

## ANARKISME DALAM ANGRY BIRDS

**Resti Nurfaidah \***

*Email: neneng\_resti@yahoo.co.id*

### ABSTRAK

Angry Birds bukan hanya permainan digital yang lucu, seperti yang kerap kali dianggap banyak orang selama ini. Banyak hal yang terungkap di balik kelucuan itu, di antaranya, aksi anarkistis. Aksi anarkistis tersebut mengingatkan pikiran kita pada beberapa peristiwa serupa yang kerap kali terjadi di negeri ini. Untuk mengungkapkan hal itu, penulis menggunakan teori semiotik Roland Barthes dan eksplorasi ilmiah yang dilakukan oleh Huesmann. Teori Barthes digunakan untuk membedah tanda-tanda yang terdapat pada *games* tersebut, sedangkan teori Huesmann digunakan untuk mengeksplorasi efek yang ditimbulkan dari persinggungan antara manusia dan *games* yang bertemakan kekerasan tersebut. Sementara itu, pandangan Dittmar digunakan untuk mengurai afek yang muncul dari kebiasaan itu. Banyak hasil eksplorasi, salah satu di antaranya penelitian Huesmann, membuktikan bahwa tayangan kekerasan, disadari atau tidak, akan memberikan dampak tertentu kepada penontonnya. Angry Birds dan sederet permainan serupa juga disadari atau tidak akan meninggalkan jejak serupa pada kurun waktu tertentu. Tulisan ini memaparkan aspek anarkisme ditinjau dari sudut semiotik dan dampak yang mungkin muncul dalam *games* tersebut.

**Key Words:** Angry Birds, *games*, kematian, anarkis, efek, dan afek.

### ABSTRACT

*Angry Birds is not just a cute, funny, digital games as commonly considered by many people during this time. Many things are revealed behind the cuteness of it, among other things, the anarchism. Anarchism are reminded of our thoughts on some events that occur in several parts of country. To reveal it, I uses the semiotic theory of Roland Barthes and scientific exploration of L. Rowell Huesmann. Barthes' theory explores the signs contained in those games while Huesmann theory explores the effect of the critical interface between humans and violent-themed games. Meanwhile, Dittmar's views used to disentangle affect of that habit. A lot of the exploration results, as Huesmann did, proving that a violent, realized or not, will give the specific impact to someone. Angry Birds and a series of similar games also realized or will not leave a trace in similar time. This paper described the anarchism viewed from semiotic, and the effect and affect that may appear in the games.*

**Key Words:** Angry Birds, *games*, death, anarchy, effect, and affect.

---

\* S2 Kajian Budaya  
Fakultas Ilmu Budaya – Universitas Indonesia

## PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan di bidang teknologi menimbulkan dampak yang luar biasa pada hampir setiap lini kehidupan. Salah satu di antaranya adalah sarana hiburan digital, seperti *games*. Setiap saat dunia *games* diramaikan dengan kehadiran fitur terbaru yang tidak terhitung banyaknya. Di tengah kepesatan tersebut, sejak Desember 2009 lalu, Rovio menghadirkan sebuah *games* yang mengusung tokoh-tokoh para burung, yaitu Angry Birds. Semula *games* tersebut diluncurkan untuk produk multimedia berbasis Android. Beberapa waktu kemudian, *games* itu dikembangkan sehingga dapat diaplikasikan pada berbagai *gadget*.

Games tersebut, seperti yang lainnya, mengundang kecanduan para pemainnya. Tokoh-tokoh lucu yang berupa aneka jenis burung dengan segala kemampuannya masing-masing melakukan aktivitas berperang melawan sekelompok babi hijau, yang ditengarai sebagai biang keladi hilangnya telur-telur mereka. Maching birds, Wood Breaker, Egg Beater, Glass Jaw, Parabeak, Black Bird, atau Kamikaze Bird hadir dalam *games* tersebut untuk menuntaskan dendam kepada musuhnya, Raja dan Ratu Babi Hijau serta anak buah mereka. Kelucuan tokoh-tokoh itu cukup ampuh untuk melunturkan ‘citra rasa’ Angry Birds sebagai salah satu *games* bertemakan pembunuhan dengan cara yang *funky*. Burung-burung lucu itu marah karena kehilangan telur-telur mereka. Untuk mendapatkan kembali benda itu, mereka harus menguras energi, mengatur strategi, bahkan bertarung nyawa. Dengan alat sederhana, sebuah ketapel, Angry Birds mengajak penggemarnya untuk berlatih membentuk *altitude* atau kurva yang tepat. Dengan bentuk dan interval *altitude* yang akurat, burung-burung yang terlempar dari ketapel tadi mampu mencapai titik yang pas untuk membunuh musuh-musuhnya, yaitu sekelompok babi hijau yang dipimpin oleh seorang raja babi.

Tulisan berikut memaparkan anarkisme dalam Angry Birds. Penulis menangkap beberapa hal dibalik kelucuan Angry Birds itu, di antaranya, simbol-simbol dalam *games* tersebut yang merefleksikan ketidakstabilan emosi manusia di muka bumi, terutama terkait penyelesaian masalah dalam gaya anarkistis. *Games* laksana sebuah karya sastra yang merefleksikan realitas. Tidak sedikit *player* belajar secara otodidak tentang berbagai realitas melalui *games*. Kita dapat mengambil contoh pada beberapa peristiwa kriminal pembunuhan massal saat *premier* sekuel Batman beberapa minggu lalu di AS, atau penganiayaan teman oleh seorang bocah beberapa bulan lalu di Depok. Peristiwa tersebut ditengarai oleh akibat dari intensnya pelaku dengan tayangan atau *games* bertemakan ‘kekerasan’ dan ‘pembunuhan’. Gaya anarkistis tersebut kerap kali ditemukan dalam dunia nyata, terutama pada beberapa peristiwa tawuran atau perseteruan yang kontroversial, seperti yang kita lihat pada tayangan media elektronik atau para berita di media cetak. Paparan berikut diarahkan pada, antara lain, *profil dan sikap burung agresor, posisi musuh di balik bangunan atau konstruksi tertentu, bentuk bangunan atau konstruksi itu sendiri, dan kematian bagi tokoh agresor dan musuh-musuhnya*.

Untuk memaparkan poin-poin tadi, penulis akan menggunakan teori semiotika, terutama, denotasi dan konotasi Roland Barthes, pandangan L. Rowell Huesmann, Ph.D. tentang “*The Impact of Electronic Media Violence: Scientific Theory and Research*”, dan pendapat James Dittmar dalam “*Popular Culture, Geopolitics, and Identities*”. Barthes menyatakan (dalam Hoed, 2011: 13) bahwa denotasi adalah *makna yang dikenal secara umum atau dipandang sebagai sistem pertama*. Barthes menyusun rumus E-R-C (Ekspresi, relasi (R), dan isi/*contenu* (C)). Jika pengembangan makna merujuk pada (C), pemakai tanda pada umumnya akan mengembangkan tanda dengan sendirinya ke bagian dalam yang disebut sistem kedua. Hoed (2011: 13) memberikan contoh makna

cinta yang diungkapkan oleh para pelukis dengan berbagai wujud, di antaranya, lukisan bunga, kain putih, pasangan lelaki-perempuan yang sedang berpelukan, dan ibu yang sedang memeluk anaknya. Pengembangan ke arah (C) tersebut merupakan *pengembangan makna konotasi*. Hoed (2011:13) menyatakan bahwa konotasi adalah *makna baru yang diberikan pemakai tanda sesuai dengan keinginan latar belakang pengetahuannya, atau konvensi baru yang ada dalam masyarakatnya*. Jika pengembangan pada arah E, pemakai tanda akan memberikan bentuk yang berbeda terhadap makna yang sama, misalnya—dicontohkan Hoed—untuk tempat narapidana kerap kali digunakan istilah *lembaga pemasarakatan, hotel prodeo, atau kurungan*. Analisis diarahkan pada pengembangan makna simbol yang muncul dalam *games* tersebut.

Sementara itu, Huesmann melakukan pengamatan akibat dari tayangan kekerasan terhadap perilaku seseorang, terutama remaja dan anak-anak. Banyak penelitian ilmiah disampaikan tentang dampak kekerasan tayangan di media elektronik terhadap perubahan perilaku. Beberapa ahli telah membuktikan hasil pengamatannya, termasuk Huesmann, bahwa tayangan serupa itu sangat mempengaruhi perilaku seseorang, cepat atau lambat. Namun ada pula sebagian kalangan yang menolak pendapat tersebut dengan berdalih komunikasi dan pengalihan atensi saat menonton tayangan tersebut cukup ampuh untuk menghindari dampak tayangan itu (pendapat salah satu penanya ketika saya menyampaikan materi aspek kekerasan dalam Upin dan Ipin di Lampung pada tahun 2010 lalu).

Huesmann memberikan paparannya tentang proses dampak tayangan kekerasan dalam dua bagian, yaitu jangka pendek dan jangka panjang. Pada jangka pendek, proses diawali dengan aktivasi pada serangkaian syaraf di otak yang berfungsi sebagai *database* kognisi, emosi, dan perilaku (*priming*). Selanjutnya, bertahap dalam *arousal* terjadi stimulus yang membangkitkan

emosi sebagai respon terhadap tayangan tersebut. Kemudian, proses merambat pada *mimicry* atau peniruan yang dapat muncul sewaktu-waktu. Sementara itu terkait dengan proses pemicu dampak jangka panjang, Huesmann melakukan pengamatan jangka panjang untuk memastikan dampak apa yang telah terlanjur menempel di dalam ingatan si anak, serta beberapa waktu lamanya hingga si anak tumbuh dan mampu menyaring perilaku yang dianggap tidak sepadan dari sudut pandang sosial. Setelah itu, Huesmann menyatakan bahwa anak yang terkena dampak tayangan kekerasan di media, jika terus-menerus mendapat stimulasi hal itu, akan menunjukkan reaksi pada emosi yang berujung pada perilaku (*desensitizes*). Pengamatan Huesmann selama tiga tahun berujung pada peningkatan signifikan afek emosional dan perilaku anak sebagai *aggressive young adult* dengan serangkaian persentase yang ditujukan pada dua jenis kelamin (lelaki dan perempuan).

Dittmar (2010: 91—94) menyatakan bahwa afek merupakan *sensation linked to your environment; can be both biological and relational* (sensasi yang berkaitan dengan lingkungan Anda, baik berupa sensasi biologis maupun relasional). Afek muncul dalam dua bentuk. Pertama, munculnya koneksi antara dunia sosial atau budaya dan aspek biologis tubuh kita. Kedua, afek yang muncul dalam literatur tidak terfokus pada pertemuan biologis/environmental tidak pada kaitan antarmanusia, atau manusia dan objek. Dittmar juga menyatakan bahwa afek dapat dipahami dalam tiga cara berikut, yaitu *contagion, amplification, dan resonance*. *Contagion* terjadi ketika afek bersirkulasi dalam sebuah populasi. *Amplification* terjadi pelipatgandaan afek oleh pengalaman individu. Sementara itu, *resonance* terjadi ketika sinkronisasi antara dua atau tiga afek sehingga mereproduksi sebuah afek yang lebih besar daripada afek normal.

## **BUDAYA ANARKIS DI INDONESIA**

Sudah sejak lama budaya anarkis muncul di bumi ini, sejak zaman kolonialisme sampai saat ini. Pada zaman kolonialisme Belanda telah terjadi peristiwa pembantaian etnis Tionghoa : (1) di Batavia (1740), (2) masa Perang Jawa (1825—1930 dan 1946--1948), (3) kerusuhan rasialis (10 Mei 1963 dan 5 Agustus 1973), (4) Malari (1974), dan (5) Mei (1998). Kekerasan tidak hanya terjadi pada etnis Tionghoa saja. Masih banyak kejadian anarkis lain yang juga tidak kalah mengerikan dan memalukan wajah ibu pertiwi, misalnya kerusuhan Ambon, kerusuhan Poso, Dayak—Madura, NII, geliat protes keras di Papua, peristiwa DOM di Aceh, pemukulan Ketua DPRD SUMUT sampai mati, kerusuhan-kerusuhan di beberapa kampus di Indonesia, dan masih banyak lagi. Selain politik, anarkisme di dunia olahraga pun tidak kalah peliknya. Perseteruan antarpendukung sepakbola (*hooliganisme*) di beberapa even pertandingan serta kalangan atas organisasi payung olahraga di negeri kita turut menyumbang nuansa pelik di negeri ini (lihat Medianto: 2010). Belum lagi friksi antarindividu yang berbuntut luka, cacat, atau kematian.

Melihat dari beberapa tayangan kekerasan pada media elektronik, termasuk internet, dapat penulis simpulkan bahwa etika dan akal sehat di negeri ini mulai mengalami kemerosotan. Emosi yang meledak-ledak dahsyat lebih mendominasi benak warga negeri ini. Jika hal itu terjadi, pilihan bijak tidak lagi dapat dilihat. Pembantaian terjadi pada siapa saja, termasuk orang-orang yang tidak bersalah. Kepuasan emosional telah membutuhkan semuanya. Moral menjadi datar. Terlebih, berdasarkan pendapat seorang narasumber yang berasal dari etnis Tionghoa dalam salah satu pengamatan etnografis, pelaku penyerangan tersebut kebanyakan bukan berasal dari penduduk setempat, orang-orang kiriman dari luar wilayah (peristiwa Mei 1988). Warga pribumi di sekitarnya yang selama ini senantiasa berhubungan baik

dengan keluarga narasumber membuat pagar betis di sekitar rumah tersebut dan berupaya keras melindungi penghuninya.

Lalu, apa yang terjadi dengan kehidupan di negeri ini? Apa yang telah mengubah perilaku manusia-manusia Indonesia yang ditengarai sangat ramah dan beradab? penulis pribadi, sebelum dan setelah membaca artikel Huesmann, berpikir apakah perubahan dahsyat tersebut sebagai akibat dari perubahan gaya hidup sekarang yang cenderung berirama cepat atau instan (globalisasi)? Apakah hal itu terkait pula dengan tekanan ekonomi, terutama jika mata terantuk pada beberapa peristiwa bunuh diri dan pembunuhan? Apakah pelaku anarkis saat ini merupakan produk dari sebuah *stimulus* tertentu sejak beberapa waktu yang lalu? Ketidakadilankah yang kini menjadi barang langka dapat dijadikan sebagai pemicu utama perubahan radikal perilaku warga bumi subur ini?

Ingatan penulis tertuju pada sederet produk salah satu perusahaan perfilman animasi terbesar dunia, Disney, Inc. sebagai pemicu tumbuhnya generasi brutal itu! Disney telah menjadi sahabat kental mayoritas penduduk bumi. Beberapa kartun abadi Disney cenderung mengusung tema kekerasan yang harus dialami si lemah oleh dominasi keras si penguasa. Kisah “Tom and Jerry” merupakan aksi perseteruan tiada akhir yang berbuntut, kebanyakan, selalu dimenangkan oleh Jerry si tikus. Dalam Mas Bagoes (2008) adegan “Tom and Jerry” dikaitkan dengan perseteruan abadi pihak Palestina dan Israel. Tom dianggap sebagai kelompok abu-abu mewakili Palestina dengan jumlah wilayah terbanyak dan juga kelompok muslim melawan Jerry yang disimbolkan sebagai wakil minoritas (Israel). Palestina dianggap penguasa lama yang meskipun memiliki wilayah yang luas, tetapi tampak bodoh. Jerry dianggap sebagai minoritas yang memiliki kuasa atas kelompok abu-abu tadi dengan sederet kecerdikan dan kelihaihan yang dimilikinya. Jika Mas Bagoes berpendapat demikian, tidak dengan komentator lainnya

yang cenderung menganggap bahwa tayangan kucing dan tikus itu hanyalah hiburan belaka. Mereka menganggap bahwa kelompok anak tidak serta merta melahap mentah-mentah isi adegan tersebut dan mengubah total perilakunya. Jika dikaitkan dengan artikel Huesmann, dengan lamanya Tom and Jerry bertahan, bahkan hingga puluhan tahun, berapa banyak dampak yang mereka tanamkan dalam benak warga dunia? Bukan hanya Tom dan Jerry, tetapi serial Donald Bebek dan Mickey Mouse juga mengusung cerita yang sama. Jadi berapa banyak stimulus yang mereka kirimkan dalam *inner database* para penontonnya. Tentu jika dilontarkan pada forum massa, hal itu akan menuai perdebatan panjang.

Selain pada dampak tayangan film dan, lalu, games bertemakan 'perjuangan radikal' tersebut, saya juga mengaitkan dengan perubahan proporsi pengasuhan ibu di rumah pada beberapa dekade belakangan. Derasnya arus kiprah kaum hawa, terutama pada ranah publik, menjadikan deras pula pengalihan pengasuhan pada para pembantu atau suster yang *notabene* berlatar pendidikan rendah. Sejak munculnya fenomena peranan ganda tersebut, lahir sederet istilah status anak yang muncul ke permukaan, seperti "anak si bibi", "anak pembantu", "anak nenek", dan lain-lain. Tentu saja, jika suplai atensi orang tua (terutama ibu) yang langka akan semakin mementahkan perkembangan moral anak, terutama jika tim pengasuhannya kurang mumpuni, tentu akan semakin mengentalkan kecenderungan dampak dari tayangan-tayangan kekerasan (bahkan stimulus kekerasan lain) dalam masa tumbuh-kembang anak.

Munculnya efek dari globalisasi, antara lain, kesamaan tayangan di berbagai negeri juga memicu perubahan perilaku. Kehadiran warnet atau games (atau gadget lain) seolah *meng-autis-kan* individu dari dunia sosial. Sejak kehadiran games di negeri ini, tidak sedikit anak yang terkena *games addict*. Tidak sedikit pula yang terseret pada arus kriminal karena sebab-sebab yang

berujung pada kebiasaannya memantang mata pada adegan *games* yang haus darah dan mengagungkan kematian. "*Rise the Nation*", Ragnarok, Tom's Raider, dan sederet *games* perjuangan lainnya menyuguhkan *adegan-adegan perburuan, bukan hanya pernak-pernik yang memberikan kekuatan bagi si tokoh*. Perebutan benda-benda itu membutuhkan perjuangan itu, antara lain, menyingkirkan pemiliknya atau penjaganya, hingga akhirnya menyingkirkan si penguasa keji. Tanpa disadari, perburuan benda-benda pemberi kekuatan atau fasilitas menuntut emosi yang tidak terkendali dan mengikat. Seolah terjadi dominasi kekuasaan yang memerintahkan, tanpa lisan, untuk menggenjot nafsu berburu, yang ditengarai sudah bersatu dengan tubuh manusia sejak dilahirkan. *Games* 'perjuangan' seperti itu, pada umumnya menyuguhkan beberapa pernak khas, seperti muncratan darah, bunyi tembakan, ledakan, jeritan histeris, dan kematian. Namun, tidak semua *games* perjuangan menyuguhkan keradikalannya. Adakalanya *games* dibuat menjadi '*funky dan so sweet*' untuk menyembunyikan anarkisme itu, di antaranya, Angry Birds.

Angry Birds sama halnya dengan *games* 'perjuangan' lainnya, seperti Tom's Riders, Zombie, dan lain-lain yang kebanyakan berkulat pada 'aspek penindasan' demi kemenangan sepihak. Angry Birds yang dibesut Rovio, salah satu perusahaan *game* digital pesat di Finlandia (Prihadi:2010), pada tahun 2009 tersebut juga menyuguhkan pemandangan yang sama. Tokoh burung beraneka ragam dan bermacam keahlian melontarkan diri dalam struktur bangunan yang lama kelamaan dibangun semakin rumit oleh musuh-musuhnya si Babi Hijau. Serangan itu diarahkan kepada kelompok Babi Hijau karena selalu menculik telur-telur para burung. Dengan serangan yang 'lucu' tetapi dahsyat, burung-burung itu menghujam poin-poin yang dapat menghancurkan, bahkan, melenyapkan nyawa dan habitat kelompok Babi Hijau itu, meskipun hal yang sama akan ia alami tidak lama kemudian.

Seiring musnahnya seluruh musuh bebuyutan tersebut, si operator, yang tidak lain si *gameplayer* sendiri, akan mendapatkan imbalan yang ‘wah’ berupa skor tinggi dan bintang satu, dua, atau tiga buah. Paparan yang lebih luas tentang games tersebut akan penulis lakukan pada beberapa subbab berikut, yaitu (1) Profil dan sikap burung agresor, (2) posisi musuh di balik bangunan atau konstruksi tertentu serta bentuk bangunan atau konstruksi Persembunyian, (3) kematian bagi tokoh agresor dan musuh-musuhnya, dan (4) konotasi dalam *Angry Birds*.

### **PROFIL DAN SIKAP BURUNG AGRESOR**

Tokoh dalam *Angry Birds* adalah *Maching Bird*, *Wood Breaker*, *Egg Beater*, *Glass Jaw*, *Parabeak*, *Black Bird*, dan *Kamikaze Bird* (Zulasyraf: 2011). *Maching Bird* adalah tokoh burung berwarna kuning yang diilhami burung *Woody Woodpecker* atau burung pemakan kayu. tubuhnya berbentuk limas segitiga (piramida) dan memiliki kemampuan meluluhlantakkan lapisan kayu serta daya bentuk tambahan *altitude* yang dahsyat. *Wood Breaker* merupakan maskot dari *games Angry Birds*. Burung berwarna merah dengan bulu perut putih itu tidak memiliki keistimewaan lain selain sebagai pendobrak kayu. Sesekali, kakak *Wood Breaker*, yang disebut *Big Bird*, muncul dan menumpas kelompok *Babi Hijau*. *Egg Beater* adalah eksekutor yang bertugas dengan bom telurnya. Jika bom itu telah dijatuhkan, ia akan membentuk *altitude* besar. *Glass Jaw* adalah burung terkecil dari rangkaian pahlawan *Angry Birds*. Tugasnya adalah sebagai penghancur lapisan kaca. Menjelang beberapa jarak dari sasaran, jika tombol kiri *mouse* atau *keyboard* ditekan, burung itu berwujud menjadi kembar tiga dengan kecepatan terbang berlipat-lipat. Lapisan kaca pun remuk-redam.

*Parabeak* adalah pahlawan yang garis altitudnya paling unik karena akan menggurat

membentuk ‘arus balik’, seperti sudut yang dibentuk sebuah bumerang. Ia bertugas untuk merontokkan lapisan bangunan persembunyian dari kayu. *Black Bird* adalah burung berwarna hitam yang tugasnya menjadi bom sedahsyat nuklir untuk meluluhlantakkan bangunan batu. Terakhir, *Kamikaze Bird*, yaitu burung berwarna cokelat yang tugasnya paling ‘nyeleneh’ di antara burung lainnya. Burung tersebut harus dilontarkan ke arah celah antara bangunan batu atau kayu, lalu, jika ditekan tombol kiri *mouse*, ia akan berubah seketika. Tubuhnya menggebang hebat dan merontokkan celah itu sehingga memudahkan jawara lainnya untuk bertindak. Setelah puas menggebangkan diri, seperti ikan fugu, *Kamikaze Birds* akan mengempiskan diri dengan drastis diiringi bunyi kentut. Sebenarnya masih ada burung lain yang paling ditakuti oleh kelompok *Babi Hijau* tidak berkaki itu, yaitu *The Mighty Eagle* berupa seekor burung elang berwarna hitam pekat dengan sebuah mata di sampingnya. Sosoknya hanya disorot sebelah saja (untuk menekankan kesan ‘raksasa’). Namun, tidak semua *player* ‘memainkan’ tokoh *The Mighty Eagle*. Tokoh burung kelam tersebut harus dibeli dengan cara registrasi formal kepada pembesutnya.

Dari aspek semiotis, kesan burung yang pendendam tersebut terlihat jelas pada mimik wajah. Bentuk alis tebal dan lurus, seperti garis atap rumah yang satu titiknya miring ke dalam. Bentuk alis luar yang naik berkesan pemaarah dan berkarakter keras. Selain alis, tokoh *Angry Birds* juga memiliki bentuk mata yang bulat sempurna, menonjol, dan besar. Perpaduan bentuk alis dan mata tersebut semakin mempertegas karakter pemaarah. Meskipun menaruh dendam yang dalam, tokoh-tokoh dalam *Angry Birds*, ironisnya, bersikap gembira dalam melaksanakan tugasnya. Mereka tertawa riang ketika mendapat giliran naik ke atas ketepel. Jika didiamkan beberapa saat, mereka akan bersalto ke belakang sambil tertawa riang. Jika dilontarkan akan terdengar suara

“kuuurrukukuuuk” atau “hiiiaahhh” sebelum menjelang kematian.

Jika dikaitkan dengan kehidupan manusia saat ini, mimik wajah Angry Birds menunjukkan adanya kecenderungan rendahnya stabilitas emosi manusia. Para burung dalam Angry Birds dapat disimbolkan sebagai wakil karakter manusia yang sama, pemarah. Dalam berbagai peristiwa, manusia selalu menempatkan emosi di atas segalanya. Persoalan diselesaikan dengan emosi tinggi. Jika demikian, tidak jarang masalah menjadi tidak terselesaikan, melainkan semakin meruncing tajam dan pada akhirnya berbuntut ‘penganiayaan’.

Masalah yang muncul dalam Angry Birds seakan tidak terselesaikan. Penculikan telur seolah berkesinambungan. Masalah tersebut merupakan refleksi dalam realitas. Banyak persoalan yang tidak terselesaikan, dengan sengaja ditutup atau dibuat terburai lepas, oleh pihak-pihak tertentu. Jika diselesaikan, jalan yang ditempuh terkadang dibuat *absurd* atau berliku. Kalangan awam pada akhirnya dibingungkan dengan kondisi *absurd* itu sehingga tidak dapat menentukan siapa yang salah dan siapa yang benar.

### **POSISI MUSUH DI BALIK BANGUNAN ATAU KONSTRUKSI TERTENTU SERTA BENTUK BANGUNAN ATAU KONSTRUKSI PERSEMBUNYIAN**

Posisi Babi Hijau selalu bersembunyi di balik kerangka kayu, batu, dan kaca. Pada bagian tertentu kelompok Babi Hijau tersebut berani menempati posisi di tempat terbuka. Namun, terkadang Babi Hijau menduduki tempat yang tinggi atau sulit dijangkau oleh para burung. Semakin tinggi level dalam *games* tersebut, semakin rumit posisi kelompok Babi Hijau tersebut. Raja atau Ratu Babi Hijau posisinya selalu paling bawah, atau paling terlindungi. Anak buahnya yang menempati posisi lebih mudah dan lebih dahulu menjadi sasaran para burung.

Sementara itu, bentuk bangunan pun semakin lama semakin rumit. Jika pada level awal, bangunan yang ditunjukkan sederhana saja, kemudian meningkat dengan susunan material yang semakin rumit dan semakin tersembunyi. Bentuk bangunan pun kebanyakan seperti candi, kendaraan militer, atau bangunan berlapis lain yang terbuat dari batu, kayu, atau kaca.

Posisi musuh dalam Angry Birds dikonotasikan sebagai barisan bidak dalam sebuah permainan catur. Dalam sebuah kasus kriminal, tidak jarang posisi pelaku utama atau Ki Dalang tidak terlihat di mata awam. Ia diposisikan sebagai seseorang di balik layar. Sebaliknya, anak buah atau pion berbaris rapat di lini depan. Pion sebagai kaki tangan Ki Dalang kasus berlagak intensif dan defensif untuk menutupi ‘aib’ tuannya. Kita dapat melihat contoh dalam penyelesaian kasus Bank Century, meskipun banyak petunjuk yang mengarah pada satu titik tertentu, tidak pernah diungkap siapakah dalang di balik *the uncovered case* tersebut.

Posisi semakin terpencil atau semakin tinggi Babi Hijau merefleksikan bahwa pelaku *white collar crime* semakin piawai dan cerdas dalam ‘mengamankan dirinya’. Kita dapat menyaksikan beberapa tokoh yang jelas-jelas sudah terbukti bersalah, ironisnya, semakin tidak terjangkau cakram hukum. Konstruksi bangunan yang semakin rumit merupakan cerminan kecanggihan ‘perlindungan’ pada pihak-pihak terkait dalam sebuah kasus kriminal untuk melindungi dirinya. Pihak-pihak tersebut tidak ingin terseret ke dalam penjara dan berupaya menjaring relasi dengan kalangan-kalangan tertentu yang bersedia memuluskan ‘pengamanan’ tersebut. Dalam peristiwa Gayus Tambunan dan Nazaruddin, misalnya, terkuak banyaknya kru pendukung kesuksesan pelarian kedua tertuduh itu.

Posisi pion tidak ubahnya dengan posisi barisan pro Ki Dalang sebuah kasus. Pion, dalam Angry Birds diwakili oleh anak buah Raja dan Ratu Babi Hijau, bersedia mengambil posisi di tempat terbuka. Dalam sebuah kasus yang didalangi orang

berpengaruh, anak-buah dan pendukung Ki Dalang disibukkan dengan pengaturan berbagai strategi untuk menangkis serangan dari masyarakat (termasuk kaum jurnalis) untuk mempertahankan ‘keamanan’ kedudukan dan ‘kebersihan’ nama Ki Dalang.

## **KEMATIAN BAGI TOKOH AGRESOR DAN MUSUH-MUSUHNYA**

Kematian bagi para burung dalam Angry Birds bukan merupakan sesuatu yang menakutkan. Bunyi yang telah penulis utarakan tadi merupakan tanda bahwa mereka menyambut kematian dengan lapang dada dan gembira di balik beban tugas balas dendam mereka. Sikap mereka dalam menghadapi kematian sesamanya juga terlihat jika satu atau dua burung sukses melenyapkan musuh bebuyutannya itu. Sisanya, burung yang selamat, menyambut gembira kematian musuh-musuhnya sekaligus “kematian sukses” sesamanya. Mereka melonjak gembira dan melakukan salto ke arah belakang sambil tertawa. Kemudian, kegembiraan pun disambut suara tawa sekelompok burung yang lebih berperanan sebagai supporter dan tidak tampak pada layar. Serangan yang menuai sukses tersebut, seperti yang telah penulis ungkapkan sebelumnya, akan menuai hadiah berupa bintang, cap wajah Angry Birds, dan skor bertinta emas bagi *player*.

Pandangan kematian dalam Angry Birds dikonotasikan sebagai tipikal pasukan berani mati (*kamikaze*) atau pasukan bunuh diri. Kasus kekalahan Jepang pada PD II dan serial Bom Bali serta sederet pengeboman lainnya menunjukkan adanya radikalisme dalam memandang kematian. Harakiri bagi kalangan tertentu di Jepang dianggap sebagai jalan kematian yang terhormat, yaitu sebagai wujud tanggung jawab atas sebuah kesalahan dalam bertindak (Lampu Hijau: 2009). Sementara itu, dalam kasus Bom Bali pelaku bom bunuh diri, sebagai buah doktrinasi ketat dalam sebuah organisasi garis keras, meyakini

dirinya sebagai ‘pengantin’. Bagi ‘pengantin’ kematian bukan merupakan hal yang patut ditakuti, tetapi sesuatu yang ‘wajib disambut’ kedatangannya.

Sementara itu, sarana yang digunakan Angry Birds untuk ‘berjuang’ adalah sebuah ketapel. Alat permainan sederhana tersebut dapat dikonotasikan sebagai ajaran jihad *ala* pemuda Palestina terhadap hegemoni Israel. Mereka bersikukuh untuk menggunakan alat pelontar itu dalam menghadapi pasukan musuh yang bersenjata canggih, meskipun sebagian lain bersedia dipersenjatai dengan peralatan militer. Ketapel dalam konteks perlawanan *ala* pemuda Palestina menyiratkan ajaran jihad berlandaskan wawasan religi yang sempit. Jihad diidentikkan dengan ‘perang’ dan janji ‘kematian’ sebagai seorang ‘syahid’. Kata *jihad* sebenarnya memiliki artian yang sangat luas, bukan hanya terkait dalam ajang peperangan.

Angry Birds, tidak hanya diproduksi dalam bentuk *games*, tetapi juga dalam serial tayangan berdurasi pendek dan film layar lebar. Namun, Tayangan penyerangan dan kematian Angry Birds dalam *games* terlihat lebih lunak jika dibandingkan dengan beberapa adegan serupa dalam film pendek Angry Birds dan film layar lebar yang berjudul “Rio”. Dalam film pendek, terdapat adegan penggunaan bantuan para robot dan perangkat lain yang lebih sadistis, serta pelemparan beberapa makhluk hidup lain yang dijadikan sebagai umpan untuk menghancurkan kelompok Babi Hijau.

## **KONOTASI DALAM ANGRY BIRDS**

Anarkisme dalam Angry Birds dapat dikonotasikan pada beberapa fenomena yang terjadi dalam kehidupan manusia. Di balik kelucuan karakter Angry Birds terse-lip poin-poin berikut, yaitu ‘budaya balas dendam’, ‘imperialisme’, ‘bunuh diri’, ‘antikematangan dalam berpikir’, dan ‘antikepedulian sosial’. Masalah penculikan sebagai prolog pada setiap bagian merupakan



cerminan problem negeri yang tidak berkesudahan. Ketidakselesaian problem negeri juga menyiratkan bahwa negeri ini tidak lebih sebagai ‘boneka’ mainan pihak-pihak tertentu yang ingin mempertahankan kekuasaan mereka.

*Games* merupakan ajang pelatihan untuk berpikir serba cepat dan pendek bagi *player*. Seiring serangan budaya instan, hal itu menjadi faktor pendukung dalam mengubah perilaku individu untuk terbiasa dengan cara yang mudah, murah, dan tidak berliku. Akibatnya, penuntasan masalah ‘cenderung dilakukan dengan tipikal penumpasan. Pengaburan akal sehat dan hati nurani pun terjadi. Pelaku balas dendam tidak memedulikan hierarki etika dan sosial. Siapa yang dibunuh, siapa yang dia hadapi, dan bagaimana cara ‘negosiasi’ terbaik yang perlu dilakukan agar masalah terselesaikan dengan baik. Aspek budaya instan cukup berperan dalam hal ini. Budaya maaf pun luluh lantak.

Angry Birds dengan halus mengajarkan hal ini. Tidak ada solusi terbaik, menurut para burung, terkecuali ‘balas dendam’. Kini dalam kenyataan sosial, individu seakan tidak mampu memilah siapa yang ia hadapi dan cara apa yang terbaik untuk menuntaskan masalah. Semua dianggap sama, terlebih dalam situasi massal setiap individu—yang semula tidak berniat untuk terlibat—akan turut tersulut dan ‘lupa daratan’. Kondisi tersebut sempat terjadi dalam kerusuhan Dayak—Madura pada tahun 2001 lalu (lihat BBC:2001). Masyarakat Dayak yang semula bersikap ramah, ditengarai kekuatan magis, tiba-tiba hilang ingatan dan kalap membantai mereka (suku Madura) tanpa pandang bulu dengan penyiksaan yang sangat keji.

Imperialisme dalam Angry Birds tampak pada serangan-demi-serangan yang dilancarkan oleh burung-burung tersebut. Kelompok burung dalam Angry Birds mewakili kelompok imperialis agresif sementara babi dianggap sebagai mangsa empuk yang wajib ditumpas. Babi, pada kelompok masyarakat tertentu, memiliki

makna tersendiri. Bagi penduduk Bali, babi dianggap sebagai hewan yang melambangkan kebodohan dan kemalasan (Rohmat: 2011), bagi etnis Tionghoa dan Jepang hewan gemuk itu melambangkan kekayaan dan keberuntungan (Mahayana: 2011), sementara bagi beberapa etnis di Papua hewan itu merupakan perlambang kedudukan tinggi dan gengsi (Srikandi: 2012). Dalam Angry Birds itu, babi lebih mengusung simbol ketamakan. Intinya, babi tersebut mewakili kelompok kebanyakan karena jumlahnya yang sangat banyak.

Sementara itu, kawanan burung agresor tersebut laksana imperialis. Imperialisme sudah dialami oleh negeri ini dalam berbagai wujud, fisik maupun nonfisik. Imperialisme dalam wujud fisik dialami Indonesia selama 350 tahun oleh Belanda dan Jepang selama 3,5 tahun. Sisa penjajahan dari negara lain hanya beberapa tahun saja. Namun, setelah merdeka, negeri ini tidak luput dari serangan-serangan imperialisme yang nonfisik. Komunisme dan berbagai paham separatis bermunculan silih berganti. *Product pressure* dari berbagai negara—yang *notabene* sudah menguras habis sumber daya alam di perut ibu pertiwi. Dominasi tangan asing pada berbagai bidang strategis marak ke permukaan. Bantuan demi bantuan yang bertopeng sosial dan hibah muncul di negeri ini sebagai tali yang kian lama kian erat membelit perut negeri hingga ‘sesak napas’. Tidak sedikit campur tangan asing menoreh luka bagi penduduk negeri. PT Freeport berkali-kali harus menghadapi kemarahan warga sekitar di Papua. Peristiwa berulang Mesuji di Lampung yang ditengarai sudah terjadi sejak tahun 1996 selalu terdampar di dalam kubangan kasus peti es.

Namun, jika barisan burung tersebut tidak berhasil ‘menumpas’ kelompok musuh, yang terjadi justru sebaliknya. Kelompok Babi Hijau akan berbalik menertawakan kawanan burung itu. Sikap Babi Hijau tadi sangat relevan dengan situasi dan kondisi politik negeri ini. Penguasa masa kini tidak seperti dulu, mendapatkan penghormatan mutlak dari

rakyatnya, bahkan sampai tidak diperkenankan menatap wajah sang penguasa, tetapi cenderung menjadi bulan-bulanan rakyat. Penguasa cenderung dicemooh rakyatnya dan menjadi ‘boneka’ pemilik kepentingan. Hukum di negeri ini tidak lebih dari ajang permainan. Beberapa kasus besar seolah sengaja diulur pihak-pihak ‘yang berkepentingan’ demi menertawakan hukum di negeri bumi pertiwi. Jika kawan burung agresor tersebut diibaratkan sebagai pihak penegak hukum, Babi Hijau dapat diibaratkan sebagai penjahat kelas kakap. Tertawanya Babi Hijau saat mengalahkan kelompok burung merupakan pengejawantahan bahwa aparat penegak hukum di negeri ini sudah tidak mumpuni lagi. Ia tidak lebih dari pembicara bergigi ompong, banyak bicara tetapi tidak dapat dimengerti oleh orang lain. Penegak hukum kini cenderung menjadi bahan olok-olokan bagi masyarakat, terutama mereka yang sudah muak dengan perilaku para penegak hukum itu. Simak kasus Ayin (Fadly: 2012), pada akhirnya, yang membuka kedok buruknya kinerja aparat hukum.

Persoalan penuntasan masalah dalam Angry Birds adalah persoalan instan dengan jalan apa saja. Tujuan utama penuntasan masalah tersebut adalah kembalinya telur-telur yang hilang. Telur-telur dalam Angry Birds dapat diibaratkan dengan harta benda dalam berbagai wujud, baik berupa benda atau kedudukan. Beberapa perilaku para petinggi kini adalah habitus untuk mempertahankan harta benda tersebut. Kemudahan hidup yang diperoleh dalam sebuah kedudukan menutup mata seseorang dari etika dan norma. Ia tidak ingin kehilangan semua itu. Dengan berbagai cara dicarinya jalan agar ia dapat bertahan, bahkan, jika perlu dengan cara yang radikal. Manusia dianugerahi kemampuan dasar untuk bertahan, tetapi kemampuan tersebut terkadang dilakukan dengan cara yang menyimpang dan merugikan orang lain. Terlebih jika ia didukung oleh, antara lain, kondisi sosial yang berada dalam fase serba tertekan dari berbagai aspek, kurangnya interaksi sosial baik dengan lingkungan

terdekat maupun jauh, edukasi yang belum mampu ‘mengedukasikan’ sisi terdalam individu, tuntutan hidup yang semakin tinggi dan berat, ketidakadilan yang semakin kentara, dan masih banyak hal lain ditengarai sebagai pemicu tumbuhnya manusia yang kurang kokoh dalam hal mentalitas. Individu tersebut secara fisik tumbuh sehat, tetapi mentalitasnya tidak mampu menahan terpaan angin yang semakin dahsyat di level atas. Banyak peristiwa instan yang mengerikan terjadi di sekitar kita, kasus pembunuhan anak oleh ibu kandungnya sendiri sebelum ia bunuh diri, pembunuhan suami oleh istri atau sebaliknya, pembantaian keluarga Rohadi di Bambu Apus, perampokan sealur minimarket Indomart dan Alfamart, aborsi, kerusakan Mei, peristiwa Tanjung Priok, tawuran, geng motor, dan sebagainya.

Begitu seringnya peristiwa kemarahan dan aksi balas dendam yang seolah diplot menjadi ‘budaya di negeri ini’ (lihat Wijayanti: 2010) perlu dikaji secara rinci dari berbagai aspek. Huesmann merupakan salah satu pakar yang mengkaji aksi anarkis dari perilaku individu yang intens terhadap tayangan berbau anarkis. Pengamatannya tersebut membuahkan hasil yang signifikan, seperti telah saya sebutkan. Saya tidak tahu pasti apakah pengamatan serupa sudah dilakukan pada serial “Tom and Jerry” yang sudah jauh lebih lama dinikmati oleh banyak pihak, termasuk mungkin kalangan koruptor atau kriminalis yang mungkin sedang berjaya di negeri ini. Kemungkinan besar dampak yang ditimbulkan oleh “Tom and Jerry” lebih besar dan tertanam kuat-kuat di dalam dasar individu. Pengamatan dampak Angry Birds masih menuntut pengamatan lebih lanjut mengingat usia *games* tersebut yang masih tergolong ‘baru’. Dampak yang ada pada saat ini baru sebatas *addiction* pada permainan itu, *maniac* pada *merchandise* dan berburu *launching* atau *update* edisi baru.

Suara tawa yang riuh pada akhir setiap level menyiratkan perubahan karakter masyarakat di negeri ini. Masyarakat Indonesia yang dulu dikenal kental dengan

budaya ketimuran sedang mengalami krisis karakter dan identitas, seiring perubahan zaman. Kita sering mendengar bahwa dalam satu peristiwa kriminal atau kecelakaan, warga sekitar di tempat kejadian bersikap apatis dan tidak segera mementingkan keselamatan nyawa korban. Tidak jarang dalam sebuah peristiwa warga sekitar yang turut terlibat justru bersikap seolah tidak terjadi apa-apa, tidak tahu-menahu, atau tidak peduli dengan berbagai dalih. Pada kali lain, kerap kali terjadi sikap masyarakat yang turun tangan dan turut mendukung kisruh yang lebih parah.

Angry Birds dapat pula dikaitkan dengan pandangan Dittmar. Pada paparan sebelumnya, penulis mengutip pandangan Dittmar bahwa afek muncul dalam dua bentuk, yaitu koneksi antara dunia sosial/budaya dan kondisi biologis tubuh individu. Bentuk lain muncul dalam bentuk persinggungan biologis/lingkungan. Angry Birds sebagai *games* yang terbilang baru berafek bentuk pertama, yaitu koneksi antara budaya 'Angry Birds' dan *player*. Kasus bunuh diri dan aksi balas dendam sudah terjadi lebih dahulu. Angry Birds lebih merupakan refleksi hal itu, bukan sebagai pemicu. Sementara itu, bentuk afek yang kedua muncul dalam bentuk kehadiran komunitas pecinta Angry Birds dan fanatisme terhadap *games* itu. Selain wujud, Dittmar juga menyampaikan tiga cara pemahaman afek, yaitu *contagion*, *amplification*, dan *resonance*. Angry Birds baru dapat dipahami pada tahap *contagion* atau penyebaran. Angry Birds berkembang pesat hanya dalam tempat kl 3 tahun dalam berbagai varian. Sementara itu, untuk tahap *amplification* dan *resonance* belum terlihat. Untuk melihat hal itu, Angry Birds masih memerlukan waktu yang cukup panjang.

## SIMPULAN

Tidak salah jika Angry Birds dijadikan sebagai salah satu *games* pilihan para *games*

*mania* di seluruh dunia. Tampilan tokoh yang lucu dengan tugas yang tidak biasa serta keterampilan untuk menarik lengkung yang akurat menjadikannya sebagai lahan *being addict* bagi penggemarnya. Namun, seperti halnya *games* 'perjuangan' lain, Angry Birds juga tidak ubahnya permainan serupa yang menuntut adanya keterikatan hingga pengguna benar-benar dapat menuntaskan 'tugasnya' melalui aktivitas keji tokoh-tokohnya. Di balik kelucuannya itu, burung dengan beragam 'tugas dan keahlian' tersebut menyimpan beberapa hal yang menurut Huesmann dapat memberikan dampak tertentu kepada individu. Di antara hal-hal disampaikan di balik kelucuan Angry Birds tersebut, antara lain, 'budaya balas dendam', 'imperialisme', dan 'bunuh diri', 'antikematangan dalam berpikir', dan 'antikepedulian sosial' sejak dini. Dalam kategori yang dikaitkan Dittmar, eksplorasi afek seutuhnya dalam Angry Birds tersebut masih memerlukan waktu, mengingat usia *games* itu yang tergolong baru. Aspek semiotis anarkisme pada *games* itu dikaitkan dengan sederet realitas sosial berbasis kekerasan yang semakin marak terjadi di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- BBC. 2001. "Horror of Borneo Massacre Emerge" dalam <http://news.bbc.co.uk/2/hi/asia-pacific/1191865.stm> diunduh tanggal 7 Juni 2012, pukul 20:54 WIB.
- Dittmer, Jason. 2010. "Popular Culture, Geopolitics, and Identity". United Kingdom: Rowman & Little Publishers, Inc.
- Fadly, Tegar Arief. 2012. "Beruntung KPK Tidak Terjebak Permainan Ayin" dalam <http://news.okezone.com/read/2012/07/24/339/667955/beruntung-kpk-tidak-terjebak-permainan-ayin>

- diunduh tanggal 16 Agustus 2012, pukul 07:44 WIB.
- Hoed, Benny H. 2011. *Semiotika dan Dinamika Sosial Budaya*. Depok: Komunitas Bambu.
- Huesmann, L. Rowell. 2007. "The Impact of electronic media violence: scientific theory and research", artikel dalam *Journal of Adolescent Health 41*, hlm. S6-S13.
- Lampu Hijau. 2009. "" dalam <http://www.voltras.net/story/lampu-hijau/kebudayaan-seppuku-hara-kiri-jepang> diunduh tanggal 16 Agustus 2012, pukul 07:01 WIB.
- Mahayana, Maman S. 2011. "Tafsir Atas Cover Majalah Tempo" dalam <http://mahayana-mahadewa.com/2011/05/23/tafsir-atas-cover-majalah-tempo/> diunduh tanggal 7 Juni 2012, pukul 09:17 WIB.
- Medianto, Ahmad. 2011. "Budaya Anarkisme Sepakbola di Indonesia" dalam <http://medyfrezee15.blogspot.com/2011/03/budaya-anarkisme-sepakbola-indonesia.html> diunduh tanggal 7 Juni 2012, pukul 06:41 WIB.
- Prihadi, Susetyo Dwi. 2011. "Di Balik Sejarah Angry Birds" dalam <http://techno.okezone.com/read/201/09/13/326/502080/di-balik-sejarah-angry-birds> diunduh tanggal 6 Juni 2012, pukul 20:35 WIB.
- Rohmat. 2011. "Galungan, 3 Hari Kantor Tutup, Warga Bali Pesta Babi" dalam <http://news.okezone.com/read/2011/07/05/340/476362/galungan-3-hari-kantor-tutup-warga-bali-pesta-babi> diunduh tanggal 7 Juni 2012, pukul 09:18 WIB.
- Srikandi. 2012. "Disini Babi Binatang Penuh Makna" dalam [http://kolomkita.detik.com/baca/artikel/3/971/disini\\_babi\\_binatang\\_penuh\\_makna](http://kolomkita.detik.com/baca/artikel/3/971/disini_babi_binatang_penuh_makna) diunduh tanggal 7 Juni 2012, pukul 21:35 WIB.
- Wijayanti, K. Leni. 2010. "Haruskah Anarkisme Menjadi Budaya Kita?" dalam <http://sosbud.kompasiana.com/2010/06/10/haruskah-anarkisme-menjadi-budaya-kita/> diunduh tanggal 6 Juni 2012, pukul 20:32 WIB.
- Zulasyraf. 2011. "Sejarah Angry Birds" dalam <http://juong-journal.blogspot.com/2011/06/anda-para-gadget-anthusiast-pasti.html> diunduh tanggal 16 Agustus 2012, pukul 05:30 WIB.

## LAMPIRAN FOTO



Gambar 1. Tokoh Angry Birds  
(Sumber: <http://juong-journal.blogspot.com>)



Foto 2. The Opening of Angry Birds  
(Sumber: Google.com)



Foto 3. Struktur Tempat Persembunyian Babi Hijau yang rumit (Sumber: Google.com)



Gambar 4. Ekspresi kemarahan tokoh Angry Birds (Sumber: Google.com)



Gambar 5. Ketapel dan akibat yang ditimbulkan Angry Birds (Sumber: Google.com)



Abdul Azis Angkat, Ketua DPRD Sumut, sedang menerima pukulan para pendemo anarkis (3 Februari 2009).





Foto 5. Bentuk-bentuk kekerasan di tanah air  
(Sumber: Google.com)