

Representasi Rakyat Kecil dan Penguasa: Analisis Encoding - Decoding dalam Video Game Little Nightmares 2

**Raka Aji Prasetyo¹, Rafi Rahman AL Dhahuri², Muhamad Ridho Firdaus³,
Christhoper Hersty⁴, Muhammad Billal Nur Hadi⁵**

Universitas Indraprasta PGRI

rakaajiprasetyo79@gmail.com¹, rafirahmanaldhahuri@gmail.com²,

firdaus.ridho73@gmail.com³, christoper.hersty@gmail.com⁴,

muhammadbillal721@gmail.com⁵

Abstrak

Penelitian yang kami lakukan memiliki fokus pada analisis encoding-decoding pada game little nightmare 2 yang dikembangkan oleh tarsier studios. Metode yang kami gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah encoding-decoding yaitu setiap pesan atau makna yang terdapat dalam suatu objek merupakan rangkaian peristiwa sosial dimana terdapat suatu ideologi di dalamnya. Game Little Nightmare 2 mengisahkan perjalanan karakter utamanya yang bernama Six yang menakutkan, mencoba bertahan di lingkungan berbahaya yang dipenuhi monster. Analisis encoding-decoding pada game little nightmare 2 menghasilkan 5 aspek dengan makna yang mendalam di setiap aspek dalam visual scene game tersebut. terdapat beberapa representasi menarik pada masing-masing objek yang ada seperti penggambaran seorang anak kecil yang sedang berlari merepresentasikan perjuangan seorang rakyat kecil untuk bertahan hidup dari para pejabat rakus yang ingin merampas hak mereka. Hal ini didukung dengan objek lainnya yang memiliki representasi yang selaras dengan objek utama seperti pencahayaan, warna, dan suasana yang terbentuk dari keseluruhan aspek sehingga dapat menciptakan makna dan representasi rakyat kecil dan penguasa.

Kata Kunci: Encoding, Decoding, Game, Pejabat, Rakyat Kecil

PENDAHULUAN

Menurut (Clark, 2006) game adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain yang berupaya untuk mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu. Menurut (Sadiman, 2010) game adalah kompetisi antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Pemain harus bisa menemukan strategi atau cara untuk memecahkan masalah sehingga dapat memenangkan game tersebut. Game adalah permainan yang menggunakan sumber daya elektronik. Ini adalah hiburan multimedia yang dirancang semenarik mungkin untuk memberi pemain sesuatu yang memuaskan mereka. Dari segi gameplay, ada beberapa genre atau aliran diantaranya: First Person Shooter, RPG (memainkan karakter), Arcade (skill), Adventure (petualangan), Simulation (simulasi) dll. Setiap game memiliki alur ceritanya masing-masing yang menjadi daya tarik dari game tersebut. Selain itu dalam setiap game pasti memiliki makna, pesan, atau hal-hal menarik yang terkandung di dalamnya baik yang ditampilkan secara visual ataupun verbal yang menarik untuk diketahui. Ada banyak metode dan teori untuk mencari tahu apa saja makna, pesan, atau hal-hal menarik yang terkandung di dalam suatu game, salah satunya bisa dilakukan dengan menganalisis menggunakan teori encoding decoding. Encoding-Decoding adalah teori yang memperlakukan setiap pesan atau makna yang disampaikan oleh suatu objek sebagai urutan fakta sosial mentah yang di dalamnya terdapat ideologi.

Encoding atau pengkodean merupakan proses dimana komunikasi menata pesan yang akan ia berikan dengan kode yang menurutnya paling baik sebelum diberikan kepada penerima/receiver. Encoding adalah proses pembuatan teks media, yang meliputi fungsi media dalam menciptakan pesan komunikasi tertentu dengan menggunakan kode-kode bahasa, seperti visual. Proses Encoding adalah kegiatan yang dilakukan sumber untuk menerjemahkan pikiran dan ide-idenya ke dalam suatu bentuk yang dapat diterima oleh indera pihak penerima (Morissan, 2013a:18). Sementara decoding adalah bagaimana penerima/receiver dapat memahami isi pesan dari komunikasi. Proses ini merupakan sebuah tahapan ketika penerima mencoba merekonstruksi dan memberi makna kepada simbol alias kode yang diberikan pengirim sebagai suatu kesatuan (Bankovic, 2013). Decoding adalah kemampuan seseorang untuk menerima pesan dan membandingkannya dengan makna yang tersimpan sebelumnya dalam memori. Saat menerima pesan dari pihak lain, pesan tersebut akan diuraikan berdasarkan pengamatan, pemikiran, dan pengalaman sebelumnya. Kegiatan penerima pesan (decoding) secara lebih lanjut dapat kita pahami sebagai aktivitas menerjemahkan atau menginterpretasikan pesan-pesan fisik ke dalam suatu bentuk yang memiliki arti bagi penerima pesan (Pujarama & Yustisia, 2020b:45).

Salah satu game yang terdapat makna dan pesan menarik jika ditelaah lebih dalam adalah *Little Nightmares 2*, sebuah game puzzle petualangan horor yang dikembangkan oleh Tarsier Studios dan diterbitkan oleh Bandai Namco Entertainment. *Little Nightmares 2* debut pertama kali pada tahun 2017 dan langsung mendapatkan sambutan positif. Game *Little Nightmares 2* mengisahkan perjalanan karakter utamanya yang bernama Six yang menakutkan, mencoba bertahan di lingkungan berbahaya yang dipenuhi monster. Gameplay game ini berbasis 2.5D yang memungkinkan pemain untuk melewati berbagai rintangan di setiap perjalanan dengan berbagai puzzle yang harus dipecahkan. Jika dilakukan analisis lebih lanjut dalam game ini terdapat suatu pesan yang menarik yaitu representasi rakyat kecil dan penguasa dimana penguasa banyak yang memiliki sifat rakus yang mengambil hak rakyat kecil demi kepentingan pribadi. Hal tersebut banyak terjadi di dunia nyata dan di segala penjuru dunia, salah satunya adalah di negara kita sendiri yaitu Indonesia.

Karena keragaman sumber daya alamnya, Indonesia adalah salah satu negara terkaya di Asia. Namun ironisnya, dibandingkan dengan negara lain di kawasan Asia, negara tercinta ini bukanlah negara kaya, melainkan negara miskin. Lalu mengapa? Salah satu penyebabnya adalah rendahnya kualitas sumber daya manusia. Kualitas ini tidak hanya tentang pengetahuan atau kecerdasan, tetapi juga tentang kualitas moral dan kepribadian. Berdasarkan data dari ICW (Indonesia Corruption Watch) diketahui sepanjang tahun 2020 terjadi 1.218 perkara korupsi yang disidangkan di Pengadilan Tindak Pidana Korupsi, Pengadilan Tinggi dan Mahkamah Agung. Dari data tersebut tercatat praktek korupsi dilakukan paling besar oleh Aparatur Sipil Negara (ASN) dengan 321 kasus, pihak swasta dengan 286 kasus, dan perangkat desa dengan 330 kasus. Dampak kerugian akibat korupsi para pejabat sangat dirasakan oleh rakyat kecil yang seharusnya mereka mendapatkan pemerataan pembangunan dan kesejahteraan hidup, karena ulah para penguasa rakus tersebut mereka hanya bisa mendapat sebagian kecil hak mereka atau bahkan tidak sama sekali.

METODE

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, digunakan untuk menggambarkan situasi atau peristiwa (Rakhmat, 1984: 34). *Little Nightmares 2* adalah game yang memadukan unsur horor dan petualangan, dibuat oleh Tarsier Studios dan dirilis oleh Bandai Namco Entertainment. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana pesan yang disampaikan



dalam adegan tertentu. Penelitian ini menggunakan teori encoding dan decoding. Menurut teori ini, setiap pesan atau makna yang dikomunikasikan melalui suatu objek terdiri dari urutan peristiwa sosial asli, menggabungkan ideologi yang mendasarinya. Penelitian ini akan menggunakan model analisis resepsi Stuart Hall, yang memandang komunikasi sebagai proses yang melibatkan pengiriman dan penerimaan pesan, yang menimbulkan berbagai dampak. Model ini memperkenalkan konsep enkripsi dan dekripsi, dimana pengirim mengenkripsi ide, dan penerima mendeskripsikannya. Analisis Stuart Hall tentang reception encoding dan decoding mengakui bahwa khalayak memiliki kapasitas untuk menginterpretasikan konten yang sama dengan makna yang beragam


HASIL DAN PEMBAHASAN




Kami melakukan analisis visual menggunakan metode encoding-decoding pada salah satu scene game Little Nightmares 2 yang memiliki visualisasi menarik untuk dianalisis karena dapat merepresentasikan sebuah kondisi dari kesatuan objek, warna, bentuk, dan suasana, serta peristiwa yang terjadi dalam game tersebut.



Gambar 1. Screenshot scene game Little Nightmares 2

Tabel 1. Analisis objek visual dari salah satu scene game Little Nightmares 2

Objek Visual	Encoding	Decoding
	<p>Dalam gambar terdapat anak kecil yang sedang berlari karena menghindari dari kejaran monster yang bertubuh besar.</p>	<p>Pada gambar ini terdapat pesan yaitu perjuangan seorang rakyat kecil untuk bertahan hidup dari para pejabat rakus yang ingin merampas hak mereka. Sehingga para rakyat kecil berusaha untuk kabur dari kejaran para pejabat yang mencoba untuk mengambil hak para rakyat kecil dan para rakyat kecil yang terus berusaha untuk terbebas dari penindasan dan dapat menjalani hidup dengan lebih baik.</p>

	<p>Terdapat monster yang memiliki tubuh besar dan menggunakan pakaian formal sedang makan di sebuah restoran dan ingin mengejar anak kecil.</p>	<p>Karakter monster terlihat memakai pakaian yang formal dan memiliki badan yang besar yang merupakan representasi dari orang-orang penting (pejabat) yang memiliki sifat yang rakus dan serakah yang sedang berusaha merampas hak seorang rakyat kecil untuk memenuhi nafsu dari kerakusannya. Terlihat para monster yang memiliki tubuh yang besar yang menggambarkan pejabat yang sudah memiliki banyak harta namun selalu memiliki sifat rakus untuk memperkaya diri sendiri dengan berbagai cara.</p>
	<p>Dalam gambar terdapat tumpukan makanan milik monster yang sedang makan.</p>	<p>Terdapat objek berupa tumpukan makanan yang banyak, dimana objek tersebut merepresentasikan harta para penguasa (pejabat) yang sudah menumpuk. Meskipun harta yang didapat sudah sangat banyak hingga menumpuk, faktanya banyak para penguasa (pejabat) tidak henti-henti untuk berusaha mendapatkan dan menambah hartanya dengan melakukan berbagai cara, meskipun cara yang dilakukannya merugikan orang lain. Mereka tidak peduli dan tidak mementingkan rakyatnya yang mengalami kesulitan mereka hanya fokus untuk diri sendiri.</p>
	<p>Dalam bagian belakang gambar, terdapat orang yang sedang asik menyantap makanan yang ada di restoran tersebut.</p>	<p>Scene tersebut berlatar di sebuah restoran yang menggambarkan ladang bagi para penguasa (pejabat) untuk mendapatkan harta demi memperkaya diri sendiri, sehingga mereka berkumpul di tempat tersebut mengharapkan ada peluang untuk mendapatkan lebih banyak harta.</p>

Dari keseluruhan scene tersebut dapat dilihat bahwa terdapat Karakter jaket kuning tersebut memiliki ukuran yang lebih kecil dari para monster yang merepresentasikan kalau dia adalah rakyat kecil. Pemilihan warna kuning yang digunakan oleh karakter anak kecil tersebut terlihat lebih mencolok, sebab elemen yang lainnya menggunakan warna yang gelap. Hal ini agar karakter anak kecil tersebut menjadi dominasi dan point of view dari game tersebut. Para monster terlihat menggunakan pakaian yang formal merupakan representasi orang yang rakus dan serakah serta menggambarkan orang-orang penting (pejabat) yang ingin merebut hak orang kecil demi kepentingan diri sendiri. Hal ini juga diperkuat dengan adanya objek tumpukan makanan di dalam piring namun mereka terus berusaha mencari tambahan makanan lagi. Karakter anak kecil tersebut terlihat sedang berlari menghindari kejaran para monster yang ingin memakannya menggambarkan rakyat kecil yang menghindari penindasan dari orang penting (pejabat). Pencahayaan yang digunakan terlihat temaram sehingga menciptakan suasana yang mencekam dan menakutkan.

Berdasarkan analisa yang telah dilakukan melalui metode encoding-decoding terhadap keseluruhan objek yang ada pada salah satu scene game Little Nightmares 2 dapat dilihat bahwa terdapat mitos yang terkandung dalam game tersebut yaitu penguasa (pejabat) memiliki sifat rakus. Pejabat yang memiliki sifat yang rakus erat kaitannya dengan Tindakan korupsi yang dilakukan oleh penguasa (pejabat). Pemberitaan terkait korupsi seakan tidak pernah berhenti beredar. Pelaku tindak pidana korupsi banyak yang merupakan para pejabat pemerintahan yang memiliki posisi atau jabatan yang strategis dalam suatu instansi. Padahal bisa dilihat bahwa banyak penguasa (pejabat) yang memiliki taraf hidup dan gaya hidup yang cukup mewah dan hidup dengan bergelimang harta. Namun, tetap saja ada penguasa (pejabat) yang melakukan tindak pidana korupsi yang sangat merugikan rakyat kecil hanya demi memenuhi nafsu pribadi akan harta duniawi.

Ada banyak alasan penguasa (pejabat) melakukan korupsi. Untuk melihat faktor apa yang menjadi penyebab dari tindak pidana korupsi yang terjadi salah satunya bisa dilihat dengan menggunakan teori GONE. Teori GONE ini merupakan teori yang diciptakan oleh Jack Bologna. GONE merupakan singkatan dari Greedy (Keserakahan), Opportunity (kesempatan), Need (Kebutuhan) dan Exposure (pengungkapan). Melalui teori GONE dapat dilihat jika pelaku tindak pidana korupsi memiliki sifat rakus, serakah, dan hasrat yang tidak pernah tercukupi. Setelah adanya sifat serakah yang tertanam didalam diri kemudian didukung dengan adanya kesempatan melalui jabatan atau kuasa untuk melakukan suatu tindakan, maka akan semakin besar peluang untuk orang tersebut melakukan korupsi. Selain faktor-faktor yang sudah disebutkan sebelumnya terdapat juga faktor lainnya seperti gaya hidup berlebihan yang dimiliki oleh penguasa (pejabat) dan juga terkait penanganan tindak pidana korupsi yang lemah, sehingga membuat para pelaku yang melakukan tindak pidana korupsi tidak memiliki efek jera dan muncul kemungkinan untuk pelaku melakukan tindak pidana korupsi berikutnya dan tidak menutup kemungkinan untuk ditiru oleh para penguasa (pejabat) yang lainnya.

SIMPULAN

Encoding adalah proses pembuatan teks media, yang meliputi fungsi media dalam menciptakan pesan komunikasi tertentu dengan menggunakan kode-kode bahasa, seperti visual. Decoding adalah kemampuan seseorang untuk menerima pesan dan membandingkannya dengan makna yang tersimpan sebelumnya dalam memori. Saat menerima pesan dari pihak lain, pesan tersebut akan diuraikan berdasarkan pengamatan, pemikiran, dan pengalaman sebelumnya.

Proses encoding-decoding pada game little nightmare 2 dilakukan untuk mencari makna dari visualisasi game horror ini. Game Little Nightmares 2 mengisahkan perjalanan karakter utamanya yang bernama Six yang menakutkan, mencoba bertahan di lingkungan berbahaya yang dipenuhi monster. Analisis lebih lanjut dilakukan pada game ini terdapat suatu pesan yang menarik yaitu representasi rakyat kecil dan penguasa rakus.

Analisis encoding-decoding pada game little nightmare 2 menghasilkan 5 aspek dengan makna yang mendalam di setiap aspek dalam visual scene game tersebut. terdapat beberapa representasi menarik pada masing-masing objek yang ada seperti penggambaran seorang anak kecil yang sedang berlari merepresentasikan perjuangan seorang rakyat kecil untuk bertahan hidup dari para pejabat rakus yang ingin merampas hak mereka. Hal ini didukung dengan objek lainnya yang memiliki representasi yang selaras dengan objek utama seperti pencahayaan, warna, dan suasana yang terbentuk dari keseluruhan aspek sehingga dapat menciptakan makna dan representasi rakyat kecil dan penguasa.

DAFTAR PUSTAKA

Adia Titania Supriyatman, C. N. (2019). ANALISIS RESEPSI PENONTON REMAJA VIDEO MUKBANG DALAM KANAL YOUTUBE "YUKA KINOSHITA". Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom., 3.

Arief, M. O. H. Z. (2015). Tindak Pidana Korupsi Penghambat Laju Ekonomi. Jurnal Jendela Hukum, 2(2), 23–27.

Astuti, C. A., & Chariri, A. (2015). Penentuan Kerugian Keuangan Negara Yang Dilakukan Oleh BPK dalam Tindak Pidana Korupsi. Diponegoro Journal of Accounting, 4(3), 1–12.

Hall, Stuart. (2015). Encoding/Decoding (dalam Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies 1972-1979. Dorothy Hobson, Andrew Lowe and Paul Willis [ed]). London: Routledg.

Rachmawati, A. F. (2021). Dampak Korupsi dalam Perkembangan Ekonomi dan Penegakan Hukum di Indonesia. Eksaminasi: Jurnal Hukum, 1(1), 12-19.

Aprilianti, L. (2018). Pengaruh Greedy, Opportunity, Need, dan Exposure terhadap Perilaku Tindakan Korupsi APBD dengan Parlement Behavior Sebagai Variabel Moderating.

