



UNIVERSITAS INDONESIA

**DOMINASI BUDAYA PATRIARKI DALAM *TRANSMEDIA*
NOVEL KE *GAME PC НОЧНОЙ ДОЗОР* (NOČNOJ DOZOR)
'PENJAGA MALAM'**

SKRIPSI

**SORAYA BEGUM
0806468335**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
PROGRAM STUDI RUSIA
DEPOK
JULI 2012**



UNIVERSITAS INDONESIA

**DOMINASI BUDAYA PATRIARKI DALAM *TRANSMEDIA*
NOVEL KE *GAME PC НОЧНОЙ ДОЗОР* (NOČNOJ DOZOR)
'PENJAGA MALAM'**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan Program S1

SORAYA BEGUM

0806468335

FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA

PROGRAM STUDI RUSIA

DEPOK

JULI 2012

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Indonesia.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Indonesia kepada saya.

Jakarta, 11 Juli 2012



Soraya Begum

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber, baik yang dikutip maupun yang dirujuk,
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Soraya Begum

NPM : 0806468335

Tanda Tangan :



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Soraya Begum
NPM : 0806468335
Program Studi : Rusia
Judul : Dominasi Budaya Patriarki dalam *Transmedia*
Novel ke *Game PC Ночной Дозор (Nochnoj Dozor)*
'Penjaga Malam'

Ini telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora pada program studi Rusia, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing/Anggota : Mina Elfira, Ph. D. ()

Ketua Penguji/Anggota : Dr. Thera Widyastuti ()

Anggota/Panitera : Banggas Limbong, M.Hum ()

Ditetapkan di : Depok
Tanggal : 11 Juli 2012

Oleh Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Indonesia




Dr. Bambang Wibawarta, S.S., M.A.

NIP. 196510231990031002

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, karena atas rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Humaniora program studi Rusia pada Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia. Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

(1) Pembimbing skripsi, Ibu Mina Elfira, Ph.D., yang dengan sabar membimbing dan memberikan banyak masukan serta motivasi kepada penulis hingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini;

(2) Ibunda tercinta – alm. Ismaya, ayah, Amaliah Begum dan Mohamad Zakaria; keluarga yang telah memberikan dukungan baik dari segi material maupun moral;

(3) Seluruh dosen program studi Rusia yang telah memberikan ilmu-ilmu yang berharga kepada penulis selama studi di FIB UI; Bapak Dr. Zeffry Alkatiri, Bapak Ahmad Fahrurodji, M.A., Ibu Prof. Dr. N. Jenny M.T Hardjatno, Ibu Dr. Thera Widyastuti, Bapak Mohammad Nasir Latief M.Hum., Ibu Sari Endahwarni M.A., Bapak Ahmad Sujai M.A., Bapak Banggas Limbong M.Hum., Ibu Nia Kurnia Sofiah M. App. Ling., Bapak Fadli Zon M. Sc, Ibu Sari Gumilang M. Hum., Bapak Reynaldo de Archellie S. Hum., Bapak Hendra Kaprisma S. Hum., Bapak Abuzar Rouskhanfikri S. Hum., Ibu Olga Portnyagina M.A. dan Ibu Maria Myutel, M.A.;

(4) sahabat-sahabat spesial, teman-teman fakultas psikologi, senior dan alumni SMAN 14 angkatan 2008, yang telah memberikan semangat dan masukan kepada penulis; Adi, Adiz, Anti, Ami, Ayu, Esi, Eji, Firman, Gati, Gita, Hyunisa, Latifah, Mamas, Mega, Merci, Mia, Mumut, Najwa, Nuri, Wita, Widya, Ferena, Ramlan, Syifa dan Yusuf Reza Sudrajat;

(5) teman-teman prodi Rusia angkatan 2008 yang sudah bersama dengan penulis selama 4 tahun bersama-sama belajar dan saling berbagi pengalaman berharga; Awalina, Abi, Adon, Adit, Aji, Andhini, Anggiyandra, Arif, Arman, Asep, Bian, Bambang, Danti, Dimas, Elmira, Fahna, Faiqoh, Fahsha, Febi, Ferdi, Hari, Ian,

Inas, Iyus, Mail, Mutiara, Jhon, Karina, Kiki, Olga, Pelangi, Pisces, Raisa, Raras, Rhesa, Riani, Ridho, Riga, Sarom, Tama, Yulia, dan Yuyun; serta teman-teman IKASSLAV yang memberikan kenangan yang tak terlupakan;

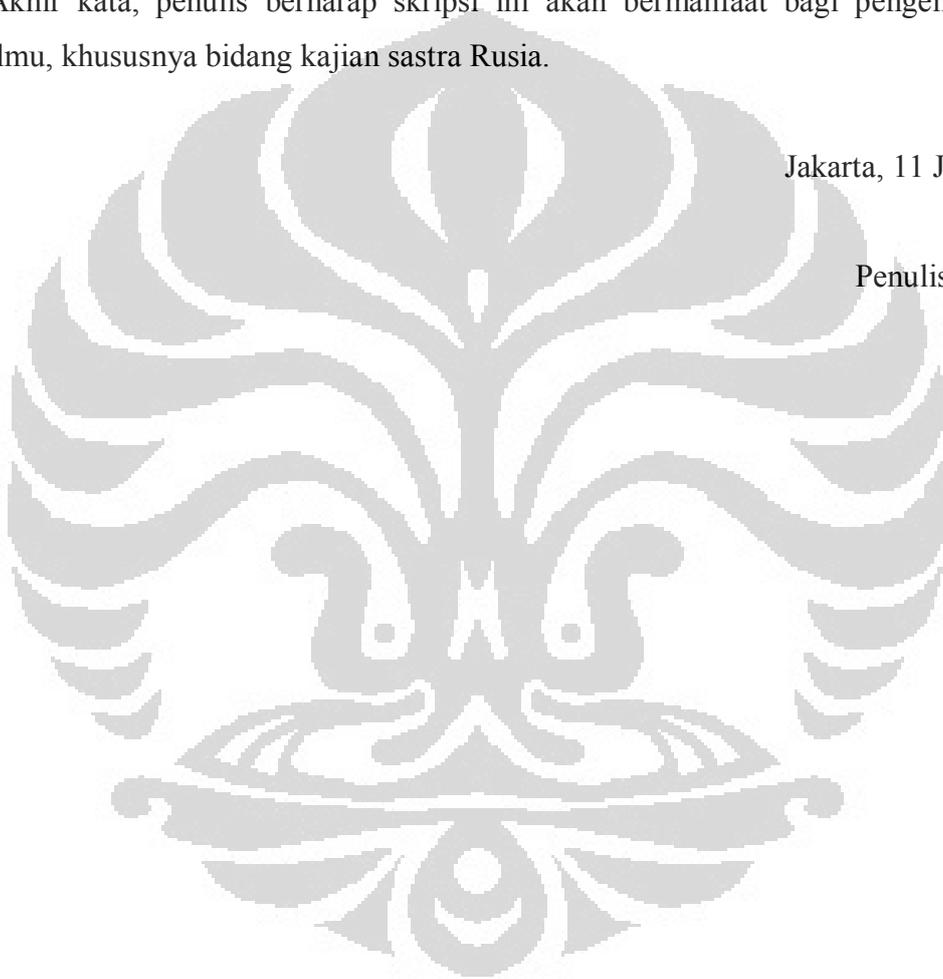
(6) Jiddah, om dan tante yang selalu mendoakan penulis, dan sepupu-sepupu yang membantu penulis melepas lelah;

(7) Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan makalah ini.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi pengembangan ilmu, khususnya bidang kajian sastra Rusia.

Jakarta, 11 Juli 2012

Penulis



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai Sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Soraya Begum
NPM : 0806468335
Program Studi : Rusia
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**Dominasi Budaya Patriarki dalam *Transmedia*
Novel ke *Game PC Ночной Дозор (Nočnoj Dozor)* 'Penjaga Malam'**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini, Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Di buat di : Depok
Pada tanggal : 11 Juli 2012

Yang menyatakan,



(Soraya Begum)

ABSTRAK

Nama : Soraya Begum
Program Studi : Rusia
Judul : Dominasi Budaya Patriarki dalam *Transmedia* Novel ke *Game* PC *Ночной Дозор* (Nočnoj Dozor) ‘Penjaga Malam’

Skripsi ini membahas dominasi patriarki dalam *transmedia* novel ke *game* PC *Ночной Дозор*. Untuk membuktikan hipotesa, penulis menggunakan teori *transmedia* dan dominasi patriarki dengan metode deskriptif-analitis. Tujuan dari penelitian ini untuk membuktikan bahwa dalam *transmedia* novel ke *game* PC mengandung unsur-unsur dominasi patriarki terkait dengan budaya masyarakat Rusia. Hasil dari penelitian ini memperlihatkan bagaimana dominasi patriarki di Rusia.

Kata Kunci : Dominasi patriarki, *game* PC *Ночной Дозор*, novel *Ночной Дозор*, Rusia, *transmedia*.

ABSTRACT

Name : Soraya Begum
Study Program: Russian
Title : Patriarchal Domination in *Transmedia* Novel to PC Game *Ночной Дозор* (Nočnoj Dozor) ‘Night Watch’

This thesis is about patriarchal domination in *transmedia* novel to PC *game* *Ночной Дозор*. The theory were used in this thesis is *transmedia* and patriarchal domination with analysis-descriptive method. The aims is to proof in *transmedia* novel to PC *game* sustained patriarchal’s elements, which have strong relation with Russian culture. Result of this thesis will show how’s patriarchal domination in Russia.

key words : *Ночной Дозор* Novel, *Ночной Дозор* PC Game, patriarchal domination, Russia, *transmedia*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGARISME.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
ABSTRAK/ <i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Pokok Permasalahan.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Ruang Lingkup.....	7
1.5 Landasan Teori.....	7
1.6 Metode Penulisan.....	9
1.7 Sumber Data.....	10
1.8 Penelitian Terdahulu.....	11
1.9 Sistematika Penulisan.....	11
BAB II DOMINASI PATRIARKI DI RUSIA.....	13
Pengantar.....	13
2.1 Dominasi Patriarki pada Masa Kekaisaran Rusia.....	13
2.1.1 <i>Домострой</i>	14
2.1.2 Perempuan Rusia pada Masa Peter I dan Katerina II.....	18
2.2 Dominasi Patriarki pada Masa Uni Soviet.....	20
2.3 Dominasi Patriarki pada Masa Federasi Rusia.....	25
Simpulan.....	28
BAB III ANALISIS DOMINASI BUDAYA PATRIARKI DALAM TRANSMEDIA NOVEL KE <i>GAME</i> PC <i>НОЧНОЙ ДОЗОР</i>.....	29
Pengantar.....	29
3.1 Analisis <i>Transmedia</i> dari Novel ke <i>Game</i> PC <i>Ночной Дозор</i>	30
3.2 Analisis Dominasi Budaya Patriarki dalam Novel dan <i>Game</i> PC <i>Ночной Дозор</i>	47

3.2.1 Analisis Hubungan Antara tokoh Perempuan dan Laki-laki dalam Novel dan <i>Game</i> PC <i>Ночной Дозор</i>	47
3.2.2 Analisis Dominasi Budaya Patriarki Melalui Teks dan <i>Cutscene</i> dalam Novel dan <i>Game</i> PC <i>Ночной Дозор</i>	54
3.2.3 Analisis Perbandingan Dominasi Budaya Patriarki dalam Novel dan <i>Game</i> PC <i>Ночной Дозор</i>	65
Simpulan.....	70
BAB IV KESIMPULAN	72
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perbandingan Struktur Naratif Novel dan <i>Game</i> PC.....	30
Tabel 3.2 Tokoh dalam Novel dan <i>Game</i> PC <i>Ночной Дозор</i>	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>cutscene</i> chapter 1 Olga menjelaskan tentang organisasi Penjaga Malam.....	44
Gambar 3.2 <i>cutscene</i> chapter 5 Aritachus ingin menyerang Stas dan kawan-kawan.....	45
Gambar 3.3 <i>cutscene</i> chapter 7 Stas dan Olga menolong Yurik dari serangan Penjaga Siang.....	45
Gambar 3.4 <i>cutscene</i> chapter 9 Vera di depan pintu masuk ke markas Penjaga Siang.....	45
Gambar 3.5 <i>cutscene</i> chapter 1 Stas mengurungkan niatnya untuk membunuh targetnya.....	55
Gambar 3.6 <i>cutscene</i> chapter 3 Anya dikejar-kejar sekelompok pengubah bentuk (manusia Serigala).....	57
Gambar 3.7 <i>cutscene</i> chapter 8 Vera menanggapi kematian Yurik.....	58
Gambar 3.8 <i>cutscene</i> chapter 9 Olga terkena status membeku.....	59
Gambar 3.10 <i>cutscene</i> chapter 3 dan 4 <i>Final boss</i> vampir dan manusia serigala.....	60
Gambar 3.11 <i>cutscene</i> chapter 7 dan 9 <i>Final boss</i> Zavulon.....	60
Gambar 3.12 <i>cutscene</i> chapter 5 dan 9 <i>Final boss</i> Aristachus.....	60

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komunikasi semakin mempermudah berbagai aktivitas manusia, termasuk mempermudah manusia untuk berekreasi. Salah satu contohnya adalah *video game*¹. *Video game* merupakan sarana rekreasi yang populer, terbukti dari respon masyarakat yang baik terhadap *video game*. “Tennis for Two” tercatat sebagai *video game* yang pertama kali dibuat pada tahun 1958 oleh William Higinbotham², yang pada peluncuran pertama *game* tersebut, ratusan orang mengantre agar dapat memainkannya. Sejak pertama kali diluncurkan pada tahun 1958 hingga 50 tahun kemudian, tahun 2007 di USA penjualan *video game* mencapai 9,5 juta USD³. Penjualan tersebut barulah hasil survei di Amerika Serikat, belum termasuk survei penjualan *video game* ada di berbagai belahan dunia lainnya.

Dengan melihat jumlah tersebut, tidak dapat dipungkiri, jika industri *game* merupakan lahan yang sangat menguntungkan bagi para pengusaha. Persaingan antar perusahaan *game* untuk menarik konsumen tentu disesuaikan juga dengan minat konsumen. Minat konsumen akan *video game* di berbagai belahan dunia tentunya berbeda. Di Rusia misalnya, *game* PC⁴ (*Personal Computer*) lebih diminati daripada *game console*⁵, seperti; Xbox, Playstation, dan Nitendo. Hal tersebut dilihat dari presentase jumlah konsumen *game* PC dan *console* di Rusia⁶.

¹ *Video game* adalah *game* atau permainan yang dimainkan melalui komputer, telepon seluler, atau *game console*, dalam <http://www.half-real.net/dictionary/> (diakses pada tanggal 27 februari 2012, pukul 20:44 WIB).

² Dapat dilihat dalam <http://www.theverge.com/2012/3/10/2860081/a-profile-of-william-higinbotham-the-inventor-of-the-first-video-game> (diakses pada tanggal 27 Februari 2012, pukul 20:28 WIB).

³ Dalam <http://www.bnl.gov/bnlweb/history/higinbotham.asp> (diakses pada tanggal 27 Februari 2012, pukul 20:34 WIB).

⁴ *Game* PC adalah *game* yang dimainkan melalui komputer, berdasarkan <http://www.half-real.net/dictionary/> (diakses pada tanggal 27 februari 2012, pukul 20:44 WIB).

⁵ Istilah *console* digunakan untuk menyebut alat untuk bermain *video game*, dalam <http://www.half-real.net/dictionary/> (diakses pada tanggal 27 februari 2012, pukul 20:44 WIB).

⁶ Dapat dilihat dalam <http://www.ewdn.com/2011/09/16/38-million-russians-to-spend-1-5-billion-on-games-in-2011/> (diakses pada tanggal diakses pada tanggal 11 Maret 2012, pukul 17:53 WIB).

Ada dua alasan yang sangat berpengaruh dalam perkembangan *game* PC di Rusia. Alasan pertama yaitu minat konsumen di Rusia, yang lebih memilih *game* PC dibandingkan dengan *game console*⁷, dikarenakan harga *game* PC yang lebih terjangkau. Konsumen pun lebih memilih untuk memiliki sebuah PC dibanding sebuah *console*, karena selain dapat digunakan untuk bermain *game*, PC dapat digunakan untuk hal lainnya, seperti untuk menonton DVD/CD, mendengarkan musik, menyimpan file-file atau dokumen penting, *online*, dan lain sebagainya. Alasan kedua yang mempengaruhi perkembangan *game* PC di Rusia, yaitu karena pada tahun 1985, *game* berjudul “Tetris” yang dibuat oleh Alexey Pazhitnov menjadi *game* PC di Rusia yang laris di pasar dalam dan luar negeri⁸. Sejak saat itu, perusahaan pengembang *game* (*game developer*) dan penerbit *game* (*game publisher*) mulai memperbanyak produksi *game* untuk PC. Dengan kata lain, alasan yang kedua adalah karena perusahaan *game* di Rusia memang memilih untuk berkonsentrasi dalam pengembangan *game* PC.

Seiring dengan kemajuan teknologi, baik di Rusia maupun negara lain, *game* PC dapat dimainkan dengan dua cara; *offline* dan *online*. Masing-masing cara memainkan *game* PC memiliki kelebihan. *Game offline* berfungsi sebagai sarana rekreasi untuk individu maupun kerabat dekatnya karena *game* tersebut dimainkan tanpa menggunakan internet. Konsumen *game offline* di Rusia mencapai 25 juta jiwa⁹. Sementara itu, *game online* merupakan *game* yang baru bisa dimainkan jika dihubungkan dengan internet. Selain untuk rekreasi, *game online* bisa juga berfungsi sebagai sarana interaksi sosial karena ketika memainkannya *player* atau *gamer* (pemain *game*) akan bertemu, berbincang dan berkenalan dengan *player* lain. *Game online* yang sekaligus sarana interaksi sosial biasa disebut MMO – *Massively Multiplayer Online*. Konsumen *game online* di Rusia mencapai 29 juta jiwa¹⁰.

⁷ Dapat dilihat dalam www.redkiteinternational.com(diakses pada tanggal 6 Februari 2012, pukul 15:28 WIB).

⁸ Dapat dilihat dalam <http://www.atarihq.com/tsr/special/tetrishist.html> (diakses pada tanggal 27 Februari 2012, pukul 22:00 WIB).

⁹ Dapat dilihat dalam <http://www.ewdn.com/2011/09/16/38-million-russians-to-spend-1-5-billion-on-games-in-2011/> (diakses pada tanggal diakses pada tanggal 11 Maret 2012, pukul 17:53 WIB).

¹⁰ *Ibid.*

Sebagai sumber inspirasi, banyak *game* yang diadaptasi dari cerita sejarah, buku cerita atau novel populer, dongeng maupun film yang sudah lazim atau terkenal di masyarakat, contohnya; sekuel “King’s Bounty”, sekuel “Battlefield”, sekuel “Harry Potter”¹¹. Hal yang sama juga dilakukan oleh perusahaan pengembang *game* PC di Rusia, yaitu membuat *game* yang diadaptasi dari novel. Beberapa *game* yang diadaptasi dari novel antara lain, pada tahun 2005 *game* *Ночной Дозор* (Nočnoj Dozor) ‘penjaga malam’ diluncurkan di Rusia, *game* tersebut diadaptasi dari novel *science fiction* karya Sergei Lukyanenko (1968-sekarang), penulis kontemporer *science fiction* dan fantasi Rusia, kemudian *game* “S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl” yang diluncurkan pada tahun 2007 merupakan adaptasi dari novel *science fiction* tahun 1970-an Rusia yang berjudul *Пикник на обочине* (Piknik na Obočine) ‘piknik di perbatasan’ karya Strugatsky bersaudara, Arkady (1925-1991) dan Boris Strugatsky (1933-sekarang), kakak beradik penulis novel *science fiction* terkenal di Rusia, dan yang terbaru ada *game* PC dan Xbox 360 berjudul “Metro 2033” yang diluncurkan pada tahun 2010, yang merupakan adaptasi dari novel dengan judul yang sama karya Dmitry Glukhovsky (1979-sekarang), penulis dan jurnalis Rusia. Diantara ketiga *game* PC Rusia yang diadaptasi dari novel tersebut, yang menjadi fokus penelitian penulis adalah *game* PC *Ночной Дозор*.

Novel *Ночной Дозор* merupakan karya seorang penulis *science fiction*, Sergei Lukyanenko, yang diterbitkan pada tahun 1998 di Rusia. Novel tersebut adalah seri pertama dari novel tetralogi dan merupakan *best seller* di Rusia¹². Pada tahun 2004, novel Lukyanenko tersebut diadaptasi menjadi film yang disutradarai oleh Timur Bekmambetov. Menyusul kesuksesan novelnya, film *Ночной Дозор* menjadi *box office* di Rusia¹³. Karena antusiasme para penggemar *Ночной Дозор*, perusahaan penerbit *game* Nival bekerja sama dengan pengembang *game* Noviy Disk, membuat versi *game* PC dari novel tersebut.

¹¹ “King’s Bounty” dan “Battlefield” adalah sekuel *game* yang terkenal di kalangan *gamer* PC, *game* “Harry Potter” terkenal untuk *gamer console*.

¹² Dapat dilihat dalam <http://www.thelostforum.net/viewtopic.php?t=3216> (diakses pada 10 Januari 2012, pukul 23:19 WIB).

¹³ Dapat dilihat dalam <http://www.movie-censorship.com/report.php?ID=2891> (diakses pada 10 Januari 2012, pukul 12:31 WIB).

Dengan judul yang sama seperti novelnya, *game* PC *Ночной Дозор* diluncurkan di Rusia pada tahun 2005.

Penulis memilih *game* PC *Ночной Дозор* sebagai fokus penelitian dan sumber primer, karena setelah membaca novel *Ночной Дозор* dan menonton filmnya, serta mencoba memainkan *game* tersebut, kemudian membandingkan ketiganya, terdapat perbedaan antara ketiganya. Perbedaan antara novel dengan *game* PC *Ночной Дозор* sangatlah signifikan, tidak seperti perbedaan antara novel ke film *Ночной Дозор*. Penulis berasumsi dalam perubahan antara novel dan film adalah adaptasi, sedangkan perbedaan dari novel ke *game* yang terjadi bukan adaptasi, melainkan *transmedia*.

Istilah *transmedia*, multimedia, dan *crossmedia* sekilas memang mirip, tetapi sebenarnya ketiganya berbeda¹⁴. Multimedia adalah satu cerita yang sama, yang kemudian diceritakan melalui media yang berbeda. *Crossmedia* adalah satu cerita yang kemudian diinterpretasikan dan diceritakan ulang melalui media yang berbeda. *Transmedia* adalah banyak cerita yang terjadi di dalam satu *universe* (semesta) yang sama dan kemudian diceritakan melalui berbagai media. Dalam *transmedia* terjadi adaptasi dan ekstensi (Henry Jenkins, dalam “transmedia storytelling 101”, www.henryjenkins.org, 11 Maret 2012). Adaptasi adalah pengulangan, namun pengulangan tanpa peniruan secara keseluruhan (Hutcheon, 2006:7). Ekstensi merupakan penambahan dari cerita yang sudah ada¹⁵, biasanya disebut *side story*¹⁶. Jadi, bisa dikatakan bahwa *transmedia* merupakan pengembangan dari adaptasi.

Ketika mengalami *transmedia*, biasanya terjadinya pergantian tokoh utama. Menurut Nyoman Tusthi Eddy dalam bukunya “Kamus Istilah Sastra Indonesia”, Tokoh yang paling penting dan menjadi pusat dalam karya sastra disebut tokoh utama dan merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik

¹⁴ Dapat dilihat dalam <http://reasonpartners.com/2011/04/17/the-differences-between-multimedia-crossmedia-and-transmedia-somewhat-explained/> (diakses pada tanggal 11 Maret 2012, pukul 22:17 WIB).

¹⁵ Dapat dilihat dalam [Henry Jenkins.org](http://www.henryjenkins.org) (diakses pada tanggal 26 Februari 2012, pukul 21:35 WIB).

¹⁶ *Side story* adalah cerita sampingan, cerita tersebut jika dihilangkan pun tidak akan mengganggu jalannya cerita utama.

sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Pergantian tokoh utama yang dimaksud penulis, yaitu sebelum *transmedia* tokoh utama adalah laki-laki, namun setelah mengalami *transmedia* tokoh perempuan yang menjadi tokoh utama¹⁷. Pada *transmedia* novel ke *game Ночной Дозор*, tidak terjadi perubahan tersebut, tokoh utama tetaplah laki-laki. Hal tersebut mengusik benak penulis, dan menimbulkan pertanyaan mengapa setelah *transmedia* pun, tokoh laki-laki tetap menjadi tokoh utama. Alasan yang melatarbelakangi tokoh utama di *game* tetap dibuat sebagai tokoh laki-laki, dan bukannya perempuan sepertinya terpengaruh dengan dominasi budaya patriarki yang ada dalam masyarakat, khususnya masyarakat Rusia.

Patriarki¹⁸ erat kaitannya dengan *gender-role behavior* dalam masyarakat. *Gender role-behavior* artinya, selain dibedakan berdasarkan seks (jenis kelamin), perempuan dan laki-laki dibedakan melalui pembagian tugas dan perilaku. Perempuan dianggap berperilaku ‘wajar’ sebagai perempuan dan laki-laki dianggap berperilaku ‘wajar’ sebagai laki-laki, sesuai dengan tradisi turun temurun yang ada di masyarakat (Wood et al., 1997, dalam A. Baron, Robert, dan Bonn Byane). Dalam patriarki terkandung pandangan bahwa laki-laki berkuasa dominan atas perempuan dan anak-anak di dalam keluarga ataupun masyarakat (Lener, 1986 dan Walby, 1990 dalam Saptari, 1997: 35). Sehingga, patriarki sering dianggap sebagai kontrol (dominasi laki-laki) terhadap reproduksi biologis dan seksualitas terutama dalam perkawinan monogami, dan ada juga yang menganggap patriarki sebagai kontrol terhadap kerja melalui pembagian kerja seksual dan sistem pewarisan¹⁹.

Dominasi budaya patriarki juga ada di Rusia. Pada abad ke-16, masa pemerintahan Ivan IV, dominasi tersebut sangatlah kentara karena diatur dalam *Домострой* (*Domostroj*) ‘tatanan rumah tangga’. Dalam *Домострой*²⁰, laki-laki

¹⁷ Misalnya pada sekuel *game* Playstation Final Fantasy X dan Harvest Moon.

¹⁸ Secara garis besar patriarki artinya sebuah konsep dominasi kaum laki-laki terhadap kaum perempuan (Shoemaker dan Vincent dalam Elfira, 2008: 42)

¹⁹ Pernyataan tersebut dikemukakan oleh McDonough dan Harrison (1978: 38); Walby (1986: 33); Chhachhi (1989) dalam buku Perempuan Kerja dan Perubahan Sosial (Saptari, 1997: 92).

²⁰ Dapat dilihat dalam <http://ruevit.at.ua/load/5-1-0-4> (diakses pada 23 Maret 2012, pukul 10:55 WIB).

sebagai kepala keluarga memiliki otoritas penuh terhadap keluarganya. Selain berisi tentang aturan rumah tangga, *Домострой* juga mengatur kehidupan keagamaan dan sosial dalam masyarakat Rusia. Aturan-aturan tersebut dimaksudkan untuk memperkuat ketaatan dan kepatuhan kepada Tuhan, *Tsar*²¹ dan gereja Ortodoks. Pada zaman Uni Soviet pun kaum laki-laki tetap mendominasi melalui peraturan pemerintah. Seperti aturan di dalam undang-undang buruh pada tahun 1920-an, yang khusus mengatur tentang pekerja perempuan (Edmondson, 2001:139). Bahkan, pada masa Federasi Rusia pun, hak-hak perempuan masih tetap diperjuangkan agar bisa setara dengan hak-hak laki-laki. Meskipun demikian, sudah ada beberapa peraturan dari pemerintah Federasi yang memang mengatur kesetaraan perempuan dan laki-laki²².

Berdasarkan uraian di atas, hipotesis yang diajukan penulis dalam penelitian ini adalah bagaimana dominasi budaya patriarki di Rusia dapat tercermin melalui *transmedia* novel ke *game* PC *Ночной Дозор*.

1.2 Pokok Permasalahan

Sebelum membahas permasalahan utama, penulis terlebih dahulu membahas mengenai:

a) Bagaimana perbandingan struktur naratif yang ada dalam novel dan *game* PC *Ночной Дозор*.

Hal tersebut diperlukan untuk membuktikan bahwa perbedaan struktur naratif dari novel ke *game* PC adalah *transmedia*. Setelahnya barulah dapat dibahas permasalahan utama dalam penelitian ini, yaitu:

b) Bagaimana dominasi budaya patriarki di Rusia dalam *transmedia* novel ke *game* PC *Ночной Дозор*.

²¹ Tsar diambil dari kata *Cesar* (*kaisar*), yang merupakan penggabungan symbol kekuasaan Kaisar (barat) dan Khan (Timur). Kata tersebut diperkenalkan pertama kali oleh Ivan IV (Fahrurudji, 2005: 20).

²² Dapat dilihat dalam www1.umh.edu (diunduh pada tanggal 22 Maret 2012, pukul 15:48 WIB).

1.3 Tujuan Penulisan

Penulisan penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bahwa perbedaan yang terjadi dari novel ke *game* PC *Ночной Дозор* merupakan *transmedia*. Kemudian, penulis akan membuktikan bahwa *transmedia* novel ke *game* PC *Ночной Дозор* merupakan cerminan dari dominasi budaya patriarki yang ada di dalam masyarakat Rusia.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah struktur naratif, hubungan antar tokoh, teks serta *cutscene* yang ada di novel dan *game* PC *Ночной Дозор*.

1.5 Landasan Teori

Dalam penelitian yang akan dilakukan, penulis menggunakan beberapa teori. Pertama, penulis akan membandingkan perbedaan yang terjadi antara novel dan *game* PC dengan menggunakan pendekatan strukturalis Roland Barthes. Pendekatan tersebut berupa tabel perbandingan elemen-elemen naratif yang ada di novel dan *game* PC *Ночной Дозор*. Namun, tidak semua elemen naratif akan penulis analisis secara detail, karena yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah hubungan antar tokoh²³.

Tokoh yang paling penting dan menjadi pusat dalam karya sastra disebut tokoh utama atau tokoh protagonis. Tokoh protagonis tidaklah identik dengan wirawan (pahlawan). Tokoh yang menentang tokoh utama disebut tokoh antagonis (Eddy, 1991:165). Selain itu, ada tokoh bawahan, tokoh tersebut kehadirannya sangat diperlukan untuk menunjang atau mendukung tokoh utama²⁴. Penulis akan menganalisis hubungan antara tokoh utama (laki-laki) dalam novel dan *game* PC dengan tokoh bawahan (perempuan) untuk memperlihatkan dominasi budaya patriarki yang ada dalam novel dan *game* PC *Ночной Дозор*.

²³ Hubungan antar tokoh yang biasa terdapat dalam karya sastra; hubungan tokoh protagonis dan antagonis, hubungan tokoh utama dan tokoh bawahan.

²⁴ Dapat dilihat dalam <http://goesprih.blogspot.com/2008/02/analisis-unsur-intrinsik-cerita-rekaan.html> (diakses pada tanggal 21 Maret 2012, pukul 17:26 WIB).

Dalam *transmedia* perbedaan struktur naratif disebut *transmedia storytelling*. Lebih lanjut, menurut Henry Jenkins, dalam tulisannya yang berjudul “*Transmedia 202: Further Reflections*”, *transmedia storytelling* menampilkan proses perpindahan sistematis elemen-elemen fiksi tertentu dari satu media ke media lain, yang memang ditujukan untuk menciptakan pengalaman unik dan terkoordinir²⁵. *Transmedia storytelling* merupakan bagian dari *transmedia*, karena *transmedia storytelling* hanya membahas proses perpindahan dari segi cerita (intrinsik) yang terjadi karena adanya pergantian media. Agar dapat disebut sebagai *transmedia* faktor ekstrinsik pun harus mendukung. Faktor ekstrinsik tersebut antara lain ciri yang umum dari *transmedia*; pada dasarnya merupakan strategi untuk promosi, kemungkinan besar adalah *game*, memerlukan dana yang besar, pasti menggunakan berbagai media, merupakan sesuatu yang baru dan masih berkembang²⁶. Karena faktor ekstrinsik sudah memenuhi syarat untuk disebut sebagai *transmedia* dan telah dijelaskan pada latar belakang, maka yang akan menjadi fokus analisis dalam penelitian ini adalah unsur intrinsik, yaitu perbedaan struktur naratif novel dan *game* PC *Ночной Дозор*.

Setelah menganalisis struktur naratif dalam novel dan *game* PC *Ночной Дозор*, penulis akan menganalisis mengenai dominasi budaya patriarki di Rusia yang tercermin di dalam novel dan *game* PC tersebut. Untuk itu, diperlukan pemahaman mengenai patriarki. Sebelum memahami patriarki, penulis mencoba memahami mengenai seks dan gender terlebih dahulu. Seorang sosiolog Inggris, Ann Oakley menjadi pelopor pembedaan istilah seks dan gender. Pembedaan seks, antara laki-laki dan perempuan, merupakan pembedaan secara biologis. Gender merupakan pembedaan antara laki-laki dan perempuan secara simbolis. Pembedaan tersebut berupa klasifikasi sosial antara perempuan dan laki-laki. “‘Sex’ is a word that refers to the biological differences between male and female [...] ‘Gender’, however, is a matter of culture. It refers to the social classification into ‘masculine’ and ‘feminine’[.]” (Oakley dalam Elfira, 2008:42).

²⁵ Dapat dilihat dalam henryjenkins.org (diakses pada tanggal 26 Februari 2012, pukul 21:35 WIB).

²⁶ Dapat dilihat dalam www.fastcompany.com (diakses pada tanggal 11 Maret, pukul 22:22 WIB).

Klasifikasi sosial tanpa disadari telah membedakan pengaruh laki-laki dan perempuan dalam kehidupan sosial. Dalam bukunya yang berjudul “Patriarchal Attitudes”, Eva Figes mengatakan, perempuan tidak dominan dalam kehidupan sosial karena keadaan sosial yang memang tidak terlalu membutuhkannya. Peran perempuan lebih banyak di rumah dan mengurus anak-anak bukan untuk bersosialisasi dengan masyarakat umum. Namun karena klasifikasi telah menjadi budaya dan sudah ada sejak lama, hal tersebut menjadi hal yang dianggap normal atau bahkan dianggap perlu, demi kebaikan seluruh masyarakat (Figes, 1986: 7). Konsep laki-laki sebagai pihak yang dominan (superior) dan perempuan sebagai pihak inferior dalam masyarakat dikenal dengan istilah patriarki.

Berdasarkan uraian mengenai gender dan konsep patriarki di atas, teori kedua yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah adalah teori feminisme, yaitu patriarki. Teori tersebut diperlukan untuk membuktikan bahwa dominasi patriarki ada dan menjadi telah menjadi budaya di dalam masyarakat Rusia. Sehingga, dominasi tersebut kerap kali muncul dalam produk budaya. Dalam penelitian ini, produk budaya yang dimaksudkan adalah novel dan *game* PC *Ночной Дозор*.

1.6 Metode Penulisan

Metode yang digunakan dalam penyusunan penulisan ilmiah ini adalah metode kepustakaan dan metode deskriptif-analitis. Studi pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2004: 3). Dengan metode studi pustaka, penulis mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk membuktikan bahwa *game* tersebut adalah *transmedia*, kemudian mengolahnya dengan cara membandingkan perbedaan (struktur naratif) yang terjadi dari novel ke *game* PC *Ночной Дозор*. Penulis juga mengumpulkan data mengenai budaya patriarki di Rusia. Penulis membutuhkan data tersebut untuk memaparkan dominasi budaya patriarki di Rusia dari masa ke masa, yang kemudian tercermin melalui hubungan antar tokoh, teks dan *cutscene* dalam novel dan *game*.

Untuk dapat menganalisis dominasi tersebut, penulis melanjutkan penelitian ke tahapan metode deskriptif-analitis. Metode deskriptif-analitis adalah metode yang digunakan untuk meneliti gagasan atau pemikiran manusia yang telah tertuang dalam bentuk naskah primer maupun naskah sekunder dengan melakukan studi kritis terhadapnya (Suriasumantri, 2001: 68). Pada tahap akhir, penulis akan membuat kesimpulan dari keseluruhan penulisan penelitian ini.

1.7 Sumber Data

Novel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah novel *Ночной Дозор* (Nočnoj Dozor) ‘Penjaga Malam’ karya Sergei Lukyanenko yang diterbitkan pada tahun 1998. Novel Lukyanenko ini mendapat penghargaan *Странник* (Stranik) sebagai novel *science fiction* terbaik di Rusia pada tahun 1999²⁷. Selain novel, sumber data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *game* PC *Ночной Дозор* yang dibuat oleh perusahaan *game* Nival Interactive yang bekerja sama dengan penerbit *game* Noviy Disk, *game* ini diluncurkan pertama kali pada tahun 2005. Sama seperti novelnya, *game* *Ночной Дозор* mendapat respon yang positif di Rusia²⁸. *Game* *Ночной Дозор* merupakan *game* bergenre *tactical-RPG*²⁹. Novel *Ночной Дозор* dapat dibaca secara *online* melalui www.lukyan-book.narod.ru dan *game* PC *Ночной Дозор* dapat diunduh melalui www.depositfiles.com.

²⁷ Dapat dilihat dalam www.rusf.ru, Tahun 1993 di Peterburg merupakan awal diadakannya penghargaan *Странник*. Penghargaan tersebut khusus diberikan kepada sastrawan atau seniman yang berkontribusi, khususnya untuk pengembangan *science fiction*. Penghargaan tidak ditentukan dari rating penjualan novel, namun berdasarkan penilaian dari tim ahli, seperti editor, kritikus dan penerbit.

²⁸ Dapat dilihat dalam website official Nival Interactive, www.nival.com, pada 26 Agustus 2005 *game* night watch menduduki posisi pertama sebagai *game* yang paling cepat menjadi *best-seller* di Rusia.

²⁹ Dapat dilihat dalam http://www.acmi.net.au/explore_game_genres.htm (diakses pada tanggal 27 Februari 2012, pukul 22:00 WIB) RPG merupakan singkatan dari *Role Playing Games*, yaitu *game* yang masing-masing karakternya memiliki kemampuan spesial dan cara memainkan *game* tipe ini adalah dengan menuntaskan *quest* (tugas). *Tactical* maksudnya mudah atau tidaknya menuntaskan *quest* yang ada di dalam *game* tergantung pada taktik yang digunakan oleh masing-masing *player*.

1.8 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang akan dilakukan penulis merupakan penelitian studi kebudayaan. Penelitian yang akan dilakukan penulis berfokus pada perempuan dan media. Sebelumnya ada beberapa penelitian yang juga membahas mengenai hal tersebut, yaitu tesis berjudul “Representasi Tokoh Perempuan Mandiri dalam Alih Wahana dari Buku Memoar ke Film *Eat, Pray and Love*” karya Nilla Silvianty Alamsyah pada tahun 2010, dan tesis berjudul “Ambivalensi tokoh Lolita dalam Film *Lolita* (1997): Sebuah Kajian Berprespektif Feminis” karya Rina Saraswati pada tahun 2011. Kedua tesis tersebut membahas mengenai posisi perempuan dalam masyarakat yang tercermin melalui media, yaitu film. Kedua tesis tersebut menjadikan novel yang diadaptasi menjadi film sebagai korpus utama.

Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis berbeda, dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya. Pertama, penulis menggunakan media *game* PC dan novel sebagai korpus utama. Kedua, walaupun penelitian yang dilakukan penulis sama seperti penelitian sebelumnya yaitu menggunakan sudut pandang feminisme, ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan penulis lebih spesifik, yaitu feminisme di Rusia. Teori yang digunakan penulis memang tidak jauh berbeda dengan dua penelitian sebelumnya. Namun pada penelitian kali ini penulis menganalisis penelitian ini dengan teori baru, yaitu *transmedia*.

1.9 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari empat bab, yakni:

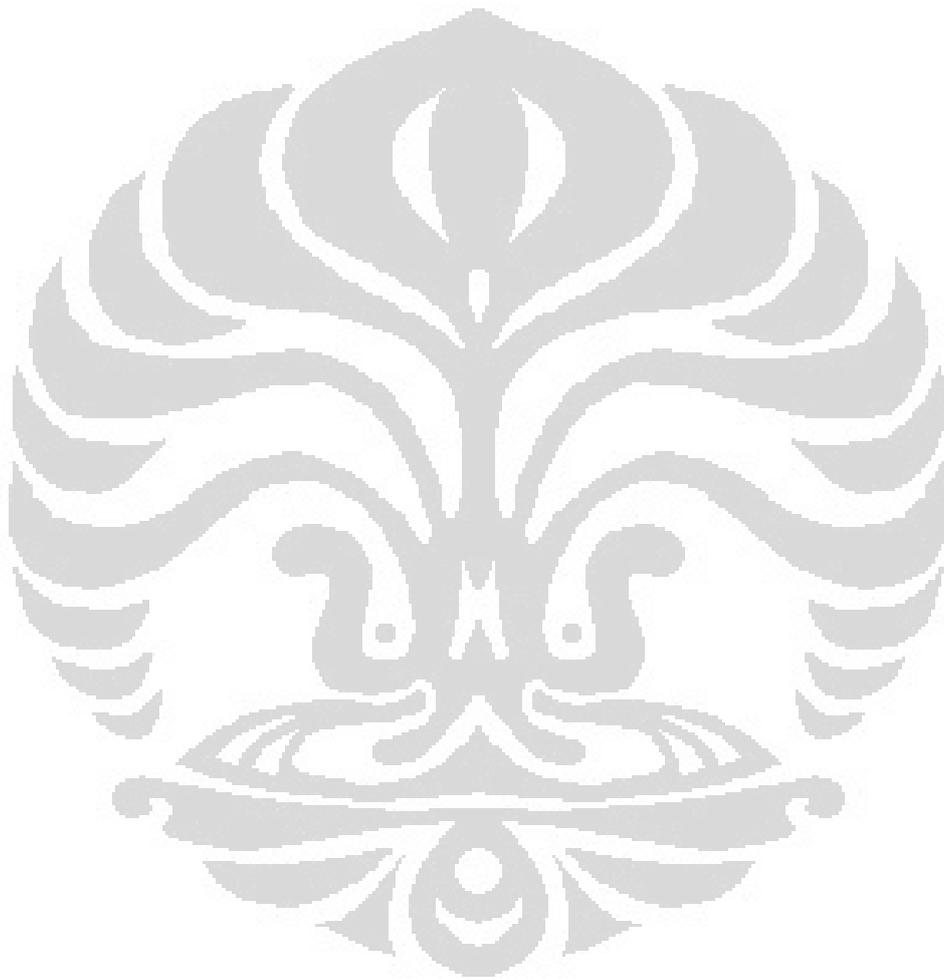
Bab pertama merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang, pokok permasalahan, tujuan penulisan, ruang lingkup, landasan teori, metode penulisan, sumber data, penelitian sebelumnya dan sistematika penulisan.

Bab dua berisi mengenai perkembangan pergerakan perempuan di Rusia dan dominasi budaya patriarki yang ada di Rusia pada masa kekaisaran, Uni Soviet dan Federasi secara garis besar.

Bab tiga terbagi menjadi tiga subbab. Subbab pertama berisi perbandingan struktur naratif yang ada dalam novel dan *game* PC *Ночной Дозор*.

Subbab kedua berisi analisis hubungan antar tokoh, teks dan *cutscene* dalam novel dan *game* PC, dengan dominasi kebudayaan patriarki di Rusia. Subbab ketiga berisi perbandingan dominasi patriarki yang ada di dalam novel dan *game* PC.

Bab empat merupakan bab terakhir, yang berisi kesimpulan dari keseluruhan penelitian ini.



BAB II

DOMINASI PATRIARKI DI RUSIA

Pengantar:

Sebelum menganalisis mengenai dominasi budaya patriarki di Rusia yang ada di dalam *transmedia* novel dan *game* PC *Ночной Дозор*, bab dua ini akan membahas mengenai latar budaya patriarki di Rusia terlebih dahulu. Latar budaya tersebut, perlu dipaparkan untuk melihat kesinambungan dominasi patriarki di Rusia dari masa ke masa. Bab ini terdiri atas tiga subbab, yakni dominasi patriarki pada masa kekaisaran, dominasi patriarki pada masa Uni Soviet dan dominasi patriarki pada masa Federasi Rusia.

2.1 Dominasi Patriarki pada Masa Kekaisaran Rusia

Berdasarkan kitab suci Kristen Ortodoks, perempuan diciptakan oleh Tuhan Allah dengan mengambil tulang rusuk laki-laki. Karena itulah, perempuan dianggap sebagai bagian dari laki-laki. Hal tersebut mendasari budaya patriarki yang ada di Rusia.

“ И навел Господь Бог на человека крепкий сон; и, когда он уснул, взял одно из ребр его, и закрыл то место плотию. И создал Господь Бог из ребра, взятого у человека, жену, и привел ее к человеку. И сказал человек: вот, это кость от костей моих и плоть от плоти моей; она будет называться женою, ибо взята от мужа. (Бытие 2:21-23)³⁰.”

(I navel Gospod' Bog na čeloveka krepkij son; i, kogda on usnul, vzjal odno iz rebr ego, i zakryl to mesto plotiju. I sozdal Gospod Bog iz rebra, vzjatogo u čeloveka, ženu, i privel ee k čeloveku. I skazal čelovek: vot, èto kost' ot kostej moix i plot' ot ploti moej; ona budet nazyvat'sya ženoyu, ibo vzjata ot muža. (Bytie 2:21-23))

‘Dan Tuhan Allah membuat laki-laki itu tertidur nyenyak; ketika tidur, Allah mengambil salah satu rusuknya, lalu ditutup dengan daging, dari rusuk laki-laki itu, Tuhan membuat perempuan dan membawanya kepada laki-laki itu.

Laki-laki itu berkata: Inilah dia, tulang dari tulangku dan daging dari dagingku, dialah perempuan (Kejadian 2:21-23)’.

³⁰ Dapat dilihat dalam [http://allbible.info/tag/39/#!prettyPhoto\[iframes\]/5/](http://allbible.info/tag/39/#!prettyPhoto[iframes]/5/) (diunduh pada tanggal 27 Maret 2012, pukul 12:29 WIB)

Selain dalam kitab Kejadian, di dalam kitab Amsal banyak ayat yang mengatur mengenai tata cara seorang perempuan bersikap dan bagaimana kedudukannya dalam kehidupan di dunia. Ada beberapa bagian yang kemudian dihilangkan karena dianggap menyerang atau mendiskriminasi perempuan³¹.

Ada beberapa periode yang memperlihatkan perkembangan budaya patriarki di Rusia pada masa kekaisaran, yang sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat tradisional Rusia, yaitu pada masa Ivan IV (1533-1584), Peter I (1672-1725) dan Katerina II (1762-1792).

2.1.1 *Домострой*

Dominasi patriarki di Rusia pada masa kekaisaran tidak dapat terlepas dari buku *Домострой* (Domostroj) 'tatanan rumah tangga'. Buku yang berisi tata cara kehidupan berkeluarga, adat dan tradisi domestik ekonomi Rusia ini, muncul pada masa Ivan IV³², pertengahan abad XVI. Tidak ada yang tahu siapa yang menulis buku ini, namun kemungkinan besar penggagas buku ini adalah pendeta suci Silvester, guru spiritual Ivan IV.

Buku ini berisi tata cara yang baik dan benar dalam berkeluarga dan bermasyarakat. Keluarga merupakan wadah sosialisasi nilai-nilai dominan dalam masyarakat (Saptari, 1997: 224). Karena itu, jika keluarga mematuhi tata cara yang ada dengan baik dan benar, maka tiap anggota keluarga akan berhasil, baik dalam kehidupan berkeluarga maupun dalam kehidupan bermasyarakat.

Isi dari *Домострой* tidak terlepas dari kitab suci dan ajaran agama Kristen Ortodoks, karena digagas oleh pemuka gereja. Ajaran agama, atau pun ayat-ayat yang ada di dalam kitab suci bersifat sakral dan kebenarannya dianggap mutlak. Ajaran tersebut dipercaya sebagai petunjuk Tuhan dalam menuntun manusia, agar manusia dapat menjalani kehidupan di bumi dengan selamat. Petunjuk tersebut harus

³¹ Dapat dilihat dalam www.bible.ca/catholic-apocrypha.htm (diunduh pada 31 Maret 2012, pukul 9:31 WIB).

³² Ivan Vasilyevich atau Ivan IV mendapat julukan *Grozny (the Terrible)* karena pada pemerintahannya ia banyak menggunakan metode terror untuk mencapai apa yang diinginkan. Namun demikian, ia banyak melakukan reformasi yang penting bagi perkembangan Rusia masa depan (Fahrurudji, 2005:48).

dilaksanakan agar manusia terbebas dari kejahatan yang menimbulkan dosa. Namun, tidak semua masyarakat Rusia paham tentang ajaran agama³³. Karena itulah dibuat *Домострой*. Tujuan utamanya adalah untuk memperkuat ketaatan dan kepatuhan kepada *Tsar*. Dengan patuh terhadap *Tsar* otomatis akan patuh pada Tuhan dan gereja Ortodoks³⁴.

Pada kenyataannya, secara tidak langsung *Домострой* memberikan otoritas terhadap laki-laki sebagai pemimpin dalam kehidupan masyarakat. Karena dalam agama, perempuan dianggap sebagai bagian dari laki-laki³⁵, begitu pula dalam *Домострой*. Laki-laki sebagai kepala keluarga berkuasa untuk mengatur rumah tangganya. Beberapa bab yang khusus mengatur hubungan suami dengan istri, anak-anaknya dan para pelayan yang bekerja di rumahnya; bab 1 yang berisi tentang instruksi dari seorang ayah terhadap anak laki-lakinya, bab 19 yang berisi tentang tata cara seorang ayah untuk mengajari anak-anak agar taat menjalani ajaran agama dan takut terhadap murka Tuhan Allah, bab 21 yang berisi tentang seorang ayah harus mendidik anak-anaknya dengan keras, bahkan jika perlu hingga anak tersebut takut dan menyesal ketika berbuat salah, sehingga tidak berani mengulangi perbuatannya tersebut, bab 23 yang berisi tentang bagaimana seorang perempuan harus menghargai suaminya, bab 25 berisi mengenai mandat dari seorang laki-laki sebagai kepala keluarga kepada istri, anak-anak dan para pelayannya untuk menjalani kehidupan dengan baik, bab 39 yang berisi tentang tata cara seorang istri harus berkonsultasi kepada suaminya setiap hari, bab 42 berisi tentang tata cara seorang suami mengatur para pelayan untuk menjaga kebersihan di rumahnya, serta mengajari istrinya untuk takut kepada Tuhan Allah.

³³ Golongan yang mengerti agama atau setidaknya bisa membaca kitab suci adalah *Tsar*, golongan pendeta dan bangsawan. Masyarakat biasa, yang mayoritas adalah petani, mengabdikan diri dengan mematuhi perintah *Tsar*. Untuk keterangan lebih lanjut dapat dilihat dari buku “Rusia Baru Menuju Demokrasi” karangan A.Fahrudodji.

³⁴ Menurut masyarakat Rusia, *Tsar* merupakan perwakilan Tuhan di bumi. Sebagai perwakilan Tuhan, *Tsar* memiliki hubungan yang kuat dengan gereja ortodoks dan para pendeta. Untuk lebih detailnya dapat dilihat dalam buku “Rusia Baru Menuju Demokrasi” karangan A.Fahrudodji.

³⁵ Dapat dilihat dalam kitab Kejadian ayat 21-23.

Apa pun yang dilakukan oleh perempuan (istri) haruslah atas persetujuan suami. Sebelum membuat keputusan istri harus berdiskusi dengan suaminya³⁶. Sebagai kepala keluarga laki-laki harus mengetahui segala hal yang berkaitan dengan rumah tangganya, dia juga berhak menghukum istri, anak-anak dan para pelayannya apabila mereka bersalah atau tidak mematuhi aturan yang dibuat olehnya.

Perempuan harus belajar bagaimana untuk menyenangkan suami mereka, mengurus keluarga dan anak-anaknya, serta selalu jujur dalam menjalani kehidupannya. Karena perempuan yang baik akan membawa kebaikan bagi lingkungan sekitarnya, sesuai dengan ayat-ayat yang ada di kitab suci:

“ *она воздает ему добром, а не злом, во все дни жизни своей (Притчи 31:12)*³⁷. “
(ona vozdaet emu dobrom, a ne zlom, vo vso dni žizni svoej (Pritči 31:12).)
‘Seumur hidupnya dia (perempuan) akan berbuat kebaikan, bukan kejahatan padanya (laki-laki) (Amsal 31:12).’

“ *Уста свои открывает с мудростью, и кроткое наставление на языке ее (Притчи 31:26)*³⁸. “
(Usta svoi otkryvaet s mudrost’ju, i krotkoe nastavlenie na jazyke ee (Pritči 31:26).)
‘Dia (perempuan) membuka mulutnya dengan bijaksana dan lidahnya menuntunnya kepada kebaikan (Amsal 31:26).’

“ *Встают дети и ублажают ее — муж, и хвалит ее (Притчи 31:28)*³⁹. “
(Vstajut deti i ublažajut ee – muž, i xvalit ee (Pritču 31:28).)
‘anak-anak akan tumbuh dan meminta restu darinya – begitu pula dengan suaminya yang akan menghargainya (Amsal 31:28).’

Dalam kitab Amsal juga terdapat ayat-ayat yang mengatur bagaimana seorang perempuan bersikap. Jika perempuan tersebut taat pada aturan, maka Tuhan, suami dan anak-anaknya akan menyayangnya. Sama seperti tata cara yang ada di dalam *Домострой*, khususnya bab 21:

“*[...] Жена добрая, трудолюбивая, молчаливая - венец своему мужу [...]*”
(*[...] Žena dobraja, trudolyubivaja, molčalivaja – venets svoemu mužu [...]*)
‘[...] istri yang baik adalah yang bekerja keras, dan diam – ibarat mahkota suaminya [...].’

³⁶ Dalam bab 39 *Домострой*, dan berdasarkan <http://www.dur.ac.uk/a.k.harrington/domstroi.html> (diunduh pada tanggal 27 Maret 2012, pukul 14:50 WIB).

³⁷ Dapat dilihat dalam <http://bibleonline.ru/bible/rus/20/31/> (diunduh pada tanggal 27 Maret 2012, pukul 14:54 WIB).

³⁸ *Ibid.*

³⁹ *Ibid.*

“ [...] *Доброй женою блажен и муж, и число дней его жизни удвоится [...]*”

(Dobroj ženuyu blažen i muž, i čislo dneĵ ego žizni udvoitsja)

‘istri yang baik memberi berkah bagi suaminya, dan membuat suaminya panjang umur’

Selain kitab Amsal tersebut di atas, Ayat 1-3 bab 26 dalam kitab Sirakh⁴⁰ juga menyiratkan bagaimana seorang perempuan harus setia mengabdikan diri kepada suami.

“*Счастлив муж доброй жены, и число дней его — сугубое; Жена добродетельная радуется своего мужа и лета его исполнит миром; добрая жена — счастливая доля: она дается в удел боящимся Господа (Сирахова 26: 1-3).*”

(Sčastiv muž dobroj ženy, i čislo dneĵ ego – suguboe; Žena dobrodetel’naja raduet svoego muža i leta ego ispolnim mirom, dobraya žena – sčastlivaja dolja: ona daetsja v udel bojaščimsja Gospoda (Siraxova 26:1-3).)

‘istri yang baik membuat suaminya bahagia; dia akan menggandakan umur suaminya.

Istri yang setia adalah kegembiraan bagi suaminya; kehidupan suaminya akan damai.

Istri yang baik berarti kehidupan yang baik; karena ia adalah pemberian Tuhan bagi mereka yang takut pada-Nya (Sirakh 26:1-3).’

Ayat-ayat yang ada di dalam kitab suci dan *Домострой* mengatur bagaimana seharusnya seorang perempuan bersikap dan bagaimana timbal baliknya terhadap perempuan tersebut dan sekitarnya. Dengan bersikap menurut dan setia kepada laki-laki, maka kebahagiaan akan datang kepadanya. Apabila perempuan tidak setia pada suaminya, bukan hanya dihukum dengan keras oleh suaminya (berdasarkan aturan dalam *Домострой*), jika ditelaah berdasarkan kitab suci, maka Tuhan pun murka kepadanya.

Selain karena adanya tata cara mengenai hubungan laki-laki dengan perempuan (istri) dan anaknya yang tertera dalam *Домострой*, patriarki juga dapat dilihat dari konsep yang ada dalam masyarakat Rusia yang lebih menghargai kelahiran anak laki-laki⁴¹. Dalam keluarga, laki-laki berperan sebagai suami – kepala rumah tangga, sebagai pencari nafkah utama dan penerus keluarga. Singkatnya,

⁴⁰ Dapat dilihat dalam <http://pages.uoregon.edu/kimball/Pouncy.Domostroi.htm> (diunduh pada 31 Maret pukul 9:28 WIB)

⁴¹ Anak laki-laki sebagai penerus garis keturunan keluarga dan juga sebagai pengganti pencari nafkah utama keluarga, sedangkan anak perempuan diharapkan untuk segera menikah dan meninggalkan rumah asalnya untuk bergabung dengan keluarga yang lain. Dalam keluarga peran perempuan tidak diperhitungkan karena akhirnya perempuan pergi dari rumah (Pushkareva dalam Elfira, 2008:44).

karena peranan sosial laki-laki yang penting dan sangat dibutuhkan, maka keberadaannya menjadi dominan dalam masyarakat Rusia.

Berakhirnya masa Ivan IV tidak berarti berakhirnya dominasi laki-laki dalam masyarakat Rusia. *Домострой* yang dibuat pada masa Ivan IV merupakan aturan dan aturan dibuat untuk menata masyarakat dengan tujuan untuk membawa kebaikan bagi masyarakat yang mematuhi aturan tersebut. Karena itu lah, *Домострой* tetap menjadi aturan dasar untuk menata kehidupan masyarakat Rusia.

Dengan menjadi aturan dasar dalam kehidupan bermasyarakat, maka dominasi laki-laki yang di dalam *Домострой* memiliki legitimasi mutlak, dibiasakan dan kemudian menjadi kebiasaan dalam kehidupan masyarakat Rusia. Keadaan tersebut berlangsung, hingga pada masa Peter I. Pada masa tersebut, yaitu abad ke-19, mulai masuklah pemikiran-pemikiran dari barat yang sudah modern. Isu mengenai kedudukan perempuan dalam masyarakat pun mulai marak perbincangkan.

2.1.2 Perempuan Rusia pada Masa Peter I dan Katerina II

Westernisasi yang dilakukan oleh Peter I atau Peter Agung⁴² dilakukan karena Peter merasa Rusia terpisah dengan negara-negara Eropa Barat, sehingga Rusia mengalami ketertinggalan secara ekonomi (Fahrurodji, 2005: 73), karenanya, westernisasi oleh Peter membawa Rusia pada perkembangan ekonomi secara mendasar. Perubahan tersebut kemudian membawa perubahan juga bagi kehidupan sosial masyarakat. Stratifikasi masyarakat Rusia tadinya berdasarkan pangkat dan keturunan, kemudian diubah menjadi berdasarkan kemampuan dan jasa terhadap negara. Masyarakat yang bukan berasal dari keturunan bangsawan tetap dapat memiliki kedudukan yang tinggi, yang kemudian mengangkat status sosialnya dan memperbaiki keadaan ekonominya.

Meskipun Peter merasa bahwa agama terlalu dominan dalam kehidupan kenegaraan, Peter tetap berpegang pada ajaran Kristen Ortodoks. Tata cara

⁴² Peter Alekseyevich atau yang dikenal dengan Peter Agung adalah *Tsar* Rusia pada akhir abad ke-17. Terkenal dengan reformasinya yang berkiblat pada Eropa Barat, khususnya Perancis. Reformasi tersebut dikenal juga dengan sebutan westernisasi. (lebih lanjut dapat dilihat dalam buku A. Fahrurodji yang berjudul “Rusia Baru Menuju Demokrasi”).

berpakaian perempuan bangsawan Rusia menjadi salah satu contohnya. Sesuai dengan ajaran yang diajarkan dalam Kristen Ortodoks, perempuan harus menutupi auratnya, dengan menggunakan pakaian yang berkerah tinggi, berlengan panjang, dan rok yang panjang serta agak longgar, agar lekukan tubuhnya tidak terlalu menonjol. Terkadang, perempuan mengenakan tudung kepala untuk menutupi rambut dan bahunya. Semakin kaya seorang perempuan, maka semakin banyak lapisan baju yang ia kenakan (Engel, 2004: 7). Dengan kata lain, Peter tetap mempertahankan ajaran agama, namun pengaplikasian ajaran tersebut disesuaikan dengan *westernisasi* yang diusungnya.

Dengan adanya *westernisasi*, Peter mengubah sistem patriarki dalam masyarakat Rusia. Ia mengubah sistem tersebut dengan melakukan berbagai penyesuaian antara kebudayaan Rusia dengan kebudayaan Barat. Namun, pada kenyataannya Peter tidak bermaksud untuk menghapuskan sistem patriarki itu sendiri. Otoritas tetap berada di tangan suami atau ayah. Istri pun tetap harus berbakti kepada suaminya dengan penuh kecintaan, rasa hormat dan kesabaran tanpa batas (Engel, 2004: 13).

Pendidikan perempuan pada zaman Peter pun tidak banyak berubah. Perempuan tetap dididik dengan memanggil guru ke rumahnya. Pendidikan yang diajarkan pun tidak jauh berbeda dengan masa-masa sebelumnya; tata krama, bahasa, musik, dansa, menyulam dan hal lainnya yang nantinya berguna bagi kehidupan seorang perempuan ketika ia beranjak dewasa dan akan menjadi istri seseorang (laki-laki).

Barulah pada abad ke-18, berdasarkan dekret dari Katerina II atau Katerina Agung⁴³ didirikan sekolah khusus perempuan yang dikenal dengan *Смольный Институт* (Smol'nyj Institut) 'Institut Smolnyi'. Menurut Katerina, seorang ibu lah yang berperan penting untuk mengajari anak-anaknya pelajaran moral, yang dapat meningkatkan kehidupan keluarga, sosial dan kehidupan sipil (Engel, 2004: 17).

⁴³ Katerina II atau Katerina Agung merupakan istri dari Tsar Peter III, yang terlahir dengan nama Sophia Augusta Fredericka, putri kerajaan Prusia. Setelah meng kudeta suaminya dari tahta dia dibaptis secara ortodoks dengan nama Katerina, kemudian menjadi *Tsaritsa* (pemimpin perempuan).

Meskipun pada kenyataannya hanya kalangan bangsawan yang bisa bersekolah di sekolah tersebut, pendidikan perempuan mulai diperhatikan.

Pada perkembangan selanjutnya, didirikan sekolah khusus perempuan sejenis Smolnyi untuk kalangan menengah ke bawah. Meskipun ada perbaikan pendidikan untuk perempuan, status perempuan di Rusia tidak banyak berubah. Karena setelah menikah perempuan Rusia harus mengabdikan diri untuk suami dan keluarga, maka pada akhirnya pun ia pasti akan terikat pada urusan rumah tangga dan keluarga.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, bisa dilihat bahwa masyarakat Rusia selama masa kekaisaran menganut sistem patriarki. Tidak ada kesetaraan antara laki-laki dan perempuan. Pembagian peran sangat jelas antara kedua belah pihak; laki-laki bekerja dan bersosialisasi di luar rumah dan perempuan bekerja di rumah mengurus anak-anak dan rumah tangga. Baik laki-laki maupun perempuan menjalankan perannya sebagaimana kebudayaan dan keadaan sosial mengharuskan mereka.

2. 2 Dominasi Patriarki pada Masa Uni Soviet

Kekalahan Rusia dalam perang Rusia-Jepang⁴⁴, peristiwa minggu berdarah⁴⁵ ditambah dengan keikutsertaan Rusia dalam perang dunia I⁴⁶, merupakan rangkaian peristiwa yang membawa keruntuhan bagi kekaisaran Rusia. Dengan kematian Tsar Nikolai II beserta keluarganya, berakhirilah masa kekaisaran di Rusia. Akhirnya pada 1917, partai Bolshevik berhasil merebut kekuasaan dan membentuk negara Rusia

⁴⁴ Perang Rusia-jepang terjadi pada tahun 1904-1905. Perang dipicu karena konflik memperebutkan pengaruh politik di Cina dan Korea. Rusia kalah telak dengan tenggelamnya kapal "Varyag" dan terbunuhnya komandan Armada Pasifik Stepan Makarov bersama kapal "Petropavlosk". Perang diakhiri oleh perjanjian damai di Portsmouth (AS) tanggal 5 September 1905 (Fahrurodji, 2005:116).

⁴⁵ Peristiwa Minggu Berdarah yang dianggap sebagai pemicu revolusi Bolshevik di Rusia terjadi pada tanggal 9 Januari 1905. 140 ribu pekerja St. Peterburg mengadakan aksi damai untuk menyampaikan petisi kepada Tsar. Namun aksi damai yang terjadi di Istana Musim Dingin (Winter Palace) tersebut disambut dengan tembakan oleh pasukan tentara kerajaan. (Fahrurodji, 2005: 122)

⁴⁶ Perang dunia pertama dipicu dengan pembunuhan putra mahkota kerajaan Austria-Hungaria, Franz Ferdinand, yang dicurigai dilakukan oleh orang Serbia. kerajaan tersebut menyatakan perang terhadap Serbia, namun ternyata Rusia terikat perjanjian dengan Serbia (tentang wilayah perbatasan dengan kerajaan Turki Ottoman), sehingga Rusia turut membantu Serbia dalam melawan kerajaan Austria-Hungaria. (<http://www.firstworldwar.com/origins/causes.htm>, diunduh pada tanggal 1 April 2012, pukul 21:37 WIB).

yang baru. Ideologi religi yang selama ini mendasari kebijakan Rusia dihapuskan, diganti dengan ideologi komunisme⁴⁷ (Fahrurodji, 2005: 111).



Tugu pekerja dan petani Rusia

(Perempuan dan laki-laki berdampingan memegang palu dan arit dalam www.kcmeeesha.com)

"In Soviet Russia, no trace is left of any inequality between men and women under the law...this is only the first step in the liberation of women – Lenin⁴⁸." Pada awal abad ke-19 pasca revolusi Bolshevik, keadaan masyarakat Rusia tidak stabil. Terjadi kekacauan di berbagai bidang karena perubahan dasar negara yang begitu cepat, khususnya dibidang ekonomi. Lenin, melalui konsep negara sosialisnya memberikan peluang bagi perempuan untuk bisa setara dengan laki-laki. Pada masa sebelumnya perempuan terbiasa mengurus rumah dan anak-anak, namun pada masa Uni Soviet perempuan diberikan hak untuk bekerja di luar rumah.

Menurut hukum negara Rusia pada tahun 1836, seorang istri berkewajiban tunduk pada suaminya sebagai kepala keluarga; mematuhi suaminya dengan cinta, hormat dan kepatuhan yang tidak bersyarat; serta memberikan suaminya segala kepuasan dan kasih sayang sebagai kepala rumah (Atkinson dalam Elfira, 2002: 83).

⁴⁷ Ideologi komunisme merupakan doktrin politik dan ekonomi yang bertujuan untuk mengganti kekayaan pribadi (setidaknya sarana utama produksi, seperti; minyak, pertambangan, pabrik dan pertanian) dengan kepemilikan bersama (komunal). Ide ini dicetuskan oleh Karl Marx. (<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/129104/communism>, diunduh pada tanggal 1 April 2012, pukul 21:48 WIB).

⁴⁸ Dapat dilihat dalam <http://www.socialistappeal.org/analysis/women-marxism/342-women-in-the-soviet-union> (diunduh pada tanggal 27 Maret, pukul 22:13 WIB).

Hukum di Rusia yang pada masa kekaisaran masih bersifat patriarki tentu tidak sesuai dengan konsep kesetaraan yang dikemukakan oleh Lenin dalam kampanye politiknya. Karena itu, saat Bolshevik berkuasa, dibuatlah undang-undang yang mengatur hak-hak perempuan. Peraturan yang dikukuhkan pada tahun 1918 berisi tentang hak-hak perempuan dalam perkawinan, asuransi kesehatan, dan dalam bekerja⁴⁹.



Perempuan Soviet bekerja di pabrik

(perempuan Soviet yang bekerja di pabrik bersama dengan laki-laki dalam [www. kcmeesha.com](http://www.kcmeesha.com))

Penerapan undang-undang tersebut dalam kehidupan sehari-hari ternyata sulit. Kesulitan penerapan tersebut adalah karena perempuan yang bekerja di luar rumah, tetap harus mengurus pekerjaan rumah tangga. Sehingga, jika dikatakan perempuan setara dengan laki-laki, hal tersebut sangat ironis. Pada kenyataannya, di masa Soviet pun peran perempuan tetaplah sebagai penyokong kesuksesan laki-laki (suami) – dengan membantu mencari nafkah dan harus menjadi ibu yang baik bagi anak-anaknya, yang justru membuat perempuan Rusia memiliki peran ganda. Jabatan perempuan dalam pekerjaan pun hanya posisi yang rendah karena memang belum berpengalaman dibanding laki-laki yang selama ini memang bekerja di luar rumah⁵⁰.

⁴⁹ Dapat dilihat dalam buku Mina Elfira yang berjudul “Perempuan Rusia pada Era Komunisme”.

⁵⁰ Dapat dilihat dalam www.history.ac.uk/reviews/review/315 (diunduh pada tanggal 27 Maret 2012, pukul 22:50 WIB)

Perempuan masa Soviet pun jarang mendapatkan posisi yang tinggi di pemerintahan⁵¹.

Jika sebelumnya perempuan Rusia terikat pada aturan Kristen Ortodoks, pada masa Soviet mereka terikat pada undang-undang pekerja. Seperti yang diatur dalam peraturan pemerintah dalam undang-undang pekerja, khususnya pada tahun 1920-an yang mengatur pekerja perempuan dan jam kerja malam. Pada awal 1920-an, dibuat undang-undang pekerja yang mengatur jam kerja perempuan di malam hari. Berdasarkan survei, perempuan yang menderita berbagai penyakit karena bekerja di malam hari 50% lebih tinggi dari perempuan yang bekerja pada siang hari (Edmondson, 2001: 144). Keadaan perempuan ternyata tidak lebih baik daripada sebelumnya. Penyerangan seksual terhadap perempuan yang bekerja di malam hari juga lebih sering terjadi (Edmondson, 2001: 145). Meskipun demikian, karena perempuan bekerja di malam hari memang diperbolehkan menurut undang-undang pekerja tahun 1922, maka pelarangan perempuan untuk bekerja di malam hari adalah hal yang sulit.

Kebudayaan patriarki yang sudah mengakar kuat selama beberapa abad tidak begitu mudah dihilangkan. Persepsi laki-laki yang sudah terbiasa dengan statusnya yang superior mempengaruhi sikapnya dalam kehidupan rumah tangga. Seperti yang dikeluhkan Lenin: "sangat sedikit laki-laki-bahkan di antara kaum proletariat sendiri yang menyadari betapa banyak yang dapat mereka lakukan untuk menyelamatkan perempuan, bahkan menghilangkan segala beban yang ada jika mereka mengulurkan tangannya pada 'pekerjaan perempuan' (Geiger dalam Elfira, 2002: 86).

Pada era Stalin, keadaan perempuan Rusia makin terpuruk, karena kehidupan perempuan menjadi sangat terikat dengan keluarga dan rumah tangganya. Di bawah pemerintahan Stalin, banyak undang-undang yang dibuat pada tahun 1920, yang terkait dengan emansipasi perempuan yang dibatalkan dengan alasan untuk memperkuat ketahanan Negara. Memperkuat ketahanan Negara dimulai dari keutuhan rumah tangga. Dengan dihapuskannya undang-undang tersebut, perceraian

⁵¹ *Ibid.*

dan tunjangan anak menjadi lebih sulit diperoleh bagi perempuan, aborsi merupakan hal ilegal, dan perempuan kehilangan hak dalam keluarga⁵².

Kesetaraan yang dijanjikan pemerintah Soviet pada perempuan Rusia tak lebih dari harapan kosong. Kesetaraan yang dijanjikan dituliskan dalam undang-undang, namun dalam realita penerapannya jarang terjadi. Banyak perempuan Soviet yang mengeluhkan kehidupan mereka. Seperti yang ditulis oleh Inna Vasilkova, jurnalis “Moscow News”:

“As for Soviet journalism, it's unique. Many women work in newspapers and magazines, but there are no chief editors among them For the time being, our situation looks like that in Oriental families. where women work only in the 'kitchen', while the men sit round the table laid with the food the women-folk have cooked. I am sure that our international journalism is missing out a lot by being almost completely a male domain⁵³.”

Tak sedikit juga dari perempuan Soviet yang menginginkan perubahan, seperti yang disuarakan oleh seorang pekerja perempuan, istri sekaligus ibu muda – Nina:

“Equality doesn't only mean equal rights. It should consist of both rights and obligations. That also includes sex. If a man can have a lover, a woman should have the same right. Both ought to have the same right to travel and the same right to leisure time, the right to devote themselves to their personal interests and not only stand by the stove. Obligations vis-à-vis the children and the housework and toward each other should be shared (Liege dalam Elfira, 2002: 100).”

Selama puluhan tahun masa Uni Soviet, jutaan perempuan Rusia mendeskripsikan kehidupan yang dijalani dalam rentan waktu tersebut hanya dengan satu kalimat sederhana ‘tidak ada yang memadai’⁵⁴. Kebutuhan sehari-hari tidak memadai, seperti peralatan dapur dasar, banyak perempuan Rusia yang tidak memilikinya, apalagi alat penyedot debu dan mesin cuci. Defisit barang-barang kebutuhan sehari-hari; sabun cuci, popok dan makanan bayi, pakaian, dan kertas toilet, merupakan hal yang biasa dialami perempuan Rusia. Untuk berbelanja kebutuhan sehari-hari pun, waktu yang dihabiskan bisa mencapai 2 hingga 3 jam

⁵² Dapat dilihat dalam <http://marxists.anu.edu.au/subject/women/authors/stalin/index.htm> (diunduh pada tanggal 27 Maret 2012, pukul 23:05 WIB).

⁵³ Dapat dilihat dalam <http://spe.library.utoronto.ca/index.php/spe/article/download/13043/9934> (diunduh pada tanggal 1 April 2012, pukul 22:08 WIB).

⁵⁴ Dapat dilihat dalam <http://accents.international.uiowa.edu/worldviews/women-after-the-wall-fell/> (diunduh pada tanggal 27 Maret 2012, pukul 23:52 WIB).

setiap harinya, dikarenakan antrian yang panjang dan stok barang yang terbatas, serta belanja tersebut harus dilakukan dengan naik kendaraan umum⁵⁵.

Jadi, emansipasi perempuan dan kesetaraan antara laki-laki dan perempuan yang dijanjikan pemerintah Soviet pada awal runtuhnya kekaisaran Rusia, pada penerapannya nyaris nihil. Selama puluhan tahun pada masa Soviet, keadaan perempuan Rusia tidak mengalami perbaikan. Bukan kesetaraan antara laki-laki dan perempuan yang di dapat, melainkan keharusan menjalankan peran ganda dalam kehidupan sehari-hari, serta tekanan terus menerus dari negara dan lingkungan sosial.

2.3 Dominasi Patriarki pada Masa Federasi Rusia

Terletak di Eropa Timur dan Asia bagian Utara, Federasi Rusia adalah sebuah negara pecahan Uni Soviet terbesar dengan luas wilayah 17.075.000 km² dengan jumlah penduduk sekitar 147,1 juta jiwa (Fahrurodji, 2005: 193). Pasca Uni Soviet Rusia dipimpin oleh seorang presiden dengan bentuk negara federasi⁵⁶. HAM dan kebebasan rakyat di Rusia mengalami perbaikan, sejak runtuhnya Uni Soviet pada 1991⁵⁷; “[...] *gender was always a key organising principle of the Soviet system*. Bahkan prinsip ini masih tetap dianut oleh pemerintah Rusia pasca Uni Soviet (Ashwin dalam Elfira, 2008:40).”

Selama puluhan tahun masa kekuasaan Uni Soviet, ketidakadilan menimpa kaum perempuan. Berbagai protes yang ditujukan untuk memperbaiki kehidupan dan memperjuangkan hak-hak perempuan agar bisa setara dengan laki-laki. Maka dari itu, pemerintah Federasi Rusia kemudian membuat undang-undang yang mengatur hak perempuan dalam keluarga, hak untuk mengenyam pendidikan, gaji pegawai dan bahkan di beberapa negara bagian, budaya patriarki sudah tidak diperkenankan atau dihapuskan.

⁵⁵ *Ibid.*

⁵⁶ Dalam konsep Negara Federal atau Federasi terdapat dualisme kekuasaan. Kekuasaan pusat bukanlah kekuasaan yang hakiki, melainkan merupakan pemberian atau residu dari kekuasaan daerah. Dalam negara federal juga tidak dikenal adanya istilah daerah untuk sebuah wilayah kekuasaan khusus, melainkan disebut dengan negara bagian. (dalam <http://plato.stanford.edu/entries/federalism/>, diunduh pada tanggal 1 April 2012, pukul 21:27 WIB).

⁵⁷ Dapat dilihat dalam www.fco.gov.uk/en/travel-and-living-abroad/travel-advice-by-country/country-profile/Europe/Russia/?profile=all (diunduh pada tanggal 31 Maret 2012, pukul 15:37 WIB).

Bagaimanapun undang-undang hanyalah peraturan yang ditulis di atas secarik kertas. Dalam kenyataan, penerapan undang-undang tersebut banyak yang diselewengkan. Seperti undang-undang yang mengatur tentang keluarga isinya antara lain; usia minimal untuk menikah, baik perempuan maupun laki-laki adalah 18 tahun. Namun pada kenyataannya beberapa pemerintahan daerah melegalkan untuk menikah di bawah usia 18 tahun. Sehingga, masih banyak perempuan Rusia yang menikah muda. Pada tahun 2004, PBB melaporkan bahwa sekitar 11% perempuan Rusia antara usia 15-19 tahun sudah menikah, bercerai atau menjanda⁵⁸.

Berdasarkan undang-undang, pernikahan tidak boleh ada paksaan di antara kedua pihak (laki-laki dan perempuan), juga tidak boleh ditentukan oleh pihak keluarga calon pengantin. Namun, di beberapa daerah yang masih memegang kuat tradisi, keluarga adalah pihak yang paling menentukan dalam pernikahan. Bahkan seorang anak (perempuan) akan sekap atau disiksa oleh orang tuanya⁵⁹, jika tidak mendapat persetujuan atas pernikahan yang ingin dilakukan si anak.

Organisasi internasional seperti PBB, memiliki komite yang disebut CEDAW (Committee on the Elimination of Discrimination Against Women), banyak membantu dalam memperjuangkan hak-hak perempuan Rusia. Negara Federasi Rusia masih memiliki berbagai masalah mengenai kekerasan dan ketidakadilan yang dialami perempuan. Masalah penjualan perempuan dan prostitusi yang menjadi fenomena sosial. Faktanya, Rusia menjadi pemasok utama penjualan perempuan untuk industri seks.

“The Russian Federation is a major sending country for women trafficked into sex industries around the world. Russian women are known to be in sex industries in over 50 different countries (Global Survival Network, 1997). The number of women who have become victims of this criminal trade is unknown, but are estimated to be in the hundreds of thousands (International Organization for Migration [IOM], 2001).”⁶⁰

Pelecehan seksual di tempat kerja merupakan hal yang wajar di Rusia. Banyak perempuan yang takut dirinya akan kehilangan pekerjaan, sehingga tidak banyak

⁵⁸Berdasarkan SIGI (Social Institution and Gender Index) di Rusia dalam <http://genderindex.org/country/russian-federation> (diunduh pada tanggal 29 Maret, pukul 15:32 WIB).

⁵⁹ *Ibid.*

⁶⁰ *Ibid.*

yang melaporkan pelecehan yang dialaminya⁶¹. Mengingat tingkat penjualan perempuan untuk industri seks yang sangat tinggi di Rusia, sangat logis, jika perempuan Rusia akan memilih untuk bungkam ketika mendapat pelecehan seksual demi mempertahankan pekerjaannya. Jika, kehilangan pekerjaan, kemudian menjadi pengangguran sangatlah mungkin dia akan terjerumus dalam penjualan perempuan atau dengan kata lain, terjerumus dalam kehidupan prostitusi.

Bisa dikatakan, perempuan Rusia pada masa federasi dianggap sebagai objek seksual. Perempuan kerap kali dianggap sebagai ‘benda milik laki-laki’, sehingga sering memicu penyiksaan terhadap perempuan; pemerkosaan, pelecehan seksual, penganiyaan, baik secara fisik maupun mental. Karena peraturan dan undang-undang tidak merinci mengenai bagaimana pelarangan kekerasan terhadap perempuan, maka ketidakadilan dan kekerasan yang dialami perempuan Rusia pun tidak terlalu mendapat perhatian dari pemerintah.

Federasi dalam konstitusi pasal 19, ayat 3 menjamin prinsip kesetaraan; bahwa laki-laki dan perempuan memiliki hak-hak yang setara, kebebasan dan kesempatan yang sama⁶². Sayangnya, dalam konstitusi tidak ada kejelasan mengenai pelarangan diskriminasi seks atau kekerasan terhadap perempuan. Menurut Irina Kosterina⁶³, tidak ada definisi “kekerasan” yang bisa ditemukan dalam undang-undang. Karena itulah, CEDAW membantu mendata hasil survei terhadap berbagai masalah yang menyangkut perempuan di Rusia. Selain itu, CEDAW juga membantu memberikan saran, solusi dan langkah-langkah yang harus diambil pemerintah dalam menangani kasus-kasus yang ada⁶⁴.

Berdasarkan uraian di atas, perempuan Rusia pada masa federasi dijamin kesetaraannya dalam konstitusi negara. Namun, dalam penerapannya ternyata masih sama dengan yang terjadi pada masa Soviet. Undang-undang federasi tidak mengatur

⁶¹ *Ibid.*

⁶² Dapat dilihat dalam www.departments.bucknell.edu/russian/const/ch2.html (diunduh pada tanggal 1 April 2012, pukul 23:14 WIB).

⁶³ Koordinator proyek Moscow office of the Heinrich Boell Foundation.

⁶⁴ Dapat dilihat dalam www2.ohchr.org/english/bodies/cedaw/docs/ngos/ANNANCPV_RussianFederation46.pdf (diunduh pada tanggal 30 Maret, pukul 15:40 WIB).

dengan rinci mengenai hak-hak perempuan dan pelarangan terhadap kekerasan yang kerap kali dialami perempuan Rusia. Perempuan Rusia masih dianggap sebagai objek seksual dan 'benda' oleh laki-laki.

Simpulan:

Masyarakat Rusia pada masa kekaisaran menganut sistem patriarki. Setelah kekaisaran runtuh, Lenin mendukung emansipasi perempuan pada tahun 1920-an, sehingga keadaan perempuan mengalami perbaikan. Namun, diakhir 1930-an, Rusia justru kembali menganut sistem patriarki yang kaku, undang-undang yang menjamin hak-hak perempuan dihapuskan oleh Stalin. Selama abad ke-20, oleh negara dan masyarakat sosial, perempuan diharuskan untuk mengemban peran ganda; sebagai perempuan karier yang sukses sekaligus sebagai ibu rumah tangga yang baik. Hingga pada abad ke-21 pun ternyata keadaan perempuan di Rusia tidak kian membaik. Konstitusi Federasi Rusia yang menjamin kesetaraan antara laki-laki dan perempuan tidak merinci tentang bagaimana penerapannya. Sehingga, pada masa federasi, perempuan tetap dilihat hanya sebagai objek seksual. Berbagai masalah mengenai perempuan di Rusia mendapat perhatian dari dunia internasional, seperti CEDAW.

BAB III

ANALISIS DOMINASI BUDAYA PATRIARKI DALAM TRANSMEDIA NOVEL KE *GAME PC НОЧНОЙ ДОЗОР*

Pengantar:

Sebagaimana telah disebutkan pada bab pendahuluan bahwa penelitian ini ingin membuktikan bahwa dalam *transmedia* novel ke *game PC Ночной Дозор* terdapat pencerminan dari dominasi budaya patriarki di Rusia. Sebelum membuktikan adanya dominasi tersebut, penulis terlebih dahulu membandingkan struktur naratif yang ada di novel dan di *game PC*. Perbandingan struktur naratif tersebut bertujuan untuk membuktikan bahwa perubahan yang terjadi dari novel ke *game PC* merupakan *transmedia*. Penulis akan memaparkan hubungan antar tokoh yang ada di dalam novel dan *game PC*, kemudian melakukan analisis terhadap hubungan antar tokoh tersebut, untuk membuktikan adanya dominasi budaya patriarki baik di dalam novel, maupun di dalam *game PC*. Penulis akan menganalisis teks dalam novel dan teks serta potongan gambar (*cutscene*) dari *game PC*, sehingga dapat dilihat secara keseluruhan (dari awal hingga akhir cerita). Terakhir, penulis akan menganalisis bagaimana perbandingan dominasi patriarki yang ada di dalam novel dan *game PC Ночной Дозор*.

3.1 Analisis *Transmedia* dari Novel ke *Game PC Ночной Дозор*

Perbandingan struktur naratif dalam novel dan *game PC Ночной Дозор* penulis paparkan melalui tabel perbandingan. Tabel tersebut berisi perbandingan bagian (bab atau *chapter*⁶⁵) yang ada dalam novel dan *game PC*. Dalam satu novel terbagi atas tiga bab, kemudian ketiga bab tersebut dibagi lagi dalam beberapa subbab. Dalam *game PC* setiap kali berganti misi, tokoh utama akan berada di lingkungan (area) baru dengan target yang berbeda-beda. Penulis akan memberi keterangan yang dianggap perlu untuk menganalisis *transmedia* dari tabel tersebut.

⁶⁵ Biasanya pergantian misi dalam *game strategy* disebut dengan *chapter*.

**Tabel 3.1 Perbandingan Struktur Naratif
Novel dan Game PC *Ночной Дозор***

Bab	Novel	Chapter	Game PC
Bab 1	Takdir	1	- Tokoh utama, Stas, berada di atas atap sebuah gedung dengan memegang senjata. Dia membidik seorang perempuan muda yang cantik, yang berada di kamar apartemennya, tepat disebelah gedung tempat Stas berada. Stas menjadi ragu karena ia tidak tega membunuh perempuan.
Prolog	Egor seorang anak berusia 12 tahun terhipnotis oleh senandung vampir yang ingin meminum darahnya		- Ditengah kegundahan hatinya, tiba-tiba muncul segerombolan laki-laki (yang merupakan Pengikut Kegelapan dan merupakan anggota Penjaga Siang), mereka memaksa Stas membunuh perempuan tersebut sesuai dengan perjanjian yang telah mereka buat. Stas pun menolak, dengan alasan ia tidak bisa membunuh anak-anak atau perempuan.
Subbab 1	<p>- Anton, tokoh utama dalam novel <i>Ночной Дозор</i>, bertemu dengan seorang perempuan muda di dalam kereta. Anton sebagai agen Penjaga Malam (Pengikut Kegelapan) dapat melihat bahwa ada yang abnormal dengan perempuan muda tersebut. Di atas kepala perempuan tersebut terdapat pusaran kecil angin tornado yang gelap (<i>dark vortex</i>), menandakan bahwa dia berada dibawah guna-guna penyihir (<i>sorceress</i>). Anton pun mencoba melenyapkan guna-guna tersebut, namun gagal.</p> <p>- Sebenarnya, saat itu Anton sedang dalam perjalanan untuk menolong Egor. Karenanya Anton terpaksa meninggalkan perempuan muda tersebut.</p> <p>- Anton berhasil membunuh salah satu vampir (vampir laki-laki), namun kekasihnya berhasil kabur. Vampir perempuan yang kabur tersebut terluka parah, dan mengalami depresi karena kekasihnya yang dibunuh Anton, serta karena kelaparan yang amat sangat karena gagal menghisap darah Egor.</p> <p>- Anton melapor ke Boris</p>		<p>- Pengikut Kegelapan pun marah, kemudian menyerang Stas, namun seorang perempuan tiba-tiba berteriak dan berkata bahwa dia adalah Penjaga Malam, dan akan menangkap para Pengikut Kegelapan.</p> <p>- Perempuan itu mengajarkan Stas cara bertarung dengan Pengikut Kegelapan. Dan menjelaskan mengenai mereka (apa itu Pengikut).</p> <p>- Stas ternyata adalah seorang</p>

	Ignatievich (Geser), penyihir hebat (<i>Great Magician</i> – pemimpin Penjaga Malam).		Pengikut (manusia dengan kemampuan khusus) juga. Dan karena hatinya baik dia adalah seorang Pengikut Cahaya.
Subbab 2	- Anton diberi partner seekor burung hantu bernama Olga.		- Stas diberi pilihan untuk mengembangkan
Subbab 3	- Tak disangka, ternyata Olga dapat berbicara dalam bahasa manusia. Suara Olga sangat merdu dan lembut, suara seorang perempuan. - Anton diberi tugas untuk pergi ke Resovo. Disana dia mengadakan rapat dengan agen Penjaga Malam lainnya untuk berbagi tugas dalam pencarian perempuan yang ditemui Anton di kereta pada malam sebelumnya. - Kutukan yang menimpa perempuan muda tersebut berpotensi menjadi angin tornado yang dapat menghancurkan kota Moskow. - Anton ditugaskan mencari Egor dan melindunginya dari kejaran vampir perempuan yang berhasil kabur. - Agen Penjaga Malam lainnya kemudian mendapat tugas untuk mencegah tornado.		kemampuannya; menjadi seorang <i>challenging</i> (penyihir dengan kekuatan pertempuran), <i>sorceress</i> (penyihir dengan kekuatan penyembuhan) atau <i>shapeshifters</i> (pengubah bentuk). - Perempuan yang menolongnya bernama Olga. Olga menyuruh Stas memeriksa atap gedung sebelah. Disana Stas bertarung dan berhasil mengalahkan dark other dengan kemampuan barunya. - Stas meninggalkan area dengan pergi ke tanda panah yang ada di peta.
		2	- Stas memasuki area kedua, yaitu stasiun metro. Dia mendapat sebuah telepon genggam. - Stas di telepon oleh Boris Ignatievich atau Geser (pemimpin Penjaga Malam) dan ditugaskan untuk mengatasi masalah yang menyebabkan kerusakan di sebuah stasiun metro, sehingga metro yang berhenti di stasiun tersebut terpaksa harus dihentikan total untuk sementara, dan seluruh penumpangnya diungsikan.
Subbab 4	- Olga bertransformasi menjadi sesosok perempuan muda yang cantik. Namun jika memasuki <i>twilight zone</i> (Zona diantara dunia nyata dan dunia pengikut), Olga tetap berwujud burung hantu dan hanya dapat dilihat oleh Anton. - Anton dan Olga tiba di rumah Egor. Mereka menyadari bahwa		

	Egor adalah seorang Pengikut, namun ia belum memilih akan menjadi Pengikut Cahaya atau Pengikut Kegelapan		- Di lobi metro dia bertemu dengan vampir (Pengikut Kegelapan), yang pada kesehariannya menjabat sebagai mayor polisi.
Subbab 5	<ul style="list-style-type: none"> - Anton memasuki <i>twilight zone</i>, kemudian berhasil masuk ke dalam apartemen Egor. - Anton kemudian digantikan oleh Tiger cub dan Bear (agen Penjaga Malam lainnya, nama julukan tersebut digunakan karena Tiger Cub dan Bear adalah seorang <i>shapeshifter</i> yang bisa berubah wujud menjadi binatang sesuai dengan julukannya). 		<ul style="list-style-type: none"> - Mayor vampir kemudian mengerahkan anggotanya untuk menghalangi jalan Stas yang ingin memeriksa apa penyebab kerusuhan sebenarnya. - Di tengah pertarungan datang seorang perempuan bernama Vera dan membantu Stas. - Setelah berhasil mengalahkan para polisi, Stas dan Vera menemui mayor vampir. Stas kemudian berhasil menipu mayor tersebut, sehingga dia dan Vera diizinkan memeriksa ke dalam metro.
Subbab 6	<ul style="list-style-type: none"> - Tugas baru yang harus diselesaikan oleh Anton adalah menghentikan <i>dark vortex</i>. Karena agen yang lain berhasil menemukan perempuan muda yang dikutuk, Svetlana. Namun tidak berhasil menghentikan <i>dark vortex</i>. - Gedung apartemen Svetlana kini telah diselimuti pusaran angin tornado gelap, tingginya mencapai belasan meter (hanya other yang dapat melihatnya). 		<ul style="list-style-type: none"> - Saat Stas dan Vera berada di dalam, tiba-tiba terdengar suara seseorang yang merupakan penyebab kerusuhan. - Stas dan Vera berhasil mengejar dan membekuk pelakunya, yaitu seorang Pengikut Kegelapan.
Subbab 7	<ul style="list-style-type: none"> - Anton berhasil masuk ke apartemen Svetlana dengan memanipulasi ingatan Svetlana. - Di tengah tugasnya menghentikan <i>dark vortex</i>, Anton diberitahu oleh Olga bahwa Egor dalam bahaya. Vampir perempuan, yang ingin menghisap darah Egor, berhasil menangkapnya. - Vampir perempuan tersebut 		<ul style="list-style-type: none"> - Kemudian datanglah Maxim – <i>inquisitor</i>. Tugasnya adalah memberikan penilaian dan hukuman yang pantas bagi seorang <i>Pengikut</i> yang melanggar kesepakatan atau traktat perjanjian. - Ketika Maxim ingin membawa si pelaku kerusuhan, tiba-tiba pelaku tersebut bunuh diri dengan

	<p>menjadikan Egor tahanan, dia meminta Anton datang, untuk bernegosiasi dengannya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anton pun terpaksa meninggalkan Svetlana dan pergi menolong Egor. - Anton menjelaskan bahwa dia ada urusan lain yang mendesak, dia pun berjanji akan segera kembali. Ketinggian angin tornado semakin berkurang. 		<p>melompat ke arah metro yang melaju.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stas mendapat telepon dari Geser. Stas mendapat tugas baru menyelamatkan perempuan yang sedang diincar dan ingin dibunuh oleh Pengikut Kegelapan.
Subbab 8	<ul style="list-style-type: none"> - Anton pergi untuk bernegosiasi dengan vampir perempuan. - Vampir tersebut ternyata ingin balas dendam dengan cara menghabisi Egor di hadapan Anton, agar Anton merasa menyesal. - Anton dengan dibantu agen Penjaga Malam lainnya (Olga, Tiger Cub, Bear, Semyon dan Ilya) berhasil menolong Egor. - Tidak disangka, Zavulon – <i>dark magician</i>, pimpinan Penjaga Siang muncul. Dia menginginkan Egor menjadi Pengikut Cahaya. Menurutnya Egor berpotensi menjadi <i>dark magician</i> yang kuat dan akan berguna bagi Penjaga Siang nantinya. - Di <i>twilight zone</i>, Zavulon menunjukkan wujud aslinya; <i>Demon</i> (Iblis). - Anton berada dalam keadaan terjepit. - Ilya ternyata adalah Boris Ignatievich (yang berubah wujud menjadi Ilya). - Zavulon gagal mendapatkan Egor dan terpaksa pergi. - Anton memenuhi janjinya 	3	<ul style="list-style-type: none"> - Stas dan Vera bekerja sama dengan seorang agen Penjaga Malam lainnya, yang bernama Tiger Cub. - Stas, Vera dan Tiger Cub harus menemukan Pengikut Kegelapan di sebuah taman dan mencegah mereka membunuh perempuan yang batal dibunuh oleh Stas pada <i>chapter 1</i>. - Setelah mengalahkan musuh, Stas dan kawan-kawan mengejar perempuan tersebut untuk menjelaskan bahwa mereka ingin menolongnya - Ternyata perempuan itu adalah seorang Pengikut, kemudian ia memasuki <i>twilight zone</i> dan kabur. - Stas menelpon Geser dan melaporkan seluruh kejadian.
		4	<ul style="list-style-type: none"> - Stas dan kawan-kawan dikirim untuk misi berikutnya - Pada <i>chapter</i> ini, Stas dan kawan-kawan bertarung melawan Pengikut Kegelapan untuk mendapatkan informasi mengenai perempuan yang harus diselamatkan oleh Stas dan kawan-kawan. - Setelah mendapat informasi

	dengan kembali ke apartemen Svetlana.		Stas menelpon Geser. Geser memberi Stas dan kawan-kawan misi baru.
Bab 2 Prolog	Diantaranya Terjadi pembunuhan terhadap Galina, seorang Pengikut Cahaya. Galina hanyalah Pengikut Cahaya biasa, dia bukan agen Penjaga Siang. Galina dibunuh oleh seseorang bernama Maxim. Tidak ada yang tahu siapa Maxim sebenarnya, ia bukanlah Pengikut Cahaya maupun Pengikut Kegelapan.		- Stas dan kawan-kawan berada di taman, di depan sebuah gedung apartemen.
		5	- Tiba-tiba mereka diserang oleh Pengikut Kegelapan. - Setelah berhasil mengalahkan musuh. Mereka melihat seseorang dijatuhkan melalui jendela apartemen, di tingkat 3. Orang yang dijatuhkan tersebut, tampaknya sudah tidak bernyawa. - Untuk memeriksa siapa pelakunya, Stas dan kawan-kawan harus masuk ke apartemen, namun di sepanjang jalan banyak Pengikut Kegelapan yang berjaga. - Setelah berhasil mengalahkan semua musuh, Stas dan kawan-kawan masuk ke apartemen dan berhasil menemukan si pelaku. - Stas dan kawan-kawan harus melawan Aristarchus, seorang agen Penjaga Siang. - Ketika Aristarchus terdesak, tiba-tiba perempuan yang ingin ditolong oleh Stas dan kawan-kawannya malah menolong Aristarchus. - Perempuan tersebut bernama Anya. Ternyata dia sudah diprovokasi oleh para Pengikut Kegelapan, sehingga Anya berpikir
Subbab 1	- Pengikut Kegelapan mengadakan rapat di markas Penjaga Malam mengenai kasus pembunuhan Galina. - Pengikut Cahaya mencurigai Pengikut Kegelapan yang sudah menjadi musuh bebuyutan mereka. - Anton menjadi tersangka utama karena hanya dia yang tidak memiliki alibi di saat yang sama dengan waktu pembunuhan Galina. - Boris Ignatievich memberitahu Anton, bahwa ada yang tidak lazim dengan kematian Galina dan posisi Anton yang menjadi tersangka utama. - Untuk melindungi Anton, Boris Ignatievich menukar tubuh Anton dengan Olga.		
Subbab 2	- Jiwa Anton kini berada dalam tubuh Olga. Anton harus bersikap sewajar mungkin dan berakting seakan-akan dia adalah Olga.		

Subbab 3	<ul style="list-style-type: none"> - Anton meminta maaf dengan mengajak Svetlana makan di restoran dengan karena tidak meminta pendapat Svetlana sebelum bertukar tubuh dengan Olga. - Tidak disangka, saat makan terjadi pembunuhan terhadap Pengikut Cahaya lainnya. -Anton menemukan mayat Pengikut Cahaya tersebut. - Meskipun tubuh yang digunakan adalah tubuh Olga, otomatis posisi Anton semakin tersudut. - Penjaga Siang pun menyadari bahwa itu adalah Anton. Dia pun menjadi buronan Penjaga Siang. - Anton segera menelpon Olga untuk bertukar tubuh ke asal. - Anton bertemu Olga di stasiun metro tempatnya pertama kali bertemu dengan Svetlana. 	<p>bahwa Stas dan kawan-kawannya, yang merupakan agen Penjaga Malam, adalah orang-orang jahat yang ingin membunuhnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Di tengah pertarungan, Maxim datang dan memberi intruksi agar pertarungan dihentikan. - Aristarchus dan Anya berhasil lolos. - Maxim membawa Tiger cub dan Vera untuk diinterogasi mengenai seluruh kejadian. - Stas mengejar Aristarchus dan Anya melalui saluran bawah tanah.
Subbab 4	<ul style="list-style-type: none"> - Anton berbicara dengan Olga mengenai dirinya kemungkinan dirinya dijebak oleh Zavulon, sehingga ia menjadi buron (seluruh agen, baik Penjaga Malam maupun Penjaga Siang, sudah mengetahui bahwa Anton menjadi buronan) - Olga berjanji akan membantu Anton - Dalam pelariannya Anton menyadari bahwa dirinya hanyalah umpan. Target sebenarnya adalah Svetlana, yang saat ini menjadi kekasih Anton. - Jika Anton ditangkap, lalu diberikan hukuman atas pembunuhan yang buakan 	<p>6</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stas yang berada di bawah tanah terus menyusuri lorong, hingga akhirnya dia berhenti karena mendengar beberapa orang berbicara. - Ternyata ada 2 Pengikut Kegelapan yang sedang berdiskusi - Stas yang tidak sengaja mencuri dengar ketahuan. - Stas harus melarikan diri. Akhirnya ia menemukan tangga keluar.
		<p>7</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stas kembali bertemu dengan Vera di sebuah halte bus. - Mereka harus menunggu sebuah bus yang akan mengantar seorang Pengikut Cahaya bernama Yurik. - Ketika bus datang, ternyata Yurik diserang oleh Pengikut Kegelapan.

	kesalahannya, Svetlana tidak akan berdiam diri. Dia akan berusaha melindungi Anton. - Svetlana adalah calon <i>Great Sorceress</i> , penyihir putih yang diharapkan akan membawa kemenangan bagi pihak Penjaga Malam.		- Stas dan Vera menolong Yurik. - Yurik pun bergabung dengan Stas dan Vera, mengalahkan semua Pengikut Kegelapan. - Kemudian Stas dan kawan-kawan menuju tanda panah merah di peta.
Subbab 5	- Anton yang berada dalam pelarian dikejar oleh agen-agen Penjaga Siang.	8	- Stas, Vera dan Yurik berada di depan Stasiun Metro, disana banyak Pengikut Kegelapan yang menghalangi jalan mereka. - Setelah berhasil mengalahkan Pengikut Kegelapan, dari langit berjatuh hujan meteor. - Stas dan kawan-kawannya memasuki stasiun metro. Mereka dihadang oleh sekelompok dark other. - Setelah berhasil mengalahkan musuh, Stas dan kawan-kawan naik ke atap gedung Stasiun metro. - Disana mereka bertemu dengan <i>dark meteorologist</i> – Pengikut Kegelapan yang menyebabkan hujan meteor. - Ketika mencoba menghentikan <i>dark meteorologist</i> datang bala bantuan dari pihak Pengikut Kegelapan. Bahkan, kali ini Zavulon – pemimpin Penjaga Siang, hadir - Zavulon tidak ikut bertarung, dia hanya diam sambil menonton pertarungan yang sedang berlangsung. - Setelah mengalahkan semua
Subbab 6	- Maxim berada di rumahnya bersama istri dan anaknya yang berusia sekitar 12 tahun. - Ketika ia pergi membunuh Pengikut Cahaya, Maxim selalu berkata pada istrinya bahwa ia ada pekerjaan mendadak. - Semuanya berawal ketika seorang teman lama Maxim meninggal dan mewariskan sebuah kotak yang berisi pasak perak. - Pasak itu memberikannya kekuatan dan petunjuk. Dia tahu bahwa yang dibunuhnya adalah orang dengan kekuatan jahat (Pengikut Cahaya). - Maxim menganggap dirinya adalah pahlawan, dia akan menghabiskan semua Pengikut Cahaya. - Maxim pergi untuk membunuh Egor.		
Subbab 7	- Anton berusaha menghentikan Maxim yang berusaha membunuh Egor. Namun, Maxim ternyata jauh lebih kuat. Ketika Anton terdesak, Boris Ignatievich datang dan		

	<p>menghentikan Maxim.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Boris Ignatievich menjelaskan bahwa Maxim adalah <i>inquisitors</i>. Kedudukannya dan kekutaannya melebihi Pengikut kegelapan maupun cahaya. - Anton dan Svetlana akhirnya menyadari bahwa Penjaga Siang tidak ada hubungan dengan semua yang mereka alami. Justru sebaliknya, semuanya adalah tes yang harus mereka lalui, yang dirancang oleh Boris Ignatievich. 		<p>Pengikut Cahaya, tiba-tiba Zavulon memasuki <i>twilight zone</i> kemudian membunuh Yurik.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stas dan Vera yang terkejut, kemudian pergi menemui Geser di markas Penjaga Malam.
Bab 3	Semua untuk Diriku Sendiri	9	<ul style="list-style-type: none"> - Setelah Stas selesai melaporkan seluruh kejadian pada Geser, tiba-tiba Yurik masuk ke kantor Geser. - Kemudian dia menjelaskan bahwa Zavulon tidak berhasil membunuhnya. - Stas, Vera dan Yurik kemudian dikirim ke masa lalu (dunia <i>virtual</i>) oleh Geser. - Stas dan kawan-kawan berada di samping sebuah kastil tua, markas Nazi pada tahun 1944. - Ternyata di tempat tersebut mereka bertemu dengan Zavulon. - Zavulon meminta mereka memilih antara Olga atau batu safir biru. - Stas memilih untuk menolong Olga, kemudian Zavulon pergi. - Untuk dapat membebaskan Olga, Stas dan kawan-kawan harus melawan roh Siegfried yang bersemayam di dalam kerangka. - Setelah berhasil mengalahkan musuh, dan menyelamatkan Olga Stas dan kawan-kawan mengejar Zavulon
Prolog	<p>Alisa, seorang agen Penjaga Siang yang juga kekasih Zavulon, membunuh partnernya dalam sebuah misi. Ia juga membunuh seseorang dengan perawakan orang Asia Tengah. Alisa mendapatkan <i>prism of power</i> (Kristal Kekuatan).</p>		
Subbab 1	<ul style="list-style-type: none"> - Boris Ignatievich memberikan waktu bagi para agen untuk berlibur di rumah Tiger Cub, di pinggiran kota Moskow. - Anton merasa curiga dengan Boris Ignatievich yang mengizinkan seluruh agen Penjaga Malam, yang biasa bekerja di lapangan, secara serentak pergi berlibur. 		
Subbab 2	<ul style="list-style-type: none"> - Anton menceritakan perasaannya kepada Olga, Semyon dan Tiger Cub. - Untuk melupakan masalahnya Anton minum vodka hingga mabuk. - Agen yang lain pun 		

	menemaninya, mereka minum hingga menjelang fajar dan kemudian tertidur karena mabuk.		<ul style="list-style-type: none"> - Mereka pun sampai disebuah dataran yang tertutup oleh salju. - Disana terdengar suara Geser yang memberitahu bahwa mereka harus menemukan Zavulon dan mengambil batu safir biru. - Geser menjelaskan mengenai kegunaan batu safir tersebut.
Subbab 3	- Anton terbangun, dan melihat agen-agen lainnya masih tidur lelap. Lalu ia pergi berjalan-jalan sambil memikirkan cara mengatasi masalahnya.		
Subbab 4	<ul style="list-style-type: none"> - Di lain tempat pada waktu yang sama, Geser (Boris Ignatievich) bertemu dengan Alisher (seorang Pengikut Kegelapan, namun belum menjadi agen Penjaga Malam) - Alisher ingin membalas kematian ayahnya yang dibunuh oleh Alisa. Dia pun meminta Boris Ignatievich menjadikannya seorang agen. Saat itu segerombolan agen Penjaga Siang datang dan menyerang Boris Ignatievich dan Alisher. - Anton kembali ke rumah Tiger Cub. Sesampainya disana, Semyon memberitahu Anton saat itu Boris Ignatievich diserang oleh Penjaga Siang, namun semuanya sudah bisa diatasi. 	10	<ul style="list-style-type: none"> - Stas dan kawan-kawan menelusuri jalanan yang bersalju, dihadap musuh. - Setelah mengalahkan semua musuh, mereka bertemu dengan seseorang bernama Yazik. - Kemudian Yazik membawa Stas dan kawan-kawan ke area bersalju yang di tengahnya tumbuh sebuah pohon tua yang besar. - Pohon tersebut merupakan jalan masuk utama menuju markas Penjaga Siang. Pintu tersebut hanya akan terbuka pada saat senja. - Setelah pintu terbuka, Stas dan kawan-kawan serta Yazik masuk. - Ternyata Yazik adalah Aristarchus yang bertransformasi. Dia menyerang Stas dan kawan-kawan dibantu dengan sekawanan kerangka. - Stas berhasil mengalahkan Aristarchus. Karena Aristarchus menggunakan sihir untuk membuat
Subbab 5	<ul style="list-style-type: none"> - Anton segera kembali ke apartemennya sebagai persiapan untuk bertemu dengan Boris Ignatievich. - Ternyata Zavulon sudah menunggu Anton di dalam kamar apartemennya. - Zavulon bercerita mengenai penyerangan terhadap Geser dan mengenai “kapur takdir” (<i>chalk of fate</i>), setelah itu Zavulon pergi - Anton bertemu dengan Geser. 		

	<p>Ia meminta penjelasan mengenai kebenaran informasi yang disampaikan oleh Zavulon.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Geser pun menjelaskan mengenai kapur takdir; ketika <i>Great Sorceress</i> menuliskan sesuatu (takdir) dalam “buku takdir” (<i>book of destiny</i>) dengan menggunakan kapur takdir, maka sudah pasti kemenangan akan jatuh ke pihak Penjaga Malam. - Anton mengerti mengenai hal tersebut, namun Anton takut jika Svetlana (yang akan menjadi <i>Great Sorceress</i>) harus mengorbankan nyawanya demi menuliskan takdir di buku takdir. - Anton berkata pada Geser bahwa dia akan melakukan apa pun untuk mencegah Svetlana menggunakan kapur tersebut. 		<p>kerangka hidup, maka ketika Stas mengalahkannya, kawan kerangka pun berubah menjadi tumpukan tulang belulang.</p>
		11	<ul style="list-style-type: none"> - Anya yang masih berada di pihak Pengikut Kegelapan melawan Stas dan kawan-kawan. - Karena mulai ragu dengan apa yang dilakukannya, karena itu Anya pergi begitu saja. - Stas dan kawan-kawan yang sedang mengejar Anya dihadang oleh Aristarchus dan sekawanan Pengikut Kegelapan lainnya. - Vera dan Yurik tidak mengerti kenapa Stas berusaha sangat keras untuk mencoba menyadarkan Anya agar tidak memihak Pengikut Kegelapan. - Stas mengejar Anya, hingga sampai di depan Menara stasiun TV.
Subbab 6	<ul style="list-style-type: none"> - Anton memikirkan bagaimana cara menolong Svetlana. Tiba-tiba ia bertemu dengan Alisa yang memegang <i>prism of power</i>. <i>Prism of power</i> akan membuat kekuatan pemakainya bertambah berkali-kali lipat, namun hal tersebut melanggar ketentuan. - Anton menyuruh Alisa memasuki <i>twilight zone</i>, namun Alisa melawan dengan memanggil Zavulon. Anton tidak tahu bahwa Alisa adalah kekasih Zavulon. - Ternyata Zavulon tidak menyerang Anton, justru dia marah kepada Alisa. Zavulon membekukan Alisa. - Zavulon berjanji akan menghukum Alisa, namun meminta Anton untuk tidak 		
		12	<ul style="list-style-type: none"> - Stas harus bertarung melawan kawan Pengikut Kegelapan di tempat parkir menara TV. - Diawali dengan pertarungan di dekat sebuah bus, hingga berada tepat di depan menara TV. Stas dan kawan-kawan harus melawan Pengikut Kegelapan. - Pertarungan terakhir yaitu dengan melawan Alisa, agen Penjaga Siang yang sebelumnya muncul bersama

	<p>membawa masalah <i>prism of power</i> tersebut dihadapan para <i>insquitor</i>. Sebagai bayaran bagi Anton untuk tidak melapor pada <i>insquitor</i>, Zavulon memberikan Anton izin untuk menyerap kekuatan dari manusia biasa (baik kebahagiaan maupun kesedihan) untuk memperkuat dirinya sendiri.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zavulon dan Alisa pun pergi. - Anton kembali berpikir mengenai buku takdir. Akhirnya dia sadar bahwa tidak seperti kapur takdir yang memang berbentuk kapur secara materil, buku takdir mengacu pada Egor; seorang anak yang masih bersih, yang belum menentukan nasibnya (apakah ia akan memilih menjadi seorang Pengikut Cahaya atau Pengikut Kegelapan). - Egor memiliki potensi menjadi <i>dark magician</i> seperti Zavulon. Namun, apabila Svetlana mengubah takdir Egor, dengan kapur takdir. Egor sudah pasti akan memilih menjadi Pengikut Kegelapan, dan perang yang terjadi antara Pengikut Cahaya dan Pengikut Kegelapan selama berabad-abad sudah pasti akan dimenangkan oleh Pengikut Kegelapan. 		<p>Zavulon, dan Anya.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah berhasil mengalahkan Alisa, jalur menuju ke menara TV akan terbuka. - Anya pun sadar bahwa selama ini dia diperalat oleh Pengikut Kegelapan, dia pun berbalik melawan Pengikut Kegelapan dan bersedia membantu Stas.
		13	<ul style="list-style-type: none"> - Pada misi ini, Stas, Vera, dan Yurik berpencar. Mereka membagi tugas untuk mencari cara, agar dapat membuka gerbang menara TV. - Kali ini Stas dan kawan-kawan mendapat petunjuk dari Olga (seperti pada awal <i>game</i>). - Dalam perjalanan Stas dan kawan-kawan mencari cara untuk membuka gerbang menara TV, mereka kerap kali dihadang oleh Pengikut Kegelapan. - Setelah Stas berhasil memenangkan pertarungannya, salah seorang Pengikut Kegelapan menjatuhkan <i>item</i> yang dapat membuat pemakainya memiliki kekuatan tegangan listrik yang tinggi. - Stas pun pergi ke gedung pusat pembangkit listrik (<i>power plant</i>). Meskipun dihadang musuh, Stas berhasil mengalahkan semua musuhnya dan mencapai ruang mesin. - Stas pun menyalurkan
Subbab 7	<ul style="list-style-type: none"> - Anton menyerap perasaan dari orang-orang biasa di sekitarnya untuk menambah kekuatannya. - Anton menyadari bahwa tak seharusnya Svetlana menentukan takdir orang lain di masa depan, meskipun dia adalah <i>Great</i> 		

	<p><i>Sorceress</i>. Setiap orang berhak menentukan takdirnya sendiri.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pada tengah malam Anton pergi ke tempat ritual. Di sana ia melihat para agen Penjaga Malam dan agen Penjaga Siang, Svetlana, Egor, Boris Ignatievich, Zavulon dan Maxim. - Svetlana yang memegang kapur takdir berada di dalam lingkaran bersama dengan Egor. Ia masih ragu; apakah menentukan takdir Egor di masa depan adalah pilihan yang tepat. Sebagai calon <i>Great sorceress</i> hanya dia yang bisa melakukannya dan membawa kemenangan bagi Pengikut Kegelapan. - Sebelum Anton mendekati ke lingkaran tempat Svetlana dan Egor, agen Penjaga Malam lainnya memberitahu Anton bahwa akan terjadi badai besar yang akan melanda Moskow. Dengan kekuatan Anton yang sedang bertambah kuat berkali lipat, Anton dapat dengan mudahnya mencegah badai tersebut 		<p>energi listrik pada mesin tersebut dengan menggunakan <i>item</i> yang dijatuhkan musuhnya.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Namun Anton telah menetapkan hatinya. ia menggunakan kekuatannya dan menginterupsi ritual. - Svetlana pun menuruti Anton - Zavulon dan agen Penjaga Siang lainnya pergi setelah mencemooh kelemahan hati (cinta) Svetlana terhadap Anton. Maxim sebagai saksi pun pergi setelah bahwa kapur takdir tidak digunakan oleh pihak Pengikut Kegelapan. Maxim pun pergi 	14	<ul style="list-style-type: none"> - Vera, Yurik dan Olga membantu Stas dalam menjalankan mesin pengendali listrik. - Stas bersama Anya pergi ke atap menara. Disana mereka bertemu dengan Zavulon dan Pengikut Kegelapan. - Stas dan Anya dapat mengalahkannya, namun ternyata Zavulon sangat kuat. - Zavulon bangkit lagi, kemudian ia berubah wujud menjadi <i>Demon</i> raksasa. Bukan hanya wujudnya yang tampak mengerikan, kekuatannya pun bertambah kuat. - Stas dan Anya harus mengatur strategi yang tepat agar dapat mengalahkan Zavulon. - Meskipun penuh perjuangan, mereka berhasil mengalahkan Zavulon.
		15	<ul style="list-style-type: none"> - Setelah mengalahkan Zavulon, Stas mengambil batu safir biru. - Stas dan Anya pergi ke jembatan – jalan menuju menara TV. Disana mereka melihat pertempuran antara Pengikut Cahaya melawan kubu Pengikut Kegelapan. - Stas harus mencari jalan agar dapat menghentikan kekacauan tersebut.

<p>dengan membawa kapur tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anton pun menyuruh Egor untuk pulang. - Seluruh anggota Penjaga Malam masih berada di tempat ritual. - Boris Ignatievich akhirnya mengaku bahwa ia sudah memperhitungkan semuanya, dan sengaja merancang kejadian tersebut. Semuanya harus terlihat alami, agar Zavulon tertipu. - Boris Ignatievich pun akhirnya mengaku bahwa semua yang terjadi sudah dirancang olehnya sejak akhir abad 20. Semuanya adalah usaha yang dilakukan Boris demi Olga – perempuan yang amat dicintainya. Boris ingin agar Olga terlepas dari hukumannya. - Mendengar alasan tersebut, Svetlana sama sekali tidak marah, bahkan ia mendukung Boris Ignatievich dan berjanji akan setia pada Penjaga Malam. 	<ul style="list-style-type: none"> - Karena Batu safir biru memiliki kekuatan yang sangat besar, Stas berencana mengaktifkannya dengan menggunakan <i>device</i> sihir. Kekuatan yang dihasilkan batu ditambah dengan kekuatan tegangan listrik di menara TV akan menghasilkan korsleting (<i>short circuit</i>). - <i>Device</i> sihir tidak mampu menampung seluruh kekuatan sehingga <i>device</i> tersebut hancur. - Setelah <i>device</i> tersebut hancur, Stas akhirnya mengerti mengenai latar belakang sejarah pertempuran antara Pengikut Cahaya dan Pengikut Kegelapan. - Cerita berakhir dengan bahagia.
--	---

Bisa dilihat dalam tabel perbandingan tersebut terjadi perbedaan intrinsik, seperti jalan cerita; keduanya tidak memiliki persamaan jalan cerita, juga terdapat perbedaan tokoh; Anton dan Stas. Terdapat banyak penambahan cerita dalam aplikasi novel *Ночной Дозор* di *game* PC, sehingga penambahan tersebut menciptakan cerita yang berbeda dari pada cerita aslinya. Perbedaan jalan cerita antara novel dan *game* PC merupakan *transmedia storytelling*.

Transmedia storytelling menampilkan proses perpindahan sistematis elemen-elemen fiksi tertentu dari satu media ke media lain, yang memang ditujukan untuk

menciptakan pengalaman unik dan terkoordinir⁶⁶. Elemen-elemen fiksi tertentu disini yaitu adanya perbedaan (intrinsik) antara novel dan *game* PC *Ночной Дозор*. Perpindahan tersebut terjadi secara sistematis, maksudnya perbedaan yang ada tidak mengubah inti cerita; tokoh utama tetaplah agen Penjaga Malam dan terjadi peperangan antara Penjaga Malam dan Penjaga Siang (antara Pengikut Cahaya dan Pengikut Kegelapan). Dengan adanya penambahan atau perbedaan jalan cerita pada cerita asli (novel), maka konsumen akan merasakan pengalaman baru dan berbeda, melalui media yang baru atau dengan kata lain membuat pengalaman tersebut menjadi unik. Pengalaman yang unik tersebut, sebenarnya dikoordinir oleh perusahaan pembuat *game* PC *Ночной Дозор*. Sengaja dikoordinir untuk menarik minat para *gamer* atau konsumennya agar terus memainkan *game* PC tersebut hingga akhir.

Perbedaan lainnya ada pada setting yang ditampilkan. Dalam novel terdapat beragam setting; ada beberapa waktu dan tempat yang menjadi setting di tiap babnya. Sedangkan pada *game* PC, tiap *chapter* hanya mengambil satu tempat sebagai setting, dan waktu yang ditampilkan dalam *game* PC semuanya terjadi pada malam hari. Meskipun demikian, setting utama yang ada di dalam novel dan *game* PC sama-sama setting kota Moskow dan sekitarnya (Rusia) pada tahun 1990-an.

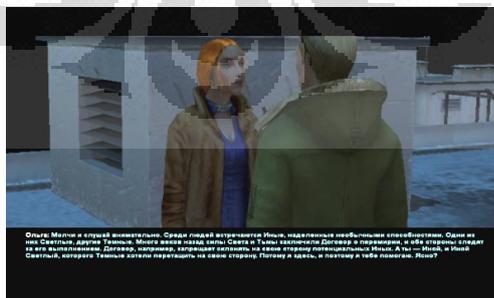
Terdapat beberapa setting tempat di dalam novel pada tiap subbabnya, misalnya pada subbab pertama setting tempatnya adalah stasiun metro, yang menjadi tempat Anton bertemu dengan Svetlana untuk pertama kalinya, kemudian berpindah pada gedung tua tempat Egor dihipnotis vampir perempuan, lalu yang terakhir setting tempatnya adalah kantor pusat Penjaga Malam, dan seterusnya pada subbab berikutnya. Sedangkan setting tempat yang ada di dalam *game* PC tiap *chapter*-nya berbeda, namun dalam tiap misi hanya ada satu area yang dijadikan setting. Misalnya pada *chapter* pertama, setting tempatnya hanyalah atap-atap dari gedung. Kemudian *chapter* 2 setting tempatnya adalah stasiun metro, *chapter* 3 setting tempatnya adalah

⁶⁶ Dapat dilihat dalam bab pendahuluan, subbab 1.5, halaman 7.

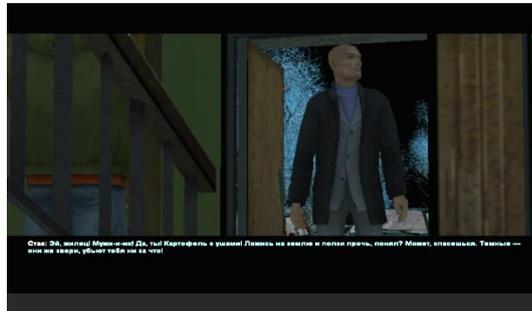
taman, dan seterusnya. Untuk lebih detailnya, setting tempat tersebut dapat dilihat di dalam tabel perbandingan.

Hal yang serupa terjadi pada setting waktu yang ada di dalam novel – tiap subbabnya ada beberapa kali pergantian waktu. Seperti yang ada pada bab 3 subbab 3 di dalam novel, terdapat teks; “Тишина стояла, живая дачная тишина, с шорохом ветер как утру наконец-то прохладного... (Ночной Дозор, 1998: 171).” (Tišina stojala, živaja dačnaja, s šoroxom veter kak utru nakanec-to prokladnogo... (Nočnoj Dozor, 1998: 171).) ‘Semuanya sunyi, kesunyian yang akan kamu temui di sebuah kota kecil, dengan tiupan angin pagi yang sejuk... (Penjaga Malam, 1998: 171).’ Kemudian teks pada paragraf selanjutnya, dijelaskan setting waktu lainnya; “Выпили мы вчера три бутылки на двоих... (Ночной Дозор, 1998: 171).” (Vypili my včera tri butylku na dvoix... (Nočnoj Dozor, 1998: 171).) ‘malam sebelumnya, kami minum dua botol... (Penjaga Malam, 1998: 171).’

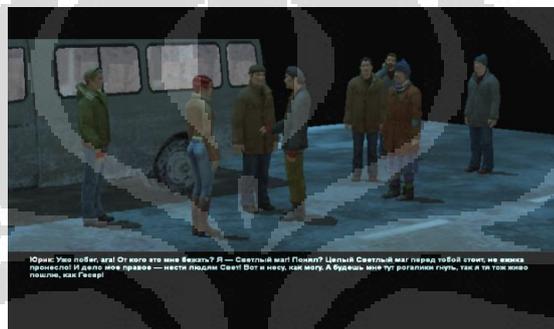
Seperti yang bisa dilihat, berdasarkan teks tersebut terdapat beberapa setting waktu dalam satu subbab, di dalam novel. Sedangkan setting waktu yang ada di dalam *game* PC hanyalah malam hari. Setting tersebut, terlihat ketika tokoh-tokoh yang ada di dalam *game* PC harus melaksanakan misi mereka di lapangan atau area terbuka yang ada pemandangan langitnya. Ketika tokoh tersebut berada di dalam ruangan memang tidak dapat diprediksi setting waktunya, karena tidak terdapat adegan yang menunjukkan waktu, misalnya; Stas melihat jam tangannya atau membahas sudah pukul berapa saat ia melaksanakan misi. Berikut ini beberapa *cutscene* yang terjadi di luar ruangan:



Gambar 3.1 *cutscene* chapter 1
Olga menjelaskan tentang organisasi *Ночной Дозор*



Gambar 3.2 *cutscene chapter 5*
Aritachus ingin menyerang Stas dan kawan-kawan



Gambar 3.3 *cutscene chapter 7*
Stas dan Olga menolong Yurik dari serangan Penjaga Siang



Gambar 3.4 *cutscene chapter 9*
Vera di depan pintu masuk ke markas Penjaga Siang

Seperti yang bisa dilihat, seluruh *cutscene* tersebut memperlihatkan pemandangan langit yang gelap gulita.

Perbedaan lainnya yang terjadi pada penyebutan kubu dan tokoh. Dalam novel agen Penjaga Malam disebut Pengikut Kegelapan, dan agen Penjaga Siang disebut Pengikut Cahaya, sebaliknya di *game* PC, agen Penjaga Malam disebut Pengikut

Cahaya dan agen Penjaga Siang disebut Pengikut Kegelapan. Tidak semua tokoh yang ada di dalam novel dimunculkan dalam *game* PC, bahkan tokoh utama di novel dan *game* PC tidaklah sama.

Tabel 3.2 Tokoh dalam Novel dan *Game* PC *Ночной Дозор*

Tokoh dalam novel	Tokoh dalam <i>game</i> PC
- Anton (Protagonis)	- Stas (Protagonis)
- Geser (pemimpin Penjaga Malam, tokoh pendukung protagonis)	- Geser (pemimpin Penjaga Malam, tokoh pendukung protagonis)
- Zavulon (pemimpin Day Watch, tokoh antagonis)	- Zavulon (pemimpin Day Watch, tokoh antagonis)
- Olga dan Svetlana (tokoh pendukung protagonis)	- Vera dan Yurik (tokoh pendukung protagonis)
- Alisa dan vampir perempuan (tokoh pendukung antagonis)	- Alisa dan Aristarchus (tokoh pendukung antagonis)
- Egor, Semyon, Tiger Cub, Maxim (tokoh pendukung lainnya yang sering muncul)	- Maxim, Anya, Tiger Cub dan Olga (tokoh pendukung lainnya yang sering muncul)

Perbedaan cerita, setting waktu dan tempat serta perbedaan tokoh yang terjadi dari novel ke *game* PC memenuhi syarat untuk dikatakan sebagai *transmedia storytelling*. Karena perbedaan yang terjadi di *game* PC membuat cerita yang sama sekali berbeda dan baru dari pada cerita aslinya (dalam novel), tapi cerita tersebut masih berada di dalam satu *universe* (bercerita mengenai pertarungan antara Pengikut Cahaya dan Pengikut Kegelapan, antara Penjaga Malam dan Penjaga Siang).

Seperti yang tertera pada bab pendahuluan, novel dan *game* PC *Ночной Дозор*, memenuhi syarat ekstrinsik untuk disebut sebagai *transmedia*⁶⁷, yaitu:

- pada dasarnya merupakan strategi untuk promosi – *game* PC *Ночной Дозор* diterbitkan setelah novel dan filmnya sukses. Kemudian secara alami, konsumen akan menantikan *game* PC tersebut untuk segera dimainkan.,
- kemungkinan besar adalah *game* – yaitu *game* PC,

⁶⁷ Dapat dilihat dalam bab pendahuluan, subbab 1.5, halaman 8.

- memerlukan dana yang besar – untuk membuat *game* PC, dana yang dikeluarkan pastinya tidak sedikit. Karena *game* merupakan gabungan dari musik dan potongan gambar (seperti film), teks, serta dijalankan melalui program tersendiri.,
- merupakan hal yang baru dan berkembang – dibandingkan dengan novel atau film, *game* PC merupakan media yang paling baru, dan masih dikembangkan.
- pasti menggunakan berbagai media – selain novel dan *game* PC, *Ночной Дозор* juga pernah diangkat menjadi film.

Agar dapat disebut sebagai *transmedia* maka novel dan *game* PC *Ночной Дозор* harus memenuhi syarat intrinsik dan ekstrinsik. Syarat intrinsiknya adalah *transmedia storytelling* dan syarat ekstrinsiknya adalah ciri yang paling umum dari *transmedia*. Berdasarkan analisis diatas, baik secara intrinsik, maupun ekstrinsik perbedaan yang ada antara novel dan *game* PC *Ночной Дозор* memenuhi syarat untuk disebut sebagai *transmedia*.

3.2 Analisis Dominasi Budaya Patriarki dalam Novel dan Game PC *Ночной Дозор*

Subbab ini terdiri dari tiga bagian. Bagian pertama berisi analisis hubungan antara tokoh laki-laki dan perempuan yang ada di dalam novel dan *game* PC. Bagian kedua merupakan analisis teks dan *cutscene*, dari awal hingga akhir cerita. Analisis pertama dan kedua bertujuan untuk membuktikan bahwa terdapat dominasi budaya patriarki di dalam *transmedia* novel dan *game* PC *Ночной Дозор*. Bagian yang ketiga berisi perbandingan antara dominasi patriarki yang ada di dalam novel dan *game* PC. Analisis yang ketiga bertujuan untuk menjawab hipotesa utama yang diajukan dalam penelitian ini; bagaimana dominasi patriarki yang ada di dalam novel dan *game* PC *Ночной Дозор*.

3.2.1 Analisis Hubungan Antara tokoh Perempuan dan Laki-laki dalam Novel dan Game PC *Ночной Дозор*

Hubungan antar tokoh dalam novel dan *game* PC *Ночной Дозор* di dominasi oleh peran dari tokoh laki-laki. Menurut penulis hal tersebut wajar, karena tokoh utama (protagonis) dan antagonis yang ada di novel dan *game* PC adalah laki-

laki. Untuk membangun cerita, selain tokoh utama dan antagonis, tentunya ada tokoh lainnya yang biasa disebut tokoh bawahan. Tokoh tersebut kehadirannya sangat diperlukan untuk menunjang atau mendukung tokoh utama⁶⁸. Tokoh utama dalam novel dan *game* PC adalah laki-laki dan tokoh bawahannya adalah perempuan.

Berikut keterangan hubungan antar tokoh laki-laki dan perempuan yang ada di novel:

- Hubungan Anton dengan Svetlana dalam novel adalah sebagai sepasang kekasih. Pertama kali bertemu dengan Svetlana yang sedang dalam pengaruh guna-guna, Anton berkeinginan untuk menolongnya (bab 1, subbab 1⁶⁹). Anton tanpa sadar jatuh cinta kepada Svetlana, begitu pula sebaliknya (bab 1, subbab 8⁷⁰). Sebagai seorang kekasih, dan karena Anton telah menolong Svetlana supaya bisa terbebas dari guna-guna, ketika Anton menghadapi masalah Svetlana pun ingin melindungi Anton dan berusaha sekuat tenaga untuk membantunya (bab 2, subbab 4⁷¹). Namun pada saat kekuatan Svetlana semakin bertambah Anton merasa Svetlana akan meninggalkan dan tidak mengakui keberadaannya lagi (bab 3, subbab 1⁷²).
- Hubungan Geser dengan Svetlana adalah guru dan murid. Geser membimbing Svetlana untuk menjadi *great sorceress* (bab 2 dan bab 3⁷³).
- Hubungan Boris Ignatievich (Geser) dengan Olga adalah sepasang kekasih. Dalam bab 3, subbab 7 dijelaskan bahwa ratusan tahun yang lalu, Geser yang berasal dari daerah Samarkand, pergi ke Rusia agar dapat selalu bersama dengan perempuan yang dicintainya – Olga. Olga dulunya adalah seorang calon *great sorceress*, namun dia gagal dalam suatu misi dan membuatnya dihukum dalam wujud seekor burung hantu. Geser ingin menghilangkan hukuman tersebut sehingga ia mendedikasikan dirinya dan merencanakan pembebasan hukuman Olga.

⁶⁸ Dapat dilihat dalam bab pendahuluan, subbab 1.5, halaman 7.

⁶⁹ Dapat dilihat dalam tabel perbandingan struktur naratif, halaman 30.

⁷⁰ *Ibid*, halaman 33.

⁷¹ *Ibid*, halaman 35.

⁷² *Ibid*, halaman 37.

⁷³ *Ibid*, halaman 34-42.

- Hubungan Anton dengan Olga adalah sebagai partner. Olga banyak memberi bantuan berupa saran dan nasehat kepada Anton, agar Anton mengambil keputusan yang tepat dalam tiap misinya (bab 1, subbab 3, 4, 5 dan 7; bab 2, subbab 4; bab 3 subbab 2 dan 3⁷⁴). Meskipun Olga berperan sebagai pemberi saran, keputusan tetap ada di tangan Anton.
- Hubungan Zavulon dengan Alisa adalah sepasang kekasih. Zavulon memberikan izin kepada Alisa untuk memimpin misi merebut kapur takdir (bab 3, prolog). Alisa gagal dalam misi tersebut, untuk memperbaikinya Zavulon memberikan Alisa kesempatan kedua. Pada bab 3, subbab 6, tanpa sepengetahuan Zavulon, Alisa hendak menggunakan *prism of power*, namun Anton memergokinya. Meskipun Alisa belum sempat menggunakan *prism of power*, Anton tetap menganggap Alisa telah membahayakan orang-orang yang bukan Pengikut, dan hal tersebut adalah pelanggaran. Sehingga Anton ingin membawa Alisa untuk diadili. Saat Anton hendak menangkap Alisa, Zavulon datang dan menyelamatkan Alisa.
- Hubungan Anton dengan vampir perempuan adalah sebagai musuh. Karena Anton telah membunuh pasangan si vampir perempuan, maka vampir tersebut ingin membalas dendam pada Anton dengan cara membunuh Egor.

Dari keterangan diatas dapat dilihat, bagaimana tokoh laki-laki mendominasi cerita utama, karena perannya adalah sebagai protagonis (Anton dan Stas) dan antagonis (Zavulon). Sedangkan tokoh perempuan (Svetlana, Olga dan Alisa) di dalam novel hanya sebagai pelengkap, karena perannya adalah sebagai tokoh bawahan. Keberadaan tokoh bawahan (perempuan) dibutuhkan hanya sebagai pelengkap cerita, karena tanpa adanya tokoh tersebut pun cerita utama tetaplah pertarungan antara tokoh protagonis dan antagonis.

Fungsi tokoh perempuan yang menjadi tokoh bawahan di dalam novel seperti cerminan yang ada di dalam masyarakat di Rusia, yaitu ketika kedudukan perempuan dalam masyarakat tidak penting laki-laki. Seperti pada masa Uni Soviet, peran

⁷⁴ *Ibid*, halaman 31-32; 35; 37-38.

perempuan adalah sebagai penyokong kesuksesan laki-laki (suami). Meskipun diberi kesempatan untuk bekerja di luar rumah, namun tugas utama perempuan Soviet tetaplah menjadi ibu rumah tangga yang baik. Perempuan pada masa Soviet harus turut mencari nafkah untuk membantu suaminya memenuhi kebutuhan sehari-hari keluarganya.

Karena menjadi tokoh bawahan, tokoh perempuan di dalam novel pun terlihat pasif. Pasif yang dimaksud penulis di sini, yaitu tokoh perempuan dibuat menjadi tokoh yang selalu menunggu dan meminta saran pada tokoh laki-laki sebelum mengambil keputusan. Setelah melaksanakan saran tersebut, maka pada akhirnya tokoh perempuan tidak akan menyesal. Seperti yang terjadi pada Olga dan Svetlana, yang selalu meminta pendapat Anton atau Geser terlebih dahulu, sebelum mereka mengambil langkah dalam menyelesaikan misi. Pada akhirnya Svetlana dan Olga merasa bersyukur karena Anton dan Geser telah membantu mereka.

Di Rusia, pada masa kekaisaran hal tersebut adalah wajar – seorang istri harus meminta saran dari suaminya dalam memutuskan segala sesuatu. Selain itu, dalam kitab suci pun ditegaskan, bahwa jika perempuan taat kepada perintah suaminya, maka ia akan mendapatkan kehidupan yang tenang dan damai. Perempuan yang menurut, akan membawa dampak positif bagi lingkungannya. Menurut pandangan laki-laki dalam masyarakat patriarki, karakter perempuan terbagi menjadi dua; perempuan yang baik yaitu perempuan yang memiliki sifat keibuan dan suci, perempuan yang jahat yaitu perempuan penggoda yang tidak dapat menahan nafsunya, ia membawa kerusakan (Figes, 1986: 44).

Dalam novel, Olga dan Svetlana merupakan tokoh bawahan yang mendukung tokoh protagonis. Olga dan Svetlana digambarkan sebagai perempuan kuat dan berbakat, namun peran keduanya sama-sama penurut. Mereka menuruti saran dari Geser, dan selalu mendengarkan kata-kata Anton. Karena itulah, pada akhir cerita, Svetlana dan Olga tidak merasa menyesal. Perasaan yang sama dengan yang dirasakan Anton dan Geser yang bersyukur karena Svetlana dan Olga telah membantu mereka. Sedangkan Alisa dan vampir perempuan sebagai perempuan yang

menentukan langkahnya sendiri, dan tidak menurut pada tokoh antagonis (Zavulon) pada akhirnya malah terjebak dalam masalah.

Alisa dipergoki Anton saat akan menggunakan *prism of power*, dan menyebabkannya hampir diadili. Vampir perempuan yang tidak mau menyerah demi membalaskan rasa sakit hatinya terhadap Anton, akhirnya tewas terbunuh oleh agen Penjaga Malam. Olga juga mengalami kesusahan di masa lalu, ia menderita karena berbuat kesalahan dengan tidak menghiraukan peringatan Geser. Pada akhirnya ia pun dihukum dan terperangkap dalam wujud burung hantu.

Menurut konsep patriarki yang ada di dalam masyarakat, perempuan yang tidak melaksanakan keinginan suami dengan sepenuh hati dan memenuhi tanggung jawabnya mengurus anak adalah perempuan yang melawan kodratnya sebagai perempuan (Figs, 1986: 25). Kodrat sebagai perempuan dipercaya merupakan pemberian dari Tuhan. Jika melawan kodratnya maka perempuan tersebut akan mendapatkan hukuman dari Tuhan. Karena, dengan melawan kodratnya berarti perempuan tersebut adalah perempuan yang tidak bersyukur atas apa yang Tuhan berikan. Sama dengan yang terjadi di dalam novel, ketika tokoh perempuan tidak menghiraukan peringatan dari tokoh laki-laki, maka ia akan celaka.

Peran pasif tokoh perempuan, jelas berbeda dengan peran aktif tokoh laki-laki dalam novel. Tokoh laki-laki selalu memutuskan langkahnya sendiri, dan pada akhirnya mereka merasa puas dan tidak menyesali langkah yang telah mereka ambil. Karena pada akhirnya, langkah yang mereka putuskan merupakan langkah yang tepat. Anton berhasil menyelamatkan Svetlana bukan hanya sekali (bab 1, subbab 8⁷⁵) namun dua kali (pada bab 3, subbab 7⁷⁶). Geser sedang memperjuangkan kebebasan Olga dari hukumannya dan rencananya terlihat mulai membuahkan hasil yang sesuai

⁷⁵ *Ibid*, halaman 33.

⁷⁶ *Ibid*, halaman 40.

dengan harapannya (bab 3 subbab 7⁷⁷). Zavulon berhasil menyelamatkan Alisa sebelum Anton membawa Alisa untuk diadili (bab 3, subbab 6⁷⁸).

Peranan perempuan dan laki-laki yang ada di dalam masyarakat patriarki dalam mengambil keputusan sama-sama dipengaruhi lingkungan sekitarnya. Misalnya seorang anak laki-laki yang berbakat dalam bidang teknik serta berbakat di bidang seni lukis, pilihannya akan dipengaruhi oleh faktor eksternal, namun keputusan tetap berada di tangannya. Jika kasus yang sama terjadi pada seorang anak perempuan, maka yang paling berpengaruh pada pengambilan keputusannya juga faktor eksternal, yaitu bagaimana lingkungannya memperbolehkan keputusannya, serta harapan dari lingkungannya untuk masa depan si anak perempuan tersebut (Figes, 1986: 24).

Karena kegiatan yang dilakukan oleh perempuan dibatasi oleh lingkungannya sendiri, maka sulit bagi perempuan untuk dapat mengembangkan bakatnya. Pada masa Soviet misalnya, perempuan berhak bekerja di luar rumah, namun jabatan yang mereka dapatkan hanyalah jabatan-jabatan rendah. Mengingat selama masa kekaisaran perempuan terbatas hanya pada pekerjaan di rumah tangganya. Amat wajar ketika mereka harus bersaing dengan laki-laki yang selama sejak dulu telah terbiasa dengan pekerjaan di luar rumah, maka perempuan kalah dalam hal pengalaman⁷⁹.

Untuk memperoleh jabatan yang lebih tinggi, selain harus mempunyai pengalaman, tentunya pendidikan juga berpengaruh. Dalam masyarakat patriarki, perempuan pada akhirnya pun tetap akan menjadi seorang istri, kemudian dia juga akan menjadi seorang ibu. Karena terikat dengan rumah, maka pendidikan yang tinggi tidak dianggap perlu. Konsep tersebut mendominasi masyarakat Rusia pada masa kekaisaran, kemudian berlanjut di masa Uni Soviet, meskipun tidak terlalu dominan. Di masa Federasi pendidikan perempuan sudah lebih diperhatikan.

⁷⁷ *Ibid.*

⁷⁸ *Ibid.*, halaman 39.

⁷⁹ Dapat dilihat dalam bab 2, subbab 2.2, halaman 21.

Berdasarkan analisis hubungan antara tokoh laki-laki dan perempuan yang ada di dalam novel *Ночной Дозор* terdapat konsep patriarki. Perempuan dianggap sebagai perempuan, bukan karena dirinya sendiri yang apa adanya, melainkan karena bagaimana seharusnya dia menjadi. Standar sosial lah yang mengharuskannya. Standar sosial tersebut dibuat dan dikuasai oleh laki-laki, sehingga hanya tersisa dua pilihan bagi perempuan; diterima sebagai perempuan seutuhnya atau dibuang dari lingkungannya (Figes, 1986: 17).

Di dalam *game* PC pun, seluruh cerita didominasi oleh tokoh laki-laki. Berikut keterangan hubungan antara tokoh perempuan dan laki-laki dalam *game* PC :

- Hubungan Stas dengan Vera adalah partner. Mereka bekerja sama dalam menyelesaikan semua misi dalam melawan Penjaga Siang. Meskipun demikian, dalam mengambil keputusan, Stas lebih berperan aktif, karena ia lah yang selalu memiliki ide-ide dan kemampuan tersembunyi dalam keadaan terdesak. Stas digambarkan sebagai tokoh yang cepat dalam mengambil keputusan, cepat beradaptasi dan berpikiran rasional. Sedangkan Vera hanya berperan mendukung dan memuji semua yang dilakukan oleh Stas.
- Hubungan Geser dan Olga dalam *game* PC sama dengan hubungan mereka dalam novel, mereka merupakan sepasang kekasih. Namun di dalam *game* PC, Olga tidak terperangkap dalam wujud burung hantu. Di masa lalu Geser menolong Olga, saat Olga ditawan oleh Zavulon (*chapter 9*, dunia *virtual* merupakan ingatan dari Geser di masa lalu⁸⁰).
- Hubungan Stas dan Anya pada awalnya adalah musuh, karena Anya diprovokasi oleh Penjaga Siang. Namun pada akhirnya Anya sadar bahwa Stas tidak bermaksud jahat, justru Stas ingin menolongnya. Karena kegigihan Stas yang mencoba menyadarkan Anya, pada akhirnya Anya berbalik melawan Penjaga Siang dan membantu Stas ketika melawan Zavulon.

⁸⁰ *Ibid*, halaman 37.

Keterangan di atas semakin memperkuat bukti, bahwa meskipun terdapat perbedaan tokoh antara novel dan *game* PC, namun peranan dan hubungan antara tokoh perempuan dan laki-laki tidak berubah. Baik di dalam novel maupun *game* PC, peran tokoh laki-laki aktif dan mendominasi jalannya cerita, sedangkan peran perempuan pasif dan hanya berfungsi sebagai pendukung tokoh laki-laki. Keadaan tersebut sama dengan keseharian masyarakat Rusia di dunia nyata, khususnya masyarakat kota Moskow pada masa Uni Soviet. Karena setting waktu dalam novel dan *game* PC sama, yaitu sekitar tahun 1990-an, maka di dunia nyata pada kurun waktu tersebut masih menjadi masa transisi dari rezim komunis menuju demokrasi. Keseharian pada masa Uni Soviet yang memisahkan antara peran perempuan dengan laki-laki masih membekas dan sukar untuk dihilangkan, sehingga tercermin dalam novel dan *game* PC.

Berdasarkan analisis yang telah penulis paparkan di atas, bisa dilihat bahwa hubungan antara tokoh perempuan dan laki-laki di dalam novel dan *game* PC *Ночной Дозор* mengandung konsep patriarki, dengan peran tokoh laki-laki sebagai pihak yang dominan dan tokoh perempuan sebagai tokoh inferior. Konsep patriarki yang ada di dalam novel dan *game* PC tersebut erat kaitannya dengan kenyataan yang ada di dalam keseharian masyarakat Rusia. Karena dalam kesehariannya, peranan laki-laki di Rusia mendominasi sejak masa kekaisaran hingga Federasi Rusia. Maka dari itu, keadaan yang terjadi di dalam novel dan *game* PC seakan menjadi cerminan dari kenyataan yang terjadi di dalam masyarakat Rusia.

3.2.2 Analisis Dominasi Budaya Patriarki Melalui Teks dan *Cutscene* dalam Novel dan *Game* PC *Ночной Дозор*

Cutscene dan teks yang akan ditampilkan pada subbab ini hanyalah yang menurut penulis mengandung unsur-unsur patriarki. Dari teks dan *cutscene* tersebut, dapat dianalisis bagaimana dominasi budaya patriarki dalam novel dan *game* PC digambarkan. Sama seperti subbab sebelumnya, penulis juga akan menghubungkan hasil analisis teks dan *cutscene* dengan keadaan umum yang terjadi dalam keseharian masyarakat di Rusia.

Teks yang ada pada *cutscene chapter* pertama⁸¹ di dalam *game* PC:

“Стас : красивая, почему она? сказали же - завалить человека, я думал мужик! Жирный, вонючий, волосатый подонок в татуировках! я ловлю на прицел его потный лысый череп, спускаю курок- и мне плевать, кем он был, и кому так нагадил, что его пришлось заказать! получаю денги- маме на операцию мне на новую машину”

(Stas : krasivaya, počemu ona? Skazali že – zavalit’ človeka, ja dumal mužik! Žirnyj, vonjučij, volostyj podonok v taturovkax! Ja lovlju na pricel ego potnyjlisij čerep, spukaju kurok – I mne plevat’, kem on byl, I komu tak nagadil, čto ego prišlos’ zakazat’! polučaju dengi – mame na operaciju mne na novuyu mašinu)

‘Stas : Cantiknya, mengapa harus dia? Kupikir targetku adalah seorang pria! Dasar bajingan, para pria bertato itu! Aku tidak peduli lagi dengan perintah mereka, Akan kubunuh mereka dengan senapan ini! Dan akan kurebut uang mereka untuk membiayai operasi ibu dan sisanya akan kubelikan mobil.’



Gambar 3.5 *cutscene chapter 1*
Stas mengurungkan niatnya untuk membunuh targetnya

Pada permulaan *game*, Stas diberi tugas untuk membunuh seseorang. Stas akan mendapatkan uang apabila berhasil membunuh target yang ditentukan. Uang tersebut digunakan oleh Stas untuk biaya operasi ibunya. Ketika sedang mengintai targetnya, Stas baru sadar bahwa yang harus dibunuhnya adalah seorang perempuan muda yang cantik. Kebaikan hati Stas mencegahnya membunuh perempuan tersebut. Bagaimanapun juga, Stas memiliki prinsip bahwa ia sebagai laki-laki tidak akan melukai, apa lagi membunuh perempuan.

Konsep yang terdapat dalam masyarakat patriarki menganggap bahwa secara alamiah perempuan memiliki fisik dan kekuatan yang lebih lemah dibandingkan laki-

⁸¹ *Ibid*, halaman 30.

laki (Figes, 1986: 37). Karena itu, wajar jika seorang laki-laki berkewajiban melindungi perempuan. Hal tersebut lah yang diungkapkan oleh tokoh utama dalam *game* PC, yaitu Stas. Stas mengungkapkannya secara lisan dan perilaku. Secara lisan bisa dilihat dari teks dalam *game* PC. Secara perilaku diungkapkan dengan adegan dalam *cutscene*; Stas tidak menembak perempuan yang harus dibunuhnya dalam misinya.

Kemudian pada bagian “*красивая, почему она? сказали же - завалить человека, я думал мужик!* (krasivaya, počemu ona? Skazali že – zavalit’ čeloveka, ja dumal mužik!) ‘Cantiknya, mengapa harus dia? Kupikir targetku adalah seorang pria!’.” Teks tersebut menunjukkan bagaimana pandangan tokoh utama terhadap perbedaan kedudukan antara perempuan dan laki-laki. Dari teks tersebut, bisa dilihat bahwa seandainya target yang harus dibunuh oleh Stas adalah pria, mungkin dia tidak akan segan atau ragu untuk membunuhnya. Sama seperti yang terjadi pada masyarakat patriarki ada hal yang tabu untuk dilakukan; seorang pria yang menyakiti perempuan merupakan salah satunya. Seperti yang dikatakan Eva Figes dalam bukunya “Patriarchal Attitude”; “*Sons might get beaten, but girls and ladies were always treated by kid gloves* (Figes, 1986: 40).”

Kemudian kalimat selanjutnya pada teks tersebut yang menunjukkan bahwa Stas harus mencari biaya untuk pengobatan ibunya. “...*получаю денги-маме на операцию...*(... polučaju dengi – mame na operaciju) ‘Dan akan kurebut uang mereka untuk membiayai operasi ibu.’” Teks tersebut menunjukkan bahwa laki-laki merupakan tulang punggung (pencari nafkah) utama dalam keluarga. Karenanya, dia bertanggung jawab untuk mencari biaya untuk menghidupi keluarganya. Dalam masyarakat Rusia, wajar jika seorang anak laki-laki menjadi tulang punggung keluarga, hal tersebut telah ada sejak masa kekaisaran dan berlanjut pada masa Uni Soviet. Karena *game* PC ini mengambil setting pada awal masa transisi dari Uni Soviet menuju Federasi, maka bisa dilihat bagaimaa keadaan pada masa Uni Soviet masih dianggap sebagai keadaan yang biasa dan wajar.

Kemudian, pada *chapter* ketiga⁸², ada adegan Anya sedang dikejar-kejar oleh Pengikut Kegelapan, yang bisa berubah wujud menjadi manusia serigala. Dia ketakutan dan bingung. Ketika bertemu Stas, Vera dan Tiger cub, Anya menangis dan meminta tolong. Stas pun mencoba menolong Anya dengan menahan manusia serigala dan membuka jalan bagi Anya untuk kabur.



Gambar 3.6 *cutscene* chapter 3
Anya dikejar-kejar sekelompok *shapeshifter* (manusia serigala)

Teks pada *cutscene* tersebut:

“помогите, пожалуйста, за мной гонятся волки!!!”
(pomogite, požalujsta, za mnoj gonjatsja volki!!!)
‘kumohon, tolonglah aku, manusia serigala menjejarku!!!’

Pada *chapter* ini digambarkan, bagaimana Stas yang merasa bahwa tidaklah adil agen-agen Penjaga Siang, yaitu segerombolan laki-laki, mengeroyok seorang perempuan. Sama seperti yang telah penulis jelaskan sebelumnya, bahwa laki-laki secara fisik lebih kuat dari perempuan. Seorang laki-laki jika menyerang atau melukai seorang perempuan sudah dianggap sebagai hal yang tabu dalam masyarakat. Hal tersebut tidak seharusnya dilakukan, apa lagi dalam adegan pada *chapter* ini, digambarkan bagaimana sekumpulan laki-laki mengeroyok seorang perempuan.

Pada *chapter* ini juga bisa dilihat bagaimana seorang perempuan tampak lemah dan tak berdaya, dan dengan air matanya perempuan tersebut meminta bantuan agar ditolong oleh Stas dan kawan-kawannya. *Chapter* lainnya yang menampilkan

⁸² *Ibid*, halaman 31.

sosok perempuan sebagai sosok yang lemah dan membutuhkan pertolongan, yaitu ketika Vera menangis dan *shock* setelah melihat Yurik dibunuh oleh Zavulon.



Gambar 3.7 *cutscene* chapter 8
Vera menangisi kematian Yurik

Teks pada *cutscene* tersebut:

“Vera: (vsxlinyvaja) a on umel... tak mnogo... takoj talantlivyj mag... takoj dobryj... a ty... ty kričal na nego! zatknis', zatknis'... obzylval, a teper ((ne uberegli, ne uberegli))? ty mečtal ot nego izbavit'sja! raduj'sja!!”

(Vera : (vsxlinyvaja) a on umel... tak mnogo... takoj talantlivyj mag... takoj dobryj... a ty... ty kričal na nego! Zatknis'... obzylval, a teper ((ne uberegli, ne uberegli))? Ty mečtal ot nego izbavit'sja! Raduj'sja!!)

‘Vera : (terisak) dan dia bisa melakukan segalanya... seorang *magician* yang berbakat... begitu baik... dan kau... kau menghina! Diamlah, diam... dia meminta tolong ((dia tidak menyelamatkan, tidak menyelamatkan))? Sekarang kau puas!!’

Pada *cutscene* tersebut nampak Vera yang sedang terisak dan *shock* karena Yurik dibunuh. Stas mencoba menenangkan Vera, dan mengajaknya untuk segera melapor pada Geser, namun Vera berpikir bahwa Stas iri pada kemampuan Yurik yang lebih hebat dari Stas, sehingga membuat Stas tidak peduli pada kematian Yurik. Kemudian, Stas berkata pada Vera bahwa ia pun merasa terpukul dengan kejadian tersebut, tapi harus menerima kematian Yurik. Setelah mendengar perkataan dari Stas, Vera akhirnya dapat mengendalikan diri dan meminta maaf pada Stas.

Pada kedua *chapter* tersebut tampak jelas, bagaimana penggambaran seorang perempuan dan laki-laki. Perempuan lebih emosional dan perasa (menggunakan hati) dalam menghadapi masalah, sehingga sulit untuk mengambil langkah dalam memutuskan masalah. Sedangkan laki-laki bisa berpikir rasional, sehingga mampu

mengatasi masalah dengan baik. Konsep yang sama terdapat dalam patriarki, yang menganggap bahwa laki-laki beralasan, sedangkan perempuan tidak beralasan (Figes, 1986: 57).

Kemudian pada saat Stas dan kawan-kawan mendapat misi di dunia *virtual*, yang harus diselamatkan adalah tokoh perempuan, yaitu Olga.



Gambar 3.8 *cutscene chapter 9*
Olga terkena status membeku

Seperti yang terlihat pada *cutscene* tersebut, Olga nampak tidak berdaya karena sedang dalam pengaruh sihir (*frozen*/membeku). Hingga akhirnya, Stas dan kawan-kawan tiba. Stas lah yang memutuskan untuk menyelamatkan Olga menjadi prioritas, padahal misi yang diberikan oleh Geser adalah merebut batu safir yang dipegang Zavulon. Keputusan yang diambil Stas pada adegan ini menunjukkan bahwa seorang laki-laki bisa menentukan sendiri pilihannya. Laki-laki terlahir sebagai individu yang bebas (Figes, 1986: 101).

Kekuatan dan dominasi dari laki-laki terlihat dari musuh-musuh yang muncul di tiap *chapter*-nya. Nyaris semua musuh terkuat (*final boss*) di tiap *chapter* adalah laki-laki. Selain *cutscene* di dibawah ini yang menjadi semua *final boss* juga diperankan tokoh laki-laki. *Final boss* yang diperankan tokoh perempuan hanya ada di *chapter 2*.

Pemimpin vampir dan manusia serigala pada *chapter 3* dan *4* :



Gambar 3.10 *cutscene chapter 3 dan 4*
Final boss vampir dan manusia serigala
 Zavulon yang tampil dalam pakaian yang berbeda, *cutscene* pada *chapter 7 dan 9* :



Gambar 3.11 *cutscene chapter 7 dan 9*
Final boss Zavulon
 Aristarchus dalam wujud asli dan Aristarchus dalam wujud Yazik, *cutscene* pada *chapter 5 dan 9* :



Gambar 3.12 *cutscene chapter 5 dan 9*
Final boss Aristachus

Pemimpin atau tokoh yang memegang peranan utama dalam mengambil keputusan di dalam novel dan *game* PC, semuanya adalah tokoh laki-laki. Pemimpin Penjaga Malam adalah Geser – seorang *magician* yang kuat. Tugasnya adalah mengatur para agen Penjaga Malam, mengatur strategi dan mengawasi perkembangan misi mengalahkan Penjaga Siang. Pemimpin Penjaga Siang – Zavulon memiliki tugas

yang sama dengan Geser. Tokoh utama dalam novel – Anton, kerap kali terjebak masalah, namun pada akhirnya dia selalu bisa mengambil keputusan yang tepat. Begitu pula dengan Stas, tokoh utama dalam *game* PC. Semua keputusannya akhirnya membuat *game* PC tersebut berakhir dengan *happy ending*.

Singkat kata, karakter pemimpin dalam *game* PC dilakoni oleh tokoh laki-laki. Sama dengan keadaan yang terjadi dalam masyarakat patriarki; laki-laki menjadi pemimpin karena tiga alasan: ‘kekuatan fisik yang superior, dan kekuatan tersebut dilegitimasi dan menjadi dasar dalam aturan yang ada di dalam masyarakat’, sehingga dari kekuatan fisik dan legitimasi yang dimilikinya berkembanglah menjadi ‘superioritas intelektual laki-laki, dan ‘superioritas dalam mengumpulkan uang (mencari nafkah)’ (Figes, 1986: 109). Hal yang sama terjadi di dalam kehidupan masyarakat pada zaman Uni Soviet; perempuan masa Soviet pun jarang mendapatkan posisi yang tinggi di pemerintahan⁸³.

Seperti yang sudah dijelaskan pada subbab sebelumnya, peranan tokoh laki-laki adalah sebagai tokoh utama, sehingga keberadaannya menjadi dominan dalam cerita. Di dalam novel digambarkan bagaimana seorang laki-laki akan menjadi pahlawan, ketika ia bisa melindungi dan membimbing perempuan yang dicintainya. Berikut potongan teks yang ada di dalam novel :

“...-- *Что же делать?*

-- *Искать девочку. Охранять... по мере сил. Еще раз-другой вихрь удастся дестабилизировать... (Ночной Дозор, 1998: 13)."*

(...-- *Čto že delat'?*

-- *Iskat' devčonku. Oxranjat'... no mere sil. Eščo raz-drugoj vyxr'udastsja destabilizirovat'...(Nočnoj Dozor, 1998: 13).)*

'-- *Apa yang harus dilakukan?*

-- *carilah gadis itu, lindungi dia... sejauh yang kita bisa. Itu akan menahan tornado untuk beberapa saat... (Penjaga Malam, 1998: 13).'*

"-- Все, что я делал, -- отчеканил Гесер, -- было подчинено еще одной цели. (...) Вынудить руководство полностью снять с Ольги наказание. Иначе наша любовь была обречена. А я люблю ее, Антон (Ночной Дозор: 208)."

⁸³ Dapat dilihat dalam bab 2, subbab 2.2, halaman 22.

(--Vso, čto ja delal, -- otčekanil Geser, -- bylo podčinenno eščo odnoj celi. (...)
vynudit' rukovodstvo polnost'ju snjat' s Ol'gi hanakanie. Inače naša ljubov'
byla obrečena. A ja ljublju eo, Anton (Nočnoj Dozor: 208).)
'semua yang kulakukan – kata Geser, -- adalah untuk satu tujuan. (...) untuk
menghapuskan hukuman Olga. Aku mencintainya, Anton (Penjaga Malam
:208).'

“-- *Я подтверждаю обещание, сделанное Алисой. (...)*

По лицу Завулона прошла судорога:

-- *Нужна. Я люблю ее. (Ночной Дозор, 1998: 196). ”*

(-- Ja podtvrđaju obeščanie, sdelannoe Alisoj. (...)

Po lico Zavulona prošla sodoroga:

--Nužna. Ja ljublju eo. (Nočnoj Dozor, 1998: 196).)

‘--Aku akan mengadakan perjanjian denganmu demi kebebasan Alisa. (...)

Pada wajah Zavulon tersirat perasaannya:

-- aku membutuhkannya, aku mencintainya (Penjaga Malam, 1998: 196).’

Dari ketiga potongan teks tersebut, semuanya adalah adegan dengan pola sejenis – pengorbanan dari seorang laki-laki demi perempuan yang dicintainya.

Laki-laki sebagai pembimbing, penolong dan rela berkorban demi perempuan yang terjadi di dalam *game* PC, sama seperti yang terjadi dalam masyarakat Rusia. Pada masa kekaisaran khususnya, yaitu ketika seorang suami membimbing istrinya dalam menjalani kehidupan. Seorang istri jika taat kepada suaminya, berarti taat terhadap ajaran agama dan aturan (*Домострой*).

Seperti karakter Vera yang ada di dalam *game* PC, karakter tokoh perempuan di dalam novel digambarkan sebagai tokoh yang perasa. Mereka lebih sering menggunakan hati (perasaan), dibandingkan rasio (kemampuan berpikir). Seperti penggambaran tokoh perempuan utama, yaitu Svetalana di dalam novel digambarkan sebagai sosok yang perasa dan kekanakan.

“Я начинал ее понимать. Уже не как объект работы, не как возможную жертву неведомого темного мага, не как невольную причину катастрофы, а как человека. Книжный ребенок, замкнутая и закомплексованная, с кучей смешных идеалов и детской верой в прекрасного принца, который ее ищет и непременно найдет (Ночной Дозор:57).”

(Ja načinal eo ponimat'. Uže ne kak ob'ekt raboty, ne kak vozmožnuju žertvu nevedomogotemnogo maga, ne kak nevol'nuju pričinu katasrofy, a kak čeloveka.

Knižnyj rebenok, zamknumaja I zakomplexovannaja, s klučej smešnyx idealov I

detskoj veroj v prekrasnogo princa, kotoryj eo iščot I neremnenno najdem (Nočnoj Dozor, 1998: 57).)

‘ aku mulai mengerti tentang dirinya. Dia adalah sasaran yang tepat untuk di guna-guna oleh *dark magician*. Seseorang yang introvert, kutu buku, dengan pemikiran kekanakan, dia mempercayai khayalan masa kecil, yaitu seorang pangeran tampan yang sedang mencarinya dan akan segera menemukannya (Penjaga Malam, 1998 : 57).’

Berdasarkan pandangan masyarakat patriarki pun, perempuan identik dengan sifat yang seperti anak-anak (karena peranannya dalam masyarakat yang mengharuskannya mengurus anak-anak). Kelembutan hati dan rasa simpatinya merupakan kelebihan sebagai perempuan (Figes, 1986: 104). Karena identik dengan anak-anak, sikap yang lembut dan simpatik, maka dalam kehidupan sehari-hari perempuan lebih cocok bekerja di dalam rumah tangga, bukan di luar rumah. Pendidikan yang di dapatkan juga adalah pendidikan seperti; tata krama, bahasa, musik, dansa, menyulam dan hal lainnya yang nantinya berguna bagi kehidupan seorang perempuan ketika ia berkeluarga dan harus mengurus rumah tangganya.

Karakter Svetlana di dalam novel dan Vera di dalam *game* PC sama-sama digambarkan sebagai tokoh perempuan yang perasa. Olga, digambarkan sebagai penyihir yang berpengalaman, karenanya ia memiliki karakter yang kuat dan mandiri. Dalam organisasi Penjaga Malam, Olga sangat berbakat menggunakan sihirnya, namun sayangnya dia tidak mengerti tentang pemanfaatan teknologi. Kekurangan Olga tersebut membuat Anton sama sekali tidak meminta bantuan pada Olga dalam suatu misi yang mengharuskan memanfaatkan database komputer.

-- Мне бы понадобился помощник, -- неуверенно попросил я. Глянул на Ольгу. Впрочем, какой она помощник -- ее знакомство с компьютерами ограничивается сражениями в "Еретика", "Хексен" и тому подобные игры (Ночной Дозор, 1998: 87)."

(-- Mne by ponadobilsja pomoščnik – neuvernno poprosil ja. Gljanul na Ol’gu. Vpročem, kakoj ona pomoščnik –eo znakomstvo s komp’yuterami ograničivaetsja sraženijami v “Eretika”, “Xeksen” I tomu podobnye igry (Nočnoj Dozor, 1998: 87).)

‘ -- Aku sangat butuh bantuan orang lain, -- tatapanku tertuju pada Olga. Tapi, ketika kupikirkan lagi, bantuan apa yang bisa diberikannya padaku – yang ia tahu mengenai komputer hanyalah cara bermain game seperti Heretic dan Hexen (Penjaga Malam, 1998 : 87).’

Ketidaktahuan Olga dalam menggunakan teknologi adalah hal yang wajar, mengingat dia telah dihukum dalam wujud burung hantu selama ratusan tahun. Sama dengan ketidaktahuan perempuan Soviet lainnya, pasca revolusi Bolshevik. Mereka diizinkan untuk bekerja di luar rumah, namun pekerjaan yang mereka dapatkan tentunya tidak serumit pekerjaan yang dilakukan laki-laki. Selain itu perempuan Soviet juga harus mengurus nyaris seluruh kegiatan rumah tangga, karenanya waktu mereka banyak terpakai untuk pekerjaan rumah tangga itu sendiri. Seperti waktu yang harus disediakan untuk berbelanja kebutuhan sehari-hari, setiap harinya bisa mencapai 2 hingga 3 jam, dikarenakan antrian yang panjang dan stok barang yang terbatas, serta belanja tersebut harus dilakukan dengan naik kendaraan umum⁸⁴.

Selain Olga, agen Penjaga Malam perempuan lainnya juga digambarkan memanfaatkan komputer hanya untuk bermain.

“Вначале я зашел к девчонкам. Толик по-прежнему был там, и они усердно работали. На самом деле никакой надобности в двух никудышных программистках Дозор не испытывал. (...) Вот и придумали для них работу. А в основном они убивали время лазая по сети, и поигрывая в игры - причем наибольшая популярность приходилось на долю пасьянсов всех мастей. (Ночной Дозор, 1998: 91).”

(Vnačale ja zašol k devčonkam. (...) Na samom dele nikakoj nadobnosti v dvux nikudyšnyx programmistikax Dozor ne uspytyval. (...)Vot I pridumali dlja nix rabotu. A v osnovom oni ubivali vremja lazaja po seti, i poigryvaya v igry – pričem naibol'saja populjarnost' prixodilos' na dolju pas'jansov vsox mastej. (Nočnoj Dozor, 1998: 91).)

‘ Mula-mula aku pergi untuk melihat apa yang sedang dikerjakan para gadis. (...) Sebenarnya Penjaga Malam tidak membutuhkan programmer yang tidak berpengalaman seperti mereka. Namun, mereka sendiri yang datang dan menawarkan diri. (...) karena tidak banyak tugas yang diberikan pada mereka, untuk membunuh waktu, biasanya mereka browsing internet dan bermain game – solitaire adalah permainan yang paling populer. (Penjaga Malam, 1998: 91)’

Potongan teks di atas menunjukkan bagaimana seorang laki-laki (Anton) yang menganggap perempuan tidak mengerti teknologi. Pandangan tersebut wajar, karena pada kurun waktu tersebut, di Rusia, jarang ada perempuan yang bekerja sebagai programmer. Pandangan Anton terhadap tokoh-tokoh perempuan yang ada di dalam

⁸⁴ *Ibid.*

novel mewakili pandangan laki-laki terhadap perempuan di dalam masyarakat patriarki. Laki-laki dipandang lebih superior secara intelektual, bila dibandingkan dengan perempuan. Pandangan tersebut selama berabad-abad diturunkan dari generasi ke generasi (Figes, 1986: 23).

Analisis teks dan *cutscene* dalam novel dan *game* PC *Ночной Дозор*, yang telah penulis paparkan di atas, membuktikan bahwa tokoh laki-laki ditampilkan sebagai karakter yang pintar dan kuat (superior), karenanya ia cocok sebagai pemimpin (dominan). Sedangkan tokoh perempuan ditampilkan sebagai sosok yang perasa, tidak rasional dan penurut (inferior). Perbedaan posisi antara laki-laki (superior) dan perempuan (inferior) juga terjadi dalam kehidupan masyarakat Rusia. Dari analisis di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, baik di dalam novel, *game* PC maupun kehidupan masyarakat Rusia, peran laki-laki sangat berpengaruh (mendominasi).

3.2.3 Analisis Perbandingan Budaya Patriarki yang ada dalam Novel dan *Game* PC *Ночной Дозор*

Hasil dari kedua analisis dominasi patriarki dalam novel dan *game* PC menunjukkan bahwa di dalam keduanya terdapat unsur-unsur patriarki. Namun, dalam penyampaian keduanya terdapat perbedaan. Mengingat media yang dipergunakan berbeda, serta rentan waktu antara publikasi novel dan *game* PC juga cukup lama (7 tahun⁸⁵), maka mau tidak mau pasti ada perubahan yang mempengaruhi keduanya. Perbedaan cara penyampaian dalam kedua media akan menjadi analisis terakhir dalam penelitian ini. Analisis ini akan menjawab pertanyaan utama dalam penelitian ini yaitu mengenai bagaimana dominasi patriarki di Rusia dalam *transmedia* novel ke *game* PC ditampilkan.

Pada novel ditampilkan bagaimana laki-laki sangat mendominasi jalannya cerita, dengan menjadi pemegang keputusan utama, begitu pula dengan *game* PC⁸⁶. Perbedaan di antara keduanya yaitu, di dalam novel tokoh perempuan juga di beri hak

⁸⁵ Dapat dilihat dalam lampiran 1 dan 2.

⁸⁶ Dapat dilihat dalam analisis subbab 3.2.1, halaman 45-51.

untuk membuat keputusan, namun jika tidak mematuhi saran atau nasehat dari tokoh laki-laki, maka tokoh perempuan tersebut berakhir menderita. Sedangkan di dalam *game* PC tokoh perempuan tidak diberi hak sama sekali dalam mengambil keputusan (karena ia keputusan hanya bisa dipilih oleh *player* yang menjalankan tokoh utama), namun tokoh perempuan akan mengutarakan pendapatnya dan membimbing *player*. Jika *player* memang ingin tantangan, lalu memilih jalan yang sulit dalam menjalankan misinya, maka yang akan menderita bukan hanya tokoh perempuan, tokoh utama sendiri (Stas) akan kesulitan dalam menyelesaikan misinya.

Melihat keterangan di atas, dapat dikatakan bahwa dalam novel apa pun yang dilakukan tokoh perempuan, jika tidak sesuai dengan keinginan tokoh laki-laki (memuaskan tokoh laki-laki), maka perempuan tersebut akan berakhir dalam penderitaan. Konsep tersebut sama dengan konsep patriarki yang ada pada masa *Домострой*. Perempuan tidak berhak memilih, karena pilihannya ditentukan oleh suami atau ayahnya. Sedangkan di dalam *game* PC, meskipun perempuan tidak diberi kesempatan untuk memilih, namun ia berhak mengutarakan pendapatnya. Sama seperti yang undang-undang yang ada pada masa Federasi Rusia. Karena perempuan berhak bersuara, maka jika ia mendapatkan perlakuan yang termasuk merendahkan atau mendiskriminasi dari laki-laki, perempuan tersebut bisa mengajukan tuntutan.

Di dalam novel juga bisa dilihat teks⁸⁷ yang ada secara eksplisit pandangan tokoh laki-laki yang merendahkan tokoh perempuan. Seperti kalimat; “*На самом деле никакой надобности в двух никудышных программистках Дозор не испытывал*” (Na samom dele nikakoj nadobnosti v dvux nikudyšnyx programmistikax Dozor ne uspytyval) ‘Sebenarnya Penjaga Malam tidak membutuhkan programmer yang tidak berpengalaman seperti mereka. Namun, mereka sendiri yang datang dan menawarkan diri.’ Kalimat dari teks tersebut menunjukkan pikiran tokoh laki-laki; bahwa perempuan tidak mengerti dan tidak mampu melakukan apa yang dikerjakan oleh laki-laki, namun mereka mencoba untuk

⁸⁷ Dapat dilihat dalam analisis subbab 3.2.2, halaman 51-61.

bisa setara dengan laki-laki – yaitu dengan menawarkan diri mengerjakan pekerjaan laki-laki.

Kalimat berikutnya, “*Вот и придумали для них работу. А в основном они убивали время лазая по сети, и поигрывая в игры - причем наибольшая популярность приходилось на долю пасьянсов всех мастей*” (Vot I pridumali dlja nix rabotu. A v osnovom oni ubivali vremja lazaja po seti, i poigryvaya v igry – pričem naibol’saja populjarnost’ prixodilos’ na dolju pas’jansov vsox mastej) ‘karena tidak banyak tugas yang diberikan pada mereka, untuk membunuh waktu, biasanya mereka browsing internet dan bermain game – solitare menjadi permainan yang paling populer’, menunjukkan bagaimana laki-laki bermurah hati membiarkan perempuan mengerjakan pekerjaan laki-laki. Hasilnya, karena perempuan sebenarnya tidak mampu, maka pekerjaan yang mereka lakukan tidaklah menghasilkan sesuatu yang berarti. Keadaan tersebut terjadi juga di Rusia, pada masa Uni Soviet misalnya, ketika perempuan diharuskan bekerja di malam hari, mereka sering dilecehkan⁸⁸. Bahkan, pada masa Federasi pun (setelah ada undang-undang kesetaraan), banyak perempuan yang mengaku bahwa mereka sering mendapatkan perlakuan tidak senonoh dari rekan sejawatnya⁸⁹.

Di dalam *game* PC tokoh laki-laki dan perempuan saling membantu dalam menjalankan misi. Tidak ada perbedaan kekuatan dan kemampuan di dalam *game* PC. Dalam menjalankan misi, tokoh perempuan juga diharuskan bertarung dan memang memiliki kekuatan untuk bertarung dengan musuh (yang kebanyakan adalah laki-laki). Hal yang ada di dalam *game* PC, tersebut terjadi pada masa Federasi Rusia, yakni ketika perempuan berhak mendapatkan pendidikan juga. Selama perempuan tersebut mampu, maka mereka mendapatkan kesempatan yang sama dengan laki-laki.

Di dalam *game* PC, teks yang menyatakan pandangan tokoh utama terhadap tokoh-tokoh perempuan tidak eksplisit seperti yang ada di dalam teks novel. Pada

⁸⁸ Dapat dilihat dalam bab 2 subbab 2, halaman 22.

⁸⁹ Dapat dilihat dalam bab 2 subbab 3, halaman 26.

cutscene chapter ketiga⁹⁰ dan adegan Vera menangis⁹¹ dalam *game* PC misalnya, hanya ditampilkan sosok perempuan yang lemah dan perasa, namun Stas sebagai tokoh laki-laki tidak mengatakan secara terang-terangan bahwa dalam mengatasi masalah seharusnya tetap tenang dan jangan terbawa suasana, agar bisa mengatasi masalah. Stas menunjukkannya dengan sikap, dan sikapnya tersebut implisit. Sehingga di dalam *game* PC, Stas dengan sabar mendengarkan, kemudian menenangkan Vera. Hal yang sama dilakukan Stas ketika menolong Anya. Stas menghadang manusia serigala dan membuka jalan agar Anya bisa melarikan diri. Stas sebagai pria, tanpa pikir panjang mengorbankan dirinya sendiri di serang kawan manusia serigala.

Lain hal nya dengan teks yang ada di dalam novel, secara eksplisit menyatakan; karena sifat-sifat yang dimilikinya, maka tidak heran jika perempuan menjadi sasaran bagi orang-orang yang berbuat jahat. “Я начинал ее понимать. Уже не как объект работы, не как возможную жертву неведомого темного мага, не как невольную причину катастрофы, а как человека. Книжный ребенок, замкнутая и закомплексованная ” (Ja načinal ee ponimat’. Uže ne kak ob’ekt raboty, ne kak vozmožnuju žertvu nevedomogotemnogo maga, ne kak nevol’nuju pričinu katasrofy, a kak človeka. Knižnyj rebenok, zamknumaja I zakomplexovannaja” ‘aku mulai mengerti tentang dirinya. Dia adalah sasaran yang tepat untuk di guna-guna oleh *dark magician*. Seseorang yang introvert, kutu buku, dengan pemikiran kekanakan’. Teks tersebut, menunjukkan pandangan laki-laki mengenai perempuan yang tidak memiliki *self-defense* karena pikirannya yang masih kekanakan. Hingga pada akhirnya, Anton (tokoh utama laki-laki) dalam novel lah yang harus menyelamatkan tokoh perempuan dan membebaskannya dari guna-guna. Di dalam novel tokoh perempuan dianggap tidak mampu mengatasi masalahnya, karena itu bukan tokoh perempuan yang menolong dirinya sendiri, melainkan mendapatkan pertolongan dari tokoh laki-laki terlebih dahulu.

⁹⁰ Dapat dilihat dalam subbab 3.2.2, halaman 53, *cutscene* Anya yang dikejar manusia serigala.

⁹¹ Dapat dilihat dalam subbab 3.2.2, halaman 54.

Dari perbandingan di atas, dapat dilihat perbedaan cara penyampaian pandangan laki-laki terhadap perempuan yang ada di dalam novel dan *game* PC. Di dalam novel, tokoh laki-laki secara eksplisit menyatakan bagaimana pikirannya terhadap sifat-sifat serta kemampuan perempuan, yang dianggap lebih lemah (*inferior*) dibandingkan dengan laki-laki. Sedangkan di *game* PC, penyampaiannya lebih implisit. Bahkan jika tidak diamati dengan seksama, tidak akan terlihat adanya unsur-unsur dominasi laki-laki terhadap perempuan di dalam *game* PC, karena tidak ada sikap atau teks yang secara eksplisit menunjukkan dominasi tersebut.

Melihat kesinambungan dominasi patriarki yang ada pada masyarakat Rusia dari masa ke masa (pada bab 2), bisa dilihat bagaimana perkembangan dominasi patriarki dari masa ke masa. Perlu dicermati bahwa, meskipun ada, dominasi tersebut semakin tergeser. Misalnya dengan hak-hak perempuan yang mulai diatur dan dilindungi oleh undang-undang pemerintah. Kemudian, otoritas total laki-laki selama masa kekaisaran pun mulai berkurang pada masa Soviet, yaitu dengan adanya pembagian kerja. Ditambah lagi dengan bantuan dari pihak asing pada zaman Federasi Rusia, dalam permasalahan di dalam Rusia yang menyangkut perempuan.

Ditambah dengan adanya perkembangan teknologi dan akses internet yang pesat siapapun yang mampu, bisa mengakses novel dan *game* PC. Sehingga tidak ada lagi perbedaan antara laki-laki dan perempuan. Selama ini, perbedaan antara laki-laki dan perempuan hanyalah permasalahan budaya (Oakley dalam Elfira, 2008:42), begitu pula di Rusia. Karena pada undang-undang masa kekaisaran dan Uni Soviet, lebih banyak mengatur kewajiban, daripada hak-hak perempuan, maka secara tidak langsung masyarakat Rusia membudayakan pembatasan terhadap hak-hak perempuan.

Jadi, bisa disimpulkan meskipun sama-sama mengandung unsur patriarki, namun rentan waktu antara publikasi novel dan *game* PC kurang lebih 7 tahun, telah membawa perubahan bagi produk yang dihasilkan masyarakat Rusia, yang dalam penelitian ini adalah perbedaan penyampaian antara novel dan *game* PC. Dominasi patriarki yang ada di dalam novel lebih eksplisit karena lebih mendapat pengaruh

pada awal masa transisi dari Soviet. Sedangkan dominasi patriarki dalam *game* PC lebih implisit dan disesuaikan dengan perkembangan zaman.

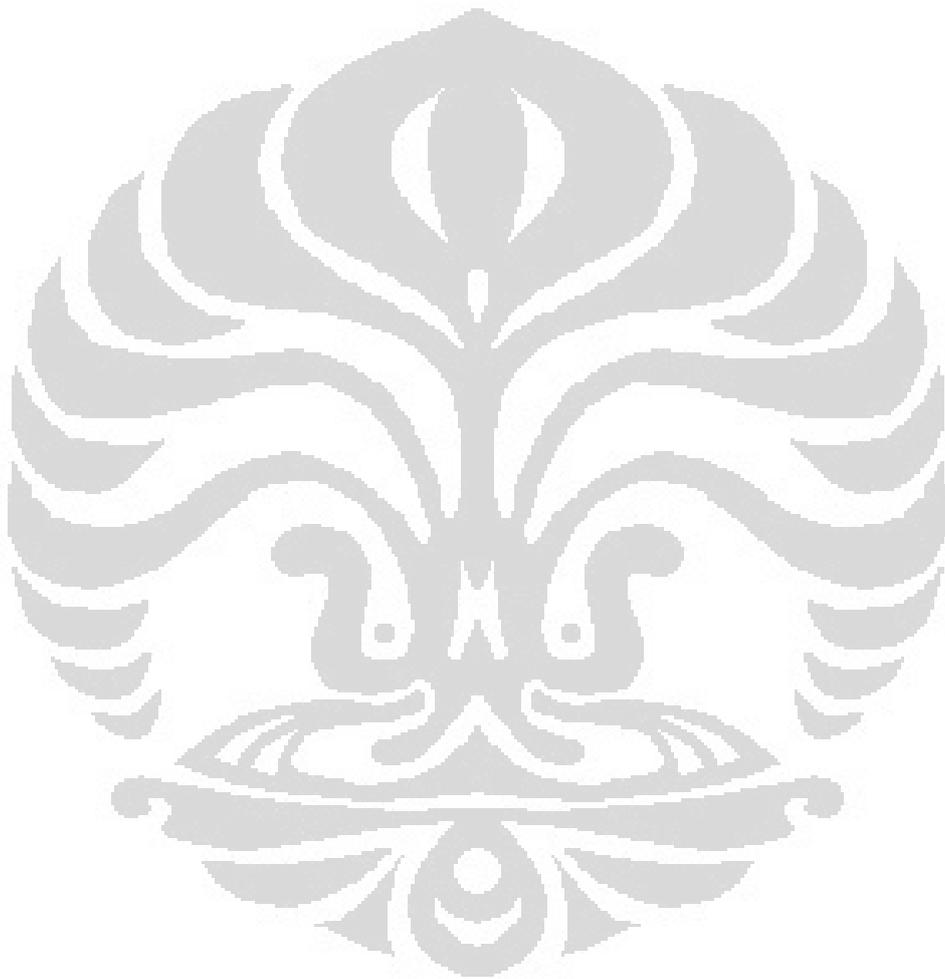
Simpulan :

Pada bab 3 ini terdapat tiga kesimpulan. Kesimpulan yang pertama berasal dari hasil analisis pada subbab pertama, yaitu; perbedaan yang terjadi dari novel ke *game* PC memenuhi syarat intrinsik (*transmedia storytelling*) dan syarat ekstrinsik untuk disebut sebagai *transmedia*. Kesimpulan yang kedua didapatkan dari hasil Analisis pada subbab kedua, yaitu hubungan antara tokoh laki-laki dan tokoh perempuan yang ada di dalam novel dan *game* PC merupakan bukti adanya dominasi laki-laki (patriarki) terhadap perempuan. Selain hubungan antar tokoh, analisis terhadap teks dan *cutscene* juga menunjukkan bagaimana dominasi patriarki yang ada di dalam novel dan *game* PC digambarkan.

Dominasi patriarki yang ada di dalam novel dan *game* PC, memiliki hubungan dengan masyarakat Rusia (Moskow). Seperti keseharian masyarakat Rusia pada tahun 1990-an yang tergambar dengan jelas pada kedua media tersebut; adanya pembagian lapangan pekerjaan antara perempuan dan laki-laki, serta kedudukan laki-laki yang lebih dominan sebagai pencari nafkah utama. Kebiasaan yang ada pada masa Soviet pun tidak terlepas dari masa kekaisaran; peranan laki-laki sangat penting karena ia menjadi pemegang keputusan utama dalam menyelesaikan masalah, baik saat di saat bekerja, maupun pada kegiatan rumah tangga.

Seiring dengan perkembangan zaman, dominasi patriarki pun mulai terbatas karena adanya undang-undang, khususnya pada Federasi Rusia. Meskipun aplikasi undang-undang tersebut banyak diselewengkan, namun sedikit banyak perempuan Rusia sudah mendapatkan hak-haknya, seperti; bekerja di luar rumah dan mendapatkan pendidikan. Karena itu, hasil dari analisis yang ketiga, menunjukkan bahwa meskipun dominasi patriarki berkesinambungan, namun ternyata cara mengaplikasikannya semakin halus/implisit. Hal tersebut terjadi seiring dengan

perkembangan zaman yang menghasilkan perubahan terhadap peraturan yang mulai mengatur hak-hak perempuan dalam kehidupan bermasyarakat di Rusia.



Universitas Indonesia

BAB IV KESIMPULAN

Novel *Ночной Дозор* karya Sergei Lukyanenko, diterbitkan pertama kali pada tahun 1998 di Rusia⁹². Karena respon yang baik dari masyarakat Rusia, maka novel tersebut kemudian di adaptasi menjadi sebuah film (*movie*)⁹³. Kemudian, menyusul kesuksesan novel dan filmnya, *Ночной Дозор* pun diangkat dalam *game* PC dengan judul yang sama. Meskipun *game* PC tersebut sama-sama mengusung nama *Ночной Дозор*, namun ternyata terdapat perbedaan yang signifikan jika dibandingkan dengan novelnya. Perbedaan membuat cerita yang ada di dalam *game* PC, menjadi sebuah cerita yang baru. Perbedaan cerita seperti yang terjadi dari novel ke *game* PC *Ночной Дозор* disebut *transmedia storytelling*.

Transmedia storytelling merupakan bagian dari *transmedia*. Secara garis besar, *transmedia* berarti ada banyak cerita atau kisah yang bersetting di dunia (*universe*) yang sama, namun masing-masing cerita tersebut bisa berdiri sendiri atau bisa juga saling melengkapi satu sama lain. Cerita-cerita tersebut pun ditampilkan dalam berbagai media. Namun, *transmedia* tidak hanya terpaku pada unsur intrinsik cerita (*transmedia storytelling*), agar dapat disebut sebagai *transmedia* maka unsur ekstrinsik, seperti; biaya yang dikeluarkan, penggunaan media apa saja, dan bagaimana strategi pemasaran dari produsen pun harus dicermati. Berdasarkan hasil analisis yang penulis lakukan pada bab 3 subbab 1, dapat ditarik kesimpulan bahwa baik secara intrinsik, maupun ekstrinsik perbedaan yang terjadi dari novel ke *game* PC *Ночной Дозор* memenuhi syarat untuk disebut sebagai *transmedia*.

Menurut pengamatan penulis, cerita yang ada di dalam *game* PC berhubungan atau bahkan merupakan pencerminan atas hal-hal yang terjadi pada keseharian masyarakat Rusia. Karenanya, setelah membuktikan bahwa perbedaan antara

⁹² Dapat dilihat dalam biografi penulis di lampiran 3.

⁹³ *Ibid.*

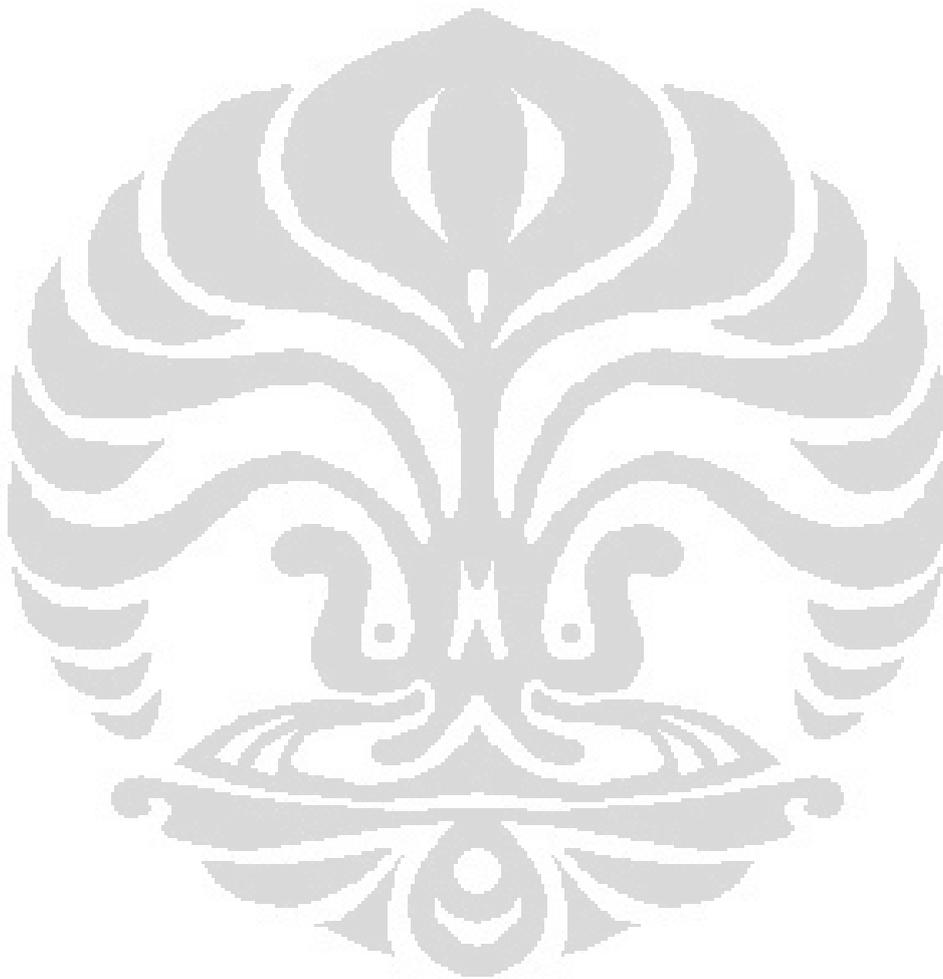
novel dan *game* PC merupakan *transmedia*, penulis lalu melakukan analisis terhadap cerita yang ada di dalam novel dan *game* PC. Penulis melakukan analisis terhadap hubungan antar tokoh, teks serta *cutscene* dalam novel dan *game* PC.

Hasil analisis pada bab 3 subbab 2 bagian pertama, menunjukkan bahwa dari dua cerita yang berbeda, hubungan antara tokoh perempuan dan laki-laki di dalam novel dan *game* PC *Ночной Дозор* memiliki satu kesamaan, yaitu mengandung konsep patriarki. Peran tokoh laki-laki sebagai pihak yang dominan dan tokoh perempuan sebagai tokoh inferior. Unsur-unsur patriarki yang ada di dalam novel dan *game* PC tersebut erat kaitannya dengan kenyataan yang ada di dalam keseharian masyarakat Rusia. Karena dalam kesehariannya, peranan laki-laki di Rusia mendominasi sejak masa kekaisaran hingga Federasi Rusia.

Analisis teks dan *cutscene* dalam novel dan *game* PC *Ночной Дозор* pada bab 3 subbab 2 bagian kedua pun menunjukkan bahwa tokoh laki-laki ditampilkan sebagai karakter yang pintar dan kuat (*superior*), karenanya ia cocok sebagai pemimpin. Sedangkan tokoh perempuan ditampilkan sebagai sosok yang perasa, tidak rasional dan penurut (*inferior*). Perbedaan posisi antara laki-laki (*superior*) dan perempuan (*inferior*) juga terjadi dalam kehidupan masyarakat Rusia. Sehingga bisa dikatakan, bahwa keadaan yang terjadi di dalam novel dan *game* PC seakan menjadi cerminan dari kenyataan yang terjadi di dalam masyarakat Rusia. Dari hasil analisis di bab 3, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, baik di dalam novel, *game* PC maupun kehidupan masyarakat Rusia, peranan laki-laki sangat berpengaruh (*mendominasi*).

Meskipun dominasi patriarki berkesinambungan sejak masa kekaisaran hingga Federasi Rusia, namun ternyata cara mengaplikasikannya lama kelamaan, semakin halus/implisit. Semakin implisitnya dominasi patriarki terjadi karena adanya perkembangan zaman, yang menghasilkan perubahan terhadap peraturan yang mulai mengatur hak-hak perempuan dalam kehidupan bermasyarakat di Rusia. Hal tersebut dibuktikan dalam analisis terakhir dalam penelitian ini, yang berisikan perbandingan dominasi patriarki yang ada di dalam novel dan *game* PC. Hasil analisis yang terakhir

menjawab permasalahan utama yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu bagaimana dominasi patriarki di Rusia dalam *transmedia* novel ke *game* PC *Ночной Дозор*.



Universitas Indonesia

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku dan Artikel:

- Eddy, Nyoman Tusthi. (1991). *Kamus Istilah Sastra Indonesia*. Nusa Tenggara Timur: Nusa Indah.
- Edmondson, Linda. (2001). *Gender in Russian History and Culture*. England: Palgrave Macmillan.
- Elfira, Mina. (2002). *Perempuan Rusia pada Era Komunisme*. Depok: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya.
- , (2008). "Vasilisa Maligina karya A.M. Kollontai: Sebuah rekonstruksi atas konsep maskulinitas Rusia" dalam *Wacana vol. 10, no.1, April*. Depok: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya UI.
- Engel, Barbara Alpern. (2004). *Women in Russia 1700-2000*. United Kingdom: Cambridge University.
- Fahruruodji, A. (2005). *Rusia Baru Menuju Demokrasi: Pengantar Sejarah dan Latar Belakang Budayanya*. Jakarta: Yayasan Obor.
- Figes, Eva. (1986). *Patriarchal Attitudes*. London: Macmillan Education.
- Hardjatno, Njaju Jenny Malik T. (2001). *Karakteristik Bahasa Iklan Rusia*. Depok: Fakultas Sastra UI.
- Hutcheon, Linda. (2006). *A Theory of Adaptation*. Great Britain: Rotledge & Francis Group.
- Sailer, Steve. (2006). "From Russia with Blood" dalam *The American Conservative*. Arlington: Ron Unz.
- Suriasumantri, Jujun S. (2001). "Penelitian Ilmiah, Kefilsafatan dan Keagamaan: Mencari Paradigma Kebersamaan" dalam M. Deden Ridwan, ed. *Tradisi Baru Penelitian Agama Islam: Tinjauan Antardisiplin Ilmu*. Bandung: Nuansa.
- Ratna, Nyoman Kutha. (2004). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Saptari, Ratna dan Brigitte Holzner. (1997). *Perempuan Kerja dan Perubahan Sosial: Sebuah Pengantar Studi Perempuan*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Teeuw, A. (2003). *Sastra dan Ilmu Sastra* (cetakan ketiga). Jakarta: Pustaka Jaya.
- Zed, Mustika, (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Sumber Internet:

- A. Baron, Robert, dan Bonn Byane. *Social Psychology Tenth Edition*.
www.ablongman.com
- Jenkins, Henry. (2011). *Transmedia Storytelling 101*. www.henryjenkins.org (diunduh pada 26 Februari 2012, pukul 22:11 WIB).
- (2011). *Transmedia 202: Further Reflections*. www.henryjenkins.org (diunduh pada 26 Februari 2012, pukul 20:50 WIB).
- Mueller, Greg. (2006). *Night Watch Review*. www.pc.gamespy.com. (diunduh pada 1 November 2011, pukul 13:38 WIB).
- Norenko, Anatoly. (2010). *The Russian Gaming Audience*.
www.redkiteinternational.com. (diunduh pada 6 November 2011, pukul 15:28 WIB).
- Lukyanenko, Sergei. (1998). *Ночной Дозор*. www.lukyan-book.narod.ru. (diunduh pada 11 Desember 2011, pukul 19:03 WIB).

Tesis:

- Alamsyah, Nilla Silvianty. (2010). *Representasi Tokoh Perempuan Mandiri dalam Alih Wahana dari Buku Memoar ke Film Eat, Pray and Love*.
- Saraswati, Rina. (2011). *Ambivalensi tokoh Lolita dalam Film Lolita (1997): Sebuah Kajian Berprespektif Feminis*.

Sumber Gambar dan Lampiran:

- Tugu petani dan pekerja dan pekerja perempuan di pabrik:
<http://kcmeesha.com/2012/03/07/old-photos-women-of-the-ussr/> (diunduh pada tanggal 29 Maret 2012, pukul 16:21 WIB).
- Lampiran 1 : http://tav.su/2007/05/15/night_watchvitality.html (diunduh pada tanggal 28 Maret 2012, pukul 00:49 WIB)
- Lampiran 2 : <http://www.ozon.ru/context/detail/id/5637304/> (diunduh pada tanggal 28 Maret 2012, pukul 00:49 WIB)
- Lampiran 3 : <http://rusf.ru/lukian/english/> (diunduh pada tanggal 28 Maret 2012, pukul 00:48 WIB)
- Lampiran 4 : <http://www.nival.com/us/#!/us/about/> (diunduh pada tanggal 28 Maret 2012, pukul 00:49 WIB)

Lampiran 1: Data Publikasi dan Sinopsis *Game* PC *Ночной Дозор*



Terbit di Rusia	: <i>Ночной Дозор</i>
<i>Game developer</i>	: Nival Interactive
<i>Game Publisher</i>	: CDV Software Entertainment
Terbit dalam bahasa	: RUS
Status	: dijual resmi sejak 26 Juni 2006
Status Rusia	: dijual resmi sejak tanggal 18 Agustus 2005
Genre	: RPG / 3D
Permainan setipe	: Grom, Silent Storm
Multiplayer	: tidak
<i>Specs</i> rekomendasi	: Windows 2000/XP, DirectX 9.0C, 2 GHz Pentium/Athlon, 512 MB RAM, FX/Radeon 9700, Dolby Surround 5.1, 2 GB hardisk

Sinopsis *Game* :

Tokoh utama, seorang pemuda Rusia bernama Stas, ditugaskan oleh *dark other* (pengikut kegelapan) untuk membunuh seseorang. Awalnya Stas menyanggupi tugas tersebut, karena ia diberitahu bahwa targetnya adalah penjahat. Dengan bayaran sejumlah uang, yang akan digunakannya untuk biaya pengobatan ibunya, mulailah Stas mengejar targetnya. Namun, ternyata targetnya adalah seorang perempuan muda. Stas tidak tega membunuhnya, alih-alih ia menolong targetnya, kemudian menghentikan para *dark other*. Saat itulah, bantuan datang dari pihak Anggota Kegelapan. Stas diberitahu bahwa *dark other* sedang berusaha untuk menguasai Moskow. Semakin banyak perasaan jahat dan tindakan kriminal yang dilakukan warga Moskow, maka kekuatan *dark force* (kekuatan kegelapan) akan bertambah.

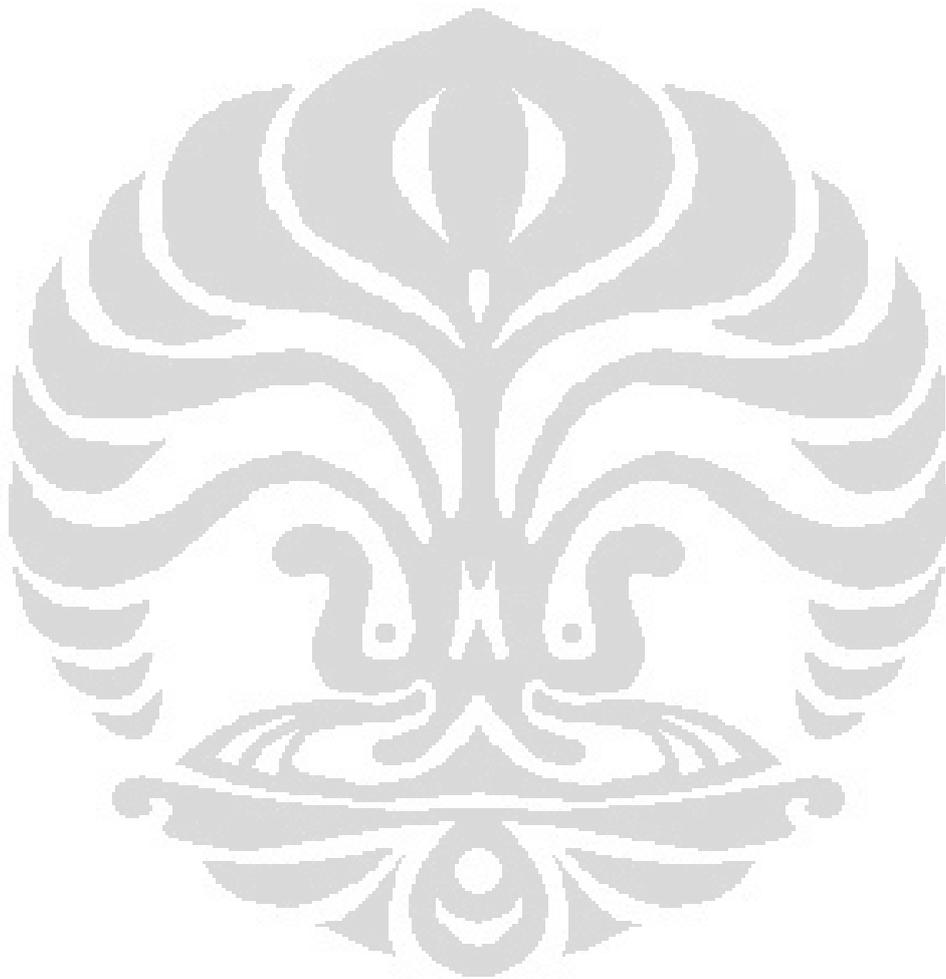
Sejak ratusan tahun lalu, terjadi pertarungan antara Cahaya dan Kegelapan. Pengikut Kegelapan tergabung dalam sebuah organisasi bernama Penjaga Siang. Sedangkan Pengikut Cahaya tergabung dalam organisasi Penjaga Malam. Anggota Penjaga Malam dan Penjaga Siang adalah orang-orang yang memiliki kemampuan khusus. Mereka bisa menggunakan sihir dan berubah bentuk menjadi hewan (*shapeshifter*).

Setelah mengetahui motivasi dari *dark other*, Stas ingin menghentikannya. Ia pun bergabung bersama Penjaga Malam untuk mencegah *dark force* menguasai Moskow. Dalam melaksanakan misi-misinya ia dibantu oleh Vera. Kemudian pada pertengahan *game* Stas dan Vera juga di bantu oleh Olga, Tiger Cub dan Yurik. Pada akhir *game* dibantu oleh Anya (target pembunuhan yang ditolong oleh Stas pada

Universitas Indonesia

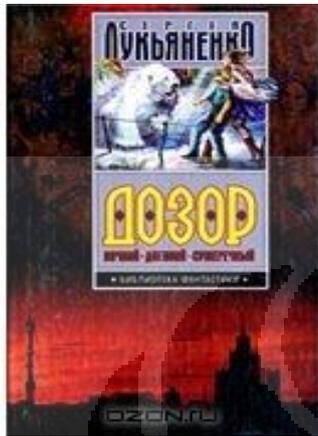
permulaan *game*). Misi-misi yang harus dituntaskan Stas diperintahkan oleh Geser. Geser adalah pemimpin organisasi Penjaga Malam.

Misi terakhir Stas adalah mengalahkan Zavulon, yang merupakan pemimpin Penjaga Siang. Kemenangan jatuh ke pihak Penjaga Malam. Kota Moskow pun berhasil diselamatkan dari penguasaan kekuatan kegelapan.



Universitas Indonesia

Lampiran 2: Data Publikasi dan Sinopsis Novel *Ночной Дозор*



Judul	: <i>Ночной Дозор</i>
Penulis	: Sergei Lukyanenko
Bahasa	: Rusia
Tahun terbit	: 1998
Tebal halaman	: 206 halaman
Penerbit	: АСТ (AST), АСТ Москва (AST Moskva), Харвест (Harvest)
Penghargaan	: - <i>Странник</i> (Strannik) 'Wanderer' award - novel terbaik, tahun 1999 - Juara kedua Nominasi "novel" tahun 1999 "Zvyozdnyy Most" convention

Sinopsis Novel:

Anton Gorodetsky, tokoh utama di dalam novel adalah agen sebuah organisasi bernama Penjaga Malam. Organisasi yang berisikan orang-orang dengan kemampuan khusus; menyihir, menyembuhkan (*heal*) dan mengubah bentuk ke wujud binatang (*shapeshifter*). Mereka di sebut *dark other*. Organisasi Penjaga Malam selama ratusan tahun bertarung dengan Penjaga Siang. Penjaga Siang berusaha menguasai kota Moskow dengan kekuatan kegelapan. Anggota Penjaga Siang disebut Pengikut Cahaya. Organisasi Penjaga Malam dipimpin oleh penyihir bernama Geser dan organisasi Penjaga Siang dipimpin oleh penyihir hitam Zavulon.

Pada permulaan novel, Anton mendapat tugas menangkap vampir yang melanggar perjanjian. Dalam perjalanannya, ia bertemu dengan seorang perempuan muda, Svetlana, yang memiliki *dark vortex* diatas kepalanya. Anton mencoba menghilangkan *dark vortex* tersebut, namun ia gagal. Ia pun melanjutkan misi utamanya, yaitu menangkap vampir. Anton menemukan vampir targetnya yang sedang mencoba menghisap darah korbannya – seorang anak laki-laki bernama Egor. Anton berhasil membunuh vampir laki-laki, namun kekasihnya (vampir perempuan) lolos.

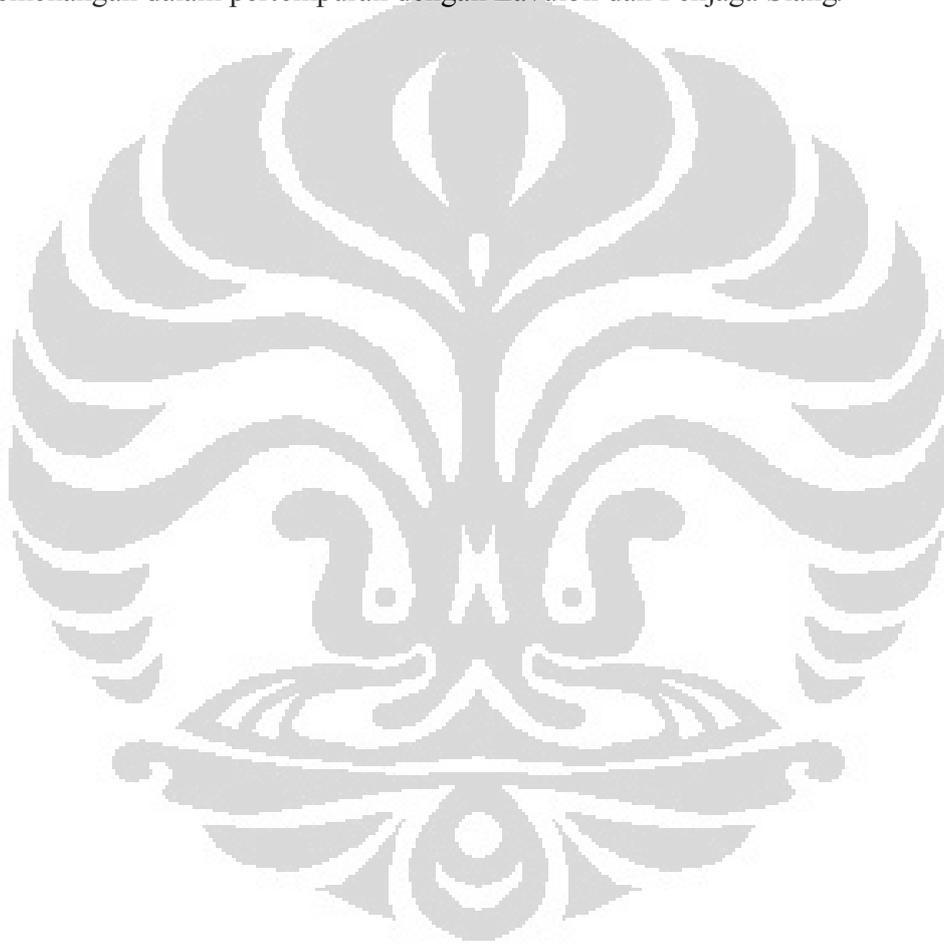
Dark vortex yang ada di atas kepala Svetlana ternyata berpotensi membawa angin tornado yang bisa menghancurkan kota Moskow. Anton pun pergi menemui Svetlana dan berhasil menghentikan angin tornado. Vampir perempuan yang menjadi buronan pun berhasil dihentikan oleh para agen Penjaga Malam.

Setelah misi Anton berakhir. Ia menjalin hubungan dengan Svetlana. Hubungan mereka tidak berjalan dengan mulus, karena terjadi pembunuhan terhadap beberapa Pengikut Cahaya oleh laki-laki misterius bernama Maxim. Anton terjebak dan menjadi tersangka utama dalam pembunuhan. Akhirnya Geser bertemu dengan

Universitas Indonesia

Maxim dan menyadarkan Maxim, bahwa perbuatannya salah. Maxim akhirnya menjadi seorang *inquisitor*, karena kekuatannya lebih jika dibandingkan para *other*.

Cerita tidak berakhir sampai disitu saja, Anton mulai curiga bahwa semua yang menimpa dalam menjalankan misi bukan kebetulan semata. Akhirnya Geser mengakui bahwa itu semua adalah rencananya. Geser memberitahukan alasannya kepada Anton dan Svetlana. Geser ingin membebaskan Olga, kekasihnya, dari kutukan. Geser meminta maaf atas segala penderitaan yang harus dialami Anton, namun itu adalah bagian dari bagian dari ritual. Ritual yang dipenuhi dengan perjuangan demi orang yang paling dicintai. Ritual itu pun akan membawa kemenangan dalam pertempuran dengan Zavulon dan Penjaga Siang.



Universitas Indonesia

Lampiran 3: Biografi Sergei Lukyanenko



Tentang Penulis:

Sergei Lukyanenko adalah penulis *science fiction* Rusia. Ia lahir di Kazakhstan. Ia mengawali karir menulisnya dengan karya-karya yang banyak dipengaruhi oleh Robert Heinlein and Vladislav Krapivin. Dengan mendapat berbagai penghargaan dan sejumlah novelnya sangat populer di Rusia, ia pun menjadi penulis profesional dan mandiri.

Karyanya yang berjudul *Ночной Дозор* (Nočnoj Dozor) diadaptasi menjadi serial TV, dan kemudian dijadikan film layar lebar (*movie*). Menyusul kesuksesan novel dan filmnya, kemudian perusahaan *game* nival membuat versi *game* PC dengan judul yang sama - *Ночной Дозор*.

Beberapa penghargaan yang telah diraih oleh Sergei Lukyanenko, antara lain :

- 1993 : Penghargaan "Aelita" dari *Yekaterinburg Convention* (penghargaan untuk novel terbaik dari penulis muda, untuk karyanya yang berjudul "*Nuclear Dream*");
- 1995 : Penghargaan "Interpresscon" dari *St.Petersburg Convention* (penghargaan untuk cerita pendek terbaik, untuk karyanya yang berjudul "*Fugu fish cooked in own skin a la' Russe*");
- 1995 : Penghargaan "Sibcon" dari *Krasnoyarsk (Siberia) Convention* (penghargaan untuk fantasi dan *science fiction* roman-heroik terbaik, untuk karyanya yang berjudul "*Knights of the Forty Islands*");
- 1996 : Penghargaan "Interpresscon" dari *St.Petersburg Convention* untuk karyanya yang berjudul "*A Servant*";
- 1997 : penghargaan "Strannik" dari *St.Petersburg Convention*, penghargaan untuk fantasi dan *science fiction* roman-heroik terbaik, untuk karyanya yang berjudul "*Emperors of Illusions*");
- 1998 : penghargaan "Sigma-F" untuk novel "*Autumn Visits*";
- 1999 : Penghargaan "Aelita" dari *Yekaterinburg Convention* (penghargaan untuk berkontribusi di genre *science fiction* Rusia)
- 1999 : penghargaan "Strannik" dari *St.Petersburg Convention*, untuk karyanya yang berjudul *Ночной Дозор*.
- 2001 : Penghargaan RosCon, *Moscow Convention*, untuk karyanya "*Day Patrol*"

Universitas Indonesia



Nival adalah perusahaan pengembang *game* (*game developer*) dan penerbit *game* yang sudah berpengalaman. Nival memfokuskan pengembangan *game* dengan genre *strategy* dan MMO. Kantor pusat Nival berada di Moskow. Perusahaan ini didirikan oleh Sergei Orlovsky, veteran di dunia *game* di Rusia. Saat ini, Orlovsky menjabat sebagai CEO.

Nival memiliki beberapa kantor cabang; Santa Monica, California, Kiev, Ukraina, Minsk, Belarus dan St. Peterburg. Saat ini Nival memiliki lebih dari 300 karyawan dan empat *studio developer*. Sejak tahun 1996, Nival telah mengembangkan beberapa permainan populer, diantaranya; *Heroes of Might and Magic V*, *Blitzkrieg*, *Silent Storm*, and *Etherlords*.

Divisi penerbitan Nival melokalisasi *game online* populer untuk pasar Rusia dari pengembang *game* internasional, seperti AS, Eropa, Korea Selatan dan Cina. Sebagai penerbit terkemuka di bidang *online*, Nival terus menerus bermitra dengan perusahaan industri terbaik untuk menerbitkan produk permainan yang inovatif.

Nival telah meluncurkan berbagai *game multiplayer online*, termasuk seperti terkenal di dunia; *Forsaken World*, *Seven Souls*, *Cabal Online*, *Shaiya* and *Dragonica*. Nival juga mendanai dan menerbitkan *game developer* lainnya, termasuk KranX Productions yang membuat *King's Bounty: Legions*.