

REPRESENTASI RASISME DALAM GAME BIOSHOCK INFINITE

Ayodya Nugraha; Yanti Haryanti

Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Penelitian ini menganalisis representasi rasisme dalam *video game* berjudul *Bioshock: Infinite*. Penelitian ini berfokus pada bagaimana rasisme individual dan institusional terjadi dalam game tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan menerapkan analisis semiotika Roland Barthes dimana tanda dibagi menjadi denotasi, konotasi, dan mitos untuk mengungkap makna yang terkandung dalam *Bioshock: Infinite*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Bioshock: Infinite* menampilkan bentuk rasisme individual melalui perilaku dan perkataan penduduk kota Columbia namun rasisme institusional tampak lebih sering dengan ketidaksetaraan rasial yang dilakukan oleh pemerintahan kota Columbia melalui aturan dan tindakan mereka.

Kata Kunci: Representasi Rasisme, Video Game, Analisis Semiotika Roland Barthes

Abstract

This research analyzes the representation of racism in the video game entitled *Bioshock: Infinite*. This research focuses on how individual and institutional racism plays out in the game. This research uses a qualitative descriptive approach by applying Roland Barthes' semiotic analysis where signs are divided into denotation, connotation and myth to reveal the meaning contained in *Bioshock: Infinite*. The research results show that *Bioshock: Infinite* displays individual forms of racism through the behavior and words of the residents of the city of Columbia, but institutional racism appears more often with racial inequality carried out by the Columbia city government through their rules and actions.

Keywords: Racism Representation, Videogames, Semiotic Analysis Roland Barthes

1. PENDAHULUAN

Dunia *video game* sekarang telah menjadi industri yang sangat besar yang di dalamnya terdapat berbagai macam genre yang cocok dalam berbagai macam kalangan masyarakat. Salah satu nya adalah game ber genre *single-player*. *Game single-player* merupakan sebuah permainan digital dimana pemain mengambil alih sebuah kontrol seorang karakter dalam suatu cerita dengan tujuan untuk menjalani alur cerita tersebut sampai selesai Hal yang diharapkan oleh *developer game* setelah memainkan *game single-player* adalah untuk pemain dapat memahami nilai-nilai dan pesan moral yang terkandung dalam *game* tersebut seperti hal nya film atau buku. Salah satu *game single-player* yang menurut banyak pemain memiliki cerita yang padat akan nilai-nilai tersebut adalah *Bioshock: Infinite*.

BioShock: Infinite adalah game ketiga dari triologi *game Bioshock*. Game tersebut sangat diantisipasi oleh konsumen dan kritikus *game* sebelum diluncurkannya pada tahun 2013 (Parker, 2017). Menurut penelitian Jan Wysocki (2018), *game Bioshock : Infinite* ini menempatkan pemain

keluar dari kedalaman bawah laut seperti seri sebelumnya dan menempatkan pemain dalam suatu utopia di langit yang kemudian diungkapkan menjadi sebuah distopia. Kali ini, tim *developer game Irrational Games* memutuskan untuk menggunakan game mereka untuk mengomentari kasus rasisme, nasionalisme, dan ekstremisme agama. Antagonis Infinite adalah Zachary Hale Comstock, seorang nabi palsu yang memerintah atas kota fiksi di langit bernama Columbia yang dihuni oleh masyarakat kulit putih kelas menengah dan atas yang mengeksploitasi ras kulit hitam, Asia, dan populasi pekerja Irlandia. Negara apartheid ini bersandar pada perintah-perintah agama, dengan fokus atas kehendak seorang nabi serta peran luar biasa Amerika Serikat pada saat itu. (Wysocki, 2018). *BioShock: Infinite* secara sistematis mengungkapkan pesan-pesan hegemoninya melalui narasi dan *gameplay*. *Game* ini mendorong pemain untuk memperhatikan dan secara langsung terlibat dalam lingkungan yang berisi supremasi kulit putih dan hubungan ras dalam konteks alegoris Amerika. Latar kejadian game ini yaitu pada awal abad ke-20 di Columbia tidak hanya berfungsi sebagai taman bermain bagi pemain tetapi juga sebagai tempat pembuktian di mana adat istiadat sosial berulang kali diuji. Praktik seperti hukuman mati tanpa pengadilan, segregasi, dan frenologi dijalin ke dalam narasi dan pemain terkadang harus benar-benar memutuskan apakah mereka akan mendukung atau menentang rasisme yang dimodelkan dalam game ini. Maka dari itu isu rasisme merupakan hal yang sering ditunjukkan dalam game *BioShock: Infinite*.

Rasisme dapat didefinisikan sebagai ketidakpekaan terhadap sikap diskriminasi pada zaman dahulu dan terhadap suatu kelompok yang dikategorikan secara rasial. Rasisme adalah suatu pernyataan yang penting untuk mendefinisikan tindakan-tindakan yang keras dan tidak adil menurut dengan konsep ras pada masa Jim Crow, Nazi, dan Apartheid (Intan, 2017). Dengan melihat pernyataan diatas maka bisa disebut rasisme merupakan sesuatu yang terjadi berdasarkan perbedaan kondisi fisik mereka yang tidak bisa diubah dan rasa superioritas sekelompok orang dengan ras yang sama atas kelompok ras lain. Berdasarkan buku berjudul "*Welfare Racism: Playing the Race Card Against America's Poor*" oleh Kenneth J. Neubeck dan Noel A. Cazenave, rasisme dibagi menjadi dua yaitu *Personal racism* dan *Institutional racism*. *Personal Racism* terjadi saat seseorang mempunyai sikap curiga terhadap seseorang atau terlibat dalam tindakan diskriminatif dan hal yang serupa. *Personal racism* di indikasikan oleh cara seseorang memiliki sudut pandang individu secara khusus atau stereotip yang didasari oleh dugaan ras yang berbeda, menghina dan melakukan tindakan diskriminatif dalam melakukan komunikasi interpersonal, bertindak keras dan memberi ancaman terhadap anggota kelompok minoritas yang mereka anggap adalah ras lebih rendah atau inferior. *Institutional racism* adalah rasisme yang terjadi dalam suatu lembaga yang melakukan perlakuan khusus untuk kalangan masyarakat yang

termasuk minoritas di lingkungan kelembagaan tersebut. *Institutional Racism* merupakan hal yang sering terjadi pada kaum minoritas Afrika Amerika, Latin, dan Asia di negara Amerika (Ghassani & Nugroho, 2019). Menurut penelitian Everett dan Waitkins (2008), rasialisme dalam video game adalah cerminan dari tatanan rasial saat ini dalam masyarakat modern dan bentuk dari minstrelsy yaitu sebuah pertunjukan hiburan rasis yang dikembangkan oleh Amerika pada abad ke-19. Sebagai tambahan, sebagian besar ilmuwan sosial setuju bahwa ras adalah istilah yang dibangun secara sosial yang memainkan peran penting dalam masyarakat sebagai sebuah ideologi yang membingkai wacana tentang ketidaksetaraan rasial dan merupakan kerangka ideologis dominan utama saat ini (Silva, 2003). Ras telah menjadi komoditas dan itu bisa menjadi sesuatu untuk dikonsumsi seperti produk etnik (Gallagher, 2003). David Leonard terutama berpendapat bahwa ras di modifikasi ke dalam video game melalui interaksi dengan permainan tersebut (Leonard, 2006). Menurut Wibowo dan Limanda (2020) menunjukkan efektivitas *video game* sebagai media edukasi terkait isu dunia menunjukkan hasil yang positif, dimana hal ini membuktikan bahwa video game cukup berpotensi untuk menjadi media edukasi terhadap isu dunia termasuk rasisme. Rasisme memiliki keberadaan di game online dalam berbagai bentuk, baik yang terang-terangan maupun yang lebih halus. Bahkan saat ketika video game menjadi semakin populer, hanya sedikit budaya dalam game mengakui rasisme sistemik ini ada di beberapa game tersebut. (Daniels, 2012). Sebagaimana isu rasisme dapat digambarkan dalam sebuah video game, isu tersebut juga telah digambarkan dalam media baru lain seperti dalam dunia perfilm-an.

Menurut Maharani, dkk. (2022) dengan penelitian berjudul *Representation of Racism in Antebellum Movie* membahas tentang nilai-nilai rasisme yang terkandung dalam sebuah film dengan menggunakan pendekatan teori semiotika. Film yang mereka pilih adalah *Antebellum* dimana dalam film tersebut menggambarkan diskriminasi yang dilakukan oleh orang kulit putih terhadap orang kulit hitam dimana masyarakat berkulit hitam dan kulit putih dipisahkan oleh aturan-aturan yang merendahkan orang kulit hitam. Hasil penemuan dalam penelitian mereka menemukan bahwa supremasi kulit putih merupakan musuh dari masyarakat kulit hitam sejak dahulu kala dan film *Antebellum* peringatan bukan hanya tentang masa lalu tapi juga hak yang dipertaruhkan masyarakat kulit hitam sekarang. Dalam penelitian mereka mereka menemukan bahwa ada nilai dan manfaat dalam mempelajari seni yang membuat kita merasa tidak nyaman. Menurut Steenbakker (2021) pada penelitian berjudul "*A Power Shrouded in Petticoats and Lace: The Representation of Gender Roles in Assassin's Creed III: Liberation*" sang peneliti menganalisis representasi peran gender dalam game *Assassin's Creed III: Liberation* dimana game tersebut memiliki protagonis seorang wanita pembunuh berkulit hitam bernama Aveline yang hidup di zaman kolonial amerika dimana perbudakan dan segregasi merupakan hal yang awam

dijumpai. Sebagai pembunuh ia perlu melacak dan membunuh targetnya secara diam-diam supaya tidak diketahui. Salah satu cara untuk melacak dan membunuh tersebut adalah dengan menyamar sebagai salah satu budak dari target yang Avaline incar. Dengan menyamar sebagai budak ia bisa masuk ke rumah sang target tanpa dicurigai karena para penjaga rumah tersebut hanya akan menganggap Avaline sebagai budak lainnya. Hal ini menggambarkan peran gender seorang wanita berkulit hitam yang hidup di zaman kolonial Amerika dimana kehidupan orang kulit hitam diatur oleh orang kulit putih yang hanya menganggap mereka hanya sekedar budak. Penelitian tersebut juga menarik kesimpulan bahwa mempelajari game dapat memberikan jalur yang bermanfaat untuk berdiskusi wacana dan isu tren masyarakat yang lebih luas. Dimana penelitian tersebut membahas tentang peran gender dalam sebuah game, penelitian ini akan berfokus dalam penggambaran rasisme dalam sebuah videogame. Penelitian saya akan melengkapi penemuan-penemuan ini dengan mengklasifikasikan bentuk-bentuk rasisme terhadap kulit hitam dan kaum minoritas lainnya dalam game *Bioshock: Infinite* menjadi kategori *Personal Racism* dan *Institutional Racism*. Penelitian yang akan dilakukan kali ini mendalami tentang bagaimana developer game *Bioshock: Infinite* menggambarkan rasisme dalam sebuah *video game* mereka dan pesan apa saja yang mereka harapkan akan diterjemahkan dan diingat oleh pemainnya. Hal-hal tersebut adalah yang menarik bagi peneliti untuk melakukan penelitian ini. Dengan menggunakan teori semiotika menurut Roland Barthes yang membagi tanda-tanda menjadi dua tingkat yaitu denotasi dan konotasi, penelitian ini diharapkan akan menerjemahkan nilai-nilai dan tanda rasisme individual dan institusional dalam game *Bioshock Infinite*

Menurut Fredman (2016), rasisme merupakan suatu hubungan tentang kontrol dan penyerahan, semacam kedengkian terhadap macam-macam ras lain untuk melestarikan derajat mereka, yang melalui cara dilegitimasi dimana mereka menganggap ras lain di derajat yang lebih rendah, menjijikkan, dan tidak manusiawi. Konsep ras ini muncul sebagai upaya untuk mengelompokkan manusia menurut ciri mereka. Ciri-ciri fisik seperti warna kulit, rambut, bentuk wajah dan bentuk mata. Di Amerika Serikat saat ini, identitas rasial merupakan suatu konsep yang berbeda secara sosial yang dikaitkan dengan warisan sejarah seperti perbudakan, penganiayaan terhadap suku-suku Indian di Amerika Serikat, masalah hak sipil, dan, baru-baru ini, imigrasi. Hal yang kita ketahui adalah bahwa rasisme merupakan hal yang berbahaya bagi penerima perilaku destruktif tersebut, dan juga bagi pelakunya sendiri. Perilaku rasis merendahkan target diskriminasi mereka dengan menyangkal identitasnya, dan kemudian menghancurkan budaya dengan menciptakan perpecahan dalam kelompok politik, sosial, dan perekonomian suatu negara (Samovar, 2016).

Representasi tentang ras tertentu di media massa menunjukkan ketidakpedulian terhadap ras

lain. Media massa kerap menyiarkan konten yang menyuguhkan struktur tubuh ideal, seolah mengingkari takdir sosial bahwa tubuh manusia di dunia tidak terdiri dari satu ras. Tokoh yang ditampilkan di media cenderung mewakili etnis dengan kulit putih dan rambut lurus. Tubuh-tubuh dengan ciri-ciri tersebut dihadirkan dan dikonstruksikan sebagai ciri-ciri manusia yang ideal dalam kehidupan (Laksono,2017). Hal tersebut menunjukkan suatu ketimpangan pandangan media massa umum terhadap manusia kulit putih dan ras lainnya dimana ras kulit putih lebih diunggulkan karena ciri-ciri fisik khas mereka sehingga lebih sering ditampilkan dan disorot oleh media, sedangkan orang-orang yang memiliki ras lain merasa terhadangi oleh pandangan media massa terhadap ciri-ciri manusia ideal tersebut.

Rasisme diklasifikasikan menjadi dua jenis yaitu Rasisme Personal atau Individual dan Rasisme Institusional (Neubeck & Cazenave, 2003). Dijelaskan dalam buku yang berjudul “*Neo-Imperialism in Children's Literature About Africa: A Study of Contemporary Fiction*” yang ditulis oleh Yulisa Pat Amadu Maddy dan Donnarae MacCann bahwa rasisme individual terjadi ketika seseorang dalam suatu kelompok, ataupun ras tertentu membuat aturan ataupun mengambil tindakan sewenang-wenang kepada orang lain. Individu atau kelompok yang merasa bahwa ras mereka lebih unggul daripada ras lain didefinisikan sebagai mayoritas dan yang merasa tertindih disebut sebagai minoritas. Jenis rasisme personal ini merupakan tindakan dan tingkah laku seseorang untuk membuat perilaku korban menjadi seakan-akan tidak berdaya dan merasa memiliki status lebih rendah dibandingkan dengan dirinya dan memiliki efek penurunan moral pada korbannya.

Rasisme institusional adalah kejadian dimana terdapat pelecehan ras yang dilakukan oleh satu individu atau kelompok mayoritas terhadap satu individu atau kelompok ras lain yang dilembagakan dibawah suatu institusi. Rasisme Institusional secara khusus mengacu pada rasisme yang ada, dikembangkan atau dilegitimasi melalui kerja institusi. Dengan kata lain, rasisme institusional mengacu pada cara institusi menghasilkan atau mempertahankan rasisme (Verlot, 2002).

Video game dengan narasi kuat semakin populer pada kalangan *game developer*. Terdapat sejumlah *game* yang dikembangkan dengan isu dunia dalam naratifnya (Wibowo dan Limanda, 2020). *Video game* didefinisikan sebagai suatu bentuk permainan elektronik gambar, yang membutuhkan suatu hubungan interaksi antara software game itu sendiri dan seseorang yang memainkan game tersebut memlalui suatu perangkat keras., (Aji, 2014). Sedangkan menurut penelitian dari Nicholas Esposito pada tahun 2005, *Game* adalah aktivitas interaktif bersifat sukarela, di mana satu atau lebih pemain mengikuti aturan yang membatasi perilaku mereka, memberlakukan konflik buatan yang berakhir dengan hasil yang dapat diukur.

Berbagai bentuk media baru muncul seiring dengan perkembangan zaman yang merubah cara manusia berkomunikasi seiring waktu berjalan. *Video game* menjadi salah satu contoh yang menjadi produk media baru yang berkembang pesat. Begitu cepat sehingga video game memberi suatu kesan negatif terutama pada kaum lansia. Tapi sekarang *video game* sudah menjadi trendsetter independen, terutama di kalangan anak muda. *Video game* lebih dari sekedar media hiburan, namun khususnya di bidang ilmu komunikasi, *video game* adalah produk media baru, dimana ia mengandung berbagai elemen komunikasi seperti komunikasi interpersonal, komunikasi massa hingga produk audiovisual. *Video game* juga menyediakan berbagai informasi atau beberapa simbol. *Video game*, meskipun, atau mungkin karena, fungsinya sebagai sumber hiburan dan keuntungan komoditas, hadir sebagai media yang ampuh untuk menyebarkan ideologi, berbicara melalui isu-isu rasial/gender, dan mendapatkan persetujuan untuk status quo. Berkontribusi pada "akal sehat rasial" sementara juga membenarkan kebijakan sosial, video game kontemporer adalah konstruksi ideologis yang menuntut analisis yang cermat (Leonard,2003).

Menurut Venegas (2013), *Video game* mampu mereproduksi konsep ras dan menciptakan ruang interaksi di mana faktor-faktor seperti pengalaman bermain *video game* menengahi konten semiotik dan keduanya mereproduksi dan menentang makna rasial yang muncul dari pengalaman dalam memainkan *game* tersebut. Hal ini membawa suatu kompleksitas, di mana pemain dapat menerima dan menentang makna dengan menempatkan mereka sebagai satir, dan menciptakan cara baru untuk terlibat dengan konten rasial dalam game tersebut. Demikian pula, lensa rasial pemain memainkan peran penting karena menyediakan kerangka diskursif rasial dari saat seseorang memainkan konten game tersebut. Kerangka rasial ini diinformasikan oleh sosialisasi dan bersifat dominan ideologi (Doane, 2003).

Dalam konteks komunikasi, video game bisa dijadikan suatu media komunikasi antara developer game tersebut kepada pemain yang memainkan game tersebut. *Developer* dalam kasus ini menjadi komunikator dan pemain berperan sebagai komunikan dimana pesan yang ingin disampaikan developer disampaikan melalui game tersebut. Level komunikasi yang terjadi disini adalah komunikasi kelompok dimana satu kelompok menyampaikan pesannya kepada kelompok lain. Dalam game *Bioshock : Infinite* pesan yang ingin disampaikan berkaitan dengan rasisme dan bagaimana kita belajar dari masa lalu manusia untuk memajukan masyarakat. Penulis dari *game* ini adalah seseorang bernama Ken Levine yang dikenal karena tema-tema yang ia masukkan dalam game ciptaanya menyangkut isu-isu filsuf dan sosial. Ken Levine telah mengeksplorasi konsep mulai dari komentar rasial hingga metafisika dengan game yang ia buat dan menekankan aspek *story-telling* dalam *game* nya.

Studi tentang bagaimana masyarakat menciptakan makna dan nilai-nilai yang terkandung

dalam sebuah sistem komunikasi disebut sebagai semiotika. Komunikasi memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan komunikasi juga merupakan alat untuk menyampaikan suatu pesan antar manusia baik pesan yang bersifat verbal maupun non verbal. Proses komunikasi adalah pertukaran pesan yang bersifat simbolik. Semiotika melihat komunikasi sebagai penciptaan atau munculnya makna di dalam pesan, baik oleh komunikan atau komunikator. Makna juga tidak bersifat absolut, dan bukan suatu konsep yang terbungkus rapi di dalam pesan. Semiotika merupakan ilmu yang membahas hubungan antara tanda-tanda yang terdapat dan sangat cocok diadopsikan sebagai landasan teori untuk menganalisis foto yang menyimpan pesan yang ingin disampaikan oleh sang komunikator kepada komunikan. Semiotika sebagai model ilmu sosial yang memahami dunia sebagai suatu sistem relasional dengan unit-unit dasar yang disebut dengan “tanda”, sehingga mempelajari hakikat keberadaan tanda, baik itu dibangun oleh simbol dan kata-kata yang digunakan dalam konteks sosial (Sobur, 2001). Menurut Lustyantje (2012) dalam semiologi menurut Barthes, signifikasi dibagi menjadi dua tingkat, yang pertama adalah denotasi dan tingkat kedua adalah konotasi. Denotasi ini lebih diasosiasikan dengan ketertutupan makna. Barthes mencoba untuk menyingkirkan dan menolak keharafian denotasi yang bersifat opresif dari ketertutupan makna ini. Bagi Barthes yang terdapat hanyalah konotasi. Menurut Seraphine (2014) narasi dalam video game menjadi alat penyampaian pesan dan makna yang sangat penting dalam sebuah game karena narasi adalah alat untuk menyampaikan emosi. Semiotika bisa menjadi kunci menuju pemahaman yang lebih baik tentang potensi *story-telling* yang mendasari dalam suatu game. Salah satu dimensi semiotika adalah bidang semantik. Itu konsep semantik berada pada tingkat abstraksi yang lebih dalam daripada konsep naratif. Semantik didasarkan pada hubungan antara dua konsep yaitu konotasi, dan denotasi. Mencari tahu bagaimana mencari tanda-tanda dalam sebuah game dengan menggunakan alat yang disediakan oleh *game design* itu sendiri akan pada akhirnya, memungkinkan munculnya bentuk video game *auteurisme* (Seraphine, 2014).

Menurut Stuart Hall yang merupakan seorang ahli teori budaya representasi adalah kemampuan menggambarkan atau membayangkan. Representasi menjadi penting karena kebudayaan selalu terbentuk melalui makna dan bahasa, dalam hal ini bahasa merupakan wujud simbolik atau wujud representasi (Nugroho, 2020). Representasi tidak sekadar mencerminkan dunia secara objektif, tetapi mereka juga memediasi dan membentuk cara kita memahami dunia. Stuart Hall percaya bahwa representasi adalah “proses dimana suatu budaya menggunakan bahasa untuk menghasilkan makna”. Hal ini adalah pengorganisasian tanda-tanda, yang kita gunakan untuk memahami dan mendeskripsikan dunia sekeliling kita ke dalam serangkaian nilai ideologi yang lebih luas. Makna-makna ini tidak bersifat tidak pasti atau nyata namun didefinisikan oleh

masyarakat.

Stuart Hall (1997) menyimpulkan tiga pendekatan atau bentuk dari representasi yaitu representasi reflektif, representasi intensional, dan representasi konstruksionis :

- a) Representasi Reflektif, pendekatan pemahaman representasi ini menunjukkan bahwa tanda-tanda yang kita gunakan untuk berkomunikasi dengan satu sama lain mencerminkan makna sebenarnya karena bahasa bertindak seperti cermin bagi dunia.
- b) Representasi Intensional, pendekatan yang memberikan makna pada dunia melalui tanda-tanda yang kita gunakan untuk menggambarkannya.
- c) Representasi Konstruksionis, pendekatan yang menyebutkan representasi tidak mencerminkan realitas secara objektif, tetapi dibangun secara aktif oleh individu dan kelompok dalam budaya.

Menurut Hutasuhut (2009) argumen Hall tentang sistem representasi adalah tentang bagaimana bahasa bekerja dalam menggunakan tanda dan simbol untuk mengkomunikasikan ide dan interpretasi nya tentang dunia. Dengan demikian, teori representasi menurut Stuart Hall memberikan kerangka kerja yang penting untuk menganalisis bagaimana ide, nilai, dan realitas sosial direpresentasikan dalam media dan budaya.

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan Representasi Konstruksionis dimana dalam pendekatan tersebut ada dua jenis yaitu semiotika dan juga diskursif. Jenis pendekatan konstruksionis yang dipakai untuk penelitian ini adalah jenis semiotik. Pendekatan ini digunakan oleh penulis untuk melihat sebuah fenomena dari representasi yang sudah ada dan dimana representasi terlihat di sebuah bahasa yang akhirnya dapat membentuk sebuah bahasa dan melahirkan sebuah konsep mitos (Hermayati,2021).

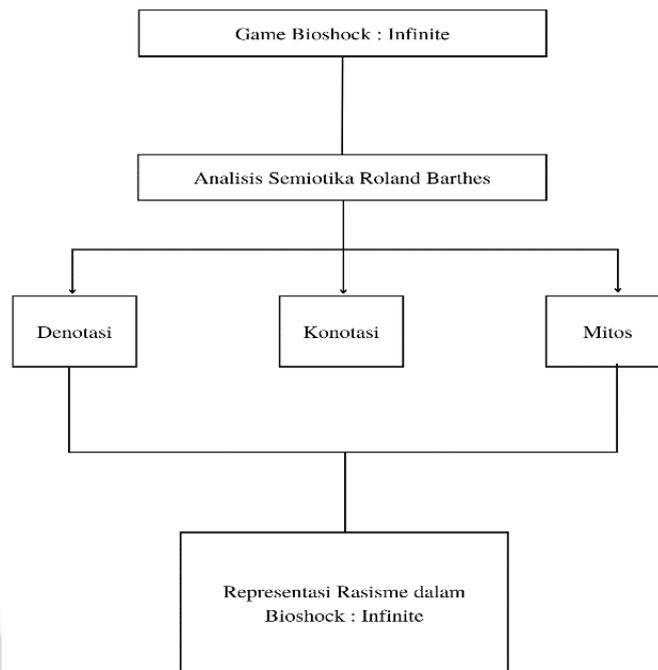
2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan jenis kualitatif. Menurut Bogdan & Taylor (1990), metodologi sebagai sebuah mekanisme penelitian untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata, baik tertulis ataupun lisan dari orang-orang dan sikap yang dapat diamati oleh peneliti. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian analisis semiotika adalah interpretatif. Dalam metode ini sang peneliti akan menganalisis dan mengungkapkan serta menguraikan makna bentuk teks. Bentuk pesan komunikasi Massa yang akan diinterpretasi, yakni dalam iklan yang memfokuskan tanda-tanda baik verbal maupun nonverbal (Sobur, 2013).

Pada penelitian ini objek yang akan diteliti adalah game berjudul "*Bioshock: Infinite*". Untuk unit analisis yang akan ditampilkan adalah berupa *screenshot-screenshot* tentang tanda-tanda yang diyakini mengandung semiotika rasisme di Amerika pada zaman dahulu.

Sumber data untuk penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data Primer merupakan data yang didapat dari game “Bioshock: Infinite” yang kemudian akan diambil visual yang diperlukan untuk penelitian ini. Data Sekunder merupakan data yang didapatkan dari literasi yang mengandung data primer sebagai materi pembahasannya. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini akan dilakukan melalui Dokumentasi dengan mencari hal-hal yang berkaitan dengan game “Bioshock: Infinite” melalui internet.

Teknik analisis data penelitian ini akan dilakukan dengan mengumpulkan semua data primer dan sekunder yang telah diperoleh melalui dokumentasi dan kemudian melakukan klarifikasi sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Setelah semua data telah terklarifikasi peneliti akan melakukan analisis data dengan analisis data semiotika. Dalam Sobur (2013), dijelaskan bahwa semiotika adalah ilmu yang membahas tentang tanda, fungsi dari tanda, dan produksi makna dari tanda tersebut. Semiotika melihat komunikasi menjadi proses pemberian makna melalui pertanda yaitu bagaimana pertanda mewakili objek, pandangan baru, situasi, serta sebagainya yang berada diluar diri individu. Semiotika digunakan pada topik-topik perihal pesan, media, budaya serta masyarakat. Menurut Roland Barthes dengan membagi tanda menjadi dua yaitu konotasi dan denotasi. Tanda konotatif merupakan tanda yang penandaannya mempunyai keterbukaan makna atau makna yang implisit, tidak langsung, dan tidak pasti, artinya terbuka kemungkinan terhadap penafsiran-penafsiran baru. Dalam semiologi Barthes, denotasi merupakan sistem signifikansi tingkat pertama, sedangkan konotasi merupakan signifikansi tingkat kedua. Denotasi dapat dikatakan makna objektif yang tetap, sedangkan konotasi merupakan makna subjektif dan variatif. Konotasi walau pun merupakan sifat asli tanda, membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi. Barthes secara panjang lebar mengulas apa yang sering disebut sistem pemaknaan tataran kedua, yang dibangun di atas sistem lain yang telah ada sebelumnya. Sastra merupakan contoh paling jelas sistem pemaknaan tataran ke-dua yang dibangun di atas sistem bahasa sebagai sistem pertama. Sistem kedua ini oleh Barthes disebut dengan konotatif, yang di dalam *Mythologies*-nya secara tegas dibedakan dari denotatif atau sistem pemaknaan tataran pertama).



Gambar 1. Metode Penelitian

Uji validitas data dalam penelitian ini akan menggunakan triangulasi sumber data. Triangulasi sumber data digunakan untuk menggali keaslian data dan informasi dengan menggunakan berbagai sumber data berbeda yang diperoleh dari teknik pengumpulan data (Ilmasari & Patria, 2016). Peneliti juga akan melakukan diskusi dengan teman sejawat guna menyimpulkan kebenaran dari data penelitian dan melakukan klarifikasi jika menemukan suatu kesalahan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Video game ini dijadikan penelitian oleh penulis karena memiliki bahasan yang menarik, antara lain adalah industri *video game* pada zaman sekarang merupakan industri yang besar dan memiliki banyak aspek-aspek yang bisa diteliti dan dipelajari, salah satunya adalah *video game* menjadi sebuah media komunikasi. Penelitian tentang komunikasi dalam *video game* ber-genre multiplayer sudah banyak dilakukan namun penelitian tentang *video game* single-player sebaliknya masih belum banyak diteliti seperti genre saudaranya. Maka dari itu peneliti mengambil subjek *video game* berjudul *Bioshock : Infinite* untuk meneliti isu-isu rasisme yang ingin disampaikan oleh developer game *Irrational Interactive* dan di publish oleh 2K ini kepada para pemainnya.

Rasisme dalam penelitian ini akan dibedakan menurut definisi Stokley Carmichael dan Charles V. Hamilton dimana rasisme dibagi menjadi rasisme Personal atau Individual dan

Rasisme Institusional. Rasisme individual merupakan tindakan atau sikap diskriminatif yang dilakukan oleh individu terhadap orang lain berdasarkan ras atau etnisitas. Hal ini dapat berupa tindakan seperti penghinaan rasial, stereotip negatif, atau perilaku diskriminatif terhadap seseorang atau kelompok berdasarkan warna kulit atau asal usul mereka. Sementara itu, rasisme institusional adalah ketidaksetaraan sistemik yang terjadi dalam struktur dan kebijakan lembaga-lembaga sosial, ekonomi, atau politik yang secara tidak langsung atau sengaja merugikan kelompok rasial atau etnis tertentu. Analisis isu rasisme ini bisa dilakukan dengan macam-macam metode termasuk dengan menggunakan teori Semiotika milik Roland Barthes. Dengan menggunakan teori ini akan memberi pandangan yang lebih dalam tentang pemaknaan yang ada dalam *video game* tersebut mengenai isu-isu rasisme yang diucapkan oleh para developer dan penerimaan oleh pemain.

3.1.1. Rasisme Individual



Gambar 2. Game Bioshock: Infinite

Makna Denotasi : - **Visual**, Dalam adegan ini digambarkan pada sebuah panggung terdapat sepasang manusia laki-laki dan perempuan yang memiliki logat ciri khas ras irlandia pada sang laki-laki dan kulit hitam pada sang perempuan. Pasangan ini diikat dan dipersembahkan kepada para penonton dengan dekorasi monyet bergelantungan di hutan dan sebuah karikatur orang kulit hitam. Pembawa acara ini akan mempersilahkan para penonton untuk melempar tomat-tomat yang disediakan ke pasangan tersebut guna merendahkan mereka karena mereka merupakan sebuah pasangan minoritas.

Makna Konotasi : Tanda pada gambar ini adalah dimana pasangan itu dipertunjukkan ke panggung dengan tujuan untuk merendahkan mereka melalui dekorasi monyet-monyet bergelantungan yang pada saat itu disamakan dengan orang ras kulit hitam. Pembawa acara juga mempersilahkan penonton untuk mengambil undian dimana pemenangnya akan diberi kesempatan untuk melempar pasangan tersebut dengan bola kasti.

Mitos : Diskriminasi melalui humiliasi publik dengan karikatur yang menyinggung

Saat pemain pertama kali berkunjung ke kota Columbia, mereka akan diarahkan ke berbagai landmark dalam kota tersebut untuk memberi kesan pertama tentang nuansa dan budaya dalam Columbia. Salah satu tempat yang pemain akan kunjungi adalah taman kota Columbia. Dalam taman tersebut terdapat sekumpulan orang yang mengitari panggung dalam taman tersebut. Host yang berdiri di panggung tersebut kemudian menarik gerai panggung dan menunjukkan sebuah pasangan orang minoritas orang kulit hitam dan orang irlandia yang diikat. Acara tersebut adalah sebuah undian dimana pengunjung diberi nomor undian masing-masing dengan hadiah sebuah kesempatan untuk melempar mereka dengan bola bisbol. Gambar-gambar yang menghiasi pasangan tersebut mengambil inspirasi dari karikatur dalam era Jim Crow yang berlangsung sejak abad ke-19 sampai awal abad ke-20 dimana prinsip utama dari segregasi Jim Crow adalah untuk mencegah kontak antara orang kulit putih dan orang kulit hitam secara setara dan dengan demikian menegakkan supremasi orang kulit putih di atas orang kulit hitam (Rogerson, 2020). Nama Jim Crow sendiri diciptakan oleh Thomas Dartmouth Rice yang merupakan seorang penghibur yang memiliki kulit putih. Sepanjang tahun 1830-1840, Thomas menampilkan pertunjukan nyanyian dan tarian populer yang konon meniru model seorang budak yang dia lihat. Dia menamai karakter tersebut Jim Crow. Penampilan ini membutuhkan Rice menggelapkan wajahnya sendiri, bertingkah seperti badut, dan berbicara dengan tiruan logat bahasa Inggris Vernakular Afrika-Amerika yang berlebihan dan menyimpang. Dalam persona Jim Crow-nya, dia juga menyanyikan "Negro ditties" seperti "Jump Jim Crow". Penampilan dari Thomas ini akan didampingi oleh poster karikatur yang digunakan untuk promosi dan memiliki gaya gambaran yang mirip seperti yang terlihat pada gambar 1. Undang-undang rasis Jim Crow bertujuan untuk memperkuat masyarakat melalui supremasi kulit putih, dimana kulit hitam lebih rendah daripada kulit putih, dan ras kulit putih dianggap lebih unggul dari orang kulit berwarna lain.

Hal tersebut membuat kejadian dalam gambar 1 memiliki tanda-tanda rasisme dalam kategori personal atau individual dimana ter indikasikan oleh seseorang memiliki ideologi superioritas ras mereka dan menganggap orang dengan ras lain rendah dan melakukan tindakan diskriminatif terhadap ras yang lain (Jones, 1996). Hal tersebut terlihat dari pasangan tersebut yang diikat di sebuah panggung dengan dekorasi yang menyinggung ras dan para penonton di sekitar panggung tersebut berundi untuk melempari kedua orang tersebut.



Gambar 3. Game Bioshock: Infinite

Makna Denotasi : - **Audio**, Saat pemain pertama masuk ke kota Columbia mereka akan ditemui dengan sebuah patung besar walikota kota Columbia dan terdapat berbagai kumpulan orang sedang berbincang dan melakukan berbagai aktivitas. Salah satu kumpulan orang yang pemain akan temui adalah pasangan pria dan wanita berkulit putih sedang duduk di sebuah tempat makan yang bertempat di samping patung Comstock tersebut. Mereka sedang berbincang tentang "*Vox Populi*" yang merupakan sebuah kelompok pemberontakan militan yang dipimpin terutama oleh revolusioner Daisy Fitzroy, yaitu seorang wanita berkulit hitam dimana mereka melawan ideologi rasis sang walikota. Percakapan tersebut diawali dengan sang wanita mengatakan "*Ugh! Vox Populi this , Vox Populi that... Now what does "Vox Populi" even mean for heaven's sake?*" kemudian dibalas oleh sang pria "*It's Latin. It means--*" dan sebelum sang pria menyelesaikan kalimat, sang wanita langsung membalas "*Lah-tin? Ah-ha-ha*". Kemudian setelah sang pemain mulai pergi dari area tersebut, sang wanita mengatakan "*You know, I thought I detected a hint of accent from our waiter...*"

Makna Konotasi : Tanda pada gambar 3 terdapat pada dialog yang terjadi antara pasangan pria dan wanita tersebut dimana sang wanita muak tentang berita Vox Populi dan saat sang pria ingin memberi jawaban tentang arti dari nama kelompok pemberontakan tersebut, sang wanita menghiraukannya karena nama tersebut berasal dari bahasa Latin seakan-akan meremehkan budaya tersebut. Kemudian dialog terakhir dari sang wanita menunjukkan kecurigaannya akan pelayan rumah makan tersebut hanya dari logatnya menunjukkan kecurigaan ras yang menjadi sifat wanita tersebut.

Mitos : Diskriminasi dan prasangka ras melalui perkataan verbal

Dialog yang terjadi di gambar 3 menjadi tanda adanya ideologi rasisme dalam sang wanita tersebut. Rasisme yang terdapat dalam dialog tersebut merupakan bentuk diskriminasi prasangka rasial yang negatif dan termasuk dalam rasisme jenis Individual. Rasisme jenis ini terjadi dimana seseorang mengungkapkan emosi negatif mereka melalui perkataan ataupun

tindakan terhadap orang berkulit hitam, atau dapat juga ditujukan kepada kelompok minoritas lainnya (Dewi,Prabasmoro,& Wardiani, 2020).

3.1.2. Rasisme Institusional



Gambar 4. Game Bioshock: Infinite

Makna Denotasi : - **Visual**, Pada area ini terdapat sebuah poster yang tergantung menyatakan untuk pegawai yang bekerja di tempat ini menyebut orang yang datang ke tempat tersebut sebagai “tuan” dan “nyonya”. Dalam poster tersebut digambarkan orang kulit hitam yang dimana mereka adalah pegawai memiliki tubuh yang digelapkan sebagaimana muka mereka tidak kelihatan dan bertubuh kecil sedangkan orang kulit putih yang merupakan orang yang mereka layani digambarkan sebagai orang yang berdandan rapi dan indah disertai dengan kilauan sinar di muka mereka.

Makna Konotasi : Tanda pada gambar ini terdapat di poster yang terlihat dimana para pekerja kulit hitam digambarkan lebih pendek dibandingkan orang kulit putih dan diwarnai dengan warna hitam pekat sampai detail muka mereka tak terlihat diibaratkan sebagai semua orang kulit hitam sama saja dalam segala hal dan tidak penting untuk mengingat wajah mereka. Sebaliknya orang kulit putih digambarkan sebagai orang-orang yang terhormat dengan pakaian mereka yang rapi dan memiliki muka yang terlihat dengan jelas dan bersinar dimana diibaratkan mereka adalah orang yang suci.

Mitos : supremasi kulit putih dengan perbedaan penggambaran menurut ras

Gambar 3 memperlihatkan sebuah poster yang digantung sebagai sebuah tanda pengingat bagi para pekerja dalam bangunan tersebut yang merupakan orang berkulit hitam. Poster tersebut mengingatkan kepada seluruh pekerja berkulit hitam untuk memanggil konsumen mereka dengan “sir” atau “madam” yang merupakan panggilan kepada seseorang

yang terhormat. Meskipun hal tersebut dengan sendirinya bukan sesuatu yang tidak wajar bagi sebuah pekerja untuk memanggil konsumen mereka dengan terhormat namun penggambaran orang berkulit hitam yang bertimpang dengan penggambaran orang kulit putih yang menyatakan sebuah opresi atau penindasan dan diskriminasi yang terjadi terhadap orang berkulit hitam di kota Columbia.

Penindasan dan diskriminasi merupakan bentuk-bentuk rasisme yang terjadi di Amerika Serikat pada masa kolonialisme dimana rasisme dan kolonialisme Amerika saling terkait erat, rasisme adalah “produk bawaan dan produk alami dari kolonialisme, yang dimana hal tersebut penting bagi konstruksi sosial yang sebenarnya adalah akses untuk kekuasaan yang tidak sah (Waite,2019). Diskriminasi adalah tindakan yang terjadi dalam bidang pendidikan, pemerintahan federal dan negara bagian, bidang hukum, baik yang tertulis maupun implementasinya, bidang kesehatan yang memberikan pelayanan kesehatan dan pengalokasian dana yang tidak adil terhadap etnik minoritas seperti etnik AfroAmerika (Amalia,2021). Penggambaran pekerja kulit hitam yang terlihat pendek dan diberi siluet hitam memberi kesan bahwa identitas individu mereka tidak penting yang memberi gagasan semua orang kulit hitam sama saja.

Gambar 4. menunjukkan tanda-tanda rasisme berjenis Institusional dimana bentuk rasisme tersebut bukan berkaitan langsung dengan sikap atau perilaku individu, namun lebih berkaitan dengan aturan, kebijakan, dan praktik yang secara sistemik merugikan atau mendiskriminasi kelompok rasial atau etnis tertentu. Dalam gambar 3 menunjukkan sebuah poster yang memberi sebuah aturan terhadap para pegawai yang berkulit hitam di diskriminasi dengan penggambaran mereka yang hanya siluet sehingga memberi kesan ke-tidak pentingan mereka dibandingkan dengan orang-orang berkulit putih yang digambarkan dengan jelas dan rapi disertai dengan sebuah sinar yang memberi kesan kesucian terhadap kaum mereka.



Gambar 4. Game Bioshock : Infinite

Makna Denotasi : - **Visual**, Pada sebuah ruangan dalam bangunan yang sama dengan area yang terdapat dalam gambar 2 terdapat sebuah poster lagi yang disinari oleh lampu seperti iklan yang mencolok bertuliskan perintah kepada anak-anak untuk ikut serta dalam suatu kegiatan seperti kepramukaan yang bertujuan untuk melakukan perlawanan terhadap gerombolan orang pemasuk dari luar kota Columbia. Poster tersebut digambarkan dengan seorang anak laki-laki berdandan rapi menodongkan sebuah senapan terhadap gambaran anak-anak yang terlihat memiliki ras berbeda dengan bocah laki-laki berkulit putih tersebut.

Makna Konotasi : Tanda yang terpampang dengan gambar ini terdapat pada poster yang terlihat. Poster tersebut disinari oleh lampu untuk menarik orang di sekitarnya untuk melihat poster tersebut seperti halnya iklan. Penggambaran kartun anak-anak minoritas pada poster tersebut berkesan sangat menghina dan merendahkan dimana bocah afrika digambarkan dengan stereotipe bermuka hitam pekat dan memiliki bibir berwarna merah dan besar. Sama halnya dengan penggambaran anak berkulit coklat yaitu ras latin dan juga bocah berkulit kuning yaitu stereotipe orang cina. Sebaliknya bocah berkulit putih dalam gambar kartun ini digambarkan dengan berpakaian rapi dan berpostur tegak yang berkesan gagah.

Mitos : antagonisme terhadap imigran yang berbeda ras

Fokus dalam gambar 5 terdapat pada poster yang ditampilkan dengan lampu-lampu yang menyinari guna untuk membuat orang-orang tertarik untuk melihatnya. Poster tersebut merupakan sebuah ajakan kepada anak-anak di kota Columbia terutama yang berkulit putih untuk ikut menjadi anggota *Comstock Cadets* yang merupakan semacam kepramukaan yang dibuat dalam pemerintahan Zachary Hale Comstock yang merupakan walikota kota Columbia. Meskipun sebuah kepramukaan sendirinya bukan merupakan sesuatu yang problematik namun pesan yang terdapat pada poster tersebut yang menyatakan "*Help Duke fight back against the*

foreign hordes” disertai dengan karikatur Duke yang merupakan bocah laki-laki berkulit putih menodongkan sebuah senapan kepada orang cina, latin, dan afrika menunjukkan suatu niat buruk dalam kepramukaan ini dimana anak-anak akan di doktrin untuk meng-antagoniskan kaum-kaum minoritas imigran dan keperluan mereka untuk disusir dari kota Columbia. Rasisme terhadap imigran di Amerika telah menjadi isu yang kompleks dan berlarut-larut sepanjang sejarah negara tersebut. Rasisme terhadap imigran melibatkan diskriminasi, prasangka, dan perlakuan tidak adil terhadap individu atau kelompok yang pindah ke Amerika dari luar negeri. Menurut Boswell (1986), antara tahun 1852 dan 1882, imigran Tiongkok yang datang ke AS menghadapi diskriminasi yang ekstensif secara berkala. Jangka waktu tersebut adalah periode transisi dari hubungan komoditas kecil ke kapitalis, ketika produsen berubah menjadi proletar. Selama masa transisi ini, solidaritas kelas pekerja yang muncul berulang kali diganggu oleh antagonisme etnis yang dilakukan pekerja kulit putih terhadap pesaing Tiongkok di pasar tenaga kerja.

Imigran latin pindah ke AS untuk mencari peluang yang lebih baik ,namun imigran latin juga menghadapi banyak tantangan,termasuk hambatan bahasa, perpisahan dari keluarga,stres yang bersifat akulturatif, kondisi kerja yang tidak adil, dan situasi kehidupan di bawah standar (Torres, dkk.,2011). Terlepas dari status imigrasi,orang Latin di Amerika Serikat juga menghadapi bentuk rasisme terselubung dan terang-terangan. Faktor seperti situasi ekonomi AS, persepsi mengenai imigran tidak berdokumen atau ilegal yang membanjiri angkatan kerja, dan media telah berkontribusi pada peningkatan dalam sentimen negatif terhadap orang Latin seperti di AS (Hwang & Goto,2008).

Di Amerika Serikat, diskriminasi rasial merupakan salah satu karakteristik masyarakat yang paling persisten dan menonjol (Loury, 2007). Secara historis, kaum kulit hitam telah menduduki dan masih menempati posisi yang kurang menguntungkan dibandingkan kelompok ras lain meskipun telah terjadi “kemajuan ras” selama beberapa dekade ini (Thomas, 2000). Ras memainkan peranan yang penting dalam mendefinisikan objek-objek sosial dan dalam mengalokasikan peluang dan penghargaan dalam masyarakat AS kontemporer telah didokumentasikan dengan baik dalam berbagai penelitian (Okonofua,2013). Akses yang tidak setara terhadap peluang dan sumber daya sosial sering kali disebabkan oleh rasisme. Ciri utama rasisme bukanlah prasangka terhadap orang kulit hitam, melainkan superioritas orang kulit putih dan lembaga-lembaga baik secara ideologis maupun struktural yang mempertahankannya (Thomas,2000). Makna yang terkandung dalam definisi-definisi ini adalah fakta bahwa rasisme melibatkan gagasan dan praktik yang tidak hanya menciptakan tetapi juga mempertahankan dan mereproduksi sistem hak istimewa kulit putih di Amerika Serikat.

Makna dalam poster tersebut yang merupakan ajakan kepada anak-anak untuk menjadi anggota Columbia Cadets dimana mereka diajarkan untuk memusuhi masyarakat minoritas di kota Columbia menjadikan gambar 4 menjadi tanda rasisme Institusional dimana adanya ketidaksetaraan sistemik ras yang diakibatkan oleh lembaga-lembaga pemerintahan. Hal tersebut terjadi dalam gambar 4 dimana pemerintahan kota Columbia adalah yang menciptakan organisasi kepramukaan tersebut dan mempromosikannya dengan lancang melalui poster yang mereka pasang di sekitar kota dengan karikatur yang menyinggung kaum minoritas.



Gambar 6. Game Bioshock : Infinite



Gambar 7. Game Bioshock : Infinite

Makna Denotasi : - **Visual**, Gambar 6 menunjukkan sebuah pintu ruangan toilet di bangunan yang sama seperti gambar 3 dan gambar 4 dimana kamar mandi tersebut diletakkan di bagian ruangan yang terlihat tidak terurus dan kotor. Pintu kamar mandi kecil tersebut memiliki sebuah tulisan di depannya yang menyatakan kamar kecil ini adalah toilet khusus untuk orang-orang yang berwarna dan orang-orang kerurunan Irlandia. Gambar 7 merupakan kebalikan dari gambar 6 yang menunjukkan dua pintu kamar kecil yang terletak di ruangan yang terlihat mewah dan diterangi dengan sebuah jendela. Pada bagian atas kedua pintu kamar kecil tersebut terdapat tulisan “whites” dan terdapat gambar pada masing-masing pintu dimana pintu di sebelah kiri merupakan gambar pria dan pintu kiri terdapat gambar wanita.

Makna Konotasi : gambar 6 dan 7 menunjukkan sebuah tanda segregasi ras yang terdapat di dalam kota Columbia dimana kamar mandi untuk orang berkulit putih dibedakan dengan kamar mandi orang yang memiliki ras lainnya. Letak kamar mandi tersebut juga dibedakan dimana kamar mandi untuk orang ras berkulit putih ditempatkan dalam area yang terhias dengan mewah dan disinari oleh cahaya matahari dari jendela yang memberi kesan kebersihan dan suci, sedangkan dalam kamar mandi untuk ras selain kulit putih diletakkan di area yang terlihat kumuh dan tidak terawat dengan pencahayaan yang gelap yang memberi kesan akan sesuatu yang tidak suci

Mitos : merendahkan ras selain kulit putih melalui perbedaan kamar kecil

Pada gambar 6 dan gambar 7 menunjukkan suatu perbedaan antara derajat masyarakat kota Columbia yang berkulit putih dan masyarakat yang memiliki lainnya. Gambar 6

merupakan sebuah pintu kamar kecil bagi kaum minoritas yang terlihat kumuh dan kurang terawat. Kamar kecil tersebut terlihat gelap dengan adanya cahaya minimal yang hanya menyinari area di sekitar pintu tersebut. Kamar kecil tersebut juga tidak ada area khusus yang membedakan kamar kecil pria dan wanita. Sebaliknya pada gambar 7 menunjukkan pintu kamar kecil bagi orang kulit putih disinari oleh cahaya matahari dari jendela yang berada di tengah yang memberi kesan kesucian dalam seluruh ruangan tersebut. Pada gambar 7 juga terlihat bahwa kamar kecil untuk wanita dan pria terpisah dengan adanya gambar masing-masing pria dan wanita yang berpakaian rapi dan elegan. Dari gambar 6 dan 7 menunjukkan adanya rasisme segregasi yang terjadi di kota Columbia mirip dengan segregasi ras yang ditetapkan oleh hukum “Jim Crow” di Amerika pada zaman dahulu..

Hukum “Jim Crow” dimulai di Amerika Serikat pada tahun 1865, setelah ratifikasi Amandemen ke-13. Sebelum masa-masa ini, undang-undang yang dikenal sebagai “Black Code” diberlakukan di banyak daerah di Amerika, dengan Amandemen ke-13, perbudakan di Amerika dihapuskan sepenuhnya. Namun, anggota konfederasi lama yang berkulit putih menentang situasi ini dan mengambil tindakan untuk mencegah orang kulit hitam mendapatkan kebebasan dan “Black Code” dimaksudkan untuk memulihkan dan mencegah perbudakan mantan budak dan orang-orang yang dibebaskan dari meninggalkan Amerika bagian selatan (EDIS & Agit, 2019).

Segregasi yang terjadi di kota Columbia dapat dilihat dari gambar 6 dan 7 dimana adanya suatu ketimpangan antara letak dan kondisi kamar kecil dari orang berkulit putih dan minoritas. Hal tersebut membuat gambar 6 dan 7 menjadi tanda adanya rasisme Institusional dimana seperti hal-nya aturan hukum Jim Crow yang melindungi supremasi kulit putih dan juga memisahkan orang kulit putih dengan orang berkulit lainnya dalam berbagai macam fasilitas.



Gambar 8. Game Bioshock : Infinite

Makna Denotasi : - **Visual**, Saat pemain melakukan eksplorasi di kota Columbia mereka akan menemukan patung ini di depan sebuah gedung museum sebagai bagian dari misi utama dalam *Bioshock:Infinite*. Patung tersebut merupakan gambaran seorang Zachary Hale Comstock yang merupakan antagonis utama dari game ini yang terlihat sedang akan menebas seekor binatang yang berbentuk seperti ular berkepala dua namun memiliki kepala yang dibentuk menyerupai stereotipe orang cina dan orang yahudi. Patung tersebut memiliki tulisan dibawahnya yang mengatakan Comstock melawan “ular-ular” negara.

Makna Konotasi : Tanda konotasi pada gambar 5 terdapat pada patung tersebut dimana orang-orang yang memiliki ras cina dan orang-orang berkeyakinan yahudi digambarkan dengan stereotipe masing-masing dimana orang cina digambarkan memakai topi seperti guan mao, memiliki mata sipit dan bergigi taring yang tajam seperti mitos vampir dan orang-orang yahudi digambarkan memiliki hidung yang besar, memiliki jenggot yang lebat dan memakai topi kippah. Penggambaran kedua stereotipe tersebut ditambah dengan tubuh ular yang tertancap pada kepala-kepala tersebut memberi tanda merendahkan kedua ras tersebut dan memusuhkan mereka di mata orang-orang berkulit putih.

Mitos : antagonisme terhadap ras lain dan meninggikan ras kulit putih

Patung yang terlihat dalam gambar 8 menunjukkan diskriminasi dan juga supremasi kulit putih sekaligus. Zachary digambarkan melawan masyarakat berketurunan cina dan yahudi yang digambarkan sebagai hewan buas berbentuk ular berkepala dua. Ketimpangan dimana Zachary yang merupakan walikota kota Columbia yang berkulit putih berkesan sebagai pahlawan dan sebaliknya orang-orang yang berketurunan cina dan yahudi digambarkan sebagai makhluk yang jahat yang patut dimusuhi menunjukkan suatu diskriminasi terhadap ras minoritas tersebut dan orang kulit putih yang dianggap sebagai pahlawan merupakan contoh dari supremasi kulit putih.

Masyarakat yang memiliki ras Asia di Amerika Serikat mengalami diskriminasi secara interpersonal dan juga di berbagai lingkungan institusi, seperti hal pencarian rumah dan layanan kesehatan (McMurtry, dkk., 2019). Ketika imigran cina yang merupakan kelompok pertama yang datang dari Asia ke Amerika dalam jumlah yang besar, mereka di cap sebagai orang asing yang secara ras dianggap lebih rendah dibandingkan kulit putih dan tidak mampu melakukan asimilasi, kemudian semua imigran Asia berikutnya diklasifikasikan dengan cara yang sama, hanya dengan sedikit variasi. Dari pertengahan abad ke-19 hingga pertengahan abad ke-20, imigran Asia dianggap sebagai minoritas yang dibenci (Lee, 2015). Kaum yahudi memiliki sejarah yang berbeda di amerika dimana pada abad ke-18, George Washington yang merupakan presiden amerika pada waktu itu memberi sebuah toleransi terhadap kaum yahudi. Meskipun

demikian anti semitisme berupa diskriminasi, hate speech, dan halangan dalam pendidikan tetap terjadi dalam sejarah kaum yahudi di Amerika. Namun sejak kejadian holocaust pada tahun 1940-an, anti-Semitisme telah kehilangan legitimasi yang dulu dimilikinya. Ironisnya, kelangsungan hidup orang Yahudi Amerika saat ini paling terancam oleh kebebasan yang menjadi ciri kehidupan di Amerika Serikat (Sorin, 1997).

Rasisme yang tergambarkan dalam gambar 8 menggambarkan rasisme jenis Institusional dimana pemerintahan kota Columbia yang dipimpin oleh Zachary Hale Comstock membangun patung tersebut sebagai propaganda supremasi kulit putih dimana kaum yahudi dan ras cina direndahkan dan di-antagoniskan sebagai musuh yang dimusnahkan oleh seorang manusia berkulit putih. Diskriminasi juga terjadi dimana kaum minoritas tersebut digambarkan dengan tipikal stereotip mereka yang menghina.



Gambar 9. Game Bioshock : Infinite

Makna Denotasi : - **Visual**, Gambar ini menunjukkan sebuah tembok pada salah satu kantor polisi dalam kota Columbia. Pada tembok tersebut terpampang sebuah poster yang disinari dengan lampu dimana poster tersebut mengatakan sebuah perintah untuk menjaga kesucian rasial disamping iman dan kekayaan. Poster tersebut juga tergambarkan sebuah keluarga ras berkulit putih. Pada sisi kanan dan kiri poster tersebut terdapat sebuah rak senjata dengan mural diatas masing-masing rak yang mengatakan perintah untuk melindungi ras mereka.

Makna Konotasi : Tanda pada gambar ini terdapat pada konten dalam poster dan mural pada gambar tersebut. Poster di tengah membujuk anggota-anggota kepolisian kota Columbia untuk menjaga warga-warga kota Columbia hanya yang berkulit putih yang merupakan diskriminasi terhadap orang-orang yang memiliki ras selain kulit putih. Kesucian ras yang terdapat pada poster tersebut mengartikan penduduk kota Columbia dilarang melakukan

pernikahan antar ras guna menjaga genetika kaukasian yang murni pada kota Columbia dan tidak tercampur dengan ras lain yang juga merupakan bentuk diskriminasi terhadap ras lain. Mural yang terdapat di atas rak senjata bisa diartikan sebagai sebuah rujukan kepada kepolisian kota Columbia dimana senjata mereka digunakan untuk melindungi orang-orang yang memiliki ras yang sama dengan mereka yaitu berkulit putih saja.

Mitos : Mendorong kepolisian untuk hanya menjaga masyarakat yang berkulit putih saja dan mengasingkan masyarakat dengan ras lain

Gambar 9 menunjukkan poster yang terdapat di kepolisian kota Columbia. Poster besar yang terdapat di tengah merupakan slogan dari lembaga kepolisian tersebut yang berbunyi "*Protecting our faith, wealth, and racial purity*" memiliki arti bahwa masyarakat yang diutamakan oleh kepolisian kota Columbia adalah mereka yang berkulit putih dan mereka akan mempertahankan kesucian ras tersebut. Kedua mural yang terdapat di bagian samping poster tersebut merupakan anjuran terhadap anggota-anggota kepolisian untuk menjaga ras mereka. Kedua hal tersebut menunjukkan supremasi kulit putih yang terdapat di gambar 6.

Supremasi kulit putih didefinisikan sebagai pelembagaan hak istimewa bagi orang kulit putih dan "*white privilege*" serta sistem dan struktur historis, sosial, politik dan ekonomi yang berkontribusi pada dominasi dan subordinasi yang berkelanjutan (Giroux & McLaren, 2014). Menurut HoSang, LaBennet, & Pulido, (2012), ada tiga pilar dalam supremasi kulit putih, yaitu perbudakan atau rasisme anti kulit hitam, genosida yang dijangkari oleh kolonialisme, dan orientalisme. Pilar supremasi kulit putih yang pertama adalah logika perbudakan. Logika ini menjadikan orang kulit hitam pada dasarnya dapat diperbudak dan tidak lebih dari sekedar properti dimana dalam logika supremasi kulit putih, orang yang berkulit hitam disamakan dengan kemampuan mereka untuk diperbudakkan. Bentuk perbudakan bisa berubah namun logikanya sendiri tetap konsisten. Pilar kedua supremasi kulit putih adalah logika genosida. Logika ini menyarankan bahwa masyarakat asli daerah tersebut harus dimusnahkan dan bahkan lahan-lahan tersebut harus selalu dihilangkan agar masyarakat non-pribumi dapat melakukan klaim sah atas tanah tersebut. Melalui logika genosida ini, masyarakat non-pribumi kemudian menjadi pewaris sah atas semua tanah, sumber daya, spiritualitas adat, dan budaya. Pilar ketiga supremasi kulit putih adalah logika orientalisme. Logika orientalisme menandai masyarakat atau bangsa tertentu sebagai inferior atau lebih rendah dan menganggap mereka sebagai ancaman yang konstan. Masyarakat ini masih dipandang sebagai sebuah "peradaban" dan bukan sebuah properti, namun mereka dibayangkan sebagai ancaman asing permanen terhadap kerajaan.

Slogan dalam poster di tengah tersebut yang digambari dengan keluarga kulit putih yang

disinari dengan cahaya beserta burung merpati dan juga mural yang di samping poster tersebut menggambarkan bentuk rasisme supremasi kulit putih yang terdapat dalam gambar 7. Rasisme tersebut termasuk dalam kategori rasisme institusional yang merupakan istilah yang digunakan untuk mendefinisikan penggabungan rasis kebijakan dan praktik di berbagai institusi di masyarakat, seperti pendidikan, pemerintahan dan politik, hukum, kesehatan, dan dunia usaha (Soelistyarini, Rinahayu, & Nuswantari, 2020).

3.2. Pembahasan Penelitian

Representasi menurut Stuart Hall merupakan proses di mana makna yang diproduksi dengan menggunakan bahasa dan dipertukarkan oleh antar anggota kelompok dalam sebuah budaya (Surahman, 2014). Hal ini adalah hubungan antara konsep dan bahasa yang menggambarkan objek, orang, atau bahkan peristiwa yang nyata ke dalam objek, orang, maupun peristiwa fiksi. Representasi konstruksionis jenis semiotika ini akan dijelaskan bagaimana pembentukan sebuah tanda melalui bahasa dimana bahasa adalah salah satu wujud simbol. Di dalam semiologi Barthes, denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua (Lustyantie, 2012). Dalam teori semiotika Roland Barthes juga terdapat mitos. Mitos adalah sebuah tanda atau makna yang berkembang di dalam masyarakat karena adanya pengaruh dari adat istiadat dan sosial budaya masyarakat itu sendiri akan sesuatu, dengan cara memperhatikan korelasi dari yang terlihat secara nyata atau denotasi dengan tanda yang tersirat atau konotasi (Octaviani, 2021).

Dari gambar-gambar yang didapat oleh peneliti dari game *Bioshock: Infinite*, Rasisme dibagi menjadi dua yaitu rasisme individual atau personal dan rasisme institusional. Rasisme Individual terjadi saat seseorang mempunyai sikap curiga terhadap seseorang atau terlibat dalam tindakan diskriminatif dan hal yang serupa. Rasisme personal atau Individual diindikasikan oleh cara seseorang memiliki sudut pandang individu secara khusus atau stereotip yang didasari oleh dugaan ras yang berbeda, menghina dan melakukan tindakan diskriminatif dalam melakukan komunikasi interpersonal, bertindak keras dan memberi ancaman terhadap anggota kelompok minoritas yang mereka anggap adalah ras lebih rendah atau inferior. Tindakan seperti warga Columbia yang berprasangka buruk tentang ras lain merupakan bentuk dari rasisme individual yang terjadi di *Bioshock: Infinite*. Institutional racism adalah rasisme yang terjadi dalam suatu lembaga yang melakukan perlakuan khusus untuk kalangan masyarakat yang termasuk minoritas di lingkungan kelembagaan tersebut. Institutional Racism merupakan hal yang sering terjadi pada kaum minoritas Afrika Amerika, Latin, dan Asia di negara Amerika (Ghassani & Nugroho, 2018). Institutional Racism terjadi di kota Columbia dengan adanya ketimpangan perlakuan ras yang terjadi di seluruh kota Columbia yang dibuat

oleh pemerintahan kota tersebut.

Rasialisme dalam video game adalah cerminan dari tatanan sosial saat ini dalam masyarakat modern dan bentuk dari minstrelsy yaitu sebuah pertunjukan hiburan rasis yang dikembangkan oleh Amerika pada abad ke-19. Sebagai tambahan, sebagian besar ilmuwan sosial setuju bahwa ras adalah istilah yang dibangun secara sosial yang memainkan peran penting dalam masyarakat sebagai sebuah ideologi yang membingkai wacana tentang ketidaksetaraan sosial dan merupakan kerangka ideologis dominan utama saat ini (Silva, 2003). Menurut Wibowo & Limanda (2020) efektivitas video game sebagai media edukasi terkait isu dunia menunjukkan hasil yang positif, dimana hal ini membuktikan bahwa video game cukup berpotensi untuk menjadi media edukasi terhadap isu dunia termasuk rasisme. Rasisme memiliki keberadaan di game online dalam berbagai bentuk, baik yang terang-terangan maupun yang lebih halus. Bahkan saat ketika video game menjadi semakin populer, hanya sedikit budaya dalam game mengakui rasisme sistemik ini ada di beberapa game tersebut. Sebagaimana isu rasisme dapat digambarkan dalam sebuah video game, isu tersebut juga telah digambarkan dalam media baru lain seperti dalam dunia perfilm-an. (Daniels,2012)

Video game Bioshock : Infinite mendorong genre *first-person shooters* ke depan dengan memasukkan elemen *role-playing* ke dalam desain game mereka yang memberikan sensasi imersi kepada pemain dalam memainkan peran sebagai karakter utama dan mengalami peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam cerita game tersebut. Narasi game ini mengandung elemen ahistoris dan retrofuturistik, yang berarti bahwa game ini menampilkan peristiwa sejarah yang pernah terjadi namun diubah beberapa aspek nya menjadi berbeda dan fiktif Hellekson (dalam Bosman,2011). Naratif dari *Bioshock : Infinite* ini dirangkai oleh seorang Ken Levine yang merupakan pencipta dari *franchise Bioshock* dan berperan sebagai penulis utama dan *creative director* dari game *Bioshock : Infinite*. Ken Levine dikenal dalam dunia game karena menciptakan *videogame* berbasis narasi yang mengeksplorasi tema sosiologis dan filosofis. Perhatian Ken Levine terhadap detail dalam mengembangkan suatu dunia fiksi dan merangkai cerita mampu menghasilkan serangkaian makna dan spekulasi filosofis yang matang (Irwin,2019).

Dalam game ini perlawanan terhadap rasisme direpresentasikan melibatkan kekerasan, melawan rasisme pun dapat dilakukan melalui tindakan sederhana. Perlawanan dengan cara damai seperti ini dianggap menguntungkan bagi kelompok kulit hitam, dimana citra kulit putih dan kulit hitam sangat berbeda. Cerdas atau tidak cerdas, bermoral atau tidak bermoral, hitam ataupun putih mereka semua layak untuk hidup sebagai manusia dan perlu dihargai. Benua amerika ketika kedatangan para koloni dari inggris kelompok ras kulit hitam selalu

mendapatkan kekerasan baik verbal maupun non verbal, sehingga pada akhirnya muncul sebuah perjanjian multilateral yang melarang praktik diskriminasi rasial pada tahun 1965 (Banda, 2020). Bentuk dari perlawanan rasisme di Amerika pada zaman sekarang adalah gerakan *Black Lives Matter* atau *BLM*. *Black Lives Matter* adalah gerakan aktivis internasional, yang berasal dari komunitas Afrika-Amerika, yang berkampanye untuk melawan kekerasan dan rasisme sistemik dan struktural yang terjadi terhadap orang kulit hitam. *BLM* secara rutin memprotes pembunuhan yang dilakukan oleh polisi terhadap orang kulit hitam dan isu-isu yang lebih luas mengenai *racial profiling*, kebrutalan polisi, dan ketidaksetaraan rasial dalam sistem peradilan pidana Amerika Serikat. Pada tahun 2013, gerakan ini dimulai dengan penggunaan tagar #BlackLivesMatter di media sosial. Diagnosis *BLM* terhadap masalah besar dalam masyarakat Amerika dirumuskan sebagai respons terhadap pembunuhan warga Afrika-Amerika di tangan kepolisian. Diagnosis awal masalah yang disodorkan *BLM* adalah bahwa korban pembunuhan polisi, seperti Michael Brown, Tamir Rice, dan Sandra Bland melambangkan pola rasisme sistemik yang lebih besar (Dunivin, dkk., 2022).

4. PENUTUP

Dalam game *Bioshock: Infinite*, rasisme individual dan rasisme institusional menjadi tema yang mendalam dan kompleks dalam cerita dan dunia permainan. Rasisme individual tercermin melalui karakter-karakter dalam game tersebut, terutama melalui perilaku beberapa penduduk Columbia berkulit putih yang bersikap diskriminatif terhadap penduduk lain yang memiliki ras berbeda. Namun, hal yang lebih menarik adalah penyorotan terhadap rasisme institusional dalam permainan ini. Kota Columbia, kota fiksi yang terbang di langit ini menampilkan struktur sosial yang sangat segregatif dan diskriminatif. Pemerintahannya secara aktif mendukung dan mempertahankan ketidaksetaraan rasial seperti poster-poster propaganda yang mempromosikan supremasi kulit putih dan menggambarkan orang-orang berkulit gelap dalam stereotip negatif. Hal ini mencerminkan rasisme institusional dalam penyebaran pesan dan ideologi rasial yang mendukung sikap diskriminasi.

Secara keseluruhan, *Bioshock: Infinite* menggambarkan kedalaman dan kompleksitas rasisme dalam berbagai bentuk, baik individu maupun institusional, dimana developer *Irrational Games* dan *2K* berhasil untuk memberikan pesan yang kuat tentang bahaya dan dampak rasisme dalam masyarakat. Hal ini memberikan pemain kesempatan untuk merenungkan masalah-masalah sosial yang terdapat dalam sebuah konteks fiksi yang kuat dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, I. S., Adyaksa, G., & Laksono, B. (2014). Pengaruh Bermain Video Game Tipe First Person Shooter Terhadap Waktu Reaksi Yang Diukur Dengan Ruler Drop Test. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 3(1), 104751.
- Amalia, I. (2021). Representasi Praktek Perbudakan Dan Penindasan Dalam Puisi 'Negro' Karya Langston Hughes: Sebuah Kajian Poskolonial. *Diksi*, 29(1), 51-59.
- Banda, O. (2020). Diskriminasi Ras dan Hak Asasi Manusia di Amerika Serikat: Studi Kasus Pembunuhan George Floyd. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis*, 5(2)
- Bogdan, R., & Taylor, S. J. (1990). Looking at the bright side: A positive approach to qualitative policy and evaluation research. *Qualitative sociology*, 13(2), 183-92.
- Bonilla-Silva, E., Forman, T. A., Lewis, A. E., & Embrick, D. G. (2003). It wasn't me: How will race and racism work in 21st century America. *Research in Political Sociology*, 12(1), 111-134.
- Bosman, F. (2017). Accept your baptism, and die! Redemption, Death and Baptism in Bioshock Infinite. *gamevironments*, (6), 30-30.
- Boswell, T. E. (1986). A split labor market analysis of discrimination against Chinese immigrants, 1850-1882. *American Sociological Review*, 352-371.
- Daniels, J., & LaLone, N. (2012). Racism in video gaming: connecting extremist and mainstream expressions of white supremacy. *Social exclusion, power, and video game play: new research in digital media and technology*, 85-100.
- Dewi, P. R., Prabasmoro, T., & Wardiani, S. R. (2020). Rasisme Dan Perspektif Anak Dalam Novel *When Hitler Stole Pink Rabbit* Karya Judith Kerr. *Metahumaniora*, 10(3), 256-270.
- Doane, A. W., & Bonilla-Silva, E. (Eds.). (2003). *White out: The continuing significance of racism*. Psychology Press.
- Dunivin, Z. O., Yan, H. Y., Ince, J., & Rojas, F. (2022). Black Lives Matter protests shift public discourse. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 119(10), e2117320119.
- Esposito, N. (2005). A short and simple definition of what a videogame is.
- Everett, A., & Watkins, S. C. (2008). *The power of play: The portrayal and performance of race in video games*. MacArthur Foundation Digital Media and Learning Initiative.
- Fredman, S. (2016). Emerging from the shadows: Substantive equality and article 14 of the European convention on human rights. *Human Rights Law Review*, 16(2), 273-301.
- Gallagher, C. A. (2003). Color-blind privilege: The social and political functions of erasing the color line in post race America. *Race, Gender & Class*, 22-37.

- Ghassani, A., & Nugroho, C. (2019). Pemaknaan Rasisme dalam Film (Analisis Resepsi Film Get Out). *Jurnal Manajemen Maranatha*, 18(2), 127-134.
- Giroux, H. A., & McLaren, P. (Eds.). (2014). *Between borders: Pedagogy and the politics of cultural studies*. Routledge.
- Hall, S., & Jhally, S. (1997). *Representation & the media*.
- Hermayanthi, G. B. (2021). Representasi Kekerasan Pada Anak dalam Film Miss Baek (Analisis Representasi Stuart Hall).
- HoSang, D., LaBennett, O., & Pulido, L. (Eds.). (2012). *Racial formation in the twenty-first century*. Univ of California Press.
- Hutasuhut, M. L. (2009). LANGUAGE, CULTURE AND SOCIETY: A THEORETICAL ANALYSIS OF STUART HALLS REPRESENTATION AND SIGNIFYING PRACTICES. - .
- Hwang, W. C., & Goto, S. (2008). The impact of perceived racial discrimination on the mental health of Asian American and Latino college students. *Cultural Diversity and Ethnic Minority Psychology*, 14(4), 326.
- Ilmasari, H. A., & Patria, A. S. (2016). Analisis Struktur dan Makna Visual Iklan Indomie Versi Nicholas Saputra. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 4(1), 106-114.
- Intan, T. (2017). Novel Charlotte Karya David Foerkinos: Sebuah Narasi Tentang Diskriminasi, Rasisme, dan Holocaust. *Poetika: Jurnal Ilmu Sastra*, 5(2), 96-108.
- Irwin, W. (2015). *BioShock and philosophy: Irrational game, rational book*. John Wiley & Sons.
- Jones, J. M., & Carter, R. T. (1996). *Racism and White racial identity: Merging realities*.
- Laksono, P. (2017). Rasialisme media: Telaah kritis media massa di Indonesia. *DIMENSI-Journal of Sociology*, 10(1).
- Lee, E. (2015). *The making of Asian America: A history*. Simon and Schuster.
- Leonard, D. (2003). Live in your world, play in ours: Race, video games, and consuming the other. *Studies in media & information literacy education*, 3(4), 1-9.
- Leonard, D. J. (2006). Not a hater, just keepin'it real: The importance of race-and gender-based game studies. *Games and culture*, 1(1), 83-88.
- Loury, C. (2007). Why are so many Americans in prison? Race and the transformation of criminal justice.
- Lustyantie, N. (2012, December). Pendekatan semiotik model Roland Barthes dalam karya sastra Prancis. In *Seminar Nasional Fib Ui* (pp. 1-15).

- Maddy, Y. A., & MacCann, D. (2008). *Neo-imperialism in children's literature about Africa: a study of contemporary fiction*. Routledge.
- Maharani, S. S., Mardiyah, A., Fatihah, N., Destianingsih, A., & Satria, A. (2022). Representation of Racism in Antebellum Movie: Semiotic analysis of Roland Barthes. *Journal of Pedagogy and Education Science*, 1(01), 1-11.
- McMurtry, C. L., Findling, M. G., Casey, L. S., Blendon, R. J., Benson, J. M., Sayde, J. M., & Miller, C. (2019). Discrimination in the United States: Experiences of Asian Americans. *Health services research*, 54, 1419-1430.
- Neubeck, K. J., & Cazenave, N. (2003). Welfare Racism: Playing the Race Card Against America's Poor. *JOURNAL OF SOCIOLOGY AND SOCIAL WELFARE*, 30(1), 194-196.
- Nugroho, W. B. (2020). The Brief Explanation of Representation according Stuart Hall. *Udayana Networking*, 4.
- Octaviani, M. A. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes dalam film Korea Baseball Girl/Melli Anggriyani Octaviani/69170229/Pembimbing: Dyah Nurul Maliki.
- Okonofua, B. A. (2013). "I Am Blacker Than You" Theorizing Conflict Between African Immigrants and African Americans in the United States. *Sage Open*, 3(3), 2158244013499162.
- Parker, F. (2017). Canonizing BioShock: cultural value and the prestige game. *Games and Culture*, 12(7-8), 739-763.
- Rogerson, C. M., & Rogerson, J. M. (2020). Racialized landscapes of tourism: from Jim Crow USA to apartheid South Africa. *Bulletin of Geography. Socio-Economic Series*, (48), 7-21.
- Samovar, L. A., Porter, R. E., McDaniel, E. R., & Roy, C. S. (2016). *Communication between cultures*. Cengage Learning.
- Seraphine, F. (2014). The intrinsic semiotics of video-games. *Search of games' narrative*.
- Sobur, A. (2001). Analisis teks media: suatu pengantar untuk analisis wacana, analisis semiotik dan analisis framing. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sobur, A. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Rosdakarya.
- Soelistyarini, T. D., Rinahayu, N., & Nuswantari, R. D. (2020). Institutional Racism and Black Resistance as Portrayed through Images and Narratives in American Graphic Novels (Potret Rasisme Institusional dan Resistensi Kaum Kulit Hitam. *Mozaik*, 20(2), 219-235.
- Sorin, G. (1997). *Tradition Transformed: The Jewish Experience in America*. JHU Press.
- Steenbakker, M. (2021). A Power Shrouded in Petticoats and Lace: The Representation of Gender Roles in Assassin's Creed III: Liberation. *New Horizons in English Studies*, 6(1), 92-110.

- Surahman, S. (2014). Representasi Perempuan Metropolitan dalam Film 7 Hati 7 Cinta 7 Wanita. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1).
- Thomas, M. (2000). Anything but race: The social science retreat from racism. *African American Research Perspectives*, 6(1), 79-96.
- Torres, H. L., O'Connor, A., Mejía, C., Camacho, Y., & Long, A. (2011). The American dream: Racism towards Latino/as in the US and the experience of trauma symptoms. *Revista Interamericana de Psicología/Interamerican Journal of Psychology*, 45(3), 363-368.
- Venegas, M. (2013). The Racialized Experiences of Video Games. *McNair Scholars Research Journal*, 9(1), 14.
- Verlot, M. (2002). Understanding institutional racism. *Europe's new racism*, 27-42.
- Waite, R., & Nardi, D. (2019). Nursing colonialism in America: Implications for nursing leadership. *Journal of Professional Nursing*, 35(1), 18-25.
- Wibowo, T., & Limanda, K. (2020). Penggunaan Naratif Dalam Video Game Sebagai Media Edukasi Isu Dunia: Studi Kasus Detroit Become Human. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 13(2), 1-7.
- Wysocki, J. (2018). Critique with Limits—The Construction of American Religion in BioShock: Infinite. *Religions*, 9(5), 150.