

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tropico 5 dikembangkan oleh Haemimont Games dan dipublikasikan oleh Kalypso Media pada tahun 2014 sebagai *game* PC kemudian merambah ke konsol lainnya seperti PlayStation 4, Xbox, hingga sistem operasi Macintosh dan Linux. Tropico dikenal dengan humor yang bergurau dengan topik diktator digabungkan dengan *gameplay* simulasi pembangunan dan manajemen. Tropico 5 merupakan sekuel kelima dari series *game* Tropico (Tack, 2014).

Semua series *game* Tropico, termasuk Tropico 5 berada dalam genre *game* simulasi, lebih spesifiknya *Construction Management Simulation (CMS)*. Dimana simulasi, manajemen dan tata kota menjadi satu. Biasanya *game* ber-genre CMS meletakkan peran pemain dalam cerita *game* sebagai orang yang berwenang membangun, menata kota dan mengawasinya; biasanya peran walikota, raja, kepala suku, dan dalam *game* Tropico 5 ini pemain mengambil peran sebagai presiden yang baik atau seorang diktator.

Yang membuat Tropico 5 berbeda dari *game-game* lain di genre yang sama adalah unsur permainan politiknya, dan bagaimana unsur ini mempengaruhi kelancaran pemain untuk mencapai misi-misinya dalam simulasi membangun negara pulau. Salah satu aturan dalam *game* ini adalah setiap sekitar 5 tahun dalam waktu *game*, jika *El-Presidente* (sebutan peran pemain sebagai presiden dalam *game* Tropico 5) tidak mendapat setidaknya 50% dari dukungan populer warga negaranya, maka pemain otomatis kalah dan harus mengulang lagi dari awal atau dari titik simpan terakhir. Terdapat juga golongan-golongan politik yang dapat disogok, dan *event-event* lainnya yang akan ditemui pemain ketika berpindah era.

Series *game* Tropico menjadi sebuah *cult-favorite* karena dalam *game*, pemain dapat menjalankan fitur *kill*, *bribe*, *banish* sebagai pemimpin negara, yaitu memerintahkan pembunuhan, penyogokan dan pengasingan warga negara Tropico. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi pemain dalam *game* juga membuat ribuan pemain berkumpul dalam forum-forum internet tentang Tropico untuk menyelesaikan masalah-masalah dalam *game* bersama.

Komunitas pemain Tropico dari waktu ke waktu merefleksikan peristiwa dalam sejarah atau keadaan politik dunia dengan Tropico, seperti dalam forum pemain Tropico 5 di situs reddit.com. Seseorang di situs tersebut dengan nama pengguna 'TheRealBakewellTart'

membuka diskusi mengenai penjajahan Eropa di Nauru dengan memberi judul ‘Cerita Tropico di dunia nyata.’. Dapat dilihat bahwa *game* Tropico 5 dapat memicu percakapan tentang sejarah dan politik dalam komunitas pemainnya, tetapi belum ada penelitian yang membahas tentang dampak *game* Tropico 5 pada persepsi politik pada pemainnya.

1.2 Permasalahan

Dalam penelitian ini terdapat beberapa masalah-masalah yang akan dikaji, yaitu :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dalam Pembuatan Penelitian ini ditemukan beberapa permasalahan yang teridentifikasi yaitu :

- A. Persepsi tentang politik yang didapat pemain setelah bermain Tropico 5.
- B. Cara *game* Tropico 5 menimbulkan persepsi baru tentang politik melalui *gameplay*-nya.

1.2.2 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembahasan adalah :

- A. Objek penelitian adalah *game* Tropico 5 platform PC versi 1.10, dan dalam *campaign mode*.
- B. Pembahasan adalah mengenai persepsi pemain tentang politik setelah bermain *game* Tropico 5.
- C. Usia subjek penelitian adalah 18-30 tahun. Batasan usia dipilih berdasarkan data pendahulu berupa angket.
- D. Gender subjek penelitian tidak menjadi variabel dalam penelitian karena penelitian tidak memiliki fokus terhadap studi gender.
- E. Subjek penelitian adalah pemain baru *game* Tropico 5 yang berdomisili di Indonesia, lancar berbicara bahasa Indonesia dan mengerti bahasa Inggris. Subjek penelitian dipilih demikian karena alasan berikut:
 1. Mempermudah komunikasi dalam wawancara, mempertimbangkan akan ada batasan bahasa jika subjek tidak bisa berbahasa Indonesia.
 2. Mempertimbangkan adanya perbedaan kesadaran politik umum dari negara satu ke negara lainnya akibat kondisi ekonomi-politik negara yang berbeda-beda dan

akan memperbanyak variabel penelitian. Maka subjek dibatasi dengan domisili di Indonesia.

3. Subjek dipilih dari yang dapat mengerti bahasa Inggris untuk menghindari pemain tidak dapat sepenuhnya berpartisipasi dalam *gameplay* akibat banyaknya teks berbahasa Inggris yang digunakan dalam *gameplay*.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari pokok masalah ini maka merumuskan rumusan masalah dari Game Tropicico 5, yaitu:

- A. Persepsi tentang politik seperti apakah yang akan didapat oleh pemain setelah bermain *game* Tropicico 5?
- B. Bagaimana *game* Tropicico 5 menimbulkan persepsi politik baru pemain melalui *gameplay*-nya?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian *Game* Tropicico 5 adalah:

- A. Untuk mengetahui persepsi tentang politik seperti apa yang didapat pemain setelah bermain *game* Tropicico 5.
- C. Untuk mengetahui cara *game* Tropicico 5 menimbulkan persepsi politik baru pemain melalui *gameplay*-nya?

1.4 Cara Pengumpulan Data dan Metode Penelitian

1.4.1 Cara Pengumpulan Data

A. Wawancara Mendalam

Penulis akan menggunakan wawancara mendalam untuk mendapatkan data tentang persepsi pemain sebelum dan setelah bermain Tropicico 5. Pertanyaan-pertanyaan dalam wawancara mendalam akan disusun berdasarkan hasil data tambahan berupa *focused group discussion*.

B. *Repeated Play*

Dalam bukunya, *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*, Espen Aarseth berpendapat bahwa, idealnya, seorang peneliti harus memainkan permainan beberapa kali, setiap kali mengambil peran sebagai 4 tipe pemain yang

dicetuskan oleh Richard Bart yaitu *socializers*, pemain yang cenderung banyak berkontak sosial dalam permainan (jika memungkinkan); *killers*, yang menikmati membunuh karakter dalam *game*; *achievers*, yang suka berkompetisi dengan pemain lain; dan *explorers*, yang menikmati penemuan-penemuan dalam aspek dunia virtual *game*. Hal ini dilakukan untuk mempelajari apa yang terjadi dalam permainan sebagai fungsi dari peran yang dipilih.

Namun karena dalam *campaign mode* Tropic 5 pemain tidak bisa berinteraksi dengan pemain lain, maka 3 tipe peran pemain yang akan digunakan penulis dalam *repeated play* adalah *killers*, *achievers* dan *explorers*.

C. Wawancara Semi Terstruktur

Penulis akan menggunakan wawancara bebas terarah untuk mendapat informasi dari *game developer*. Diharapkan informasi ini akan memberi gambaran tentang bagaimana cara *game* Tropic 5 dapat menimbulkan persepsi baru pada pemainnya melalui sudut pandang *game developer*. Penulis berharap untuk mendapatkan wawasan baru tentang penggunaan ideologi dalam *game* dari informan ahli.

D. Studi Pustaka

Penulis akan menggunakan studi pustaka dalam mencari teori-teori yang dapat digunakan untuk membedah elemen-elemen dalam *game*.

1.4.2 Pendekatan Penelitian

Penelitian Kualitatif

Penelitian kualitatif yang akan digunakan adalah Studi Kasus, yaitu strategi penelitian dimana di dalamnya peneliti menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses atau sekelompok individu (Luthfiah; Fitrah, 2017: 51)

Penulis menggunakan data kualitatif berupa hasil wawancara, hasil diskusi dan hasil observasi langsung, dengan data pendahulu berupa hasil angket sebagai data tambahan.

1.4.3 Metode Penelitian

Deskriptif

Tujuan utama penelitian deskriptif adalah menyediakan deskripsi akurat atau gambaran status atau karakteristik situasi atau fenomena (Johnson; Christensen: 366).

Metode deskriptif dipilih penulis karena yang akan diteliti adalah persepsi pemain yang hanya bisa diketahui oleh para pemain sendiri, setiap pengalaman pemain dianggap valid karena tidak ada yang lebih mengetahui pengalaman pribadi pemain selain dirinya sendiri.

1.4.4 Metode Analisis Data

A. Fenomenologi

Fenomenologi adalah gagasan pemikiran terhadap sebuah gejala-gejala dalam berbagai dinamika pengalaman-pengalaman subjek yang memberi makna tentang suatu peristiwa. Bukan peristiwa yang kaku, tetapi peristiwa yang mengalami proses yang mengalami proses menuju pembentukan makna sebuah pengalaman subjek dalam suatu peristiwa hidup (Faris, 2018: 74)

Fenomena yang diteliti penulis adalah terjadinya perubahan persepsi tentang politik pada pemain setelah bermain Tropic 5.

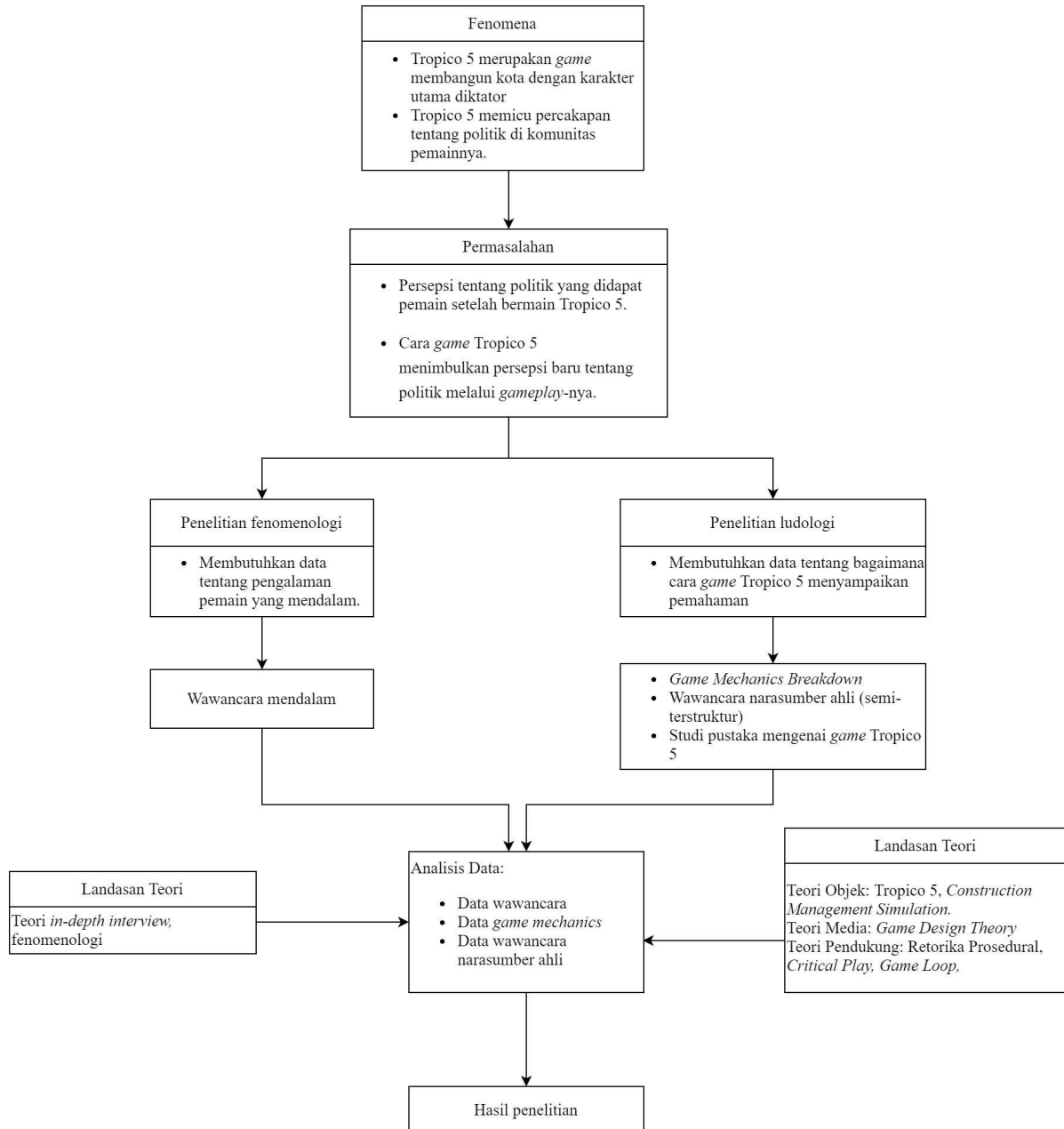
B. Ludologi

Ludologi adalah penelitian *game*, khususnya *game* komputer. Ludologi kerap didefinisikan sebagai penelitian struktur *game* (atau *gameplay*) bukanya penilitian *game* sebagai sarana naratif atau sarana visual (Egenfeldt-Nielsen; Smith; Tosca, 2008). Menurut Espen Aarseth, penelitian menggunakan ludologi adalah meneliti *game* sebagai *game*, untuk mendapatkan hasil penemuan-penemuan yang relevan dalam pembahasan *game*.

Analisa ludologi akan digunakan untuk menganalisis data *gameplay breakdown* hasil dari observasi langsung. Data *gameplay breakdown* akan digunakan untuk menganalisa cara *gameplay* Tropic 5 membentuk proses bermain yang mempengaruhi persepsi pemain.

1.5 Kerangka Penelitian

Berikut adalah kerangka dari penelitian ‘Retorika Demokrasi Dalam *Gameplay* Tropico 5.



Bagan 1.1 Kerangka Penelitian

(Sumber: Penulis)

1.6 Pembabakan

Berikut adalah pembabakan dari penelitian ‘Dampak *Gameplay* Tropic 5 Terhadap Persepsi Politik Pada Pemain.

A. BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan membahas tentang tujuan dan ringkasan tentang cara penelitian yang akan dilakukan penulis mengenai “Analisis Retorika Demokrasi pada *Gameplay* Tropic 5”

B. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Dasar pemikiran membahas tentang teori-teori dan konsep yang akan mendasari pelaksanaan penelitian. Dasar pemikiran meliputi teori objek, teori media dan teori pendukung.

C. BAB III DATA

Data berisi dari data yang didapat penulis dari proses pengumpulan data. Data akan dipaparkan sesuai relevansi terhadap penelitian dan sesingkat mungkin.

D. BAB IV ANALISIS

Di bab ini akan membahas analisa dari data-data yang sudah terkumpul, hubungan antara data-data dan artinya. Analisis akan dijelaskan dengan menggunakan hubungan data dengan teori-teori yang ditentukan dalam dasar pemikiran.

E. BAB V PENUTUP

Penutup berisi kesimpulan dan saran, yaitu hasil dari penelitian dan menjawab permasalahan yang dituliskan pada pendahuluan. Kesimpulan akan menyimpulkan apakah hipotesa benar atau salah. Saran adalah hasil dari penelitian untuk penelitian selanjutnya dan dapat menjadi masukan bagi karya-karya yang berhubungan dengan subjek penelitian di masa depan.

F. DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi daftar literatur, riset terdahulu dan/atau website yang dikutip dan menjadi acuan dalam penelitian.

G. LAMPIRAN

Lampiran akan berisi hasil data penelitian dalam bentuk data mentah yang belum disimpulkan dan bukti-bukti dalam proses penelitian.

Berikut adalah cara penomoran dalam setiap bab dalam laporan penelitian:

BAB I - BAB (menggunakan rata tengah, *uppercase*, *bold* dan angka romawi)

1.1 - Sub-Bab (menggunakan rata kiri, *bold* dan angka)

1.1.1 Sub-Bab Lanjutan (menggunakan rata kiri, *bold* dan angka)

A. Poin dalam sub-bab (menggunakan rata kiri, satu kali *tab* dan huruf *uppercase*)

1. Uraian berurut dalam poin sub-bab (menggunakan rata kiri, satu kali *tab* dan satu kali *space* dan angka)

a. Sub-poin (menggunakan rata kiri, satu kali *tab* dan dua kali *space* dan huruf *lowecase*)