

Unsur Pornografi dalam Game *Dragon Age 2*

¹Mochamad Ridwan Saputra, ²Teguh Ratmanto

^{1,2}*Prodi Public Relations, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung,
Jl. Tamansari No.1 Bandung*

e-mail : ¹saya.rid1@gmail.com, ²teguh_ratmanto@yahoo.com

Abstract. *Video games are part of the communication. Computer Mediated Communications explains that there are five essential elements in the CMC ie text, graphics, images, video, and audio. Video games have a fifth element so that it can be said that video games are one of the communication products. Dragon Age 2 is one of the games that demand all over the world. although including label games that are intended for ages 18 years and over, this game was much also played by children. semiotics John Fiske been selected to reveal the true meaning in this game. The author must see video game completely not only a symbol, or text separately. By dissecting reality, representations and ideologies that exist in this game, author can finally find their romance feature that allows players to open the vulgar scenes either sex or gay or lesbian. romance is a feature that clearly show pornography in the game with this kind of adventure.*

Keywords : *Video game, Dragon Age 2, Romance, Pornography, John Fiske.*

Abstrak. *Video game adalah bagian dari komunikasi. Computer Mediated Communications menjelaskan bahwa ada lima unsur penting dalam CMC yakni text, graphics, image, video, and audio. Video game memiliki kelima unsur itu sehingga bisa dikatakan bahwa video game merupakan salah satu produk komunikasi. Dragon Age 2 adalah salah satu game yang diminati diseluruh dunia. Sayangnya meski termasuk label game yang diperuntukan untuk usia 18 tahun ke atas, game ini ternyata banyak juga dimainkan oleh anak-anak. Pendekatan semiotika John Fiske dipilih karena untuk mengungkap makna yang sesungguhnya dalam game ini. Penulis harus melihat video game sebagai kesatuan yang utuh, dan bukan hanya symbol, atau teks secara terpisah. Dengan membedah realitas, representasi serta ideologi yang ada dalam game ini, penulis akhirnya dapat menemukan adanya fitur romance yang memungkinkan pemain untuk membuka adegan vulgar baik berupa hubungan seks normal maupun gay atau lesbi. Fitur romance merupakan fitur yang secara jelas memperlihatkan pornografi tersembunyi dalam game yang berjenis adventure.*

Kata Kunci : *Video game, Dragon Age 2, Romance, Pornografi, John Fiske.*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang terjadi dewasa ini membuat akses masyarakat terhadap *video game* menjadi lebih mudah. Mungkin pada masa keemasan *video game* yang terjadi di era 90an yakni era *Nintendo* dan *Sega*, hanya kalangan menengah ke atas saja yang bisa menikmati bermain *video game* tetapi, saat ini hampir semua kalangan bisa menikmati *video game* baik di rumah maupun di rental-rental yang menyewakan jasa PS2, PS3, Xbox, dan lainnya.

Setiap produsen atau pembuat *game* pada dasarnya telah membuat segmentasi usia yang membatasi acuan boleh tidaknya *game* itu dimainkan berdasarkan usia pemainnya. Hal itu bisa dilihat dari cover judul *video game* pada sudut kiri bawah akan terdapat tanda "E" (*everyone*) yakni *game* ini aman untuk semua usia, "T" (*teen*) yakni *game* ini dikhususkan untuk usia 12-15 tahun, "16+" yakni *game* ini dibuat untuk anak yang sudah berusia lebih dari 16 tahun, "18+" yakni *game* ini dibuat untuk remaja yang sudah berusia lebih dari 18 tahun, lalu yang terakhir "A" (*Adult*) yakni *game* yang dibuat untuk orang dewasa. ESRB (*Entertainment Software Rating Board*) adalah

lembaga khusus yang mempunyai wewenang untuk menyeleksi serta menentukan batasan usia *video game* sebelum para produsen memasarkan *game* yang telah dibuat.

Game Dragon Age 2 garapan *Bioware Game Studio* adalah *game* yang telah meraih berbagai penghargaan bergengsi seperti *The best game of the years 2012*, *RPG of the years*, dan *Overall games of the years*. Sederet penghargaan itu hendaklah menjadi bukti kualitas dari *game* garapan *Bioware* ini. Meski tergolong *game* yang sukses dengan jumlah pemain yang tinggi, bukan berarti *game* ini “aman” untuk dimainkan. *Game* dengan model permainan RPG (*Role Player Game*) ini nyatanya menghadirkan berbagai jenis misi dengan pesan yang beragam dan berbahaya. *Game* yang berlabel “18+” ini seyogyanya ditujukan untuk orang dewasa, tapi pada kenyataannya banyak dimainkan oleh anak-anak dibawah umur.

Penelitian ini juga diharapkan dapat mengubah paradigma masyarakat yang mayoritas selalu membebaskan anak-anak untuk mengakses *game* apapun. Masyarakat harus bisa melihat *game* sebagai media pengiriman pesan yang efektif dengan tingkat terpaan yang langsung (tanpa sensor), bahwa dibalik kecanggihan dan tampilan yang memukau terdapat ideologi yang secara sadar atau pun tidak sadar diterima oleh para komunikan yaitu para pemain.

B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan dari konteks penelitian yang telah diuraikan, maka fokus penelitian ini “Bagaimana unsur pornografi yang terkandung dalam *game Dragon Age 2*?”. Selanjutnya pertanyaan penelitiannya diuraikan dalam pokok-pokok sebagai berikut,

1. Bagaimana Realitas mengenai unsur pornografi yang terkandung dalam *game Dragon Age 2*?
2. Bagaimana Representasi mengenai unsur pornografi yang terkandung dalam *game Dragon Age 2*?
3. Bagaimana ideologi mengenai unsur pornografi yang terkandung dalam *game Dragon Age 2*?

C. Kajian Pustaka

Pada dasarnya penelitian ini berawal dari suatu permasalahan yang terdapat dalam media *video game*. Jika melihat pengertian Computer Mediated Communication menurut Thurlow “*Computer Mediated Communication is a process of human communication via computer, involving people, situated in particular context, engaged in process to shaped media for variety of purpose.*” (dalam Maryani dan Ahmadi 2011:11), maka dapat disimpulkan bahwa *video game* merupakan salah satu media komunikasi. Ketika berbicara mengenai efek daripada media maka secara tidak langsung peneliti akan berbicara mengenai pengguna media tersebut. *Video game* merupakan media yang mirip dengan televisi, itulah sebabnya *video game* pun dapat memberikan efek terhadap penggunanya.

Literasi media dewasa ini pun sudah mulai memperluas ranah memasuki media internet dan *video game* hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi yang membuat literasi media tidak bisa hanya berfokus pada televisi. Jika melihat definisi dari Varis “Kini literasi bukan hanya berhubungan dengan kemampuan membaca dan menulis teks saja, karena kini teks sudah diperluas maknanya sehingga juga “teks” dalam bentuk visual, audio-visual dan dimensi-dimensi komputerisasi, sehingga di dalam “teks” tersebut secara bersama-sama muncul unsur-unsur kognitif, afektif dan intuitif” (dalam

Yosal 2009) maka dewasa ini literasi media akan menghadapi tantangan yang lebih berat dari sebelumnya.

Penelitian ini meneliti mengenai unsure pornografi dalam sebuah game. Definisi dari pornografi akan berbeda satu sama lain bergantung dari latar belakang individu masing-masing, maka untuk menggeneralisasikan peneliti menggunakan definisi menurut Undang-Undang nomor 44 tahun 2008 mengenai pornografi. Pornografi menurut Undang-Undang “Pornografi adalah gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi dan/atau pertunjukan di muka umum, yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat.” (UU nomor 44 tahun 2008 dalam Djubaedah, 2011:30)

D. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipakai adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika John Fiske. Semiotika John Fiske dalam *Television Culture* memperkenalkan konsep *The Code of Television* atau kode-kode televisi. Ketika berbicara mengenai Kode-kode televisi maka akan menyangkut dengan tiga *level* dari kode-kode televisi tersebut yakni Realitas, Representasi dan Ideologi.

Objek penelitian ini adalah *Game Dragon Age 2* dengan teknik pengambilan data yang meliputi (1) analisis teks dan symbol, (2) wawancara, dan (3) studi kepustakaan. Uji keabsahan data yang pakai adalah teknik pemeriksaan sejawat yang dilakukan bersama komunitas pemantau *video game* Next Generations.

E. Temuan Penelitian

1. Realitas *Dragon Age 2*

Dalam segi realitas, gambar dan suara menjadi pokok utama yang akan diteliti dalam game ini. Berdasarkan Kode televisi John Fiske, gambar merupakan salah satu unsur utama dalam televisi dan juga merupakan hal pertama yang terlihat dalam sebuah gambar bergerak (*motion picture*). Gambar termasuk kepada level pertama dari kode televisi yakni realitas. Realitas terdiri dari beberapa unsur utama, diantaranya penampilan (*Appearance*), Kostum (*dress*), lingkungan (*environment*), kamera (*camera*), dan pencahayaan (*lighting*).

Kostum yang digunakan dalam *game Dragon Age 2* bisa dibedakan berdasarkan ras dan status pekerjaan (*profession*). Setiap ras dan *profession* memiliki ciri khas masing-masing. Ras dibedakan dengan bentuk tubuh yang berbeda, *human* digambarkan sama seperti manusia normal, *dwarf* digambarkan seperti manusia hanya saja lebih pendek, *elf* digambarkan berbeda dengan manusia baik dari wajah (mata, telinga, dan hidung) maupun bentuk tubuh yang lebih kurus dari ras lainnya. Sedangkan dari status pekerjaan bisa dibuat berdasarkan beberapa pihak yang mendominasi di *game* yakni *Templar*, *Mage*, *Rogue*. *Templar* digambarkan sebagai ksatria dengan baju jirah dan identik dengan perisai berlogo pedang menghadap ke bawah serta celana yang sama dengan yang dipakai *Chantry*. *Mage* digambarkan sebagai pengguna sihir yang identik dengan pakaian panjang (gamis) serta penutup kepala yang menyerupai kerudung. *Chantry* digambarkan sebagai para pendeta yang identik dengan *robes* (jubah) beberapa diantaranya memakai penutup kepala menyerupai mahkota. *Rogue* digambarkan memakai pakaian mini dan terbuka. *Seeker of the Chantry* digambarkan kesatria yang

berasal dari *Chantry* yang menggunakan baju jirah hitam serta lambang mata satu tepat ditengah baju jirah yang dikenakannya.

2. Representasi dalam *Dragon Age 2*

Berdasarkan kode televisi John Fiske pada tahap ini ada beberapa unsur yang harus diperhatikan dalam mengungkap representasi dalam produk audio visual. Beberapa unsur tersebut diantara lain; Cerita (*narrative*), Konflik (*conflict*), karakter (*character*), aksi/tindakan (*action*), dialog (*dialogue*), tempat (*setting*), dan pemilihan model (*casting*). Oleh sebab itu penulis akan memilih beberapa unsur yang memiliki nilai representasi.

Level representasi yang meneliti karakter, cerita, serta konflik mengungkapkan bahwa *Game Dragon Age 2* yang merupakan *game* dengan jenis RPG memiliki mode permainan yang memungkinkan pemain dapat memiliki hubungan dengan karakter-karakter yang berada dalam *party*. Hubungan tersebut bisa berupa *rival*, *friend* dan *romance*. Dalam tingkatan *rival* pemain akan menjadi saingan dari karakter utama yang dimainkan oleh pemain sedangkan dalam tingkatan *friend* pemain bersama beberapa karakter tertentu bisa membuka *scene* rahasia yakni *romance* berupa adegan vulgar.



Gambar 1.

Adegan *romance* memperlihatkan adegan ciuman serta penampilan karakter yang telanjang

3. Ideologi dalam *Dragon Age 2*

a. Unsur pornografi bagian tubuh wanita yang ada dalam karakter Isabela
Eksplotasi Seksual adalah segala bentuk pemanfaatan organ tubuh seksual atau organ tubuh lain untuk mendapatkan keuntungan, termasuk tidak terbatas pada semua kegiatan pelacuran dan percabulan. Karakter Isabela bisa dikatakan penggambaran seorang “wanita nakal”, mulai dari latar belakang hingga jalannya cerita. Sebenarnya dengan melihat sekilas penampilan dan gerak tubuh dari Isabela pun sudah terlihat adanya eksploitasi seksual yang berasal dari bagian dada serta paha dari tubuh Isabela



Gambar 2.

Eksplorasi seksual karakter Isabela

Eksplorasi bagian dada dan paha atas dari karakter Isabela dilakukan dengan cara penggambaran kostum yang terbuka baik di bagian dada maupun bagian paha sehingga pakaian dalam yang digunakan oleh Isabela terlihat. Dalam kaca mata budaya penggambaran karakter Isabela merupakan hal yang sangat salah serta berbahaya karena tidak sesuai dengan budaya bangsa Indonesia yakni budaya timur. Sedangkan dalam kaca mata Islam hal ini tentu sangat bertentangan sebab memperlihatkan aurat secara terbuka dan terang-terangan.

b. Eksplorasi seksual dalam konten *Romance*

Bioware selaku *publisher* dari *game Dragon Age 2* membuat sebuah fitur *romance* yang memungkinkan pemain untuk berhubungan intim dengan karakter yang ada dalam *game*. Adegan *romance* menampilkan suatu adegan vulgar berupa pelukan serta ciuman yang ditampilkan secara jelas (tanpa sensor), di beberapa *romance* ditampilkan karakter telanjang maupun setengah telanjang. Dari tujuh karakter yang ada dalam *game* empat diantaranya bisa melakukan adegan *romance* baik itu hubungan intim secara normal maupun menyimpang (*gay* dan *lesbi*).

Tabel 1.

Daftar *romance* (Adegan Vulgar) yang ada dalam *Dragon Age 2*

Nama Karakter	Eksplorasi Seksual	Kemungkinan Terakses	Durasi
Carver dan Bethany	-	-	-
Aveline	-	-	-
Varric	-	-	-
Isabela	Hubungan Normal dan Lesbi.	Mudah (100%)	3 menit
Merrill	Hubungan Normal dan Lesbi.	Sedang (80%)	3 menit
Fenris	Hubungan Normal dan Gay.	Sedang (80%)	2 menit
Anders	Hubungan Normal dan Gay.	Sedang (80%)	2 menit

Sumber : Penulis

Jika dilihat dari perbandingan karakter yang bisa melakukan *romance* maka terlihat fitur ini bukan hanya sebagai pelengkap dari *game* ini tetapi memiliki nilai serta kepentingan dalam jalannya cerita. Carver dan Bethany tidak bisa melakukan *romance* dikarenakan mereka berperan sebagai saudara Hawke, sedangkan Aveline dikarenakan memiliki cinta lain yang ada dalam pasukannya, lalu yang terakhir Varric disebabkan karena ras *dwarf* hanya tertarik dengan ras nya sendiri. Lain halnya dengan Isabela, Merrill, Fenris, dan Anders, *romance* untuk mereka disediakan dengan konten yang tidak terbatas dari jenis *gender*, tetapi mereka juga bisa melakukan hubungan dengan sesama jenis. Unsur pornografi tidak hanya berhenti pada fitur *romance* saja, tetapi dalam *game* ini pun terdapat fitur yang merupakan tempat prostitusi bernama *The Blooming Rose*, di *Blooming Rose* pemain dapat memilih dengan siapa mereka akan melakukan hubungan intim.

c. Ideologi Kapitalisme *game Dragon Age 2*

Dalam Game *Dragon Age 2* tentu terdapat suatu ideology yang tersimpan. Segala factor yang berhubungan baik dari level realitas hingga representasi akan menunjukkan ideology apa yang ada dalam *game*. Jika melihat latar belakang *publisher game* yang berlatar belakang industri barat, maka tentu saja *game* ini akan sangat dekat dengan ideologi Kapitalisme.

Kapitalisme atau Kapital adalah sistem ekonomi di mana perdagangan, industri dan alat-alat produksi dikendalikan oleh pemilik swasta dengan tujuan membuat keuntungan dalam ekonomi pasar. Kapitalisme pada dasarnya mempersilahkan para pelaku industri melakukan apa saja demi meraup keuntungan yang sebesar-besarnya. Industri *video game* yang berasal dari barat menganut paham kapitalisme dimana semuanya pasti berhubungan dengan uang. Konten konten yang ada dalam *game* tentu sudah diperhitungkan dan memiliki tujuan yakni mendongkrak penjualan serta *rating* yang membuat keuntungan bagi *publisher* semakin besar. Hal ini seolah didukung oleh sebuah tayangan wawancara dengan pemimpin suatu *publisher game* yang membuat *game* dengan judul *Devil May Cry 2* sebenarnya mengungkap suatu fakta bahwa berbagai simbol-simbol, pemakaian identitas suatu golongan, serta pemakaian konten pornografi merupakan salah satu upaya dalam rangka membuat isu yang akhirnya akan menaikkan popularitas *game* di dunia.

F. Diskusi

Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa konten yang berada dalam *video game* ini berbahaya bagi pemain yang rata-rata anak di bawah usia 17 tahun. Penemuan ini seakan memperkuat pernyataan dari presiden lembaga sensor *game* ESRB yang menyatakan bahwa salah besar jika menganggap *video game* hanya untuk anak-anak (Vance dalam Tawakal, 2013).

Adanya fitur *romance* yang bertujuan untuk menaikkan *rating game* ini sejatinya telah melanggar Undang-undang no 44 tahun 2008 yang melarang adanya konten kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat (UU nomor 44 tahun 2008 dalam Djubaedah, 2011:30). Adegan *romance* yang menunjukkan konten berpelukan, berciuman, serta karakter setengah telanjang menunjukkan adanya unsure pornografi dalam *game* ini.

Ditinjau dari teori media literasi, *video game* seyogyanya sudah harus menjadi perhatian dari banyak pihak baik orang tua maupun pemerintah. Literasi media/melek media sebagai pemahaman sumber dan teknologi dari komunikasi, kode digunakan, pesan yang diproduksi dan pemilihan, penafsiran, serta dampak dari pesan tersebut (Rubin dalam Tamburaka, 2013:8) tentu akan sangat diperlukan guna mencegah efek negative dari *video game* khususnya terhadap anak-anak yang menjadi pasar utama industry *video game*.

G. Kesimpulan

1. Dalam level realitas *game* ini terlihat menarik dengan memperlihatkan kisah fantasi serta petulungan yang *epic*. Ada beberapa tampilan yang menarik dari segi realitas, salah satunya adalah kostum yang beragam tergantung ras dan *job* yang ada dalam karakter. Salah satu kostum yang menunjukkan unsur pornografi yang ada adalah kostum dari *rogue* yang digambarkan dengan baju yang mini ditambah dengan sepatu boot panjang. *Special effect* serta suara music maupun

- dialog yang mendukung membuat *game* ini menjadi semakin menarik untuk dimainkan.
2. Pada level representasi unsur pornografi mulai terlihat dari jenis *game* yang berbentuk RPG (*Role Player Game*) sehingga memungkinkan pemain untuk memiliki hubungan dengan karakter lain yang ada dalam *game*. Pembahasan pada bagian karakter menemukan adanya fitur *romance*. Fitur *romance* adalah bukti jelas adanya pornografi dalam *game* ini. Tidak hanya menampilkan adegan hubungan intim berupa pelukan serta ciuman vulgar tanpa sensor dan penampilan karakter setengah telanjang. Selain itu *game* ini pun memiliki adegan *gay* dan *lesbi* dan juga tempat prostitusi yang disebut *The Blooming Rose*.
 3. Pada level Ideologi, *game Dragon Age 2* menunjukkan paham Kapitalisme. Industri *video game* yang berasal dari barat menganut paham kapitalisme dimana semuanya pasti berhubungan dengan uang. Sehingga konten-konten pornografi dalam hal ini *romance* merupakan salah satu cara untuk menaikkan penjualan serta *rating* sehingga *publisher* mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya.

Daftar Pustaka

- Djubaedah, Neng. 2011. *Undang-undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi*. Jakarta : Sinar grafika
- Eriyanto. 2006. *Analisis Wacana : Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta : Jalasutra
- Fiske, John. 2013. *Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi Ketiga*. Jakarta : RajaGrafindo Persada
- Maryani, Anne dan Dadi Ahmadi. 2011. *Komunikasi Virtual Teori dan Praktik*. Bandung : Ihsan Pers.
- Moelong, J. Lexy. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Sobur, Alex. 2009. *Analisis Teks Media*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- _____. 2009. *Semiotika Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Tamburaka, Apriadi. 2013. *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Tawakal, M Iqbal. 2013. *Video game*. Bandung : Fordfoundation
- Tinarbuko, Sumbo. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Jalasutra