

Abstrak

Perkembangan teknologi permainan video memberikan keleluasaan terhadap pengembang permainan video untuk dapat membuat permainan video yang memiliki jalan cerita serta mekanisme permainan yang lebih menarik bagi pemain permainan video, salah satunya adalah dengan memasukkan isu - isu sosial yang terjadi di dunia nyata kedalam narasi dari permainan video itu sendiri.

Skripsi ini merupakan penelitian tentang bagaimana permainan video Detroit : Become Human menghadirkan representasi isu - isu sosial yang terjadi di dunia nyata, melalui narasi serta mekanisme dari permainan Detroit : Become Human itu sendiri. Teori Stuart Hall mengenai representasi media digunakan untuk melihat bagaimana permainan video Detroit : Become Human mengangkat isu - isu sosial terkait masyarakat marginal dalam cerita permainan.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan visual partisipatif. Metode kualitatif digunakan dalam penelitian ini dikarenakan metode kualitatif mampu menjabarkan secara spesifik mengenai narasi yang diangkat oleh sebuah media. Sedangkan pendekatan visual partisipatif digunakan dalam penelitian ini dikarenakan dalam penelitian ini, peneliti tidak hanya bertindak sebagai *observer* atau pengamat saja, tetapi peneliti juga bertindak sebagai partisipan aktif dalam penelitian ini.

Untuk metode analisis data, metode semiotik digunakan dalam menggali serta mengumpulkan data - data dari narasi permainan video Detroit : Become Human. Data - data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berbentuk gambar yang diambil dari permainan video Detroit : Become Human, jalan cerita, serta video wawancara yang dilakukan oleh Quantic Dream sebagai pengembang dari permainan video Detroit : Become Human.

Kata kunci : Isu sosial, Narasi, Permainan video, Representasi



Abstract

The development of video game technology provides flexibility for video game developers to be able to create video games that have more interesting storylines and game mechanics for video game players, one of which is by incorporating social issues that occur in the real world into the narrative of the video game. alone.

This thesis is a research on how the video game Detroit: Become Human presents a representation of social issues that occur in the real world, through the narrative and mechanics of the game Detroit: Become Human itself. Stuart Hall's theory of media representation is used to see how the video game Detroit: Become Human raises social issues related to marginalized communities in the game's story.

This study uses a qualitative method with a participatory visual approach. Qualitative methods are used in this study because qualitative methods are able to describe specifically about the narrative raised by a media. While the participatory visual approach was used in this study because in this study, the researcher not only acted as an observer or observer, but the researcher also acted as an active participant in this study.

For the data analysis method, the semiotic method is used to explore and collect data from the video game narration Detroit: Become Human. The data collected in this study are in the form of images taken from the video game Detroit: Become Human, the storyline, as well as video interviews conducted by Quantic Dream as the developer of the video game Detroit: Become Human.

Keywords: Social issues, Narrative, Video games, Representation