

# Narasi Queer dalam Gim “Coming Out Simulator 2014”

I.B. Eka Dharma Kusuma<sup>1</sup>, I Dewa Ayu Sugiatica Joni<sup>2</sup>, Ni Made Ras Amanda Gelgel<sup>3</sup>,  
Calvin Damasemil<sup>4</sup>

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana

Email: [ekadharmak@gmail.com](mailto:ekadharmak@gmail.com)<sup>1</sup>, [idajoni@unud.ac.id](mailto:idajoni@unud.ac.id)<sup>2</sup>, [rasamanda13@unud.ac.id](mailto:rasamanda13@unud.ac.id)<sup>3</sup>,  
[calvin@unud.ac.id](mailto:calvin@unud.ac.id)<sup>4</sup>

## ABSTRACT

*Views on sex are shaped by social and political forces and are linked in important ways to those around class, race, and particularly gender. This view resides in speech acts in everyday life as well as present as discourse, which is continued, treated, and challenged through communication, one of which is through the medium of video games. In this study, the researcher uses van Dijk's critical discourse analysis model to understand the discourse of sexuality in the game "Coming Out Simulator 2014." The researcher then found that the general discourse raised in this game was "Oppression/marginalization of queer groups."*

*Keywords: sexuality, queer, video games, critical discourse analysis of van Dijk's model.*

## 1. PENDAHULUAN

Pemahaman atas gender, tubuh dan hasrat mempengaruhi pandangan umum mengenai seks dari masa ke masa. Pandangan yang berbeda antara satu masyarakat dan masyarakat lainnya mengenai seks menunjukkan bahwa seks adalah objek kultural; pandangan terhadap seks dibentuk oleh kekuatan sosial dan politik serta bertautan dalam cara yang penting dengan kekuasaan di sekitar kelas, ras, dan khususnya gender (Mottier, 2008). Dalam masyarakat modern, salah satu bentuknya adalah kategori semacam homoseksual atau heteroseksual yang digunakan orang untuk memahami dan menjelaskan hasratnya.

Pandangan 'heteroseksual sebagai seksualitas yang normal' lantas menempatkan sebagian anggota masyarakat dalam kelompok seksualitas marjinal. Kelompok ini kerap

disebut (namun tidak terbatas pada) kelompok LGBTQ+ (akronim dari Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender and Queer or Questioning).

Seksualitas dalam keseharian masyarakat tidak hanya hadir melalui tindakan, melainkan juga sebagai wacana. Wacana sendiri merupakan "rangkaian ujar atau rangkaian tindak tutur yang mengungkapkan suatu hal (subjek) yang disajikan secara teratur, sistematis, dalam satu kesatuan koheren, yang dibentuk oleh unsur segmental maupun non-segmental bahasa." (Sobur, 2015, hal. 11).

Wacana bergulir melalui komunikasi (Maarif, 2018). Sejalan dengan itu, identitas dihadirkan dan dinegosiasikan dalam komunikasi oleh pesertanya (Harré dalam Littlejohn dan Foss, 2008; Goffman dalam Littlejohn dan Foss, 2008). Komunikasi sendiri dapat dipahami

sebagai proses penyampaian dan penerimaan pesan oleh manusia dengan sarana tertentu dan imbas tertentu. Sarana dalam komunikasi kadang berupa hal-hal yang melekat pada diri, kadang hal-hal yang dibuat lebih lanjut dengan ilmu pengetahuan dan teknologi (Maarif, 2018).

Menurut Merriam-Webster Dictionaries, video game adalah permainan elektronik di mana pemain mengontrol gambar dalam layar video. Sebagai media jenis baru, video game menonjol karena sifatnya yang interaktif dan paling memungkinkan untuk agensi, reinterpretasi dan kontestasi (Han dan Song, 2014; Gallo-way, 2006 dalam Hayden, 2016; De Zamaróczy, 2016 dalam Hayden, 2016). Seks dan seksualitas dalam game secara umum menggambarkan pandangan konservatif mengenai heteroseksualitas dan relasi romantis yang "pantas" (Consalvo, 2003). Seiring waktu, queer atau ke-queer-an mulai dinarasikan dan direpresentasikan dalam video game. Misalnya, pada karakter Li Dian dalam game *Dynasty Warrior 8*, Mr. Torgue dalam *Borderlands 2*, atau Juliet dalam *Heileen 3* (LGBTQ-GA, 2018; LGBTQ-GA, 2018b; LGBTQ-GA 2017). Sebagai narasi game, ke-queer-an hadir dalam *Foobar Vs. the DEA* (Richard, 1996), *Dys4ia* (Newgrounds, 2012), atau *Ladykiller in a Bind* (Love, 2016) (LGBTQ-GA, 2018c; LGBTQ-GA, 2018d; LGBTQ-GA, 2018e).

*Coming Out Simulator 2014* (2014, Nicky Case) adalah game otobiografis karya Nicky Case, pengembang game asal Kanada. game ini menceritakan pengalaman masa remaja Case, ketika ia mencoba mengakui dirinya seorang biseksual kepada orang tuanya yang heteronormatif. game ini pernah menjadi

nominator dalam *Independent Game Festival 2015* untuk kategori "Exellence in Narative" (IGF, 2015). Langkanya narasi queer secara eksplisit dalam video game, khususnya yang menghadapkan queer dengan lingkungan heteronormatif, maka penulis memandang bahwa penelitian tentang bagaimana queer dinarasikan dalam *Coming Out Simulator 2014* perlu dilakukan.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### Game sebagai New Media

Term new media merupakan term pemersatu (unifying term) yang muncul pada pertengahan 1980-an untuk melingkupi perubahan dalam segi teknologi, tekstual, konvensional dan kultural yang luas dalam produksi, distribusi dan penggunaan media (Lister dkk, 2009, h. 12). Term itu merujuk pada "metode dan praktik sosial komunikasi, representasi, dan ekspresi yang telah dikembangkan menggunakan komputer digital, multimedia, jaringan dan cara mesin ini dipegang untuk mengubah pekerjaan di media lain ..." (Lister dkk, 2009, h. 2).

Video game adalah salah satu medium yang termasuk new media. Istilah "video game" kerap kali disandingkan dengan "electronic games" dan "computer games". Namun video game, sesuai namanya, secara teknis mensyaratkan penggunaan visual (video) sebagai basis permainan (Wolf, 2007, hal. 3). Dengan demikian video game adalah permainan yang dimainkan dengan memanipulasi gambar yang diproduksi secara elektronik oleh program komputer dan ditampilkan pada monitor atau perangkat penampil lainnya. Bagi Katie Salen dan Eric Zimmerman (2003), video game adalah "... suatu sistem yang di dalamnya pemain terlibat dalam konflik artifisial, terlibat dalam

sejumlah aturan tertentu, dengan hasil yang dapat diukur.”

Sebagai new media, dalam intensitas yang bervariasi, video game umumnya memuat sejumlah “karakteristik” yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya; di antaranya yang menonjol adalah teks yang interaktif dan imersif.

Dalam mengkonsumsi video game, seseorang diundang ke dalam lingkungan yang hadir berkat barisan perintah yang dieksekusi oleh komputer. Dalam berbagai cara, pengguna didorong untuk mengeksplorasi ruang tersebut guna memahami bagaimana dunia di dalamnya bekerja. Intervensi pengguna adalah hal yang niscaya agar informasi di dalamnya dapat sampai pada pengguna. Intervensi ini juga penting agar narasi dalam video game tersebut berjalan.

Berdasarkan pemaparan di atas, yang dimaksud video game dalam penelitian ini merupakan permainan dimana pemainnya memanipulasi gambar pada layar menggunakan perangkat elektronik tertentu yang berjalan sesuai program tertentu. Dalam penggunaannya, pemain terlibat secara interaktif dan imersif dalam sistem yang memuat konflik artifisial dengan sejumlah aturan tertentu dan hasil yang dapat diukur.

### **Wacana Seksualitas dalam Video Game**

Wacana dapat merujuk pada sifat formal suatu artefak semiotik yang membuatnya memiliki keutuhan sebagai jenis teks tertentu; merujuk pada cara-cara orang menggunakan bahasa dan sistem semiotik lainnya untuk menyelesaikan tindakan sosial tertentu, atau merujuk pada sistem pengetahuan yang lebih luas yang berfungsi mengatur apa yang dapat

dikatakan, ditulis, dan dipikirkan seseorang (Jones dkk, 2015).

Secara nominal, wacana didefinisikan sebagai sajian yang memuat satu atau lebih gagasan dengan menggunakan bahasa, baik secara verbal maupun non-verbal. Sementara menurut definisi kerja, wacana dipandang sebagai penggunaan bahasa untuk menggambar realitas (Hamad, 2007).

Berdasarkan definisi kerjanya, wacana dapat dibedakan menjadi discourse dan Discourse; dimana discourse merujuk pada bahasa yang digunakan pada tempatnya untuk memerankan kegiatan, pandangan dan identitas atas dasar-dasar linguistik; sedangkan Discourse mencoba merangkaikan unsur-unsur linguistik dan non-linguistik untuk memerankan kegiatan, pandangan dan identitas.

Baik discourse maupun Discourse menunjukkan bahwa wacana merupakan hasil kerja suatu pihak yang membuat wacana dalam merepresentasikan realitas dengan menggunakan bahasa dan menghasilkan bentuk wacana berupa text, act, talks, dan artifact (Hamad, 2007). Dengan kata lain, wacana dibentuk melalui konstruksi realitas.

Wacana dalam pengertian yang lebih luas adalah "berbagai cara seseorang dalam membangun dan mengatur dunianya melalui berbagai sistem semiotik." (Jones dkk, 2015).

Definisi ini menempatkan wacana dalam hubungan yang sangat dekat dengan praktik sosial. Di satu sisi, segala tindakan sosial hingga titik tertentu dimediasi melalui wacana – wacana digunakan sebagai alat untuk melakukan praktik sosial. Di sisi lain, wacana memainkan peran penting dalam memelihara, mereproduksi dan mentransmisikan praktik sosial.

Seksualitas dalam KBBI Daring (yang terakhir dimutakhirkan pada April 2019) didefinisikan sebagai: (1) ciri, sifat, atau peranan seks; (2) dorongan seks; (3) kehidupan seks. Sementara "seks" didefinisikan oleh sumber yang sama sebagai: (1) jenis kelamin; (2) hal yang berhubungan dengan alat kelamin, seperti sanggama; dan (3) berahi .

Oetomo (2001) menyebutkan seksualitas seseorang "pada dasarnya terdiri dari: (1) identitas seksual (seks biologisnya), berupa gradasi kejantanan dan kebetinaan, (2) perilaku (peran) gendernya (baik sebagaimana ditentukan oleh budayanya ataupun berupa pilihannya sendiri yang bertentangan dengan budayanya itu), dan, (3) khusus pada masyarakat-masyarakat modern, orientasi (preferensi) seksualnya (baik itu sesuai dengan ketentuan budayanya maupun menyimpang dari ketentuan itu)" (Oetomo, 2001, hal. 27-28).

Seksualitas telah menjadi bagian identitas individu dalam masyarakat modern. Orang-orang dalam dunia modern menempatkan diri mereka dalam kategori-kategori seksualitas tertentu seperti heteroseksual, homoseksual, atau biseksual (Mottier, 2008).

Seksualitas juga merupakan objek kultural. Manusia telah terlibat dalam berbagai aktivitas seksual, namun aktivitas tersebut terikat pada konteks historis. Pandangan terhadap seks dibentuk oleh kekuatan sosial dan politik serta bertautan dalam cara yang penting dengan kekuasaan di sekitar kelas, ras, dan khususnya gender. Praktik-praktik seksual dan pemahaman masyarakat terhadapnya pun berbeda tidak hanya dalam lintas kebudayaan, tetapi juga lintas waktu (Mottier, 2008, hal. 2; Faustro-Sterling, 2000, hal. 12).

Dalam kajian teoritis di Barat, secara umum terdapat dua pandangan mengenai seksualitas: esensialisme dan sosiokonstruksionisme. Pandangan pertama memandang seksualitas sebagai sesuatu yang terberi (Oetomo, 2001; Mottier, 2008) pendekatan ini berasumsi bahwa seks mengandung "mandat biologis" untuk meneruskan keturunan dan merupakan sesuatu yang menentang sekaligus perlu dibatasi oleh tatanan kebudayaan (Weeks, 2010, hal. 19).

Sedangkan pandangan kedua memandang seksualitas bukanlah sesuatu yang terberi, melainkan sesuatu yang terbentuk melalui interaksi sosial (Oetomo, 2000; Faustro-Sterling, 2000; Mottier, 2008). Seksualitas dianggap sebagai produk dari negosiasi, perjuangan dan agensi manusia (Weeks, 2010, hal. 21). Meskipun menekankan peran interaksi sosial, bukan berarti pandangan ini menyangkal susunan fisik secara biologi. Weeks (2010) mencatat bahwa hal tersebut dipandang sebagai "... Sets of potentialities, which are transformed and given meaning in social interaction." (Weeks, 2010, hal. 20).

Dalam kehidupan sosial, terdapat lima hal yang mempengaruhi pembentukan pemahaman seseorang terhadap hal-hal seputar seks-nya, yakni: kekerabatan dan sistem kekeluargaan, susunan ekonomi dan sosial, regulasi sosial, intervensi politik, dan perkembangan kultur resisten (Weeks, 2010, hal. 23). Sejalan dengan kelima hal tersebut, seksualitas tidak lepas dari pergulatannya sebagai wacana; bagaimana manusia menggunakan berbagai elemen semiotik dalam rangka memahami, mengatur, dan mewujudkan tindakan terkait kehidupan seksnya. Kehidupan seks seseorang berkelindan dengan sistem

pengetahuan yang menentukan apa yang dapat dikatakan, dilakukan dan dipikirkan mengenai seks. Pergulatan itu lantas memunculkan pertentangan antara yang wajar dan yang tidak; kategori-kategori yang mengelompokkan orang-orang berdasarkan perilaku seksualnya. Kategori-kategori itu jamak digunakan dalam masyarakat modern dan melekat pada identitas (Mottier, 2008). Namun, obsesi menggolong-golongkan itu sayangnya seringkali tidak dilakukan secara induktif, tetapi “berdasarkan ideologi yang dianggap sah dan mendominasi suatu masyarakat” (Oetomo, 2001, hal. 83) Dari pergulatan seks sebagai wacana, khususnya kategorisasi tadi, mendorong marginalisasi terhadap kelompok tertentu – kesamaan orang-orang dalam kelompok ini adalah mereka sama-sama non-heteroseks – bisa homoseksual atau biseksual.

Pada abad ke-19, muncul istilah *queer* yang digunakan dengan konotasi peyoratif – digunakan untuk mencemooh para lelaki yang berperilaku feminin. Seiring waktu, istilah ini digunakan untuk menyebut orang-orang dengan seksualitas non-heteronormatif. Term ini digunakan untuk menjelaskan seksualitas dan gender diluar kerangka heteronormatif dan *cisgender*. Pada dekade 90-an, kaum LGBT merebut istilah ini untuk menjadikannya term inklusif bagi orang-orang dengan seksualitas selain heteroseksual.

Sebagai objek kultural, seksualitas terus-menerus mengalami proses negosiasi, interpretasi dan kontestasi, dalam perbincangan sehari-hari antar personal hingga melalui media. Salah satu media yang menonjol adalah video gim.

Dalam judul-judul arus-utama, konten yang hadir dalam video gim umumnya secara merawat status quo atas pandangan-pandangan heteronormatif. Seperti konten-konten dalam media lain, konten-konten dalam video gim merawat status quo tersebut melalui apa yang disebut oleh George Gerbner (1976) sebagai *symbolic annihilation*; yakni ketiadaan atau kurangnya representasi kelompok-kelompok sosial tertentu dalam media. Bagi Antrophy (2012), hal ini tidak dapat dipisahkan dari posisi video gim sebagai institusi dan industri. Posisi tersebut sejalan dengan sejarah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sebelumnya hanya dapat diakses oleh kalangan terbatas, sehingga turut membatasi kemungkinan hadirnya konten yang beragam (Antrophy, 2012).

Namun seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, akses terhadap medium tersebut beserta alat-alat produksinya semakin meluas. Kondisi ini memungkinkan mejamurnya pengembang perseorangan atau tim kecil yang bekerja independen dari industri gim arus utama. Gim-gim indie yang kemudian oleh Antrophy (2012), Fisher dan Harvey (2013), serta de Jong (2013) disebut-sebut sebagai arus desain yang dikarakteristikan memiliki komponen ideologis: sebagai tindakan resistensi terhadap gim-gim arus utama dan/atau neoliberalisme (Pérez Latorre, 2015).

Hari ini, representasi simbolik orang-orang *queer* secara bertahap hadir dalam berbagai bentuk dalam judul-judul arus-utama seperti *Dynasty Warrior 6*, *The Last of Us*, dan *Mass Effect*, berdampingan dengan judul-judul independen. *Coming Out Simulator 2014* merupakan salah satu judul independen yang mengangkat tema dan subjek *queer*.

**Analisis Wacana Kritis Model Teun A. van Dijk**

Analisis wacana kritis berkembang dari analisis wacana. Van Dijk melihat suatu wacana terdiri atas berbagai struktur yang saling mendukung. Van Dijk membaginya ke dalam tiga tingkatan (Sobur, 2015, hal. 73-74):

1. Struktur makro: merupakan makna umum dari suatu teks yang dapat dipahami dengan melihat topik dari teks tersebut.

2. Superstruktur adalah kerangka suatu teks; bagaimana struktur dan elemen wacana itu disusun dalam teks secara utuh.
3. Struktur mikro adalah makna wacana yang dapat diamati dengan menganalisis kata, kalimat, proposisi, anak kalimat, parafrase yang dipakai dan sebagainya.

Struktur atau elemen wacana tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Struktur Wacana	Hal yang Diamati	Elemen
Struktur Makro	TEMATIK (Apa yang dikatakan?)	Topik
Superstruktur	SKEMATIK (Bagaimana pendapat disusun dan dirangkai?)	Skema
Struktur Mikro	SEMANTIK (Makna yang ingin ditekankan dalam teks berita)	Latar, detail, maksud, praanggapan, nominalisasi
	SINTAKSIS (Bagaimana pendapat disampaikan?)	Bentuk kalimat, koherensi, kata ganti
	STILISTIK (Pilihan kata apa yang dipakai?)	Leksikon
	RETORIS (Bagaimana dan dengan cara apa penekanan dilakukan?)	Grafis, metafora dan ekspresi

Sumber: Sobur (2015, hal. 74)

**Tematik (Tema atau topik):** Tema merupakan wujud-wujud kesatuan yang dapat kita lihat di dalam teks atau bagai cara-cara yang kita lalui agar beraneka kode dapat terkumpul dan koheren. Sedangkan topik secara teoritis dapat digambarkan sebagai dalil (proposisi), sebagai bagian dari informasi penting dari suatu wacana dan memainkan peranan penting

sebagai pembentuk kesadaran sosial. Topik menunjukkan informasi yang paling penting atau inti pesan yang ingin disampaikan oleh komunikator. Bagi van Dijk, topik merupakan struktur makro dari suatu wacana, di mana kita dapat mengetahui masalah dan tindakan yang diambil oleh komunikator dalam menghadapi masalah tersebut (Sobur, 2015, hal. 75-76).

**Skematik (Skema atau Alur):** struktur ini menunjukkan bentuk umum dari suatu teks. Skematik berkaitan dengan penataan informasi dalam suatu teks berdasarkan urutan-urutan tertentu guna mendukung topik tertentu (Sobur, 2015, hal. 77-78)

**Semantik (Latar, Detil, Maksud, Praanggapan, Nominalisasi):** Dalam analisis wacana, makna kata adalah praktik yang ingin dikomunikasikan sebagai suatu strategi. Dalam skema van Dijk, semantik merupakan makna lokal, yakni makna yang muncul dari hubungan antarkalimat, hubungan antar proposisi yang membangun makna tertentu dalam suatu bangunan teks. Semantik tidak hanya mendefinisikan bagian mana yang penting dari struktur wacana, tetapi juga menggiring ke arah sisi tertentu dari suatu peristiwa (Sobur, 2015, hal. 78-79).

Elemen latar dimaknai sebagai latar belakang atas peristiwa yang digambarkan oleh sineas dalam film. Elemen ini dapat membongkar maksud yang ingin disampaikan dan menyediakan dasar hendak ke mana teks dibawa.

Elemen wacana detil, digunakan sineas untuk menampilkan informasi yang menguntungkan dirinya secara berlebihan, sebaliknya informasi yang merugikan akan ditampilkan dalam jumlah sedikit.

Elemen maksud yaitu melihat informasi yang menguntungkan ditampilkan secara tegas, eksplisit, dan merujuk langsung pada fakta, sebaliknya informasi yang merugikan akan ditampilkan secara berbelit-belit, tersamarkan atau secara implisit.

Elemen praanggapan ini berisi fakta yang belum terbukti kebenarannya, namun dijadikan dasar untuk mendukung suatu gagasan.

Elemen nominalisasi adalah suatu perubahan kata kerja (verba) atau kata sifat (adjektiva) dengan atau tanpa perubahan morfologis, sehingga kata tersebut menjadi kata benda (nomina) yang digunakan untuk menghilangkan suatu kelompok atau aktor sosial.

**Sintaksis (Bentuk Kalimat, Kata Ganti, Koherensi):** dalam analisis wacana, struktur ini melingkupi manipulasi kalimat melalui penggunaan koherensi, nominalisasi, abstraksi, bentuk kalimat, dan kata ganti tertentu. Bentuk Kalimat berhubungan dengan cara berpikir logis, yaitu prinsip kausalitas. Logika kausalitas ini bila diterjemahkan ke dalam bahasa menjadi susunan subjek (yang menerangkan) dan predikat (yang diterangkan). Susunan dan bentuk kalimat ini dapat berpengaruh terhadap makna yang akan ditimbulkan, sebab akan menunjukkan bagian mana yang ditonjolkan kepada khalayak.

Koherensi adalah pertalian atau jalinan kata atau kalimat yang terdapat dalam teks. Koherensi dapat diamati dengan melihat kata hubung (konjungsi) yang dipakai untuk menghubungkan fakta. Dua buah kalimat yang menggambarkan fakta-fakta berbeda dapat dihubungkan sehingga tampak koheren bahkan fakta yang tak berhubungan sama sekali pun dapat menjadi saling berhubungan ketika dihubungkan oleh seseorang.

Koherensi kondisional ditandai dengan adanya pemakaian anak kalimat sebagai penjelas, seperti penggunaan kata “yang” atau “di mana”. Koherensi pembeda berhubungan dengan pernyataan bagaimana dua peristiwa atau fakta itu hendak dibedakan.

Elemen kata ganti merupakan elemen yang memanipulasi bahasa dengan membentuk

suatu komunitas imajinatif. Untuk mengungkapkan sikap, seseorang dapat menggunakan kata ganti 'saya' atau 'kami' yang menggambarkan sikap resmi dari komunikator saja. Berbeda halnya dengan kata ganti 'kita' menjadikan sikap tersebut sebagai representasi dari sikap kolektif dari suatu komunitas.

**Stilistik:** merupakan gaya bahasa yang digunakan pembicara dalam mengutarakan pesan. Elemen ini mencakup pilihan leksikal atau diksi yang digunakan oleh pembicara.

**Retoris:** merujuk pada gaya yang diungkapkan seseorang ketika berbicara atau menulis, dengan maksud mempersuasi khalayak. Strategi ini melingkupi penggunaan repetisi dan/atau aliterasi untuk menarik perhatian atau menekankan bagian tertentu untuk diperhatikan khalayak; atau penggunaan ironi untuk menonjolkan hal positif dari diri atau kelompok sendiri, sambil menonjolkan keburukan pihak lawan.

Dalam mengkaji wacana dalam video game, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sebab kendati video gim mempunyai dimensi ekspresif layaknya medium lainnya – mempunyai elemen bahasa verbal, bahasa audiovisual, dan struktur narasi, namun video gim mentransmisikan cerita dengan bahasanya sendiri: bahasa desain ludik, yakni desain aturan permainan dan dinamika interaksi ludik (Pérez Latorre, 2015).

Dalam rangka mengakomodir kebutuhan tersebut, Pérez Latorre (2015) menawarkan kerangka kerja untuk melengkapi pengkajian wacana dalam video gim, yang hari ini kerap dilakukan dengan mengadopsi teori dan teknik dari kajian-kajian media terdahulu, yang

objeknya mempunyai struktur formal yang berbeda dengan video gim.

Kerangka kerja yang ditawarkan oleh Pérez Latorre (2015) mencakup desain ludik dalam (1) karakter gim; (2) dunia gim, dan (3) aktivitas dalam memainkan gim. Secara lebih rinci, masing-masing elemen dapat didedah sebagai berikut:

### 3. METODELOGI PENELITIAN

#### Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan paradigma konstruktivis. Paradigma ini merupakan salah satu varian dari perspektif subjektif/interpretif. Dalam pendekatan subjektif, manusia dianggap bebas dan aktif dalam memaknai realitas sosial. Realitas sosial dianggap cair dan mudah berubah karena interaksi antar manusia, serta muncul dari pemaknaan yang dilakukan manusia terhadap segala perilaku yang terjadi (Kriyantono, 2014, hal. 55).

Paradigma konstruktivis sendiri memandang realitas sebagai konstruksi sosial, di mana kebenaran bersifat relatif, tergantung konteks spesifik yang dinilai relevan oleh pelaku sosial. Realitas juga hasil konstruksi mental dari pelaku sosial, sehingga terdapat keragaman pemahaman atas realitas karena pengaruh pengalaman, konteks dan waktu (Kriyantono, 2014, hal. 51).

Seturut dengan paradigma tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis wacana kritis. Penelitian kualitatif berangkat dari asumsi bahwa realitas bersifat subjektif, dan berusaha memahami realitas secara induktif.

#### Sumber Data



Data primer dalam penelitian ini adalah gambar dan teks dalam game Coming Out Simulator 2014. Sedangkan data sekunder yang digunakan adalah artikel dan video yang memuat berita dan wawancara terkait Coming Out Simulator 2014.

### **Unit Analisis**

unit analisis dari data primer dalam penelitian ini adalah gambar dan teks serta masing-masing alur yang dibentuknya, sekaligus pemakaian secara umum yang timbul dari seluruh alur yang mungkin.

Selain itu, teks dalam bentuk artikel dan video yang memuat berita dan wawancara tentang Coming Out Simulator juga dianalisis guna menguatkan keutuhan interpretasi penulis.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan teknik dokumentasi dan observasi. Teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data-data dari waktu lampau secara sistematis dan objektif. Data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gim "Coming Out Simulator 2014." Metode yang sama juga digunakan bersamaan dengan untuk mengumpulkan data-data sekunder berupa artikel dan wawancara terkait game tersebut dan pengembangannya.

Selain itu, penulis juga melakukan observasi terhadap data-data yang dikumpulkan dengan metode sebelumnya. Observasi sendiri berarti peneliti mengamati langsung objek yang diteliti (Kriyantono, 2014). Penulis melakukan observasi untuk mengumpulkan data dalam bentuk citra visual serta teks dalam game Coming Out Simulator 2014, kemudian mengumpulkan

temuan-temuan yang sesuai dengan elemen wacana Van Dijk.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis data model van Dijk. Analisis tersebut diterapkan pada sejumlah elemen dari game Coming Out Simulator 2014 yang telah memenuhi kriteria dan telah dipilah menjadi unit analisis.

### **Teknik Penyajian Data**

Teknik penyajian data yang utama dalam penelitian ini adalah narasi. Teknik ini dipilih untuk memudahkan pemaparan atas pemeriksaan temuan, analisis dan kesimpulan. Selain disajikan secara naratif, sejumlah data juga ditampilkan dalam bentuk tabel guna memudahkan penulis dalam menyajikan data.

### **Keterbatasan Penelitian**

Analisis wacana kritis model van Dijk sejatinya menganalisis pada level teks, kognisi sosial dan konteks sosial. Namun mengingat keterbatasan peneliti untuk melakukan penelitian pada level konteks sosial masyarakat, maka penulis hanya melakukan penelitian pada level teks.

## **4. PEMBAHASAN**

Penguraian gim "Coming Out Simulator 2014" berdasarkan elemen-elemen wacana model van Dijk di atas menunjukkan bagaimana kontestasi wacana seksualitas hadir dalam keseharian dari kacamata seorang queer. Peminggiran dan pengekangan terhadap orang-orang non-heteroseksual terjadi dalam keseharian bahkan ke tingkat kelompok yang

paling kecil (keluarga) dan dalam berbagai bentuk – yang subtil hingga terang benderang. Melalui analisis wacana kritis model van Dijk, strategi wacana dalam gim tersebut adalah menghadirkan tema-tema penindasan/peminggiran terhadap orang-orang LGBT. Melalui alur umum yang ditampilkan dalam gim, kendra memiliki akhir terbuka, namun tidak tersedia ending yang menunjukkan penerimaan keluarga Nicky terhadap seksualitasnya. Lewat alur yang demikian dan dikombinasikan dengan percakapan-percakapan antar karakter, gim “Coming Out Simulator 2014” menampilkan wacana umum “Penindasan terhadap orang-orang queer.”

Wacana umum tersebut timbul dari dan dipengaruhi oleh wacana-wacana khusus, di antaranya: Kisah berdasarkan fakta; Tanggapan yang berbeda terhadap coming out anaknya; Stigma terhadap orang-orang LGBT/non-heteroseksual; Intervensi terhadap kehidupan seseorang agar ia berlaku sesuai norma-norma kewajaran (heteronormatif Dampak dari intervensi terhadap kehidupan seseorang agar ia berlaku sesuai norma-norma kewajaran (heteronormatif serta Resistensi terhadap Norma-norma Heteronormatif.

Konstruksi teks yang membangun wacana penindasan terhadap orang-orang non-heteroseksual dalam gim “Coming Out Simulator 2014” dapat diuraikan sesuai elemen-elemen wacana berikut:

#### 1. Tematik

Tema pengekanan terhadap seorang queer mendominasi tema yang diangkat dalam “Coming Out Simulator 2014.” Dari total 7 adegan, terdapat 3 adegan yang menampilkan intervensi terhadap kehidupan seseorang agar ia berlaku sesuai norma-norma kewajaran

(heteronormatif); 1 adegan yang menampilkan stigma terhadap orang-orang LGBT; 1 adegan menunjukkan bagaimana dampak dari intervensi terhadap kehidupan seorang agar ia berlaku sesuai norma-norma kewajaran (heteronormatif). Dalam masing-masing adegan tersebut, tema pengekanan terhadap seorang queer dihadirkan secara eksplisit dan implisit.

#### 2. Skematik

Nicky Case menata wacananya melalui rangkaian dialog antar karakter dengan sekuens bercabang. Perkembangan dialog tergantung dari input yang diberikan oleh pemain dan dapat mengantarkan pemain ke ending yang berbeda. Namun dari seluruh sekuens cerita yang tersedia, posisi karakter utama yang dimainkan tidak mendapatkan penerimaan dari orang tuanya – ia coming out dan dipukul oleh bapaknya, dipindahkan sekolahnya, dan dipaksa mengikuti bimbingan sebaya dengan guru perempuan yang dipikirkan orang tuanya; atau ia tidak berkata jujur, dan terus-menerus menyembunyikan orientasi seksualnya dari orang tuanya. Secara umum, bentuk yang dipilih – menggunakan dialog bercabang yang berkembang sesuai input dari pemain – menghadirkan kondisi dilematis yang dihadapi Nick pada masa silam, dan secara umum coba menunjukkan dilema-dilema yang dihadapi seseorang saat melakukan coming out dalam keluarga yang menjunjung heteronormativitas, bahkan homofobik.

#### 3. Semantik

Secara semantik, dalam bagian latar, wacana-wacana khusus yang dihadirkan secara umum berlatar seksualitas Nick dan kaitannya dengan lingkungan sekitarnya. Diantaranya:

Dimensi fakta dalam kisah yang disampaikan (berkaitan dengan pengalaman pribadi Nick saat coming out ke orang tuanya; Pandangan yang bertentangan tentang coming out; Stigma terhadap orang-orang non-heteroseks; Intervensi terhadap kehidupan orang-orang non-heteroseks agar sesuai dengan norma-norma heteronormatif; Dampak dari intervensi tersebut; serta resistensi terhadap norma-norma non-heteronormatif.

Melalui sejumlah praanggapan yang hadir melalui percakapan antar karakter, maksud yang coba dihadirkan secara umum adalah menunjukkan bentuk-bentuk peminggiran berbasis seksualitas terhadap orang-orang non-heteronormatif, serta bagaimana dampaknya. Dampak paling menonjol yang tampak sepanjang permainan adalah dilema yang dihadapi oleh karakter utama.

Pembuat wacana juga banyak menggunakan detail panjang dalam menunjukkan bagaimana peminggiran tersebut dilakukan.

#### 4. Sintaksis

Dalam gim ini, pembuat wacana menggunakan kombinasi kalimat aktif dan pasif dalam menyusun wacananya dan secara umum menampilkan koherensi tentang peminggiran terhadap orang-orang queer. Koherensi berbeda umumnya digunakan untuk menunjukkan pandangan-pandangan antartokoh yang saling bertentangan mengenai seksualitas yang wajar, sedangkan koherensi kondisional digunakan untuk mempertegas pandangan tersebut. Sementara kata ganti banyak digunakan untuk merujuk pada karakter yang tidak terlibat dalam pembicaraan, tapi coba dihadirkan untuk mendukung pendapat karakter yang sedang berbicara.

#### 5. Stilistik

Dalam elemen stilistik, pilihan kata yang digunakan sangat beragam, tergantung konteks siapa sedang berbicara kepada siapa. Namun pilihan kata yang digunakan secara umum menunjukkan bahwa setiap karakter mencoba menjaga perasaan lawan bicaranya. Selain itu, pilihan kata yang cenderung menonjolkan kualitas fisik perempuan berdasarkan standar-standar tertentu juga digunakan oleh orang tua Nick ketika membicarakan Claire. Selain digunakan untuk membujuk Nick, pilihan-pilihan kata tersebut juga menunjukkan bagaimana cara pandang orang tua Nick.

#### 6. Retoris

Elemen retorik banyak digunakan untuk membangun suasana dalam tiap adegan-adegan gim. Elemen grafis yang banyak digunakan adalah menampilkan karakter duduk saling berhadapan dalam tiap adegan. Penampilan ini menyiratkan posisi karakter yang sedang beradu persepsi. Dalam adegan di meja makan, suasana menegangkan layaknya proses interogasi diperkuat dengan jam dinding yang bergantung di tengah-tengah ruangan dan berdetik.

Gestur menjadi elemen ekspresi yang juga digunakan untuk menunjukkan perasaan karakter. Dalam adegan di meja makan, karakter Ibu muntah setelah mengetahui Nick berhubungan seks dengan Jack; Nick menyalurkan tangan di depan dada ketika pertanyaan-pertanyaan Ibu terdengar interogatif; dan karakter Ayah yang berdiri di antara Ibu dan Nick menunjukkan bagaimana ia yang berkuasa dan mendominasi pembicaraan di ruangan tersebut. Pada akhir permainan, karakter Nick membuang kopi di atas meja, menunjukkan kemuakannya akan keadaan dan berusaha melepaskan diri dari kekangan

tersebut. Nick lalu digendong oleh karakter laki-laki berwarna emas keluar dari ruangan; menegaskan pernyataannya bahwa ia yang memenangkan tragedi yang terjadi empat tahun sebelumnya.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan analisis terhadap temuan yang dilakukan pada bab sebelumnya, penulis menyimpulkan:

1. Wacana yang ditampilkan dalam gim "Coming Out Simulator 2014" adalah penindasan/peminggiran terhadap orang-orang queer. Hadirnya wacana ini didukung oleh wacana-wacana khusus: Kisah berdasarkan fakta; Tanggapan yang berbeda terhadap coming out anaknya; Stigma terhadap orang-orang LGBT/non-heteroseksual; Intervensi terhadap kehidupan seseorang agar ia berlaku sesuai norma-norma kewajaran (heteronormatif Dampak dari intervensi terhadap kehidupan seseorang agar ia berlaku sesuai norma-norma kewajaran (heteronormatif serta Resistensi terhadap Norma-norma Heteronormatif.

2. Dari segi teks, segi tematik, pembuat wacana banyak mengangkat tema-tema intervensi terhadap kehidupan seseorang agar ia berlaku sesuai norma-norma kewajaran (heteronormatif). Dari segi skematik, pembuat wacana menghadirkan situasi dilematis yang disarankan karakter utama melalui pilihan-pilihan yang dapat membawa cerita ke arah yang berbeda satu sama lain. Secara sintaksis, pembuat wacana banyak menggunakan kata ganti orang pertama (she/he/him/her) untuk merujuk ke orang-orang yang tidak terlibat dalam percakapan yang tengah terjadi antar-karakter. Secara semantik, pembuat wacana

memberi penekanan dengan memanfaatkan elemen latar, maksud, detil dan praanggapan. Sementara dari segi sintaksis, pembuat wacana banyak menggunakan kalimat aktif dan kata ganti orang pertama (she/her/he/him) untuk merujuk pada karakter yang tidak terlibat dalam pembicaraan. Sedangkan dari segi stilistik, pilihan kata digunakan tergantung konteks pembicaraan, namun secara umum masing-masing karakter cenderung menghaluskan atau mengaburkan maksud untuk menjaga perasaan karakter lainnya. Sementara dari segi retorik, gestur karakter digunakan untuk menunjukkan respon karakter terhadap pembicaraan yang tengah berlangsung: karakter ibu yang muntah ketika mendengar hubungan Nick dan Jack; Nick yang mengacungkan tangan saat keberatan dengan intervensi dari orang tuanya; dan karakter ayah yang memukul Nick jika Nick mendebat ayahnya.

3. Peran Nicky Case melalui gim "Coming Out Simulator 2014" merupakan bentuk resistensi terhadap peminggiran/pengekangan dalam kerangka heteronormatif. Peran ini dilakukan dengan cara mencoba memunculkan empati pemain terhadap keadaan yang dialami oleh karakter yang dimainkannya.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis menyarankan:

1. Nicky Case sebagai pengembang gim serta pengembang-pengembang lainnya dapat terus menghadirkan gim-gim yang mengangkat persoalan-persoalan sosial.

2. Bagi masyarakat, dapat terbuka terhadap berbagai informasi untuk lebih memahami berbagai persoalan-persoalan sosial.

## Saran

### Buku:

Cangara, H. 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Consalvo, M. 2003. *Hot Dates and Fairy-Tale Romance: Studying Sexuality in Video games* dalam M. J. P. Wolf dan B. Perron, *The Video game Theory Reader* (hal. 171-194). London dan New York: Routledge.

Faustro-Sterling, A. 2000. *Sexing the Body: Gender Politics and the Construction of Sexuality*. New York: Basic Books.

Foucault, M. 2008. *La Volonte de Savoir: Ingin Tahu Sejarah Seksualitas*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia bekerja sama dengan FIB Universitas Indonesia dan Forum Jakarta-Paris.

Gee, J. P. 2015. *Discourse Analysis of Games* dalam R. Jones, A. Chik, dan C. Hafner, *Discourse Analysis and Digital Practice* (hal. 18-27). London dan New York: Routledge.

Jones, R., Chik, A., dan Hafner, C. 2015. *Introduction: Discourse Analysis and Digital Practices* dalam R. Jones, A. Chik, dan C. Hafner, *Discourse Analysis and Digital Practice* (hal. 1-17). London dan New York: Routledge.

Kriyantono, Rachmat. 2014. *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (ed. 1). .

Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Kelly, K. dan Grant, I., 2009. *New Media: A Critical Introduction* (ed. 2). London dan New York: Routledge.

Littlejohn, S. W. dan Foss, K. A. 2008. *Teori Komunikasi Manusia* (ed. 9). Jakarta: Salemba Humanika.

Maarif, Z. 2018. *Logika Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.

Mottier, V. 2008. *Sexuality: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.

Mulyana, D. 2014. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Oetomo, D. 2001. *Memberi Suara pada yang Bisu*. Yogyakarta: GalangPress.

Sobur, A. 2015. *Analisis Teks Media*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Weeks, J. 2010. *Sexuality* (ed. 3). London dan New York: Routledge.

Zimmerman, E. dan Salen, K. 2003. *Rules of Play*.

### Artikel Ilmiah:

El Falaky, M. 2017. *Representation of Arabs in Video games: A Critical Discourse Analysis*. *Proceedings of INTCESS 2017 4th International Conference on Education and Social Sciences 6-8 February 2017, Istanbul - Turkey*.

Hayden, Craig. 2017. *The Procedural Rhetorics of Mass Effect: Video games as Argumentation in International Relations*. *International Studies Perspectives*, doi: 10.1093/isp/ekw002

Hamad, I. 2007. *Lebih Dekat dengan Analisis Wacana*. *MediaTor*, 8:2 (hal. 325-344). Bandung: Universitas Islam Bandung.

HW Han dan SJ Song. 2014. *Characterization of Female Protagonists in Video games: A Focus on Lara Craft*. *Asian Journal of Women's Studies*, 20:3 (hal. 27-49). DOI: 10.1080/12259276.2014.11666189

Machin, D. dan Suleiman, U. 2006. *Arab and American Computer War Games: The Influence of Global Technology on Discourse*. *Critical Discourse Studies*, 3:01 (hal. 1-22). London dan New York: Routledge. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/17405900600591362>

Perez Latorre, O. (2015). *The Social Discourse of Video Games Analysis Model and Case Study: GTA IV*. *Games and Culture*, 10(5), 415-437. doi:10.1177/1555412014565639

## Situs Web:

Independent Games Festival. 3 November 2016.  
2015. Diakses 20 Oktober 2020, dari  
<https://igf.com/2015>

LGBTQ Game Archive. 24 Juni 2018. *Li Dian in  
Dynasty Warrior 8. Li Dian in Dynasty  
Warriors 8*. Diakses 20 Oktober 2020,  
dari  
[https://lgbtqgamearchive.com/2018/06/  
24/li-dian-in-dynasty-warriors-8/](https://lgbtqgamearchive.com/2018/06/24/li-dian-in-dynasty-warriors-8/)

\_\_\_\_\_ 20 Juni 2018. *Mr. Torque in  
Borderlands 2*. Diakses 27 Oktober 2020,  
dari  
[https://lgbtqgamearchive.com/2018/06/  
15/mr-torque-in-borderlands-2/](https://lgbtqgamearchive.com/2018/06/15/mr-torque-in-borderlands-2/)

\_\_\_\_\_ 12 Februari 2017. *Juliet in  
Heileen 3: New Horizons/Sea Maidens*.  
Diakses 27 Oktober 2020 dari  
[https://lgbtqgamearchive.com/2017/02/  
12/juliet-in-heileen-3-new-horizonssea-  
maidens/](https://lgbtqgamearchive.com/2017/02/12/juliet-in-heileen-3-new-horizonssea-maidens/)

\_\_\_\_\_ 16 Juli 2018. *Queer  
Game/Narrative in Foobar Vs. the DEA*.  
Diakses 27 Oktober 2020 dari  
[https://lgbtqgamearchive.com/2018/07/  
16/foobar-vs-the-dea/](https://lgbtqgamearchive.com/2018/07/16/foobar-vs-the-dea/)

\_\_\_\_\_ 11 Juli 2018. *Dys4ia*.  
Diakses 20 Oktober 2020 dari  
[https://lgbtqgamearchive.com/2018/07/  
11/dys4ia/](https://lgbtqgamearchive.com/2018/07/11/dys4ia/)

\_\_\_\_\_ 13 Juli 2018. *Queer Game  
Narrative in Ladykiller in a Bind*. Diakses  
20 Oktober 2020 dari  
[https://lgbtqgamearchive.com/2018/07/  
13/queer-game-narrative-in-ladykiller-in-  
a-bind/](https://lgbtqgamearchive.com/2018/07/13/queer-game-narrative-in-ladykiller-in-a-bind/)