

Abstrak

Studi ini bertujuan untuk merepresentasikan isu Orientalism yang terdapat di dalam video game berjudul Far Cry 4. Menceritakan seorang pemuda bernama Ajay Ghale yang datang dari U.S untuk menunaikan wasiat dari ibunya, tetapi pada akhirnya dia harus berhadapan dengan bahaya yang tidak dapat dihindarkan. Dia harus turut campur dalam perang antara masyarakat pribumi yang digambarkan sebagai Indian, dengan Cina, yang dikuasai oleh Pagan Min. Masyarakat Pribumi pada akhirnya meminta tolong kepada Ajay untuk merebut kembali tanah mereka dari kekuasaan Pagan, dan pada akhirnya dia menjadi pahlawan bagi masyarakat pribumi. Pada dasarnya Orientalis membahas isu mengenai “Othering” yang menyebutkan bahwa oposisi biner, dan stereotip bersumber dari kesuperioran Occident terhadap Orient. Teori ini diadaptasi dari Edward Said untuk menganalisa aspek naratif dan non-naratif. Studi ini juga menggunakan metode penelitian kualitatif untuk menganalisa dan menginterpretasikan isu lebih rinci. Kesimpulan dari studi ini adalah bahwa Orient memiliki stereotip buruk, rendah, misterius, dan tidak memiliki rasa patriotisme terhadap sesama. Sebagai tambahan, Orient juga berhubungan dengan isu penindasan terhadap wanita. Di sisi lain, Occident identik dengan elegan, beradab, dan superior.

Kata Kunci: *Video game; Orientalis; Occident; Orien; Othering*

Abstract

This study aims to discover the issue of Orientalism which is portrayed in a video game entitled *Far Cry 4*. The story follows a man named Ajay Ghale who comes from the U.S. in order to fulfill his mother's dying wish. Eventually he faces an inevitable event; he meddles in a war between native Indian people and a Chinese regime that is controlled by Pagan Min. Ajay is asked to help the native people to reclaim their land from Pagan's regime and finally becomes a hero to the native people. Orientalism fundamentally delivers the idea of "Othering", which proclaims the binary opposition between the Occident and the Orient that maintains the superiority of the Occident. The theory developed by Edward Said was employed to analyze the narrative and non-narrative aspects of the object. This study used a qualitative method to thoroughly analyze and interpret the issue conveyed in the object. The results of this study show that the Orient is associated with negative stereotypes as they are presented to be inferior, mysterious, and unpatriotic. In addition, the Orient is also closely related subjugation and oppression of women. On the other hand, the Occident is portrayed as elegant, civilized, and superior.

Keywords: *Video Game; Orientalism; Occident; Orient; Othering*