

Bukan Seorang Pahlawan - Analisa dari Protagonis Game Spec Ops: The Line = Never Was a Hero – Analysis of Spec Ops: The Line’s Protagonist

Umar Naufal Ula Maghribi, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920526623&lokasi=lokal>

Abstrak

"Modern Military Shooter" merupakan salah satu genre paling umum bagi permainan video dan sesuai istilahnya, merupakan jenis permainan dimana pemain berperan sebagai anggota angkatan bersenjata, umumnya dengan seorang prajurit infanteri sebagai protagonis. Permainan - permainan tersebut pada umumnya mengandung sebuah narrative yang melibatkan para pemain sebagai protagonis yang melawan tentara-tentara lawan dalam jumlah yang banyak. Banyak individu yang telah mengkritik bagaimana genre ini nampak menyepelekan peperangan dan menglorifikasikan kekerasan dalam sebuah konteks militer. Dalam rangka mengeksplorasi bagaimana salah satu pengembang video game mengkritik dan mengomentari genre ini dengan karya mereka sendiri, artikel ini akan meneliti Spec Ops: The Line, sebuah tanggapan dekonstruktif terhadap genre modern military shooter yang dikembangkan oleh Yager Development pada tahun 2012. Artikel ini akan secara utama menganalisis bagaimana perkembangan dari protagonis sekaligus player character permainan tersebut, yaitu Kapt. Martin Walker didalam alur naratif Spec Ops: The Line mengomentari genre modern military shooter, dan juga bagaimana tokoh ini mendekonstruksi konsep "pahlawan" dalam fiksi. Secara konklusif, penulis menyimpulkan bahwa naratif dari Spec Ops: The Line serta tindakan - tindakan Martin Walker sebagai protagonis mendekonstruksi beberapa konvensi - konvensi yang membentuk konsep "pahlawan" dalam fiksi, serta mengomentari bagaimana penggambaran - penggambaran peperangan sangat jarang dilakukan tanpa menglorifikasikan kekerasan dengan menganalisa bagaimana Spec Ops: The Line menggambarkan peperangan dengan pandangan yang berbeda.

.....Modern Military Shooter games have become one of the staple genres of video games, and as the name implies, involves the player in the role of military members, typically a soldier as the main protagonist. These games typically contain a narrative plot which involves the player as the protagonist typically shooting down a large number of enemy combatants, many have critiqued the genre’s perceived trivialization of warfare and glorification of violence in a military context. To explore how one particular video game developer criticizes and their commentary of the genre with their own work, this article will examine Spec Ops: The Line, a deconstructive take on the Modern Military Shooter genre developed in 2012 by Yager Development. The article primarily examines the game’s player character and protagonist, Capt. Martin Walker, and how his character’s progression within the game’s story provides a commentary on the Military Shooter genre, and also how this character deconstructs the concept of heroes in fiction. Ultimately, the writer concludes that the game’s story and Capt. Walker’s actions within it as the protagonist, deconstruct many of the known conventions of the “Hero” concept in fiction, and also provides commentary on how depictions of warfare are rarely done without glorifying violence by analyzing how Spec Ops: The Line conducts its depiction of warfare as for entertainment in a different light.