

The Last Of Us Part II: Sebuah Kajian Mimesis dalam Video Game melalui Paradoks Kekerasan Rene Girard = The Last Of Us Part II: A Study of Mimesis in Video Games through Rene Girard's Paradox of Violence

Gregorius Nayaka, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920549637&lokasi=lokal>

Abstrak

Narasi populer terlepas dari berbagai tema yang berusaha dibawa cenderung menempatkan unsur-unsur kekerasan dalam proses penceritaannya. Fenomena ini lebih lagi terlihat dalam cerita yang menampilkan manusia sebagai karakter utamanya. Bagi Rene Girard, agaknya kejadian tersebut niscaya karena manusia pada dasarnya tidak memiliki desire atau keinginan bawaan. Girard melihat adanya suatu mimetic desire dimana manusia saling meniru keinginan satu dengan yang lain hingga menimbulkan konflik. Pemikiran Girard tersebut tercermin dalam video game The Last Of Us Part II yang mengemas cerita humanisnya melalui kacamata kekerasan. Game keluaran Naughty Dog pada tahun 2020 tersebut memantik berbagai macam diskusi atas pembuatan karakter dan cerita yang begitu nyata kendati berlatar begitu jauh dari keseharian kita. Maka dari itu, saya disini mengidentifikasi mimetic desire dari berbagai fitur yang disediakan oleh game tersebut, seperti pilihan bebas yang diberikan pada pemain untuk membunuh tawanan, dan lain sebagainya. Lebih lanjut lagi, saya melihat bagaimana sejatinya hadir sebuah paradoks dalam cerita humanis yang dibentuk melalui kacamata kekerasan. Paradoks tersebut memiliki peranan penting dalam kritik akan kekerasan yang berusaha disampaikan oleh video game dan Rene Girard.Popular narratives, regardless of the various themes they try to convey, tend to place elements of violence in the storytelling process. This phenomenon is even more visible in stories that feature humans as the main characters. For Rene Girard, it seems that this incident was inevitable because humans basically do not have innate desires or desires. Girard saw the existence of a mimetic desire where humans imitate each other's desires to cause conflict. Girard's thoughts are reflected in the video game The Last Of Us Part II which presents a humanist story through the lens of violence. This game released by Naughty Dog in 2020 sparked a lot of discussion regarding the creation of characters and stories that are so real even though the setting is so far from our daily lives. Therefore, here I identify mimetic desire from the various features provided by the game, such as the free choice given to the player to kill prisoners, and so on. Furthermore, I see how a paradox actually exists in humanist stories that are formed through the lens of violence. This paradox has an important role in the critique of violence that video games and Rene Girard try to convey.