

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis game *Reverse: 1999* dengan konsep *counter-hegemony* (kontrahegemoni) terhadap hegemoni supremasi manusia. Meski lebih dikenal sebagai media hiburan, narasi game berpotensi menampilkan hegemoni di dalamnya. Hegemoni, umumnya mengadopsi permasalahan umum yang sering ditemukan sehari-hari seperti dominasi kekuasaan. Kelompok yang berkuasa dapat mempengaruhi kelompok lainnya untuk memiliki cara pikir tertentu. Upaya dan kesadaran untuk melawan dominasi ini kemudian disebut sebagai *counter-hegemony*.

Johnson (2025:2) menyatakan bahwa game memiliki mekanisme yang mudah untuk dipahami, meskipun tidak menggunakan instruksi yang bertahap. Game dapat membuat pemain langsung memahami tindakan yang harus mereka lakukan. Misalnya tombol panah ke atas, bawah, kiri, dan kanan dapat dipahami pemain sebagai alat untuk menggerakkan karakter ke lokasi tertentu. Karakteristik tersebut menjadikan game sebagai alternatif media hiburan yang ringan. Namun, kesederhanaan tersebut justru membuka ruang untuk lahirnya wacana atau ideologi dalam game. Menurut Yan dan Rungsisawat (2025:2765), game telah berevolusi menjadi media dengan narasi dan pengalaman interaktif yang mampu menyampaikan pesan ideologis, budaya, dan sosial.

Peneliti mencontohkannya melalui game *Pokémon GO*. Dijelaskan oleh Muriel dan Crawford (2018:27), *Pokémon GO* dirilis pada tahun 2016 dan saat itu

menjadi game yang paling banyak diunduh. Pokémon GO adalah game yang mengajak pemain untuk menangkap Pokémon (monster) di dunia nyata. Pemain diarahkan untuk membuka peta yang menunjukkan lokasi Pokémon di sekitar mereka melalui GPS. Untuk menangkapnya, pemain harus pergi ke lokasi asli yang ditandai di peta tersebut. Muriel dan Crawford (2018:27) menjelaskan bahwa ruang-ruang publik dipenuhi oleh jutaan pemain Pokémon GO dari berbagai kalangan usia. Fenomena ini menunjukkan kehadiran wacana yang mengindikasikan kemampuan perusahaan game dalam mengontrol ruang publik melalui pemainnya.

Gambar I.1
Yayasan St. Pavlov



Sumber: Reverse: 1999

Dalam game Reverse: 1999, wacana tersebut dimunculkan melalui konsep hegemoni, yaitu usaha yang dilakukan oleh kelompok dominan dalam mempengaruhi cara pikir kelompok yang umumnya memiliki status lebih rendah. Yayasan St. Pavlov (Yayasan) adalah kelompok dominan yang menerapkan sistem kekuasaan melalui lembaga institusi mereka, yaitu sekolah. Malik dan Begum (2022:1) menekankan peran penting institusi pendidikan untuk menegakkan hegemoni. Digambarkan dalam cerita bahwa murid-muridnya memiliki perilaku yang dapat dianggap “terlalu patuh” kepada sekolah. Murid-murid tersebut

menerima segala sesuatu yang disampaikan oleh sekolah sebagai suatu hal yang tidak perlu untuk dipertanyakan. Meskipun tampak jelas bahwa para murid dibatasi untuk berinteraksi dengan dunia di luar sekolah tanpa alasan yang jelas.

Yazici (2025:8) menjelaskan bahwa dominasi kekuasaan tidak selalu memiliki kontrol penuh atas kelompok yang dipengaruhi, sehingga terdapat celah untuk melakukan perlawanan. Salah satu contoh upaya perlawanan tersebut dilakukan oleh karakter penyiar Radio Bajak Laut bernama Regulus. Reverse: 1999 mereferensikan gerakan Radio Bajak Laut yang terjadi di era Swinging Sixties pada tahun 1964. Adam dan Jackson (2024) mengartikan Swinging Sixties sebagai masa pasca-Perang Dunia II di Inggris yang dipenuhi dengan semangat generasi muda akan kebebasan. Monopoli media yang terjadi pada masa itu mendorong sebuah gerakan yang dinamakan dengan Radio Bajak Laut. Stasiun-stasiun Radio Bajak Laut beroperasi dari kapal di luar perairan Inggris, strategi ini membuat mereka terhindar dari jerat hukum. Dalam siarannya, para penyiar Radio Bajak Laut bebas untuk menentukan lagu dan topik yang ingin dibahas.

Gambar I.2
Regulus Dalam Game Reverse: 1999



Sumber: Reverse: 1999

Gramsci (dalam Mardhika & Agustin, 2025:320) menjelaskan bahwa hegemoni selalu berada dalam keadaan genting, karena dapat ditantang oleh *counter-hegemony*. Dapat dikatakan bahwa hegemoni dan *counter-hegemony* akan selalu dipertemukan. Perlawanan yang dilakukan Regulus dapat dipahami sebagai bentuk *counter-hegemony*. Penyiar Radio Bajak Laut seperti Regulus, melakukan siaran dengan membajak frekuensi gelombang radio yang hanya digunakan oleh stasiun resmi. Kalimat pada Gambar I.1, yaitu “Sebutkan nama kalian, antek-antek pemerintah Inggris!” adalah sindiran bagi masyarakat yang percaya begitu saja pada tindakan pemerintah yang memonopoli media penyiaran. Siaran Regulus mendorong pendengarnya yang pasif menjadi lebih kritis dengan situasi yang sedang terjadi dalam masyarakat.

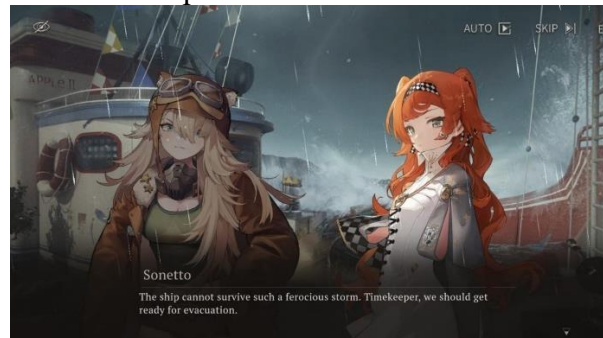
Hegemoni adalah konsep yang dikemukakan oleh Antonio Gramsci. Definisi hegemoni merujuk pada suatu keadaan yang didominasi oleh pihak yang berkuasa, baik dalam bentuk negara, kaum pemilik modal, ataupun kelas elit lainnya yang berhasil memobilisasi persetujuan umum atas suatu nilai (Farhatiningsih et al., 2021:27). Konsep ini melihat bagaimana kekuasaan tidak hanya dipertahankan dengan kekerasan atau paksaan, tetapi dengan membentuk kesadaran di

masyarakat. Menurut Gramsci, kekuasaan dipertahankan melalui *coercion* (paksaan) atau *consent* (persetujuan). *Coercion* berarti penggunaan kekuatan atau ancaman untuk membuat masyarakat patuh terhadap aturan penguasa. Dow, Reese, dan Scott (dalam Zhang, 2022:37) menekankan bahwa *consent* (persetujuan) merupakan salah satu kunci dalam mengamankan hegemoni. *Consent* terjadi ketika masyarakat secara sukarela menerima dan mendukung kekuasaan karena mereka percaya bahwa ideologi yang diajarkan adalah kebenaran.

Peneliti mengidentifikasi bahwa hegemoni yang ditampilkan dalam game *Reverse: 1999* adalah hegemoni supremasi manusia. Menurut Salmen dan Dhont (2021:1), supremasi manusia adalah keyakinan yang mengukuhkan superioritas manusia atas alam dan non-manusia. Hegemoni supremasi manusia diterapkan oleh sekolah karena mereka meyakini bahwa kedudukan manusia lebih tinggi dibandingkan golongan penyihir, sehingga mereka pantas untuk dikuasai.

Ali dan Yurteri (2023:214) menjelaskan konsep *counter-hegemony* sebagai kekuasaan alternatif yang menantang hegemoni. Gramsci (dalam Yazici, 2025:4-5) menjelaskan bahwa penyebaran wacana tandingan dipengaruhi oleh kehadiran kaum intelektual. Gramsci menyatakan bahwa terdapat dua jenis intelektual dalam hegemoni, yaitu intelektual tradisional dan intelektual organik (Anggraini et al., 2023:5). Intelektual tradisional adalah orang-orang yang tampak netral, tetapi sebenarnya masih mendukung cara berpikir dari sistem penguasaan yang lama. Sedangkan, intelektual organik muncul dari kelompok sosial tertentu, yang berusaha menyuarakan kepentingan kelompoknya agar diterima oleh masyarakat luas.

Gambar I.3
Tampilan Game *Visual novel*



Sumber: Reverse: 1999

Reverse: 1999 termasuk ke dalam kategori game *visual novel*. *Visual novel* merupakan jenis game yang mengutamakan cerita dibandingkan aspek permainannya. Game *visual novel* menampilkan cerita dalam bentuk dialog dan kotak teks, yang akan dianalisis dalam penelitian ini. Seperti pada Gambar I.3, umumnya akan ditampilkan satu hingga dua karakter dan mereka berbicara secara bergantian. Dinamakan *visual novel* karena pengalaman bermainnya terasa seperti membaca sebuah novel. Kretzschmar dan Raffel (2023:9) menjelaskan bahwa game *visual novel* juga dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang disebut CG (*Computer Graphics*) ataupun animasi video. Ilustrasi dan video ditempatkan pada momen penting dalam cerita untuk memberikan gambaran visual pada pemain.

Gambar I.4
Faksi Rhode Island Dalam Game Arknights



Sumber: Arknights

Untuk mendukung penelitian ini, peneliti menyajikan contoh dari *counter-hegemony* yang ditemukan dalam Arknights dan Genshin Impact. Pertama, Arknights adalah game *visual novel* yang memiliki persamaan genre dengan Reverse: 1999. Diceritakan dalam game bahwa dunia dipenuhi dengan orang yang terinfeksi oleh virus. Mereka mendapatkan diskriminasi dari pemerintah dan masyarakat. Pemain berperan sebagai agen perubahan dengan membentuk faksi yang melindungi dan memperjuangkan hak kelompok terinfeksi. Upaya yang dilakukan oleh pemain secara perlahan mengubah pandangan masyarakat yang semula negatif terhadap mereka. Kedua, Genshin Impact adalah game petualangan 3D yang digemari karena fitur permainannya. Hegemoni ditampilkan oleh pemerintahan di wilayah Inazuma yang mengontrol penggunaan sihir masyarakatnya. Pemain kemudian menentang kekuasaan tersebut dengan memimpin aksi perlawanan yang menekankan pentingnya kebebasan atas sihir mereka.

Liu dan Song (2023:173) berpendapat bahwa studi terkait game merupakan bidang akademis yang penting dan perlu untuk diperhatikan. Peneliti menemukan bahwa penelitian terkait game kerap dianggap kurang relevan dengan kehidupan

sosial, karena latar ceritanya yang fiktif. Tetapi, Mather (2020:6) berpendapat bahwa karya fiksi tetap layak untuk dikaji karena konsumen melakukan *verisimilitude*, yakni membandingkan apa yang mereka konsumsi dengan pengalaman nyata. Peneliti juga berargumen bahwa game memiliki posisi yang setara dengan film sebagai produk budaya populer yang mereferensikan peristiwa atau objek di dunia nyata dalam narasinya.

Stoke (dalam Azeharie, 2023:134) menyatakan bahwa analisis naratif digunakan untuk mengungkap maksud ideologis dari sebuah karya. Pemikiran serupa juga diungkapkan oleh Eriyanto (2017:9) yang memahami analisis naratif sebagai cara untuk memahami teks sebagai sebuah cerita. Peneliti menggunakan metode analisis naratif skema struktural fungsional dan aktan yang ditemukan oleh Greimas. Kedua model digunakan untuk memperhatikan isi dari sebuah cerita dan cara cerita tersebut disampaikan kepada pembaca. Skema fungsional berfungsi untuk menunjukkan alur dalam cerita. Sementara itu, skema aktan digunakan untuk memahami struktur cerita yang melibatkan karakter sebagai penggerak cerita.

Peneliti mengkaji lima penelitian terdahulu sebagai referensi. Penelitian pertama dilakukan oleh Indranila (2022) berjudul “Social Media as a Counter Space for the Motherhood Community in Creating *Counter-hegemony*”. Menggunakan studi kasus, Indranila menemukan peran penting media sosial sebagai ruang *counter-hegemony* untuk komunitas Motherhood. Komunitas ini menciptakan wacana tandingan melalui sejumlah postingan. Dibuktikan bahwa media sosial membantu mempercepat penyebaran *counter-hegemony* yang menantang konstruksi peran keibuan.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Widuri et al. (2023) berjudul “Counter Hegemony of Beauty Concept by The Body Shop Instagram Ad: A Semiotic Analysis”. *Counter-hegemony* diteliti menggunakan metode semiotika. Penelitian ini berfokus pada *counter-hegemony* melalui representasi iklan yang lebih inklusif. Iklan menjadi medium perlawanan terhadap ideologi dominan, khususnya tubuh dan citra perempuan.

Penelitian menggunakan analisis naratif Greimas dilakukan oleh Martilova (2024) berjudul “Storytelling Through Film As A Social Communication Media Campaign (Narrative Analysis of Algirdas Greimas on Film ‘Photocopier’)”. Penelitian ini menemukan bahwa film dapat dipetakan ke dalam skema aktan. Martilova menegaskan peran penting karakter dalam menggerakkan sebuah cerita.

Penelitian terkait game dilakukan oleh Vargas-Aguilar et al. (2024) berjudul “Data Analysis on Cinematic Language in Video Games” dengan metode *Systematic Literature Review*. Penelitian ini menunjukkan bahwa game mengadopsi beberapa elemen sinematografi untuk menyampaikan ceritanya secara lebih menarik. Perpaduan game dan sinematografi menciptakan pengalaman yang lebih imersif. Temuan ini memperkuat kedudukan game sebagai medium penceritaan yang sejajar dengan film.

Penelitian terakhir dilakukan oleh Gusanti (2025) berjudul “Local and Global Cultural Interaction: Representation in Asian Video Games as a Medium of Cultural Communication”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat representasi interaksi budaya lokal dan global dalam video game Asia. Melalui metode analisis konten,

hasil penelitian menunjukkan bahwa video game dapat dijadikan sarana komunikasi budaya untuk menyampaikan narasi yang kompleks.

Keterbaruan pada penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap konsep *counter-hegemony* dalam media hiburan seperti game. Peneliti juga memperjelas hegemoni yang akan dilawan, yaitu hegemoni supremasi manusia. Hegemoni tersebut memposisikan manusia sebagai pemegang kekuasaan yang superior atas eksistensi lainnya. Seperti yang diketahui, hegemoni supremasi manusia lebih banyak ditampilkan pada peristiwa sejarah seperti peperangan. Topik tersebut menjadi menarik karena game memiliki cara tertentu untuk menyampaikannya dengan gaya yang lebih modern. Penelitian ini juga menggunakan kedua skema analisis naratif Greimas untuk menganalisis cerita dan alur. Secara keseluruhan, peneliti mencoba untuk menganalisis game sebagai media yang mengandung makna ideologis.

I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana analisis naratif *counter-hegemony* supremasi manusia dalam game *visual novel* Reverse: 1999?

I.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis naratif *counter-hegemony* supremasi manusia dalam game *visual novel* Reverse: 1999.

I.4. Batasan Masalah

Batasan masalah terhadap rumusan masalah terdapat pada Chapter 3 yang berjudul *Nouvelles es Textes pour rien*. Objek penelitian ini adalah naratif *counter-*

hegemony supremasi manusia dan subjeknya adalah game *visual novel* Reverse: 1999.

I.5. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan terkait *counter-hegemony* supremasi manusia yang ditampilkan dalam game.

I.5.1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap bahwa temuan penelitian ini dapat memperkaya kajian ilmu komunikasi, khususnya terkait penelitian game. Penelitian ini diharapkan juga bermanfaat bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi yang tertarik untuk mempelajari media digital.

I.5.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian-penelitian mendatang dan menjadi bentuk pemahaman baru bagi masyarakat.

I.5.3. Manfaat Sosial

Penelitian ini membuka wawasan masyarakat untuk memahami pesan, ideologi, dan wacana kekuasaan yang tersembunyi dalam media hiburan seperti game.