

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan industri game dalam beberapa tahun terakhir memperlihatkan bahwa *video game* kini tidak lagi dipandang sebatas sarana hiburan. Banyak *video game* modern mulai menghadirkan isu-isu sosial, politik, bahkan filsafat yang berkaitan langsung dengan kehidupan manusia. Salah satu game yang banyak dibahas dalam kajian budaya digital adalah *Red Dead Redemption 2* karena memiliki alur cerita yang kuat, emosional, dan serat akan makna. Game ini tidak hanya menggambarkan kehidupan koboi di Amerika pada akhir abad ke-19, tetapi juga menampilkan pertentangan antara kebebasan individu dan hadirnya sistem modern yang semakin mengatur kehidupan masyarakat. (Grabarczyk & Walther, 2022) menjelaskan bahwa perpaduan antara cerita dan mekanisme permainan dalam *video game modern* mampu menghadirkan representasi konflik sosial secara lebih mendalam karena pemain terlibat langsung dalam perkembangan cerita di dalam game.

Dalam *Red Dead Redemption 2*, tokoh Dutch van der Linde menjadi salah satu karakter yang menarik untuk dianalisis karena membawa gagasan tentang kehidupan yang bebas dari aturan negara. Dutch memandang bahwa hukum modern, kapitalisme, dan kekuasaan pemerintah telah membatasi kebebasan manusia untuk menentukan hidupnya sendiri. Pandangan tersebut juga mendorong dirinya untuk mempertahankan komunitasnya di tengah perubahan dunia yang semakin modern dan terorganisasi. Akan tetapi, seiring perkembangan cerita, idealisme Dutch perlahan berubah menjadi sikap yang manipulatif dan dipenuhi ambisi pribadi hingga memicu konflik di dalam kelompoknya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa gagasan kebebasan dalam game tidak selalu ditampilkan sebagai nilai yang sepenuhnya positif, tetapi juga dapat berkembang menjadi bentuk dominasi terhadap orang lain.

Permasalahan tersebut relevan untuk dikaji melalui perspektif filsafat politik Isaiah Berlin, khususnya mengenai konsep *negative liberty* dan *positive liberty*. Berlin

menjelaskan bahwa kebebasan negatif berkaitan dengan terbebasnya individu dari campur tangan pihak lain, sedangkan kebebasan positif berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam menentukan arah hidupnya sendiri, Isaiah Berlin juga menjelaskan bahwa konsep *positive liberty* berpotensi mengalami distorsi ketika kebebasan tidak lagi dipahami sebagai otonomi individu, melainkan berubah menjadi legitimasi untuk mengontrol orang lain atas nama tujuan yang dianggap benar. Dalam kondisi tersebut, kebebasan dapat bergeser menjadi praktik dominasi dan pengekangan. (Isaiah, 1958) Dalam konteks permainan, Dutch berusaha melawan campur tangan negara demi mempertahankan kebebasan kelompoknya. Namun, pada saat yang sama, ia justru mengendalikan keputusan anggota geng berdasarkan kehendaknya sendiri. Situasi ini menghadirkan paradoks yang menarik karena perjuangan atas nama kebebasan justru melahirkan bentuk pengekangan baru. Oleh sebab itu, teori Isaiah Berlin menjadi relevan untuk memahami bagaimana konsep kebebasan direpresentasikan secara kompleks melalui karakter Dutch van der Linde.

Kajian mengenai *video game* sebagai media representasi ideologi dan kritik sosial juga terus berkembang dalam penelitian akademik beberapa tahun terakhir. Penelitian (Locke & Mackay, 2021) menunjukkan bahwa *Red Dead Redemption 2* merepresentasikan krisis sosial dan budaya Amerika melalui simbol frontier, kekerasan, dan memudarnya nilai kebebasan tradisional. Sementara itu, Razzi (2021) menilai bahwa game tersebut menggambarkan ketegangan antara kebebasan individu dan dominasi negara modern yang semakin kuat. Berbagai penelitian tersebut memperlihatkan bahwa *video game* memiliki kemampuan untuk menghadirkan refleksi sosial yang tidak kalah mendalam dibandingkan film maupun karya sastra. Meski demikian, penelitian yang secara khusus membahas representasi ide kebebasan Dutch van der Linde melalui perspektif Isaiah Berlin masih relatif terbatas sehingga penelitian ini memiliki nilai kebaruan yang layak untuk dikembangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk memahami bagaimana ide kebebasan direpresentasikan melalui karakter Dutch van der Linde dalam *Red Dead Redemption 2*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif

dengan fokus pada analisis narasi, dialog, tindakan tokoh, serta konflik sosial yang muncul sepanjang alur cerita permainan. Pendekatan tersebut dipilih karena mampu membantu peneliti memahami makna di balik representasi kebebasan yang dibangun melalui interaksi antartokoh dan struktur cerita dalam game. Selain memberikan kontribusi terhadap kajian media digital dan budaya populer, penelitian ini juga diharapkan dapat memperluas pembahasan mengenai filsafat politik dalam perkembangan media hiburan modern. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melihat *video game* sebagai produk hiburan, tetapi juga sebagai media budaya yang memuat pergulatan ideologi dan pemikiran manusia kontemporer. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang judul (REPRESENTASI IDE KEBEBASAN DUTCH VAN DER LINDE DALAM NARASI *RED DEAD REDEMPTION 2* DITINJAU DARI PERSPEKTIF ISAIAH BERLIN)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, permasalahan dalam penelitian ini berfokus pada bagaimana representasi ide kebebasan ditampilkan melalui karakter Dutch van der Linde dalam game *Red Dead Redemption 2* berdasarkan perspektif Isaiah Berlin. Penelitian ini secara khusus mengkaji representasi *negative liberty* dan *positive liberty*, serta bagaimana pergeseran ide kebebasan Dutch van der Linde berkembang menjadi bentuk distorsi *positive liberty* sepanjang alur cerita game. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana representasi *negative liberty* dan *positive liberty* pada karakter Dutch van der Linde dalam game *Red Dead Redemption 2*?
2. Bagaimana pergeseran ide kebebasan Dutch van der Linde direpresentasikan menjadi bentuk distorsi *positive liberty* dalam alur cerita game *Red Dead Redemption 2*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan memahami ide kebebasan Dutch dalam narasi *game* di tinjau melalui perspektif Isaiah Berlin yaitu, *positive liberty* dan *negative liberty* adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis representasi *negative liberty* dan *positive liberty* Dutch van der Linde dalam game *Red Dead Redemption 2*
2. Menganalisis dinamika perubahan ideologi Dutch yang memicu kontradiksi moral dan runtuhnya otonomi kelompok

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah disebutkan di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan akademik terhadap perkembangan kajian media digital, terutama dalam pembahasan mengenai representasi ideologi dan pemikiran filsafat di dalam *video game*. Melalui pengkajian karakter Dutch van der Linde dalam *Red Dead Redemption 2*, penelitian ini berupaya memperlihatkan bahwa *video game* tidak hanya dipahami sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media budaya yang memuat persoalan kebebasan, relasi kuasa, dan dominasi sosial. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperluas penggunaan teori Isaiah Berlin, khususnya konsep *negative liberty* dan *positive liberty*, dalam kajian budaya populer dan media interaktif yang masih belum banyak dibahas dalam penelitian akademik di Indonesia.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca memahami bahwa *video game* memiliki nilai reflektif yang berkaitan dengan realitas sosial dan kehidupan masyarakat modern. Analisis terhadap karakter Dutch van der

Linde diharapkan mampu memberikan pemahaman mengenai bagaimana ide kebebasan dapat berubah menjadi bentuk dominasi dalam relasi kekuasaan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa dan peneliti selanjutnya dalam mengembangkan kajian mengenai representasi ideologi, filsafat politik, budaya populer, dan media digital, khususnya dalam konteks *video game*.

E. Kerangka Pemikiran

Perkembangan industri *video game* dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan adanya perubahan cara pandang masyarakat terhadap permainan digital. *Video game* tidak lagi dipahami hanya sebagai media hiburan yang berfungsi mengisi waktu luang, melainkan telah berkembang menjadi bagian dari produk budaya modern yang memuat berbagai persoalan sosial, politik, hingga filsafat (Soto et al., 2025). Kehadiran teknologi interaktif memungkinkan pemain terlibat secara langsung dalam alur cerita, konflik, dan pengalaman emosional yang dibangun di dalam permainan. Kondisi tersebut menjadikan *video game* sebagai medium yang relevan untuk dikaji dalam konteks komunikasi, budaya populer, dan media digital kontemporer (Soto et al., 2025).

Dalam tinjauan media, representasi dipahami sebagai proses pembentukan makna melalui simbol, narasi, serta karakter yang dihadirkan di dalam sebuah media. *Video game* memiliki kemampuan untuk merepresentasikan ideologi melalui hubungan antara cerita, lingkungan permainan, dan tindakan tokoh yang dimainkan oleh pengguna (Soto et al., 2025). Melalui mekanisme tersebut, game tidak hanya menyampaikan unsur hiburan, tetapi juga menghadirkan nilai, pandangan hidup, dan relasi kekuasaan yang dekat dengan dinamika sosial masyarakat. Oleh sebab itu, *video game* dapat dipandang sebagai ruang diskursif yang merefleksikan berbagai bentuk pergulatan ideologi dalam kehidupan modern (Murray, 2023).

Salah satu *video game* yang banyak dibahas dalam kajian budaya digital adalah *Red Dead Redemption 2* karena menghadirkan narasi yang kompleks mengenai

keruntuhan era frontier di Amerika. Game tersebut memperlihatkan perubahan sosial ketika modernisasi, kapitalisme, dan kekuasaan negara mulai menguasai wilayah perbatasan yang sebelumnya identik dengan kehidupan bebas (Denning, 2021). Situasi tersebut tergambar melalui perjalanan Van der Linde Gang yang berusaha mempertahankan cara hidup di luar sistem hukum modern. Dengan latar demikian, permainan ini tidak hanya menyajikan petualangan bertema koboi, tetapi juga memperlihatkan pertentangan antara kebebasan individu dan dominasi sistem sosial modern.

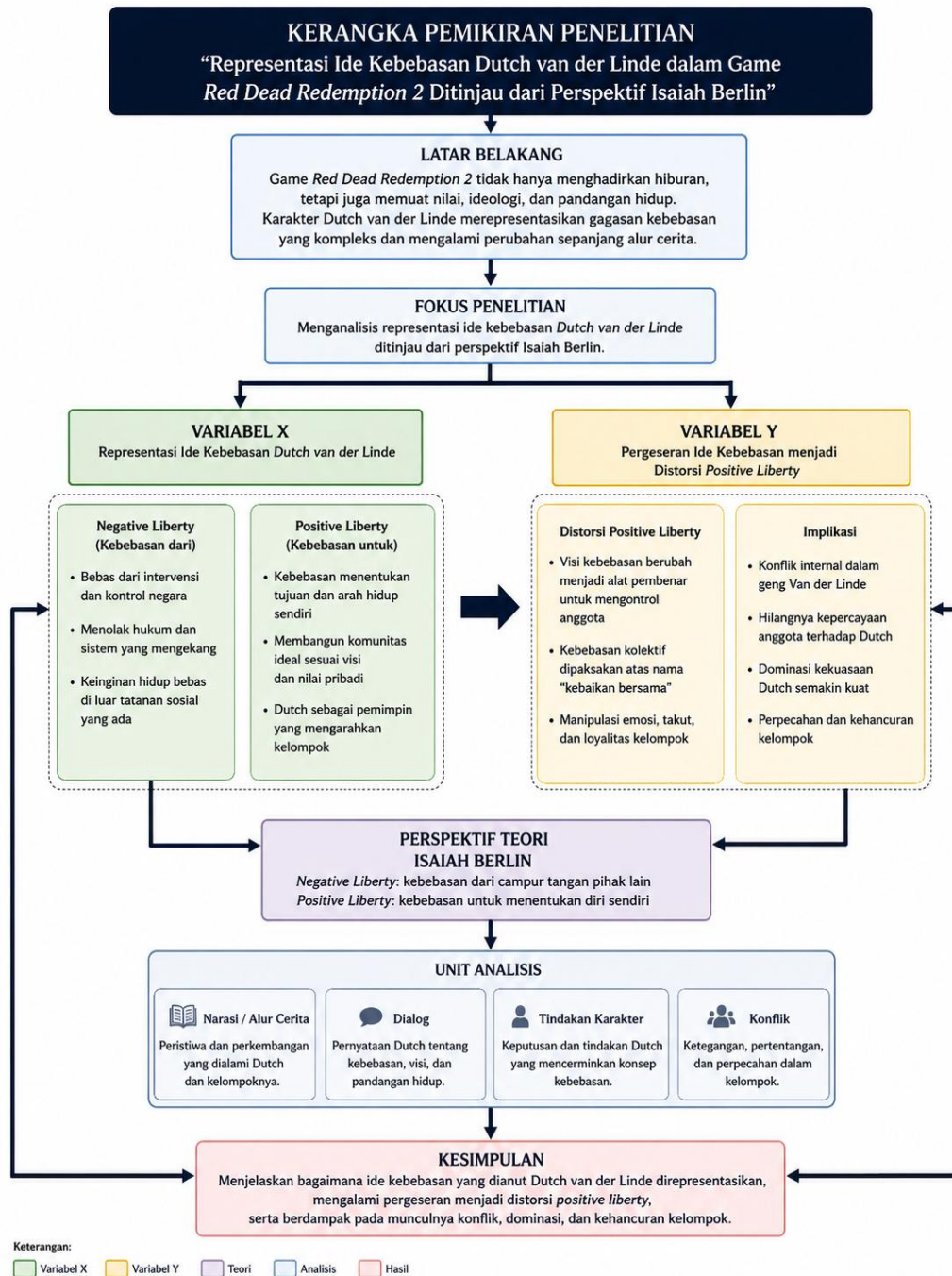
Dalam alur cerita game, Dutch van der Linde menjadi tokoh utama yang merepresentasikan gagasan tentang kebebasan. Dutch memandang bahwa negara, hukum, dan perkembangan modern telah membatasi manusia untuk hidup sesuai kehendaknya sendiri. Pemikiran tersebut mendorong dirinya membangun komunitas yang berusaha hidup di luar kendali sistem sosial dominan. Akan tetapi, perkembangan cerita menunjukkan adanya perubahan dalam pola kepemimpinan Dutch. Idealisme yang pada awalnya dibangun atas dasar solidaritas perlahan berubah menjadi sikap manipulatif serta kecenderungan untuk mengontrol anggota kelompoknya. Perubahan tersebut memperlihatkan adanya kontradiksi antara perjuangan atas nama kebebasan dengan praktik dominasi yang dilakukan oleh Dutch sendiri.

Fenomena tersebut relevan dikaji melalui perspektif Isaiah Berlin, khususnya konsep *negative liberty* dan *positive liberty*. Berlin menjelaskan bahwa *negative liberty* berkaitan dengan kebebasan individu dari campur tangan pihak lain, sedangkan *positive liberty* merujuk pada kemampuan seseorang dalam menentukan arah hidupnya secara mandiri (Berlin, 1969). Dalam konteks karakter Dutch van der Linde, konsep *negative liberty* terlihat mela penolakannya terhadap kontrol negara dan sistem modern yang dianggap mengekang kebebasan manusia. Sementara itu, *positive liberty* terlihat ketika Dutch berusaha mengarahkan kelompoknya menuju kehidupan yang dianggap ideal berdasarkan pandangannya sendiri.

Isaiah Berlin juga menekankan bahwa *positive liberty* berpotensi mengalami distorsi atau pergeseran apabila kebebasan digunakan sebagai legitimasi untuk

mengendalikan orang lain demi mencapai tujuan tertentu (Berlin, 1969) Kondisi tersebut tercermin dalam perkembangan karakter Dutch van der Linde yang mulai memaksakan kehendaknya kepada anggota geng atas nama perjuangan bersama. Kebebasan yang awalnya diperjuangkan sebagai bentuk perlawanan terhadap penindasan justru berubah menjadi alat dominasi dalam relasi kekuasaan kelompok. Situasi tersebut menunjukkan bahwa gagasan kebebasan dapat bergeser menjadi otoriter terhadap seseorang ketika kekuasaan terpusat pada satu individu yang merasa paling memahami tujuan bersama.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan analisis content untuk memahami representasi ide kebebasan melalui karakter Dutch van der Linde dalam *Red Dead Redemption 2*. Analisis penelitian difokuskan pada narasi, dialog, tindakan tokoh, serta konflik sosial yang muncul sepanjang alur cerita permainan secara mendalam. Melalui perspektif Isaiah Berlin, penelitian ini berupaya mengkaji representasi *negative liberty*, *positive liberty*, serta perubahan ideologi Dutch menjadi bentuk distorsi *positive liberty*. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu menjelaskan hubungan antara kebebasan, kekuasaan, dominasi, dan media digital dalam konteks budaya populer kontemporer.



F. Penelitian Terdahulu

Perkembangan mengenai *video game* sebagai media representasi budaya dan ideologi menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dalam beberapa tahun terakhir. *Video game* kini tidak lagi dipahami hanya sebagai sarana hiburan, melainkan telah berkembang menjadi medium budaya yang mampu menghadirkan berbagai persoalan sosial, politik, hingga filsafat melalui narasi, karakter, dan pengalaman interaktif yang dibangun di dalam permainan. Kehadiran unsur naratif tersebut menjadikan *video game* semakin relevan untuk dikaji dalam perspektif media digital dan budaya populer. Atas dasar itu, beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini digunakan untuk memperkuat landasan akademik mengenai representasi ide kebebasan Dutch van der Linde dalam *Red Dead Redemption 2* melalui perspektif Isaiah Berlin.

1. penelitian yang relevan dilakukan oleh Murray (2023) melalui karya berjudul *The Vicissitudes of Representation: Critical Game Studies, Belonging, and Anti-Essentialism*. Penelitian tersebut membahas bagaimana *video game* merepresentasikan identitas, ideologi, serta pengalaman sosial melalui pendekatan kajian budaya digital. Dengan menggunakan metode kualitatif, Murray menganalisis konstruksi narasi dan representasi karakter dalam *video game* modern untuk melihat bagaimana media interaktif membentuk makna sosial tertentu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *video game* mampu menjadi ruang produksi ideologi dan representasi budaya yang kompleks. Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan karena sama-sama menempatkan *video game* sebagai medium representasi ideologi. Meskipun demikian, fokus penelitian Murray lebih diarahkan pada persoalan identitas dan budaya digital secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus membahas representasi ide kebebasan Dutch van der Linde menggunakan perspektif Isaiah Berlin.

2. Penelitian lain juga dilakukan oleh Denning (2021) melalui tulisan berjudul *Deep Play? Video games and the Historical Imaginary*. Penelitian tersebut mengkaji bagaimana *video game* membangun representasi sejarah dan imajinasi sosial melalui pengalaman naratif yang interaktif. Dengan pendekatan kualitatif interpretatif, Denning menjelaskan bahwa *video game* modern mampu menghadirkan refleksi terhadap perubahan sosial dan politik dalam masyarakat melalui pengalaman bermain yang melibatkan emosi pemain secara langsung. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa unsur historis dalam *video game* dapat memengaruhi cara pemain memahami realitas sosial tertentu. Keterkaitan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada kesamaannya dalam memandang *video game* sebagai medium representasi sosial. Namun, penelitian Denning lebih berfokus pada aspek sejarah dan imajinasi historis, sedangkan penelitian ini lebih menitikberatkan pada representasi kebebasan, relasi kekuasaan, serta perubahan ideologi dalam karakter Dutch van der Linde.
3. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Soto de la Cruz, Cortés, dan Lacasa (2025) berjudul *Contemporary Political Discourse in Digital Games: A Systematic Approach* membahas representasi wacana politik dalam permainan digital kontemporer. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif dengan menganalisis simbol politik, konflik sosial, dan konstruksi narasi dalam *video game* modern. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game mampu merepresentasikan relasi kekuasaan, dominasi, dan pertarungan ideologi melalui pengalaman interaktif pemain. Penelitian ini relevan karena sama-sama melihat *video game* sebagai ruang representasi politik dan ideologi. Akan tetapi, penelitian tersebut membahas diskursus politik digital secara lebih luas, sedangkan penelitian ini secara spesifik mengkaji perubahan ide kebebasan Dutch van der Linde menjadi bentuk distorsi *positive liberty* berdasarkan pemikiran Isaiah Berlin.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat dipahami bahwa kajian mengenai *video game* sebagai media representasi budaya, ideologi, dan konflik sosial telah banyak berkembang dalam penelitian akademik. Walaupun demikian, penelitian yang secara khusus membahas representasi ide kebebasan Dutch van der Linde dalam *Red Dead Redemption 2* melalui perspektif Isaiah Berlin, terutama terkait konsep *negative liberty*, *positive liberty*, dan distorsi *positive liberty*, masih tergolong terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki nilai kebaruan karena berupaya menghubungkan kajian media digital, budaya populer, dan filsafat politik dalam analisis representasi ideologi pada *video game* melalui pendekatan kualitatif deskriptif.

