

BAB 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Semenjak kecil, orang-orang di sekitar saya sudah menanamkan ide bahwa sebagai perempuan saya harus selalu menjaga sikap. Entah itu untuk hal-hal sepele seperti cara duduk, hingga hal serius seperti memilih pasangan hidup. Perempuan harus siap melayani, perempuan tidak bisa memilih, perempuan harus bisa memasak, dan hal-hal lainnya sering saya dengar dari orang-orang di sekitar saya. Masyarakat percaya bahwa kodrat perempuan memang seperti itu. Meskipun seorang perempuan berhasil meraih sukses, masyarakat akan tetap menuntut mereka untuk melayani suami mereka. Tidak peduli sesukses apa pun seorang perempuan, mereka akan kembali ke dapur, tempat perempuan yang sebenarnya.

Saya sendiri sempat mempercayai pandangan seperti itu saat kecil. Mendengar hal-hal seperti itu setiap hari, saya berpikir bahwa untuk menjadi perempuan yang sempurna, saya harus selalu menjaga sikap, sopan, dan menurut. Namun, semenjak kecil pun saya sering ditegur karena tidak memenuhi bagaimana seorang perempuan seharusnya bertindak. Saya duduk dengan kaki terbuka, terkadang berkata kasar, dan tidak jarang terlibat perkelahian dengan anak laki-laki saat kecil. Terkadang ada juga orang yang berkomentar karena cara berpakaian saya tidak cukup feminin. Tidak hanya itu, hal yang saya konsumsi

pun juga menjadi target kritik. Contohnya seperti saat saya memainkan gim-gim perkelahian seperti *Tekken*. Menurut banyak orang, gim seperti itu tidak cocok untuk perempuan. Meskipun saya juga menyukai hal-hal yang berbau *kecewekan*, saya masih sering mendengar celetukan dari orang-orang di sekitar bahwa saya tidak berperilaku sepantasnya.

Terlepas dari tanggapan orang-orang di sekitar saya, gim selalu menjadi bagian besar dalam hidup saya. Sering kali saya merasakan koneksi dengan karakter di dalam gim-gim yang saya mainkan, terutama dengan karakter-karakter perempuan. Terutama ketika saya masih kecil, saya terobsesi dengan segala hal tentang Barbie. Dahulu, ada banyak sekali gim-gim bertema Barbie. Di antara gim-gim lain yang telah saya mainkan, *Barbie as the Island Princess* dan *Barbie Horse Adventures* memiliki tempat spesial di hati saya. Di masa kecil saya, Barbie memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap saya. Saya pikir Barbie adalah karakter yang cantik dan elegan. Saat saya masih anak-anak, saya sering meniru perilaku Barbie. Bahkan, beberapa perilaku yang saya tiru dari Barbie pun masih sering saya lakukan saat sudah dewasa.

Namun, meskipun saya menyukai Barbie dan hal-hal feminin lainnya, saya juga menikmati hal-hal lain. Untuk gim, saya memainkan gim apa saja yang menarik perhatian saya. Target pasar gim anak-anak sering kali terpisah dengan jelas. Gim yang ditargetkan untuk anak perempuan mencakup genre-genre seperti gim memasak, berdandan, dan hal-hal lain yang dianggap menarik bagi anak perempuan. Sementara itu, gim yang ditargetkan untuk anak laki-laki biasanya meliputi gim balapan, gim pertarungan, dan hal-hal lain yang lebih 'gagah'.

Terlepas dari target pasar gim-gim tersebut, hal itu tetap tidak menghentikan saya untuk memainkan apa yang saya inginkan.

Secara biologis, jenis kelamin saya adalah perempuan, tetapi saya mempelajari bagaimana untuk menjadi perempuan yang diterima di masyarakat melalui budaya. Namun, terlepas dari hal-hal yang saya pelajari dari norma gender yang ada di masyarakat, saya tetap memiliki agensi untuk mengekspresikan diri saya sendiri. Saya tidak hanya bisa melakukan hal-hal yang bersifat feminin karena jenis kelamin saya adalah perempuan. Saya menyukai pilihan pakaian-pakaian cantik di gim berdandan, tetapi saya juga menyukai tegangnya gim balap. Namun sayangnya, banyak gim yang saya mainkan sering kali menunjukkan perempuan sebagai perwujudan stereotip dan hanya sebagai karakter pendamping dari karakter utama laki-laki. Tidak jarang karakter perempuan dalam gim ditunjukkan sebagai karakter yang lemah dan membutuhkan pertolongan laki-laki, contohnya seperti Princess Peach dari gim ikonik *Super Mario Bros* yang diculik dan membutuhkan pertolongan dari Mario untuk bisa selamat. Walaupun saya menemukan karakter perempuan yang tidak lemah, mereka tetap menjadi karakter pendamping dari karakter laki-laki dan memiliki penampilan yang seksi hingga sering dijadikan sebagai objek seksual. Contohnya yaitu Tifa dari gim *Final Fantasy VII*. Seolah-olah tipe karakter perempuan di gim hanya terbagi menjadi tipe *damsel in distress* dan tipe *sexy badass*.

Tentu saja, ada juga gim video yang menjadi terkenal karena dianggap sukses dalam merepresentasikan karakter perempuan. *Tomb Raider* adalah salah satu gim yang berhasil memberikan karakter perempuan kuat dengan karakter

seperti Lara Croft. Tetapi jika dibandingkan, tidak begitu banyak gim yang berhasil memuaskan pemain gim dalam hal representasi karakter perempuan.

Seiring bertambahnya usia dan setelah mempelajari bahasa Inggris, saya bisa menemukan lebih banyak gim yang sesuai dengan selera saya. Setelah mengetahui apa yang saya sukai dan nikmati tanpa membatasi diri saya dengan apa yang bisa dan tidak bisa dinikmati oleh seorang perempuan, saya pun menemukan sebuah gim yang menarik perhatian saya. Gim ini sangat terkenal di kalangan komunitas gim, mulai dari pemain gim kasual hingga jurnalis gim. Saya mendengar banyak hal tentang gim ini bahkan sebelum saya memainkannya karena gim ini mengundang banyak diskusi. Gim tersebut adalah sebuah serial gim berjudul *Bayonetta*. Setelah memainkan gim ini pun saya merasa sangat terkesan dengan karakter-karakter yang ada di dalamnya.

Suka atau tidak suka, *Bayonetta* menjadi udara segar di dunia gim. Dengan karakter yang unik dan eksentrik, *Bayonetta* berhasil mencuri banyak perhatian. Gim ini adalah salah satu gim yang paling berkesan bagi saya karena cara karakter di dalamnya mengekspresikan diri mereka terasa bebas sehingga saya merasa kagum. Berbeda dengan beberapa gim lain yang pernah saya mainkan, di mana karakter perempuan di dalamnya kebanyakan mengikuti norma gender tradisional atau digunakan sebagai objek seksual, *Bayonetta* mengambil pendekatan yang berbeda dalam menampilkan karakternya.

Serial gim *Bayonetta* merupakan gim yang diproduksi oleh PlatinumGames dan disutradarai oleh Hideki Kamiya. Sejauh ini, serial *Bayonetta* telah merilis sebanyak 3 gim. Meskipun instalasi pertama gim tersebut diterbitkan

oleh Sony, instalasi kedua mereka diambil alih oleh Nintendo. Hal tersebut sempat mengundang perbincangan di antara komunitas gim karena perbedaan *image* antara gim-gim Nintendo lainnya dengan Bayonetta yang memiliki *image* sensual dan sadis. Namun, kedua belah pihak tetap saling bekerja sama untuk menciptakan Bayonetta yang seperti sekarang.

Cerita dalam serial gim *Bayonetta* sendiri berkisahkan tentang seorang penyihir yang terbangun setelah tertidur selama 500 tahun tanpa ingatan masa lalunya. Ia pun diberi nama Bayonetta, yang diambil dari nama sebuah senjata yaitu ‘Bayonet’. Dalam gim ini, Bayonetta menghadapi malaikat dan iblis dari *Paradiso* dan *Inferno*. Tema *dark vs light* sangat menonjol di keseluruhan gimnya. Faktanya, di dalam gim ini ada dua klan yang mewakili *light and dark*, yaitu *Lumen Sage* dan *Umbran Witch*. Bayonetta sendiri merupakan salah satu anggota *Umbran Witch* yang mendapatkan kekuatannya dari membuat kontrak dengan iblis *Inferno*. Dengan kekuatan tersebut, mereka mampu menjaga keseimbangan antara *light and dark* di dunia ini.

Seiring terungkapnya ingatan masa lalu Bayonetta, diketahui bahwa nama asli Bayonetta adalah Cereza. Cereza adalah anak dari seorang *Umbran Witch* dan *Lumen Sage*, meskipun ia akhirnya mengambil sisi *dark* yaitu klan *Umbran Witch* dan membuat kontrak dengan iblis bernama Madama Butterfly. Melalui kontraknya, Bayonetta mendapatkan kekuatan yang besar dan mampu melewati setiap tantangan dalam perjalanan menuju tujuannya. Di alam semesta yang rumit, dunia di gim ini terpisah menjadi tiga alam yang meliputi *Inferno*, *Paradiso*, dan *Chaos*; dan Bayonetta selalu berhasil menemukan cara untuk

menyelamatkan dunianya yang berada di alam *Chaos* dari berbagai macam ancaman.

Plotnya mungkin terdengar berbelit-belit dan membingungkan. Faktanya, masih banyak pemain yang belum begitu memahami keseluruhan detail plotnya. Kebanyakan hanya mengetahui inti plotnya secara umum. Namun, bagi saya sendiri, yang membuat *Bayonetta* unik adalah karakter-karakter di dalamnya. Seperti yang sempat saya sebutkan sebelumnya, dalam semua instalasi serialnya, *Bayonetta* selalu berhasil menghadirkan karakter-karakter kompleks dengan motivasi dan agensi mereka sendiri. Dibandingkan dengan banyak gim lain, karakter-karakter di *Bayonetta* bertindak bebas tanpa membatasi diri mereka dengan aturan norma gender tradisional.

Dalam naratif gim ini, karakter-karakter mempertunjukkan identitas mereka dengan kerumitan dan kecairan yang kompleks. Misalnya, tokoh utama perempuan dan laki-laki dalam gim ini, yaitu Bayonetta dan Luka, mengikuti sekaligus melawan norma gender tradisional di masyarakat. Sebagai seorang perempuan, Bayonetta menunjukkan identitas gendernya sebagai perempuan kuat yang tetap memiliki daya tarik feminin dan bahkan seksual. Hal ini pun bisa dilihat dari kontras antara kedua namanya. ‘Bayonetta’ yang merupakan nama sebuah senjata dan memberikan kesan yang tangguh, dan ‘Cereza’ yang berarti ‘ceri’ dan memberikan kesan yang manis. Di sisi lain, Luka sebagai seorang laki-laki adalah sosok yang ceroboh dan lembut, namun tetap memiliki sifat berani dan tangguh yang sering disebut sebagai sifat maskulin dalam norma gender tradisional.

Keduanya adalah karakter yang kuat dengan keahliannya masing-masing, dan keduanya tidak masalah berada dalam dinamika kekuatan yang terbalik apabila dilihat dari norma gender tradisional dan pandangan heteronormatif. Di mana Bayonetta mengambil peran yang asertif dan protektif, sedangkan Luka mengambil peran pasif dan terlindungi. Bisa dibilang, identitas gender kedua karakter tersebut memberikan kesan yang besar bagi saya, seorang perempuan yang dituntut untuk mengikuti norma gender tradisional di masyarakat. Oleh karena itu, saya tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai bagaimana kedua karakter tersebut membentuk identitas dan mempertunjukkan gender mereka dengan menganalisis aspek *cutscene* dan dialog, terlepas dari mekanik gim dan fokus pada narasi yang terbentuk.

Selanjutnya, alasan kenapa saya memilih media gim untuk dianalisis adalah karena ketertarikan saya terhadap gim video dan juga karena saya belum banyak menemukan penelitian tentang isu performativitas gender dalam media gim video. Adapun alasan saya memilih gim ini sebagai objek penelitian saya adalah karena saya ingin meneliti performativitas gender yang dilakukan oleh karakter perempuan dan laki-laki, dan *Bayonetta* memiliki dua karakter utama perempuan dan laki-laki yang menurut saya menarik untuk diteliti. Selain itu, karena penelitian dilakukan terhadap media gim video, kebanyakan penelitian yang menganalisis serial gim ini juga menganalisis aspek mekanik dari gim ini juga. Namun, dalam serial gim *Bayonetta* ini sendiri, adegan *cutscene* memiliki peran yang sangat penting.

Sebagai serial yang fokus pada karakterisasi karakternya, hampir semua kejadian yang penting dan berpengaruh besar dalam keseluruhan naratif terjadi di *cutscene*. Sehingga saya merasa penting untuk menganalisis naratif yang muncul dalam serial gim *Bayonetta* ini melalui perspektif lain. Melalui *cutscene* dan dialog karakter, saya akan menganalisis bagaimana Bayonetta dan Luka sebagai karakter melakukan performativitas gender dan bagaimana *cutscene* dan dialog karakter membentuk sebuah narasi bahwa gender bukanlah sesuatu yang natural dan tetap, melainkan performatif dan cair.

Selain itu, saya juga belum menemukan banyak penelitian tentang gim ini yang juga membahas tentang karakter Luka. Sebagian besar penelitian tentang gim ini hanya membahas tentang karakter Bayonetta sebagai karakter gim video seperti penelitian yang dilakukan oleh Todd Harper dan Rowan Lucas yang akan saya bahas lebih lanjut dalam bab selanjutnya mengenai representasi Bayonetta sebagai perempuan dalam serial gim *Bayonetta*.

1.2 Identifikasi Masalah

Terdapat banyak gim, di mana karakter di dalamnya sering kali ditulis mengikuti norma gender tradisional. Hal ini menunjukkan bagaimana norma-norma gender tradisional dan heteronormativitas dengan dominasi laki-laki telah menjadi normal bahkan dalam industri gim. 'Gender' sendiri dilihat oleh sebagian orang sebagai hal yang kontras dengan 'jenis kelamin'; mengacu pada perilaku dan norma yang dipelajari mengenai femininitas dan maskulinitas. Dengan kata lain, gender adalah kumpulan karakteristik yang diatributkan oleh masyarakat sebagai maskulin atau feminin, berbeda dengan jenis kelamin yang merupakan fakta biologis dan tidak

dapat diubah kecuali dengan melakukan operasi, yang mana topik tersebut masih menimbulkan argumen-argumen mengenai perubahan jenis kelamin yang banyak didebatkan dan merupakan perdebatan yang kontroversial. Namun, pada umumnya, maskulin dianggap sebagai karakteristik natural untuk orang-orang yang terlahir dengan jenis kelamin laki-laki, dan feminin dianggap sebagai karakteristik natural untuk orang-orang yang terlahir dengan jenis kelamin perempuan.

Ketika banyak orang mempercayai suatu hal, hal tersebut menjadi sesuatu yang lumrah; Sangat lumrah hingga hal tersebut dilembagakan. Dalam bukunya yang berjudul *Second Sex*, Simone de Beauvoir menyatakan bahwa mitos sebagian besar dideskripsikan berdasarkan kebergunaannya terhadap laki-laki. Kebanyakan mitos berakar dari sikap spontan laki-laki terhadap eksistensinya sendiri dan dunia di sekitarnya, sehingga membentuk heteronormativitas di masyarakat. Melalui mitos, masyarakat menerapkan hukum dan adatnya terhadap individu secara efektif. Melalui bentuk mitoslah kepentingan grup diindoktrinasi dalam setiap kesadaran masyarakat (De Beauvoir 321).

De Beauvoir menekankan bahwa femininitas dikonstruksi, dipelajari, dan dibentuk oleh budaya, menjadikan perempuan subordinat dan bergantung pada laki-laki. Analisisnya menunjukkan bahwa femininitas hanya ada dalam kaitannya dengan maskulinitas sebagai identitas manusia yang esensial (Neumann and Nünning 210). Dengan begitu, norma gender tradisional diyakini sebagai suatu hal yang wajar dan diharapkan dari masyarakat karena norma gender tradisional

tersebut menguntungkan laki-laki; Dan dalam kasus ini, norma gender menyatakan bahwa individu harus mewujudkan cita-cita spesifik femininitas dan maskulinitas, yang sering kali mengidealkan hubungan heteroseksual (Butler, "Bodies That Matter" 231).

Judith Butler pun tidak setuju dengan pandangan bahwa gender adalah sesuatu yang alamiah yang dimiliki individu sejak lahir dan melekat pada seks biologis individu. Dalam bukunya yang berjudul *Gender Trouble*, Butler menuliskan bahwa gender terbukti bersifat performatif. Menurutnya, gender adalah stilisasi tubuh yang berulang, serangkaian tindakan yang dilakukan berulang-ulang mengikuti kerangka peraturan yang sangat kaku yang menyatu seiring berjalannya waktu yang lama untuk menghasilkan penampilan substantif dari suatu wujud alami. Dalam kata lain, gender bukanlah sesuatu yang bersifat natural atau biologis, melainkan sebuah konstruksi sosial yang diproduksi dan dipertahankan melalui praktik kultural dalam waktu yang lama (Butler, "Gender Trouble" 43).

Berdasarkan pengalaman pribadi yang saya miliki, orang-orang mengharapkan saya untuk memenuhi karakteristik-karakteristik feminin tersebut karena anggapan bahwa karakteristik tersebut merupakan sesuatu yang sudah dimiliki oleh setiap individu dengan jenis kelamin perempuan sejak lahir, bukan sebagai sesuatu yang terbentuk karena budaya dan baru dipraktikkan oleh individu. Dalam hiperbolanya, Bayonetta masih bisa menunjukkan bagaimana gender adalah sesuatu yang dilakukan seseorang sepanjang hidupnya secara berulang-ulang. Hal ini bisa dilihat dari karakter-karakter di dalamnya yang

menampilkan gender mereka secara bebas dan tidak membatasi diri dalam sebuah kotak norma yang kaku.

Dari apa yang telah saya paparkan di atas, saya menemukan beberapa hal yang menarik untuk saya teliti lebih dalam. Saya memilih untuk menganalisis gim ini karena beberapa alasan. Serial gim *Bayonetta* sendiri diproduksi oleh perusahaan Jepang, namun sejak awal pembuatannya, produser gim ini yaitu Hideki Kamiya kukuh bahwa gim tersebut akan memiliki latar di Eropa dengan karakter yang merupakan orang Eropa. Bahkan, gim pertamanya pun hanya memiliki salinan dengan *dubbing* bahasa Inggris. Oleh karena itu, tidak hanya di Jepang, *Bayonetta* adalah gim yang sangat berpengaruh bahkan di luar Jepang khususnya di kalangan komunitas gim. Dari kepopuleran dan pengaruh serial gim *Bayonetta* tersebut, saya pun tertarik untuk menggunakan serial gim ini sebagai objek penelitian saya yang akan berfokus pada dua karakter di dalamnya. Dengan segala hiperbolisme yang terdapat di dalam gim ini, saya rasa performativitas gender yang dilakukan oleh para karakter akan terlihat lebih jelas dan bebas.

Pada penelitian kali ini saya akan membahas tentang bagaimana karakter-karakter dalam seri gim ini menampilkan gender mereka. Saya akan meneliti dua karakter utama di gim ini, yaitu *Bayonetta* dan *Luka*. Saya memilih untuk menganalisis dua karakter dengan gender yang berbeda karena penting untuk menunjukkan bagaimana performativitas gender tidak hanya berlaku pada perempuan, tetapi juga laki-laki.

Namun, dalam penelitian ini, saya akan fokus menganalisis aspek naratif gim ini dengan menganalisis *cutscene* dan dialog karakter tanpa memasukkan

aspek mekanik gim ini dalam analisis saya. *Cutscene* sendiri adalah bagian dari gim video (biasa berupa video sinematik atau film) yang tidak dapat diinterupsi oleh pemain. Dalam gim ini, *cutscene* memiliki peran yang sangat penting. Sebagai gim yang fokus pada perkembangan karakternya, hampir semua kejadian yang signifikan dan berpengaruh besar dalam keseluruhan naratifnya terjadi dalam adegan *cutscene*. Melalui *cutscene* dan dialog karakter, saya akan menganalisis bagaimana Bayonetta dan Luka sebagai karakter melakukan performativitas gender dan bagaimana *cutscene* dan dialog karakter membentuk sebuah narasi bahwa gender bukanlah sesuatu yang natural dan tetap, melainkan performatif dan cair. Di bawah ini adalah pertanyaan penelitian yang akan saya bahas dalam penelitian ini:

1. Bagaimana identitas gender Bayonetta dan Luka dalam gim *Bayonetta* (2009) dan *Bayonetta 2* (2014) dikonstruksikan sebagai isu performativitas?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk menunjukkan bahwa konstruksi identitas Bayonetta dan Luka dalam gim *Bayonetta* (2009) dan *Bayonetta 2* (2014) berkaitan dengan isu performativitas gender.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa menghasilkan kegunaan sebagai berikut:

- a. Manfaat:

1. Memberikan contoh analisis narasi terhadap gim video *Bayonetta* (2009) dan *Bayonetta 2* (2014) dari aspek studi gender dan studi media.

1.5 Kerangka Pemikiran

Dalam penelitian ini, saya akan menggunakan gim *Bayonetta* (2009) dan *Bayonetta 2* (2014) sebagai sumber data utama untuk topik permasalahan yang saya ambil. Saya hanya menggunakan dua dari tiga gim dalam serial ini karena *Bayonetta* dan *Bayonetta 2* memiliki tema yang mirip, sedangkan *Bayonetta 3* memiliki tema yang jauh berbeda. Data yang dikumpulkan berupa tangkapan layar *cutscene* dan dialog karakter. Selanjutnya, objek penelitian saya adalah dua karakter utama dalam kedua gim tersebut yaitu Bayonetta dan Luka yang memiliki gender dan sex yang berbeda.

Fokus utama dalam penelitian saya adalah menganalisis bagaimana kedua karakter tersebut mengonstruksi identitas gender mereka dengan cara berulang kali mempertunjukkan gender mereka. Saya akan melihat performativitas yang dilakukan oleh Bayonetta dan Luka dalam kaitannya dengan norma gender tradisional di Eropa yang heteronormatif dan memiliki peran gender yang menempatkan laki-laki dalam posisi dominan. Menurut Talcott Parsons dan Robert F. Bales dalam buku mereka yang berjudul *Family: Socialization and Interaction Process*, perkawinan normatif antara laki-laki dan perempuan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap terbentuknya peran gender di masyarakat. Tugas yang dimiliki oleh perempuan mengasuh anak dan mengurus rumah tangga memperkuat peran ekspresif perempuan, sementara tugas laki-laki

dalam menafkahi dan beradaptasi untuk keluarga memperkuat peran praktis laki-laki (Bales and Parsons).

Kemudian, dalam sebuah jurnal yang ditulis oleh Thomas Runge dan kawan-kawan, terdapat sebuah pandangan yang umum ada di masyarakat, yaitu keyakinan bahwa kualitas maskulin dan feminin adalah kebalikan dari satu sama lain (*bipolar opposites*). Maksudnya adalah memiliki satu karakteristik berarti tidak memiliki sifat lainnya yang berkebalikan, sehingga menciptakan sebuah spektrum dengan maskulinitas di satu ujung dan feminitas di ujung lainnya (Runge et al.). Dengan begitu, terdapat separasi yang jelas antara karakteristik feminin dan maskulin di masyarakat heteronormatif.

Namun, gagasan bahwa gender adalah sebuah norma perlu dijelaskan lebih lanjut. Norma bukanlah aturan atau hukum; melainkan standar implisit yang memandu praktik sosial menuju normalisasi. Norma bisa bersifat implisit dan sering kali sulit dipahami secara langsung; pengaruhnya paling jelas apabila dilihat dari dampak yang dihasilkannya dalam masyarakat (Butler, "Undoing Gender" 41). Dengan pemahaman tersebut, saya akan menganalisis apakah performativitas yang dilakukan oleh Bayonetta dan Luka mengikuti atau melawan norma gender di masyarakat berdasarkan data empiris yang bisa saya temukan.

Untuk menjawab pertanyaan penelitian, saya akan melihat karakter sebagai sebuah entitas independen dengan agensi dan motivasi mereka sendiri dan bukan sebagai *playable character* yang dimainkan oleh pemain. Dalam kebanyakan penelitian yang meneliti gim ini, peneliti meliputi aspek mekanik gim dalam analisis. Namun, serial gim Bayonetta adalah gim yang hanya memiliki

satu *ending*. Dalam kata lain, pilihan atau aksi pemain dalam gim ini tidak berpengaruh pada jalan cerita dan narasi gim. Serial gim ini memiliki adegan *cutscene* di mana hampir semua narasi gim yang signifikan terjadi. Selain itu, tidak ada adegan atau dialog penting yang hanya bisa diakses oleh pemain dengan cara tertentu.

Selain itu, dialog yang terjadi saat pemain sedang mengendalikan karakter Bayonetta pun tidak berubah mengikuti aksi yang dilakukan oleh pemain. Menurut pandangan saya, aksi yang dilakukan pemain saat mengendalikan karakter Bayonetta tidak berpengaruh pada karakterisasi Bayonetta itu sendiri karena dalam adegan *cutscene* pun Bayonetta sudah melakukan aksi-aksi yang bisa pemain lakukan saat mengendalikan Bayonetta seperti misalnya bertarung dan menari. Oleh karena itu, saya rasa penting juga untuk menganalisis performativitas gender yang ada dalam gim ini dan fokus pada aspek naratif gim ini melalui *cutscene* dan dialog yang terdapat di dalamnya.

Analisis dilakukan melalui pendekatan studi gender di mana saya menginterpretasikan performativitas gender yang dilakukan karakter berdasarkan teori performativitas gender yang dipaparkan oleh Judith Butler. Dalam bukunya yang berjudul *Gender Trouble*, Butler menjelaskan tentang teori performativitas gender yang menyatakan bahwa gender terbukti bersifat performatif. Butler menuliskan dari apa yang telah dipaparkan Simone de Beauvoir bahwa '*one is not born, but rather becomes a woman*'. Gender adalah pembentukan identitas, atau serangkaian tindakan yang dilakukan secara berulang-ulang seiring berjalannya waktu yang lama dengan mengikuti kerangka peraturan yang sangat kaku di

masyarakat (Butler, “Gender Trouble” 43). Saya akan menganalisis performativitas gender Bayonetta dan Luka dengan dasar pemikiran tersebut, bahwa identitas gender seorang individu bersifat cair dan performatif karena terus mengalami perubahan dan menjadi seorang perempuan atau laki-laki adalah serangkaian tindakan yang akan selalu dilakukan setiap individu seumur hidup mereka.

Kemudian, untuk menentukan karakteristik yang bersifat feminin dan maskulin, saya mendasarkan analisis saya sesuai dengan *setting* gim *Bayonetta* (2009) dan *Bayonetta 2* (2014) yang berlatar di Eropa. Dalam kedua gim tersebut, terdapat tema yang menunjukkan banyak kemiripan dengan sebuah era yang kacau yaitu era perburuan penyihir (*withc hunt*) yang terjadi sekitar abad 14 hingga abad 17 di mana terjadi banyak perburuan yang keji dan mematikan terhadap penyihir (Thurston). Tetapi, cerita utama dalam serial gim *Bayonetta* baru terjadi setelah Bayonetta terbangun kembali 500 tahun kemudian, sehingga saya berasumsi bahwa latar waktu Bayonetta adalah era modern abad 20an. Oleh karena itu, saya juga akan menganalisis performativitas gender yang dilakukan oleh Bayonetta dan Luka dengan kaitannya pada norma gender di masyarakat Eropa yang seiring waktu juga ikut berubah. Saya akan menganalisis tindakan-tindakan yang dilakukan oleh karakter sesuai dengan kerangka pemikiran yang telah saya tuliskan untuk melihat bagaimana konstruksi identitas Bayonetta dan Luka terkait dengan performativitas gender. Dengan begitu saya akan mendapatkan jawaban untuk pertanyaan penelitian saya.