

**PENGALAMAN INTERAKTIF PENGGUNAAN KARAKTER ‘QUIET’
DALAM PERMAINAN METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN**

Disusun Oleh:

REZA MUTIA ADI CAHYANI

Departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Diponegoro 2013

Email: rezamutiaa@gmail.com

ABSTRACT

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain is the game that has been known even before its launch date by their unique character ‘Quiet’, a sniper that will accompany players as a buddy along the mission. ‘Quiet’ has become a popular character between both men and women player. From the total 657 member, around 184 women’s player as a part of discussion group on Kaskus site using ‘Quiet’ as their buddy

By using a qualitative approach, with constructivism paradigm, and analyzed through phenomenological method, this study aims to understand player experience by using ‘Quiet’ character in the Metal Gear Solid V: The Phantom Pain game and the effect caused by using the character upon themselves. Flow theory is a main theory to apprehend this research. 6 informants were taken as a part of the study that consist of 3 men and 3 women that has played using ‘Quiet’ as their buddy with 100% bond meter.

The result of the study found that the immersive process require a sense of human sensory and graphical display of the game. The control itself is a main part to enhance the ability of immersive experience to be felt especially for fan service features that allow players to take control over camera is one of the reason men players using Quiet as their buddy whilst women players tend to utilize Quiet for gameplay matter. Proteus effect shows to certain player where the de individuation occurs where the game character characteristic induced to on how they behave in reality. Personal experience and the ability to mod the game are triggering the proteus effect into the players.

Keywords: Interactive experience, immersive, flow, proteus effect, game study

PENDAHULUAN

Karakter perempuan dalam permainan video selalu menarik untuk dibicarakan. Mulai dari keterlibatannya sebagai karakter utama maupun karakter pendukung. Selain menjadi pendukung dalam cerita, karakter perempuan selalu memiliki sebuah tempat tersendiri untuk meningkatkan popularitas permainan. Dimulai dari terkenalnya serial permainan video Tomb Raider pada tahun 1996 dengan karakter utamanya, Lara Croft. Karakter Lara Croft yang berani dan lincah berpetualang ke dalam gelapnya makam kuno untuk menguak misteri maupun menjarah artefak – artefak penting. Terlebih lagi, Lynch mengatakan bahwa Tomb Raider menjadi pemicu bagi para developer untuk membuat karakter perempuan yang lebih unik dengan tujuan untuk menarik minat konsumen pria. Berkat permainan ini munculah “*Lara Phenomenon*” yaitu fenomena dimana karakter wanita memiliki kekuatan, berkompeten, dan berada di posisi dominan. Temuan ini tidak hanya mencakup kepada karakter utama, namun juga dalam karakter wanita sekunder (pembantu).

Metal Gear Solid V: Phantom Pain merupakan permainan berbasis open world action – adventure stealth yang dikembangkan oleh Kojima Productions dan dipublikasikan

oleh Konami untuk platform PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, dan Xbox One. Mengikuti kesuksesan permainan sebelumnya dengan total 11 serial, Phantom Pain mengambil latar sembilan tahun setelah game prolog sebelumnya (Metal Gear Solid V: Ground Zeroes) yang diluncurkan tahun 2014 lalu. Berlatar belakang gurun pasir Afghanistan dan hutan hujan Angora Zaire tahun 1984, Big Boss Snake sebagai karakter utama membentuk kelompok Diamond Dogs dan menjalankan misi untuk melaksanakan balas dendam terhadap grup XOF. Dengan total penjualan lebih dari 6 juta copy terhitung hingga awal tahun 2016 dengan keuntungan lebih dari 179 juta dollar Amerika. Dengan ini, antusiasme pemain sangat tinggi ditambah dengan video promosional yang diluncurkan di E3 2013 menambah rasa minat yang tinggi dari para gamers.

Tidak hanya pemain dari luar negeri, Indonesia yang hingga saat ini masih menduduki posisi ke 5 dari jumlah pemain total secara worldwide (2.128 pemain aktif) menunggu peluncuran permainan ini. Karakter Quiet sebagai karakter perempuan menjadi perdebatan di dalam permainan video ini dan menjadi sorotan utama. Sebagai salah satu karakter sekunder / buddy dari karakter primer yaitu Big Boss / Venom

Snake, Quiet bekerja sebagai pendukung karakter utama selama menjalankan misi. Quiet yang diambil dari facial expression seorang model bernama Stefanie Joosten menggunakan gaya berpakaian yang sangat minim. Pakaian yang digunakan hanya berupa bra dan stocking menjadi perhatian utama para pemain, pengamat dan juga game developer mengenai kesesuaian dress code dengan tema permainan. Penamaan karakter Quiet sesuai dengan karakteristiknya bahwa ia tidak boleh berbicara yang dimana akan membuat orang di sekelilingnya tertular virus yang mematikan.

Kritikan bermunculan dimulai dari designer game Halo, David Ellis, yang menyatakan bahwa karakter Quiet ini semakin menekankan bahwa industri permainan ini merupakan industri yang penuh dengan “man babies”. Walau statement tersebut dibantah langsung oleh Hideo Kojima sebagai creator yang menyatakan langsung di akun Twitternya bahwa “What I'm really trying to do is create unique characters. One of those is, of course, Quiet. She's a really unique character. I wanted to add that sexiness to her. It wasn't really supposed to be erotic, but sexy.” Hingga pada akhirnya Hideo mengakui bahwa Quiet digunakan sebagai cara untuk

menaikkan tingkat penjualan permainan dan action figure.

Action figure yang dibuat khusus untuk karakter Quiet memiliki fitur yang berbeda dibandingkan dengan karakter lainnya yaitu Action Figure Quiet memiliki squeezeable boobs dan pakaiannya dapat dilepas untuk diganti dengan kostum yang lain. Hideo juga menyatakan dalam akun media sosial Twitternya bahwa “But once you recognize the secret reason for her exposure, you will feel ashamed of your words & deeds”.

RUMUSAN MASALAH

Anggapan developer yang menyatakan bahwa karakter wanita yang ‘unik’ lebih memiliki posisi tersendiri oleh para pemain. Tingginya penggunaan karakter Quiet mendorong peneliti untuk melihat hal yang menarik di dalam karakter Quiet dan juga hal yang menyebabkan pemain dapat merasakan imersif ke dalam permainan. Hal tersebut menjadi acuan peneliti untuk melihat fenomena mengapa karakter Quiet begitu populer dimainkan. Dimana adakah makna dibalik alasan pemilihan karakter tersebut untuk dimainkan dibalik pesan yang ditunjukkan oleh creator karakter dalam permainan MGSV: TPP.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini ingin melihat dan mengetahui

bagaimanakah pengalaman interaktif pemain dalam penggunaan karakter Quiet dalam permainan Metal Gear Solid V: The Phantom Pain.

Pengalaman Interaktif

Pengalaman adalah sekumpulan kegiatan atau aktifitas yang dilakukan oleh individu untuk menambah pengetahuan dan kemampuan. Sedangkan pengalaman interaktif adalah proses adanya timbal balik atau hubungan dua arah dari penggunaan media (Kim, 2011:143). Dalam perkembangan teknologi, pengalaman interaktif banyak diaplikasikan pada media berbasis *computer generated* dimana teknologi yang ada menambah nilai dalam kehidupan kita. Penggunaan teknologi ini mendorong hasil dari pengalaman interaktif yang lebih mendalam. Tergabungnya unsur imersif dimana pengguna media dapat berinteraksi langsung membentuk ingatan yang kuat akan pengalaman tersebut. Sehingga teknik ini banyak digunakan dalam media pembelajaran, penyebaran *brand awareness*, dan juga simulasi produk (Graham, 1998:7).

Terdapat dua hal utama dalam pengalaman interaktif. Hal yang pertama adalah imersif. Dengan menggunakan seluruh kemampuan sensorik manusia mulai

dari mata hingga indra lainnya, pengalaman interaktif akan lebih masuk ke dalam daya ingat melalui kegiatan yang dilakukan. Semakin interaktif pengalaman yang dirasakan (kebebasan melakukan tindakan), semakin imersif pengalaman yang didapatkan (Ryan, 1999:111). Sehingga individu akan semakin mudah untuk mengingat pengalaman mereka menggunakan suatu media tersebut.

Perasaan imersif terhadap suatu kegiatan dijelaskan melalui teori Flow. Teori ini dikemukakan oleh Mihaly Csikzentmihalyi dengan tujuan untuk menjelaskan apa itu kebahagiaan ketika fokus dalam sebuah aktifitas. Teori ini diangkat dalam berbagai macam kegiatan, salah satunya adalah kegiatan dalam bermain permainan video. Teori ini menciptakan *The Zone* yang merupakan sebuah keadaan mental dimana seseorang melakukan kegiatan secara terfokus penuh (*immersed*) dan menikmati aktifitas tersebut hingga lupa waktu.

Untuk mencapai *Flow* tersebut, dibutuhkan keseimbangan antara tantangan dari permainan dengan kemampuan dari pemain. Sehingga apabila terlalu sulit, pemain akan mengalami kesulitan dalam memainkan permainan, namun apabila terlalu mudah, maka pemain akan merasakan

kebosanan. Berdasarkan penelitian dari Csikzentmihalyi, fenomenologi dari *Flow* memiliki 8 komponen besar yaitu:

1. Kegiatan menantang yang membutuhkan kemampuan (*Skill*).
2. Bersatunya *action* dan *awareness*.
3. Adanya tujuan yang dicapai (*Goals*).
4. *Feedback* langsung.
5. Membutuhkan konsentrasi dalam melaksanakan permainan.
6. Adanya *sense* dalam mengontrol.
7. Hilangnya kesadaran akan diri.
8. Transformasi waktu.

Dari kedelapan komponen tersebut, tidak harus semua komponen tersebut dibutuhkan untuk merasakan *flow* (Csikzentmihalyi, 1990). Dengan komponen tersebut, ada 3 elemen utama dalam permainan video yang harus dimiliki untuk membangkitkan pengalaman *flow* yaitu:

1. Sebagai dasar pemikiran, permainan harus menghadiahkan pemainnya untuk setiap *goals* yang dituju.
2. Permainan harus memiliki tantangan yang cukup untuk menggerakkan pemain sehingga pemain akan masuk lebih dalam ke dalam dunia permainan tersebut.

3. Pemain harus memiliki kontrol personal dengan aktifitasnya di dalam permainan tersebut.

Flow, dalam sebuah sistem konsep permainan video, dapat menjelaskan mengapa seseorang lebih memilih sebuah permainan tertentu dibandingkan dengan permainan lainnya, dan merasakan adiksi dari permainan tersebut. Untuk mempertahankan pemain dalam zona *Flow*, maka permainan tersebut harus menyesuaikan dengan pemainnya.

Dalam permainan video, sebagai salah satu bentuk media *computer generated*, menawarkan pengalaman interaktif untuk menarik perhatian penggunanya melalui kontrol (Ryan, 1999:112). Dengan memberikan kontrol akan permainan, pemain dapat mengeksplor pilihan dalam permainan sesuai dengan kehendaknya. Baik dalam membiarkan pemain untuk merangkai *story* permainan berdasarkan pilihan tindakan yang dapat mempengaruhi jalan cerita permainan, hingga memberikan kontrol dalam *cutscene* permainan untuk melihat sudut pandang lain permainan. Hal ini dapat ditemui dalam permainan saat ini, salah satunya adalah permainan yang akan diteliti yaitu *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* yang memberikan keleluasaan pemain untuk

memilih jalan ceritanya melalui pilihan dialog yang nantinya akan memiliki konsekuensi yang berbeda dan juga menawarkan kontrol ketika *cutscene* permainan ditampilkan. Bahkan kini *PlayStation 4* memiliki *motion detector* dalam *controllernya* untuk membiarkan pemain merasakan efek imersif permainan berdasarkan jenis permainan yang dimainkan.

Kontrol dalam permainan sangat berpengaruh dalam pengalaman interaktif penggunaan permainan tersebut, karena melalui kontrol pemain berinteraksi dengan media tersebut. Apabila kontrol permainan rumit digunakan dan digabungkan dengan GUI (*Graphical User Interface*) yang tidak *user friendly*, maka pemain akan kesulitan menggunakan permainan tersebut dan mengganggu pengalaman interaktifnya. Sehingga pentingnya kontrol dalam permainan dalam menggunakan karakter Quiet sebagai *buddy* akan memperjelas pengalaman penggunaan karakter tersebut. Apabila pemain sudah merasakan *Flow* dan masuk ke dalam permainan secara menyeluruh, terdapat munculnya kesadaran baru yaitu adanya ruang kosong dimana *deindividuation* atau hilangnya kesadaran akan diri dapat terjadi. Dalam dunia permainan video, avatar atau karakter yang

digunakan pemain tidak lagi layaknya sebuah seragam yang dipakai, namun avatar tersebut menjadi cerminan diri dari representasi diri kita dalam dunia permainan tersebut dimana terbentuknya kecocokan perilaku individu terhadap representasi karakter virtualnya di dalam sebuah permainan video (Nick, 2007). Hal inilah yang dimaksud dengan efek Proteus. Hasil studi dari Jesse Fox menyatakan bahwa munculnya efek *Proteus* akan memanifestasi karakter yang terseksualisasi ke dalam mental pemain. Sehingga individu yang terkena efek proteus kepada karakter yang terseksualisasi lebih menerima kondisi pemerkosaan dan kekerasan seksual berdasarkan ide ide yang terstereotipkan mengenai objektifikasi diri berdasarkan pemikiran yang berhubungan dengan ketubuhan.

Perempuan dalam Permainan Video

Walaupun kini perempuan telah banyak ikut serta dalam pengembangan dan menjadi pemain permainan video, penggambaran wanita di dalam permainan video masih menggunakan pandangan tradisional peran gender. Beberapa genre permainan masih menggunakan stereotype “damsel in distress” dimana seorang karakter perempuan muda, cantik, dan kebanyakan memiliki strata sosial tinggi diletakkan di dalam sebuah tempat

terpencil dan dikepong oleh sekumpulan monster atau penjahat dan membutuhkan pertolongan seorang pahlawan laki – laki. Hal tersebut sering berakhir dengan tawaran pernikahan dengan wanita tersebut. Salah satunya seperti Putri Zelda dalam permainan The Legend of Zelda, dengan Link, untuk membantunya keluar dari kepongungan monster. Selain stereotype damsel in distress, seorang karakter wanita digambarkan berbeda dibandingkan dengan karakter pria. Penggambaran karakter wanita ini diangkat dalam berbagai budaya bentuk media.

Potret wanita dalam permainan video ditonjolkan secara berbeda dibandingkan dengan penggambaran lelaki di dalam permainan video. Penggambaran kekerasan dengan seksual pada karakter wanita lebih sering muncul dibandingkan dengan munculnya kekerasan dengan otot pada karakter pria. Penggambaran tersebut tidak lain seperti yang dinyatakan oleh Laura Mulvey (1975) dimana kehadiran wanita tidak lain sebagai objek pandangan pria. Figur tersebut banyak ditemui dalam permainan – permainan yang mengandung unsur maskulin seperti Shooter, RPG, dan Action dimana karakter perempuan menggunakan pakaian minim atau pakaian yang provokatif merupakan hal yang biasa ditemui seperti dalam permainan Grand Theft

Auto III Vice City. Sedangkan penggambaran perempuan dalam permainan feminim seperti permainan dress up, slice of life, dan role playing agricultural lebih menggambarkan perempuan dalam bentuk yang utuh, bukan sebagai objek pandangan, melainkan memiliki peran utama dalam permainan.

Melihat hal ini, posisi perempuan bersifat tersembunyi (latent) seperti kecantikan, ramping, kulit putih dalam konteks komersialisme (Siregar, 2004: 340 - 341). Dimana menitik beratkan bagian fitur tubuh perempuan, bukan bagaimana figure personal dan bagaimana peran sosial perempuan tersebut. Penggambaran ini dapat mempengaruhi pola pikir masyarakat. (Dill, 2007).

Terlepas dari adanya unsur misogyny dalam industri permainan video, perempuan dalam industri kreatif ini sudah mencapai 12.8% di Jepang, dan pemain game perempuan mencapai 41% di seluruh dunia (Sumber: Essential Facts About the computer and video game industry). Angka tersebut menunjukkan banyaknya pemain game perempuan saat ini. Pengaruh kuat media khususnya permainan video dalam mengarahkan dogma pemikiran, pada saat bersamaan permainan video juga

memperkuat norma sosial dan relasi kekuasaan (Nielsen, 2008: 138). Marketing dalam permainan video secara intensional membentuk persepsi publik dengan memasukkan unsur intrinsik ke dalam permainannya dengan makna simbolik yang bertujuan untuk menjadi lebih menarik. Dan secara partikular, karakter yang seksual dan kekerasan merupakan poin tertinggi dalam metode marketing (Nielsen, 2008: 138 – 139).

PEMBAHASAN

Pengalaman Imersif Penggunaan Karakter Quiet

Quiet sebagai salah satu karakter pendamping atau buddy dalam permainan Metal Gear Solid V: The Phantom Pain menjadi karakter yang sangat populer dan menjadi booming sejak peluncuran permainan tersebut. Sehingga banyak media online membahas karakter tersebut sambil menampilkan grafik permainan yang didukung dengan teknologi motion dan facial capture. Teknologi tersebut diakui oleh pemainnya sebagai cukup mendekati realitas pada setiap karakternya. Disanalah para informan mengetahui akan permainan tersebut dengan karakter Quiet di dalamnya. Penampilannya yang cukup menonjol memudahkan informan untuk mengingat

permainan tersebut. Ketertarikan informan untuk bermain didorong oleh rasa ingin tahu mengenai alasan dari penampilan karakter dan juga tertarik dengan grafik yang menarik dan memanjakan mata.

Pengalaman sensorik yang dirasakan oleh informan ialah mulai dari mata, bahwa permainan ini memiliki grafis yang bagus, dan juga teknologi yang terbaru dalam menciptakan karakter dalam permainan. Selama permainan pun informan menggunakan headset agar dapat mendengarkan detail suara dalam permainan, seperti langkah kaki penjaga dan suara percakapan antar AI dalam permainan untuk mendengarkan cerita mengenai latar permainan yang terselip melalui percakapan tersebut.

Untuk mencapai keadaan yang imerse hingga terbentuk zona flow, informan mengakui dibutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan permainan ini. Karena dalam bermain dibutuhkan strategi yang lebih rumit untuk menyelesaikan permainan ini, maka waktu yang dibutuhkan untuk bermain juga lebih lama dibandingkan dengan permainan lainnya. Waktu yang dihabiskan oleh informan berkisar antara 4 hingga 12 jam dalam sehari. Bahkan informan memainkan permainan ini setiap

hari untuk mempertahankan zona flow permainan. The Zone muncul karena adanya keseimbangan antara kesulitan permainan dengan kemampuan pemain. Para informan memang merasakan adanya kesulitan ketika bermain, namun kesulitan tersebut karena membutuhkan skill atau kemampuan pada diri informan. Selain itu adanya tujuan yang harus dicapai selama misi. Tantangan lain berupa secret objective atau objektif rahasia juga terdapat di dalam setiap misi. Tantangan tersebut secara tidak langsung membutuhkan konsentrasi informan agar mereka dapat menyelesaikan tujuan dengan skor tertinggi. Dengan mendapatkan skor tertinggi untuk seluruh misi dalam permainan, pemain dihadiahkan sebuah skin atau karakter baru Raiden yang dapat digunakan sebagai pengganti karakter utama Big Boss. Dari keseluruhan informan, hanya informan 3 yang berhasil mendapatkan skin tersebut dalam permainan. Dalam satu misi, informan membutuhkan strategi yang cukup sulit agar mereka tidak terdeteksi oleh musuh yang ada. Tantangan lainnya adalah cara masuk ke dalam base musuh dan juga melumpuhkan musuh dalam permainan. Terkadang informan juga menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain side mission dibandingkan dengan main mission. Genre stealth adalah genre permainan yang belum

pernah informan mainkan. Sehingga informan juga tertantang sembari membiasakan diri dengan gameplay permainan.

Proses dalam mendapatkan pengalaman imersif dalam permainan membutuhkan adanya kesesuaian antara kesulitan dan kemampuan pemain. Apabila permainan terlalu sulit, maka pemain akan kesulitan untuk mengikuti jalannya permainan karena tantangan yang diberikan terlalu berat. Sehingga fitur *buddy* dalam permainan ini memudahkan pemain untuk menjalankan misi yang mengharuskan secara *stealth* atau tidak diketahui. Melalui *buddy Quiet*, pengalaman imersif cukup mudah diraih karena kemampuannya yang dapat membantu pemain untuk melakukan tindakan yang diperlukan. Permainan ini sendiri memberikan banyak tujuan atau *objective* yang dapat dipenuhi pemain untuk mendapatkan skor yang tinggi. Selain itu taktik yang digunakan juga menentukan skor akhir permainan. Strategi – strategi yang cukup sulit membuat permainan ini mampu menghanyutkan pemain hingga terjadinya transformasi waktu selama bermain. Rentang waktu yang dihabiskan berkisar 4 hingga 12 jam dalam sekali bermain.

Proses imersif yang terjadi terbukti membutuhkan beberapa faktor yaitu kemampuan motorik dan juga tampilan grafis permainan yang baik. Sehingga tidak hanya menikmati permainan saja, namun pemain juga merasakan fitur yang terdapat dalam permainan. Karakter Quiet menjadi *buddy* yang paling sering digunakan menjadi salah satu fitur digunakan oleh banyak orang. Penggunaannya sendiri baik dalam kemampuannya mempermudah jalannya permainan oleh pemain, namun juga pelengkap permainan yang dapat dinikmati. Fitur kontrol kamera permainan menjadi media untuk menggunakan karakter Quiet. Secara umum, wanita menggunakan Quiet karena membantu proses permainan yang lebih cepat, sedangkan pria menggunakan Quiet untuk keperluan pemuasan pribadi. Penggambaran Quiet yang unik menjadi alasan penggunaan karakter tersebut.

Kontrol dalam Penggunaan Karakter Quiet

Kontrol dalam permainan sangat berpengaruh dalam pengalaman permainan. Kontrol juga memiliki peranan penting untuk menikmati sebuah media. Dalam permainan ini, kontrol dikonversikan dalam bentuk fitur yang tersedia dalam permainan. Fitur yang ditawarkan permainan cukup beragam. Hal

tersebut sangat memudahkan pemain untuk menjalankan misi. *Goals* atau tujuan dalam misi pun jelas dinyatakan sehingga informan tidak merasa kebingungan selama bermain. Fitur kontrol kamera merupakan salah satu fitur yang memudahkan pemain untuk *zooming* dan menandai daerah yang menjadi tujuan. Fitur ini berlaku baik selama permainan maupun diluar permainan, sehingga terdapat *easter egg* yang dapat diakses pemain menggunakan fitur ini. Informan pria lah yang banyak menggunakan fitur tersebut untuk mengakses *easter egg* permainan. Ketika mereka mendapatkan kontrol tersebut, pandangan mereka diarahkan pada bagian tubuh *Quiet* dan dapat memicu adegan *Quiet* yang mendekati pemain sembari berpose menantang. Bagi informan pria hal tersebut sangat menghibur setelah berjam-jam menjalankan misi utama. Lain halnya dengan informan wanita yang menggunakan fitur kamera hanya dalam permainan saja. Efek proteus lebih berpengaruh pada seseorang yang memiliki pengalaman pribadi dan kemampuan untuk mengubah bentuk karakter dalam permainan. Pengalaman pribadi dapat berupa kemiripan sifat lawan karakter terhadap seseorang dan juga kemampuan mengubah karakter permainan. Ketika adanya kemiripan dalam karakter permainan, maka seorang individu

akan lebih mudah terkena efek proteus kepada karakter permainan. Sedangkan pada wanita efek proteus tidak terlalu mempengaruhi mereka. Pengalaman bermain permainan video lain menjadi salah satu faktor mereka tidak terpengaruh dengan efek proteus yang dihasilkan dari permainan *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* ini. Penggambaran karakter yang terlalu unik ini menjadi pembelajaran pada mereka bahwa karakter tersebut tidak mencerminkan realitas wanita yang sesungguhnya.

Diluar hal tersebut, terdapat beberapa hal diluar fokus utama penelitian yang dinyatakan oleh informan. Bagi beberapa pria, *Quiet* menjadi sosok *waifu* atau istri virtual mereka. Wajahnya yang cantik dan memiliki postur tubuh yang bagus menjadi daya tarik yang membuat ia disukai. Mereka pun juga sesekali membandingkan tubuh wanita yang mereka temui di dunia nyata dengan tubuh *Quiet* secara diam – diam.

Selain itu adanya pendapat bahwa sesuai *dress code Quiet* tidak sesuai dengan genre permainan. Penonjolan karakter *Quiet* memang dapat menarik perhatian pemain. Cukup disayangkan apabila tubuh wanita yang sangat digencarkan dan juga dieksploitasi dalam permainan. Ketidaknyamanan beberapa informan

terhadap pakaian maupun adegan dalam permainan dirasa terlalu berlebihan untuk menonjolkan ketubuhan wanita tersebut. Sehingga saran informan adalah untuk mengurangi beberapa adegan atau bahkan mengganti jenis pakaian yang digunakan *Quiet*. Mereka berharap di permainan lainnya tidak akan menggunakan stereotype mengenai wanita sebagai sumber dari 'look'.

DAFTAR PUSTAKA

Cetak

- Bogost, Ian. et al. 2010. *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge: The MIT Press.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. 1990. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: HarperPerennial.
- Denzin, Norman K. Lincoln, Yvonna S. 2011. *The Sage Handbook of Qualitative Research*. London: Sage Publication Ltd.
- Graham, Lisa. 1999. *The Principles of Interactive Design*. Michigan: Delmar Publisher.
- Moustakas, Clark. 1994. *Phenomenological Research Methods*. California: Sage Publications.

- Mulvey, Laura. 1975. *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. Indianapolis: Indiana University Press.
- Nielsen, Simon E. et al. 2008. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York: Routledge.
- Reinhard, CarrieLynn D. 2006. *Hypersexualism in video games as a determinant or deterrent of game play: Do men want them and do women want to be them?*. Tesis. Columbus: Departement of Communication, Ohio State University.
- Walgito, Bimo. 2010. *Pengantar Psikologi*. Yogyakarta: Andi.
- West, Richard. Turner, Lynn. 2000. *Introducing Communication Theory: Analysis and Application*. New York: McGraw-Hill Education.
- Jurnal**
- Beasley, Berlin. Collins, Tracy Standley. 2002. *Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games*. Mass Communication & Society Vol 5 (279 – 293)
- Burgess, Melinda C. R. et al. 2007. *Sex, Lies, and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers*. Sex Roles Volume 57 (419 – 433)
- Chen. Jenova. 2008. *Flow in Games (and Everything Else)*. Communications of the ACM Magazine 04/2007 Volume 50 (31 – 34)
- Cowley, Ben. et al. 2008. *Toward an Understanding of Flow in Video Games*. Theoretical and Practical Computer Applications in Entertainment Volume 6 Issue 2, April/June 2008 Article No. 20
- Dietz, Tracy L. 1998. *An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior*. Sex Roles Vol 38 (425 – 442)
- Dill, Karen E. Thill, Kathryn P. 2007. *Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions*. Sex Roles Volume 57 (851 – 864)
- Fredrickson, Barbara L. Roberts, Tomi-Ann. 1997. *Objectification Theory: Toward Understanding Women's Lived Experiences and Mental Health Risks*. Psychology of Women Quarterly 21 (173 – 206).

Jansz, Jeroen. Martis, Raynel G. 2007. The Lara Phenomenon: *Powerful Female Characters in Video Games*. Sex Roles Volume 56 (141-148).

Lynch, Teresa. et al. 2016. *Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years*. Volume 66 (564 – 584)

Martins, Nicole. et al. 2009. *A Content Analysis of Female Body Imagery in Video Games*. Sex Roles Volume 77 (824 – 836)

Ryan, Marie-Laure. 1999. *Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory*. SubStance Vol. 28 No. 2 Issue 89 (110-137)

Yee, Nick. Bailenson, Jeremy. 2007. *The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior*. Human Communication Research Volume 33 Issue 3 (271 – 290)

Internet

Author. 2015. *Stefanie Joosten talks about playing Quiet in MGSV: The Phantom Pain*. <http://www.metalgearinformer.com/?p=19084>. (Diakses 25 Januari 2017)

Bates, Aidan. 2017. *Gross: 15 Reasons Quiet RUINS Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. <http://www.thegamer.com/gross-15-reasons-Quiet-ruins-metal-gear-solid-v-the-phantom-pain/>. (Diakses 11 Juni 2017)

Phillips, Tom. 2015. *MGS5's seedy Quiet figure has squeezable boobs*. <http://www.eurogamer.net/articles/2015-05-11-mgs5s-seedy-Quiet-figure-has-squeezable-boobs>. (Diakses 25 Januari 2017)

Schreier, Jason. 2015. *Why Quiet Wears That Skimpy Outfit In Metal Gear Solid V*. <http://kotaku.com/why-Quiet-wears-that-skimpy-outfit-in-metal-gear-solid-1729329735>. (Diakses 11 Juni 2017)

Tassi, Paul. 2015. *Quiet's Sexiest 'Metal Gear Solid 5' Scenes Are Much Better With Revolver Ocelot Instead*. <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/09/11/Quiets-sexiest-metal-gear-solid-5-scenes-are-much-better-with-revolver-ocelot-instead/#3432f57569ed>. (Diakses 11 Juni 2017)

Techno.id. 2015. *Industri Game Indonesia Hasilkan Rp445 Triliun di 2015*. <https://www.techno.id/tech-news/industri-game-indonesia-hasilkan>

rp445-triliun-di-2015-160105w.html.

(Diakses pada 18 Juni 2017)

Tekno.kompas.com. 2015. *Hadiah Game 18*

Plus untuk Anak Jadi Perdebatan.

[http://tekno.kompas.com/read/2015/10/](http://tekno.kompas.com/read/2015/10/02/15135587/hadiah.game.18.plus.untu)

[02/15135587/hadiah.game.18.plus.untu](http://tekno.kompas.com/read/2015/10/02/15135587/hadiah.game.18.plus.untu)

[k.anak.jadi.perdebatan](http://tekno.kompas.com/read/2015/10/02/15135587/hadiah.game.18.plus.untu). (Diakses 24 Mei

2017)

Wired.com. 2009. *Cutthroat Capitalism the*

Game.

<https://www.wired.com/2009/07/cutthro>

[at-capitalism-the-game/](https://www.wired.com/2009/07/cutthroat-capitalism-the-game/). (Diakses 18

Juni 2017)