

Kapitalisme dan Posthumanisme: Relasi Manusia dan Teknologi dalam Permainan Video Bioshock (2007) = Capitalism and Posthumanism: The Relations between Humans and Technology in Bioshock Video Game (2007)

Hasbi Thaufik Oktodila, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20515700&lokasi=lokal>

Abstrak

Elemen interaktivitas yang ada dalam video game memungkinkan proses penyampaian narasi dapat dilakukan melalui kata-kata dan tindakan yang diambil oleh pemain selama permainan. Keragaman desain game dalam menyampaikan cerita mengarah ke perdebatan antara ludologi (game-centered) dan narratology (narrative-centered). Ludology menganggap game sebagai 'set aturan' karena game itu sendiri adalah media yang terbentuk dari aturan main. Di sisi lain, narratologi memandang permainan dalam hal narasi yang dihasilkan dari aturan. Narratologi cenderung mengurangi kekhasan media karena tidak memperhitungkan aturan permainan, sementara ludologi mengabaikan unsur-unsur naratif. Namun, belakangan ini, game menggabungkan aspek gameplay dan narasi untuk membentuk sebuah narasi interaktif. Salah satu video game yang mengawali penggunaan kombinasi tersebut adalah Bioshock (2007). Dalam tesis ini, elemen narasi dan gameplay yang dimiliki Bioshock akan diteliti dengan metode skema aktansial yang sudah dimodifikasi agar dapat memahami kesatuan narasi dan gameplay yang membentuk penceritaan Bioshock secara utuh. Setelah melakukan penelitian, ditemukan bahwa Bioshock membawa isu kapitalisme serta kondisi posthumanisme yang terkandung dalam logika permainan dan narasi yang ditawarkan. Bioshock membangun gameplay sedemikian rupa agar mencerminkan sebuah sistem kapitalisme yang digunakan melalui perspektif seorang posthuman. Relasi antara manusia dan teknologi dalam kondisi tersebut ditentukan oleh dua jenis ending cerita yang ditentukan dari tindakan pemain dalam memperlakukan sumber daya permainan. Dari perbandingan dua ending tersebut, ditemukan bahwa Bioshock membawa ideologi anthropocentrisme sebagai solusi moral dalam menghadapi kondisi posthumanisme dan kapitalisme.

.....The interactivity element in video games allows the narrative delivery process to be done through the words and actions. The diversity of game designs in storytelling leads to a debate between the school of ludology (game-centered) and narratology (narrative-centered). Ludology regards games as a 'set of rules' because it is a medium formed by the rules of the game. On the other hand, narratology views games in terms of narratives resulted from the rules. Narratology tends to reduce the distinctiveness of media because it does not take into account the rules of the game, while ludology ignores narrative elements. However, game developers continuously combine both gameplay and narrative aspects to form an interactive narrative. One of the video games that started using this technique is Bioshock (2007). In this thesis, Bioshock's narrative elements and gameplay will be examined with a modified actantial model in order to understand the unity of narrative and gameplay in Bioshock's storytelling. After conducting research, it was found that Bioshock brought up the issue of capitalism and the conditions of posthumanism contained both in the game's logic and the narrative it offered. Bioshock builds the gameplay in a particular way to resemble a capitalist system in a posthuman perspective. The relationship between humans and technology in this condition is determined by two types of story ending which are determined by the player's actions while playing the game. From the comparison of the two endings, it is found that Bioshock carries the

ideology of anthropocentrism as a moral solution in facing the conditions of posthumanism and capitalism.