

# **INTRERPRETASI *SENSE OF PLACE* DALAM GAME *CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE***

Pundra Rengga Andhita  
Dosen Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta  
*andhita90km@gmail.com*

**Abstract:** Sense of Place is related to emotional relationships born from the interaction between humans and places. The game was born as a public space involving the interpretation of the owner of the place, views or perceptions of reality outside the game. Call of Duty 4: Modern Warfare shows the existence of coherent elements of place including physical settings, images and meanings of the game. This research shows that physical settings in the game Call of Duty 4: Modern Warfare have strong relevance between images in real-life games outside the game. Relevance is arranged with excellent detail so that it makes players easier to assemble imaginations that are identical to everyday life. The aspects of the image generated in the game Call of Duty 4: Modern Warfare are arranged very precisely through a combination of visual appearance and strong narration. The interpretation order in this game is inseparable from the existence of games as one of the ideal communication channels to disseminate ideas according to the sender. The meaning formed through this game is an accumulation of physical settings and adequate narration according to the will of the maker. These three things succeeded in shaping players' perceptions in the direction expected by producers of Call of Duty 4: Modern Warfare.

**Key Words:** call of duty, sense of place, video, games, public space,

**Abstrak:** *Sense of Place* berkaitan dengan hubungan emosional yang lahir dari interaksi antara manusia dan tempat. Game telah lahir sebagai ruang publik yang melibatkan pemaknaan pemainnya akan tempat, pandangan atau persepsi terhadap realitas di luar game. *Call of Duty 4 : Modern Warfare* memperlihatkan adanya unsur *sense of place* yang padu meliputi setting fisik, citra dan pemaknaan terhadap game tersebut. Penelitian ini memperlihatkan bahwa Setting fisik dalam game *Call of Duty 4 : Modern Warfare* memiliki relevansi yang kuat antara gambaran dalam game dengan kehidupan nyata di luar game. Relevansi itu tersusun dengan kedetilan yang sangat baik sehingga memudahkan pemainnya untuk merangkai imajinasi yang identik dengan kehidupan sehari-hari. Adapun aspek citra yang ditimbulkan dalam game *Call of Duty 4 : Modern Warfare* tersusun dengan sangat tepat melalui perpaduan tampilan visual dan narasi yang kuat. Adapun penataan makna dalam game ini tidak terlepas dari keberadaan game sebagai salah satu saluran komunikasi yang ideal untuk menyebarkan ide sesuai pengirimnya. Makna yang terbentuk melalui game ini merupakan akumulasi setting fisik dan narasi yang memadai sesuai kehendak pembuatnya. Ketiga hal itu berhasil membentuk persepsi pemain ke arah yang di kehendaki oleh produsen *Call of Duty 4 : Modern Warfare*.

**Kata Kunci:** *Call of Duty*, *sense of place*, video, game, ruang publik,

## **PENDAHULUAN**

*Call of Duty 4 : Modern Warfare* merupakan video game aksi penembak pertama yang menjadikan narasi perang dengan latar di beberapa negara. Game ini merupakan seri keempat yang dirilis untuk platform Microsoft

Windows, Nintendo DS, Playstation 3 serta Xbox 360 pada 2007 dan untuk versi Mac OS X dirilis pihak Aspyr di tahun 2008. Ketika pertama kali hadir, game ini berhasil menarik perhatian karena mengusung konsep Perang Dunia II serta melirik platform PC sebagai awal dari strategi

pemasaran. Di tahun 2010, salah satu pengembang video *game* dari Amerika Serikat, Activision, merilis bahwa *Call of Duty 4: Modern Warfare* merupakan *game* terlaris di Inggris dan Amerika Serikat.

Besarnya antusias masyarakat memainkan *Call of Duty 4: Modern Warfare*, membuat pengembangnya untuk mengeluarkan seri secara berkelanjutan hampir di tiap tahun. Total sampai saat ini sudah ada sembilan seri *Call of Duty*. Letupan peningkatan penggemar yang cukup signifikan terlihat di seri ke 4, yakni, *Call of Duty 4: Modern Warfare*. Seri ini telah berhasil melampaui kesuksesan seri sebelumnya. Konon, salah satu yang membuat seri ini sukses adalah pilihan latar perang Modern yang berbeda dari versi sebelumnya. Unsur narasi dan sinematik yang ada di dalamnya berhasil menciptakan kedekatan emosional pengguna terhadap realita nyata di kehidupan sehari-hari. Kedua unsur disusun berdasarkan catatan sejarah perang yang pernah ada di dunia. Keselarasan itu yang juga mempengaruhi kesuksesannya. Tercatat pada Mei 2009 angka penjualan *Call of Duty: Modern Warfare* tembus 13 juta kopi (<http://www.gamexeon.com/>).

Jika dilihat dengan seri *Call of Duty* sebelumnya dasar dari konsep permainan hampir sama, namun berbeda di bagian peralatan serta persenjataan yang lebih modern. Ditambah lagi adanya berbagai variasi mode serangan yang bukan hanya melalui darat tetapi juga udara dengan dukungan helikopter dan pesawat AC-130 berhasil menghadirkan nuansa baru bagi pemain dalam menikmati *game* ini. Beberapa pemain *game* ini mengatakan bahwa salah satu faktor yang membuat mereka tetap setia memainkannya adalah fitur persenjataan modern yang didukung dengan narasi menarik.

Adanya respon positif tersebut tentu tidak terlepas dari keahlian pembuatnya yang mampu menampilkan narasi perang, senjata, perlengkapan tambahan dan kendaraan perang modern dari beberapa negara terkenal, seperti Amerika Serikat, Inggris dan Rusia. Selain itu geopolitik internasional dalam kehidupan nyata juga dimasukkan dalam *game* ini. Dari segi kajian ilmu komunikasi, apa yang dirasakan oleh pemain merupakan bukti kesuksesan *game* ini dalam menciptakan ruang publik yang menjadi arena untuk pengakuan seseorang terhadap sesuatu. Di *game* ini, dengan jaringan internet, juga bisa melakukan *chatting* apabila status *game* diubah dari *offline* ke *online*. Di tahap ini pengakuan

kemampuan seseorang dalam menyelesaikan beberapa misi dalam *game* menjadi nilai lebih bagi pemain. Realitas di ruang siber ini yang menjadikan *game* sebagai ruang terbuka bagi siapa saja untuk berinteraksi atau secara sekadar mengkonstruksi diri.

Melalui *game* ini, pemain disuguhkan sebuah dunia baru yang settingan kontennya memberikan *sense of place* menyerupai kenyataan yang sesungguhnya ada. Atas dasar itulah, penulis ingin meneliti lebih jauh tentang *sense of place* dalam *game Call of Duty 4: Modern Warfare* yang mampu membuat pemain membawa nuansa dalam *game* ke kehidupan nyata ataupun sebaliknya.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka fokus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penataan *setting* fisik (form) dalam *game Call of Duty 4: Modern Warfare*?
2. Bagaimana aktifitas yang terjadi dalam *game Call of Duty 4: Modern Warfare*?
3. Bagaimana citra yang ditimbulkan dalam *game Call of Duty 4: Modern Warfare*?

### Tujuan Penulisan

1. Untuk mengetahui penataan *setting* fisik (form) dalam *game Call of Duty 4: Modern Warfare*
2. Untuk mengetahui aktifitas yang terjadi dalam *game Call of Duty 4: Modern Warfare*
3. Untuk mengetahui citra yang ditimbulkan dalam *game Call of Duty 4: Modern Warfare*

### Manfaat Penulisan

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah secara teoritis, merupakan sumbangsing penulis dalam kajian ilmu komunikasi. Adapun secara praktis, penelitian ini bisa dijadikan referensi bagi penelitian lain yang sesuai.

### LANDASAN TEORI

Penelitian ini mengacu pada pernyataan Habermas mengenai konsep ruang publik. Menurutnya ruang publik tidak selalu terikat pada lembaga, institusi atau sejenisnya. Ruang publik dapat diciptakan antar individu sebagai jaringan komunikasi yang mengaitkan satu sama lainnya. Dalam jaringan tersebut yang nantinya akan ada topik tertentu yang menjadi bahasan dan mengarah pada terbangunnya opini. Hal itu seperti dijelaskan oleh Habermas berikut ini:

The public sphere cannot be conceived as an institution and certainly not as an organization...The public sphere can best be described as a network for communicating, information and points of view...the streams of communication are, in the process, filtered and synthesized in such a way that they coalesce into bundles of topically specified public opinions (Habermas, 1996:360).

Masih menurutnya, ruang publik akan memuat perdebatan kritis mengenai hubungan antara negara dengan masyarakat. Isu yang berkembang di masyarakat dapat menjadi bahasan berkelanjutan ketika jejaring ruang publik tersebut mampu menghubungkan keterkaitannya dengan realita kehidupan sehari-hari. Salah satu yang juga bisa menjadi ruang publik adalah permainan video game. Khususnya video game yang memuat unsur narasi seperti di kehidupan nyata sehari-hari.

Demikian pula dalam *game Call of Duty 4: Modern Warfare*, *game* ini telah berkembang bukan hanya sebatas sarana hiburan tetapi juga ruang publik bagi pemainnya. Narasi yang ada di dalamnya menyajikan konflik antar negara yang seolah-olah disusun tidak jauh berbeda dengan kehidupan nyata. Latar cerita yang memuat beberapa negara, seperti dimiripkan dengan kenyataan yang ada. Kemudian, agar masyarakat menjadi lebih tertarik dan masuk dalam ruang yang diciptakan *game Call of Duty 4: Modern Warfare* maka unsur *sense of place* menjadi elemen penting yang diperhatikan oleh pembuatnya. Unsur inilah yang bias menggiring masyarakat masuk ke dalam narasi *game*, seolah-olah menjadi aktor dalam *game* tersebut. Ketika konsep *sense of place* diterapkan melalui media *game*, maka itu akan semakin memudahkan pemainnya untuk menerima atau menolak pesan apa yang dimaksud oleh pembuatnya.

*Sense of place* didefinisikan sebagai hubungan emosional antara manusia dan tempat. *sense of place* adalah hasil dari interaksi manusia dan ruang hidupnya. Cross dalam Zulestari (2014), makna *sense of place* berkaitan dengan hubungan antara manusia dengan tempat, bagaimana manusia berinteraksi dengan desain pengaturan fisik suatu tempat. Senada dengan hal itu, Dan Gunila dalam Zulestari (2014) mengatakan bahwa dalam pemaknaan suatu rasa akan tempat, pandangan atau persepsi orang

yang terlibat langsung juga harus menjadi pertimbangan utama dalam konsepsi teoritis mengenai *sense of place*.

Adapun bagaimana *sense of place* atau kesan tempat dapat terbentuk di benak orang karena tidak terlepas dari beberapa hal. Punter dan Montgomery dalam Carmona (2003), menyatakan kesan tempat atau *sense of place* akan diperoleh dari:

1. Penataan setting fisik (*form*),
2. Aktivitas yang terjadi
3. Makna yang ditimbulkan

Ketiga aspek tersebut memiliki peran yang vital untuk mendorong seseorang masuk dalam ruang publik untuk diam dan tinggal lebih lama di dalamnya. Orang-orang akan tertarik untuk berlama-lama apabila tempat tersebut aman, nyaman dan menarik. Semakin lama mereka tinggal maka semakin menunjukkan bahwa citra tempat tersebut akan semakin meningkat. Singkatnya, sebuah tempat (*place*) terbentuk melalui hubungan antara wajah fisik lingkungan, aktivitas dari individu maupun kelompok, serta makna yang dibentuknya. Jadi, *sense of place* merupakan konsep-konsep yang memperlihatkan bagaimana hubungan antara manusia dengan tempat dan lingkungan tempat ia bermukim (*dwelling*), melalui hubungan kedekatan emosional, serta maknanya. Maka berangkat dari kerangka pemikiran tersebutlah penulis akan meneliti lebih jauh *game Call of Duty 4 : Modern Warfare* dengan memperhatikan penataan fisik, aktifitas dan makna yang ditimbulkan dari *game* tersebut.

## PEMBAHASAN

Alur cerita dalam *game call of duty 4 : modern warfare* sangat menarik. Dikisahkan dalam *game* tersebut, pada tahun 1996, Kapten MacMillan bersama Letnan Price berusaha memasuki Pripyat, Uni Soviet (sekarang Ukraina) dalam misi pembunuhan dari Pemerintah Inggris untuk membunuh Imran Zakhaev. Mereka menjalankan misi secara senyap untuk membunuh target. Dalam perjalanannya banyak tantangan yang mereka hadapi seperti, melewati penjaga, menghindari konvoi besar Ultranasionalis mereka hingga menuntaskan misi, eksekusi Zakhaev. Misi utama tersebut disusun rapi berkelanjutan dengan misi berikutnya yang diceritakan dari sudut pandang tokoh lain.

### Penataan Setting Fisik dalam *Game Call of Duty 4: Modern Warfare*

*Call Of Duty* yang menganut aliran *first-person* dan *third-person shooter* sejak awal mula kemunculannya pada platform PC ditahun 2003 silam. *Game* ini telah menjadi pesaing kuat bagi genre sejenis. Muatan aksi yang dibalut dengan narasi kuat membuat pemainnya sangat sulit menolak keberadaan *game* ini. Khususnya bagi mereka yang sangat menyukai genre *action*, konspirasi perang. Hingga perkembangannya menjadi 9 serial, *game* ini tetap mempertahankan latar *action war*. Kontennya bersumber dari sejumlah catatan perang yang memang pernah terjadi di dunia.

Ada 3 negara yang menjadi setting fisik dalam *game* ini yaitu Amerika Serikat, Rusia dan sebuah negara yang tidak disebutkan secara spesifik namun ada di wilayah Timur Tengah. Pemilihan ketiga negara ini sangat menarik. Tokoh utama dalam *game* ini sangat fundamental. Posisi Amerika Serikat di tempatkan sebagai tokoh "baik" yang memberantas penjahat perang dari negara lain. *Setting* tersebut diperkuat dengan 3 tokoh yang muncul adalah John Price (anggota Special Air Service dan Task Force 141), John 'Soap' MacTavish (mantan tentara SAS dan murid Price) dan Nikolai (informan sekaligus teman lama Price). Sementara itu, tokoh yang ditempatkan sebagai antagonis utama adalah Partai Ultranasionalis Rusia dan eksekutor Yasir Al-Fulani, seorang pemimpin dari suatu negara Timur Tengah.

Hal tersebut sangat menarik, dalam kehidupan nyata memang keberadaan Amerika sebagai negara *super power* dikisahkan sangat sering terlibat ketika ada konflik di sebuah negara. Begitu pula dalam *game* ini. Amerika Serikat digambarkan sebagai negara yang bisa menyelesaikan konflik di Timur Tengah dan Rusia. Pesan itulah yang hendak disasar oleh produsen film. Mengarahkan persepsi pemain terhadap terbentuknya citra digdaya negara asal tokoh dalam *game* tersebut.

Adapun pemilihan negara antagonisnya mengarah pada Rusia. Pemilihan Rusia disusun dengan narasi yang runut sehingga membuat *game* ini menjadi semakin hidup. Pemilihan ini tentu bukan tanpa pertimbangan. Di kehidupan nyata, baik Amerika Serikat atau Rusia memang memiliki catatan konflik yang panjang. Misal, Amerika dan Rusia (dulu Uni Soviet) pernah terlibat persaingan yang terbagi menjadi 2 blok yaitu blok barat (Amerika) dan blok Timur (Uni

Soviet). Sampai sekarang, interpretasi kedua blok tersebut masih tersimpan di benak masyarakat. Dasar itulah yang menjadi pertimbangan dalam *game* ini. Menghadapkan Amerika Serikat dengan Rusia.

Untuk mendukung visualisasi pemain agar dapat lebih mudah memahami konflik yang pernah disebabkan oleh Rusia (Uni Soviet), sejumlah wilayah Uni Soviet dimunculkan dalam *game* ini, seperti, Chernobyl (suatu kota mati yang terkena radiasi nuklir). Pemunculan tempat tersebut sangat membuka pengetahuan pemain dari yang tidak tahu mengetahui tragedi Chernobyl menjadi tahu. Tragedi Chernobyl terjadi pada tanggal 26 April 1986. Chernobyl merupakan tragedi ledakan nuklir yang mengakibatkan kehancuran sosial masyarakat. Tragedi ini sempat menjadi perhatian dunia.

Settingan fisik yang mewakili tragedi Chernobyl sengaja dimasukkan dalam *game* ini. Efeknya, secara tidak langsung bisa memojokkan posisi Rusia (Uni Soviet) sebagai negara produsen nuklir yang telah memberikan dampak buruk bagi masyarakat. Hal tersebut terlihat dalam gambar di bawah ini.



Gambar1 Suasana kota mati, Chernobyl yang dalam *game call of duty*

Kota Pripyat, diceritakan persis seperti aslinya. Kota ini merupakan daerah perumahan para pekerja kawasan nuklir Chernobyl. Kawasan ini mati sejak terjadinya bencana nuklir Chernobyl yang menelan hampir 50.000 jiwa. Setelah kejadian tersebut, lokasi ini praktis seperti sebuah museum, menjadi bagian dari sejarah Uni Soviet. Sejumlah apartemen, kolam renang, rumah sakit, dan banyak bangunan lain yang hancur memang masih dibiarkan ada di kota ini

Gambaran itulah yang juga dimuat dalam *game* ini sekaligus ditambah dengan ornamen lain yang detil seperti, arsip, TV, mainan anak-

anak, barang berharga, pakaian dan lainnya. Kedetailan itu yang membuat pemain menjadi memahami seperti apa sesungguhnya tragedi Chernobyl merenggut kehidupan masyarakat. Apa yang dilihat melalui penataan fisik yang detil tersebut akan memudahkan terbentuknya imajinasi pemain hingga kemudian merangsang penilaian terhadap kondisi tersebut.

Melalui settingan fisik yang hampir menyerupai kondisi aslinya itu, *game* ini berhasil membuka pengetahuan pemain agar bisa mengetahui keberadaan kota tersebut. Masyarakat jadi mengetahui dampak ledakan nuklir dari bangunan yang tidak lagi terawat, atap bocor dan bagian dalam bangunan yang tergenang air di musim hujan. Settingan fisik tersebut berhasil membangun gambaran suasana kota tanpa penduduk sesuai dengan kenyataan yang terjadi di kawasan Chernobyl.



Gambar 2. Suasana kota mati, Pripyat yang dalam game call of duty



Gambar 3. Suasana kota mati, Pripyat yang dalam game call of duty

Tragedi Chernobyl menjadi salah satu kecelakaan reaktor nuklir paling parah sepanjang sejarah. Tragedi tersebut otomatis menjadikan kota Pripyat sebagai kawasan tanpa penghuni.

Keluarga yang meninggalkannya tidak sempat membawa barang apapun. Hanya dokumen yang boleh dibawa, itupun dengan syarat tidak terkena radiasi nuklir. Setelah ditinggal penghuninya, kota Pripyat tidak ada yang menyentuh atau merawatnya. Semua barang berharga yang tertinggal tidak tersentuh. Dari tahun ke tahun, beberapa orang menjarah barang-barang berharga yang masih tersisa di kota Pripyat. Sisanya, tidak ada yang mau menjamah kota ini. Taman bermain, rumah sakit, stadion dan berbagai bangunan semakin dimakan usia. Dari unsur sinematik yang ditampilkan dalam *game* ini, imajinasi pemain dapat dengan mudah terbentuk. Uni Soviet menyimpan tragedi nuklir terburuk di dunia.

Kisah inilah yang ingin diangkat oleh *game* ini. Dengan lebih dari 13 juta pemain yang mengakses dari berbagai negara, secara tidak langsung *game* ini telah membuka luka sejarah yang terjadi di Ukraina (sebagai negara pecahan Rusia, dulu Uni Soviet). Adapun peran Amerika Serikat dalam *game* ini diciptakan pasukan khusus yang harus menyelesaikan misi menumpas ultranasionalis, Imran Zakhaev. Tokoh ini digambarkan memiliki keterkaitan dengan tragedi tersebut.

Selain Rusia, setting fisik berikutnya menggambarkan lokasi di kawasan timur tengah. Digambarkan dalam cerita berikut ini:

Pada misi pertama Soap menjalani latihan di bawah komando Gaz dan Price, kemudian mereka bertiga dan tim lainnya memasuki sebuah kapal milik Ultranasionalis yang diduga membawa paket nuklir di Selat Bering. Sebelum mereka sempat melihat isinya, sebuah MiG-29 menghancurkan kapal tersebut. Soap hanya berhasil mengambil manifestonya. Kemudian Presiden Yasir Al-Fulani dijemput paksa ke tempat eksekusinya dengan mobil yang ditumpangi oleh Viktor Zakhaev. Sesampainya di sana, Imran Zakhaev menyerahkan Desert Eaglenya kepada Khaled Al-Asad dan Al-Asad segera mengeksekusi Al-Fulani. Esoknya, Tim Bravo 6 SAS (Price, Gaz dan Soap) memasuki sebuah desa untuk menyelamatkan Nikolai, informan Price yang berperan dalam misi di kapal dengan bantuan Loyalis pimpinan Kamarov.

Ketika helikopter mereka melitasi Komi, Rusia Barat, sebuah SAM menjatuhkan helikopter dan menewaskan pilotnya. Price, Gaz, Nikolai dan Soap berusaha melewati pasukan musuh yang mencari mereka, termasuk menyelamatkan seorang petani. Bantuan untuk ekstrasi dari Baseplate, komandan SAS, termasuk sebuah AC-130 "Wildfire" memudahkan mereka berempas diekstrasi dari Rusia. Siangnya, pasukan USMC menyerang wilayah kekuasaan Al-Asad, Tim Bravo 6 USMC (Vasquez, Griggs, Jackson dan yang lain) berusaha mencari dan membunuh Al-Asad di Kuwait. Sayangnya ketika semua bangunan target dikuasai, Al-Asad tidak ada di sana.

Esok paginya mereka pergi ke Al Qunfudhah untuk menyelamatkan sebuah tank M1A2 Abrams "War Pig" yang rusak. Jackson menghabisi sepasukan tank T-72 dengan Javelin dan dengan bantuannya, War Pig berhasil diselamatkan. Siangnya dengan bantuan War Pig, Tim Bravo 6 mengamankan Al Qunfudhah dan pergi dari sana untuk menangkap Al-Asad di Ahvaz, ibukota Al-Asad tanpa Griggs. Malangnya, Jackson, Vasquez dan sekitar 30.000 prajurit USMC dan pasukan OpFor tewas dalam ledakan bom nuklir yang diledakkan oleh Makarov. OpFor mengklaim kemenangan dalam perang tersebut (Andhik Ampuh Yunanto. 2014. Review of Call of Duty 4; modern Warfare Series melalui <http://www.gameedukasi.com/>)

Pemilihan negara di kawasan Timur Tengah ini sangat tepat. Negara tersebut digambarkan sebagai negara yang menyimpan potensi konflik dengan Amerika Serikat. Dalam hal ini, setting lokasi yang dipilih adalah Kuwait. Pemilihan ini karena dalam catatan dunia, Amerika Serikat pernah berseberangan dengan Kuwait dalam konflik Perang teluk di era 90-an. Pemunculan tokoh Al-Asad dalam *game* ini semakin mempertegas bahwa ada misi menggiring persepsi pemainnya untuk terlibat dalam bagian konflik antara Amerika Serikat dengan Kuwait.



Gambar 4 Suasana Kuwait

Kuwait digambarkan seperti dalam gambar di atas. Panas, membara dan penuh konflik. Hal serupa juga terjadi di negara lainnya yang dimunculkan seperti Azerbaijan. Penggambaran sistem, setting fisik dan peragaan yang ada di dalam *game* ini menggambarkan metode *story telling* yang sangat baik, memeragakan bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan sesungguhnya.

Hal tersebutlah yang diungkapkan oleh Habermas bahwa ruang publik muncul sebagai suatu wilayah yang spesifik, wilayah publik yang dihadirkan untuk berposisi dengan wilayah privat. Istilah publik juga dimunculkan sebagai salah satu sektor dari opini publik yang sengaja dibentuk untuk melawan otoritas. Ruang, dalam perspektif Michel Foucault mengerucut pada hal paling mendasar dari praktik kekuasaan (1984). Henri Lefebvre pun menyatakan bahwa ruang sebagai produk sosial yang dinamis dan dibentuk oleh orang-orang yang memiliki kontrol dan tentu saja dominasi atas kekuasaan (1991). Dalam hal tersebut terjadi pertarungan ruang. Dalam hal ini, ruang ditempatkan sebagai medium dalam memengaruhi keputusan politik maupun kebijakan. Kesadaran pemain menjadi bercampur antara fakta yang sesungguhnya dan fiksi yang ditampilkan dalam ruang di dalam *game* tersebut.

#### **Penataan Aktivitas dalam *Game Call of Duty 4: Modern Warfare***

Secara keseluruhan, aktivitas dalam *game* ini adalah perang yang menempatkan tokoh utama "baik" dari Amerika Serikat dan musuhnya dari wilayah Timur Tengah serta Uni Soviet (Rusia). Selain visual, *game* ini juga menyelipkan *credit tittle* yang menceritakan paham ultranasionalis sebagai paham yang tidak cocok dengan kehidupan internasional antar negara-negara.

Selain ultranasionalis, *game* ini juga memunculkan beberapa simbol yang mewakili ideologi suatu negara, seperti terlihat dalam gambar:



Gambar 5. simbol yang mewakili ideologi suatu negara

*Game* ini menempatkan paham kekuasaan ultranasionalis sebagai musuh utama Amerika yang perlu dibasmi. Ada pertarungan ideologi yang coba dimunculkan bagi pemainnya agar meresapi *game* ini hingga bercampur antara fakta dan fiksi menjadi satu persepsi baru di benak pemain-pemainnya. Secara kenyataan, kedua paham kekuasaan tersebut memang bertolak belakang dengan Amerika Serikat.

Dalam konteks kekuasaan, Habermas membagi dua jenis ruang publik, pertama adalah ruang publik yang tidak dikooptasi oleh kekuasaan, yaitu ruang publik yang tumbuh dari dunia-kehidupan dan kedua adalah ruang publik yang tidak dikooptasi oleh kekuasaan. Masing-masing ruang publik ini dikuasai oleh aktor-aktor tertentu. Jadi, kekuasaan didominasi oleh aktor pembuat *game* ini. Hal ini menurut Habermas sah-sah saja karena setiap komunitas dan kelompok masyarakat dapat membentuk ruang publiknya sendiri. Para pembentuk ruang publik ini biasanya, "Mereka memiliki identitas sosial yang mapan dan diakui dalam masyarakat" (Hardiman, 2009: 141-142).

Aktivitas lain dalam *game* ini adalah munculnya sejumlah intrik yang mengakibatkan kematian, penembakan. Korbannya adalah pasukan Amerika. Ini bukan hanya menciptakan persepsi tentang kekuasaan antara dua negara tetapi juga memunculkan kekerasan sebagai bagian dari salah satu solusi dalam perang. Sayangnya, pengakses *game* ini tentu saja tidak memegang kendali penuh tentang siapa yang berhak memainkannya. Jika pengaksesnya adalah anak di bawah umur, aktivitas dalam *game* ini memunculkan dampak yang cukup berbahaya bagi perkembangannya. Bagi orang dewasa yang

tidak dibekali wawasan sejarah dunia yang baik akan bisa terpengaruh dengan maksud-maksud yang hendak dimunculkan dalam *game* ini sehingga bisa menyudutkan dan memunculkan pihak "orang jahat" dan "orang baik" sesuai dengan konten yang ada di dalamnya.

Dalam *game* ini juga bisa terlihat 3 peran antagonis yang bukan berasal dari Amerika Serikat yaitu Imran Zakhaev (Rusia: pemimpin dari Partai Ultranasionalis), Khaled al-Asad (Arab: teman Zakhaev dan pemimpin dari OpFor), dan Viktor Zakhaev (Rusia: putra dari Imran Zakhaev dan komandan lapangan dari Ultranasionalis). Pemunculan peran tersebut menggiring persepsi pemain sehingga bisa melihat mana yang baik dan mana yang jahat hasil bentukan dari ruang publik virtual, *game*.

Dampak lain dari aktivitas yang terdapat dalam *game* ini juga memunculkan sejumlah analisis yang muncul di banyak media. Beberapa bahasannya terkait dengan perumpamaan jika perang *Call of Duty* benar-benar terjadi di dunia nyata, sebesar apa dampak yang ditimbulkannya dan seberapa mahal biaya yang dikeluarkan sebuah negara untuk membina-yai tentara mereka. Bahkan dalam sejumlah *search engine* lain, aktivitas yang ada di dalam *game call of duty* masuk dalam beberapa pembahasan di sejumlah komunitas daring. *Game* ini secara langsung telah menjadi ruang publik yang menangkap persoalan dalam masyarakat dunia.

Persoalan tersebut disodorkan kepada masyarakat melalui tampilan audio visual yang melibatkan masyarakat secara langsung untuk berinteraksi di dalamnya. Bukan tidak mungkin opini publik dalam *game* tersebut akan mempengaruhi struktur politik yang sesungguhnya ada di dunia nyata.

#### **Penataan Makna dalam *Game Call of Duty 4: Modern Warfare***

Makna cerita yang menyudutkan beberapa negara yang mewakili antagonis ternyata berdampak secara ril dalam kenyataannya. Misalnya, di Rusia, misi *No Russian* di hapus pada permainan versi PC sehingga menyebabkan rilis *Call Of Duty:Modern Warfare 2* ditunda. Dampak ini adalah gambaran yang tertangkap oleh media massa. Gambaran lain mengenai dampak dari makna yang tersirat melalui *game* ini pasti ada hanya saja tidak terekspos baik secara ilmiah atau non ilmiah. Hal ini bisa terjadi karena banyaknya peminat *game* ini.

Rusia dan Kuwait dalam *game* ini digambarkan sebagai negara antagonis. Beberapa tokohnya merupakan musuh utama dari pasukan khusus Amerika Serikat. Citra yang ditampilkan seolah-olah Rusia dan Kuwait merupakan negara sumber konflik yang menyimpan berbagai permasalahan sosial yang mengganggu stabilitas keamanan internasional. Dalam *Call of Duty*, juga dimunculkan kesan negara jazirah Arab penuh dengan penjahat-penjahat Muslim. *Game* ini seperti mendorong orang di seluruh di dunia yang memainkannya untuk menembaki semua Arab. Seolah-olah ada kesan Arab dan Rusia adalah negara pemasok penjahat internasional.

Singkatnya, penulis menilai, representasi, figur atau tokoh muslim dalam *game* ini selalu suram. Semua ornamen yang ada di dalam *game* ini memudahkan pemainnya untuk dapat mencirikan muslim dalam video *game* seperti melalui pakaian. Jika wanita, di *setting* menggunakan hijab, jika pria cukup ditambahkan janggut dan memakai busana nasional Timur Tengah.

Melalui *game* ini, stereotip tersebut berusaha mengakar dan terbenam di dasar benak anak-anak (pemainnya). Muslim diasosiasikan dengan kekerasan dan perilaku agresif. Pemainnya (kita) sebagai tokoh utama dalam *game*, dipaksa untuk membunuh orang-orang yang dianggap berbahaya atau musuh. Tinggal cari sosok berkulit gelap yang menenteng senjata otomatis AK-47 lantas tembak. Inilah citra yang ingin dibentuk melalui ruang publik virtual. Hal itu bisa dilihat dari salah satu *scene* yang menggambarkan tokoh muslim dalam *game* ini sebagai berikut:



Gambar 6

*Scene* yang menampilkan gambaran tokoh muslim

Mengingat *game* merupakan media komunikasi yang terbentuk dari kombinasi antara penyampaian pesan melalui gambar bergerak yang dihasilkan dari pemanfaatan teknologi animasi, gambar, suara dan spesial efek lainnya,

maka produsen pembuat *game* ini yang berasal dari Amerika Serikat lebih mengarahkan citra positif pada Amerika Serikat. Dalam *game* ini, Amerika Serikat digambarkan sebagai negara baik yang sedang berusaha meredam konflik yang disebabkan oleh Rusia dan Kuwait. Tidak hanya kesan baik, Amerika Serikat juga ingin memunculkan citra modernitas dari angkatan bersenjata dengan berbagai peralatan tempur terbaru dan mutakhir, mulai dari senjata, *termo vision*, *night vision*, bom dan lainnya.

Citra berikutnya yang ingin ditampilkan melalui beberapa *scene* yang terdapat dalam *game* ini adalah kemanusiaan yang diusung oleh Amerika Serikat. Hal itu terlihat dalam berbagai upaya tentara Amerika Serikat menyelamatkan warga, tidak menembak warga sipil. Berbarengan itu juga dimunculkan citra keberanian. Berikut beberapa *scene* yang menggambarkan kedua hal itu:



Gambar 7

Pimpinan pasukan menolong anak buahnya



Gambar 8

Pasukan menolong pilot helikopter yang terjatuh

Dalam *game* ini ada kemunculan kategori kemanusiaan dengan frekuensi cukup banyak. Selain kemanusiaan, *game* ini juga memunculkan nuansa keberanian yang mengarah pada

Amerika Serikat. Contoh adegan dalam *game Call Of Duty* yang menggambarkan kedua hal itu bisa terlihat ketika Lt. Price menggotong tubuh Cpt. MacMillan yang terluka. Lt. Price digambarkan kuat, gagah, berani dan setia kawan, karena dalam kondisi sulit masih semat melindungi Cpt. Macmillan. Itu merupakan sebuah contoh adegan yang dramatis dan sangat menyentuh. Pesan ini dapat mempengaruhi khalayaknya, dan akan berdampak pada masyarakat. Sedangkan untuk kategori kejahatan ada beberapa indikator yang muncul yaitu pembunuhan, penganiayaan dan penghancuran yang menempatkan posisi Rusia dan negara Timur Tengah.

Secara keseluruhan, konten *Call Of Duty: Modern Warfare* ini lebih dominan menggambarkan citra tentara Amerika sebagai suatu figur organisasi yang penuh keberanian yang didasari oleh rasa cinta tanah air, mereka selalu tampil dengan aksi yang menakjubkan dengan segala persenjataan dan peralatan yang canggih, adegan heroik juga sering muncul untuk menguatkan citra tentara Amerika sebagai sosok yang responsif terhadap segala bahaya yang mengancam. Tentara Amerika (SEALs, SAS, atau CIA) dalam *game* tersebut dimunculkan dalam banyak adegan-adegan yang menggambarkan aksi kepahlawanan yang gagah berani seperti baku tembak, baku hantam, dan bombardir.

*Sense of place* dalam *game* ini berhasil menjangkau berbagai aspek yang meliputi aspek sosial, budaya, politik, ekonomi, pendidikan, serta aspek-aspek lain, yang disajikan menggugah sisi emosional pemainnya. Selain itu *game* ini juga memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. *Game Call of Duty 4: Modern Warfare* dianggap berhasil sebagai suatu media komunikatif yang baik karena dapat menyampaikan pesan secara mengesankan.

*Game* ini memilih pendekatan yang cenderung realis terhadap perang. Perang dianggap sebagai sesuatu yang harus dilakukan demi keamanan negara dan masyarakat. Penulis menilai pesan lain dalam *game* ini menunjukkan beberapa kondisi yang menyiratkan pelanggaran dari Konvensi Jenewa dan Deklarasi Universal HAM, seperti penyiksaan, penggunaan senjata kimia/nuklir, perusakan *landmark* dan bangunan bebas perang seperti gereja dan masjid, dan pembunuhan orang sipil.

Pembuat *game* ini berhasil membuat pemainnya semakin betah bermain karena selain *action-action* yang disuguhkan dalam setiap misi

juga jalan cerita yang realistis. Tanpa disadari pemainnya telah masuk dalam ruang publik virtual sesuai dengan tujuan yang dikehendaki oleh pembuatnya yaitu memunculkan Amerika Serikat sebagai negara digdaya dan super, pembela keamanan internasional. Semakin banyak yang mengaksesnya, itu berarti semakin luas pengaruh kekuasaan dalam *game* ini yang mencoba masuk dalam kehidupan nyata masyarakat. Di satu sisi, muatan ideologis dan kekuasaan yang sangat kental akan menguatkan citra dan di sisi lain akan menyudutkan citra dari negara yang lain. *Call of duty* telah mampu menciptakan perspektif perang dari sudut pandang Amerika Serikat yang diterima oleh masyarakat.

## PENUTUP

Setting fisik dalam *game Call of Duty 4: Modern Warfare* memiliki relevansi yang kuat antara gambaran dalam *game* dengan kehidupan nyata di luar *game*. Relevansi itu tersusun dengan ketelitian yang sangat baik sehingga memudahkan pemainnya untuk merangkai imajinasi yang identik dengan kehidupan sehari-hari. Setting fisik mampu membangun persepsi di benak khalayak. Dalam tenggang waktu yang lama, persepsi ini akan terbentuk menjadi opini publik yang bisa digunakan untuk menilai realitas di luar *game*.

Aspek citra yang ditimbulkan dalam *game Call of Duty 4: Modern Warfare* tersusun dengan sangat tepat melalui perpaduan tampilan visual dan narasi yang kuat. Keduanya akan membangun pemahaman pemain untuk mengarah pada pesan yang kehendaki oleh pembuatnya. Di tahap akhir, pemain akan dapat memiliki preferensi baru mengenai cara pandanganya terhadap kenyataan di luar *game*.

Penataan makna dalam *game* ini tidak terlepas dari keberadaan *game* sebagai salah satu saluran komunikasi yang ideal untuk menyebarkan ide sesuai pengirimnya. Penataan makna tentu tidak terbentuk begitu saja secara bebas. Makna yang terbentuk melalui *game* ini merupakan akumulasi setting fisik dan narasi yang memadai sesuai kehendak pembuatnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Carmona. 2003. "*Public Space Urban Space*" *The Dimention of Urban Design*. London: Architectural Press London dalam Dessy Arsianti, 2016. Pengaruh Karakter Visual

dan Aktivitas Pendukung Terhadap Sense of Place Koridor Ngarsopuro Surakarta melalui [http://eprints.undip.ac.id/59634/1/TESSIS\\_DESSY\\_ARSIANTI.pdf](http://eprints.undip.ac.id/59634/1/TESSIS_DESSY_ARSIANTI.pdf). Budi Hardiman. 2009. *Demokrasi Deliberatif*. Yogyakarta: Kanisius

Habermas, Jurgen. 1996. *Between Facts and Norms : Contributions to A Discourse Theory of Law and Democracy*, Cambridge: MIT Press

Hardiman, Budi F. 2009. *Demokrasi Deliberatif*. Yogyakarta: Kanisius.

[Http://www.gamexeon.com/artikel/41768/call-of-duty-dari-masa-ke-masa](http://www.gamexeon.com/artikel/41768/call-of-duty-dari-masa-ke-masa) diakses pada tanggal 20 Maret 2017 pukul 13.17 WIB

Yunanto, Andhik Ampuh. 2014. Review of Call of Duty 4 ; modern Warfare Series melalui <http://www.gameedukasi.com/2014/03/review-of-call-of-duty-4-modern-warfare-series/>

Zulestari, Andi Z. 2014. Pengaruh Sebaran Pengunjung Terhadap *Sense of Place* Di Koridor Ujung Selatan Jalan Malioboro, Yogyakarta melalui <http://etd.repository.ugm.ac.id/downloadfile/74438/potongan/S2-2014-340579-chapter1.pdf>