6).

Jameson berpendapat bahwa perspektif Marxist merupakan sebuah prasyarat yang dibutuhkan untuk pemahaman literasi yang memadai. Jameson membagi kerangka interpretasi dalam tiga *horizon* (cakrawala): *the political, the social, the historical*. *Horizon* ini bisa dipahami sebagai serangkaian konteks atau hubungan dimana keseluruhan karya kreatif atau literasi bisa ditempatkan, konteks-konteks ini menentukan tipe interpretasi yang bisa digunakan. Perbedaan cakrawala semantik ini juga membedakan momen dari proses interpretasi. *Horizon* ini bisa dilihat sebagai bentuk lingkaran konsentris (*concentric ring*) dimana satu horizon merupakan bagian dari horizon berikutnya. Dalam setiap cakrawala ini, *political unconscious* yang terkubur di dalam teks dapat dijelaskan dan diangkat ke permukaan.

#### a. Cakrawala politis

Interpretasi dalam cakrawala politis Jameson banyak meminjam konsep dari pandangan Strukturalisme, seperti mitos dan struktur estetik Claude Lèvi-Strauss. Proses ini memiliki prinsip interpretasi atau analisis dimana narasi atau struktur formal individual dari teks, dipahami sebagai solusi imajiner atau pemecahan masalah khayalan dari kontradiksi-kontradiksi yang nyata (Jameson, 2013: 62), dengan kata lain, ada pada realitas.

Pemikiran atau ideologi kreator diekspresikan ke dalam bentuk-bentuk formal dari karyanya. Pilihan-pilihan estetik dari kreator dalam karyanya merupakan hasil dari ideologi dan cara pandangnya, disadari ataupun tidak. Oleh karena itu, karya kreatif dapat dipandang sebagai tindakan simbolik (*symbolic act*) individual. Tindakan simbolik ini merupakan ketaksadaran politis yang ada dalam cakrawala politis Jameson. Tindakan simbolik (*symbolic act*) ini dianalisis melalui bagaimana teks merespon konteks sejarahnya. Pada cakrawala politis, teks ditulis ulang dalam kaitannya dengan kontradiksi-kontradiksi nyata dimana narasi dan struktur formal teks merupakan resolusi imajiner dari kontradiksi tersebut.

#### b. Cakrawala sosial

Cakrawala sosial dimulai ketika horizon semantik dari objek budaya telah melebar untuk memuat tatanan sosial. Dalam konteks ini, objek analisis telah berubah secara dialektika dan tidak lagi ditafsirkan sebagai teks individual, melainkan telah dibentuk kembali dalam wujud kolektif dan diskursus kelas dimana teks dianggap lebih dari sekedar *parole* individual.

Pada tahap ini, teks dipandang sebagai *ideologeme*, sebuah “unit terkecil yang bisa dipahami dari diskursus-diskursus kolektif yang antagonistik dari kelas sosial” (Jameson, 2013: 61). *Ideologeme* ini bisa berupa sebuah ide, konsep filosofis, atau sebuah ‘protonarasi’ (2013: 102).

#### c. Cakrawala historis

Ketika gairah dan nilai dari formasi sosial tertentu menemukan dirinya

ditempatkan pada perpektif yang relatif dari sejarah manusia sebagai keutuhan, dan dari posisi masing-masing di dalam rangkaian kompleks mode produksi. Melalui horizon ini, pesan simbolik disampaikan melalui sistem tanda beragam yang masing-masingnya dapat ditemukan jejak dan antisipasinya terhadap model produksi. Pada cakrawala historis, teks ditempatkan dalam kaitannya dengan sejarah secara keseluruhan. Dalam cakrawala ini, teks bisa ditafsirkan sebagai rangkaian model produksi dan model sosial. Pesan simbolik dibaca dalam kaitannya dengan mode produksi dominan.

### **Retorika Prosedural**

Menurut Bogost (2007), video game melakukan persuasi dan menyampaikan pesannya melalui ‘retorika prosedural’. Seperti retorika dalam media lainnya, retorika teks menggunakan teks, retorika visual melalui gambar dan citraan, retorika prosedural disampaikan melalui ‘prosedur-prosedur’ atau proses yang biasa ditemukan dalam media-media interaktif dimana audiens tidak hanya menjadi penerima pasif, tetapi juga memberikan input dalam prosesnya.

Proseduralitas merujuk kepada cara untuk menciptakan, menjelaskan, atau memahami proses. Proses menjelaskan bagaimana sesuatu bekerja: metode, teknik, dan logika yang mendasari berjalannya sistem, dari sistem mekanis seperti mesin, sistem organisasi seperti sekolah, sampai sistem konseptual seperti agama. Representasi prosedural menjelaskan suatu proses melalui ‘proses lainnya’ (Bogost, 2007: 9), dengan kata lain, representasi prosedural adalah bentuk ekspresi simbolik melalui ‘proses’, bukan sekedar bahasa atau visual. Oleh sebab itu, representasi prosedural membutuhkan medium yang sanggup menampilkan proses, bukan hanya menjelaskannya. Disinilah media-media interaktif dan simulasi, seperti video game menjadi medium yang cocok.

Retorika merupakan ilmu yang sudah berkembang lama sejak zaman Yunani kuno. Bagi Aristoteles, retorika adalah “ilmu mengamati cara persuasi yang tersedia dalam berbagai situasi” (Bogost, 2007: 18). Pada awalnya, retorika masih terbatas pada cara komunikasi oral, namun akhirnya dikembangkan hingga melampaui pidato dan persuasi langsung. Retorika dikembangkan untuk menaungi bentuk-bentuk ekspresi baru, khususnya tulisan dan seni. Dalam retorika kontemporer, persuasi bukan lagi tujuan utamanya. Retorika memberikan jalan untuk mempertegas gagasan atau membuatnya lebih jelas dan mudah dimengerti. Retorika yang berhasil adalah ‘ekspresi yang efektif’, bukan sekedar persuasi yang efektif.

Retorika prosedural adalah kegiatan retorika yang menggunakan proses sebagai medium persuasinya, sebagaimana retorika verbal menggunakan bahasa dan kata atau retorika visual yang menggunakan citraan. Retorika prosedural merupakan kegiatan menyampaikan argumen melalui proses. Merujuk pada retorika klasik, retorika prosedural melakukan persuasi, merubah opini dan aksi. Jika merujuk pada retorika kontemporer, retorika prosedural menampilkan ekspresi, bagaimana menyampaikan gagasan dengan efektif. Retorika visual tidak cukup untuk media-media prosedural seperti *video game* dimana gambar/citraan selalu dibangun, dipilih, atau dirangkai dalam kode. Citraan dipengaruhi oleh proses yang berjalan.

*Video game* merupakan salah satu media prosedural. Selain memiliki



intensitas proses yang lebih tinggi dari media prosedural dan komputasi lainnya, *video game* juga dinilai lebih ekspresif dibanding yang lainnya, seperti perangkat lunak pengolah kata. Ekspresif menurut Bogost, dikarenakan *video game* memberikan tujuan representasional yang lebih mirip dengan sastra, seni rupa, dan film daripada instrumen dan alat-alat produksi. Retorika prosedural digunakan untuk membaca *gameplay* dari *video game*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis tekstual melalui konsep *political unconscious* dari Fredric Jameson. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, yaitu aktivitas memainkan *video game* sebagai data primer penelitian. Data ini kemudian diolah dan diartikulasikan melalui studi pustaka terhadap teori-teori terkait, seperti analisis teks dan teori-teori budaya untuk mendalami pemahaman dan pembacaan terhadap teks. Analisis yang akan dilakukan terhadap *video game* menggunakan kerangka semantik yang diungkapkan Jameson, dimana teks diinterpretasikan melalui tiga *horizon*, atau ‘cakrawala’: cakrawala politis, cakrawala sosial, dan cakrawala historis. Jameson menggunakan perspektif Marxis dalam pembacaan teks, dan menganggapnya sebagai prasyarat untuk dapat memahami sastra dengan memadai, yang dalam kasus ini digunakan terhadap *video game*. Setiap cakrawala ini memiliki metode interpretasi yang berbeda dan menempatkan teks dalam beberapa posisi.

Dalam tiga cakrawala Jameson, peneliti memiliki peran partisipatoris. Pada cakrawala pertama, peneliti ‘menulis ulang’ teks dalam kaitannya dengan kontradiksi nyata, dan menjadikan teks sebagai ekspresi simbolik dari kontradiksi tersebut. Kontradiksi pada cakrawala kedua adalah perjuangan kelas, sehingga teks individual kembali ditulis ulang dalam kaitannya dengan dialog antagonistik antar kelas. Teks menjadi simbolik di dalam konfrontasi kelas-kelas yang berselisih. Kontradiksi pada cakrawala ketiga adalah sisa-sisa kultural dari pergantian mode produksi.

## HASIL PENELITIAN

### Cakrawala Politis

Dalam cakrawala ini, *Death Stranding* sebagai teks dipahami sebagai solusi imajiner dari kontradiksi sosial yang nyata. Di sini perlu ditekankan bagaimana teks tidak dapat dipisahkan dari keadaan sosial budaya dimana ia diproduksi. Setiap masa tentunya memiliki kontradiksinya masing-masing yang harus dihadapi oleh masyarakatnya. *Death Stranding* diproduksi pada masa kapitalisme global yang tentunya memiliki permasalahan yang khas dengan zamannya. Piliang menyebut masa ini sebagai ‘Dunia yang Berlari’, sebuah dunia yang digerakkan oleh tiga *spirit*: spirit kapitalisme sebagai spirit ekonomi, spirit pascamodernisme sebagai spirit budaya, dan spirit *cyberspace* sebagai spirit teknologi (2017: 31).

Dalam *video game* *Death Stranding*, pemain mengontrol karakter utama, Sam Porter Bridges, yang merupakan seorang kurir yang mengantarkan barang ke koloni-koloni terpisah. Untuk mewujudkan visi mereka, UCA meminta bantuan Sam sebagai perantara untuk menghubungkan seluruh Amerika. Misi ini juga

yang nantinya akan menjadi alur utama cerita Death Stranding, perjuangan Sam dalam menjalankan tugasnya. Sam sebagai kurir harus menghadapi tantangan geografis pasca-bencana beserta fenomena yang berada di dalamnya. Kesulitan dan tantangan yang dihadapi oleh Sam ditampilkan melalui gameplay Death Stranding. Gameplay merupakan struktur formal *video game* yang membedakannya dari media lainnya sebagai media interaktif.

Beban yang dipikul Sam ditampilkan melalui koper dan paket yang dia pikul dalam perjalanan. Berbeda dengan *video game* yang memiliki sistem serupa dimana player bisa membawa barang melalui *inventory* abstrak yang ditampilkan hanya melalui menu dan *user interface*, barang-barang dan beban yang diangkut Sam ditampilkan dalam permainan. Sam diperlihatkan membawa beban tersebut dalam perjalanannya. Selain itu, beban tersebut juga mempengaruhi keseimbangan, kecepatan, dan kemampuan Sam untuk melewati medan geografis Death Stranding. Hal ini merupakan *mechanic* inti dalam permainan, dimana pemain harus siaga memperhatikan karakter dan jalan yang dia lewati, agar tidak terjatuh, mengalami kecelakaan. Ketika karakter Sam mulai tidak seimbang atau hampir jatuh, pemain harus memasukkan *input* tombol kontrol untuk menyeimbangkannya kembali. Jika gagal, karakter akan terjatuh dan barang-barangnya akan rusak, berujung pada pengurangan nilai atau misi yang gagal.

Beratnya beban yang dibawa Sam juga ditekankan melalui *cut-scene* yang ditayangkan saat Sam mandi di tempat peristirahatan. Dalam *cut-scene* tersebut akan diperlihatkan bekas luka dan jejak di pundak Sam yang menunjukkan beratnya barang yang dia bawa dan sulitnya perjalanan yang ia lakukan. Gameplay mengantarkan barang, yang dalam tradisi *video game* dikenal sebagai *fetch quest*, merupakan *gameplay loop* yang akan diulang terus menerus selama permainan. Proses pengantaran barang sampai tujuan ini dilihat sebagai retorika prosedural *game* yang ingin mengekspresikan 'kesulitan' dan 'perjuangan' yang dijalani Sam. Berat beban dan sulitnya perjalanan ini bisa dipandang sebagai refleksi dari realita sehari-hari masyarakat kontemporer yang selalu bergelut dengan pekerjaannya, terutama para kelas pekerja.

Akan tetapi, setiap paket selesai diantarkan, akan ditampilkan evaluasi dari misi dengan mengukur jarak yang ditempuh, waktu pengiriman, serta kondisi paket yang dibawa. Dari evaluasi tersebut, pemain akan mendapatkan skor berupa 'like'. Selain itu, penerima paket juga akan berterima kasih kepada Sam, dan menyatakan betapa pentingnya paket tersebut baginya. Ungkapan terima kasih ini ditampilkan melalui *cut-scene* dan dialog game. Simbol 'like' dan respon dari NPC yang menerima paket ini bisa dilihat sebagai bentuk apresiasi terhadap kesulitan dan perjuangan, terhadap 'pekerjaan' pemain. Salah satu kontradiksi yang diakibatkan oleh kapitalisme terhadap kelas pekerja adalah 'keterasingan' mereka dari sumber daya produksi dan produk yang mereka hasilkan. Pekerja hanya menjadi objek tanpa kepribadian, sebuah bagian dari 'mesin produksi' kapitalisme. Apresiasi berupa skor dan ungkapan terima kasih dalam game Death Stranding bisa dilihat sebagai solusi imajiner dari kontradiksi tersebut. Melalui apresiasi ini, Sam si pekerja, diakui usahanya serta martabatnya sebagai manusia yang memiliki peran dalam masyarakat.

Dalam perjalanan mengantarkan barang, pemain juga akan menemukan benda-benda seperti tangga, tali, atau bangunan seperti jembatan yang

ditinggalkan oleh pemain lain yang terhubung dalam jaringan (*online*). Benda-benda ini bisa membantu pemain dalam menyelesaikan misi-nya dan mempermudah perjalanannya. Pemain juga dapat melakukan hal yang sama. Tali dan tangga yang mereka pasang untuk melewati tantangan geografis, juga akan muncul pada dunia permainan orang lain, disengaja ataupun tidak oleh pemain. Terhadap benda-benda tersebut juga bisa diberikan 'like' sebagai bentuk apresiasi terhadap pemain yang memasangnya. Dengan kata lain, benda-benda yang bermanfaat akan mendapatkan apresiasi. Eksploitasi dan sikap mementingkan diri sendiri adalah kontradiksi yang muncul dalam masyarakat yang digerakkan oleh logika kapitalisme, dimana hubungan antar-manusia bisa saja direduksi menjadi hubungan untung-rugi. *Mechanic game* berupa benda-benda yang bisa membantu dan apresiasi ini bisa juga dipandang sebagai solusi imajiner dari permasalahan tersebut. Melalui proses dan aturan game, pemain 'dipaksa' untuk menjadi individu yang bermanfaat, entah disengaja maupun tidak.

### **Cakrawala Sosial**

Pada cakrawala pembacaan pertama telah ditemukan bagaimana teks memberikan solusi imajiner terhadap kontradiksi-kontradiksi dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, teks sudah bisa dianggap sebagai sebuah aksi simbolik (*symbolic act*) yang mencoba merespon dan menyelesaikan masalah-masalah nyata pada tingkat imajiner. Pada cakrawala kedua, cakrawala sosial, teks tidak lagi dianggap sebagai aksi simbolik individu, tetapi sebagai bagian dari konflik dalam wacana sosial, yang dalam pandangan Jameson, merupakan wacana antar kelas. Menurut Jameson, teks adalah tempat terjadinya konflik antara wacana yang antagonistik (2013: 61). Perjuangan antar-kelas yang dimaksud bukan hanya melulu ditampilkan melalui perang fisik atau konflik langsung antara dua kelas, yang dominan dan tertindas, namun juga dihadirkan secara tidak langsung melalui konflik antar-wacana. Wacana-wacana tersebut saling bertentangan dari segi isi, namun pada saat yang sama saling terkait satu dengan lainnya. Dalam cakrawala baru ini, teks akan dipahami sebagai *ideologeme*, yaitu "unit terkecil yang bisa dipahami dari diskursus-diskursus kolektif yang antagonistik dari kelas sosial" (Jameson, 2013: 61).

Pembicaraan mengenai kelas, terutama dalam kehidupan kontemporer, juga perlu dipertimbangkan kembali. Wacana Marxis lama mengenai perjuangan kelas yang ditampilkan melalui kelas penguasa yang mengeksploitasi kelas pekerja tertindas sudah mulai dialihkan fokusnya. Menurut Fukuyama (2020: 131), "pada dekade terakhir abad ke-20, penyusutan ambisi reformasi sosio-ekonomi skala besar bertemu dengan rangkulan kelompok kiri terhadap politik identitas dan multikulturalisme". Dengan kata lain, agenda kesetaraan sosio-ekonomi yang awalnya berpusat pada kondisi kelas pekerja, telah mulai melebur, dan beralih ke arah politik identitas kelompok-kelompok yang terpinggirkan. Hal ini bukan berarti masalah kelas pekerja hilang sama sekali. Peralihan ini menunjukkan adanya kelompok yang dianggap lebih tertindas ketimbang kelas pekerja lama, yang mulai memiliki sumber daya yang cukup untuk masuk ke kelas menengah. Dalam masyarakat kontemporer, wacana kelas menjadi kabur dan melebur dengan wacana identitas.

Apabila ditinjau lebih jauh, perjuangan kelas yang diusung marxisme ataupun

politik identitas dalam demokrasi liberal pada dasarnya berakar kepada pandangan humanisme barat, yang “selalu meletakkan ‘manusia’ sebagai objek otonom, pusat kesadaran dunia yang mempunyai ‘hak’ penuh secara bebas mengembangkan kreativitasnya tanpa belenggu otoritas apapun...” (Santoso, 2003: 29). Pandangan humanisme ini menganggap bahwa manusia memiliki otonomi, sehingga ia “bebas dan berkuasa penuh atas eksistensinya sendiri dan masa depannya” (Santoso, 2003: 32). Oleh sebab itu, otoritas atau kekuatan dari luar manusia yang membelenggu kebebasan tersebut harus dipatahkan.

Dalam humanisme marxis, manusia, khususnya kaum buruh, dipandang terbelenggu dan dialienasi oleh sistem kapitalisme, sehingga gerakan humanisme marxis adalah ‘membebaskan’ manusia dari belenggu produksi dan kerja, manusia yang terasing dari pekerjaannya. Marxisme berusaha menempatkan manusia kembali pada pusat kehidupan, yang harus dijunjung tinggi martabat dan kemanusiaannya” (Santoso, 2003: 35). Di sisi lain, humanisme liberal berusaha untuk membebaskan manusia dari institusi-institusi birokrasi dan dominasi nilai dan norma yang mengekang, menempatkan manusia sebagai makhluk rasional yang mampu untuk menentukan nilainya sendiri.

Ketika *Death Stranding* dipandang sebagai teks dimana konflik antar wacana terjadi, perlu ditentukan *langue* dari wacana-wacana tersebut, karena menurut Jameson, wacana-wacana antagonistik ini selalu ‘berdialog’ dalam kode yang sama (Jameson, 2013: 70). Dalam struktur formal *Death Stranding* yang dibaca sebelumnya, bisa dikatakan bahwa *ideologeme* yang dominan dari wacana-wacana tersebut adalah “humanisme”, atau kemanusiaan. Humanisme muncul di dalam teks melalui beragam wujud. Tema permainan yang berlatarkan dunia *post-apocalypse* dimana tatanan sosial lama manusia hancur, dan manusia dihadapkan dengan krisis kepunahan dan kehancuran. Dengan kata lain, manusia dan keberlangsungan hidupnya menjadi subjek permasalahan dan tema inti dari narasi *video game*. Hal ini juga diperkuat oleh representasi visual karakter-karakter dalam permainan yang realis, bahkan termasuk ranah ‘duplikasi’, dimana aktor asli digunakan sebagai model melalui teknologi *photogrammetry*. Selain itu, *gameplay* permainan juga berfokus kepada perjuangan dan kesulitan yang dialami Sam, sang tokoh utama, dalam menjalankan tugas dan pekerjaannya.

#### a. Humanisme sebagai pengakuan martabat

Selain humanisme dalam bentuk penempatan manusia sebagai fokus utama, humanisme juga ditampilkan melalui pengakuan atas martabat manusia. Sam Porter Bridge, karakter yang dimainkan oleh pemain memiliki pekerjaan sebagai kurir. Masalah-masalah humanisme ditampilkan melalui representasi dan *gameplay* karakter. Sepanjang permainan, pemain akan terjebak pada rutinitas karakternya sebagai kurir pengantar barang, melakukan aktivitas yang sama dari misi ke misi: menerima *quest*, mengorganisir barang, menentukan rute perjalanan, dan melakukan perjalanan. Di setiap tahap tersebut pemain akan menemukan tantangan-tantangan permainan. Pengulangan dan rutinitas permainan tersebut merefleksikan kehidupan nyata manusia kontemporer yang menjalankan kerja dalam kesehariannya. Menurut Fukuyama (2020: 97), memiliki pekerjaan “bukan hanya tentang sumber daya, melainkan soal pengakuan oleh seluruh masyarakat bahwa seseorang melakukan sesuatu yang punya nilai sosial”.

Perjuangan dan kesulitan yang dilakukan pemain ditampilkan melalui representasi visual dan *gameplay* permainan. Beban memiliki bentuk fisik dalam game, karakter ditampilkan kesulitan dalam membawa beban yang menggantung, juga ditampilkan bekas luka di pundak karakter pada saat *cut-scene* mandi di peristirahatan. Dari sisi *gameplay*, aktivitas berjalan dalam dunia game yang biasanya sederhana, menjadi sesuatu yang rumit dan butuh perhatian dari pemain untuk menjaga keseimbangan dan keselamatan perjalanan karakternya. Akan tetapi, kesulitan-kesulitan dan perjuangan dari karakter tersebut pada akhirnya dihargai dan diakui melalui ungkapan terima kasih yang selalu disampaikan oleh penerima barang di tempat tujuan. Ditambah lagi dengan penekanan bahwa yang dilakukan pemain sangat berarti bagi mereka. Melalui proses tersebut, pemain diperlihatkan bahwa apa yang dia lakukan memang berguna bagi orang lain. Melalui retorika proseduralnya, *Death Stranding* menyampaikan bahwa kesulitan dan perjuangan pemain tidaklah sia-sia, dan sangat berarti bagi orang lain.

Melalui retorika tersebut, pekerjaan tidak lagi dipandang sebagai eksploitasi, melainkan sebagai bagian aktualisasi diri. Hal ini bisa dipandang sebagai utopia dari humanisme-marxis yang ingin membebaskan individu dari keterasingan terhadap pekerjaannya, dimana pekerjaan memberikan pengakuan atas martabatnya sebagai manusia yang berguna dan memiliki nilai sosial. Akan tetapi, di sisi lain, retorika ini juga bisa dipergunakan oleh kapitalis untuk menanamkan kesadaran palsu kepada para pekerja, bahwa pekerjaan yang mereka lakukan bukanlah eksploitasi, melainkan jalan untuk aktualisasi diri, yang dalam satu atau lain cara, akan berguna bagi orang lain. Dengan begitu, pekerja akan bangga pada pekerjaannya dan tidak terlalu memperhatikan eksploitasi yang dilakukan oleh kelas kapitalis.

#### **b. Hubungan antar-individu**

Selain berinteraksi dengan *Non-Playing Character* (NPC), pemain dalam *Death Stranding* juga bisa berinteraksi dengan pemain lainnya. *Death Stranding* menawarkan fitur *asynchronous online multiplayer*, di mana para pemain yang terhubung jaringan bisa menemukan jejak-jejak yang ditinggalkan pemain lain, walaupun tidak bertemu langsung seperti *game online*. Tangga dan tali yang ditinggalkan pemain dalam perjalanannya, atau bangunan yang ia bangun, bisa ditemukan oleh pemain lain yang terhubung jaringan. Pemain juga bisa memberikan 'like' pada benda-benda tersebut sebagai bentuk apresiasi. Melalui proses tersebut, pemain diperlihatkan bahwa barang yang dia tinggalkan, seperti tangga dan tali, yang mungkin merupakan solusi dari tantangan yang dia hadapi, juga bisa menjadi solusi dan berguna bagi orang lain. Kebergunaan tersebut juga ditampilkan melalui jumlah 'like' yang diterima pemain sebagai bentuk apresiasi. Melalui retorika proseduralnya, pemain dalam *Death Stranding* 'dipaksa' untuk berbuat kebaikan, karena pilihan interaksi yang diberikan terbatas.

Hubungan antar-individu yang konstruktif dan saling membantu ini mungkin merupakan bentuk utopia yang didambakan pada humanisme-marxis yang tanpa kelas dan harmonis, masyarakat sosialis ideal, yang tidak akan pernah terwujud pada kenyataan. Bahkan, di dalam tatanan imajiner *video game*, hal tersebut bisa dimungkinkan karena pengurangan kebebasan pemain melalui pembatasan terhadap aturan dan interaksi yang tersedia bagi pemain. Hal ini sejalan dengan

pendapat Frasca (2003: 34) bahwa aturan dalam *video game* berfungsi sebagai simulasi dari pandangan ideologi pembuatnya. Akan tetapi, solusi ini juga bisa dibaca bahwa utopia dunia harmonis tersebut, dimana hubungan antar-individu adalah hubungan saling-bantu dalam kebaikan serta saling menghargai, hanya mungkin diwujudkan melalui pembatasan kebebasan dari individu-individu tersebut.

### Cakrawala Historis

Pembacaan Jameson tidak berhenti pada konteks dialog wacana antagonistik. Pada cakrawala ketiga, teks bagi Jameson merupakan *ideology of form*, yaitu, pesan simbolik yang sampai pada pembaca melalui koeksistensi dari berbagai sistem tanda sebagai jejak atauantisipasi dari mode produksi (Jameson, 2013: 62). Pada cakrawala historis, teks ditempatkan dalam kaitannya dengan sejarah secara keseluruhan. Dalam cakrawala ini, teks bisa ditafsirkan sebagai rangkaian model produksi dan model sosial.

Untuk membaca *Death Stranding* dalam cakrawala historis, teks ditempatkan dalam sejarah mode produksi yang saling berhimpitan. Pada tingkatan ini, bentuk atau ‘form’ lebih diutamakan daripada isi. Meskipun *video game* merupakan bentuk media baru, tapi di dalamnya juga terdapat mode produksi yang telah ada sejak lama, seperti mitos heroisme dalam narasi *video game*. Dalam *Death Stranding*, representasi tokoh utama Sam yang memikul beban, erat kaitannya dengan mitos Sisyphus, tokoh dalam mitos Yunani Kuno yang dihukum untuk mendorong batu besar ke puncak bukit.

Mitos Sisyphus yang sudah ada sejak lama, namun selalu ditampilkan dalam bentuk-bentuk berbeda, dan sering dijadikan sebagai analogi keadaan manusia, terutama pada pemikir eksistensialis seperti Albert Camus. Umbrello dan Lombard, mengusulkan penggunaan Mitos Sisyphus Camus sebagai analogi dalam penelusuran narasi poshumanisme (2018: 2). Camus (dalam Umbrello dan Lombard, 2018: 13) mengatakan bahwa penderitaan paling buruk yang dirasakan Sisyphus adalah “*They had thought with some reason that there is no more dreadful punishment than futile and hopeless labour*”. Tidak ada hukuman yang lebih mengerikan daripada ‘kerja yang sia-sia dan tanpa harapan’. Ungkapan ini menjadi relevan jika melihat kehidupan kontemporer dimana tuntutan kerja dan kegelisahan sehari-hari terlihat seperti tiada akhir, terutama pada kelas pekerja.

Sisyphus dalam mitosnya dihukum oleh Zeus untuk terus menerus mendorong sebuah batu besar ke puncak bukit, dan ketika dia sampai ke puncak, batu tersebut berguling turun ke posisinya semula, lalu Sisyphus mendorongnya lagi, begitu seterusnya. Pengulangan yang tiada akhir dari tugas yang sia-sia. Sisyphus menjadi simbol dari usaha dan penderitaan manusia memikul beban yang tidak pernah usai. *Death Stranding*, terutama penggambaran tokoh utama dan *gameplay* utamanya memiliki kemiripan dengan mitos Sisyphus. Sam, sang tokoh utama ditampilkan memikul beban sebagai pekerjaannya sembari melewati tantangan-tantangan geografis. Meski tujuan dan paket yang dibawanya berubah-ubah, figur Sam dan paket yang dibawanya tidak bisa dipisahkan. Penggambaran ini juga unik dan jarang untuk tokoh utama sebuah *video game*.

Kemiripan tersebut bisa dipandang sebagai keberadaan *Death Stranding*,

terutama tokoh utamanya, dalam sejarah panjang narasi dan cerita-cerita manusia. Selain itu, kemiripan tersebut juga bisa digunakan sebagai penguat narasi perjuangan sang tokoh utama, dengan meminjam mitos yang lebih tua, yang lebih dulu dikenal manusia. Akan tetapi, kemiripan tersebut juga bisa dipandang sebagai usaha penafsiran ulang terhadap mitos tersebut, untuk memberikannya makna baru dalam sejarah. Perubahan dan perbedaan dari mitos ‘manusia yang membawa beban’ akhirnya bisa dilihat dari perubahan dan peralihan dari mode produksi yang dominan.

Perubahan yang ditemui adalah hilangnya entitas ‘tuhan’ atau dewa pada mitos dalam bentuk modern dari bentuk awalnya. Selain itu, aktivitas memikul beban yang ditampilkan Sam bukan merupakan hukuman, melainkan sebuah pekerjaan yang dipilih sendiri oleh tokohnya. Seperti yang ditemukan pada cakrawala sebelumnya, kecenderungan logika humanisme terlihat kuat dalam mode produksi kontemporer. Manusia menjadi inti dan pusat kesadaran dunia yang memiliki kuasa penuh atas eksistensinya sendiri dan masa depannya.

Sebagai produk budaya kontemporer, yaitu pada zaman kapitalisme global, *Death Stranding* menampilkan sosok manusia yang bergelut dengan realita hidupnya. Dalam game ini ditampilkan kontradiksi-kontradiksi nyata dan merefleksikan kontradiksi tersebut ke dalam struktur formalnya. Akan tetapi, *Death Stranding* sebagai teks tidak berhenti hanya pada representasi dari refleksi tersebut. Di dalam teks ditemukan usaha-usaha untuk menyelesaikan kontradiksi tersebut, meski hanya pada tahap imajiner. Dalam usaha-usaha tersebut, kecenderungan humanisme terlihat lebih kuat. Dengan begitu, bisa dikatakan bahwa pandangan humanisme ideal yang ‘mengembalikan’ martabat manusia, atau ‘memanusiakan’ kembali manusia, menjadi bentuk perlawanan atau utopia yang diberikan teks terhadap realita kehidupan kontemporer yang digerakkan oleh logika kapitalisme.

## 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.

#### DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- 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.
- Piliang, Yasraf Amir. 2017. *Dunia yang berlari: dromologi, implosi, fantasmagoria*. Edisi pertama. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- Santoso, Listiyono. 2003. “Patologi Humanisme (Modern): Dari Krisis Menuju ‘Kematian’ Epsitemologi Rasional.” *Jurnal Filsafat* 13(1):29–41.
- Umbrello, Steven, dan Jessica Lombard. 2018. “Silence of the idols: Appropriating the Myth of Sisyphus for posthumanist discourses.”