

SKRIPSI
NARATIF NEOLIBERALISME DALAM
VIDEO GAME “THE OUTER WORLDS”



Disusun oleh:

Ilham Akbar Arianto

NIM: 07171153318

PROGRAM STUDI S-1 ILMU KOMUNIKASI
DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA

Semester Ganjil 2021/202

SKRIPSI

NARATIF NEOLIBERALISME DALAM *VIDEO GAME “THE OUTER WORLDS”*



Disusun oleh:

Ilham Akbar Arianto

NIM: 07171153318

PROGRAM STUDI S-1 ILMU KOMUNIKASI
DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA

Semester Ganjil 2021/2022

Halaman Pernyataan Tidak Melakukan Plagiat

Halaman pernyataan ini berisi pernyataan tentang originalitas karya yang ditulis dengan menuliskan kalimat:

Bagian atau keseluruhan isi Skripsi ini tidak pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademis pada bidang studi dan/atau universitas lain dan tidak pernah dipublikasikan/ditulis oleh individu selain penyusun kecuali bila dituliskan dengan format kutipan (langsung ataupun tidak langsung) dalam isi Skripsi.

Apabila ditemukan bukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Airlangga.

Surabaya, 21 Desember 2021



Ilham Akbar Arianto

NARATIF NEOLIBERALISME DALAM *VIDEO GAME “THE OUTER WORLDS”*

SKRIPSI

Maksud sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S-1 pada Fakultas
Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga

Disusun oleh

Ilham Akbar Arianto

NIM. 071711533108

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS AIRLANGGA

Semester Ganjil 2021/2022

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama, izinkan saya mengantarkan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang telah bersedia mengantarkan saya untuk mengantungi gelar sarjana. Semoga kelulusan saya juga merupakan kebanggaanmu sebagai telaga ilmu. Tak lupa, jajaran dosen (dan karyawan) dari Departemen Ilmu Komunikasi yang saya hormati, atas sumbangsih ilmu pengetahuannya selama kuliah.

Terima kasih untuk kedua orang tua yang selalu menjadi salah satu motivasi terbesar untuk menyelesaikan skripsi ini. Saya persembahkan karya kecil ini kepada Ibu dan Ayah karena telah sabar menaungi saya sepanjang perjalanan menyelesaikan tulisan ini.

Terimakasih kepada rekan sepenneritaan saya, Muhammad ‘Biomicle’ Arbian, Luqman ‘Fride11’ Fatahillah, dan Aulia ‘Kitty Whisperer’ Ramadhanti. Kawan seperjuangan saya, Krisna Yahya Prawira, Chalid ‘Freakaroid’ Angga, Ikhlazul ‘Agerone’ Amin, Dwiky ‘BOCah VrinDafan’ Darmawan, dan Ahmad Ghulam Zaki. Terimakasih untuk teman-teman Ilmu Komunikasi 2017 yang telah membantu saya dalam berbagai kesulitan selama kuliah. Lintang Jelita Anjani dan teman-teman UKM Sinematografi UNAIR lain yang telah mewarnai kehidupan kampus saya.

HALAMAN PERSETUJUAN

Naratif Neoliberalisme dalam The Outer Worlds

Skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan telah disetujui untuk diujikan

Dosen Pembimbing



Titik Puji Rahayu, S.Sos., M.Comms., Ph.D.

NIP. 197911222003122001

HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Skripsi ini telah diujikan dan disahkan dihadapan Komisi Penguji

Program Studi Ilmu Komunikasi
Departemen Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Airlangga

Pada Hari : Selasa
Tanggal : 11 Januari 2022
Pukul : 13.30

Komisi Penguji terdiri dari

Ketua Penguji



Prof. Rahmah Ida, Dra., M. Com., Ph.D.
NIP. 196905241993032001

Anggota 1



Angga Prawadika Aji, S.IP., MA.
NIP. 199003282018083101

Anggota 2



Titik Puji Rahayu, S.Sos., M.Comms., Ph.D.
NIP. 197911222003122001

ABSTRAK

Pengamat telah menyatakan bahwa unsur cerita video game berjudul *The Outer Worlds* memuat pesan ideologis dan kritik terhadap ideologi tertentu. Peneliti ingin menganalisis naratif video game tersebut menggunakan analisis naratif oleh Vladimir Propp. Struktur naratif video game tersebut memuat dua variasi alur cerita, dan keduanya menampilkan dampak-dampak negatif dari gagasan ekonomi-politik neoliberalisme. Meskipun demikian, peneliti tidak setuju bahwa video game ini sepenuhnya sebuah kritik terhadap neoliberalisme, karena salah satu alur ceritanya menggambarkan gagasan tersebut secara positif. Maka dari itu, pemaknaan pesan-pesan dalam video game ini tidak mutlak ditentukan oleh perusahaan pencipta video game, karena pada akhirnya pemainlah yang menentukan struktur ceritanya melalui pilihan mereka.

Kata kunci: naratif, video game, neoliberalisme

ABSTRACT

Many academics and journalists alike have pointed out that the story within *The Outer Worlds* is loaded with ideological messages and criticism against certain ideologies. This thesis aims to analyze the narrative by using the narrative analysis method by Vladimir Propp. Upon further investigation, there exists two variations of narrative structure within the game, and in both instances the events and activities reflect the negative impact of neoliberalism. Nevertheless, the writer refuses to label the game as a criticism against neoliberalism. This is because in one of the narrative structures, the events presented in the story depicted neoliberalism in a positive light. Therefore, the meaning of the narrative is not absolutely determined by the creator, because in the end, the players determine the course of the story.

Keywords: narrative, neoliberalism, video game

KATA PENGANTAR

Segala puji saya panjatkan kepada Tuhan yang maha esa Allah SWT yang telah memberikan saya ketabahan dalam menyelesaikan skripsi dengan judul “Naratif Neoliberalisme dalam *Video Game ‘The Outer Worlds’*”. Karya tulis berupa skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga.

Peneliti sangat berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan sehingga tulisan ini rampung dan layak diuji dan dipublikasikan. Walau begitu, peneliti sadar bahwa karya tulis ini tidak sempurna. Maka dari itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran dari pembaca agar kekurangan pada penelitian ini tidak terulang lagi di masa depan. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat yang besar kepada pihak yang membutuhkan.

Surabaya, 22 Desember 2021



Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGUNGKAPAN MAKSUD PENULISAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Tinjauan Pustaka	5
1.5.1 Neoliberalisme.....	5
1.5.2 Penggambaran Neoliberalisme dalam Media	8
1.5.3 Interaktivitas Pemain dan Variasi Naratif dalam <i>Video Game</i>...	10
1.5.4 Analisis Naratif Menurut Vladimir Propp.....	16
1.6 Metode Penelitian.....	24
1.6.1 Tipe Penelitian	26
1.6.2 Objek Penelitian	26

1.6.3 Teknik Pengumpulan Data	27
1.6.4 Teknik Analisis Data	27
BAB II GAMBARAN UMUM	31
2.1 <i>Obsidian Entertainment</i>	31
2.2 <i>Action Role-Playing Game</i>	33
2.3 <i>Video Game The Outer Worlds</i>	35
2.3.1 Alur Cerita <i>The Outer Worlds</i> Secara Garis Besar	36
BAB III PEMBAHASAN	40
3.1 Pemetaan Fungsi-fungsi Naratif <i>The Outer Worlds</i>	40
3.2 Pengaruh Keberpihakan Pemain terhadap Alur Cerita dan Penokohan Karakter	49
3.2.1 Rangkaian Peristiwa Jika Pemain Berpihak Kepada Perusahaan Swasta	50
3.2.2 Rangkaian Peristiwa Jika Pemain Berpihak kepada Pekerja	51
3.2.3 Penokohan Karakter Berdasarkan Keberpihakan Pemain	52
3.3 Dampak Neoliberalisme melalui fungsi Naratif	58
3.3.1 Perdangangan Tenaga Kerja	59
3.3.2 Keterbatasan Akses Terhadap Pelayanan Kesehatan	66
3.3.3 Kerusakan Lingkungan	70
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	74
4.1 Kesimpulan	74
4.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Fungsi Naratif Vladimir Propp.....	27
Tabel 1.2. 7 <i>Dramatic Personae</i> Vladimir Propp.....	29
Tabel 3.1. Rangkaian aktivitas dan peristiwa yang terjadi dalam Alur Percabangan The Board.....	51
Tabel 3.2. Rangkaian aktivitas dan peristiwa yang terjadi dalam Alur Percabangan Phineas Welles.....	52
Tabel 3.3. Kategorisasi <i>Dramatic Personnae video game The Outer Worlds</i>	52
Tabel 3.4. Dampak neoliberalisme dalam fungsi naratif.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. “Kategorisasi naratif dalam sebuah <i>video game</i> ”	23
Gambar 2.1. “Logo <i>Obsidian Entertainment</i> ”	31
Gambar 2.2. “Poster promosional <i>The Outer Worlds</i> ”	35
Gambar 3.1. “Struktur percabangan naratif <i>The Outer Worlds</i> ”	49
Gamabr 3.2. “ <i>Exposition</i> dalam <i>initial situation</i> ”	60
Gambar 3.3. “ <i>Video Message to Halcyon</i> ”	61
Gambar 3.4. “Pernyataan bahwa pelayanan medis merupakan privilese, bukan hak (kiri); dan dukungan agama terhadap pernyataan tersebut (kanan)”	68
Gambar 3.5. “The Board memotong anggaran pembangunan (kiri) dan bahaya risiko keselamatan kerja akiabt kerusakan alam (kanan)”	71