

ABSTRAK

Penelitian ini membahas representasi ide kebebasan Dutch van der Linde dalam game *Red Dead Redemption 2* dengan menggunakan perspektif Isaiah Berlin. Kebebasan dalam penelitian ini tidak dipahami sebagai gagasan yang memiliki satu bentuk tunggal, melainkan sebagai persoalan yang berkaitan dengan ruang tindakan, kehendak individu, kemampuan menentukan diri, serta hubungan antara kebebasan dan kekuasaan. *Red Dead Redemption 2* dipilih sebagai objek penelitian karena menghadirkan narasi, karakter, dialog, tindakan, dan konflik yang memungkinkan gagasan kebebasan ditampilkan melalui perkembangan cerita. Tokoh Dutch van der Linde menjadi fokus utama karena pandangannya mengenai kehidupan bebas, penolakan terhadap campur tangan, serta keinginannya menentukan arah hidup dan kelompoknya mengalami perubahan sepanjang narasi.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan hermeneutika Paul Ricoeur. Data primer berupa dialog, adegan, tindakan, konflik, dan perkembangan karakter Dutch van der Linde dalam *Red Dead Redemption 2*, sedangkan data sekunder diperoleh dari literatur yang berkaitan dengan kebebasan, pemikiran Isaiah Berlin, hermeneutika Ricoeur, serta kajian *video game*. Analisis dilakukan dengan membaca unsur naratif secara kontekstual, kemudian menginterpretasikannya melalui konsep *negative liberty* dan *positive liberty*. *Negative liberty* digunakan untuk melihat kebebasan dari campur tangan pihak lain, sedangkan *positive liberty* digunakan untuk memahami kemampuan menentukan dan mengendalikan arah kehidupan sendiri. Potensi distorsi *positive liberty* turut diperhatikan ketika gagasan pembebasan berubah menjadi dasar untuk mengatur atau mengendalikan pihak lain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ide kebebasan dalam diri Dutch pada awalnya tampil melalui keinginan untuk hidup tanpa tekanan kekuasaan eksternal dan mempertahankan ruang bagi dirinya serta kelompoknya untuk menentukan jalan hidup sendiri. Pandangan tersebut memperlihatkan unsur *negative liberty* sekaligus *positive liberty* karena kebebasan tidak hanya dipahami sebagai terbebas dari campur tangan, tetapi juga sebagai kemampuan menentukan tujuan bersama. Perkembangan narasi kemudian memperlihatkan perubahan dalam penerapan gagasan tersebut. Keinginan mempertahankan kebebasan secara bertahap berhadapan dengan keputusan yang semakin terpusat pada kehendak Dutch. Kebebasan yang semula diarahkan untuk menolak dominasi dapat bergeser menjadi pembenaran bagi pengendalian terhadap anggota kelompoknya. Perubahan tersebut memperlihatkan persoalan yang dijelaskan Berlin mengenai potensi *positive liberty* ketika seseorang menganggap dirinya memiliki kewenangan untuk menentukan apa yang dianggap baik dan bebas bagi orang lain. Hermeneutika Ricoeur membantu membaca perubahan tersebut melalui hubungan antara dialog, tindakan, konflik, karakter, dan konteks keseluruhan narasi.

Kata kunci: kebebasan, Isaiah Berlin, Dutch van der Linde, *Red Dead Redemption 2*, hermeneutika Paul Ricoeur.