

# GAME DIGITAL DALAM FENOMENA KEBUDAYAAN

DIDA IBRAHIM ABDURRAHMAN

FACULTY OF VISUAL ART AND DESIGN  
INDONESIAN ART AND CULTURE INSTITUTE  
(ISBI) BANDUNG  
WEST JAVA - INDONESIA



# TEKNOLOGI INFORMASI

Dalam analisis Alvin Toffler, setiap jenis teknologi melahirkan lingkungan teknologi (teknofer) yang khas. Teknologi informasi, sebagai bagian dari *teknofer* akan mewarnai budaya pertukaran informasi di antara warga masyarakat (*infosfer*).

Pada gilirannya, *infosfer* akan membentuk dan merubah norma-norma sosial, pola interaksi, dan organisasi kemasyarakatan (*sosiosfer*). Sebagai makhluk sosial, perubahan *sosiosfer* pada manusia akan terlihat pada perubahan cara berfikir, cara merasa, dan cara berperilaku (*psikosfer*). Perubahan persepsi oleh media disebut sebagai *dissolution*, *hiperealisme*, yang nyata dan yang imajiner terus menerus melebur satu sama lain. "the dissolution of TV into life, the dissolution life into TV" (Baudrillard).

Pada pandangan Idi Subandy dalam membaca studi komunikasi Fiske; "*secondary representations of reality; they affect and produce the reality that they mediate*" (viii:1990). Di dalam 'realitas kedua' itu manusia hidup dalam gelimang citra, bahkan antara citra dan tatanan pengalaman pun sudah tidak ada lagi perbedaannya. Sebagai bagian dari wacana komunikasi, pemaknaan citra menjadi premis yang sangat mendasar. Citra menekankan pada konsep-konsep representasi dan persepsi. Perlahan-lahan kita dihadapkan pada kenyataan bahwa isi media tersebut mempengaruhi struktur kognitif dan afektif kita.

Melalui kedua pandangan Tovler dan Idi Subandy, penemuan teknologi baru (dalam hal ini sistem *digital*) tidak hanya merubah cara berkomunikasi, faktanya teknologi tersebut telah menciptakan konsep-konsep budaya baru yang menggantikan budaya-budaya lokal (*etnocide*), mengajarkan agama baru, teknokrasi, mekanisasi, birokrasi, dan globalisasi. Puncaknya, dia telah menciptakan realitas-realitas baru (paralel), peran-peran serta identitas yang bisa kita pilih secara acak (*multitasking* dan memfasilitasi *alter ego*).

Penemuan komputer dan perangkat sistem yang ada di dalamnya telah membawa manusia pada kesadaran baru, kesadaran tanpa batas, apapun bisa dilakukan melalui media ini. Kesadaran ini tentunya membawa manusia pada perubahan yang sangat drastis, terkadang problematis dan polemik. Perubahan ini tidak hanya membawa perubahan pada dunia sains dan teknologi, peristiwa ini berpengaruh pula pada setiap substansi sosial dan budaya manusia secara menyeluruh, mulai dari pola pikir sampai gaya hidup.

*Digital Games*, yang merupakan bagian dari pertumbuhan teknologi tersebut sering dianalogikan sebagai jenis permainan modern dan mutakhir. Saya kurang tahu pasti, apakah penggunaan *Digital Games* yang disadur oleh masyarakat menjadi *Game Digital* sudah masuk dalam kosakata bahasa Indonesia, *Digital Games* alih-alih menjadi kata benda yang merujuk pada sistem permainan berbasis

komputer. Dalam beberapa referensi tentang *Game Digital* ini, hadir pula peristilahan lain, yaitu *Video Game*. Pemahaman masyarakat, *video game* lebih cenderung merujuk pada jenis permainan yang ada pada Sega, Nintendo atau Play Station. Dalam perkembangan dunia *game* dikenal dengan istilah *console game*. Dua peristilahan tadi pada dasarnya merujuk pada pemahaman yang sama, sistem permainan berbasis digital. Digital sendiri merupakan peristilahan dalam sistem bahasa komputer, sebuah mekanisme yang diolah melalui sistem yang diberi nama *Artificial intelligent* (AI).

Kemampuan teknologi ini bersama konsep AI-nya telah membawa kita untuk menelaah kembali pemaknaan 'realitas'. Pemaknaan realitas saat ini telah dibiaskan oleh/ melalui media, realitas artifisial telah mematerialkan ranah imaji. Pada titik tertentu realitas dikonstruksi sedemikian rupa menjadi bentuk realitas virtual (*virtual reality*), ranah ke-aku-an dikomodifikasi menjadi citraan identitas, karakter, lingkungan, budaya, dan konvensi sosial yang lain.

Meskipun memiliki fakta fisik yang berbeda, *cyberspace* merupakan bahasa lain dari realitas virtual yang dikenalkan oleh Myron Krueger. *Cyberspace* dalam hal ini merupakan fenomena non-material, tidak memiliki sifat-sifat fisik, akan tetapi ia adalah ruang yang 'ada', kita bisa 'hadir', merasakan dan mengalami kehidupan yang ada di dalamnya. Ruang dalam konsep *cyberspace* mengacu pada sistem elektrik dan sistem bilangan matematika biner Hoofman (konsep dasar yang membangun sistem digital).

*Cyberspace* merupakan dunia yang 'melampaui realitas' (hiperealitas) yang terbentuk dari realitas virtual, sebuah 'ruang halusinasi' yang tercipta dari sistem data di dalam komputer yang saling tersambung di dalam sebuah jaringan berskala global. Ia adalah sebuah dunia yang menciptakan tidak aktual, akan tetapi mendekati dunia nyata.



**"Cybernetic...sebuah wilayah yang berada di dalam ranah pemikiran kontemporer mengenai teknologi komputer dan kemasyarakatan". (Katie Salen & Eric Zimmerman: 2004)**

Dalam *cyberspace*, setiap orang merupakan persona yang memiliki perasaan me-navigasi atau berkuasa (*sense of power*), membebaskan manusia dari segala macam kungkungan kekuasaan dan otoritas, memiliki kebebasan yang cukup besar dalam mengekspresikan dirinya secara maksimal. *Cyberspace* menyediakan ruang yang di dalamnya memiliki orientasi ekspresi secara bebas, tanpa dibatasi dan dikendalikan oleh otoritas kekuasaan 'apapun'.

Realitas dalam *game digital* membiaskan perbedaan antara objek representasi dan realitasnya. Sistem interaktifitas mencairkan dan menggantikan pengalaman dunia realitas yang nyata dengan pengalaman virtual, keterlibatan pemain secara tidak sadar menyatukan batas dan jarak dua realitas tersebut, pada ujungnya, tidak ada lagi batas antara yang nyata dan tak nyata. Dunia *game digital* dipercaya telah memiliki realitas dan sistem budayanya sendiri, yang direpresentasikan melalui citraan grafis (*graphic image*), citra optikal (*optical image*), citra perseptual (*perceptual image*), citra mental (*mental image*), citra verbal (*verbal image*). Citraan yang 'terbingkai' ini menjadikan *game* memiliki realitasnya sendiri.

**"Game merefleksikan nilai-nilai sosial dan budaya, dan ketika dimainkan dia telah menjadi bagian dari bentangan realitas sosial itu sendiri". (Salen & Zimmerman: 2004)**

Entitas karakter yang berada di dalamnya tak hanya sebatas citraan simbolis. Pembentukan dan peran karakter di dalam *game digital* membawa kita dalam pemahaman yang lebih luas. Di dalamnya terkonstruksi satu konsep budaya yang *overlap* antara dunia artifisial dengan ruang fisik, serta gaya hidup para pemainnya. mengaburkan realitas wilayah pemain dan non-pemain, terkadang bisa 'menarik' budaya partisipan pemainnya. Yang menjadi poin penting di sini adalah, *game*

telah mengangkat pertanyaan yang fundamental mengenai dunia artifisial dari *game* dan hubungannya dengan dunia nyata.

**"...melalui pendekatan sistem formal, secara subjektif *game* merupakan subset dari sebuah realitas". (Chris Crawford: 1997)**

Dalam bentuk representasi simulasi, realitas direproduksi, dikonstruksi, dimanipulasi, sehingga melahirkan realitas yang baru. Dalam persoalan ini Yasraf A. Piliang menyebutnya sebagai satu bentuk proses penciptaan model-model realitas yang tanpa asal-usul, realitas yang hadir bukan lagi representasi realitas sebenarnya, sudah menjadi realitas yang baru yang referensinya adalah realitasnya sendiri (*simulakrum of simulakrum*). Simulakra diartikan sebagai; (1) sesuatu yang tampak atau dibuat tampak seperti sesuatu yang lain, (2) salinan (*copy*).

Ideologi yang berkembang dalam *game* mentransformasi individu menjadi subjek dengan menawarkan mereka pada posisi. Melalui ruang budaya yang dihadirkan dalam frame layar, setiap individu dapat mengaitkan kehidupan mereka dengan kondisi eksistensi mereka di dalam realitas kehidupannya sebagai sebuah sublimasi yang bersifat referensial. *Game* menjadi instrumen makna dan ide, memberi posisi dan mereproduksi pemaknaan individu atas realitas sosialnya sebagai pernyataan sikap partisipasi.

Realitas artifisial, realitas virtual, realitas simulasi, maupun *cyberspace* memiliki konsep yang sama, dia tidak faktual tapi aktual. Dia tidak memiliki ruang fisik yang kita pahami di dalam hukum fisika, tapi dia adalah ruang yang ada dan memberi tempat bagi kita untuk berada di dalamnya. Hal ini merupakan poin yang sangat penting dalam menyaksikan adanya ketergeseran bentuk-bentuk dan pola sosial yang kita kenali selama ini.

Keberadaan realitas-realitas ini telah memberikan ruang kepada setiap penggunaanya untuk berperan sebagai 'sang lain', mendapatkan relasi dan pencapaian-pencapaian sosial yang tidak dia dapatkan di dalam realitasnya. Dari pernyataan ini kita bisa



melihat satu alasan ketertarikan setiap penggunaannya untuk terus masuk ke dalam realitas artifisial tersebut, memenuhi hasrat yang tidak terpenuhi di dalam realitasnya. Memaknai kembali identitas, eksistensi, dan realitasnya.

Dampak ketagihan ini tidak hanya berdampak pada anak-anak, pada tingkat usia dewasa-pun bisa terkena dampak ini. *Game Digital* memiliki karakteristik yang unik untuk terus dikaji. Di balik persepsi negatif yang beredar di masyarakat, *Game Digital* memiliki potensi yang cukup besar dalam proses pembelajaran dan penyerapan ilmu pengetahuan.

***"Games provide us with a rich set of participatory conventions and anecdotal design knowledge that we can draw upon when building participatory artifacts".  
(Chaim Gingold: 32, 2003)***

Aturan dalam sebuah permainan telah menghadirkan ruang formal yang sangat mendasar. Setiap permainan menciptakan tiga jenis aturan: constitutive, operational, dan implicit. Aturan constitutive mengarah pada logika, struktur matematis yang membatasi setiap ruang permainan. Aturan operasional lebih praktis, 'rules of play' yang langsung ditujukan pada aksi permainan. Aturan implicit merupakan aturan yang tidak tertulis yang membawa para pemain dan orang yang pernah memainkannya pada alur permainan, hal ini hadir dari pemaknaan 'rules of play' sebagai bagian dari sistem persepsi dan asumsi manusia.

Dunia bermain (aktifitas) dan permainan (objek) merupakan salah satu hal yang tanpa disadari telah ikut berjalan beriringan dalam sejarah keberadaan kehidupan manusia. Bermain/ permainan sendiri dengan begitu saja masuk dalam kebudayaan manusia sebagai sebuah aktifitas yang dirasa bosan, atau aktifitas yang tidak menyenangkan sehingga enggan/ malas untuk dikerjakan (distasteful), tapi masih dirasa perlu untuk dikerjakan. Timbulah pemikiran untuk menjadikan aktifitas yang tidak menyenangkan tersebut dengan cara yang dianggap lebih menyenangkan. Di dalam konsep pendidikan, belajar akan lebih efektif

jika dilakukan dalam suasana menyenangkan (Peter Kline: 1823)

Pada dasarnya, bermain merupakan sebuah proses 'pembelajaran' yang berbasis pada konsep pengalaman (*experiencing*). Ada satu pernyataan Robert Fagen dalam bukunya *Animal Play Behaviour* yang dikutip oleh Chris Crawford (1997), terjadinya peristiwa bermain hanya ditemukan dalam binatang mamalia dan unggas. Pola aktifitas tersebut hadir karena adanya relasi dengan kapasitas otak, kecerdasan, dan kemampuan untuk belajar. Konsep pembelajaran ini tidak berorientasi pada pola ketidaksengajaan (pola pembelajaran terhadap peristiwa yang berulang-ulang). Hal ini menjadi satu fakta, bahwa konsep bermain telah menjadi bagian dalam perkembangan dan pertumbuhan banyak makhluk hidup.

Kita biasanya mengaitkan bermain dengan aktifitas anak kecil. Anggapan ini bukan berarti salah juga, karena pada dasarnya, aktifitas bermain ini memang sering dilakukan oleh anak kecil yang dikelola oleh orang yang lebih dewasa. Orang dewasa merasa penting untuk mengenalkan tentang satu hal (disadari maupun tidak, melalui konsep bermain) kepada anak kecil yang dibina-nya melalui ruang simulasi, sehingga dengan seiringnya tekanan dan perubahan kondisi sosial anak tersebut bisa lebih memposisikan dirinya pada aktifitas yang lebih 'serius'.

Menurut Huizinga, ruang ini menghadirkan batas (border) yang disebut lingkaran keajaiban permainan (*game's magic circle*), "*a temporary world within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart*". Sebuah lingkaran yang di dalamnya terdapat aturan (*rule of play*) yang dapat 'dikontrol'. Permainan digital telah menggabungkan sisi fantasi/ eksplorasi, aktifitas tanpa batas (*nose-thumbing*), prestasi (*proving oneself*), kontak sosial (*social lubrication*), latihan (*exercise*), dan eksistensi diri (*need for acknowledgment*). Konsep kesenangan yang ada pada game digital merangsang motivasi untuk mendapatkan informasi melalui pengalaman visual.

**Cerita** merupakan simulasi dari kumpulan - kumpulan entitas yang direpresentasikan secara simbolik. Di dalamnya dikonstruksi beberapa perwatakan/ karakter sebagai bagian dari representasi realitas. Dalam beberapa tokoh dalam cerita ataupun legenda rakyat yang kita kenali, seperti Rama dan Shinta dalam Ramayana, Punakawan dalam cerita Wayang, Alice dalam cerita Alice in Wonderland, Cinderella, Harry Potter, ataupun Neo dalam cerita Matrix dikonsumsi oleh kita tidak hanya sebagai kepuasan hiburan, hal lain kita cerna pula sebagai ruang motivasi, pendidikan, dan transformasi nilai-nilai budaya.

Sampai saat ini, bentuk-bentuk cerita/kisah telah diproduksi dan direproduksi ke dalam berbagai bentuk media. Perubahan ini sudah tentu berkaitan dengan hasrat untuk menghadirkan bentuk representasi realitas, di antaranya adalah film dan *game digital*. Berbeda dengan film, merupakan satu persoalan yang lain. Di dalam *game digital* terdapat persoalan-persoalan sublimatif. Sistem relasi serta beberapa konteks yang terkait di dalamnya menyatakan gelagat kebudayaan mandiri. Secara koersif pengguna media ini ditarik ke dalam realitas-realitas yang terekayasa, menyembunyikan dan menghancurkan kebenaran dari konsep realitas-nya.

Game digital menyediakan tubuh representatif terhadap ranah ke-aku-an. Secara visual, penokohan dalam game dibentuk sebagai karakter yang bergelimang citraan, sesuai dengan peranannya dalam cerita yang terbangun di dalamnya. Ranah avatar dikonstruksi sebagai sosok/ karakter kepahlawanan yang terbangun dalam realitas simulasi. Tokoh yang hadir dalam game digital telah membuka ruang- ruang hasrat menjadi sang lain (*alter ego*) di luar realitas dirinya (*persona*). Eksistensinya dipresentasikan melalui persepsi citra tubuh. Tubuh representatif dalam game digital mengidentifikasi siapa aku.



# R E F E R E N C E S

## Buku

Alfathri Aldin, Menggeledah Hasrat: Sebuah Pendekatan Multi Perspektif, Yogyakarta: Jalasutra, 2006

Audifax, Mite Harry Potter: Psikosemiotika dan Misteri Simbol Di Balik Kisah Harry Potter, Yogyakarta: Jalasutra, 2005

Bagus Takwin, Psikologi Naratif: Membaca Manusia Sebagai Kisah, Yogyakarta: Jalasutra, 2007

Baudrillard, Jean, Simulacra and Simulation, Michigan, 1994

Bryce, Jo; Rutter, Jason, an Introduction to Understanding Digital Games, 2006

Gingold, Chaim, Miniature Gardens & Magic Crayons: Games, Spaces, & Worlds, School of Literature, Culture, & Communication Georgia Institute of Technology, April 2003

Hedgpeth, Kevin; Missal Stephen, Exploring Character Design, Thomson Delmar Learning, 2006

Salen, Katie; Zimmerman, Eric, Rules of Play: Game Design Fundamentals, The MIT Press, 2004

Synnott, Anthony, Tubuh Sosial: Symbolisme, Diri, dan Masyarakat, Yogyakarta: Jalasutra, 2007

Turkle, Sherry, Life on The Screen: Identity in The Age of The Internet, A Touchstone Book, 1997

Wolf, Mark J. P., Genre and the Video Game, The Medium of the Video Game by University of Texas Press, 2000

Yasraf Amir Piliang, Posrealitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Posmetafisika, Yogyakarta: Jalasutra, 2004



**Makalah:**

Blatner, Adam, M.D., The Relevance of The Concept Of "Archetype", University of Louisville School of Medicine, [http : / / www . blatner . com / adam /papers.html](http://www.blatner.com/adam/papers.html), 2004

Crawford, Chris, The Art of Computer Game Design, [vancouver.wsu.edu](http://vancouver.wsu.edu), 1997

Dormans, Joris, On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper role playing games and their rules, <http://www.jorisdormans.nl/>, Game Studies, 2001-2006

Jahn, Manfred, Narratology: A Guide to the Theory of Narrative, Jahn PPP-Narratology : <http://www.uni-koeln.de/~ame02/pppn.htm>

Kennerly, David, Fun is Fine Toward a Philosophy of Game Design, 2003, <http://finegamedesign.com/>

Montfort, Nick, Toward a Theory of Interactive Fiction, University of Pennsylvania, Department of Computer and Information Science, 2003 - To appear in IF Theory. URL for this article: <http://nickm.com/if/toward.html>

Spierling, Ulrike, Interactive Digital Storytelling: Towards a Hybrid Conceptual Approach, Digital Games Research Association DiGRA, 2005

Williams, Dmitri, A Brief Social History of Game Play, [dwill@uiuc.edu](mailto:dwill@uiuc.edu), DiGRA, 2005

## **Website**

Archetype 101 : <http://www.herowithin.com/arch101.html>

Carl Jung : <http://www.kirjasto.sci.fi/cjung.htm>  
Paul Ricoeur (1913-2005) [Internet Encyclopedia of Philosophy] :  
<http://www.iep.utm.edu/r/ricoeur.htm>

Rumah Belajar Psikologi - Archetype : <http://rumahbelajarpsikologi.com/index.php/archetype.html>  
[www.bioware.com](http://www.bioware.com)  
[www.gamespot.com](http://www.gamespot.com)