

Representasi Orientalisme Dalam Struktur Pesan Kebahasaan Pada Board Game Five Tribes: The Djinns of Naqala (2014) = The Representation of Orientalism in the Linguistic Message Structure of the Board Game Five Tribes: The Djinns of Naqala (2014)

Isti Uga Paralita, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920524631&lokasi=lokal>

Abstrak

Permainan papan atau board game menjadi salah satu tren yang sedang naik daun di berbagai golongan umur, baik dari anak-anak hingga dewasa. Permainan papan juga memiliki fungsi sebagai salah satu media komunikasi dengan nilai-nilai tertentu yang ingin dikomunikasikan kepada khalayaknya. Five Tribes merupakan salah satu permainan papan yang memiliki latar Timur Tengah, khususnya Arab dimana permainan ini memiliki tema 1001 arabian nights yang dicurigai memiliki nilai atau ideologi orientalisme. Orientalisme sendiri pembentukan “panggung” Timur yang dibuat oleh Barat berdasarkan persepsi atau prasangka bangsa Barat terhadap bangsa Timur. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan bentuk representasi orientalisme dalam struktur pesan kebahasaan pada board game Five Tribes. Metode multimodalitas dengan strategi penelitian semiotika sosial dipilih untuk penelitian ini, dikarenakan media yang dikaji memiliki beragam bentuk atau berbentuk multi modal. Hal ini juga sesuai dengan perspektif semiotika sosial dimana pembuat teks memiliki kemerdekaan untuk mengkomunikasikan makna dalam bentuk apapun. Peneliti melakukan uraian dan kajian pada unit analisis untuk kemudian dianalisis menggunakan semiotika sosial dan kajian representasi. Hal ini dapat dilakukan dengan mengkaji teks tertulis, gambar, dan bidak permainan. Selain itu, penelitian menggunakan paradigma konstruktivis, karena pada prosesnya peneliti mendekati diri kepada unit analisis untuk mendalami konstruksi sosial pada unit analisis, ditambah semiotika sosial bersifat lebih kompleks dibandingkan dengan semiotika lain. Penelitian ini menemukan fakta bahwa terdapat struktur pesan kebahasaan yang mengandung nilai orientalisme pada boardgame yang berjudul Five Tribes apabila dilihat dari metafungsi representasi dan komposisional. Pada representasi, unit analisis berupaya menyampaikan konsep tertentu yang dapat dilihat dari simbolisasi eksklusif pada partisipan di dalam unit analisis yang menggambarkan budaya Arab, dan game play yang memperlakukan budak sebagai objek yang dapat dibuang. Permainan ini memiliki target market anak berumur 13-15 tahun, sehingga permainan yang awalnya dianggap menghibur dan ringan mengandung pesan yang tidak netral dan mengandung unsur ketidaksetaraan. Pada aspek komposisional, unit analisis ditampilkan dengan cara yang menonjol dengan atribut posesif yang eksklusif masing-masing, sehingga disimpulkan bahwa pembuat teks secara sengaja menyisipkan nilai orientalisme pada permainan. Board games have become a popular trend among people of all ages, from children to adults. They serve as a means of communication and convey certain values to the audience. Five Tribes is a board game set in the Middle East, particularly in the Arab world, with a theme inspired by the 1001 Arabian Nights, which is suspected to have Orientalist values or ideologies. Orientalism itself is an ideology that carries negative connotations, as it refers to the perception or prejudice of the Western world towards the Eastern world, shaping a "stage" of the East created by the West. Therefore, this study aims to describe the representation of Orientalism in the linguistic message structure of the board game Five Tribes. The research method chosen for this study is multimodality using social semiotics, as the media being analyzed takes

various forms or is multimodal. This aligns with the perspective of social semiotics, where text creators have the freedom to communicate meaning in any form. The researcher provides an analysis of the units of analysis, which are then analyzed using social semiotics and representation studies. This can be achieved by examining written texts, images, and game pieces. Additionally, the study adopts constructivism paradigm, as the researcher approaches the units of analysis to delve into the social construction within them and social semiotics is more complex compared to other semiotic approaches. The study reveals that there are linguistic message structures containing Orientalist values in the board game titled Five Tribes, as observed from the representational and compositional metafunctions. In terms of representation, the units of analysis aim to convey specific concepts. This can be seen through the exclusive symbolism of participants within the units of analysis, depicting Arab culture, and the gameplay that treats slaves as disposable objects. The game targets an audience of 13-15-year-old children, so what initially appears as entertaining and light-hearted game content carries negative and harmful connotations. In terms of the compositional aspect, the units of analysis are prominently presented with their respective exclusive possessive attributes, leading to the conclusion that the text creator deliberately incorporates Orientalist values into the game.