

**FENOMENOLOGI “SEBUAH KEHIDUPAN KEDUA”
DALAM THE SIMS**

OLEH:

A. MUTHI’AH THIFAL



**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2023**

**FENOMENOLOGI “SEBUAH KEHIDUPAN KEDUA”
DALAM THE SIMS**

OLEH:

A. MUTHI’AH THIFAL



*Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana pada
Departemen Ilmu Komunikasi Konsentrasi Studi Broadcasting*

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul skripsi : Fenomenologi “Sebuah Kehidupan Kedua” Dalam The Sims
Nama Mahasiswa : A. Muthi’ah Thifal
Nomor Pokok : E021191037

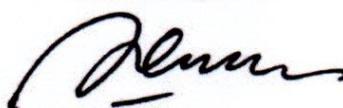
Makassar, 6 Juni 2023

Menyetujui,

Pembimbing I


Drs. Saamuddin Aziz, M.Phil. Ph.D.
NIP. 96304251993031003

Pembimbing II


Dr. Kahar, M.Hum
NIP. 195910101985031005


Ketua Departemen Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Dr. Sudirman Karnay, M.Si.
NIP. 196410021990021001

HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI

Telah diterima oleh Tim Evaluasi Skripsi Sarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan dalam Departemen Ilmu Komunikasi Konsentrasi Broadcasting Pada Hari Selasa Tanggal 4 Juli Tahun 2023

Makassar, 4 Juli 2023

Tim Evaluasi

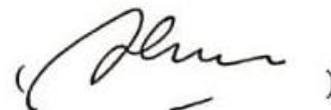
Ketua : Drs. Syamsuddin Aziz, M.Phil., Ph.d



Sekretaris : Rahmatul Furqan, S.I.Kom., MGMC



Anggota : 1. Dr. Kahar, M.Hum



2. Dr. Indrayanti, S.Sos., M.Si



PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi/karya komunikasi yang berjudul: **FENOMENOLOGI “SEBUAH KEHIDUPAN KEDUA” DALAM THE SIMS** ini sepenuhnya adalah karya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan duplikasi dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Makassar, 6 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



A. Muthi'ah Thifal

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillahirabbil Aalamin. Pertama-tama, peneliti mengucapkan segala keagungan dan puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan kekuatan, kesabaran, ridho-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan guna memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin. Salawat serta Salam tak lupa peneliti curahkan kepada junjungan Nabiullah, Nabi Muhammad Shallallahu'Alaihi Wassalam.

Dalam menyusun skripsi ini, peneliti mendapatkan banyak dorongan, motivasi, bimbingan, serta do'a dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Orang tua tercinta dan tersayang, ibunda Tawafe dan Ayahanda Drs. A. Sariato, M.Si atas segala do'a, cinta dan kasih sayang serta dukungan dan pengorbanan yang tiada henti-hentinya diberikan kepada peneliti selama ini, sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi dengan melewati berbagai rintangan dan hambatan dengan mudah berkat dukungan mereka. Peneliti sangat bersyukur memiliki kalian, sayang Mama Bapak banyak-banyak~ 
2. Kepada *E'Corra* (SeptupleA). Si-pemberi solusi ketika peneliti sedang berada dititik tumpu meski terkadang disertai kekesalan, kakakku

A. Afiyah. Si-pemberi dorongan diam-diam meski kadang tidak pengertian, adikku A. Rohadhatul'Aisy. Si-partner kerja keras meski beda fokus, adikku A. Afifah Fahirah, Si-pemberi semangat meski kadang ada maunya, adikku A. Syifah Aulia. Si-paling bisa diandalkan meski kadang susah diatur, adikku A. Zahratu Syita. Si-bungsu yang tidak melakukan apa-apa tapi kehadirannya melengkapi semua, adikku A. Nathania Zahirah. Terima kasih selalu ada bersama peneliti meski terkadang bertemunya semua berarti pertanda kericuhan. Terima kasih atas motivasi, dukungan dan semangat yang diberi setiap saat meski kadang tidak disituasi yang tepat. 我非常感谢有你们这些姐妹. □□

3. Bapak Drs. Syamsuddin Aziz, M.Phil., Ph.d selaku Penasihat Akademik dan Pembimbing I. atas bantuan, nasihat serta saran kepada peneliti dengan penuh kesabaran sejak peneliti menjadi seorang mahasiswi hingga saat ini. Terima kasih atas segala ilmu yang telah bapak bagikan kepada peneliti, juga atas waktu yang diluangkan dan masukan yang diberikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr.Kahar,M.Hum, selaku pembimbing II yang senantiasa memberikan masukan, dan mengoreksi kesalahan yang terdapat pada penelitian ini sehingga penelitian ini dapat menjadi lebih baik. Terima kasih telah meluangkan waktu untuk bimbingan serta memberikan ilmu kepada peneliti selama ini.
5. Ibu Dr.Indrayanti,S.Sos.,M.Si dan Bapak Furwan.S.I.Kom.,MGMC selaku penguji yang telah memberikan kritikan serta saran untuk skripsi

ini agar menjadi lebih baik. Terima kasih juga atas segala ilmu yang telah diberikan kepada peneliti selama perkuliahan.

6. Para Informan yang baik hati: Hope, Jean, Nasywah, Mega, Reya, Agel, Bunga, Baetrix, Tika, Ikhsan, Sanikun, Vida dan Pucci telah menceritakan pengalaman bermain juga mengajarkan hal baru dari sisi lain dunia *The Sims* serta meluangkan waktunya untuk menjawab semua pertanyaan penelitian yang peneliti ajukan.
7. Orang-orang SMSq yang senantiasa kebersamai peneliti sejak zaman hitam putih Maba hingga hitam putih kelulusan. Terima kasih telah mewarnai masa perkuliahan peneliti sehingga tidak hanya memiliki warna kelabu. Tikha dengan warna merah penuh ambisi, yang selalu memotivasi untuk tidak menyerah. Fida dengan warna jingga yang membawa kebahagiaan meski hanya dengan keberadaannya. Farah dengan warna kuning dengan tingkah ceria serta ekspresifnya dalam menanggapi suatu hal. Siska dengan warna hijau yang senantiasa menjadi pendamai di segala situasi. Ummu dengan warna biru dengan pembawaan tenang, dan menanggapi situasi dengan lebih dewasa. Aena dengan warna ungu yang selalu memberikan keberanian mencoba hal baru.
8. Teman-teman Aurora yang juga senantiasa kebersamai peneliti sejak Maba hingga saat ini. Terkhusus untuk kelas A dan para anak Broadcasting (CONNECTV) yang senantiasa membantu dan menemani peneliti selama proses perkuliahan.

9. Seluruh Staf dan Dosen Ilmu Komunikasi atas segala waktu, ilmu dan bantuannya selama ini.
10. Keep Running, Member NCT, Webtoon, dan juga *game The Sims* yang telah menemani keseharian peneliti, memberikan hiburan disela-sela pengerjaan skripsi ini.
11. Semua keluarga dan teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu atas semua doa terbaiknya.
12. Terakhir, peneliti mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri karena tidak menyerah dan tetap sehat meski senantiasa begadang menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti sangat terbuka terhadap kritik dan saran dari para pembaca untuk menjadikan skripsi ini lebih sempurna.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh.

Makassar, Juni 2023

A. Muthi'ah Thifal

ABSTRAK

A. MUTHI'AH THIFAL, E021191037. Fenomenologi “Sebuah Kehidupan Kedua” Dalam *The Sims* (Dibimbing oleh Syamsuddin Aziz dan Kahar).

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mendeskripsikan esensi fenomena kehidupan kedua para pemain dalam *game The Sims*; (2) Untuk mendeskripsikan makna kehidupan kedua yang dibangun para pemain *game The Sims* dalam *The Sims*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologi. Peneliti melakukan pengamatan dan wawancara langsung kepada tiga belas informan yang menjadi subjek utama penelitian untuk mengungkap esensi dan makna dari kehidupan kedua yang mereka bangun dalam dunia *game* berdasarkan pengalaman bermain *game The Sims*. Informan penelitian ditentukan dengan menggunakan purposive sampling berdasarkan kriteria tertentu. Data yang berhasil dikumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan teori *simulacra* dan *hyperreality* dari Jean Baudrillard untuk melihat bagaimana para pemain menikmati tiap fase bermain dalam *The Sims*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, kehidupan kedua bagi para pemain merupakan sebuah dunia lain yang menyediakan kesempatan kedua bagi mereka untuk mewujudkan impian yang tidak tercapai di kehidupan pertama, dan melampiaskan tekanan yang diterima dari dunia nyata. Peneliti menemukan bahwa faktor pendorong yang melatarbelakangi pemain bermain *The Sims* mempengaruhi esensi dan pemaknaan kehidupan kedua bagi mereka, dan uniknya setiap informan memiliki suatu kekecewaan dari kehidupan pertama sehingga mereka mendistraksi hal tersebut di kehidupan kedua yang di bangun dalam *game*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Kegunaan Penelitian.....	9
E. Kerangka Konseptual	9
F. Definisi Konseptual.....	13
G. Metode Penelitian	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	19
1. Kehidupan Kedua Dalam Pandangan Jean Baudrillard	19
1.1. Teori Simulacra	23
1.2. Hiperrealitas	28
2. Fenomenologi	31
2.1. Defenisi Fenomenologi	31
2.2. Fenomenologi Transendental Edmund Husserl	33
3. Game Online.....	38
3.1. Pendefenisian Game menurut Beberapa Ahli	40
4. Makna.....	41
BAB III GAMBARAN OBJEK PENELITIAN	43
1. Sejarah dan Perkembangan Game Online.....	43
2. Jenis-Jenis Game Simulasi	44
2.1. <i>Vehicle Simulation Games</i>	44

2.2. <i>Business Simulation Games</i>	44
2.3. <i>Construction and Management Simulation Games</i>	45
2.4. <i>Life Simulation Game</i>	46
3. <i>The Sims</i>	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
1. ESENSI Fenomena Kehidupan Kedua Bagi Pemain <i>The Sims</i>	55
a. Fase Menciptakan Karakter	57
b. Fase Membangun Rumah	65
c. Fase Bermain Peran Sebagai ‘Sims’	71
d. Fase Bermain Peran Sebagai ‘Tuhan’	75
2. Makna Kehidupan Kedua dalam Dunia Game Bagi Pemain <i>The Sims</i>	77
PEMBAHASAN	82
BAB V PENUTUP	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	106

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Identitas Informan.....	18
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1: (a) The Sims Mobile; (b) The Sims Series.....	4
Gambar 1.2: Komentar pemain dalam situs Quora.....	6
Gambar 1.3: Kerangka Konseptual	13
Gambar 3.1 Contoh Vehicle Simulation Games (Extreme Landings)	44
Gambar 3.2 Contoh Business Simulation Games (Youtubers Life)	45
Gambar 3.3 Contoh Construction and Management Simulation Games	46
Gambar 3.4 Contoh Life Simulation Game (The Sims™ FreePlay)	46
Gambar 3.5 Tampilan game The Sims 1.....	48
Gambar 3.6 Tampilan game The Sims 2.....	49
Gambar 3.7 Tampilan game The Sims 3.....	50
Gambar 3.8 Tampilan game The Sims 4.....	51
Gambar 3.9 (a) Tampilan game The Sims Online, (b) Tampilan game The Sims Sosial.....	51
Gambar 3.10 Tampilan game The Sims FreePlay	52
Gambar 3.11 Tampilan game The Sims Mobile	53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi saat ini sudah tidak dapat dipungkiri membawa sebuah peradaban baru dalam dunia sosial. Perkembangan teknologi yang merambah ke ranah informasi menciptakan internet yang semakin mempermudah interaksi manusia tanpa dibatasi ruang dan waktu. Keberadaan internet yang pada awalnya tercipta demi kepentingan perang kini berkembang menjadi jaringan yang dapat menghubungkan manusia di berbagai tempat dalam satu waktu. Interaksi yang terjalin melalui jaringan internet telah melahirkan kebudayaan dan bentuk baru masyarakat. Pertukaran gagasan dan kesamaan ide antar pengguna menciptakan simpul yang menghubungkan satu dengan yang lain untuk membentuk kelompok sendiri.

Pengertian di atas sejalan dengan pemahaman Fidler dan Fuchs (dalam Pratama, 2017) yang menggambarkan bahwa internet telah berkembang tidak hanya menjadi sebuah jaringan komputer tetapi telah menjadi dunia lain tempat manusia berinteraksi dan berkomunikasi. Internet membawa perubahan besar pada teknologi informasi seperti menghadirkan teknologi konvergensi yang memadukan teks, gambar, audio, video dalam waktu yang bersamaan dan meningkatkan interaktifitas pengguna melalui jaringan internet global. Perubahan ini telah menciptakan ruang kehidupan baru yang sangat prospektif bagi aktivis manusia. Ruang tersebut lebih dikenal dengan sebutan *cyberspace* atau dunia maya.

Cyberspace memiliki kesamaan dengan dunia nyata, yakni sebagai bentuk lokasi pertemuan/interaksi antar masyarakat di dalamnya, dalam hal ini adalah jagat maya yang mempertemukan orang-orang tanpa tatap muka secara langsung yang dimediasi oleh internet. Ragam bentuk interaksi melalui internet yang kemudian menghasilkan budaya berbeda pada masing-masing bentuknya (Fuchs dalam Pratama, 2017). Sesuatu keadaan yang terus berkembang dan menciptakan bentuk budaya masyarakat yang baru dalam teknologi itu sendiri.

Perkembangan dunia *game* pun juga tidak lepas dari pengaruh internet dan menciptakan sebuah *game* yang dapat mempertemukan orang-orang dari seluruh penjuru dunia (*game online*). *Game* pada awalnya diciptakan sebagai sarana hiburan namun kini telah berkembang menjadi salah satu media *cyberspace* yang menjadi lokasi interaktif, menghubungkan *user* satu dengan yang lainnya berkat inovasi baru dalam permainan. *Game online* merupakan salah satu *cyberspace* yang banyak diminati para remaja dewasa saat ini. *Game online* telah berkembang dan menyerupai sebuah dunia baru yang di dalamnya dihidupkan oleh interaksi para *user* dan menciptakan masyarakat sendiri dengan normalnya.

Game online saat ini telah menjadi salah satu ikon di era digital sebagai permainan olahraga digital (*e-sport*) melalui permainan *game* digital. Peresmian *e-sport* oleh dunia tidak hanya meningkatkan minat masyarakat untuk bergabung dalam dunia virtual, namun juga meningkatkan interaksi dalam dunia *game* dan menjadikannya sebagai budaya baru yang populer

sebagai bentuk manifestasi dari industri teknologi yang mengarah pada selera dan konsumsi masyarakat.

Peningkatan konsumsi masyarakat terhadap *game online* membuat para pemain cenderung lupa waktu yang juga mengakibatkan pengisolasian sosial sehingga kurangnya interaksi sosial secara langsung. Berdasarkan apa yang Young (1996) sebutkan dalam penelitiannya, bahwa *game online* dapat menjadi pengganti interaksi sosial dalam dunia maya dan menjadi pelarian dari realitas bagi pemain. Sehingga dapat dikatakan bahwa para pemain membentuk kehidupan lainnya dalam dunia virtual melalui *game online*. Melalui *game online*, para pemain diajak untuk masuk ke dunia paralel yang berupa fantasi dan berjalan layaknya dunia nyata namun dengan berbagai cerita yang lebih beragam.

Game online memiliki berbagai tipe permainan seperti RTS (*real time strategi*), FPS (*first person shooter*), RPG (*role playing game*), *life simulation game*, *vehicle simulation*, *action*, *advanture*, *sport*, serta masih banyak lagi. Tiap tipe permainan menciptakan sebuah cerita yang berbeda karena pemain di dalamnya akan terlibat dalam suatu konflik dan aturan-aturan yang telah diatur oleh sistem untuk mencapai tujuan. Namun setiap *game* memiliki kesamaan untuk membawa para pemainnya dapat beradaptasi dalam lingkup sosial maya dan menjalankan kehidupan lain melalui media *game online*.

Diantara tipe permainan yang disebutkan di atas, *game simulation* atau permainan simulasi adalah tipe permainan yang visualisasi maupun sistem kerja di dalamnya paling menyerupai dengan dunia nyata. Para pemain di

dalamnya akan disuguhkan dengan dunia yang berupa replika dunia asli seperti karakter, lingkungan sosial, detail bangunan, bahkan kehidupan rumah tangga dan lain-lainnya.

Salah satu *game simulation* yang populer dari dulu hingga saat ini adalah *The Sims*. *The Sims* merupakan salah satu *game* simulasi kehidupan yang dibuat dari hasil kolaborasi developer *game* Will Wright yang dikembangkan oleh Maxis dan didistribusikan oleh *Electronic Arts*. *The Sims* hingga saat ini telah mengeluarkan berbagai macam seri versi *PC* dan juga *Mobile*.



(a)



(b)

Gambar 1.1: (a) *The Sims Mobile*; (b) *The Sims Series*

Sejak dirilis pertama kali pada tahun 2000, *The Sims* hingga saat ini telah merilis 4 seri dan bahkan telah mempersiapkan seri yang ke-5 untuk *PC*. Setiap seri yang dikeluarkan memiliki beberapa perbedaan seperti perkembangan karakter hingga improvisasi cerita. Dikutip dari situs *kotakgame.com*,

berdasarkan rilis *EA Earning Release*, *The Sims* telah meraup keuntungan sekitar 70 triliun rupiah sejak tahun 2000 hingga tahun 2019, dan *The Sims 4* telah meningkatkan jumlah pemain rata-rata hingga 40% tiap bulannya.

Game The Sims mengangkat konsep “kehidupan nyata” yang di dalamnya pemahaman para pemain tentang kehidupan nyata akan ditransfer ke dunia *game*. Layaknya kehidupan asli yang membutuhkan identitas, dalam *game* ini pun pemain harus membentuk identitas baru yang akan digunakan dalam berinteraksi di dunia maya serta membangun sebuah rumah yang akan ditinggali. Untuk memenuhi kebutuhan *sims* (sebutan untuk karakter yang dimainkan dalam *game The Sims*) kita harus bekerja, melakoni hobby dan menyelesaikan *quests* untuk menghasilkan uang dan memenuhi kebutuhan *sims*.

Dengan konsep tersebut, *game* ini dapat memberikan kesempatan pada para pemain untuk mewujudkan apa yang tidak bisa mereka wujudkan atau belum mereka wujudkan secara instan dan cepat. Para pemain dalam *The Sims* dapat menjadi “*sutradara*” yang membuat serta mengatur sebuah karakter dan jalan ceritanya sendiri. Pemain berperan untuk membuat karakter, mendekorasi rumah, mengisi perabotan serta menentukan aktivitas karakter. Hal ini menjadi salah satu motivasi pemain dalam mengawali aksi mereka bermain *game* (Rina, 2011).

Quora     

Rizki Kurniawan · Ikuti ×
D4 di Administrasi Perhotelan, STP Nusa Dua Bali (Lulus 2017) · 3thn

Terkait: Bagaimana pendapatmu tentang bermain video game The Sims dapat membuat seseorang lebih berbahagia?

Saya sudah bermain video game The Sims sejak The Sims 2 hingga sekarang The Sims 4. Memang benar game ini membantu meringankan stress dan tekanan yang selama ini saya alami.



 Dukung Naik · 6    ⋮

Quora



Gambar : Google

Game ini membuat saya lebih berbahagia. Hal ini mungkin disebabkan saya dapat menjadi diri saya sendiri dalam game ini, atau menjadi diri saya yang ideal dan saya harapkan (imaginary self).

Saya dapat mengontrol dunia sesuai dengan yang saya inginkan, saya bisa membuat rumah sesuai mimpi saya, bisa membangun keluarga dan hewan peliharaan yang saya inginkan, serta memiliki teman dalam dunia itu. Benar-benar utopia.

Hal-hal diatas benar-benar efektif menekan stress dan membuat saya lebih bahagia.

845 tawanan · Lihat dukungan naik

 6   

Gambar 1.2: Komentar pemain dalam situs Quora

Selain itu berdasarkan komentar pemain dalam situs *Quora.com*, *game* ini dapat membantu pemain untuk meringankan *stres* dan tekanan yang dialami dalam kehidupan nyata, dan juga menurutnya *game* ini membuatnya lebih bahagia karena dapat menjadi pribadi yang ideal sesuai harapannya (*imaginary*

self) (Kurniawan, 2020). *The Sims* memberi fantasi kepada pemain yang semakin realis, realis dalam hal ini memberikan *sense* seperti dunia nyata secara visual sehingga pemain dapat merasakan *feel*-nya dengan nyata.

Selain itu, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang melakukan penelitian serupa, diantaranya penelitian mengenai konstruksi realitas kehidupan dalam dunia *game* yang diteliti oleh Erni Herawati (2014) dengan judul Konstruksi Realitas Kehidupan Kedua Pemain Game Online: Studi Pada Para Pemain Game Online Dalam Membentuk Realitas dan Komunitas Virtual. Penelitian ini berfokus pada bagaimana pemain *game online* membangun dunia kedua melalui dunia virtual. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, peneliti mengungkap fenomena kehidupan kedua pemain dalam hal ini terbentuknya komunitas kedua, identitas kedua dan ruang kedua yang dibangun para pemain melalui dunia virtual. Pada penelitian lain juga meneliti mengenai suatu fenomena bermain *game online* yang ditulis oleh Muhammad Iyun dengan judul Fenomena Bermain *Game Online Call Of Duty*. Penelitian ini berfokus pada bagaimana pengalaman dari mahasiswa Universitas Islam Riau dalam bermain *game online call of duty*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif fenomenologi

Persamaan penelitian ini dengan kedua penelitian terdahulu sama-sama meneliti mengenai fenomena yang terjadi akibat dunia *game* serta subyek dalam penelitian adalah pemain *game onlien*. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu meneliti mengenai representasi kehidupan dalam dunia *game* ataupun fenomena yang terjadi pada para pemain *game*, sedangkan

penelitian ini akan meneliti mengenai fenomena kehidupan baru yang dibangun para pemain *game The Sims* serta motif yang mendorong fenomena tersebut.

Penelitian ini berfokus pada tingkah laku *user game The Sims* dalam membangun kehidupan keduanya dalam dunia maya dan mencari tahu alasan dari fenomena kehidupan kedua para *user game The Sims* dengan menggunakan studi fenomenologi. Berdasarkan uraian di atas, peneliti kemudian tertarik untuk meneliti hal tersebut dan menyusun sebuah penelitian yang berjudul: **Fenomenologi “Sebuah Kehidupan Kedua” Dalam The Sims.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang peneliti kemukakan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Bagaimana esensi dari fenomena kehidupan kedua bagi para pemain *game The Sims* ?
2. Bagaimana para *user game The Sims* memaknai kehidupan kedua dalam *game The Sims* ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini pada dasarnya bertujuan untuk menemukan jawaban atas rumusan masalah yang tertulis di atas, oleh karena itu tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan esensi fenomena kehidupan kedua para pemain dalam *game The Sims*

2. Untuk mendeskripsikan makna kehidupan kedua yang dibangun para pemain *game The Sims* dalam *The Sims*

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan atau rujukan dalam mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai studi fenomenologi, serta dapat menjadi sumber kajian yang bermanfaat untuk penelitian ke depannya.

2. Kegunaan praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pandangan terhadap pemain untuk mendapatkan kebijaksanaan dalam menentukan sikap untuk menciptakan pribadi yang diharapkan.

E. Kerangka Konseptual

Perkembangan teknologi yang semakin cepat membawa pengaruh kuat terhadap perubahan-perubahan pada dunia. Kehadiran perangkat-perangkat yang mempermudah segala aktifitas manusia mewujudkan persepsi “Dunia Dalam Genggaman” dikalangan masyarakat. Bukan hanya sekedar kata, akan tetapi dengan teknologi yang terus berkembang saat ini sudah bukan hal yang perlu diragukan. Seperti halnya dalam bidang komunikasi yang seiring perkembangannya zaman memunculkan jaringan internet yang membawa kemudahan dalam berinteraksi. Kemunculan internet dipergunakan dalam banyak hal seperti panggilan video dan berkomunikasi dengan orang lain yang membuat penggunaanya boleh dikatakan bertatap muka secara langsung meski

hanya melalui layar gawai; menonton televisi di mana dan kapan saja; bahkan bermain *game* yang dapat dilakukan secara mengglobal, yang artinya dapat dilakukan bersama-sama dengan para pemain dari berbagai belahan dunia tanpa dibatasi jarak dan waktu.

Perkembangan *game online* dengan *game* sebelumnya memperlihatkan perbedaan yang sangat jelas. Awal penciptaan *game online* dilakukan untuk tujuan menghilangkan stress, menyodorkan permainan yang dapat dimainkan dengan berbagai keterbatasan, namun dengan kehadiran internet membuat munculnya “*game online*” yang menghilangkan hampir semua batasan-batasan yang ada. *Game online* kini telah menjadi media yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan video secara bersamaan hingga memberikan tampilan yang lebih kompleks dan nyata.

Kehadiran *game online* dengan begitu kompleks membawa pengaruh terhadap makna *game* yang sebenarnya. Ernest Adams dan Andrew Rollings beranggapan bahwa *game online* bukan lagi sebuah genre permainan tapi lebih ke sebuah teknologi yang dapat menghubungkan pemain (Adams & Rolling, 2006). Sedangkan dunia *game online* menurut Severin & Tankard (2005) merupakan sebuah dunia yang disimulasikan menyerupai dengan kenyataan yang juga disebut sebagai hiperrealitas, dengan menggunakan grafik yang kompleks dan menciptakan dunia virtual yang ditempati para pemain sekaligus.

Berdasarkan sudut pandang para ahli di atas, dapat dikatakan bahwa *game* telah berubah menjadi sebuah dunia lain yang mendorong fenomena hiperrealitas dalam *game*. Jean Baudrillard dalam karyanya yang berjudul *Simulacra and Simulations* (1985) menjelaskan bahwa realitas yang terjadi dalam virtual merupakan realitas semu yang membuat manusia terjebak dalam realitas yang dianggap asli dan nyata.

Game life simulation merupakan *game* yang memiliki gambaran konsep permainan yang paling mirip dengan kehidupan nyata. Kata simulasi sendiri berasal dari kata *simulate* yang berarti pura-pura atau tiruan, sedangkan menurut kamus Bahasa Indonesia, simulasi berarti metode pelatihan yang meragakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan sesungguhnya. Permainan tipe simulasi dapat menggambarkan tentang kehidupan sehari-hari, kehidupan pekerjaan, percintaan serta pengaturan dan pengoperasian alat-tertentu (Radion, 2009).

Dalam *game The Sims* yang akan peneliti bahas, para pemain di dalamnya tidak hanya dapat menyimulasikan kehidupan sekarang, tetapi juga dapat merancang kehidupan masa depan bahkan membangun kembali kehidupan di masa lalu. Pemain dapat mewujudkan hal-hal yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata dan pada saat masuk ke dalam *game*, pemain akan menjadi sosok yang baru.

Realitas yang tampak saat membentuk dunia di dalam *game*, di mana aturan maupun norma yang ada berkembang lebih bebas jika dibandingkan

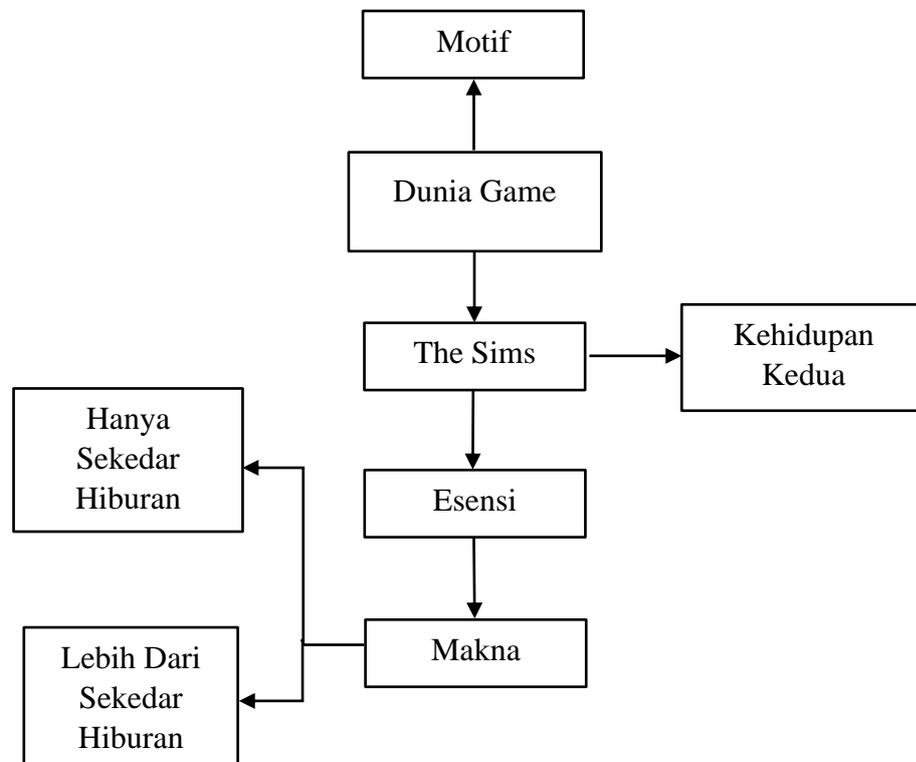
dengan dunia nyata. Fenomena ketertarikan masyarakat terhadap *game* bergenre ini akan memicu realitas semu (*hyper-reality*) yang membuat para pemain lebih menyukai dunia khayal yang dibangun dibanding dengan dunia nyata yang tidak dapat mereka atur sesuka mereka. Ruang kehidupan baru yang dibangun pemain menjadi ruang untuk mengaktualisasikan eksistensi diri individu di dalamnya.

Gottschalk (dalam Herawati, 2014:380) menyatakan sebagai berikut;
“Second Life is both a social psychological playground where participants enjoy individualistic fantasies and a virtual community where they collaborate on collective projects. When people define the virtual as real, it is real in its consequences”

Kehidupan kedua yang para pemain bangun dalam dunia game tersebut merupakan sebuah taman bermain bagi psikologi mereka dan menjadi tempat pelarian ketika kenyataan tidak sesuai dengan apa yang mereka bayangkan. Fantasi yang ditawarkan akan menjadi obat penawar untuk kenyataan yang tidak dapat mereka terima. Kehidupan kedua dalam hal ini berarti *gamer* memiliki kehidupan pertama (kehidupan didunia nyata) dan juga memiliki kehidupan lain selain kehidupan pertama (kehidupan didunia virtual).

Kehidupan kedua menurut Ensslin dan Muse tidak hanya terbatas mengenai keberadaan dunia itu sendiri, melainkan mengenai aktifitas interaktif di dalamnya seperti adanya identitas dan perilaku yang muncul (dalam Herawati, 2014:382).

Untuk lebih memperjelas konsep penelitian, berikut gambaran skema yang akan diteliti:



Gambar 1.3 Kerangka Konseptual

F. Definisi Konseptual

Untuk mengetahui dan memberikan pemahaman yang jelas, peneliti akan mengurai istilah yang muncul ke dalam definisi operasional berikut:

1. Dunia Game merupakan dunia fantasi yang menyimulasikan kenyataan sebenarnya dan menjadi lokasi para gamer membangun kehidupan di dalamnya.
2. Dunia Virtual merupakan ruang penghubung antara satu orang ke orang lain secara bebas untuk saling berkomunikasi menembus ruang dan waktu dan membentuk masyarakat dengan menggunakan jaringan (*online*)

3. *Game Online* merupakan sejenis permainan yang dimainkan melalui jaringan internet dan sejenisnya sehingga dapat dimainkan oleh orang banyak dari berbagai tempat.
4. Fenomena merupakan hal-hal yang dapat disaksikan dengan pancaindra dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah
5. Kehidupan Kedua merupakan kehidupan khayalan yang dibangun dan dijalani pemain dalam *The Sims*.
6. Makna merupakan pemahaman pemain terhadap tanda-tanda ataupun kode-kode yang diperlihatkan oleh *game online* sehingga membuat pemain memiliki pemahaman tersendiri atas kehidupan yang dijalani dalam dunia *The Sims*.
7. Motif merupakan alasan atau sebab-sebab yang mendorong pemain untuk bergabung dalam dunia virtual dan membentuk kehidupan baru dalam virtual.
8. *The Sims* merupakan salah satu *game* simulasi yang dirancang untuk PC, konsol, maupun *handphone*. Dengan mengangkat konsep permainan ‘kehidupan nyata’ yang membuat pemain dapat meng-*create* karakter dan skenario hidupnya dengan tampilan layaknya di dunia nyata.

G. Metode Penelitian

1. Objek Penelitian

Penelitian ini difokuskan untuk melihat fenomena yang terjadi dalam *game The Sims*, serta perilaku pemain saat join ke dalam dunia *Sims*.

2. Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian kualitatif deskriptif. Tujuan penelitian ini pada dasarnya untuk membuat uraian deskripsi ataupun gambaran secara sistematis mengenai fakta-fakta, serta hubungan fenomena yang diselidiki. Pendekatan deskriptif diartikan sebagai suatu prosedur pemecahan masalah yang akan diselidiki dengan menggambarkan keadaan objek penelitian berdasarkan apa yang tampak sebagaimana adanya (Nawawi, 2005). Tipe penelitian kualitatif deskriptif ini diharapkan dapat menghasilkan deskripsi tentang ucapan maupun perilaku pemain yang diamati, sehingga mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai fenomena kehidupan kedua yang para pemain alami.

3. Jenis Dan Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang terbagi menjadi dua jenis data sebagai berikut:

a. Data Primer

Data yang diperoleh secara langsung dari sumber utama melalui:

- a) Observasi, yaitu mengamati secara langsung sekaligus berpartisipasi menjadi bagian dalam *The Sims*, berbaur dalam dunia *game*, dan melihat fenomena yang terjadi, serta merasakan realitas yang dirasa para *gamer* (*Participant Observation*). Dalam penelitian ini, peneliti mengamati secara langsung tingkah laku informan saat bermain *The Sims*, hal ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang

mendalam tentang fenomena kehidupan kedua yang dirasa pemain dan bagaimana dampak yang terlihat selama pemain membangun kehidupan keduanya dalam *game*.

- b) Wawancara, yaitu melakukan percakapan interaktif dengan *gamer* untuk memastikan kerealistisan yang dialami dan mengetahui motif yang melandasi *gamer* untuk bergabung dalam *The Sims*. Jenis wawancara yang peneliti gunakan adalah wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara yang tidak terpaku dengan padoman pertanyaan yang sistematis, melainkan pertanyaan yang lebih terarah untuk menggali informasi yang dibutuhkan dan mendapatkan data yang lebih dalam (Sugiyono, 2020:198). Pada saat penelitian, peneliti melakukan wawancara secara langsung dan juga melalui wawancara secara daring. Hal ini dilakukan karena sebagian besar informan dalam penelitian ini merupakan orang-orang yang berada di wilayah yang berbeda-beda dan tersebar di Indonesia sehingga untuk memaksimalkan waktu penelitian, peneliti melakukan wawancara via google meet, Whatsapp, dan juga Twitter sebagai media penghubung untuk para informan yang berada di luar wilayah Makassar. Adapun waktu yang digunakan selama wawancara via daring dilakukan berdasarkan waktu luang setiap informan. Sedangkan untuk informan yang berada di wilayah Makassar, peneliti melakukan wawancara langsung.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber yang telah ada untuk melengkapi data penelitian, seperti; buku, jurnal, maupun literatur lainnya yang berkaitan dengan penelitian. Penelitian ini lebih banyak menggunakan jurnal penelitian lain

4. Teknik Penentuan Informan

Informan adalah orang mengetahui serta terlibat langsung dengan fenomena yang diteliti (Azwardi, 2018) tidak ada aturan khusus yang menentukan jumlah informan yang dibutuhkan dalam penelitian kualitatif, namun secara umum peneliti akan berhenti melakukan wawancara sampai mendapatkan data jenuh atau peneliti tidak lagi menemukan aspek baru atas fenomena yang diteliti.

Peneliti menggunakan Sampling Purposif (*purposive sampling*) yaitu yakni pengumpulan sampel yang diseleksi atas dasar kriteria yang telah ditetapkan berdasarkan tujuan penelitian. Adapun kriteria informannya adalah pemain *game The Sims* sekurang-kurangnya telah bermain selama satu tahun. Sedangkan jumlah informan yang telah dipilih ada 13 orang pemain. Berikut ini merupakan data mengenai para informan yang bersedia untuk diwawancarai, adapun nama informan akan ditulis dengan menggunakan nama samara atau identitas pemain (*ID Game*) yang digunakan di dalam *game The Sims* :

No	Nama	Asal Daerah	Pekerjaan	Tahun Bermain
1	Hope	Batam	Staff Accounting	2020

2	Billie Jean	Makassar	Mahasiswa	2019
3	Nasywah	Makassar	Mahasiswa	2018
4	Meg	Pare-Pare	Job Hunting	2009
5	Reya	Magelan	Mahasiswa	2016
6	Agel	Jakarta	Karyawan	2014
7	Bunga	Jogja	Mahasiswi Pascasarjana	2012
8	Beatrix	Jakarta	Digital marketing	2009
9	Tika	Jakarta	IRT	2010
10	Iksan	Maros	Mahasiswa	2012
11	Morgan	Bandung	Freelance	2007
12	Vida	Malang	Mahasiswai Pascasarjana	2012
13	Pucci	Jakarta	Bisnis Development	2002

Tabel 1.1 Data Identitas Informan

5. Teknik Analisis Data

Data yang didapatkan dari hasil observasi dan wawancara dengan informan selanjutnya akan dianalisis dengan menggunakan Analisis data kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Pendekatan fenomenologi merupakan salah satu teknik analisis data kualitatif yang bertujuan untuk mengungkap kesamaan makna yang menjadi esensi dari suatu konsep. Peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif dengan pendekatan fenomenologi untuk mengungkap dan memahami pengalaman bermain para pemain menurut dirinya sendiri. Fenomenologi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman kehidupan kedua dari sudut pandang pemain ketika mengalaminya secara langsung.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1. Kehidupan Kedua Dalam Pandangan Jean Baudrillard

Zaman sekarang dapat dikatakan sebagai periode teknologi modern, di mana fenomena paling mencolok akibat orde teknologi adalah teknologi *game* yang menciptakan dunia virtual di seluruh dunia. Situasi ini disinyalir kuat oleh Jean Baudrillard dengan konsep tentang simulasi dan hiperrealitas (Murtiningsih, 2020). Berkembangnya teknologi informasi seperti saat ini, yang diklaim sebagai wujud nyata dari modernitas, telah memosisikan realitas-realitas menjadi sebatas imaji yang dihasilkan oleh proses simulasi.

Jean Baudrillard merupakan salah satu Filsuf dari Prancis. Semasa hidup, Baudrillard bersahabat dengan Roland Barthes, seorang pemikir semiotik, sehingga tulisannya banyak dipengaruhi oleh pemikiran Barthes. Marshall McLuhan juga menjadi salah satu tokoh yang mempengaruhi Baudrillard dalam pemikirannya mengenai sosiologi terutama dalam mengkaji budaya teknologi modern. Selain itu, masih banyak tokoh yang menjadi inspirasi bagi Jean Baudrillard, meskipun demikian dalam corak berpikirnya peran Marxisme sangatlah besar mempengaruhi Baudrillard (dalam Saumantri & Zikrillah, 2020)

Murtiningsi (2020) dalam bukunya menuliskan pemikiran Baudrillard yang dibedakan dalam tiga fase, yaitu; **a.** aktualisasi paradigma, strategi, serta tujuan dari penekanan analisis daripada muatan (era pos-Marxisme 1968-1971), **b.** akurasi analisis sosio-linguistik dalam pemikirannya (1972-1977),

c. kritisasi budaya teknologi, media, dan pendidikan populer. Oleh karena itu, Baudrillard dikenal sebagai *the prophet of the implosion of meaning that attends the postmodern condition* (Murtiningsih, 2020).

Baudrillard menuangkan pandangannya mengenai masyarakat kontemporer yang hidup dalam dunia simulakra dalam sebuah karyanya yang berjudul *Simulacra and Simulations* (1985) dengan menyebutkan bahwa bentuk karakter identitas dalam kehidupan masyarakat kontemporer selalu dibuat rumit dengan kode, tanda dan simbol yang tidak jelas (absurditas) sebagai bentuk memproduksi dan reproduksi dalam sebuah teori yang ia sebut sebagai simulakra (Saumantri & Zikrillah, 2020). Ia juga beranggapan bahwa proses simulasi ini mendorong lahirnya *term Hyperrealitas* yang membuat jarak antara sebuah kebenaran dan kepalsuan/realitas dan khayalan menjadi suatu hal yang sama.

Poster (Stanford University Press, 1988) menjelaskan pandangannya mengenai *simulacra & simulations* Jean Baudrillard dengan alegori simulasi dari kisah Borges, di mana dalam cerita para pembuat peta kekaisaran sangat rinci menggambarkan kekaisaran tersebut. Namun pada satu masa peta tersebut telah berubah menjadi kusam dan akhirnya hancur menjadi serpihan-serpihan di atas padang pasir – meninggalkan keindahan metafisik dari abstraksi yang hancur. Kisah dari kebanggaan kekaisaran tersebut sekarang telah tinggal menjadi sebuah cerita dogeng dan tidak memiliki apa-apa selain pesona dari simulakra itu sendiri.

Abstraksi yang digambarkan cerita di atas tidak lagi sama dengan abstraksi saat ini. Namun, bagi Baudrillard, Alegori Borges di atas sudah tidak mencakupi lagi pengertian dari simulasi. Tatanan simulasi ditandai oleh hilangnya apa yang disebut dengan representasi, sekaligus hilangnya *keaslian* (Islam, 2017:100). Simulasi bukan lagi berbicara mengenai wilayah atau substansi, melainkan generasi dalam model konsep yang nyata tanpa asal atau realitas – *hyperreal*. Pada dasarnya wilayah tidak mendahului adanya peta, melainkan peta ada karena adanya wilayah. Namun sejak saat itu, dengan bantuan teknologi, peta yang mendahului wilayah – presesi simulakra – peta yang menghadirkan kembali wilayah tersebut yang bukan lagi menjadi wilayah kekaisaran melainkan telah menjadi bagian wilayah masa kini.

Nyatanya, meski telah menjadi sebuah dogeng, dengan imperialisme yang sama, para simulator masa kini mencoba untuk menggambarkan kembali wilayah kekaisaran dari dongeng menjadi sesuatu yang nyata. Namun dalam konsep ini bukan lagi menggambarkan soal peta/wilayah. Keduanya merupakan dua hal yang berbeda. Peta tersebut merupakan abstraksi dari sesuatu yang saat itu ada, dan yang lainnya membuat kembali sesuatu yang sudah tidak ada.

Dalam pemikirannya (Baudrillard, 1994, p. 6), Baudrillard menggambarkan era simulasi dan hiperealitas ini sebagai bagian dari fase yang berurutan sebagai: *It is the reflection of a profound reality, It masks and denatures a profound reality, It masks the absence of a profound reality, It has no relation to any reality whatsoever: it is its own pure simulacrum.*

Dalam **fase pertama**, Baudrillard menggambarkan bahwa realitas tersebut memiliki “penampilan yang bagus” sehingga representasinya adalah tatanan sakramental. Pada fase ini kita dapat menerima keaslian tanda tersebut karena merefleksikan realitas dengan padanannya di kehidupan nyata. Sedang pada **fase kedua** telah memasuki tahap diaman realitas tersebut diedit dan menutupi bagian yang “buruk” dan tidak menjadi gambaran asli dari apa yang menjadi realitasnya. Baudrillard menyebut distorsi realitas ini sebagai "*order of maleficence*".

Pandangan Marx mengenai gambaran simulakra hanya sampai pada fase kedua. Perpindahan antara fase kedua ke fase berikutnya merupakan perbedaan pandangan Baudrillard dan Marx. Pada **fase ketiga**, Baudrillard menyebutnya sebagai “rangkain dari sihir” karena tanda “memainkan peran pertunjukan”. Pada fase ini tanda yang ditampilkan diartikan mewakili realitas yang tidak terjadi, contohnya latihan kebakaran yang diadakan di sekolah, di mana semua orang bertindak meninggalkan meja dan berkumpul di titik kumpul setelah mendengar tanda sirene alarm kebakaran berbunyi. Penanda tersebut berperan untuk meyakinkan orang akan ada bahaya, tetapi kita tahu bahwa itu adalah latihan.

Fase terakhir atau **fase keempat**, adalah simulasi di mana tanda “tidak memiliki hubungan dengan realitas apa pun”. Tanda pada fase ini merupakan murni dari simulakrum itu sendiri. Pada fase ini terbentuk pembuatan citra yang sama sekali tidak memiliki hubungan terhadap realitas. “Citra yang disimulasikan membawa realitas ke hiperrealitas yang digambar sebagai ruang

kosong di mana tidak ada batasan antara yang nyata dan yang imajiner” – Khasanah, S.A. (n.d).

Dari pendeskripsian fase diatas, realitas yang ditampilkan di era simulasi dapat mengelabui hingga seseorang tidak sadar akan ketidaknyataannya sesuatu. Realitas yang ditampilkan dalam media maupun internet seperti *game online*, tidak dapat lagi dipahami dalam kerangka tanda-petanda (Rajagukguk, 2019). Simulakra yang bekerja dalam ruang virtual, pada mulanya dianggap sebagai sesuatu yang tidak nyata berubah menjadi sesuatu yang nyata. Hal ini sama dengan analogi peta yang berangkat dari hal tidak ada kemudian dengan dorongan teknologi, sesuatu yang tidak ada dapat terbentuk kembali.

1.1. Teori Simulacra

Melalui karya *Simulacra and Simulations* (1985), Jean Baudrillard menuliskan ciri khas dari masyarakat simulasi –sebutan untuk masyarakat barat– yang hidup dengan carut-marut kode, tanda, dan model yang diatur sebagai produksi dan reproduksi dalam sebuah simulakra (Lechte, dalam Murtiningsih, 2020). Baudrillard menjelaskan realitas semu dan rekayasa ataupun manipulasi adalah keadaan di mana manusia terjebak dalam pikirannya mengenai realitas sesungguhnya. Dunia menurut Baudrillard didominasi oleh “*simulacrum*”, Azwar (2014) beranggapan bahwa konsep yang diperkenalkan Baudrillard merupakan dunia yang tidak ada lagi batasan antara yang nyata dan semu, dunia telah menjadi dunia imajiner. Menurutnya dunia, seperti yang kita kenal sekarang, dibangun atas representasi dari representasi.

Dalam dunia simulasi, realitas tidak menjadi cerminan dari kenyataan melainkan model-model (Baudrillard, 1987) Teori Baudrillard mengenai simulasi berbicara tentang penciptaan kenyataan melalui model konseptual yang tidak dapat dilihat kebenaran dan kenyataannya (Rajagukguk, 2019). Model-model yang dimaksud merupakan faktor penentu pandangan seseorang tentang kenyataan. *Game online* –salah satunya– telah memproduksi realitas baru dengan citra buatan yang mampu menciptakan fantasi menjadi kenyataan dalam sebuah bank memori. Realitas yang dihasilkan mampu mengalahkan realitas sesungguhnya dan menjadi referensi baru bagi masyarakat (Murtiningsih, 2020).

Dalam *Simulations*, Baudrillard menjelaskan 3 kriteria ketampakan simulacra yaitu *counterfeit, production simulation*. Hanya ada dua kriteria yang secara eksplisit diinterpretasikan sebagai simulakrum, yaitu ketika sesuatu meniru, menyalin, menduplikasi, atau memproduksi sesuatu yang lain sebagai modelnya. Sedangkan baginya, simulasi adalah simulakrum dalam pengertian tertentu disebut *pure simulacrum* (Piliang, 2004), dalam artian satu hal tidak menduplikasikan yang lain sebagai model acuan, tetapi mereplika dirinya sendiri. Baudrillard membedakan tiga tatanan *simulakra* (Baudrillard, 1994:121) sebagai berikut:

1. *Simulacra that are natural, naturalist, founded on the image, on imitation and counterfeit, that are harmonious, optimistic, and that aim for the restitution or the ideal institution of nature made in God's image;*

2. *Simulacra that are productive, productivist, founded on energy, force, its materialization by the machine and in the whole system of production a Promethean aim of a continuous globalization and expansion, of an indefinite liberation of energy (desire belongs to the utopias related to this order of simulacra);*
3. *Simulacra of simulation, founded on information, the model, the cybernetic game-total operationality, hyperreality, aim of total control.*

Kang Yiyun (Kang, 2014) beranggapan bahwa simulasi ada untuk mengelabui kita agar berpikir bahwa ada realitas yang dapat diidentifikasi. Kang juga mengurutkan simulakra menurut Baudrillard sebagai berikut :

- a. Urutan pertama, simulakra berfokus pada pemalsuan gambar. Dalam hal ini, tanda tidak lagi mengacu pada apa yang dirujuk, melainkan pada penandaan yang dihasilkan. Pada level ini, Kang Yiyun (Kang, 2014) menerangkan bahwa tanda tidak lagi memiliki makna wajib untuk menerangkan apa yang dirujuk, melainkan menjadi lebih penting dari hal tersebut. Artinya, tanda yang menjadi titik fokus, bukan pada apa yang diwakilinya. *“This is the realm of the automaton, the obvious fake that plays with reality”*.
- b. Urutan kedua simulakra didominasi oleh produksi gambar-gambar palsu. Dalam hal ini tanda menjadi berulang-ulang dan mulai membuat individu menjadi sama. Tanda mengacu pada perbedaan antara petanda yang direpresentasikan, bukan pada realitasnya. *“This is the level of the robot, more real than the automaton, but not quite human”*.

- c. Urutan ketiga simulakra bertumpu pada simulasi akhir. Kang menjelaskan bahwa apa yang ditampilkan pada tahap ini sudah tidak dapat lagi dibedakan antara yang nyata dan yang disimulasikan. Batas terakhir antara realitas dan khayalan sudah tidak ada. *“This is the level of the clone, not equivalent to man, but rather a hyperreal variant”*.

Dalam tulisannya, Kang Yiyun (2014) menggambarkan Hollywood sebagai kunci dalam produksi simulasi. Hollywood membaca selera masyarakat dan kemudian memproduksi gagasan tentang realitas yang sebenarnya. Dalam hal ini film berusaha untuk menggambarkan realitas dengan cara membaca realitas yang seharusnya. Hingga pada akhirnya realitas yang ter tampilkan tidak diketahui mana yang lebih dulu, penggambaran realitas secara filmis atau realitas itu sendiri. Oleh karena itu, media bertanggung jawab atas penguraian realitas. Selama ada media, maka akan ada *simulation* dan reproduksi tanda-tanda yang membentuk realitas.

Masyarakat di era post modern seperti saat ini hidup dalam dunia yang penuh dengan simulasi. Di mana realitas tidak hanya sekedar diceritakan, ataupun disebarluaskan, tetapi dapat direkayasa, dibuat, dan disimulasikan. *Oxford Advanced Learner’s* (dalam Piliang, 2004: 59-60) mengartikan simulasi (*simulation*) sebagai berikut:

1. Simulasi merupakan sebuah situasi yang di dalamnya memperlihatkan kondisi tertentu yang diciptakan secara *artificial* (melalui komputer) dalam rangka mendapatkan suatu pengalaman tertentu yang ada di realitas.

2. Merupakan tindakan berpretensi, beranggapan seakan-akan sesuatu itu nyata. Seperti simulasi penerbangan yang dilakukan calon pilot. Meski kenyataannya ruang simulator yang dimasuki calon pilot merupakan sebuah ruangan yang dimodifikasi berdasarkan aslinya, dan tidak benar-benar terbang. Tetapi berkat citra komputer, simulator tersebut mampu memberikan perasaan manuver seperti *yawing*, *pitching*, dan *rolling* layaknya mengoperasikan pesawat asli. Namun, bagi Baudrillard, pengertian simulasi tidak hanya sebatas ini, baginya simulasi jauh lebih luas lagi cakupannya. Sehingga mencakup pengertian “tindakan berpretensi seakan-akan sesuatu itu nyata, padahal tidak

Dalam sebuah penelitian mengenai analisis pemikiran dari Jean Baudrillard Oleh Raja Cahaya Islami (Islami, 2017) menyatakan bahwa budaya simulakra sebenarnya realitas yang tumpang tindih. Tumpang tindih realitas terjadi ketika fantasi dan non-fantasi bercampur atau ilusi dan fakta bercampur aduk. Hal ini terjadi karena terdapat suatu teknologi yang mewujudkan fenomena itu terjadi. Teknologi ini dapat ‘mematerialisasi’kan apa-apa yang semulanya dianggap sebagai ilusi atau imajinasi sehingga menjadi konkret. Lewat teknologi simulasi, kini hal semacam gambaran malaikat, iblis, pacar ideal dapat dibuat nyata.

Namun dengan membuat nyata berbagai entitas tersebut, realitas itu tetaplah realitas yang berbeda dengan yang konkret. Realitas ini juga berbeda dengan realitas metafisika. Jadi realitas simulakrum ini adalah realitas yang tidak bersifat fisik maupun metafisik.

1.2. Hiperrealitas

Hiperrealitas merupakan istilah yang digunakan Baudrillard untuk menjelaskan bagaimana individu dapat membuat realitas secara luas dan terang-terangan. Pada hakikatnya, dari penjelasan simulakra di atas, manusia selalu berpikir imajiner dan berada dalam delusi saat melihat sebuah realitas di ruang simulasi berlangsung (virtual). Oleh karena itu, hal yang dihasilkan dalam realitas tersebut merupakan keadaan semu dan menghasilkan simulasi palsu (hiperrealitas). Hal-hal yang direpresentasikan melalui media yang berbeda dan menciptakan model-model baru yang telah disempurnakan, pada titik inilah batasan antara simulasi dan kenyataan menjadi tercampur aduk sehingga menciptakan *hyperreality* (Baudrillard, 1994).

Hiperrealitas lebih nyata daripada realitas karena hyperreal merupakan dunia simulasi dan simulakra. Artinya, simulasi menurut Jean Baudrillard menjadi esensi mediasi. Hal ini menurut Kang (2014) bukan media yang dengannya kita menerima pesan, tapi simulasi adalah pesan itu sendiri. Sedangkan dalam tradisi Marshall McLuhan, simulasi menjadi pengetahuan tentang yang sebenarnya.

Hiperealitas menciptakan suatu kondisi di mana Kategori-kategori kebenaran, kepalsuan, keaslian, isu, realitas seakan-akan tidak berlaku lagi. Layaknya kepalsuan bercampur dengan keaslian; masa lalu berbaur dengan masa kini; fakta bersimpang siur dengan rekayasa; tanda melebur dengan realitas; kebohongan larut dalam kebenaran (Rajagukguk & Sofianto, 2020). Baudrillard menerima implikasi tentang sesuatu yang dilihatnya merasuk

dalam 'kode' di masa modern ini. Kode ini jelas terkait dengan komputerisasi dan digitalisasi, kode dapat mengesampingkan sesuatu yang nyata dan membuka munculnya suatu realitas yang disebut Baudrillard sebagai hyperreality.

Zaman *hyperreality* menurut Baudrillard ditandai dengan hilangnya petanda dan metafisik representasi yang kemudian diambil alih oleh nostalgia dan fantasi. Peningkatan hiperrealitas juga ditandai dengan munculnya realitas-realitas yang diciptakan oleh masyarakat untuk mempresentasikan dirinya, ataupun menciptakan atau meniru citra diri individu lain untuk menjadikannya sebagai identitasnya dan dikonstruksikan oleh masyarakat luas. Salah satu media yang mewujudkan hiperrealitas ini adalah dunia *game*.

Menurut Baudrillard, kemunculan hiperrealitas menghapus perbedaan dua dunia antara dunia nyata dengan segala hiruk pikuk realitas dan dunia imajinasi dengan segala fantasi yang ditawarkan (Lechte, 2001 dalam Saumantri, T., & Zikrillah, A. 2020). Lebih lanjut dijelaskan bahwa dunia hiperrealitas menyuguhkan pandangan keadaan yang tercipta dari citra orisinalitas, masa lalu yang telah menyatu dengan masa kini, simbol bercampur dengan realitas, fakta yang dipermaak menjadi rekayasa, kepalsuan yang mengarah pada keaslian.

Seperti halnya sebuah produk yang ditawarkan di iklan dengan menggunakan model dengan penampilan yang menarik, berkulit putih, tubuh langsung/atletis dan rambut halus. Sehingga yang dicitrakan dalam iklan menjadi sebuah referensi realitas bahwa penampilan yang bagus adalah

penampilan seperti apa yang ditampilkan iklan. Dari kondisi ini, tanda dan bahasa yang ditampilkan merepresentasikan kenyataan di mana sebenarnya kenyataan itu merupakan realitas buatan yang dibuat teknologi dengan sedemikian rupa. Sehingga pada tingkatan tertentu, realitas media dianggap sebagai realitas yang sebenarnya oleh masyarakat dan diyakini lebih nyata dari yang sesungguhnya (Saumantri, T., & Zikrillah, A. 2020).

Pada satu titik di mana tidak adanya lagi kebenaran dalam realitas, masyarakat sebenarnya telah masuk di alam hiperrealitas dan kehilangan kesadaran tentang apa yang dilihat sebagai suatu kebenaran sesungguhnya hanyalah konstruksi realitas yang dibentuk berkat teknologi. Karenanya secara tidak sadar telah terjadi peralihan dari dunia nyata serta tatanan kehidupan sosial budaya. Ketidaksadaran masyarakat berselancar dalam ruang virtual yang kendalikan oleh tanda/symbol dan kode, menghantarkannya pada kecanduan dalam mengidentifikasi yang asli dan semu.

Dalam konteks penelitian ini, berangkat dari pemikiran Jean Baudrillard mengenai Simulakra dan Hiperrealitas, peneliti ingin menjelaskan bagaimana manusia dijebak di dalam ruang realitas yang mereka anggap nyata, yang sesungguhnya merupakan ruang semu dan penuh rekayasa. Pemain *game The Sims* mengalami apa yang disebut sebagai simulasi, di mana saat bermain *game* ia merasa seolah dirinya yang berada dalam dunia virtual.

2. Fenomenologi

2.1. Defenisi Fenomenologi

Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani yaitu "*phainomenon*" yang berarti *yang tampak*, dan "*logos*" yang berarti *akal budi*. Dalam arti luas fenomenologi berarti suatu ilmu tentang gejala-gejala atau apa saja yang tampak. Dalam artian sempit, dapat dikatakan sebagai ilmu tentang fenomena-fenomena yang menampakkan diri pada kesadaran kita (Sosa, 2000). Dalam artian lain, istilah fenomenologi berasal dari kata *phainestai* yang berarti "menunjukkan" dan menampakkan dirinya sendiri. (Hariyanto, n.d.)

Apollo dalam bukunya yang berjudul *Fenomenologi dan Metode* (2023) menuliskan bahwa "Fenomenologi adalah studi tentang pengalaman kita dan bagaimana kita mengalaminya". Sedangkan berdasarkan pernyataan Rijadh Djatu Winardi, S.E., Ak., M.Sc., CFE (dalam Pristy, 2021), Fenomenologi dapat diartikan sebagai studi tentang pengalaman hidup seseorang atau metode untuk mempelajari bagaimana individu secara subjektif merasakan pengalaman dan memberikan makna dari fenomena tersebut.

Fenomenologi bertujuan untuk memahami bagaimana manusia membangun makna dan konsep yang penting dalam kerangka *intersubyekvitas* pemahaman kita tentang dunia dibentuk oleh hubungan kita dengan orang lain (Kusmarno, 2009). Fenomenologi mengacu pada pengalaman dan bagaimana kita mengalami, mempelajari struktur hidup dari sudut pandang orang pertama. Dalam pengertian fenomenologis, pengalaman berarti tidak hanya mencakup

pengalaman yang dapat dilihat secara relatif pasif, tetapi juga pikiran, perasaan, keinginan, kehendak, dan tindakan imajinatif (Apollo, 2023).

Dalam hal ini, studi fenomenologi artinya kita dapat memaknainya sebagai sebuah peristiwa yang terlihat nyata dan ada untuk dipahami secara mendasar serta menyeluruh. Menurut Rajid (Pristy, 2021) sering kali apa yang kita rasakan secara indrawi akan berbeda dengan apa yang kita maknai. Fenomenologi mencoba tidak hanya menangkap sesuatu yang kita rasakan secara perseptual, tetapi juga memeriksa struktur pemikiran kita dalam kaitannya dengan objek yang kita lihat.

Menurut Husserl, dalam setiap hal, manusia memiliki pemahaman dan penghayatan sendiri pada setiap fenomena yang dilaluinya dan penghayatan tersebut mempengaruhi perilakunya (Herdiansyah, 2010). Fenomenologi Husserl sebenarnya merupakan pelengkap dari pendekatan behaviorisme, di mana fenomenologi berusaha memahami perilaku manusia berdasarkan apa yang diperlihatkannya. Berdasarkan kesadaran intensionalitasnya, manusia tertuju pada objek-objek yang berkaitan dengan pengalaman, pengetahuan dan pekerjaan jiwa (Moleong, Lexy, J. 2002).. Seperti yang dikatakan Moleong:

Yang dikatakan oleh kaum fenomenologis ialah aspek subjektif dari perilaku orang. Mereka berusaha untuk masuk ke dalam dunia konseptual para subjek yang ditelitinya sedemikian rupa sehingga mereka mengerti apa dan bagaimana suatu pengertian dikembangkan oleh mereka di sekitar peristiwa dalam kehidupan sehari-hari.

2.2. Fenomenologi Transendental Edmund Husserl

Edmund Husserl adalah orang yang telah meletakkan pengaruh paling kuat dan mendalam atas pemikiran filsafat. Husserl merupakan pelopor fenomenologi yang lahir pada tahun 1859. Buku karya Husserl yang terkenal dan banyak memberikan pengaruh terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dewasa ini, diantaranya: *Philosophie der Arithmetik* (1891); *Logische Untersuchungen* (1900); *Ideen zu einer Phanomenologie und Phanomenologischen Philosophie* (1913); *Formale und Transzendente Logik* (1929); *Erfahrung und Urteil* (1930) (Siswanto, 1997).

Bagi Husserl, fenomenologi merupakan metode dan filsafat. Fenomenologi sebagai metode yang memaparkan langkah-langkah yang harus ditempuh untuk sampai pada fenomena yang murni (Titus, 1984 dalam Suswanto, 1997). Fenomenologi mempelajari dan menggambarkan karakteristik timbal-balik dari fenomena karena fenomena itu sendiri menarik diri dari kesadaran. Setiap orang harus bertolak dari subjek (manusia) serta kesadarannya dan berusaha untuk kembali ke 'kesadaran murni' (Suswanto, 1997).

Suswanto lanjut menjelaskan bahwa untuk mencapai kesadaran murni, setiap orang harus membebaskan diri dari pengalaman dan gambaran kehidupan sehari-hari. Jika hal yang demikian telah dikerjakan, maka akan tersisa gambaran-gambaran yang hakiki dan intuisi esensi. Proses ini oleh Husserl disebut fenomenologi transendental

Menurut Husserl, untuk mencapai hakikat murni, harus melalui tahap pembersihan atau penyaringan. Dalam hal ini disebut sebagai reduksi. '*zur den sachen selbst*', hakikat murni adalah kembali kepada benda itu sendiri. Menurutnya terdapat tiga macam reduksi (Suswanto, 1997: 42-43), yakni;

- a. Reduksi fenomenologi dilalui melalui proses menyisihkan atau menyaring pengalaman pengamatan yang terarah pada eksistensi fenomena. Yang dimaksud dengan pengalaman terarah pada eksistensi fenomena seperti keyakinan tradisional, keyakinan agamis, bahkan keyakinan dan pandangan yang telah dimiliki seseorang sebelumnya. Pada tahapan ini, pengalaman indriawi tidaklah ditolak, tetapi perlu disisihkan/disaring untuk menghilangkan prasangka, praanggapan, prateori dan prakonsepsi. Sehingga sesuatu yang dipahami melalui pengamatan biasa terhadap suatu fenomena harus diuji sedemikian rupa sebelum diterima begitu saja. Hal yang mendasar pada tahapan ini adalah menyingkirkan subjektivitas yang menjadi penghambat bagi fenomena itu dalam mengungkapkan hakikatnya.
- b. Reduksi eidetic, dilalui dengan berupaya menemukan hakikat (*eidōs*) fenomena yang tersembunyi. Segala sesuatu yang dianggap sebagai fenomena harus disaring untuk menemukan hakikat yang sesungguhnya dari fenomena itu. Dalam hal ini, hakikat oleh Husserl diberi pengertian yang khusus, ialah struktur dasariah di mana meliputi isi fundamental, sifat hakiki, semua relasi hakiki dengan kesadaran dan dengan objek-objek lain yang didasari (Bakker, 1984, dalam Suswanto, 1997). Jadi segala sesuatu

yang dilihat, pada tahap ini, harus dianalisis secara cermat dan lengkap agar tidak ada yang terlupakan.

- c. Reduksi transendental, tahapan reduksi ini berbeda dengan tahapan sebelum-sebelumnya yang erat kaitannya antara pemahaman subjek terhadap objek. Reduksi transendental fokus terhadap subjek itu sendiri. Dalam reduksi ini, yang harus diperhatikan adalah eksistensi dan segala sesuatu yang tidak ada hubungan timbal-baliknya dengan kesadaran murni, diterapkan kepada subjek itu sendiri dan kepada perbuatannya. Yang berarti pada tahapan ini harus menyisihkan dan menyaring semua hubungan antara fenomena yang diamati dan lainnya. Pengalaman adalah sesuatu yang dikesampingkan karena merupakan bagian dari kesadaran empiris. Reduksi transenden harus menemukan persepsi murni dengan mengesampingkan persepsi pengalaman sehingga persepsi diri tidak lagi didasarkan pada hubungan dengan fenomena lain.

Fenomenologi transendental Husserl menekankan pada subjektifitas dan mengungkap inti pengalaman melalui penggabungan antara fakta dan idea (Kuswarno, 2009). Fenomenologi transendental merupakan studi mengenai pemahaman fenomena seperti dalam kesadaran, sehingga memberikan kesempatan untuk menjelaskan fenomena dalam istilah pembentukannya. Dalam penelitian ini, fenomenologi transendental Husserl sangat sesuai untuk memahami inti dari pengalaman para pemain yang memberikan pendapat, pemahaman, dan gambaran yang berbeda mengenai kehidupan lain yang terbentuk dalam dunia *game*.

Adapun komponen-komponen konseptual dalam fenomenologi transendental menurut Husserl (Kuswarno, 2009), terdiri dari:

a. Kesenjangan (*intentionality*).

Kesenjangan merupakan orientasi pikiran yang menuntun seseorang terhadap suatu objek, baik yang berwujud maupun tidak. Husserl menjelaskan bahwa intensionalitas berkaitan erat dengan kesadaran atau pengalaman seseorang. Kesenjangan ataupun pengalaman tersebut dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kesenangan (ketertarikan), penilaian awal, dan eksistensi terhadap suatu objek. Dalam penelitian ini, kesenjangan ditunjukkan dengan bagaimana pemain menjalani kehidupan di dunia nyata dan memiliki perasaan untuk berbuat sesuatu hal yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyatanya, sehingga terdorong untuk membantu dan menjalani kehidupan lain dalam dunia *game* .

b. *Noema* dan *Noesis*

Noema adalah sisi objektif dari suatu fenomena yang dapat dilihat, didengar, dirasakan, dipikirkan. *Noesis* adalah sisi subjektif dari fenomena yang menjadi bahan dasar pemikiran seseorang dalam meresepsi, mengingat, menilai, berpikir serta merasa. Meski keduanya memiliki makna yang berbeda, tetapi terdapat kaitan yang erat antara *noema* dan *noesis*. *Noesis* tidak akan ada sebelum *noema*, dan *noema* akan membawa pemikiran kepada *noesis*. Pengidentifikasian *noesis* yang menjadi inti dari penelitian ini. Inti dari fenomena tidak ditekankan pada ciri fisik yang melekat padanya, akan tetapi terletak pada esensi dari fenomena tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa dalam proses pemahaman esensi dari suatu fenomena, kita harus melihat noema dan noesis dari setiap informan.

c. Intuisi

Menurut Descartes, intuisi berarti kemampuan manusia untuk membedakan “yang murni” dan yang diperhatikan dari *the light of reason alone* (semata-mata alasannya). Intuisilah yang mendorong manusia untuk memperoleh pengetahuan. Intuisilah yang menghubungkan noema dan noesis menurut Husserl. Inilah sebabnya fenomenologi Husserl dinamakan fenomenologi transendental, karena terjadi dalam diri individu secara mental (transenden).

d. Intersubjektivitas

Fenomenologi transendental memungkinkan partisipasi intersubjektif dalam proses penciptaan makna. Intersubjektivitas dipengaruhi oleh empati seseorang terhadap orang lain. Makna ini dielaborasi oleh Schutz. Makna intersubjektif ini berasal dari istilah “sosial” dan istilah “tindakan”. Konsep sosial diartikan sebagai hubungan antara dua orang atau lebih, dan konsep tindakan diartikan sebagai tingkah laku yang menimbulkan makna intersubjektif. Namun, makna intersubjektif ini tidak berada di dunia pribadi individu, tetapi ditafsirkan dengan cara yang sama dan sama dengan individu lain. Oleh karena itu, makna intersubjektif dikatakan intersubjektif karena memiliki aspek kesamaan dan kesamaan

Pendekatan fenomenologi adalah pendekatan yang berusaha untuk memahami dunia subjek yang diteliti berdasarkan apa yang dideskripsikan oleh

subjek. Oleh karena ini, peneliti akan berusaha memahami esensi dari fenomena kehidupan kedua yang dibangun para pemain dan memahami proses pemaknaan serta hiperrealitas pemain *game The Sims* pada dunia *game online*.

3. Game Online

Online game berawal dari penemuan *networking computer* oleh militer Amerika pada tahun 1970-an. Pertama kali, *game online* dimainkan dengan menggunakan jaringan LAN (*Local Area Network*) yang artinya pada awal masanya, permainan ini hanya dapat dimainkan kurang lebih 10 km. Seiring perkembangannya teknologi pun mendorong perubahan pada jaringan *game online* dengan kemudian menggunakan jaringan yang lebih luas seperti *www* (*World Wide Web*) atau biasa dikenal dengan jaringan internet yang dapat di akses menggunakan nirkabel (Murtiningsih, 2020).

Perbedaan *game online* dan *game offline* terletak pada koneksi internet. Untuk memainkan *game online*, pemain harus menginstal permainan di perangkat kemudian mendaftar dan harus tetap terkoneksi dengan jaringan internet, sedangkan *game offline*, pemain tidak perlu mendaftar dan terhubung ke jaringan untuk memulai memainkannya. Namun, karena *game online* menggunakan jaringan sehingga dapat terkoneksi secara global, sangat memungkinkan pemain memiliki kesempatan untuk bersaing dan berteman dengan orang-orang di seluruh dunia.

Game memberikan pengaruh dengan dunia nyata, seperti yang disampaikan oleh Murtiningsih (2020) sebagai berikut;

- a. *Game* memerlukan waktu. Untuk memainkan *game*, pemain tentunya meluangkan waktu dari waktu yang dimiliki 24 jam per hari untuk bermain *game*, sehingga *game* mempengaruhi kehidupan pemain dengan mengambil alih waktu yang seharusnya digunakan untuk kegiatan lain seperti makan, belajar, dan tidur.
- b. *Game* mempengaruhi suasana hati. Tidak dapat dipungkiri bahwa *game* memberikan perasaan tersendiri ketika memainkannya. Rasa puas, jengkel, senang, dan perasaan-perasaan lain dapat dirasakan saat bermain dan terbawa ke dalam kegiatan lain.
- c. *Game* merupakan media berkomunikasi. *Game* dapat menyampaikan atau mengkomunikasikan gagasan atau nilai-nilai. Sebagai contoh, dalam *game The Sims*, pemain harus memenuhi kebutuhan Simsnya dengan cara memberi makan, mendirikan rumah, dan kebutuhan layaknya manusia pada umumnya. Untuk memenuhi semua hal itu, pemain harus bekerja keras memperoleh *simcash* ataupun *simoleons*.
- d. *Game* secara langsung mempengaruhi dunia luar. Kegiatan yang terjadi dalam sebuah *game* dapat memiliki pengaruh konkret dalam kehidupan nyata si pemain. Sebagai contoh, seseorang mendapatkan item dalam dunia *game* dan menjualnya di situs perniagaan seperti *eBay* yang mengaburkan batas antara kedua dunia tersebut.

3.1. Pendefinisian Game menurut Beberapa Ahli

3.1.1 Bobby Bodenheimer (1999)

Bobby Bodenheimer adalah profesor Ilmu Komputer di Vanderbilt University. Ia dikenal karena karyanya dalam bidang virtual, *augmented reality*, *applied perception*, *computer animation*, dan *computer graphics*. Bobby Bodenheimer mendefinisikan *game online* sebagai program yang terhubung melalui jaringan dan dapat dimainkan kapan saja, di mana saja, dan secara bersamaan dalam kelompok di seluruh dunia. Permainan ini menampilkan gambar yang menarik sesuai keinginan, didukung oleh komputer.

3.1.2 Andrew Rollings & Ernest Adams (2006)

Andrew Rollings dan Ernest Adams adalah ahli desain *game* yang menulis buku tentang desain *game* pada tahun 2003, mereka beranggapan bahwa *game online* bukan lagi sebuah genre permainan tapi lebih ke sebuah teknologi yang dapat menghubungkan pemain

3.1.3 McLuhan (1964)

Understanding Media: The Extensions of Man adalah karya dari McLuhan yang membahas tentang bagaimana media mempengaruhi manusia dan budaya. Ia mengemukakan konsep “*the media is the message*” yang menyatakan media memiliki pengaruh yang besar terhadap pesan yang disampaikan, selain itu, dalam buku ini juga menyinggung tentang bagaimana media membentuk masyarakat global, dan bagaimana teknologi mempengaruhi cara masyarakat di dalamnya berinteraksi dan

berkomunikasi satu sama lain. Dalam bukunya, McLuhan mendefinisikan *game* sebagai berikut:

Games are popular art, collective, social reactions to the main drive or action of any culture. Games, like institutions, are extensions of man and of the body politic, as technologies are counter-irritants or ways of adjusting to the stress that occur in any social group. Games are dramatic models of our psychological lives providing release of particular tensions (Cogburnd & Silcox, dalam Murtiningsih, S. 2020)

Game dan teknologi merupakan penghalau kegundahan atau cara penyesuaian diri dengan tekanan yang diterima dalam kelompok sosial, *game* juga merupakan model dramatis dari kehidupan psikologis manusia yang meredakan ketegangan tertentu (Murtiningsih, S. 2020)

3.1.4 George Herbert Mead

George Herbert Mead adalah seorang sosiolog dan filsuf Amerika yang dikenal karena kontribusinya pada teori simbolik interaksionisme. Salah satu konsep penting yang dikembangkannya adalah bahwa *game* dapat berfungsi sebagai pelatihan peran dalam masyarakat. Menurut Mead, *game* memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar dan memahami peran sosial yang berbeda, serta memahami bagaimana peran tersebut saling berhubungan dalam masyarakat. Dalam *game*, anak-anak belajar untuk mengambil perspektif orang lain dan memahami bagaimana tindakan mereka mempengaruhi orang lain (Murtiningsih, S. 2020)

4. Makna

Makna secara umum adalah ‘arti’ atau ‘maksud’ yang tersimpul dari suatu kata, sehingga makna sangat berkaitan dan menyatu dengan objeknya. Jika

suatu kata tidak dapat dikaitkan dengan objeknya, serta peristiwa atau keadaan tertentu, maka makna dari kata tersebut tidak bisa diperoleh. Bersumber dari *Kompas.com* yang mengutip dari buku *Mengenal Ilmu Bahasa* (2018) oleh Yendra, mengatakan bahwa makna merupakan hubungan antara bahasa dengan dunia luar, penentuan hubungan terjadi karena kesepakatan para pemakai.

Dalam penelitian ini, konsep makna adalah bagaimana pengertian dan pemahaman informan terhadap tanda-tanda, kode-kode yang diberikan oleh *game online*, menggiring para pemain untuk memahami *game online* lebih dari sekedar hiburan. Seperti kutipan dari Baudrillard yang mengatakan bahwa “hari ini realitas itu sendiri adalah hiperrealitas” artinya tidak ada lagi yang lebih realitas dan semua yang kita alami adalah hiperrealitas. Hal ini menunjukkan bahwa di dunia saat ini, batas antara realitas dan fiksi telah menjadi sangat kabur sehingga realitas simulasi lebih nyata daripada realitas yang sebenarnya, walau pernyataan tersebut tidak merujuk pada permainan *game online* secara langsung. Pemahaman ini dicapai ketika informan terjebak dalam realitas yang semu pada akhirnya realitas tersebut dipahami sebagai realitas nyata.