

Representasi Wanita dalam Video Games Kategori Fighting Games (Analisis Kritik Wacana pada Video Games Super Street Fighter II dan Tekken Tag Tournament)

Santy Purnamasari, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20285929&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini adalah sebuah analisis diskursus kritis terhadap wacana gender yang ditampilkan dari isi video games. Analisis ini dilakukan dengan menggambarkan bagaimana kapitalisme yang mempengaruhi ekonomi media menciptakan citra tampilan wanita dan menjadikannya sebuah komoditas melalui serangkaian proses dalam media itu. Kasus yang diambil adalah dua video games kategori fighting games, yaitu Super Street Fighter II hasil produksi Capcom dan Tekken Tag Tournament hasil produksi Namco. Kedua video games ini merupakan permainan tarung yang telah mencapai sukses dari angka penjualan dan memiliki rating permainan yang tinggi (diatas nilai 8). Euforia kapitalisme menemukan artikulasinya di dalam euphoria media. Tubuh wanita dimuati dengan 'modal simbolik' ketimbang sekedar modal biologis. Erotisasi tubuh wanita di dalam media adalah dengan mengambil fragmen-fragmen tubuh tersebut sebagai 'penanda' (signifier) dengan berbagai posisi dan pose, serta dengan berbagai asumsi makna. Tubuh wanita yang 'ditelanjangi' melalui ribuan varian sikap, gaya, penampilan dan kepribadian mengkonstruksi dan menaturalisasikan tubuhnya secara sosial dan kultural sebagai objek fetish, yaitu objek yang dipuja karena dianggap mempunyai kekuatan pesona tertentu. Penelitian ini berusaha melihat posisi wanita dalam video games sebagai salah satu media yang menjadikan tubuh sebagai 'penanda' dikaitkan dengan makna tertentu, sesuai dengan tujuan ekonomi politik. Untuk memahami proses pengemasan tanda menjadi komoditi, penelitian ini mendasarkan did pada teori politik ekonomi Marxis. Dalam teori ini dapat dilihat bagaimana proses komodifikasi isi media, audience dan pekerja yang terjadi dalam komunikasi. Ekonomi bergerak dari 'ekonomi politik komoditi' sebagai bentuk kapitalisme media ke arah 'ekonomi politik tanda'. Analisis diskursus ini dilakukan melalui tiga tingkatan, yaitu teks, discourse practice dan sociocultural practice. Berdasarkan analisis teks dan interteks yang dilakukan terhadap tampilan visual karakter wanita dalam kedua video games, diperoleh bahwa simbol-simbol pada tampilan mencerminkan ideologi gender bersifat patriarkis. Berdasarkan analisis discourse practice, terjadi yang dinamakan proses komodifikasi, yaitu proses mengubah nilai pakai menjadi nilai tukar yang kemudian diperluas ke dalam bidang sosial dari produk komunikasi, audience dan tenaga kerja yang terjadi dalam ruang lingkup discourse practice. Melalui analisis ini terlihat bahwa tampilan wanita dieksploitasi 'nilai tanda' sebagai ekuivalensi nilai tukar komoditi. Pada analisis di tingkat sociocultural practice menunjukkan bahwa produksi pecan turut dipengaruhi oleh diskursus tampilan wanita dalam media yang berlaku dalam masyarakat. Media, melalui produknya, memperlihatkan andilnya dalam mempertahankan ideologi patriarkis, bahkan menciptakan citra tampilan wanita yang semakin tidak realistis. Dengan demikian, terdapat indikasi bahwa video games merupakan salah satu media kapitalistik dan memungkinkan membangun dan mengemas tampilan wanita menjadi sebuah komoditas, melalui proses produksi dalam media.