

PARADOKS PENOKOHAN KARAKTER PEREMPUAN THE BOSS DALAM VIDEO GAME METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

SF. Lukfianka Sanjaya Purnama¹, Sumarlam²

^{1,2} Program Studi S3 Linguistik Deskriptif, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sebelas Maret,
Jl. Ir. Sutami no 36 Kientingan Surakarta

Email: iaftersmile@gmail.com¹, sumarlam@staff.uns.ac.id²

Abstract: *Research on women and video games usually discusses women as gamers and women as characters or representations in video games. This paper focuses on women as characters or representations in video games. Most of the research in this area deals with women in a negative way as is usually portrayed by existing tips about women. In its development, the discussion of women as characters in the game also began to discuss how these characters show countertypes about women. The focus of this paper, which is at the same time a novelty, is the paradox of the characterization of women in video games; how stereotypes and countertypes are represented in one female character The Boss in the video game titled Metal Gear Solid 3: Snake Eater. The analysis in this paper uses Sara Mills' critical discourse analysis model, the theory of stereotypes and countertypes in games and popular culture, and narrative elements and game mechanics. The results of the analysis show that the existing stereotype is that women are described as weak and need help, and women as objects of sexuality, in this case in terms of appearance. The stereotype appears in the narrative element but does not appear in the mechanical element. The counter stereotype that appears in the characterization of The Boss is that women are strong, even more powerful and powerful than men. In contrast to stereotypes, the countertypes reflected by The Boss appear in narrative and mechanical elements. In terms of the subject-object position of the story, the stereotype that emerges is dominated by The Boss as the storyteller's subject, while the counter-stereotype shows a balanced position as the subject and object of the story.*

Keywords: *video games, women, stereotypes, gender, discourse analysis*

Abstrak: Penelitian tentang perempuan dan video game biasanya membahas tentang perempuan sebagai gamers dan perempuan sebagai tokoh atau representasi dalam video game. Tulisan ini fokus pada perempuan sebagai tokoh atau representasi dalam video game. Sebagian besar penelitian pada bidang ini membahas bagaimana perempuan diposisikan secara negatif sebagaimana biasanya digambarkan melalui stereotip yang ada tentang perempuan. Dalam perkembangannya, pembahasan perempuan sebagai tokoh dalam game juga mulai membahas bagaimana tokoh tersebut menunjukkan kontra stereotip tentang perempuan. Fokus tulisan ini, yang sekaligus menjadi pembeda, adalah paradoks tentang penokohan perempuan dalam video game; bagaimana stereotip dan kontra stereotip direpresentasikan dalam satu karakter perempuan The Boss dalam video game berjudul *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. Analisis dalam tulisan ini menggunakan model analisis wacana kritis Sara Mills, teori tentang stereotip dan kontra stereotip dalam game dan budaya populer, dan elemen naratif dan mekanis game. Hasil analisis menunjukkan Stereotip yang ada adalah perempuan digambarkan sebagai pihak yang lemah dan butuh pertolongan, dan perempuan sebagai objek seksualitas, dalam hal ini dari segi penampilan. Stereotip itu muncul dalam elemen naratif tapi tidak muncul dalam elemen mekanis. Kontra stereotip yang muncul dalam penokohan The Boss adalah bahwa wanita kuat, bahkan bisa lebih kuat dan hebat dibanding laki-laki. Berbeda dengan stereotip, kontra stereotip yang direfleksikan The Boss muncul pada elemen naratif maupun mekanis. Secara posisi subjek-objek cerita, stereotip yang muncul didominasi dengan The Boss sebagai subjek pencerita, sedangkan kontra stereotip menunjukkan posisi yang berimbang antara sebagai subjek maupun objek cerita.

Kata kunci: video game, perempuan, stereotip, gender, analisis wacana

Pendahuluan

Penggambaran laki-laki dan perempuan dalam video game, sama dengan dalam media lainnya, menarik untuk diteliti terutama dari perspektif gender dan stereotipe. Hal tersebut dikarenakan adanya perbedaan yang signifikan dalam memposisikan dan menggambarkan perempuan baik dalam konteks peran dalam cerita maupun penampilan fisik. perempuan sangat kurang terwakili dalam video game dan memiliki narasi yang sangat terbatas (Danylova, 2020; Dill, 2007)). Namun seiring dengan perkembangan teknologi, video game juga mengalami perkembangan yang pesat baik dari segi grafik maupun cerita. Hal ini sangat berpengaruh dalam penggambaran karakter, tak terlepas perempuan, dalam video game. Jika dulu pada awal kemunculan game karakter game hanya disajikan dalam gambar sederhana dengan kualitas yang rendah, sekarang karakter game bisa disajikan dengan grafik yang mendekati realistis lengkap dengan semua atribut yang biasa dimiliki karakter dalam film, ekspresi, suara, dan lainnya. Dalam perkembangannya mulai bermunculan karakter perempuan yang memiliki porsi lebih besar dalam game baik sebagai protagonis maupun sidekick lengkap dengan tampilan fisik yang lebih baik secara grafis. Meskipun ada peningkatan dalam game yang menampilkan karakter perempuan yang dapat dimainkan, game masih lebih sering menggambarkan karakter perempuan dalam peran sekunder dan lebih seksual daripada karakter utama (lynch, 2016) Hal ini menarik dikaji untuk dilihat bagaimana karakter perempuan direpresentasikan dalam video game sekarang ini, apakah masih merefleksikan stereotip perempuan pada umumnya atau menunjukkan sesuatu yang kontra.

Beberapa penelitian sebelumnya yang membahas stereotip perempuan dalam video game dengan fokus pada karakter video game dan perannya dalam sosialisasi gender (Dietz, 1998; Dill, 2007). Penelitian lain menunjukkan bagaimana perempuan direpresentasikan, distereotipkan dan digunakan dalam videogame pada masa dulu dan sekarang (Houghton, 2010; Kondrat, 2015; Willaert, 2021). Penelitian lain dalam bidang ini berkaitan dengan representasi perempuan dalam penokohan karakter game yang secara khusus membahas karakter suatu game (Alexandra & Sébastien, 2012; Hansen, 2018; Roberts, 2021).

Penelitian-penelitian tersebut fokus pada perempuan dalam video game dengan pembahasan terkait gender, stereotip namun masih secara parsial dalam menganalisisnya dari perspektif game yang memadukan elemen naratif dan mekanis. Parsial karena sebagian besar yang dibahas adalah sisi penampilan fisik dan keterlibatan karakter perempuan dalam game, belum terlalu dalam menjamah sisi mekanis yang berupa gameplay atau pola permainan dalam game. Penokohan atau karakterisasi, seperti bagaimana karakter bertindak, berpikir, dan berpakaian, merupakan aspek penting dari setiap video game (Lim, 2014). Bagaimana karakter bertindak dalam sebuah game bisa dilihat dari gameplay dan cutscene, bagian dari game yang digunakan untuk memaparkan sisi naratif. Dari sisi stereotip, penelitian-penelitian sebelumnya juga belum mengakomodir kontra stereotip dalam analisisnya. Kontra stereotip perlu untuk dibahas karena game sekarang ini menggambarkan karakter perempuan dengan lebih kompleks baik terkait plot maupun penokohan.

Berdasarkan penjabaran latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah: bagaimana penokohan karakter The Boss disajikan dalam game Metal Gear Solid 3: Snake Eater? Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penokohan karakter The Boss dilihat dari sisi naratif dan mekanis game, ditinjau dari analisis wacana kritis Sara Mills.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan sifat deskriptif dengan jenis studi kasus terpancang. Penelitian kualitatif mengacu pada proses induktif mengkonstruksikan data ke dalam kategori dan mengidentifikasi pola atau hubungan antar kategori Astalin (2013). Nazir (1988) mendefinisikan metode deskriptif adalah suatu metode untuk meneliti kondisi

sekelompok orang, suatu objek, seperangkat kondisi, suatu sistem pemikiran atau kumpulan peristiwa untuk membuat deskripsi atau deskripsi yang sistematis, faktual dan akurat tentang fakta, sifat dan hubungan antara fenomena yang diselidiki. Bentuk penelitian ini adalah studi kasus terpancang karena bersifat kontekstual dan karena fokus penelitiannya telah ditentukan sebelumnya yaitu menganalisis bagaimana penokohan karakter perempuan The Boss disajikan dalam game *Metal Gear Solid 3: Snake Eater (MGS 3: Snake Eater)*.

Menurut Spradley, elemen utama lokasi penelitian adalah setting, participant, dan events (1980). *Setting* penelitian ini adalah game *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. *Participant* dalam penelitian ini adalah peneliti selaku pihak yang mencari, mengumpulkan, dan menganalisis data. *Events* dalam penelitian ini mencakup cerita yang disajikan dalam lagu yang dianalisis. Sumber data tahapan cerita game *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. Data penelitian ini adalah elemen naratif dan mekanis game tersebut. Elemen naratif mencakup dialog dan *cutscenes*, sedangkan elemen mekanis mencakup *gameplay* atau cara bermain dalam game. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data Teknik Simak Catat, yang bertujuan untuk memperoleh data yang mampu merepresentasikan sebuah realitas (Santosa, 2021). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah content analysis. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis melalui empat tahapan yang dikemukakan oleh Spradley, yaitu analisis domain, analisis taksonomis, analisis komponensial, dan analisis nilai budaya. Analisis data dilakukan dengan analisis domain untuk membedakan mana data dan mana bukan data. Berikutnya analisis taksonomis dilakukan untuk mengelompokkan data dalam kategori stereotip atau kontra stereotip sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Nachbar dan Lause, dan juga melihat posisi subjek-objek terkait penokohan karakter perempuan dalam game tersebut dengan analisis wacana model Sara Mills.

Analisis komponensial digunakan untuk melihat korelasi antara domain dan taksonomi, dalam hal ini elemen naratif dan mekanis game dengan stereotip dan kontra stereotip, dan dengan posisi subjek-objek. Analisis tema budaya didasarkan pada temuan yang didapatkan dari analisis komponensial. Dalam penelitian ini akan dilihat pola penyajian stereotip dan kontra stereotip karakter perempuan The Boss dan kecenderungan posisi subjek-objek yang digunakan dalam tiap elemen naratif dan mekanis game.

Hasil dan Pembahasan

Hal pertama yang diamati dalam penelitian ini adalah konsep stereotip dan kontra stereotip. Stereotip adalah konsepsi atau imej standar dari sekelompok orang atau objek tertentu, yang dipegang bersama oleh sekelompok orang tertentu sebagai ekspresi nilai-nilai dan keyakinan yang mereka miliki (Nachbar & Lause, 1992). Berangkat dari definisi tersebut, dapat diketahui bahwa konsepsi atau imej tersebut sifatnya adalah generalisasi, dan cenderung salah karena berupa penyederhanaan berlebihan terhadap suatu hal. Stereotip tentang wanita dalam video game mengacu pada wanita sebagai objek kekerasan, wanita sebagai pihak yang lemah dan harus diselamatkan, dan wanita sebagai objek seksual (Dietz, 1998).

Kontra stereotip (countertypes) adalah stereotip positif yang muncul sebagai sebuah upaya untuk membantah stereotip negatif yang sebelumnya dikaitkan dengan sekelompok orang tertentu (Nachbar & Lause, 1992). Meskipun dikatakan sebagai stereotip positif, kontra stereotip tetaplah stereotip yang berarti tetap merupakan generalisasi atau penyederhanaan berlebihan terhadap suatu hal. Selain itu, kontra stereotip sebagai bantahan terhadap stereotip yang ada sebelumnya sifatnya hanya pada permukaan saja, artinya di dalamnya biasanya tetap membawa atau merefleksikan stereotip yang lama.

Stereotip dan Kontra Stereotip Karakter Perempuan The Boss

Karakter The Boss peran yang sangat besar dalam alur cerita game *MGS 3: Snake Eater*. Dalam game besutan Hideo Kojima ini The Boss digambarkan sebagai antagonis yang memiliki hubungan yang dekat sebagai sahabat dan mentor dari karakter utama, Naked Snake atau Snake. Sepanjang permainan The Boss mengungkapkan banyak hal tentang dirinya, masa lalunya, dan rahasia penting yang selama ini disembunyikan oleh pemerintah Amerika. Dia juga beberapa kali menyelamatkan Snake serta memberi nasehat baik tentang hal kemiliteran maupun arti kehidupan. Dalam game ini, baik dari elemen naratif maupun mekanis, dapat dilihat stereotip maupun kontra stereotip dari penokohan The Boss.

Stereotip dalam elemen naratif

Stereotip karakter The Boss dalam game *MGS 3: Snake Eater* ditemukan dalam elemen naratif dan elemen mekanis. Dari elemen naratif, The Boss diceritakan menjadi tentara karena terpaksa. Orang tuanya dibunuh oleh agen rahasia pemerintah Amerika karena mengetahui suatu rahasia besar yang tidak boleh diketahui siapapun. Dalang dibalik pembunuhan tersebut adalah Philosophers, kelompok rahasia beranggotakan orang-orang terkaya dan paling berpengaruh dari Amerika Serikat, Uni Soviet, dan Republik Cina yang dibentuk setelah Perang Dunia I. Secara teori, kelompok inilah yang menggerakkan kekuatan politik di negaranya masing-masing. Oleh organisasi ini kemudian The Boss dibawa ke kamp pelatihan khusus untuk dijadikan tentara sekaligus agen rahasia pemerintah. Di sini nampak bahwa sejak awal dia digambarkan seperti stereotip perempuan dalam game yaitu sebagai objek kekerasan dan pihak lemah yang harus diselamatkan. Ironisnya dalam kasus The Boss ini pihak yang melakukan kekerasan dan sekaligus menyelamatkannya adalah pihak yang sama, Philosophers.

Boss: But after he revealed the truth, my father was killed by that same shapeless, formless organization. And my father isn't the only thing the Philosophers have taken from me.

Selain harus kehilangan orang tua, The Boss juga harus kehilangan The Sorrow, sahabat, anak, buah, kekasih, sekaligus ayah dari anaknya. Misi yang harus dilakukannya adalah membunuh atau dibunuh The Sorrow, agen rahasia Uni Soviet, karena pada waktu itu hubungan Amerika dan Uni Soviet sedang tegang ditandai dengan adanya perang dingin. Pada akhirnya The Sorrow lah yang mengorbankan diri agar The Boss dan anak mereka selamat. Dalang dibalik misi yang penuh dilema dan kesedihan itu tidak lain adalah, Philosophers.

Boss: Then two years ago, I faced The Sorrow - my old comrade - in battle. He was my friend. But one of us had to die. I was left with no choice. The Sorrow gave his life for me. There is no enmity between us. One must die, and one must live. That was the mission. The ones who gave me that mission were the Philosophers.

Bagian lain dari cerita game ini yang menunjukkan stereotip yang sama adalah ketika The Boss harus kehilangan anak dan suaminya. Dalam salah satu misi rahasia di Normandia, The Boss yang waktu itu sedang hamil harus melahirkan bayinya meskipun belum waktunya untuk lahir karena dia tertembak di perut. Namun pada akhirnya anaknya diambil oleh Philosophers karena dianggap mengganggu tugasnya sebagai agen rahasia. Dalam kasus ini pun dia tidak bisa melakukan apa-apa meskipun dia sudah menjadi agen rahasia dan tentara terbaik Amerika.

Boss: In June of 1944, the Cobras and I took part in the landing at Normandy. We'd been given a top secret mission to locate and destroy enemy V2 rocket installations. I was pregnant at the time. The Sorrow was

the father. I gave birth on the field of battle. A beautiful baby boy... but my child was snatched away from me by the Philosophers.

Semua kesedihan dan masalah yang dihadapi dalam hidupnya didalangi oleh pemerintah negaranya sendiri. Sebelum bertarung dengan Snake untuk terakhir kalinya, dia mengungkapkan bahwa dia dikhianati oleh negara yang sangat dia cintai. Bagian ini sekaligus merangkum sisi lemah yang direfleksikan oleh The Boss semuanya disebabkan oleh negaranya dan rasa cinta atau patriotismenya kepada negaranya. Suatu hal yang paradoks karena pada pada satu sisi dia berjuang sepenuh hati untuk negaranya, tetapi pada sisi lain dia dikhianati dan dikorbankan oleh negara yang dicintainya.

Boss: In 1961, I was sent to Cuba to Bahia de Cochinos. It was part of a CIA-sponsored invasion under the guise of taking Cuban exiles back to their country. But the US government betrayed them. Our weak-kneed President held back their air support. Defenseless, the exiles were annihilated by the Cuban army. All I could do was watch in silence. I was set up by the very country I'd sacrificed so much for, by the very government I'd dedicated my life to defending. I was driven from the surface world and I went underground.

Pada akhir pertarungan dengan Snake, The Boss juga pada akhirnya menjadi pihak yang lemah karena dia sadar bahwa dia tidak mungkin mewujudkan cita-citanya, dan bahwa Snake adalah satu-satunya harapan agar perdamaian dunia bisa tercapai. Dia meminta Snake untuk membunuhnya, dan menyerahkan harta peninggalan Philosopher kepadanya agar Snake bisa meneruskan cita-citanya untuk mewujudkan dunia yang damai.

Boss: I raised you. I loved you. I've given you weapons, taught you techniques, endowed you with knowledge. There is nothing more for me to give you. All that's left for you to take is my life, by your own hand. One must die and one must live. No victory, no defeat. The survivor will carry on the fight.

Pada akhir cerita Eva, agen rahasia yang bekerja pada Tentara Pembebasan Rakyat China, mengungkapkan pengkhianatan yang dilakukan oleh pemerintah AS kepada The Boss. Eva mengungkapkan semua kebenaran tentang The Boss dan bagaimana dia dikhianati dan dikorbankan oleh negaranya sehingga pada akhir hayatnya dicap sebagai penjahat perang.

Eva: The Boss' defection was a ruse set up by the US government. It was all a big drama staged by Washington so they could get their hands on the Philosopher's Legacy.

Lebih lanjut Eva memberitahu Snake bahwa karena ada insiden tak terduga yang terjadi selama misi dijalankan, misi yang harus dijalankan The Boss direvisi total. Insiden tersebut adalah peledakan fasilitas militer Uni Soviet menggunakan hulu ledak nuklir buatan Amerika yang diberikan The Boss sebagai hadiah ke kolonel Volgin agar sang kolonel percaya dan menerimanya. Pemerintah Uni Soviet menuntut agar pemerintah AS memberikan bukti bahwa mereka tidak terlibat. Untuk menutupi keterlibatan mereka, Pemerintah AS akhirnya merevisi misi yang harus dijalankan The Boss. Mereka memerintahkan The Boss untuk mati ditangan tentara AS juga yang sekaligus muridnya, Snake. Dengan demikian, nama baik pemerintah AS tetap terjaga, dan The Boss yang menjadi kambing hitam dan dianggap sebagai pengkhianat sekaligus penjahat perang.

Eva: ...The authorities in Washington knew that in order to prove its innocence they'd have to get rid of The Boss... and that one of their own would have to do the job. The public couldn't be allowed to find out about it... not ever. This, they concluded, would be the best way to keep the whole thing under wraps. The Boss wouldn't be allowed to come back home alive. And she wouldn't be allowed to kill herself. Her life would be ended by her most beloved disciple... That was the way the government wanted it. That was the mission she was given. And she had no choice but to carry it out. Her death at your hands was duty she had to fulfill. Out of duty, she turned her back on her own comrades. A lesser woman would have been crushed by such a burden.

Dari sisi penampilan, pada bagian hampir akhir cerita *The Boss* memakai pakaian ketat berwarna putih dengan resleting terbuka di bagian depan menunjukkan belahan dadanya dan bekas jahitan karena melahirkan. Meskipun secara konteks pakaian ketat berkaitan erat dengan statusnya sebagai tentara di medan perang yang harus fleksibel dan memudahkan mobilitas, pakaian yang dikenakan *The Boss* ini tetap menunjukkan stereotip perempuan dalam game yang sering digambarkan berpakaian ketat dan mengekspos bagian payudara. Dietz (1998) menyatakan bahwa seringkali perempuan dalam game distereotipkan dengan mengenakan pakaian ketat dan provokatif, yang menunjukkan payudara besar dan kaki panjang mereka. Selain itu, representasi perempuan dalam video game biasanya bersifat seksual dan sebagai objek tatapan laki-laki (Jahn-Sudmann & Stockmann, 2008). Dill dan Thill (2007) mengidentifikasi representasi seksual perempuan ketika karakter perempuan memiliki payudara besar dan pinggang kecil, seksualitas tubuhnya ditekankan dengan menunjukkan belahan dada, mengenakan pakaian provokatif, atau menampilkan pose, postur atau ekspresi wajah yang provokatif. Kostum *The Boss* ini masuk kategori tersebut karena menunjukkan belahan dada.



Gambar 1. Kostum Putih *The Boss*

Kontra stereotip dalam elemen naratif

The Boss digambarkan sebagai seorang perempuan yang hebat baik sebagai tentara, agen rahasia, mentor, sahabat, maupun musuh. *The Boss* adalah tentara wanita yang digambarkan memiliki kemampuan di atas rata-rata tentara pria, bisa dilihat dari berbagai misi, prestasi, dan kemampuan yang dimilikinya. Dia adalah tentara hebat yang terlibat dalam banyak misi penting Amerika selama perang dunia ke II dan perang dingin, bersama dengan anak buahnya yang sebagian besar adalah laki-laki. Dari kemampuan memimpin, intelegensi, penggunaan

senjata, dan pertarungan jarak dekat, dia tidak kalah dari siapapun, sehingga mendapat julukan Ibu dari pasukan khusus Amerika. Semua hal tersebut menunjukkan kontra-stereotip tentang wanita yang biasanya digambarkan lemah, inferior dibandingkan laki-laki, objek seksual, dan hal negatif lainnya. Kehebatan The Boss mendapat pengakuan dari atasan maupun rekan kerjanya. Mayor Tom adalah komandan Unit Pasukan Khusus CIA FOX (Force Operation X) serta Cipher yang memberi misi pada Snake. Pada bagian awal game dia memperkenalkan seorang penasehat untuk misi yang dijalankan oleh Snake. Penasehat itu tak lain adalah The Boss. Menjadi seorang penasehat misi rahasia dan ditunjuk langsung oleh pimpinan intelijen militer menunjukkan bahwa The Boss adalah orang yang hebat di bidang ini.

Tom: Speaking of snakes, you remember The Boss, don't you? A legendary soldier and your mentor. Actually, it was The Boss that got the DCI's authorization in the first place. She's going to be serving as FOX's mission advisor.

Kehebatan The Boss dalam bertarung tangan kosong salah satunya dapat dilihat dari dialognya dengan Snake. The Boss lah yang mengajari Snake CQC (*Close Quarter Combat*), teknik pertarungan jarak dekat.

*Boss: Same here. After all, who knows if either of us will make it out alive...
Snake, you were always best at urban warfare and infiltrating buildings.
But this is the jungle. Survival is going to be key. Those CQC techniques I taught you are sure to come in handy.*

Kehebatan the Boss selanjutnya dapat dilihat dari dialognya dengan Snake. The Boss mengajari Snake tentang banyak hal terkait menjadi tentara yang hebat dan kesetiaan sebagai tentara. Dari sini dapat dilihat bahwa kehebatan The Boss bukan hanya terkait kemampuan bertarung tetapi juga pemikiran, kecerdasan, dan kematangan mental dan pikiran.

Boss: In the end, you have to choose whether you're going to live as a soldier, or just another man with a gun. There's a saying in the Orient; "Loyalty to the end." Do you know what it means?

Snake: Being... Patriotic?

Boss: It means devoting yourself to your country.

Kehebatan The Boss juga diungkapkan oleh sesama agen rahasia perempuan di game ini, Eva. Pada akhir game, Eva mengungkapkan kebenaran terkait The Boss kepada Snake. Dia mengatakan bahwa The Boss telah dikhianati dan dikorbankan oleh negaranya sendiri. The Boss diberi misi untuk berpura-pura berkhianat ke Uni Soviet untuk mendapatkan file rahasia. Misi itu hanya bisa dilakukan oleh orang hebat yang bahkan dikagumi dan ditakuti oleh musuhnya, dan orang itu adalah The Boss. Eva melanjutkan bahwa hanya The Boss lah yang bisa mendapatkan kepercayaan dari Volgin, kolonel pasukan intelijen Uni Soviet. Setting cerita ini adalah perang dingin dimana Amerika dan Uni Soviet berseteru dan bersaing dalam hal persenjataan militer. The Boss ditugaskan untuk berpura-pura berkhianat dari Amerika dan memihak Uni Soviet untuk mendapatkan file rahasia berisi informasi keberadaan kekayaan Philosophers, dan menghentikan proyek pengembangan senjata pemusnah massal.

Eva: And The Boss was the star of the show. They planned it so that they could get the Legacy that Colonel Volgin inherited... and destroy the Shagohod at the same time. Only a legendary hero like The Boss could

have earned Volgin's trust. Finding out where the Philosopher's Legacy was hidden was to be her greatest mission.

Bukti-bukti tersebut menunjukkan bahwa penokohan The Boss pada beberapa bagian cerita dalam game disajikan sebagai kontra stereotip terhadap stereotip perempuan yang umumnya ditemukan dalam game; pihak yang lemah dan perlu diselamatkan.

Pada bagian awal permainan, The Boss secara penampilan digambarkan seperti tentara pada umumnya dengan seragam yang tertutup dan didominasi warna hijau. Hal ini tentu sangat kontradiktif dengan kecenderungan akan eksploitasi tubuh perempuan yang dibahas pada bagian stereotip sebelumnya. Tidak ada belahan dada, payudara besar, ekspose bagian tubuh tertentu dalam penggambaran The Boss di awal permainan.



Gambar 2. Kostum Hijau The Boss

Snake beberapa kali harus bertarung dengan The Boss, dan setiap kali bertarung dia selalu kalah kecuali di akhir permainan. The Boss dengan sangat mudah mengalahkan Snake, mulai dari melucuti dan membongkar pistol Snake, mengalahkannya dalam pertarungan jarak dekat, bahkan melukai Snake ketika mengendarai kuda putihnya. Kemampuan-kemampuan yang dimiliki The Boss tersebut semakin memperkuat kontra stereotip yang direfleksikan melalui penokohnya.



Gambar 3. The Boss mengalahkan Snake

Kontra stereotip dalam elemen mekanis

Pada game *MGS 3: Snake Eater* ini pemain sebagai Snake harus menghadapi The Boss beberapa kali. Dari beberapa kali pertarungan tersebut, Snake hanya bisa mengalahkan The

Boss sekali yaitu di akhir cerita, itupun karena The Boss memang ingin mati di tangan Snake sebagai bagian dari misi rahasianya. Pada pertarungan terakhir dengan The Boss inilah pemain bisa mengendalikan Snake untuk langsung melawan The Boss. Fakta bahwa The Boss menjadi lawan terakhir yang harus dihadapi pemain menunjukkan bahwa The Boss memang digambarkan sebagai perempuan yang hebat dalam pertarungan, bidang yang biasanya dikuasai laki-laki. Selain bisa pertarungan jarak dekat dengan CQC, The Boss juga memiliki senjata berupa senapan serbu bernama Patriot. Patriot adalah versi modifikasi dari XM16E1. Bobot yang relatif ringan membuat Patriot memiliki daya hentakan yang kuat, dan sangat sulit untuk dibidik. Fakta bahwa Boss menggunakannya dengan satu tangan adalah bukti keahliannya (*The Patriot*, n.d.).



Gambar 4. Pertarungan terakhir Snake dan The Boss

Pemain harus menggunakan semua skill bertarungnya baik dalam pertarungan jarak dekat maupun kontak senjata untuk bisa mengalahkan The Boss. Tingkat kesulitan bertambah karena tempat pertarungan didominasi bunga berwarna putih yang memberi keuntungan bagi The Boss yang memakai kostum putih. Bukti dari sisi pola permainan tersebut menunjukkan bahwa kontra stereotip benar-benar direfleksikan dalam penokohan The Boss.

Posisi Subjek-Objek dan Pemain

Posisi Subjek-Objek dalam penelitian ini berkaitan dengan posisi The Boss dalam cerita, sebagai subjek atau objek cerita. Pada bagian game yang menunjukkan stereotip posisi The Boss sebagian besar adalah sebagai Subjek, artinya dia sendiri yang bercerita tentang hal-hal yang dialaminya yang merefleksikan stereotip perempuan. Dia bercerita bagaimana semua kejadian buruk yang dialaminya sejak dia kecil sampai ketika sudah menjadi agen rahasia terbaik Amerika. The Boss, pada bagian lain game, juga diposisikan sebagai objek. Sisi stereotip yang direfleksikan The Boss juga diceritakan oleh sesama agen rahasia perempuan bernama Eva. Dia bercerita bagaimana The Boss dikorbankan oleh pemerintah AS untuk menutupi keterlibatan mereka dalam misi yang diemban The Boss.

Pada bagian game yang menunjukkan stereotip posisi The Boss ada yang sebagai subjek dan ada pula yang sebagai objek. Dari dialog The Boss sendiri dapat diketahui kehebatan, kecerdasan, dan kematangan mental yang dimilikinya. Dari tindakannya dapat dilihat bahwa dia seorang perempuan sekaligus tentara yang sangat hebat. Dari dialog yang dilontarkan oleh baik teman maupun musuh, laki-laki maupun perempuan, dapat diketahui hal yang sama yaitu bahwa The Boss adalah sosok yang luar biasa di mata mereka.

Game ini memposisikan pemain sebagai laki-laki karena karakter utama yang dimainkan dalam game ini adalah seorang laki-laki bernama Snake. Sebagai laki-laki Snake digambarkan sebagai orang yang sangat menghormati dan mengagumi The Boss dari awal sampai akhir.

Pada upacara penghargaan atas keberhasilan misinya, Snake mengabaikan semua orang dan teringat perkataan Eva tentang pengorbanan yang dilakukan The Boss. Dia kemudian mengunjungi makam The Boss dan melakukan salam penghormatan. Dapat dikatakan bahwa meskipun pemain diposisikan sebagai laki-laki melalui Snake, namun sudut pandang yang ditujukan kepada The Boss sebagai perempuan adalah sudut pandang positif. Hal ini tentu berbeda dengan sudut pandang yang diberikan oleh laki-laki lain yang direpresentasikan oleh pemerintah AS.

Kesimpulan dan Saran

Karakter The Boss dalam MGS 3: Snake Eater ini merefleksikan stereotip dan kontra stereotip tentang perempuan dalam game secara bersamaan. Stereotip yang ada adalah perempuan digambarkan sebagai pihak yang lemah dan butuh pertolongan, dan perempuan sebagai objek seksualitas, dalam hal ini dari segi penampilan. Stereotip itu muncul dalam elemen naratif tapi tidak muncul dalam elemen mekanis. Kontra stereotip yang muncul dalam penokohan The Boss adalah bahwa wanita kuat, bahkan bisa lebih kuat dan hebat dibanding laki-laki, ditunjukkan dengan semua prestasi dan kemampuan The Boss. Berbeda dengan stereotip, kontra stereotip yang direfleksikan The Boss muncul pada elemen naratif maupun mekanis. Dilihat dari hubungan subjek-objek penceritaannya, semua stereotip muncul secara dominan dari dialog The Boss sendiri, meskipun ada juga yang berasal dari karakter lain yang juga perempuan, Eva. Sementara itu kontra stereotip muncul dari dialog baik karakter laki-laki maupun perempuan, teman maupun musuh secara berimbang. Artinya kontra stereotip yang direfleksikan The Boss muncul dengan The Boss sebagai subjek maupun objek cerita. Dari sisi pemain, pemain game ini diposisikan sebagai laki-laki karena karakter utama yang dimainkan dalam game ini adalah laki-laki. Secara keseluruhan penokohan The Boss pada game ini lebih condong pada kontra stereotip perempuan dalam game. Namun demikian, seperti yang diungkapkan oleh Nachbar dan Lause bahwa kontra stereotip biasanya hanya dalam permukaan saja. Pada akhirnya, terlepas dari semua kehebatannya, The Boss tetap digambarkan sebagai tokoh yang lemah yang harus kehilangan semuanya termasuk nyawanya oleh pihak-pihak yang dicintainya yaitu Snake dan negaranya, yang notabene laki-laki dan didominasi laki-laki.

Saran untuk peneliti lain yang tertarik menganalisis perempuan, gender, dan stereotip dalam video game adalah agar meneliti hal-hal tersebut dalam beberapa game untuk genre tertentu. Dengan meneliti beberapa game pada genre tertentu maka dapat ditemukan pola tertentu terkait penggambaran karakter perempuan dalam video game yang tentunya hasilnya akan lebih mendalam.

Daftar Pustaka

- Alexandra, F., & Sébastien, H. (2012). Gender stereotypes in video games: Super Princess Peach in question. *Applied Playfulness: Proceedings of the Vienna Games Conference 2011*, 177-184.
- Astalin, P. K. (2013). Qualitative research designs: A conceptual framework. *International journal of social science & interdisciplinary research*, 2(1), 118-124.
- Danylova, A. (2020, May 30). Gender struggles: Female representation in video games. *INKspire*. <https://inkspire.org/post/gender-struggles-female-representation-in-video-games/-M7d51VKbu2OSfnfQ9am>
- Dietz. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles*, 38(5), 425-442. <https://doi.org/10.1023/A:1018709905920>

- Dill, K. E., & Thill, K. P. (2007). Video game characters and the socialization of gender roles: Young people's perceptions mirror sexist media depictions. *Sex Roles*, 57(11-12), 851-864. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9278-1>
- Hansen, J. C. (2018). Why Can't Zelda Save Herself? How the Damsel in Distress Trope Affects Video Game Players. All Theses and Dissertations. 7304. Brigham Young University.
- Houghton, D. (2010, January 19). Are video games really sexist? GamesRadar+. <https://www.gamesradar.com/are-video-games-really-sexist/>
- Jahn-Sudmann, A., & Stockmann, R. (2008). *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers, War Without Tears*. New York: Palgrave Macmillan.
- Kondrat, X. (2015). "Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games?". *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*. 6 (1): 171-193. ISSN 2068-0317.
- Lim, N. (2014, December 8). Gender Roles in Video Games: The Importance of Characterization and its Impact on Society. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/design/gender-roles-in-video-games-the-importance-of-characterization-and-its-impact-on-society>
- Lynch, T., Tompkins, J. E., van Driel, I. I., & Fritz, N. (2016). Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years. *Journal of Communication*, 66(4), 564-584. <https://doi.org/10.1111/jcom.12237>
- Nachbar, J., Nachbar, J. G., & Lausé, K. (1992). *Popular culture: An introductory text*. Popular Press.
- Nazir, M. (1988). *Research Methods*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Roberts, K. (2012). A sociological exploration of a female character in the Metroid videogames series. *The Computer Games Journal*. 1, (82) doi: 10.1007/BF03395968
- Santosa, R. (2021). *Dasar-Dasar Metode Penelitian Kualitatif Kebahasaan*. UNS Press
- Spradley, J. P. (1980). *Participant Observation*. USA: Holt, Rinehart and Winston.
- The Patriot. (n.d.). Metal Gear Wiki. Retrieved July 12, 2022, from https://metalgear.fandom.com/wiki/The_Patriot
- Willaert, K. (2021). Video Dames: The History Of Playable Female Protagonists". A Critical Hit!. <https://www.acriticalhit.com/video-dames-the-history-of-playable-female-protagonists>