

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Temuan dari penelitian ini mengurai bagaimana penggambaran kekerasan yang merujuk pada rasisme yang terdapat pada video game *Grand Theft Auto: V*. Orang kulit putih digambarkan sebagai sosok yang superior, lebih tinggi, dan unggul dari segala sisi mulai dari ekonomi, politik, hingga sosial. Hal itu diamati dari sejumlah tanda non verbal maupun verbal seperti alur cerita atau *storyline*, dialog antar karakter, gestur, ekspresi dan properti. Dikarenakan hal-hal tersebut pula menjadikan orang diluar kulit putih mendapat perlakuan kekerasan berujung rasisme. Fakta sejarah telah menjadi salah satu peranan penting bagaimana tindakan kekerasan rasialisme ini terbentuk berdasarkan adanya penindasan, perbudakan dan segregasi sosial yang pernah terjadi di Amerika Serikat, tempat latar video game *Grand Theft Auto: V* berada. Karena *Grand Theft Auto: V* dibentuk berdasarkan realitas sosial yang ada dalam dunia nyata, maka sisi historis akan berpengaruh pada pembentukan segala aspek yang ada dalam video game.

Dalam penguraian hasil yang telah ditemukan yang pertama secara komunikasi verbal, orang kulit putih dan orang kulit hitam cenderung memiliki hubungan yang kurang baik. Hal ini diperlihatkan oleh video game ini berdasakan alur cerita, dialog antar karakter maupun misi-misi yang disajikan didalamnya. Kemudian dalam penemuan kedua, video game ini memberikan penggambaran mengenai keunggulan ras kulit putih terhadap ras lainnya. Hal ini terutama ditunjukkan pada misi *By The Book* yang secara terang-terangan menunjukkan kebengisan yang dilakukan sekelompok orang kulit putih terhadap seorang tawanan yang berasal dari amerika latin. Selain itu diluar misi yang dijalankan, video game ini menunjukkan kesuperioran orang kulit putih terhadap ras lain dalam berbagai aspek. Dan yang terakhir, video game ini memberikan penggambaran bahwa orang kulit hitam cenderung membentuk

kelompok yang berorientasi kekerasan dalam kehidupan sosialnya. Kelompok yang memiliki sebutan *gangster* ini hadir dengan gambaran sebagai kelompok bersenjata, kekerasan dan berbagai aktivitas kriminalisme yang dekat dengan hidup mereka.

Karena kesuksesannya serta massif nya jumlah pemain video game ini bisa membuat para pemain yang tidak bijak dalam menyikapi suatu konten atau pesan menuju kearah yang negatif. Berbagai adegan kekerasan rasisme yang ada dalam game ini juga menjadikan bahaya tersendiri bagi pemain yang tidak bijak dalam menyikapi video game ini. dibandingkan dengan media hiburan lain seperti televisi, radio, maupun *new media*, video game pun memiliki porsi yang tinggi akan jumlah penggunaanya karena memang dunia video game memiliki pasar tersendiri bagi orang yang *hobby* memainkannya. Sehingga menjadikan pentingnya edukasi dan aura positif dalam sebuah konten video game. Jadi, Berdasarkan sejumlah fakta yang ada, ras kulit putih dalam video game *Grand Theft Auto: V* digambarkan sebagai kelompok orang yang superior dan lebih unggul daripada ras diluar kulit putih, karena adanya mitos yang didasari oleh sejarah perbudakan dan penindasan kepada ras kulit hitam dan berwarna.

V.2 Saran

V.2.1 Saran Akademis

Secara akademis, peneliti berharap agar tulisan ini dapat menjadi referensi atas pengolahan kajian studi ilmu komunikasi, terutama yang berkaitan dengan objek yang sama yaitu penggambaran video game. Peneliti juga berharap agar untuk penelitian selanjutnya mampu memperdalam lagi dengan menggunakan metode semiotika Roland Barthes yang menafsirkan makna antara detonasi dan konotasi.

V.2.2 Saran Praktis.

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti berharap agar seluruh penikmat konten media baik itu video game, televisi, radio, maupun *new media* yang ada saat ini, agar

dapat mengonsumsi suatu produk media secara cerdas. Peneliti pun berharap agar para pembuat konten media saat ini bisa lebih baik menyikapi realita yang ada sehingga meskipun membuat suatu produk media berdasarkan kehidupan nyata, mereka dapat menyaringnya agar tak merugikan salah satu pihak, terutama ras kulit hitam yang masih merasa terintimidasi hingga saat ini. Peneliti juga menghimbau untuk tidak meremehkan media video game karena produk hiburan ini tidak bisa dianggap remeh mengingat juga massifnya jumlah penggunaannya, terutama bagi orang tua agar bisa lebih selektif, memberi edukasi lebih, serta membimbing anaknya disaat memainkan suatu video game.

Daftar Pustaka

Buku

- Anderson, Craig A., Gentile, Douglas A, Buckley, Katherine E. (2007). *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy*. Newyork: Oxford University Press.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Semiotik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Barker, Chris. (2018). *Cultural Studies Teori & Praktik*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Barthes, Roland. (2017). *Elemen-Elemen Semiologi*. Yogyakarta: Basa Basi.
- Fanon, Frantz. (2008). *Black Skin, White Mask: Kolonialisasi, Rasisme, dan Psikologi Kulit Hitam*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Griffin, Em. (2012). *A First Look at Communication Theory*. New York: McGrawHill.
- Guerrero, Ed. (1993). *Framing Blackness: The African American Image in Film*. Philadelphia: Temple University Press.
- Hall, Stuart. (2003). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage Publication Ltd.
- Haryatmoko. (2007). *Etika Komunikasi: Manipulasi Media, Kekerasan, dan Pornografi*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Horne, Gerald. (2007). *The Deepest South: The United States, Brazil, And The African Slave Trade*. United States: New York University.
- Howell, James C. (2015). *The History of Street Gangs in the United States*. London: Lexington Books.
- Ince, Steve. (2006). *Writing for video games*. London: A & C Black.
- Januar, M. Iwan., E.F. Turmudzi. (2006). *G.A.M.E. Mania*. Depok : Gema Insani.
- Kantrowitz, Stephen David. (2000). *Ben Tillman & The Reconstrution of White Supremacy*. United States: North Carolina Press.
- Larry A. Samovar., Richard E. Porter, Edwin R. McDaniel. (2010). *Communication Between Culture*. Boston: Wadsworth.
- Mufid, Muhamad. (2018). *Etika dan Filsafat Komunikasi*. Depok: Prenadamedia Group.

Rodman, George. (2006). *Mass Media in a Changing World: History, Industry, Controversy*. New York: McGraw-Hill.

Schell, Jesse. (2008). *The Art of Gaming Design*. USA: Elsevier.

Sobur, Alex. (2016). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sunarto, Kamanto. (2004). *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.

Tony Thwaites., Lloyd Davis, Warwick Mules. (2002). *Introducing Cultural And Media Studies*. Yogyakarta: Jalasutra.

Yusuf, I.A. (2005). *Media, Kematian dan Identitas Budaya Minoritas*. Yogyakarta: UII Press.

Vera, Nawiroh. (2014). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Jurnal

Brock, Andre. (2011). "When Kepping it Real Goes Wrong": Resident Evil 5, Racial Representation, and Gamers. *Game and Culture*. 6, (5), 429-452.

Didgem M. Siyez dan Baran (2017). *Determining Reactive and Proactive Aggression and Empathy Levels of Middle School Students Regarding Their Video Game Preferences*. *Dokuz Eylul University*. 3, (6).

Hutapea, Rizky Utami (2015). Penokohan dalam Twelve Years A Slave: Pesan Solidaritas Melawan Perbudakan, 5, (2), 215-234.

Isabela Granic, Lobel, Rutger. (2014). *The Benefit of Playing Video Games*. *American Psychologist*, 69, (1), 66-78.

Jismulatif. (2009). Studi Tentang Rasialisme dalam Film The Green Mile. *Jurnal Ilmu Sejarah, Budaya dan Sosial*. 1, (2), 118-134.

Jiwandono, Haryo P. (2015). Analisis Resepsi Pemain Terhadap Serial Video Game *Grand Theft Auto*. *Jurnal Studi Pemuda*. 4, (1).

Pitakasari, Arentha A., Kandar, Pambudi A. (2017). Hubungan Paparan Game Online Berunsur Kekerasan terhadap Kejadian Perilaku Agresif pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*. 5, (2), 96-102.

Satria, Rivo A., Nurdin, Adnil E, Bachtiar, Hafni. (2015). Hubungan Kecanduan Bermain Video Games Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-laki Kelas

IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tangah Pauh Kota Padang. *Jurnal Kesehatan Andalas*. 4, (1).

Setiawan, Filbert B., Hadi, Ido P, Budiana D. (2018). Penggambaran Kekerasan dalam Film *Detroid*. *Jurnal E-Komunikasi*. 6, (2).

Siregar, Nadia I., Muljono, P. (2017). Pengaruh Perilaku Bermain Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresi Remaja. *Jurnal Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat*. 1, (3), 261-276.

Suryanto, Rahmad Nico. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar. *Jurnal FISIP*. 2, (2).

Sutopo, Oki R. (2016). Rasisme dan Marginalisasi dalam Sejarah Sosiologi Amerika. *Jurnal Sosiologi*. 21, (2), 285-290.

Staiano, Amanda E., Calvert, Sandra L. (2012). Digital Gaming and Pediatric Obesity: At the intersection of Science and Social Policy. 6, (1), 54-81.

Whitetaker, Cord J. (2015). *Postmedieval: a Journal of Medieval Cultural Studies*. Department of English. 6, (1), 3-11.

Yanling Liu, Teng, Lan, Zhang, Yao (2015). *Short-Term Effects of prosocial video games on aggression: an event-related potential study*. *University of Electronic Science and Technology China*, 9, (193), 1-12

Skripsi

Erlangga, J. M. (2020), Gerakan Perlawanan Terhadap Rasisme Bentuk Baru “*Black Live’s Matter*” Di Amerika Serikat. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Universitas Muhammadiyah Malang.

Internet

Eka, Y.S. (2019). “7 Teknik Penyiksaan Interrogator CIA di Penjara Teluk Guantanamo”. <https://dunia.tempo.co/read/1280503/7-teknik-penyiksaan-interrogator-cia-di-penjara-teluk-guantanamo>

Greg Miller, Karen DeYoung, Julie Tate. (2016). “*Newly released CIA files expose grim details of agency interrogation programs*”. https://www.washingtonpost.com/world/national-security/newly-released-cia-files-expose-grim-details-of-agency-interrogation-program/2016/06/14/6d04a01e-326a11e6-95c0-2a6873031302_story.html

Reeves, Brianna (2020). “*Grand Theft Auto V’s Latest Sales Milestone Places it at 130 Million Units Sold*”. <https://www.playstationlifestyle.net/2020/05/21/grand-theft-auto-5-sales-130-million/>

Minotti, Mike (2017). “*The NPD Group: Grand Theft Auto: V is the Best-Selling Game in the U.S. Since it’s been Tracking*”. <https://venturebeat.com/2017/06/01/the-npd-group-grand-theft-auto-v-is-the-best-selling-game-in-the-u-s-since-its-been-tracking/>

Rosenberg, Carol (2019). “*What The C.I.A.’s Torture Program Looked Like to the Tortured*”. <https://www.nytimes.com/2019/12/04/us/politics/cia-torture-drawings.html>

Wahono, R.S. 2009. Antara Game, Pendidikan dan HP (Game Mobile Learning Sebagai Wacana Pendidikan). Diakses pada tanggal 3 Maret 2020 dari <https://medukasi.kemdikbud.go.id/medukasi/?m1=artikel&kd=3>