

## **Abstrak**

Sebagai makhluk bermain, permainan akan selalu menjadi bagian dari hidup manusia. Di era modern, permainan paling populer adalah video gim yang hadir dengan pelbagai jenis dan variasi. Selain sebagai media *entertainment*, video gim juga merupakan sebuah media baru, yang dapat mengkonstruksi pemahaman audiensnya tentang dunia. Dalam penelitian ini, peneliti akan melihat bagaimana gim *Death Stranding* merepresentasikan relasi interpersonal. Tema ini dipilih, karena Hideo Kojima selaku direktor gim ini melihat bahwa di era digitalisasi yang seharusnya mempermudah interaksi antar individu, malah menyebabkan individualisme dan kesendirian. Representasi di dalam gim akan diamati menggunakan semiotika Roland Barthes, untuk melihat mitos-mitos atau ideologi apa saja yang dimunculkan. Lima mitos yang muncul adalah representasi relasi interpersonal di dalam media sosial dan keluarga, kehilangan anggota keluarga, konflik dan resolusinya, serta isolasi interpersonal yang dapat mengakibatkan kesendirian. Lewat pesan-pesan ini, *Death Stranding* menunjukkan bahwa meskipun relasi interpersonal dapat dimediasi melalui teknologi, manusia tetap membutuhkan sebuah hubungan interpersonal yang bermakna dengan orang lain.

**Kata Kunci:** video gim; representasi di media baru; relasi interpersonal; *Death Stranding*

### ***Abstract***

*As a creatures who play, playing will always be a part of human life. In the modern era, the most popular form of play are video games, which come in various types and variations. Aside from being an entertainment media, video games are also parts of a new media, which can construct its audience's understanding of the world. In this study, researchers will look at how Death Stranding represents interpersonal relationships. This theme was chosen, because Hideo Kojima as the game's director saw that in the digitalization era, which should encourage interaction between individuals instead led to individualism and loneliness. The representation in the game will be observed using Roland Barthes' semiotics, to see what kind myths or ideologies are represented. The five myths that emerge are representations of interpersonal relations in social media and family, loss of family members, conflict and its resolution, and social isolation and loneliness. Through these messages, Death Stranding shows that even though interpersonal relationships can be mediated through technology, humans still need meaningful interpersonal relationships with other people.*

**Keywords:** *video game; representation in new media; interpersonal relations; Death Stranding*