

Representasi masalah sosial dalam gim *A Space for The Unbound* kajian analisis wacana A Teun Van Dijk

Awang Gandi Sebastian¹, Purwanti², & Irma Surayya Hanum³

^{1,2,3}Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Mulawarman

Email: ramlah211341@gmail.com

ABSTRAK

Gim *A Space for The Unbound* merupakan game indie asal Indonesia yang merepresentasikan isu-isu sosial di Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan masalah-masalah sosial yang terdapat dalam gim tersebut berdasarkan indikator dan kategori yang telah ditetapkan. Metode penelitian yang digunakan ialah metode kualitatif. Penelitian metode ini berfokus pada eksplorasi dan pemahaman makna dibalik sejumlah individu atau kelompok orang terkait dengan masalah-masalah sosial. Pendekatan kualitatif secara umum digunakan untuk menyelidiki aspek-aspek kehidupan masyarakat, sejarah, perilaku, konsep, masalah sosial, dan topik-topik lainnya. Peneliti menggunakan metode kualitatif dengan kajian analisis wacana Teun A Van Dijk untuk menganalisis struktur teks, wacana kognisi, dan wacana konteks sosial, lalu dihubungkan dengan teori representasi Stuart Hall. Penelitian ini menyimpulkan bahwa gim *A Space for The Unbound* merepresentasikan masalah-masalah sosial seperti pedagang yang nakal, perundungan, kekerasan dalam rumah tangga, dan premanisme yang kuat adanya relevansi masalah sosial yang ada di kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: game, masalah sosial, representasi, wacana

ABSTRACT

The game *A Space for The Unbound* is an indie game from Indonesia that represents social issues in Indonesia. The aim of this research is to describe the social problems contained in the game based on predetermined indicators and categories. The research method used is a qualitative method. This research method focuses on exploring and understanding the meaning behind a number of individuals or groups of people related to social problems. A qualitative approach is generally used to investigate aspects of people's lives, history, behavior, concepts, social problems, and other topics. The researcher used qualitative methods with Teun A Van Dijk's discourse analysis technique, to examine text structure, cognitive discourse, and social context discourse, then connected it to Stuart Hall's theory of representation. This research concludes that the Game *A Space For The Unbound* represents social problems such as naughty traders, bullying, domestic violence, and strong thuggery are the relevance of social problems that exist in everyday life.

Keywords: game, social issues, representation, discourse

A. PENDAHULUAN

Gim *A Space for The Unbound* merupakan hasil karya studio pengembang gim indie asal Indonesia bernama Mojiken Studio. Mojiken Studio didirikan oleh seorang pengembang gim bernama Mohammad "Mojiken" Fahmi pada tahun 2017. *A Space for The Unbound* dikembangkan dengan menggabungkan elemen budaya Indonesia, pengalaman pribadi dari tim pengembang, serta inspirasi dari kehidupan sehari-hari di Indonesia, terutama pada era tahun 1990-an. Game *A Space for The Unbound* menarik sebab berisi cerita yang mengiringi

gim tersebut. Adapun masalah-masalah sosial dalam gim tersebut yang memuat isu sosial yang memiliki kemiripan dengan isu sosial yang ada di Indonesia. Isu-isu tersebut berupa masalah sosial berupa ekonomi, perundungan, premanisme.

Mojiken Studio menghadirkan *A Space for The Unbound* dengan tujuan untuk mengangkat tema-tema yang menyentuh, memperkenalkan keunikan budaya Indonesia, dan menyajikan pengalaman bermain yang berbeda dari gim lainnya. *A Space for The Unbound* dari Mojiken Studio telah memenangkan penghargaan Japan Game Awards 2022 dalam kategori *Future Division*. Selain itu, masuk nominasi untuk penghargaan *The Game Awards* di Los Angeles pada 7 Desember 2023 dalam kategori *Game For Impact 2023*. Penghargaan kategori *Game For Impact* sering kali diberikan pada gim yang memiliki dampak positif atau pesan yang kuat, yang mampu menginspirasi pemain atau menyentuh isu-isu sosial dan emosional yang mendalam.

Beberapa penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian ini adalah:

Tungga (2019) Universitas Semarang dengan judul *Nilai Agama dalam Film Yowis Ben (Menggunakan Analisis Wacana Teun a Van Dijk)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai agama yang terdapat dalam Film Yowis Ben sesuai indikator dan kategori yang merujuk pada teori analisis wacana Teun A Van Dijk. Hasil penelitian disimpulkan bahwa film Yowis Ben merepresentasikan nilai agama dalam indikator *Hablumminallah*, dan *Hablumminannas*. Tokoh utama dan beberapa pemeran lainnya memegang teguh nilai agama, dan memandang Tuhan sebagai sosok yang mampu mengatur segala hal yang terjadi di dunia ini. Pada sisi lain, tokoh juga memiliki hubungan keluarga dan sosial yang sangat baik, sehingga hal tersebut menjadi representasi nilai agama, di dalam film Yowis Ben. Perbedaan penelitian yang akan diteliti ialah pada objek penelitian, namun memakai teori yang sama.

Prasetyo (2017) Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul *Bullying Chatting dalam Game Online Dota 2 pada Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain*. Penelitian bertujuan melihat perundungan dalam aplikasi pesan game dota 2 daring. Penelitian ini menggunakan teori CMC (Computer-Mediated-Communication).

Metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian berupa komunikasi interpersonal anak pelaku perundungan aplikasi pesan dalam gim tidak memenuhi unsur komunikasi interpersonal seperti konsep diri, kemampuan mendengar, kemampuan mengekspresikan diri, emosi dan membuka diri. Perbedaan penelitian ialah pada objek dan teori.

Wicaksono (2020) Universitas Pembangunan Nasional “Veteran Jawa Timur” dengan judul *Representasi Kekerasan dalam Video Game (Studi Analisis Semiotik Pada Video Game “Grand Theft Auto V”)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jenis dan bentuk kekerasan yang terkandung dalam video gim. Pendekatan metode yang digunakan adalah kualitatif yang menjelaskan jenis dan bentuk kekerasan dalam video gim tersebut. Penelitian ini menggunakan analisis semiotika John Fiske dengan tiga levelnya yakni realitas, representasi dan juga ideologi. Hasil penelitian ini adalah representasi kekerasan dalam video gim *Grand Theft Auto V* membuktikan adanya pergeseran budaya. Kekerasan yang dilatarbelakangi ideologi materialisme yang digunakan dijadikan hiburan. Penelitian yang dilakukan Wicaksono memiliki persamaan dengan penelitian ini, yakni sama-sama menelaah gim namun menggunakan teori yang berbeda.

Peneliti tertarik terhadap gim *A Space For The Unbound* disebabkan karena gim tersebut memiliki pesan sosial sebagaimana gim tersebut masuk nominasi yang bergengsi seperti

penghargaan *The Game Award*. Oleh karena itu, dilakukan penelitian terhadap masalah sosial yang digambarkan pada gim *A Space For The Unbound* serta melihat relevansinya dengan realitas. Peneliti memilih gim *A Space For The Unbound* menjadi subjek penelitian, dengan pertimbangan bahwa game tersebut telah mendapatkan nominasi penghargaan kategori *Game For Impact 2023*, juga gim tersebut memenangkan penghargaan *Japan Game Awards 2022* dalam kategori *Future Division*. Berdasarkan uraian sebelumnya peneliti melakukan penelitian berjudul “Representasi Masalah Sosial dalam Game *A Space For The Unbound* (Analisis Wacana Teun A Van Dijk)”.

B. LANDASAN TEORI

1. Representasi

Representasi merujuk pada cara atau metode untuk menyatakan, menggambarkan, atau menggambarkan sesuatu. Ini dapat mencakup berbagai hal, mulai dari representasi grafis atau visual dari data atau konsep hingga representasi simbolis dalam matematika atau representasi konseptual dalam pemikiran seseorang. Dalam konteks umum, representasi juga dapat merujuk pada cara sesuatu dipahami, dipresentasikan, atau diinterpretasikan dalam suatu konteks tertentu. Teori representasi (*Theory of Representation*) yang dikemukakan oleh Stuart Hall digunakan dalam penelitian untuk menggambarkan masalah sosial atau merepresentasikan keadaan masalah sosial. Pemahaman utama dari teori representasi adalah penggunaan bahasa (*language*), untuk menyampaikan sesuatu yang berarti (*meaningful*) kepada orang lain. (Hall, 1995: 13) Menurut Hall (2003) dalam bukunya *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*, “representation connects meaning and language to culture. Representation is an essential part of process by which meaning is produced and exchanged between members of culture.” Melalui representasi, suatu makna diproduksi dan dipertukarkan antar anggota masyarakat.

2. Analisis Wacana Teun A Van Dijk

Analisis Wacana model Van Dijk berusaha menggambarkan beragam masalah kompleks dan rumit. Karenanya, Van Dijk tidak hanya membatasi modelnya pada analisis teks semata. Ia juga mempertimbangkan struktur sosial, dominasi, serta kelompok kekuasaan yang terdapat dalam masyarakat, dan bagaimana pikiran, kesadaran, dan kognisi masyarakat berperan serta memengaruhi suatu teks tertentu. Wacana oleh Van Dijk digambarkan mempunyai tiga dimensi atau bangunan: teks, kognisi sosial, dan konteks sosial. Inti analisis Van Dijk adalah menggabungkan ketiga dimensi wacana tersebut ke dalam kesatuan analisis.

Analisis yang dilakukan oleh Van Dijk ini berusaha untuk menghubungkan analisis tekstual yang hanya memusatkan perhatian pada teks dengan analisis yang lebih holistik tentang bagaimana teks berita diproduksi, baik dalam kaitannya dengan individu maupun masyarakat secara keseluruhan. Model dari analisis Van Dijk ini dapat digambarkan sebagai berikut:

- a) Teks, meliputi segala bentuk penggunaan bahasa, tidak hanya terbatas pada kata-kata yang tertulis di atas kertas, tetapi juga termasuk segala bentuk komunikasi seperti ucapan, ilustrasi, gambar, tata letak, grafik, musik, efeksuara, dan sebagainya.
- b) Kognisi Sosial, Ini adalah kesadaran mental yang membentuk struktur teks tersebut. Analisis wacana tidak hanya terbatas pada kerangka teks saja karena kerangka wacana itu sendiri memuat sejumlah makna, opini, dan ideologi yang membantu dalam

mengungkapkan makna tersembunyi dari teks. Hal ini membutuhkan analisis kognitif dan konteks sosial. Peristiwa dipahami dan diinterpretasikan berdasarkan pada skema. Van Dijk merujuk pada skema sebagai model. Analisis kognisi sosial menekankan pada bagaimana peristiwa dipahami, didefinisikan, dianalisis, dan diinterpretasikan yang direpresentasikan dalam suatu model dalam ingatan.

- c) Konteks Sosial, mencakup semua kondisi dan faktor di luar teks yang mempengaruhi penggunaan bahasa, seperti orang-orang yang terlibat dalam percakapan, situasi di mana teks tersebut dibuat, tujuan dari teks tersebut, dan sebagainya. Kemudian, wacana didefinisikan sebagai gabungan dari teks dan konteks. Fokus analisis wacana adalah untuk memeriksa teks dan konteks bersama-sama dalam proses komunikasi. (Alex Sobur, 2004: 56)

3. Masalah Sosial

Masalah sosial merujuk pada kondisi, situasi, atau keadaan dalam masyarakat yang dianggap tidak sesuai dengan norma, nilai, atau harapan yang ada. Ini melibatkan ketidakseimbangan, ketidakadilan, atau ketidaksetaraan dalam berbagai aspek kehidupan yang dapat mempengaruhi individu atau kelompok secara negatif. Masalah sosial menurut Soetomo (2010), adalah suatu kondisi yang tidak diinginkan oleh sebagian besar warga masyarakat. Hal itu disebabkan karena gejala tersebut merupakan kondisi yang tidak sesuai dengan harapan atau tidak sesuai dengan nilai, norma, dan standar sosial yang berlaku. Lebih dari itu, suatu kondisi juga dianggap sebagai masalah sosial karena menimbulkan berbagai penderitaan dan kerugian baik fisik maupun nonfisik.

Menurut Soerjono (2002: 186) Banyak terdapat sumber masalah sosial di dalam masyarakat dan lingkungannya, antara lain adalah faktor ekonomis, biologis, psikologis dan kebudayaan setempat. Semua faktor itu memunculkan kekurangan dalam diri manusia atau kelompok sosial. Serupa dengan Soejono terkait masalah sosial, menurut Elly dan Usman (2011: 53-59) mengidentifikasi beberapa jenis masalah sosial yang sering dihadapi oleh masyarakat, termasuk tetapi tidak terbatas pada:

- a) Kemiskinan, kemiskinan merujuk pada situasi di mana seseorang tidak memiliki kemampuan untuk memenuhi standar kehidupan yang ada dalam kelompoknya dan tidak mampu menggunakan kemampuan mental dan fisiknya sesuai dengan norma kelompok tersebut. Dalam konteks kehidupan sosial, selalu ada sekelompok individu yang hidup dalam kondisi kemiskinan, sementara di sisi lain terdapat kelompok lain yang hidup di atas batas standar kehidupan sosial.
- b) Kejahatan, tidak hanya terbatas pada perilaku individu atau kelompok yang menyebabkan cedera atau kerugian pada individu atau kelompok lain. Tindakan seperti korupsi, pemalsuan, premanisme dan penipuan yang dapat merugikan kehidupan seseorang atau sekelompok orang juga termasuk dalam kategori kejahatan. Aspek yang penting untuk dipelajari dalam bidang sosiologi adalah penyebab di balik tindakan kejahatan yang dilakukan oleh individu atau kelompok tertentu, dan orang atau kelompok lain yang menjadi korban dari kejahatan tersebut. Salah satu pemicu utama terjadinya kejahatan adalah ketidakpuasan dalam pemenuhan kebutuhan atau hak-hak seseorang. Oleh karena itu, untuk memperoleh pemenuhan akan kebutuhan dan hak-hak tersebut, seseorang kadang melakukan tindakan yang kontroversial, yaitu bertentangan dengan nilai-nilai dan norma yang umum berlaku.

- c) Disorganisasi keluarga, juga dikenal sebagai perpecahan keutuhan keluarga atau "broken home." Ketika keluarga mengalami disorganisasi atau perpecahan, itu menandakan bahwa anggota keluarga telah melanggar norma-norma dan nilai-nilai yang biasanya berlaku di lingkungan keluarga tersebut. Penyimpangan semacam ini sering kali berasal dari kegagalan dalam memenuhi kebutuhan atau hak-hak keluarga, atau dari beberapa individu yang menjadi bagian dari struktur keluarga tersebut.
- d) Kenakalan Remaja, Masa remaja merupakan fase perkembangan anak yang berada di antara masa anak-anak dan masa dewasa, sering dianggap sebagai masa transisi. Selama periode ini, anak cenderung mencari tokoh idola seperti bintang film, tokoh terkenal dalam olahraga, atau figurlainnya. Mereka juga mengalami permasalahan dalam mencari identitas diri, sambil menginginkan perhatian dari lingkungan sekitarnya. Akibatnya, seringkali anak-anak ini meniru perilaku dan gaya hidup tokoh idola mereka. Mereka juga dapat terjebak dalam tindakan kontroversial, termasuk perilaku menyimpang yang dilakukan oleh individu di sekitarnya, seperti merokok, minumalkohol penyalahgunaan narkoba, terlibat dalam pertengkaran, dan sebagainya.
- e) Peperangan, merupakan salah satu fenomena sosial di mana terdapat ambisi dari lebih dari satu kelompok manusia untuk saling menyerang demi memperoleh kemenangan. Konflik bersenjata dapat terjadi antara berbagai kelompok masyarakat dalam skalayang beragam, mulai dari pertempuran antardesa, antarsuku, hingga konflik antarnegara. Biasanya, peperangan dipicu oleh sikap atau tindakan sekelompok individu yang menyinggung kelompok lain, atau mungkin disebabkan oleh keinginan sekelompok bangsa untuk menguasai wilayah lain dengan tujuan penjajahan. Peperangan bisa menyebabkan perubahan sosial dalam struktur masyarakat, seperti pergeseran nilai-nilai, norma sosial, stratifikasi sosial, sistem pemerintahan, dan sebagainya.
- f) Kelainan Seksual, adalah ketertarikan manusia terhadap lawan jenis yang lebih kuat. Kelainan seksual berbeda dengan penyimpangan seksual. Penyimpangan seksual lebih berfokus pada perilaku seksual yang melanggar norma-norma yang mengatur hubungan seksual, seperti aturan dalam bidang agama yang menetapkan bahwa hubungan seksual harus terjadi dalam konteks pernikahan. Penyimpangan seksual sering terkait dengan individu yang memiliki orientasi homoseksual. Homoseksualitas dapat terjadi antara pria dengan pria yang disebut sebagai gay, maupun antara wanita dengan wanita yang disebut sebagai lesbian. Faktor internal dalam diri manusia, seperti hormon kelamin, memainkan peranpenting dalam hal ini. Hormon laki-laki, dikenal sebagai testosteron, dan hormon perempuan, dikenal sebagai progesteron, cenderung mendominasi perilaku seksual manusia. Biasanya, pria didominasi oleh hormon testosteron, sementara wanita didominasi oleh hormon progesteron. Kedua hormon ini memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku seksual manusia, sehinggapenyimpangan seksual bisa disebabkan oleh kelainan hormonal. Misalnya, jika seseorang secara fisik berjenis kelamin laki-lakitetapi hormon yang mendominasi dalam dirinya adalah progesteron, maka ia mungkin memiliki kecenderungan untuk menjadi homoseksual.
- g) Masalah Kependudukan, perhatian utama dalam masalah kependudukan umumnya terfokus pada pertumbuhan terus-menerus jumlah penduduk dari tahun ke tahun. Jika laju kelahiran (natalitas) tinggi, ini menunjukkan peningkatan populasi, tetapi jika tingkat kematian (mortalitas) menurun, maka ini mengindikasikan adanya lebih banyak pengangguran. Perubahan jumlah penduduk, baik peningkatan maupun penurunan, akan

memiliki dampak pada tingkat produksi yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan dasar populasi. Jika jumlah penduduk terus meningkat tanpa pertumbuhan yang seimbang dalam produksi, hal ini dapat mengakibatkan konsekuensi yang merugikan bagi kehidupan sosial.

- h) Masalah Gender, tidak hanya terkait dengan perbedaan biologis antara laki-laki dan perempuan. Konsep gender lebih berkaitan dengan dimensi sosial, di mana terdapat perbedaan dalam peran dan posisi antara wanita dan pria dalam perspektif sosiologis. Dalam struktur masyarakat yang tradisional, terdapat budaya yang memarginalkan dan menjadikan peran wanita sebagai inferior, berbeda dengan pria yang sering ditempatkan pada posisi dan perannya lebih superior dalam hierarki sosial.
- i) Masalah Kekerasan, kekerasan merupakan salah satu bentuk perilaku yang melanggar norma sosial dan merupakan pelanggaran terhadap hak asasi manusia (HAM). Banyak kasus kekerasan yang terjadi dalam masyarakat kita, terutama kekerasan di lingkungan rumah tangga, kekerasan terhadap anak-anak, kekerasan dalam konteks pendidikan baik itu di institusi militer maupun lingkungan pendidikan lainnya, serta kekerasan antar kelompok.

C. METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kepustakaan (*library research*) yaitu serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Pendekatan kualitatif secara umum digunakan untuk menyelidiki aspek-aspek kehidupan masyarakat, sejarah, perilaku, konsep, fenomena, masalah sosial, dan topik-topik lainnya. Salah satu alasan utama penggunaan pendekatan kualitatif adalah kemampuannya bagi peneliti untuk menemukan dan memahami aspek tersembunyi dari suatu fenomena yang seringkali sulit dipahami secara langsung. Peneliti menggunakan metode kualitatif dengan teknik analisis wacana Teun A Van Dijk, untuk meneliti struktur teks, kognisi, dan konteks sosial, lalu dihubungkan dengan teori representasi Stuart Hall. Dalam penelitian ini data yang diteliti ialah kata-kata berupa dialog serta narasi dan gambar yang ada dalam game yang akan diteliti.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Temuan Masalah Sosial dalam Game *a Space for The Unbound*

Penelitian ini dibatasi dan berfokus kepada masalah sosial yang ada pada gim *a Space for The Unbound*. Dalam dialog dan adegan gim *a Space for The Unbound* yang dijadikan sebuah teks. Pencatatan *scene* yang peneliti lakukan berdasarkan alur cerita game *a Space for The Unbound*. Berikut adalah tangkapan layar gambar dan dialog yang menunjukkan atau menggambarkan masalah sosial yang ada pada game *A Space for The Unbound*, yang akan dijadikan penelitian, lalu peneliti menganalisa wacana pada setiap dialog sebagai data pada penelitian. Dan berikut peneliti menemukan beberapa masalah sosial seperti yang ada sebagai berikut:

a) Representasi Masalah Sosial Pedagang Rokok



Gambar 1. Pedagang Rokok

- Bapak penjual rokok : Kamu butuh rokok, 'kan? Aku jual eceran. Aku bahkan bisa memberimu diskon! Hanya 1.500 rupiah saja untuk sohibku!
- Atma : Kamu yakin tidak akan mendapatkan masalah menjual itu ke anak sekolahan?
- Bapak penjual rokok : Heh. Aku bahkan menjualnya ke anak-anak yang lebih kecil darimu!
- Atma : Bukankah itu... Ilegal?
- Bapak penjual rokok : Bisnis ya bisnis, sob.

Analisis Struktur Makro (Tematik)

Tema yang ada ialah penggambaran tentang pedagang yang sedang menjualkan rokok kepada anak yang belum cukup usia untuk membeli rokok, hal tersebut diperkuat Atma seorang anak sekolahan pada kalimat “Atma: Kamu yakin tidak akan mendapatkan masalah menjual itu ke anak sekolahan?” dan Kalimat “Bapak penjual rokok: Heh. Aku bahkan menjualnya ke anak-anak yang lebih kecil darimu!”. Dua kalimat tersebut mempertegaskan bahwasannya ada seorang penjual yang nakal sedang memperbolehkan anak-anak belum cukup umur dapat membeli rokok. Di Indonesia sendiri ada peraturan pemerintah no 109. Tahun 2012 pasal 46 yang berbunyi “Setiap orang dilarang menyuruh anak dibawah usia 18 tahun untuk menjual, membeli, atau mengonsumsi produk tembakau.”. Dan sangat jelas jika seorang memperdagangkan rokok kepada seorang yang berusia dibawah 18 tahun maka hal tersebut dapat dikatakan tindakan ilegal.

Superstruktur

Superstruktur teks atau wacana umumnya mempunyai skema atau alur dari pendahuluan sampai akhir. Alur tersebut menunjukkan sebagaimana membentuk satu kesatuan arti. Inti Cerita atau alur tersebut pada tokoh Atma yang ia adalah anak SMA sedang ditawarkan rokok oleh pedagang kaki lima dan ada pun kalimat yang mempertegaskan inti cerita pada kalimat “Bapak Penjual Rokok: Kamu butuh rokok, 'kan? Aku jual eceran. Aku bahkan bisa memberimu diskon! Hanya 1.500 rupiah saja untuk sohibku! dan kalimat yang mempertegaskan Atma adalah anak SMA pada kalimat “Atma: Kamu yakin tidak akan mendapatkan masalah menjual itu ke anak sekolahan?”.

Dua kalimat tersebut memperlihatkan inti dari cerita bahwasannya ada seorang pedagang yang sedang menawarkan rokok kepada anak sekolahan.

Struktur Mikro

Latar, penggambaran tentang adanya pedagang kaki lima yang membiarkan barang dagangannya dibeli oleh anak yang belum cukup umur untuk dapat membeli barang seperti rokok dan hal tersebut dapat dikatakan tindakan yang illegal, seperti tertera pada kalimat “Bapak penjual rokok: Heh. Aku bahkan menjualnya ke anak-anak yang lebih kecil darimu!” dan kalimat “Atma: Bukankah itu... Ilegal?”. Terjadinya suatu tindakan illegal yang dilakukan oleh pedagang kaki lima membiarkan barang dagangannya dibeli anak yang belum cukup usia dapat membeli barang seperti rokok.

Detail, Penulis cerita game *A Space for The Unbound* sebagai komunikator yang menampilkan adanya tindakan illegal yang dilakukan pedagang kaki lima yang memperbolehkan barang dagangannya dibeli oleh anak yang belum cukup usia untuk dapat membeli barang seperti rokok. Komunikator ingin memberi tahu bahwasannya hal tersebut tidak baik dan tindakan tersebut termasuk perbuatan yang illegal seperti yang tertera pada peraturan pemerintah no 109. Tahun 2012 pasal 46 yang berbunyi “Setiap orang dilarang menyuruh anak dibawah usia 18 tahun untuk menjual, membeli, atau mengonsumsi produk tembakau.”.

Maksud, Adanya penggambaran yang dilakukan pedagang kaki lima yang memperjualkan rokok kepada anak dibawah umur ialah tindakan yang melanggar hukum dan perbuatan yang illegal. Penulis cerita sebagai komunikator ingin menkritik keadaan sosial yang sedang terjadi dan adanya kesadaran diri dari masing-masing dalam tindakan pedagang kaki lima atau semacamnya membiarkan anak dibawah umur dapat membeli barang dagangan yang ditujukan barang tersebut hanya bisa dibeli pada individu yang sudah cukup umur untuk membeli barang dagangan seperti rokok.

Sintaksis, adanya satu kalimat penawaran, dua kalimat pertanyaan, dan dua kalimat deklaratif. Kalimat penawaran yang ada tertera pada kalimat “Bapak Penjual Rokok: Kamu butuh rokok ‘kan? Aku jual eceran. Aku bahkan bisa memberimu diskon! Hanya 1.500 rupiah saja untuk sohibku!”. Tokoh Atma yang sedang ditawarkan barang dagangan oleh pedagang kaki lima. Dua kalimat pertanyaan tertera pada kalimat “Atma: Kamu yakin tidak akan mendapatkan masalah menjual itu ke anak sekolahan?” dan “Atma: Bukankah itu... Ilegal?”. Tokoh atma yang sedang mempertanyakan tindakan pedagang yang sedang menjualkan barangnya kepada anak SMA. Dua kalimat deklaratif tertera pada kalimat “Bapak penjual rokok: Heh. Aku bahkan menjualnya ke anak-anak yang lebih kecil darimu!” dan “Bapak penjual rokok: Bisnis ya bisnis, sob.”. Jawaban dari pedagang kaki lima termasuk kalimat deklarasasi yang ditujukan kepada pertanyaan Atma. Ada pun penggunaan warna pada kata “rokok” dan “1.500 rupiah”. Penggunaan warna kuning dalam dunia psikologi melambangkan kecerdasan, optimisme, kesetiaan, kesenangan, dan harapan bagi yang menggunakannya. Namun, warna ini tidak hanya memiliki makna positif; ia juga dapat menyiratkan aspek negatif, seperti pengkhianatan, kebohongan, kecemburuan, kehati-hatian, dan penipuan. Dalam dua hal tersebut uang menjadi alat tukar untuk membeli rokok yang fungsi dari rokok digunakan sebagai cara menghilangkan stress. Rokok menciptakan rasa relaksasi secara langsung, membuatnya perokok meyakini hal tersebut dapat mengurangi stress. Begitu pula dengan uang yang

di kehidupan modern ini banyaknya medial sosial yang memperlihatkan gaya hidup yang mewah sehingga membuat seseorang menganggap uang adalah hal yang segalanya. Rokok dan uang sebagaimana psikologi melambangkan kecerdasan, optimisme, kesetiaan, kesenangan, dan harapan bagi mereka, namun bisa juga menyiratkan hal yang negatif seperti pengkhianatan, kebohongan, kecemburuan, kehati-hatian, dan penipuan.

Stilistik, Elemen ini menandakan bagaimana seseorang melakukan pemilihan kata yang tersedia (*style*) atau bisa juga disebut dengan kata-kata yang paling dekat dengan ungkapan sehari-hari, sehingga mudah dicerna dan ditangkap maksudnya. Kata yang paling dekat dengan ungkapan sehari-hari adalah "*Sohibku dan sob*" disini *style* yang ada ialah panggilan yang seolah-olah hubungan mereka akrab. Adanya penggunaan warna yang berbeda seperti yang ada pada kata "**rokok**". Penggunaan warna yang berbeda pada kata tersebut ialah menekankan kalo barang tersebut ialah rokok dan tidak boleh anak dibawah umur dapat membeli barang tersebut.

Wacana Kognisi Sosial

Kognisi sosial adalah kesadaran dari kreator pembuat cerita gim yang membentuk suatu teks. Dalam game tersebut, adanya penggambaran sosial yang dilakukan pedagang kaki lima menjualkan barang dagangannya kepada anak yang belum cukup untuk dapat membeli barang dagangan seperti rokok. Game A Space for The Unbound berlatarkan waktu tahun 90-an yang salah satu permasalahan yang digambarkan ialah berkaitan dengan rokok. Adanya relevansi yang sangat mirip hingga saat ini.

Jumlah perokok aktif di Indonesia terus bertambah. Berdasarkan data dari Survei Kesehatan Indonesia (SKI) 2023 yang dilakukan oleh Kementerian Kesehatan (Kemenkes), diperkirakan ada sekitar 70 juta perokok aktif di negara ini, dengan 7,4% di antaranya merupakan perokok yang berusia antara 10 hingga 18 tahun. Eva Susanti Direktur Pencegahan dan Pengendalian Penyakit Tidak Menular Kementerian Kesehatan (Kemenkes) menyampaikan, Kenaikan jumlah perokok aktif di Indonesia terkait erat dengan agresifnya pemasaran produk tembakau oleh industri, khususnya kepada anak-anak dan remaja, melalui media sosial. Menurut data dari Tobacco Enforcement and Reporting Movement (TERM) edisi Mei–Agustus 2023, lebih dari dua pertiga pemasaran produk tembakau dilakukan melalui Instagram (68%), diikuti oleh Facebook (16%) dan X (14%). Selain itu, industri tembakau juga mempromosikan produknya dengan membuka gerai di festival musik dan acara olahraga untuk menarik minat anak muda. Eva menambahkan bahwa, selain menjadi sponsor acara kepemudaan, industri produk tembakau juga menggunakan strategi lain untuk mempengaruhi pemuda, yaitu dengan menyediakan biaya pendidikan. "Industri terus menciptakan berbagai daya tarik untuk mengundang anak-anak menjadi pengguna atau konsumen. Jadi, bagaimana cara kita melindungi anak-anak agar tidak terjebak dalam penggunaan rokok?" ujar Eva Susanti selaku Kemenkes. Selain menyajikan pemasaran dengan cara yang menarik, industri rokok juga mempengaruhi kecanduan remaja dengan menghadirkan rokok elektrik dalam berbagai rasa. Inovasi ini terbukti efektif menarik perhatian anak muda untuk menggunakan produk tersebut. Dalam empat tahun terakhir, penggunaan rokok elektrik di kalangan remaja meningkat signifikan. Berdasarkan hasil GATS 2021, prevalensi rokok elektrik melonjak dari 0,3% pada 2019 menjadi 3% pada 2021. Untuk melindungi masyarakat dari risiko produk tembakau, pemerintah telah

mengesahkan UU No. 17 Tahun 2023 tentang Kesehatan. Undang-undang ini mencakup pengaturan terhadap zat adiktif, termasuk produk tembakau dan rokok elektronik.

Wacana Konteks Sosial

Analisis sosial adalah untuk melihat konteks atau latar belakang terbentuknya teks tersebut. Jadi hal ini berkaitan dengan keadaan atau situasi yang terjadi pada tulisan atau sebuah teks dibuat.

Game A Space for The Unbound menggambarkan realitas sosial yang terjadi pada pedagang yang membiarkan anak dibawah umur bisa membeli rokok dagangannya. Hal tersebut dapat dilihat pada berita detik health yang berjudul “Kata Kemperin Soal Warung Jual Rokok ke Anak di Bawah Umur”. Direktur Industri Minuman, Hasil Tembakau, dan Bahan Penyegar Kementerian Perindustrian, Merrijantij Punguan Pintaria, mengungkapkan bahwa anak-anak di bawah umur masih dapat dengan mudah membeli rokok di warung-warung kelontong. Meskipun aturan sudah ada, penegakan dan penerapan sanksi yang tegas di lapangan masih dianggap kurang efektif.

Di Indonesia sendiri rokok bukanlah barang ilegal dan barang tersebut sangat mudah ditemukan di warung pinggir jalan. Pemerintah sendiri sudah mengatur perdagangan rokok kepada anak dibawah umur sebagaimana tertera pada peraturan pemerintah no 109. Tahun 2012 pasal 46 yang berbunyi “Setiap orang dilarang menyuruh anak dibawah usia 18 tahun untuk menjual, membeli, atau mengonsumsi produk tembakau.”. Kurangnya kesadaran dari orang dewasa untuk memperbolehkan anak-anak membeli rokok menjadi masalah utama pada hal ini. Seperti yang ada pada penelitian Arief dan Halfisyah yang berjudul “Perlindungan Konsumen Terhadap Penjualan Rokok Kepada Anak Di Bawah Umur Di Kota Banda Aceh” yang mendapatkan kesimpulan “Ada beberapa alasan mengapa pelaku usaha menjual rokok kepada anak di bawah usia 18 tahun. Ini termasuk kurangnya pemahaman tentang hukum, kekurangan informasi dan pengawasan, pelaksanaan hukum yang tidak efektif, kesadaran hukum yang rendah, kurangnya integritas dari pelaku usaha, dan kurangnya kesadaran masyarakat akan masalah ini.”. Pada penelitian “Faktor Penyebab Rendahnya Kesadaran Hukum Masyarakat Menjadi Saksi Tindak Pidana” oleh Maya Hehanusa menyimpulkan “Kesadaran hukum yang rendah dapat dipengaruhi oleh faktor internal seperti tingkat pendidikan, tingkat tanggung jawab, pola pikir, dan ekonomi masyarakat yang kurang sejahtera. Faktor-faktor yang menyebabkan kesadaran hukum sebagai saksi tindak pidana menjadi rendah termasuk keterbatasan waktu, keterbatasan ekonomi yang mengakibatkan kesulitan dalam transportasi, citra dan kinerja yang kurang baik dari pihak kepolisian dalam menangani saksi, membuat masyarakat enggan berurusan dengan polisi karena takut akan balasan dari tersangka atau keluarganya, ketidاكلancaran proses penggantian biaya bagi saksi sesuai dengan peraturan, prosedur yang rumit dalam penanganan saksi, dan kurangnya sosialisasi mengenai hak dan kewajiban saksi sebagai warga negara sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku. Faktor yang menyebabkan kurangnya kesadaran di masyarakat dapat dijelaskan sebagai berikut: Pertama, Kaidah Hukum (Soejono Soekanto, 1982), yang mencerminkan seperangkat peraturan perundang-undangan yang dibuat oleh lembaga yang berwenang, namun belum menunjukkan perlindungan yang memadai terhadap masyarakat. Kedua, persepsi masyarakat bahwa hukum di Indonesia belum mampu

memberikan jaminan yang memadai bagi mereka. Ketiga, Aparat Penegak Hukum sebagai pembuat dan pelaksana hukum masih belum sepenuhnya mampu menerapkan peraturan yang telah ditetapkan.

b) Representasi Masalah Sosial Perundungan Verbal



Gambar 2. Siluet sekumpulan orang

Orang A: Orang Aneh

Orang B: Ini Cerita terbodoh yang pernah kubaca seumur hidup!

Orang C: Bahkan anak balita bisa menulis lebih baik dari ini.

Orang D: Buang-buang.



Gambar 3. Atma yang sedang berada di kamar

Ayah Raya : BOCAH BRENGSEK! BUKA PINTUNYA! DASAR ANAK TIDAK TAHU TERIMA KASIH!

Ayah Raya : Beraninya kamu mengunci pintu. Kamu masih menggambar dan menulis hal-hal bodoh itu, 'kan? Anak yang kurang ajar dan istri yang idiot! Betapa beruntungnya aku.



Gambar 4. Dua anak SMA yang bercakap

- Gadis A : Hei, apa ada yang melihat Raya?
Gadis B : Sepertinya dia membolos. Kenapa juga kamu mencarinya? Mau jadi orang aneh juga?
Gadis A : Tidak, lah.



Gambar 5. Dua ibu rumah tangga yang sedang bercakap

- Ibu A: Ada apa? Apa ada masalah?
Ibu B: Anakku... Belakangan ini dia takut sekali pergi ke sekolah. Dan Suamiku... Hubungan dengan bosnya tidak begitu baik. Dia juga stress... Yah, memikirkan uang yang harus kami pinjam untuk menyekolahkan Nirmala. Dan... Dia melampiaskannya pada Nirmala (Raya)... *hiks*
Dan suaminya... *hiks*

Analisis Struktur Makro (Tematik)

Tema yang ada ialah penggambaran tentang perundungan dan KDRT (Kekerasan Dalam Rumah Tangga) yang kerap terjadi di kehidupan sosial. Adanya bentuk kata atau kalimat yang menunjukkan terjadinya penggambaran perundungan terjadi pada kalimat “Orang B: Ini Cerita terbodoh yang pernah kubaca seumur hidup!” dan “Orang D: Buang-buang.”. Kalimat pertama menggambarkan suatu kondisi dimana individu yang membuat atau mengarang suatu cerita dihina secara verbal oleh individu lainnya dan kalimat kedua ialah respon dari individu lainnya untuk menyerukan suatu

buku atau catatan memuat cerita tersebut dibuang saja. Ada pun penggambaran bentuk KDRT (Kekerasan Dalam Rumah Tangga) terjadi pada kalimat “Ayah Raya: BOCAH BRENGSEK! BUKA PINTUNYA! DASAR ANAK TIDAK TAHU TERIMA KASIH!” dan “Ayah Raya: Beraninya kamu mengunci pintu. Kamu masih mengambar dan menulis hal-hal bodoh itu, ‘kan? Anak yang kurang ajar dan istri yang idiot! Betapa beruntungnya aku.” Dua kalimat tersebut mengindikasikan terjadinya KDRT (Kekerasan Dalam Rumah Tangga) yang dialami oleh anak dan istri.

Superstruktur

Superstruktur teks atau wacana umumnya mempunyai skema atau alur dari pendahuluan sampai akhir. Alur tersebut menunjukkan sebagaimana membentuk satu kesatuan arti. Inti Cerita, beberapa tokoh menjadi korban dari perundungan dan menjadi korban perbuatan KDRT (Kekerasan Dalam Rumah Tangga). Dalam hal ini, tokoh yang menjadi korban ialah anak dan ibu dalam suatu rumah tangga. Hal ini terlihat pada kalimat “Ayah Raya: Beraninya kamu mengunci pintu. Kamu masih mengambar dan menulis hal-hal bodoh itu, ‘kan? Anak yang kurang ajar dan istri yang idiot! Betapa beruntungnya aku”. Ada pun perundungan yang terjadi di lingkungan sosial, hal tersebut terjadi pada kalimat “Gadis B: Sepertinya dia membolos. Kenapa juga kamu mencarinya? Mau jadi orang aneh juga?” dan kalimat “Orang A: Orang aneh”. Dua kalimat tersebut menggambarkan terjadinya bentuk perundungan sosial yang mengakibatkan reputasi dari seseorang. Biasanya hal tersebut terjadi pada lingkungan sosial seperti sekolahan, tempat kerja, atau suatu perkumpulan.

Struktur Mikro

Latar, adanya penggambaran latar cerita bentuk suatu perbuatan sosial yang dapat merugikan seseorang seperti perundungan dan KDRT (Kekerasan Dalam Rumah Tangga). Adapun penggambaran pada kalimat “Ayah Raya: Beraninya kamu mengunci pintu. Kamu masih mengambar dan menulis hal-hal bodoh itu, ‘kan? Anak yang kurang ajar dan istri yang idiot! Betapa beruntungnya aku.” dan “Gadis B: Sepertinya dia membolos. Kenapa juga kamu mencarinya? Mau jadi orang aneh juga?”.

Detail, penulis cerita gim A Space for The Unbound sebagai komunikator yang menampilkan adanya bentuk-bentuk perbuatan yang tidak baik terjadi dalam kehidupan sosial sebagai contoh penulis menggambarkan perbuatan perundungan dan KDRT (Kekerasan Dalam Rumah Tangga). Maksud, Adanya penggambaran bentuk perundungan dan KDRT (Kekerasan Dalam Rumah Tangga) dalam gim A Space for The Unbound. Komunikator sebagai penulis gim tersebut ingin mengkritik keadaan sosial dalam dua perbuatan sosial yang merugikan seseorang.

Sintaksis, adanya frasa pada dialog “Orang aneh” ditujukan sebagai bentuk hinaan pada suatu individu dalam gim tersebut. Frasa “Orang aneh” dirasa tidak terlalu menghina tapi perasaan setiap individu tidak ada tolak ukur maka bisa saja ucapan tersebut dapat melukai perasaan seseorang. Adapun Frasa “BOCAH BRENGSEK” ialah dapat dikatakan bentuk hinaan verbal yang dianggap sangat buruk dalam lingkungan sosial. Pada kalimat “Beraninya kamu mengunci pintu. Kamu masih mengambar dan menulis hal-hal bodoh itu, ‘kan? Anak yang kurang ajar dan istri yang idiot! Betapa beruntungnya aku.” Terdapat dua kata berupa “bodoh” dan “idiot” yang

dapat dikatakan dua kata tersebut ialah suatu bentuk hinaan verbal. Korban dari kata tersebut dialami oleh anak dan istri.

Stilistika, terdapat kalimat yang semuanya menggunakan huruf kapital seperti kalimat “BOCAH BRENGSEK! BUKA PINTUNYA! DASAR ANAK TIDAK TAHU TERIMA KASIH!”. Penulis cerita gim menggunakan huruf kapital dan tanda seru dalam kalimat tersebut ingin menegaskan adanya lonjakan emosi berupa amarah seseorang dalam kalimat tersebut. Adapun kalimat yang menggambarkan emosi sedih, nangis, atau keadaan yang menyedihkan pada kalimat “Anakku... belakangan ini dia takut sekali pergi ke sekolah. Dan Suamiku... Hubungan dengan bosnya tidak begitu baik. Dia juga stress... Yah, memikirkan uang yang harus kami pinjam untuk menyekolahkan Nirmala. Dan... Dia memlapiaskannya pada Nirmala (Raya)... *hiks*”. Penulis cerita ingin menggambarkan suatu perasaan kacau berupa kesedihan seseorang yang ditandai pada beberapa tanda titik-titik dalam kalimat tersebut. Dan penggunaan *hiks* biasa penggambaran yang biasanya digunakan untuk penggambaran emosi sedih pada suatu teks dialog.

Wacana Kognisi Sosial

Kognisi sosial adalah kesadaran dari kreator pembuat cerita gim yang membentuk suatu teks. Dalam gim *A Space for The Unbound* menggambarkan suatu peristiwa sosial yang terjadi pada realitas sosial yang berupa kasus perundungan. Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) melaporkan bahwa hingga Mei 2023, tercatat 15 kasus kekerasan seksual di institusi pendidikan, baik di sekolah maupun pondok pesantren. Dari jumlah tersebut, 46,67 persen terjadi di pesantren dan 53,33 persen di sekolah umum. Semua pelaku adalah laki-laki. Jumlah korban mencapai 124 anak, baik laki-laki maupun perempuan. Selain itu, pada awal tahun 2023, ada satu kasus kekerasan seksual berbasis daring yang terjadi di Lampung. Kasus ini melibatkan anak-anak usia SD (rata-rata 12 tahun), dengan total 36 korban, 22 di antaranya merupakan teman sekelas. Dalam hal tersebut perundungan yang mana dapat mengganggu psikologis seseorang menjadi kekhawtiran dari penulis cerita game *A Space for The Unbound*.

Wacana Konteks Sosial

Analisis sosial adalah untuk melihat konteks atau latar belakang terbentuknya teks tersebut. Jadi hal ini berkaitan dengan keadaan atau situasi yang terjadi pada tulisan atau sebuah teks dibuat. Penggambaran sosial dalam gim *A Space for The Unbound* menjadi cerminan realitas sosial yang terjadi pada saat ini yang maraknya terjadi kasus perundungan dan kekerasan dalam rumah tangga. Terdapat pemberitaan kasus perundungan yang pada berita daring Okezone News yang berjudul “Gelagat Aneh Siswa SMK di Bandung Barat yang Tewas Usai Diduga Alami Perundungan Selama 3 Tahun”. Berita tersebut berisikan tentang seorang siswa berusia 18 tahun dari SMK di Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat, diduga telah mengalami perundungan oleh teman-temannya selama tiga tahun. Akibat dari perlakuan tersebut, korban dilaporkan mengalami gangguan kejiwaan dan akhirnya meninggal dunia. Adapun berita kasus KDRT yang diberitakan oleh Okezone News yang berjudul “Viral Cut Intan Nabila Jadi Korban KDRT, Ini respons Kemen PPPA”. Berita tersebut berisikan Kasus kekerasan dalam rumah tangga (KDRT) yang menimpa selebgram dan atlet anggar Cut Intan Nabila saat ini menjadi perhatian publik. Intan Nabila telah membagikan video

rekaman CCTV yang menunjukkan dirinya sedang dianiaya oleh suaminya, Armor Treador.

Menurut WHO (2020), sekitar 37% remaja perempuan dan 42% remaja laki-laki mengalami bullying. Jenis-jenis bullying yang terjadi meliputi kekerasan seksual, pertengkaran fisik, dan perundungan. Menurut data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia, terdapat 1.567 kasus perundungan yang tercatat di lingkungan pendidikan. Dari jumlah tersebut, 76 kasus melibatkan remaja sebagai korban, sementara 12 kasus melibatkan remaja sebagai pelaku perundungan di sekolah (Sulistiowati, Wulansari, Swedarma, Purnama, & Kresnayanti, 2022). Komisi Nasional Anti Kekerasan terhadap Perempuan (Komnas Perempuan) telah merilis catatan tahunan (catahu) untuk tahun 2023. Dalam laporan tersebut, Komnas Perempuan mencatat sebanyak 401.975 kasus kekerasan yang terjadi sepanjang tahun 2023. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku perundungan dan kekerasan dalam rumah tangga masih merupakan masalah sosial yang terjadi di Indonesia atau pun dunia, sehingga perlu adanya penanganan atau langkah-langkah pencegahan untuk mengatasi masalah tersebut.

c) Representasi Masalah Sosial Premanism



Gambar 6. Premanisme

- Preman A : Ayo, bayarlah, dan kami tidak akan mengganggu.
Pemilik toko : Tidak mau, sudah cukup! Kalian terus-terusan meminta uang! Aku harus memberi makan orang rumah, Tahu!
Preman A : Keamanan datang dengan biaya. Selalu begitu. Kau bayar, kami lindungi.
Preman B : T-T-Tidak bayar? T-T-Tidak kami lindungi!
Pemilik toko : Lindungi dari apa? Kami hanya perlu berlindung dari orang macam kalian!

Analisis Struktur Makro (Tematik)

Tema yang ada ialah penggambaran tentang masalah sosial yang dilakukan suatu kelompok atau individu untuk mendapatkan uang dengan cara paksa kepada individu lainnya, dan biasanya mereka memakai alasan untuk dalih uang keamanan. Dapat

dikatakan praktek tersebut sebagai premanisme. Hal ini dapat ditertera pada kalimat “Preman A: Keamanan datang dengan biaya. Selalu begitu. Kau bayar, kami lindungi”.

Superstruktur

Superstruktur: Teks atau wacana umumnya mempunyai skema atau alur dari pendahuluan sampai akhir. Alur tersebut menunjukkan sebagaimana membentuk satu kesatuan arti. Inti cerita, seorang pengusaha atau pemilik tempat gim arcade (warnet game) yang yang dimintain uang keamanan oleh dua orang laki-laki. Pemilik usaha merespon dengan ia tidak ingin membayar uang keamanan karena ia udah pernah membayar mereka sebelumnya. Hal tersebut dapat tertera pada kalimat “Pemilik toko: Tidak mau, sudah cukup! Kalian terus-terusan meminta uang! Aku harus memberi makan orang rumah, Tahu!” dan kalimat “Preman B: T-T-Tidak bayar? T-T-Tidak kami lindungi!!”

Struktur Mikro

Latar, penggambaran yang terjadi pada praktik premanisme yang melakukan pemerasan atau pungutan liar kepada orang yang memiliki suatu usaha. Hal tersebut biasanya pelaku pemerasan meminta uang dengan alasan sebagai uang keamanan agar pelaku usaha dapat perlindungan. Hal tersebut dapat terlihat pada kalimat “Keamanan datang dengan biaya. Selalu begitu. Kau bayar, kami lindungi.” Detail, penulis cerita gim A Space for The Unbound sebagai komunikator yang memperlihatkan praktik yang marak terjadi pada kehidupan sosial. Untuk kegiatan premanisme tersebut menjadi masalah yang sangat sering terjadi, dan kegiatan ini mengganggu.

Maksud, penulis cerita gim A Space for The Unbound sebagai komunikator yang menampilkan terjadinya kegiatan sosial yang salah satunya dapat meresahkan. Adanya praktik premanisme dengan meminta uang keamanan menjadi rahasia umum terjadi. Komunikator ingin menegaskan bahwasannya praktik tersebut dapat merugikan seseorang. Pada analisis sintaksisnya terdapat bentuk satu kalimat perintah, penolakan, dan deklaratif. Kalimat perintah tertera pada kalimat “Preman A: Ayo, bayarlah, dan kami tidak akan menggangu.” Kalimat penolakan dapat ditemukan pada kalimat “Pemilik toko: Tidak mau, sudah cukup! Kalian terus-terusan meminta uang! Aku harus memberi makan orang rumah, Tahu!”. Dan kalimat deklaratif ditemukan pada kalimat “Keamanan datang dengan biaya. Selalu begitu. Kau bayar, kami lindungi”.

Stilistik, terdapat gaya repitisi dan hal tersebut diindikasikan menunjukkan emosi atau sifat seseorang pada kalimat “Preman A: Ayo, bayarlah, dan kami tidak akan menggangu.” dan “Preman B: T-T-Tidak bayar? T-T-Tidak kami lindungi!”. Dua kalimat tersebut menggunakan suku kata “T” yang dilakukan berulang atau repitisi. Hal tersebut dapat dikatakan tokoh dari Preman B menunjukkan ia gugup pada saat melakukan pemerasan atau juga karakter dari dari tokoh Preman B memiliki gangguan dalam berbicara yaitu gagap. Bisa jadi juga tokoh dari Preman B ialah anak buah dari tokoh Preman A.

Wacana Kognisi Sosial

Kognisi sosial adalah kesadaran dari kreator pembuat cerita game yang membentuk suatu teks. Dalam game A Space for The Unbound menampilkan praktik premanisme yang selama ini sangat meresahkan warga sekitar. Hal tersebut sebagai

bentuk representasi dari masalah sosial yang menjadi cerminan keadaan sosial yang sebagaimana sedang terjadi saat ini. Maraknya fenomena preman yang terjadi di Indonesia juga menjadi salah satu hal yang meresahkan masyarakat. Seperti berita yang dimuat kompas.com berjudul “Pedagang Keluhkan Keberadaan para preman yang Lakukan Pungli di Pondok Aren”.

Wacana Konteks Sosial

Analisis sosial adalah untuk melihat konteks atau latar belakang terbentuknya teks tersebut. Jadi hal ini berkaitan dengan keadaan atau situasi yang terjadi pada tulisan atau sebuah teks dibuat. Pencerminan bentuk pemerasan yang dilakukan preman dalam game *A Space for The Unbound* memiliki relevansi yang sedang terjadi pada keadaan sosial terutama wilayah Indonesia. Menurut data Pusiknas Polri, sepanjang tahun 2020 ada 785 kejahatan premanisme yang tercatat. Pada tahun 2021 sampai pertengahan bulan Oktober terhitung sebanyak 295 kejahatan yang telah dilakukan. Premanisme merujuk pada perilaku yang melanggar hukum dan norma-norma sosial, di mana individu menggunakan kekerasan atau intimidasi untuk memaksa orang lain mengikuti kehendak mereka. Salah satu aspek krusial dari premanisme adalah keberadaan organisasi preman, yang sering disebut sebagai geng. Organisasi ini sering terlibat dalam aktivitas kriminal dan praktik pemerasan. Adapun beberapa faktor yang menunjang terjadi masalah sosial ini ialah kemiskinan. Di Indonesia, kemiskinan memiliki dampak yang besar terhadap keterlibatan premanisme. Individu yang hidup dalam kemiskinan cenderung merasa putus asa dan tidak memiliki jalan keluar dari situasi keuangan mereka. Hal ini dapat mendorong mereka untuk terlibat dalam aktivitas kriminal seperti pemerasan dan penjambratan sebagai upaya mencari nafkah. Dalam konteks ini, memungkinkan mereka bergabung dengan kelompok preman yang menawarkan perlindungan dan dukungan, sehingga memperoleh pendapatan yang lebih baik. Kesulitan dalam memperoleh pekerjaan yang sesuai juga menjadi penyebab berkembangnya organisasi preman. Banyak individu, terutama remaja dan pemuda, tidak memiliki keterampilan dan pendidikan yang cukup untuk mendapatkan pekerjaan yang memadai dan mencukupi kebutuhan hidup mereka. Sebagai akibatnya, mereka cenderung mencari cara untuk memperoleh uang secara ilegal. Organisasi preman seringkali menawarkan pelatihan dan peluang pekerjaan kepada anggotanya, yang memungkinkan mereka untuk mendapatkan penghasilan melalui jalur yang tidak baik.

2. Pembahasan

Peneliti mengaitkan hasil dari temuan penelitian analisis wacana dari gim *Space for The Unbound*, dengan teori yang sudah ada, yaitu representasi Stuart Hall. Gim *A Space For The Unbound* merupakan sumber data utama peneliti untuk dikaji dalam penelitian ini. Melalui teori Stuart Hall, peneliti dapat mengetahui penelitian terkandung dalam gim *A Space for The Unbound*. Dengan pemaknaan teori Stuart Hall ini, makna dari penelitian ini akan terbentuk sehingga peneliti dapat menemukan representasi masalah sosial dalam gim *A Space for The Unbound*. Representasi masalah sosial seperti gambaran nyata dalam konteks sosial Masyarakat yang sedang terjadi dan relevansi yang kuat pada tahun 2024 ini walaupun gim ini menggunakan latar tahun 90-an. Wacana yang ada ialah bentuk kompleksitasnya kehidupan bermasyarakat yang dialami masyarakat. Dalam hal ini, faktor ekonomi dan psikologi merupakan akar dari

permasalahan sosial yang ada pada gim A Space for The Unbound. Faktor dari dua hal tersebut memunculkan beberapa masalah sosial seperti KDRT, perundungan, premanisme.

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa gim A Space for The Unbound merepresentasikan masalah-masalah sosial seperti pedagang yang nakal, perundungan, kekerasan dalam rumah tangga, dan premanisme. Masalah-masalah sosial tersebut merupakan isu sosial yang beredar di tengah masyarakat. Gim ini menampilkan relevansi yang kuat terhadap keadaan bermasyarakat masa kini walaupun latar dari gim tersebut berlatar kehidupan pada tahun 90-an. Masalah psikologis dan sosial yang menggambarkan tantangan hidup sehari-hari pada Masyarakat. Cerita membawa pemain melalui berbagai krisis pribadi dan sosial yang dialami oleh karakter-karakter tersebut, dengan pendekatan yang sensitif terhadap isu-isu seperti gangguan kesehatan mental, kehilangan, dan pencarian makna hidup.

Dalam penelitian ini hanya mengandalkan dan menggunakan informasi yang ada pada buku, jurnal, artikel, dan internet. Hal tersebut membuat peneliti tidak menggali informasi dengan cara mewawancarai pihak produksi gim. Oleh sebab itu, peneliti menyarankan agar penelitian ini dapat dilanjutkan dengan melibatkan pihak produksi gim.

DAFTAR PUSTAKA

- Alex, Sobur. 2004. *Semiotika*. Bandung: Remaja Rodaskarya.
- Soetomo. 2010. *Masalah Sosial dan Upaya Pemecahannya*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Soerjono, Soekanto. 2002. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hall, Stuart. 1995. *Representation: Cultural Representation and Signifying Pratices*. Londond: Sage Publication.
- Hall, Stuart. 2003. *The work of representation: "Representation: Culture Representation and Signifying Pratices (Culture, media and Identities series)*. Ed Stuart Sage Publication.
- Soerjono, Soekanto. 1982. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Prasetyo, Devandara Abi. 2024. "Kata Kemperin Soal Warung Jual Rokok ke Anak di Bawah Umur". <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-7367648/kata-kemenperin-soal-warung-jual-rokok-ke-anak-di-bawah-umur> (diakses 30 Oktober 2024).
- Rizki, Ferry Bangkit. 2024. "Gelagat Aneh Siswa SMK di Bandung Barat yang Tewas Usai Diduga Alami Bullying Selama 3 Tahun". <https://news.okezone.com/read/2024/06/11/525/3019857/gelagat-aneh-siswa-smk-di-bandung-barat-yang-tewas-usai-diduga-alami-bullying-selama-3-tahun?page=all> (diakses 30 Oktober 2024).

- Rizka, Annastasya. 2024. “Viral Cut Intan Nabila Jadi Korban KDRT, Ini Respon KemenPPA”. <https://lifestyle.okezone.com/read/2024/08/13/612/3048575/viral-cut-intan-nabila-jadi-korban-kdrt-ini-respon-kemenpppa?page=all> (diakses 30 Oktober 2024).
- Rokom. 2024. “Perokok Aktif di Indonesia Tembus 70 Juta Orang, Mayoritas Anak Muda”. <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20240529/1545605/perokok-aktif-di-indonesia-tembus-70-juta-orang-mayoritas-anak-muda/> (diakses 30 Oktober 2024).
- Rosa, Nikita. 2023. “Hari Pendidikan Nasional 2023, FSGI: 46,67% Kekerasan Seksual Terjadi di Sekolah Dasar”. <https://www.detik.com/edu/sekolah/d-6700089/hari-pendidikan-nasional-2023-fsgi-46-67-kekerasan-seksual-terjadi-di-sekolah-dasar> (diakses 30 Oktober 2024).

Ilmu Budaya

Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya

e-ISSN 2549-7715 | Volume 9 | Nomor 1 | Januari 2025 | Halaman 89—108
Terakreditasi Sinta 4
