

BAB IV

RUANG *PERFECT WORLD* SEBAGAI *SIMULACRUM*

Pada bab ini akan dibahas *Perfect World* (PW) sebagai *Simulacrum*. Dimana, permainan *Perfect World* yang menjadi kasus dalam penelitian ini dianalogikan dengan konsep Baudrillard mengenai *Simulacrum*. *Simulacrum* adalah tempat berkumpulnya beberapa simulasi atau *Simulacra*. *Simulacra* menurut Baudrillard adalah ruang realitas yang disarati oleh proses reduplikasi dan daur-ulang berbagai fragmen kehidupan yang berbeda. *Simulacra* tidak memiliki acuan, ia adalah duplikasi dari duplikasi, sehingga perbedaan antara duplikasi dan yang asli menjadi kabur. Pada permainan PW realitasnya dibangun menyerupai hal yang asli atau berlangsung dalam kehidupan sehari-hari. Tentunya dengan pencampuran latar belakang mitos dari Cina dan dunia fantasi, hal ini sangat relevan menghadirkan realitas bagi para pemain *game*. Realitas yang bersifat meniru kenyataan yang ada di dunia nyata terlihat dalam bentuk interaksi sosial, suatu bentuk gerak ekonomi, bentuk manusia dan bentuk fantasi manusia akan siluman, dan bangsa Elf.

Ada contoh yang diangkat Baudrillard mengenai Hiperrealitas yaitu *Disneyland* di Amerika. Menurut Baudrillard *Disneyland* hadir sebagai representasi dari khayalan dan fantasi yang tidak pernah ada. Ia hadir sebagai *Simulacrum* atau suatu bentuk imaginasi dimana keberadaannya di realitas adalah untuk menyembunyikan kenyataan bahwa ia nyata bahkan lebih nyata daripada Amerika sendiri. Apabila *Disneyland* merupakan representasi dari masyarakat Amerika maka disni Permainan PW sebetulnya adalah representasi dari imaginasi akan mitologi cina, legenda bangsa barat, eksistensi manusia, foklor serta fantasi yang menyertainya. Dengan kata lain, *Disneyland* merupakan realitas buatan yang tampil sebagai realitas baru, yang lebih real dari realitas yang sebenarnya. Sebagai konsekuensinya, realitas nyata menjadi kehilangan daya tarik dan bahkan sebaliknya dianggap bukan lagi realitas. Sedangkan realitas yang ada dalam

Perfect World lebih mengutamakan daya tarik secara simulasi mencoba meniru kehidupan di dunia nyata. sehingga kehidupan di dunia nyata menjadi berkurang realitasnya.

IV.1 Deskripsi Dunia *Perfect World* (PW)

Perfect World adalah dunia Khayalan dari mitologi dimana terdapat beberapa kemiripan dengan *Disneyland*¹. Apabila dianalisa dengan pemikiran Baudrillard PW menawarkan suatu bentuk petualangan tiada akhir dari si tokoh yang dimainkan. Dimana ia harus menyelesaikan tugas-tugas yang ada dalam dunia *Perfect World*, disini terdapat karakter-karakter buatan yang mempunyai A.I² yang bertugas memberikan petunjuk atau membantu sang pemain. Bentuk penyamaran akan legenda cina dan imajinasi akan membantu pemain memahami konteks seolah-olah PW hadir dalam pikiran mereka. Dalam kenyataannya hal yang ditawarkan oleh PW tidak pernah nyata walalupun ia bersifat layaknya realitas nyata. Kehadiran PW sendiri juga merupakan bukti bahwa ia adalah hasil kebudayaan populer dimana simbol-simbol yang dihadirkan merupakan percampuran antara legenda Cina, legenda masyarakat barat, dan eksistensi manusia yang dicampur dalam satu dunia yang sempurna.

Perfect World merupakan permainan *online* yang dirilis oleh Beijing *Perfect World* di China, yang kemudian dirilis dalam beberapa versi di beberapa negara, seperti: Thailand (GF Station), Jepang (MK-Style), Malaysia (Cubinet Interactive), Brazil (Level Up! Games), Korea Selatan (CJ Internet), Amerika Serikat (*Perfect World Entertainment*). Dalam bagian ini akan diberikan gambaran

¹ *Disneyland* is there to conceal the fact that it is the real country, of all real America, which is *Disneyland* (just as prison are there to conceal the fact it is the social in its entirety, in its banal omnipresence, which is carceal). *Disneyland* is presented as imaginary in order to make us believe that the rest is real, when in fact all of Los Angeles and the America surrounding it are no longer real, but of the order of the hyperreal and of simulations. It is no longer a question of a false representation of reality (ideology), but of concealing the fact that the real is no longer real, and thus of saving the reality principle (Baudrillard, 1983: 25)

² Artificial Intellegence, suatu kecerdasan buatan yang dibuat oleh perangkat lunak komputer. Dalam hal ini karakter tersebut hanya memberikan informasi dan reward. Karakter dengan A.I tidak secara lebih jauh membantu karakter. Bantuan terhadap karakter harus didapatkan dari pemain lain.

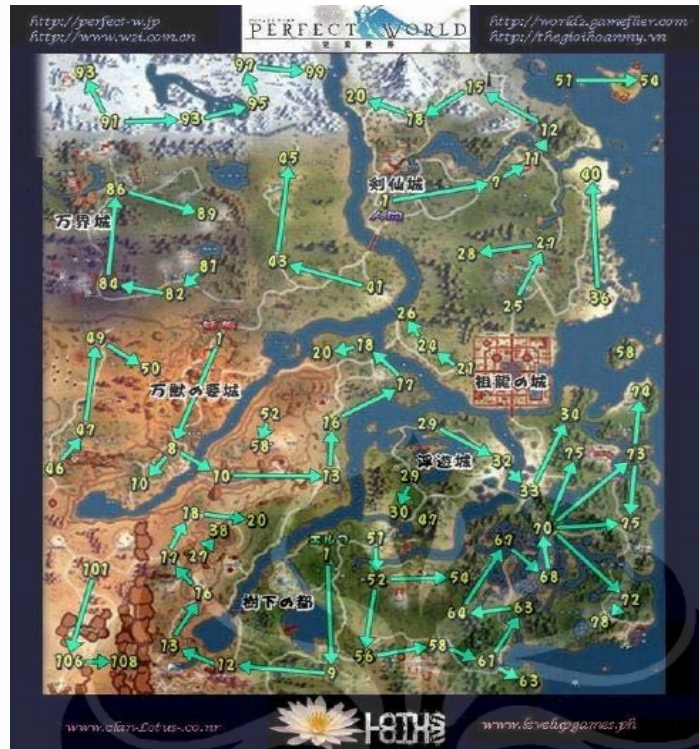
mengenai *Perfect World* yang dibagi kedalam beberapa sub-bagian, yaitu : *Mitologi Cina Sebagai Latar Belakang Perfect World, Avatar : Menentukan Ras dan Kelas*, dan *Fitur Permainan-Seperti Dunia Perfect World*

IV. 1. Mitologi Cina Sebagai Latar Belakang *Perfect World*

Permainan ini bersifat 3D MMORPG(*3Dimension Multi Massive Online Role Playing Game*) yang didasarkan kepada tokoh dalam mitologi Cina. Tokoh ini bernama Pangu, dalam mitologi tersebut, diceritakan Pangu membuka langit dan bumi.

Memang terdapat banyak variasi dalam penceriteraannya mengenai Pangu ini, namun pada dasarnya akan berisi mengenai bagaimana Pangu lahir dari keadaan kacau dan terbentuk sebelum langit dan bumi ada. Pangu, dengan menggunakan kapak, membelah langit dan bumi, yang ringan dan terang naik keatas dan menjadi langit, sedangkan yang berat dan suram menjadi bumi. Pada keadaan tersebut, Pangu menjadi penahan langit dan bumi tersebut karena takut akan terhubung kembali. Setelah Pangu mati, organ tubuhnya tersebar di Bumi dan menjadi berbagai macam didalam alam semesta. Misalnya saja, diceritakan badannya menjadi pegunungan, darahnya menjadi sungai, ototnya menjadi tanah yang subur, sumsum tulangnya menjadi berbagai macam mineral, giginya berubah menjadi batu permata, sedangkan kulit dan bulu badannya berubah menjadi tanaman yang ada di bumi.

Pada permainan *Perfect World* ini, latar belakangnya menggunakan dunia dimana Pangu tinggal, dunia para dewa. Diceritakan bahwa dunia ini dipenuhi dengan tempat-tempat yang melayang dan dewa-dewi yang berterbangan di dunia tersebut. Hal inilah yang kemudian menjadi konsep utama latar belakang tempat pada *game Perfect World*. Banyak lokasi-lokasi seperti kota yang terdapat di *Perfect World* berada dalam kondisi melayang, sehingga untuk dapat sampai kesana harus terbang.



Gambar 4.1. Peta *Perfect World* (<http://perfectworld.lytogame.com>)

Yang menjadi keistimewaan permainan *online* ini daripada permainan *online* lainnya adalah adanya siklus siang-malam dan perubahan cuaca dari cerah ke hujan. Hal ini menambahkan keunikan sendiri pada permainan *online* ini dan menambahkan kesan bahwa *Perfect World* ini menyerupai keadaan dunia sebenarnya pada mitologi Pangu.

IV.2. *Avatar*: Menentukan Ras dan Kelas

Yang menjadi menarik dari jenis permainan *online* pada umumnya dan *game Perfect World* secara khususnya adalah penggunaan *avatar* sebagai ‘tubuh’ pemain dalam *game* ini. Pada dasarnya setiap pemain diharuskan untuk membuat id (identitas) untuk masuk ke *Perfect World*, dan pada setiap id-nya tersedia enam tempat untuk pembentukan *avatar* yang berbeda. Tubuh *online* ini dapat dibuat dengan penampilan yang berbeda-beda, sesuai dengan ras dan kelas yang disediakan. Dalam *game Perfect World*, *avatar* dibagi kedalam 3 kelas dimana masing-masing kelas mempunyai dua kelas.

IV 2.1 Ras Manusia (*Human*).

Ras ini diciptakan oleh Raja Langit dan Ratu Angkasa. Manusia ditakdirkan untuk menguasai bumi dan memiliki jumlah yang paling banyak dibandingkan dengan ras lainnya. Ras manusia mempunyai dua kelas utama: kelas penyihir, dan kelas petarung

- a. Kelas penyihir (*Fah Shih*), mempunyai kemampuan dalam bidang sihir yang dapat mengendalikan elemen api, air, dan tanah yang dapat digunakan oleh mereka untuk bertahan maupun menyerang. Penyihir dapat menggunakan kemampuan meditasi untuk meningkatkan kekuatan sihirnya namun mengurangi kemampuan bertahannya. Kelas ini cocok untuk jenis pertarungan satu lawan satu. Pilihan senjata yang dapat digunakan oleh kelas ini adalah tongkat penyihir, roda, tongkat petarung, dan pedang sihir. Sedangkan untuk dapat terbang, pada level 30 mereka akan mendapatkan pedang terbang.
- b. Kelas petarung (*Wu Xia*), merupakan tipe petarung jarak dekat yang dapat bertarung dengan maupun tanpa senjata. *Avatar* dengan jenis ini akan memiliki keseimbangan dalam penyerangan dan bertahan. Kelas ini cocok dalam pertarungan jarak dekat. Pilihan senjata yang dapat digunakan: pedang, tombak, kapak, pisau, pukulan, dan cakar. Alat terbang yang digunakan sama dengan kelas magician, pedang terbang.



Gambar 4.2. Ras *Human* dengan kelas penyihir(<http://perfectworld.lytogame.com>)



Gambar 4.3. Ras *Human* dengan kelas petarung(<http://perfectworld.lytogame.com>)



Gambar 4.4. Ras *human* dalam keadaan terbang (<http://perfectworld.lytogame.com>)

IV.2. 2 Ras Peri (*Winged Elf*).

Ras ini diciptakan dengan kemampuan terbang semenjak lahir, yaitu dengan menggunakan sayap. Kelas yang terdapat dalam ras ini adalah kelas pemanah, dan kelas penyembuh.

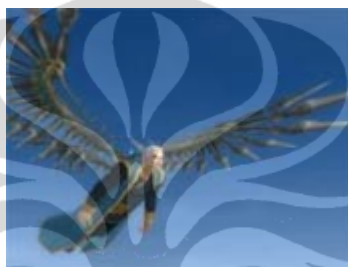
- a. Kelas pemanah (*Yu Mang*), merupakan tipe penyerang jarak jauh. Tipe pelindung dari ras peri ini terkenal dengan kecepatan dalam gerakan dan serangan mereka. Karena itu kelas ini hanya dapat menggunakan pakaian dan senjata yang ringan agar dapat mendukung kecepatan kelas ini. Pilihan senjata pada kelas ini ada pada busur, busur otomatis, dan ketapel.
- b. Kelas penyembuh (*Yu Ling*), seperti kelas penyihir pada ras *Human*, kelas ini juga mempunyai kehebatan dalam hal sihir. bedanya adalah mereka dapat menyembuhkan HP(health point), memberikan kutukan, dan menggunakan elemen tanah dan angin. Hal ini menjadikan kelas penyembuh tidak cocok dalam pertarungan namun hebat dalam menjadi pendukung bagi kelas petarung jarak dekat. Pilihan senjata kelas ini adalah: tongkat penyihir, roda, tongkat petarung dan pedang sihir.



Gambar 4.5. Ras *Winged Elf* dengan kelas pemanah
(<http://perfectworld.lytogame.com>)



Gambar 4.6. Ras *Winged Elf* dengan kelas penyembuh
(<http://perfectworld.lytogame.com>)



Gambar 4.7. Ras peri dalam keadaan terbang (<http://perfectworld.lytogame.com>)

IV.2.3 Ras **Siluman** (*Untamed*).

Ras ini diciptakan oleh Raja Buas yang berasal dari dunia bawah tanah, dengan memiliki bentuk seperti hewan dan berbulu. Kelas pada bangsa ini terbagi atas Beastial dan Foxlady. Kedua kelas ini akan mendapatkan alat terbang yang berupa hewan pada level 30.

- a. Beastial (*Ye Shou*) digambarkan sebagai makhluk paling kuat yang berada di medan perang dan berbentuk dalam siluman macan putih yang sudah bermetamorfosis menjadi seperti manusia dan menggunakan kapak dan palu sebagai senjatanya. Beastial dapat berubah menjadi macan putih untuk meningkatkan kecepatan dan serangannya. Kelas ini mempunyai batasan jenis kelamin yaitu jantan.
- b. Foxlady (*Yao Jing*) digambarkan sebagai siluman gadis rubah merah, dan mempunyai karakteristik berbeda dengan beastial yang hebat

dalam pertarungan jarak dekat. Foxlady lebih bersifat gesit dan mengecoh lawannya, serta dapat menggunakan sihir elemen *wood*, *fire*, dan *water*. Keistimewaan lain dari Foxlady adalah kemampuannya menggunakan *pet* (monster peliharaan) untuk bertarung. *Pet* ini juga dapat dimiliki oleh karakter lainnya, hanya saja mereka tidak dapat menggunakannya untuk bertarung.



Gambar 4.8. Beastial
(<http://perfectworld.lytogame.com>)



Gambar 4.9. Foxlady
(<http://perfectworld.lytogame.com>)



Gambar 4.10. Ras siluman dalam keadaan terbang
(<http://perfectworld.lytogame.com>)



Gambar 4.11. Beastial berubah kedalam bentuk macan putih
(<http://perfectworld.lytogame.com>)

IV.3. Fitur Permainan-Seperti Dunia *Perfect World*

Perfect World, seperti banyak permainan *online*, memiliki fitur permainan yang menarik dan membuat para pemain menyenangkannya. Beberapa diantaranya adalah: perebutan wilayah, sistem tunggangan, busana personal, sistem produksi, dan sistem pernikahan.

IV.3. 1 Perebutan wilayah.

Fitur permainan ini membutuhkan keanggotaan dari *Guild*. *Guild* disini dimaksudkan sebagai kelompok dari berbagai *avatar*, yang memiliki struktur organisasi baku yang terdiri dari ketua *Guild*, deputy *Guild*, kapten *Guild*, dan anggota *Guild*. Setiap status tersebut memiliki peran yang berbeda, terutama dalam fitur perebutan wilayah. Ketua *Guild* disini biasanya akan bertugas untuk mengatur penyerangan maupun pertahanan dalam perebutan wilayah bersama dengan deputy *Guild*. Mereka membagi kapten-kapten *guild* kedalam dua fungsi: kapten pertahanan dan kapten penyerang. Masing-masing kapten tersebut kemudian akan memimpin anggota *Guild* yang dalam hal ini berfungsi sebagai pasukan. Dalam fitur ini akan ada dua markas yang terdapat pada satu wilayah dan akan ada dua pihak yang bertarung memperebutkan wilayah. *Guild* yang lebih dulu menghancurkan markas lawannya akan memenangkan perebutan wilayah. Perebutan wilayah tersebut juga sering kali melibatkan dua *guild* yang saling berseteru. Dalam satu kasus misalnya, *Guild* Espada yang berseteru dengan *Guild* Versaille, akan ada gengsi diantara mereka jika salah satu wilayah mereka direbut oleh *Guild* seterunya tersebut.



Gambar 4.12. Gambar *Guild*



Gambar 4.13. Gambar Perang Perebutan Wilayah



Gambar 4.14. Adanya status dan peran baru yang didapat melalui *Guild* (dokumentasi pribadi)



Gambar 4.15. Gambar Peta Perang Perebutan Wilayah (<http://perfectworld.lytogame.com>)



Gambar 4.16. Kondisi Perang Perebutan Wilayah ketika Menang (dokumentasi guild Espada)

Perebutan wilayah mempunyai waktu tersendiri yang ditentukan per minggu, sehingga walaupun suatu *Guild* kalah dalam perebutan wilayah, mereka dapat merebutnya kembali sampai waktu perebutan

wilayah selesai. Keuntungan yang didapatkan adalah *Guild* yang mempunyai wilayah akan mendapatkan pajak berupa *gold* dari daerah yang mereka dapatkan. Semakin banyak daerah yang didapatkan, maka akan semakin banyak *gold* yang didapatkan dan juga semakin naik juga status *Guild* tersebut.

IV.3. 2 Sistem Tunggangan

Fitur ini merupakan salah satu fitur menarik yang membedakan dengan permainan *online* lainnya. Beberapa hewan yang dapat dinaiki misalnya: kuda, rusa, gajah, singa, dan beberapa tunggangan lain yang hanya bisa didapatkan dari *Dragon Seeker Quest* (DSQ). Mode tunggangan ini hanya bisa dipakai ketika *avatar* mencapai level 30.



Gambar 4.17. Gambar *avatar* yang sedang menggunakan fitur tunggangan (<http://perfectworld.lytogame.com>)

IV.3. 3 Busana Personal

Fitur busana personal menyediakan kesempatan kepada para pemain untuk merubah tampilan *avatar*-nya secara nyata di *Perfect World*. Hal ini juga menjadi salah satu unggulan dari PW karena kebanyakan permainan *online* lainnya tidak dapat merubah tampilan busana *avatar*-nya ketika berganti kostum.

Setiap kostum tersebut memiliki kekuatan tersendiri, ada kostum yang memiliki pertahanan lebih besar tetapi lebih berat daripada kostum yang memiliki pertahanan lebih redah. Berat atau tidaknya kostum akan mempengaruhi kecepatan dari *avatar* dalam berjalan maupun bertarung.

Dan lebih lagi setiap kostum memiliki tampilan yang berbeda-beda yang dapat disesuaikan dengan selera pemainnya, sama saja dengan kita dalam memilih baju sehari-hari.

Cara mendapatkan kostum ini pun bermacam-macam. Ada yang didapat dari membeli dari NPC maupun pemain lain yang menjualnya. Bisa juga dengan memproduksi sendiri melalui skill *tailoring* (akan dijelaskan pada fitur selanjutnya) yang menggunakan bahan-bahan yang didapatkan melalui *game* tersebut.



Gambar 4.18. Fitur busana personel (dokumentasi pribadi)



Gambar 4.19. Berbagai Busana Personel (dokumentasi pribadi)



Gambar 4.20. Berbagai Busana Personel (<http://perfectworld.lytogame.com>)



Gambar 4.21. Berbagai Busana Personel (dokumentasi pribadi)

IV.3. 4. Sistem Produksi

Dari fitur ini, para pemain dapat memproduksi barangnya sendiri melalui berbagai macam skillnya. Adapun skill-skill tersebut adalah *blacksmitting* (untuk memproduksi senjata), *tailoring* (untuk memproduksi kostum), *pharmacist* (untuk memproduksi obat-obatan dalam *game* ini), dan *jewellery* (untuk memproduksi berbagai macam aksesoris dan peralatan).

seperti panah). Semua barang yang diproduksi akan ditambahkan nama dari *avatar* pembuatnya. Dan barang-barang tersebut dapat dijual maupun dipakai sendiri.

Pembagian produksi barang kedalam beberapa skill juga merupakan salah satu keunikan dari PW, karena dengan adanya pembagian ini berarti barang yang dijual oleh *avatar* akan terspesialisasikan. *Avatar* yang menjual produk senjata yang bermutu tinggi mungkin juga dapat menjual kostum namun tidak dengan mutu yang sama dengan mereka yang menjual produk kostum bermutu tinggi. Dan lagi, pembagian skill ini baru terjadi pada *game* PW ini, karena pada permainan *online* lainnya, biasanya skill tersebut disatukan kedalam satu bagian skill.



Gambar 4.22. Gambar menjual barang hasil produksi dengan menggunakan *vending machine* (dokumentasi pribadi)

IV.3. 5.Sistem Pernikahan

Game PW ini memiliki fitur sistem pernikahan yang lengkap. Pasangan yang menikah akan mendapatkan status sebagai suami-istri, dan juga mendapatkan kemampuan khusus untuk pasangan, baju, dan *pet* khusus yang hanya bisa dipelihara saat menikah. Untuk dapat menikah dibutuhkan item khusus yang hanya bisa dibeli dari NPC (*Non-Playing Character*) di item mall.



Gambar 23. Fitur Sistem Pernikahan yang Dilakukan oleh Avatar(<http://perfectworld.lytgame.com>)

Berbeda dengan pernikahan di dunia nyata yang diperbolehkan untuk menikah sesama jenis(pada negara-negara tertentu seperti Belanda), pada *game PW* ini hanya diperbolehkan menikah berbeda jenis. Tapi tidak menutup kemungkinan bahwa jenis kelamin pemain akan berbeda dengan jenis kelamin pada *avatar*. Pemain jenis ini biasa disebut dengan Hode³.

³ Istilah Hode bukanlah istilah untuk menunjukkan pemain yang memakai jenis kelamin berbeda dengan *avata*nya hanya pada *game PW*, tetapi istilah ini juga digunakan untuk menunjukkan hal tersebut pada segala macam permainan *online* yang membuat *avatar* dengan adanya jenis kelamin. Hode sebenarnya berasal dari permainan *online* Ragnarok, dan merupakan sejenis monster yang berbentuk seperti manusia, namun tidak diketahui jenis kelamin aslinya.

IV.3. 6 Event

Fitur permainan terakhir dari PW adalah *event*. *Event* pada permainan *online* ini ada dua tipe. Tipe pertama adalah *event* yang diadakan oleh provider, sehingga bergantung kepada kapan dan acara apa yang akan diadakan oleh providernya. Sedangkan tipe kedua adalah *event* yang disesuaikan dengan *event* yang memang ada pada dunia nyata, misalnya : Natal, Lebaran, dsb. Dalam *event-event* tersebut, biasanya provider menyediakan berbagai macam hadiah yang biasanya barang-barang dalam *game*, gold, dsb. Misalnya saja dalam *event* Natal, maka akan banyak diberikan hadiah-hadiah yang berupa barang. Sedangkan dalam *event* Lebaran, maka hadiahnya akan berupa gold. Berbagai macam hal ini dipergunakan untuk menahan konsumen (pemain) agar tetap bermain walaupun sedang ada *event* dalam dunia nyata. Dalam kondisi ini setting sosial yang berupa *event* (misalnya Natal) yang terjadi didalam *game* meawarkan sesuatu yang menyerupai setting sosial yang sebenarnya, bahkan dapat melebihinya. Para pemain akan semakin terjebak didalam dunia maya, pada setting sosial yang ada dalam realita permainan.

Gambar 4.24. *Event* Natal di *Perfect World* (dokumentasi pribadi)





Gambar 4.25. Event yang diadakan oleh provider (<http://perfectworld.lytogame.com>)



Gambar 4.26. Event Fireworks (<http://perfectworld.lytogame.com>)



Gambar 4.27. Gambar update barang (<http://perfectworld.lytogame.com>)

Berbagai macam fitur ini menyebabkan permainan *online* ini semakin dinamis dan menarik. Terlebih lagi, berbeda dengan permainan *online* lainnya, PW juga menyediakan update barang setiap bulannya, seperti yang terlihat pada gambar 26. Hal ini mengikuti logika kosumen yang selalu menginginkan sesuatu yang baru didalam *game*. Pembaharuan setiap minggunya ini juga membedakan

PW dari *game* online lainnya, karena kebanyakan permainan *online* lainnya tidak menyediakan pembaharuan seperti ini disetiap minggu.

Realitas semacam ini akan membentuk dunia di dalam permainan, dimana aturan dan norma berkembang secara lebih bebas dari dunia nyata. Kebebasan untuk memilih karakter dan berubah identitas juga menyebabkan seorang pemain bisa berkembang dengan pilihan-pilihan yang tidak mungkin ia lakukan di dunia nyata. *Avatar* sebagai representasi si pemain tidak lagi dinilai dari penampilan, nilai-nilai dari dunia nyata, atau dari interaksi tapi lebih kepada sifat-sifat yang dilihat selama di dunia PW. Sifat ini akan menjadi referensi interaksi sosial dan membentuk reputasi diri seorang pemain dalam dunia Hiperrealitas ini.

Reputasi ini nantinya akan memudahkan seorang pemain untuk berinteraksi lebih jauh bahkan membuat hubungan pertemanan di dunia nyata. Hal ini disebabkan dalam ruang PW ini sulit untuk membedakan antara perilaku yang asli dan yang palsu, dan antara hasil produksi dan hasil reproduksi budaya populer, sehingga nilai-nilai interaksi sosial di dunia nyata menjadi tereduksi di dalam PW. Nilai-nilai dari PW menjadi lebih nyata bagi para informan. Hal ini yang dikatakan Baudrillard dimana realitas sulit untuk dibedakan yang mana objek dan mana subjek, atau mana penanda dan mana petanda. Ketika masuk ke dalam dunia *online* seorang pemain akan dilibatkan dalam dunia tersebut. Mereka diberikan fitur-fitur yang memperlihatkan hubungan yang menyerupai kenyataan fitur-fitur tersebut akan dijelaskan dalam deskripsi *Perfect World*.

Perfect World sebagai ruang *simulacra* memungkinkan seorang pemain menjelajahi berbagai fragmen realitas, baik nyata maupun semu; mereproduksi, merekayasa dan mensimulasi segala sesuatu sampai batasannya yang terjauh. Pada Kasus para informan ruang ini adalah ruang interaksi utama mereka dimana seluruh kegiatan mereka dipusatkan di PW. PW sendiri merupakan suatu bentuk realitas dimana seseorang harus memainkan satu peran sebagai individu di dalam dunia PW. Peran-peran tersebut tentunya muncul dengan adanya fitur di dalam permainan.

Simulasi adalah bentuk perumpamaan yang tepat atas fitur-fitur di dalam *Perfect World*. Fitur-fitur seperti :

1. *Guild* sebagai representasi kelompok dan interaksi sosial yang selanjutnya akan membentuk status dan peran di dunia PW. Ini adalah simulasi atas kelompok interaksi dan persaingan antar kelompok dalam memperebutkan prestise di dalam PW.
2. Sistem Perkawinan dalam permainan sebagai bentuk simulasi atas seksualitas dan bentuk hubungan antara pria-wanita, di dunia nyata.
3. Kemampuan untuk memproduksi barang yang nantinya mempunyai nilai di dalam PW. Barang tersebut bisa dijual oleh pemain ,hal ini juga merupakan simulasi nilai ekonomi barang yang sebenarnya.
4. Busana Personal sebagai bentuk simulasi akan keindahan dan tubuh dari *avatar-avatars* di dalam permainan. Tentunya simulasi akan representasi diri. Dimana hal ini terjadi juga dalam kehidupan nyata
5. Fasilitas tunggangan adalah bentuk simulasi atas pengalaman-pengalaman yang lebih personal akan mengeksplorasi dunia fantasi. Hal ini merupakan simulasi atas hal yang ada di dunia nyata. Mulai dari hewan-hewan yang ada sampai hewan yang ada hanya di fantasi atau legenda.
6. *Event-event* di dalam PW adalah bentuk simulasi akan keadaan di dunia nyata. *Event* ini mensimulasi bentuk kejadian di dunia nyata dan menghadirkannya ke dalam permainan atau suatu bentuk pembaharuan atas produksi tanda-tanda dalam PW.

Simulasi tidak berkaitan dengan sebuah teritori, sebuah acuan atau pun substansi. Simulasi adalah era yang dibangun oleh model-model realitas tanpa asal-usul; sebuah dunia hiperreal.⁴ Dalam mekanisme simulasi, manusia dijebak dalam satu ruang yang dianggapnya nyata, padahal sesungguhnya semu belaka. Dalam

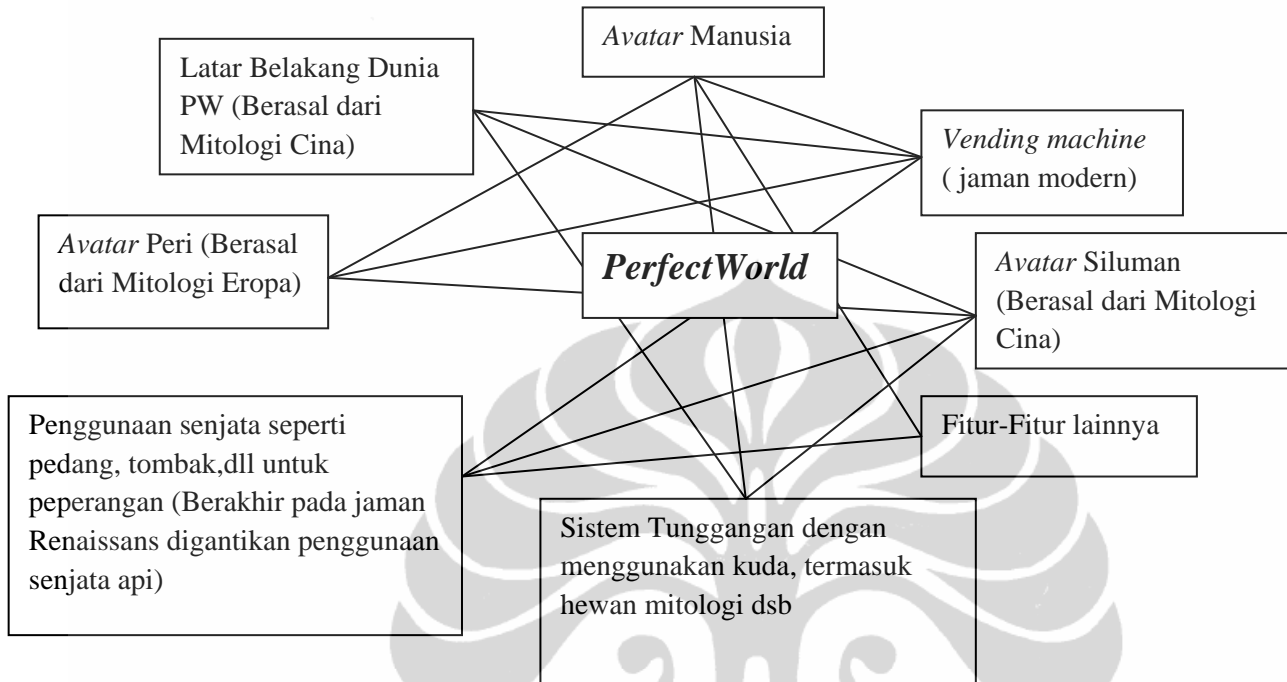
⁴ (Baudrillard, 1983, *Simulation* : 32).

wacana simulasi, manusia mendiami suatu ruang realitas, dimana perbedaan antara yang nyata dan fantasi, yang asli dan yang palsu sangat tipis. Manusia kini hidup dalam ruang khayal yang nyata sebuah fiksi yang sangat nyata. Realitas-realitas simulasi menjadi ruang kehidupan baru dimana manusia menemukan dan mengaktualisasikan eksistensi dirinya.

Tentunya simulasi tadi dibangun berdasarkan model-model yang begitu cermat, dari dunia nyata. Menurut Baudrillard model-model ini akan menghadirkan sesuatu yang nyata bahkan membentuk fakta-fakta baru. Fakta tersebut nantinya akan mengaburkan sejarah. Semua simulasi yang ada di PW membentuk suatu “kehidupan” setidaknya hal inilah yang dikatakan oleh Informan. Para Informan yang merasakan secara langsung seluruh realitas yang ada dalam PW. PW juga menghadirkan pandangan yang berbeda atas dunia nyata karena dari awal ruang *online* yang ada di dalam PW merupakan refleksi sekaligus pembebasan atas batas-batas di dunia nyata. Hal ini seperti menurut informan kemampuan untuk mencoba lagi.

Dalam dunia nyata hal ini tidak mungkin terjadi ketika gagal seseorang harus menanggung konsekuensi bahwa ia gagal di mata masyarakat. Dalam PW hal ini sudah biasa, ketika seorang karakter mati dan hidup atau gagal dalam menjalankan tugas di dalam PW ia selalu bisa mencoba lagi dan mengulang. Hal tersebut tidak terjadi di dunia nyata dan hanya bisa dilakukan dalam permainan.

Bahkan Kematian atau hal yang dikatakan menjadi akhir kehidupan juga tidak direfleksikan dalam PW. Konsekuensi dari kematian hanyalah sebuah pengurangan dari pengalaman bertempur yang menentukan level karakter (*experience point*), sang karakter selalu bisa hidup kembali.



Gambar 4.28 Skema Pengacakan Simbol dalam *Perfect World*

Kekacauan dalam bentuk dunia Hiperrealitas PW dimana fantasi dan berbagai macam hal dimasukan ke dalam satu dunia khayalan. Hal ini yang dikatakan Baudrillard sebagai ledakan tanda dimana dari seluruh tanda yang ada tidak dapat diketahui yang mana yang mengandung kebenaran. Contoh mudahnya adalah, dalam PW ini kita dapat menemukan manusia dan siluman berbelanja dengan menggunakan *vending machine*.

Perfect World sebagai sebuah permainan ternyata berperan lebih terutama pada kehidupan para pemainnya. Dimulai dari bentuk dunia yang fantastis dan penuh khayalan, setiap informan punya alasan utama untuk masuk ke dalam permainan ini. Setelah berawal dari keinginan bermain maka ada perubahan orientasi bermain. Dampak utama dari permainan ini adalah sebuah realitas buatan

(*simulacra*) yang memberikan arti lebih dari pada kenyataan. PW sebagai sebuah *simulacra* berperan dalam memenuhi kebutuhan dari tiap informan, selain juga membentuk suatu masyarakat yang konsumtif. Konsumsi disini juga dipahami sebagai pengorbanan untuk mendapatkan sesuatu, kebanyakan dari para pemain, termasuk informan telah mengorbankan waktunya untuk bermain, selain menggunakan konsumsi voucher bermain dari pengembang yang dibeli dengan uang, selain tentunya jual beli barang barang *online*.

Tujuan utama dari pengembang *game* semacam ini sebetulnya adalah tetap mempertahankan konsumen dan mengakomodasi keinginan bermain mereka. Dari seluruh Informan dapat dikatakan mereka sudah mendapatkan internalisasi secara perlahan pada permainan *online*. Pemahaman-pemahaman tersebut muncul ketika mereka bermain ketika memahami suatu konteks situasi dalam permainan seperti pemakaian kata-kata tertentu, pola pikir tertentu, dan tentunya keinginan untuk mencapai pada sesuatu yang tidak nyata.

Dari pengalaman mereka rata-rata dari informan sudah bermain selama bertahun tahun,(5-7 tahun) dimana pikiran tentang bermain *game* sudah menjadi bagian dari diri mereka. Efek utama dari Hiperrealitas adalah apa yang disebut Baudrillard dengan “*Spectacle*”, disini sedapat mungkin pengembang PW memberikan fasilitas bermain gratis selamanya. Hal ini berarti pemain atau calon pemain akan selalu bisa bermain secara bebas ,namun untuk terus bermain mereka ditawarkan fasilitas-fasilitas untuk merubah tampilan karakter, tidak cepat kalah, *event* bulanan, hadiah, dan lainnya (Hal ini yang dinamakan stimulus untuk mengkonsumsi kesenangan dimana disitu ada *simulacra* yang bekerja. *Simulacra* ini berbentuk sebuah imaginasi akan dunia yang ideal dalam PW). Semakin banyak orang yang memainkan PW maka semakin banyak juga media promosi bagi PW.Dengan “stimulus” tersebut pemain akan terperangkap di dalam “Godaan” atau *Seduction*.

Apa ya gini aja deh kalo misalnya gue tau kerjasama dan taktik itu salah satunya di sini, kalau gue mau jujur gue ngga melihat hal kayak gt di dunia nyata semuanya udah terlalu biasa buat gue, ngga ada kepuasannya, jadi jujur aja di sini gue merasa puas segala potensi diri gue. Ngga bisa dijelasin, selama

ada temen temen gue dan gue survive di dunia nyata (tidak terganggu) sih gue bakal tetep maen ini. Kalo nanti pensiun ato ditutup baru gue cari lagi game lain

(wawancara dengan W mengenai penerapan di dalam dunia nyata)

Ya anggap aja itu duit buat tetep maen game online lah kaya subsidi gt soalnya kalo loe ngga punya penghasilan lain kan lumayan tekor lu. Hal kayak gini yang ga bisa dibiarkan bisa bisa duit abis cuma buat maen doang

(wawancara dengan R mengenai alasan bermain game)

Ya hanya buat melepas stress tapi terkadang aku juga ngga bisa rileks karena harus naik level, nah karena itu terkadang sangat bertentangan di dunia nyata dan online, kayaknya sayang kalo ngga naik level

(wawancara dengan G mengenai pengaruh game terhadap waktubiaya dan energi yang digunakan)

Pada Informan bentuk stimulus tersebut telah masuk ke dalam pemikiran mereka sehingga mereka merasakan konsumsi tidak terlalu bermasalah asalkan tetap dapat *online*. Bahkan untuk R ia mengembangkan cara dengan berjualan supaya dapat pemenuhan kebutuhan setelah mengkonsumsi. W merasa bahwa potensi dirinya hanya ada di dalam permainan. Sedangkan G merasa dilematis ketika ia harus memilih antara keinginan mendapatkan kesenangan dan keinginan untuk membatasi dirinya.

IV. 4 Komunitas di dalam *Perfect World*

Komunitas di dalam PW dan *game* berjenis MMORPG adalah sebuah *Guild*, *Guild* di sini berfungsi sebagai arena sosial para pemain saat *online*. Bila dikatakan berjenis komunitas maka komunitas *online* adalah komunitas yang juga mengesampingkan ruang dan waktu. pendapat dari Informan juga mengatakan mereka akan terus bermain apabila mereka mendapatkan komunitas yang cocok. Komunitas tersebut yang nantinya menarik mereka untuk masuk ke dalam dunia PW secara lebih dalam. Seluruh Informan merasakan bahwa mereka sudah masuk kedalam komunitas yang nyaman yaitu *Guild*. Di dalam *Guild* ini banyak

kegiatan-kegiatan yang sifatnya membutuhkan kehadiran secara *online* maupun fisik. Kegiatan tersebut bisa sebuah *gathering* untuk berkumpul dan bersosialisasi, selain bertukar taktik dan pengalaman selama mereka *online* dan bermain. Di sini para informan juga mendapatkan yang sifatnya nyata seperti kehadiran fisik. Dalam beberapa *Guild* kegiatan mereka tidak hanya untuk *gathering* atau berkumpul, pernah ada salah satu anggota *guild* yang meninggal karena kecelakaan di Bandung. Akhirnya beberapa teman *guild*nya datang ke acara pemakaman dan yang lain (yang berada di luar Bandung) mengucapkan duka cita di dalam forum. Begitu juga pada *event* lainnya seperti menikahnya seorang pemain, ulang tahun, berpacaran bahkan putus cinta.

Indonesia dalam konteks komunitas *online* terbukti lebih efektif dalam melakukan kegiatan bersama secara nyata seperti kelompok pengguna facebook. *Guild* dikatakan merepresentasikan komunitas virtual adalah karena *guild* merupakan kelompok yang dibentuk oleh serangkaian individu dan mempunyai nilai-nilai komunitas sendiri di dalam ruang *online*. Dalam hal ini para informan khususnya W telah menggunakan *guild* sebagai bentuk identitas dalam PW. Sehingga nilai-nilai yang berkembang di dalam kelompok itu mengikuti nilai-nilai permainan. R pun demikian dengan adanya statusnya di dalam ruang *online* sebagai penjual, ia mendapatkan status sebagai seseorang yang penting dalam komunitasnya dan dalam PW. Sedangkan untuk G eksistensi dirinya di dalam PW adalah suatu bentuk pemenuhan kebutuhan akan komunitas. yang hanya bisa diwakili oleh *guild*nya.

Interaksi ketiga Informan ini di dalam satu komunitas akan sangat berpengaruh sehingga dalam dunia PW kita bisa melihat hubungan ketiganya secara status dan peran tentunya dalam konteks permainan.

Dalam *gathering guild* di satu warnet di Jakarta selatan terlihat bahwa peran W sangat dominan, W menjalankan peran layaknya tuan rumah di warnet dekat rumahnya. W juga merupakan orang yang selalu dimintai pendapat terutama saat akan berusaha merebut wilayah baru seperti saat *gathering* ini. Merencanakan penyerangan untuk minggu selanjutnya maka seluruh anggota dikumpulkan.

Interaksi di dalam kelompok ini berlangsung seperti peran mereka R nampak sibuk untuk mencatat jenis dan nama benda-benda yang ingin didapatkan oleh anggota *guild*. Sedangkan G berusaha memberikan pendapatnya saat rapat taktik. Komunitas yang dibentuk di sini memang sedikit berbeda seperti jarak umur dari umur 16 tahun sampai 29 tahun. Semuanya bisa berkumpul bersama sebagai satu komunitas. Namun hal yang menarik adalah bagaimana para Informan ternyata berperilaku satu sama lain seperti peran-peran mereka di dalam *game*. Pemanggilan kata ketua, kepada W, penghormatan kepada R sebagai senior, dan Penghargaan kepada G dalam komunitas ini.

Kegiatan selanjutnya adalah sebuah pelatihan W sering mengajak anggotanya untuk memahami konteks pertarungan di dalam PW. Dimana hal ini tidak dilakukan secara *online* saja tetapi juga secara nyata. pemberian pengetahuan dan informasi mengenai *game* ini juga yang menjadi salah satu ciri komunitas ini. Walaupun *guild* ini dibentuk oleh W dan teman-temannya. Ternyata keanggotaan *guild* ini juga beragam tidak terpaku pada komunitas dan etnis tertentu, rata-rata dari anggota direkrut pada saat bermain. Termasuk R dan G.

Dari jenisnya komunitas ini tidak seperti komunitas konvensional, namun juga tidak mencerminkan komunitas virtual. Karena ciri-ciri komunitas virtual adalah pembentukan nilai-nilai dilakukan saat *online* dan setiap orang bisa mempunyai tingkat anonimitas yang tinggi. Karena pembentukan “*sense of community*” dilakukan secara nyata namun berfungsi dan mengikat pada saat mereka *online*.

Terhadap komunitas atau *guild* lain pada saat ini W menekankan bahwa ada beberapa kelompok yang harus dihindari terutama dikarenakan masalah yang kurang penting seperti flaming (berkata kasar), salah paham, atau dendam karena dikalahkan. *Guild freedom* sebetulnya merupakan *guild* dari *Guild freedom*. Nama *guild* sendiri tidak mempunyai arti khusus menurut W tapi ia berusaha agar *guild* ini semakin kuat dan bisa mengalahkan *guild freedom*.

Tabel 4.1 : Identifikasi temuan dengan konsep Baudrillard

Topik	Temuan	Analisis
<i>Simulacra</i>	<p>Fitur-fitur dalam Permainan Perfect World.</p> <p>Simulasi yang menyerupai kenyataan seperti status sosial, kelompok interaksi, kegiatan jual beli, baju untuk avatar,</p>	<p>Simulasi dalam kenyataan itu tidak hanya terbentuk dari fitur permainan tetapi juga terbentuk dari status sosial dalam permainan. Seperti jabatan, nilai simbol dan perilaku dari avatar di dalam permainan. Hal inilah yang dinamakan simulasi kenyataan dari Baudrillard</p>
<i>Stimulus (Spectacle)</i>	<p>Kebebasan untuk terus bermain secara gratis, ditambah dengan berbagai macam <i>event-event</i> yang dilaksanakan di dalam permainan, menawarkan barang-barang baru di dalam permainan</p>	<p>Stimulus untuk pemain agar tetap bermain, mendukung konsumsi dari tiap pemain untuk membeli barang-barang online. Bentuk ciri-ciri masyarakat konsumsi</p>
<i>Seduction</i>	<p>Ajakan untuk terus bermain, atau tuntutan untuk terus bermain apabila tak ingin tersaingi atau dikalahkan oleh pemain atau kelompok lain, eksistensi di dalam dunia Maya.</p>	<p>Bentuk pelemahan yang bisa berakibat pada adiksi. Secara langsung pemain merasakan bahwa kebutuhan untuk online sama dengantugas –tugas di dunia nyata</p>
<i>The Silence Majority</i>	<p>Informan merasa dipuaskan sehingga mereka terus mengikuti alur dunia maya, termasuk status yang sebetulnya tidak nyata</p>	<p>Pemain dalam hal ini menjadi konsumen yang mengikuti alur dari pengembang tidak ada peran lain mereka menjadi diam dan terbawa oleh simulasi yg diciptakan pengembang.</p>
<i>Implosion of symbol</i>	<p>Status, barang, dan segala yang berlaku di dunia maya menjadi sama berharganya bahkan lebih berharga daripada dunia nyata. Bahkan masuk ke pada motivasi- motivasi mereka</p>	<p>Ledakan arti simbol dan pengacakan alur-alur sejarah, sehingga barang barang yang ada bukan berdasarkan nilai guna tetapi berdasarkan nilai tanda atau simbol.</p>

	untuk terus bermain.	
Masyarakat Konsumsi	Informan mengikuti pola konsumsi apabila ingin dirinya diakui atau kompetitif di dunia maya	Konsumen sudah kehilangan bentuk pemahaman atas sesuatu yang nyata dimana menurut Baudrillard tidak ada yang menyimpan nilai-nilai kebenaran di dunia nyata.



BAB V

PERFECT WORLD SEBAGAI HYPERREALITY

Pada kasus ketiga Informan ini *Perfect World* telah menjadi lebih nyata daripada kenyataan atau setidaknya mengganggu dunia nyata mereka. PW adalah tempat dimana Hiperrealitas diwujudkan. Semua peniruan realitas bisa dirasakan oleh para Informan mulai dari status sosial, interaksi antar individu, nilai ekonomi. Padahal tidak dalam semua kondisi kita mengalami simulasi. Baudrillard menjelaskan fenomena ini dengan *Simulacrum* walaupun ia tidak langsung merujuk pada permainan *online*, tapi dalam kenyataannya PW memang menciptakan realitas tiruan yang terlalu baik dan terkadang sangat nyata daripada kenyataan itu sendiri.

Realitas itu dapat menciptakan ketergantungan akan teknologi. Simulasi-simulasi kenyataan yang ada di dalam *Perfect World* sebetulnya berkaitan langsung dengan sistem pembayaran dari pengembang *game*. Dimana pemain sebagai konsumen utama diberikan stimulus permainan yaitu suatu permainan gratis. Permainan ini hanya membutuhkan komputer, program dan koneksi internet. Setelah para informan bermain mereka mendapatkan suatu pemenuhan kebutuhan karena PW banyak mengadopsi fasilitas dari *game* sebelumnya. Ditambah setiap bulan selalu diadakan *event* dan barang-barang baru untuk voucher yang dibeli dengan uang tentunya. Sehingga adanya tuntutan bagi para pemain meningkatkan kemampuannya, mengganti tampilan *avartarnya*, bahkan mempunyai peliharaan dengan uang. Setelah itu juga muncul orang berusaha menjual barang-barang *online*. dan konsumen yang menemukan peran yang baru dan tempat interaksi di dalam PW. PW menghadirkan suatu ketergantungan dan ditambah lagi mempengaruhi para Informan untuk berpikir seperti di dalam permainan dimana status dan peran mereka berbeda dengan dunia nyata. Karena itu sekali lagi bukti dari PW adalah sebuah Hiperrealitas adalah ketika PW menjadi dunia kedua yang lebih nyata bagi para Informan dibandingkan dunia

nyata. Hal ini melahirkan generasi yang butuh selalu yang baru namun harus cepat. Bermental kurang kuat menghadapi tekanan, dan bersifat konsumtif .

V.1 Motivasi Bermain PW sebagai bentuk Hiperrealitas

Dalam pemahaman informan *game* dianggap lebih dari sekedar permainan. Hal ini akan penting dianalisa lebih lanjut sebagai bentuk pemahaman atas simulasi pemikiran dan seberapa jauh pemain ini terlibat secara langsung dan memaknai diri mereka di dalam permainan.

Hiperrealitas menurut Baudrillard adalah sebuah keadaan di mana realitas yang terjadi lebih nyata dari kenyataan itu sendiri ada dua hal yang dijadikan contoh oleh Baudrillard yaitu kasus Watergate dan *Disneyland* yang dua-duanya terjadi di Amerika. Dalam konteks penelitian ini *Disneyland* adalah contoh yang relevan dimana realitas dibuat seolah-olah lebih baik, lebih damai, dan relasi manusia lebih ramah dari biasanya. Hal yang berisi fantasi dan kenyataan yang palsu yang tidak pernah ada. Motivasi para informan untuk bermain dan tetap bermain adalah merupakan suatu bentuk pemahaman yang sifatnya Hiperrealitas.

Individu yang terkena dampak atau mengkonsumsi kesenangan dalam Hiperrealitas akan sangat tergantung pada simulasi atau *simulacra* dalam menemukan dirinya. Karena pemaknaan terhadap PW lah yang menjadikan dirinya mempunyai eksistensi. Para informan sendiri sudah mendapatkan dirinya menjadi konsumen utama dari PW tanpa mengetahui bagaimana ia mendapatkan pemahaman atau internalisasi tentang *game*. Karena itu dinamakan “konsumsi kesenangan” karena pemahaman dan internalisasi tersebut didapatkan ketika ia ingin mendapatkan apa yang dinamakan kesenangan dan relaksasi. Pemain *game* pada umumnya selalu dikatakan sebagai orang-orang yang sekedar mencari kesenangan dan rekreasi. Namun untuk para Informan di dalam penelitian ini mereka melihat *game* lebih dari sekedar permainan. Mereka merupakan orang-orang yang terkategori dalam pemain *hardcore* (pemain yang menghabiskan lebih dari 35 jam dalam seminggu). Hal yang menarik adalah sebetulnya bagaimana

alasan utama mereka untuk bermain *game* , khususnya bermain *game Perfect World*. Apakah yang mereka cari di dalam *Perfect World* dan apa yang membedakan PW dengan permainan lain ?, Alasan- alasan tersebut sebetulnya hal yang menunjukkan gejala Hiperrealitas. Untuk menyisihkan waktu bermain dan mencari sesuatu dalam permainan adalah alasan yang didasarkan bukan pada pilihan rasional.

Para Informan yang masuk dalam kategori *Hardcore* ini mempunyai alasan yang berbeda dimana akan sangat menentukan kiprah dan pola interaksi mereka saat memainkan *game* PW. Pada tingkat tertentu, alasan-alasan ini akan berpengaruh kepada analisa selanjutnya tentang pola interaksi dan dampaknya terhadap dunia nyata. apakah sesuatu yang lebih, yang dicari mereka sebagaimana yang ditemukan dalam penelitian ini.

Motivasi atas dasar status dalam permainan sebagai suatu bentuk pencapaian adalah bentuk utama yang dirasakan oleh informan W. sebuah status yang disimulasikan PW bagi informan adalah suatu tempat dimana ia bisa diakui secara nyata setelah tidak mendapatkannya di ruang nyata. pengakuan terhadap seorang W lebih dikarenakan aspek aspek di dalam *game* dimana Ia mempunyai status dan peran sebagai seorang pemimpin *guild*. W memilih untuk menjadi figur yang lebih ekstrovert dari dunia nyata, pendapatnya mengenai ini karena ia mendapatkan lebih banyak teman yang menyenangkan permainan ini ditambah dirinya cukup dihargai. Penghargaan terhadap statusnya di ruang *online* ini disebabkan selain sebagai Ketua *guild*, ia juga merupakan pemain yang cukup dikenal di dunia PW. Motivasi ini sebetulnya muncul ketika seseorang yang menggunakan PW sebagai “media” interaksi sosial semakin dikenal oleh pemain lain. Perlu diketahui di dalam ruang PW penilaian terhadap reputasi seseorang hanyalah dari sikapnya selama berada di ruang PW. Di dalam ruang *online* fenomena seperti ini sering terjadi baik dalam permainan permainan *online* ataupun media lain seperti jejaring sosial Facebook atau Blog. Karena tingkat anonimitas yang tinggi maka seseorang hanya dinilai dari tingkat interaksi tertentu misalnya melalui text chat atau komentar yang dilakukan oleh orang lain. Dalam kasus permainan maka akan ditentukan dari seberapa sering karakter tersebut

melakukan perbuatan yang “membantu” orang lain sebagai reputasi baik, sedangkan perbuatan negatif dinilai dari seberapa sering ia memancing konflik dengan “membunuh” pemain lain atau *player kill*. Ini juga adalah simulasi dari kehidupan dimana konflik juga dipelihara sebagai kemampuan PW mengaktualisasikan kenyataan.

Dalam permainan Informan W lebih sering melakukan perbuatan yang membantu orang lain yang membuat dirinya cukup dikenal oleh pemain lain di PW. Hal ini dikatakan oleh Turkle dikatakan merupakan *second self* membentuk dirinya yang kedua yang berbeda dari dunia nyata. Dimana secara tidak sadar informan menjalani peran sebagai ketua *Guild*. Pemilihan untuk menjadi ketua *Guild* juga menjadi motif dari W untuk mencapai status tertentu setelah dia merasa bahwa *guild* sebelumnya tidak bisa mengakomodasi kepentingannya untuk terus bermain. Setelah ditanyakan mengenai motif dari W mengapa dia ingin menjadi ketua, jawaban yang timbul adalah bahwa W ingin menjadikan PW sebagai tempat untuk mencapai keinginan untuk dihormati karena tidak mendapatkannya di dunia nyata.

Sebagai ketua Guild gue merasa bahwa gue punya teman teman yang nantinya bakal berkembang bersama gue, jadi sekarang gue lebih nyari anak anak baru, karena guild gue kan juga baru jadinya harus dibentuk dan diperkuat sampe bisa buat territorial war (perang antar guild untuk memperebutkan wilayah), sekarang aja guildnya masi level satu, pokoknya gue ngerasa jadi seorang pemimpin deh. Walaupun awalnya guild ini gue buat untuk iseng pertama kaliny ama temen temen gue aja

.(jawaban W mengenai Kriteria pemimpin dalam PW)

Pernyataan ini bila dianalisa lebih lanjut adalah bentuk pemaknaan realitas yang bersifat semu. Realitas dalam dunia PW telah memberikan W rasa tanggung jawab dan ia pun termotivasi untuk memimpin *Guild*nya secara lebih jauh dimana seolah ada kebanggaan akan status yang ia dapatkan. W adalah contoh pemain yang menjalani simulasi status sosial secara serius. Hal ini sangat dimungkinkan dengan adanya fitur kelompok *guild*, dan dinamikanya di dalam PW. Beberapa *Guild* dalam PW akan berperang dan mempunyai muatan politik di

dalam menyebarkan kekuasaannya. Status dalam *guild* adalah pemaknaan atas tanda akan kekuasaan di dunia nyata dimana seorang karakter akan dihormati, bahkan ditakuti dalam PW.

Dikarenakan pemaknaan akan kekuasaan itulah maka beberapa kelompok akan takut berhadapan dengan kelompok yang berisikan karakter yang mempunyai tingkat pengalaman bertempur yang tinggi. Dikarenakan kelompok dari W tidak ingin mempunyai konflik dengan kelompok yang lebih besar maka ia memaknai peranya juga sebagai pemimpin terutama apabila ada indikasi berkonflik dengan *guild* lain.

*Ada masalah yang timbul kayak waktu si S*** bermasalah ama Guild ***** padahal guild itu kan sudah nguasain wilayah plus anggotanya berlevel tinggi kita omongin baik baik lewat forum guild itu di facebook, bahwa anggota kita ngga bermaksud mengejek tapi semata mata gara-gara adanya kesalahpahaman dengan bukti percakapan bahwa anggota mereka yang mulai ngejek duluan.konsekuensinya gue takut aja klo anggota kita di PK tanpa alasan yang jelas gara-gara musuhan lagian kita masih guild kecil mana berani ama guild yang gede. (jawaban W atas tanggung jawab dan hak dari jabatan)*

Ketakutan-ketakutan dari W serta konflik yang muncul dari permasalahan kecil (dalam konteks yang diceritakan adalah saling mengejek). Dua hal itu adalah bukti bahwa pemaknaan yang dilakukan oleh para pemain di dalam PW sebetulnya menunjukkan gejala Hiperrealitas. Konsekuensi dari sikap-sikap yang dilakukan di dunia nyata, seperti tersinggung saat diejek dan masalah-masalah yang timbul dari percakapan sebetulnya tidak cukup kuat dijadikan alasan untuk membenci satu kelompok. Mereka tidak dapat membedakan antara dunia PW dengan dunia nyata mereka justru mencampur-adukan aturan aturan di dunia nyata ke dalam dunia PW. Hal ini adalah yang dikatakan Baudrillard sebagai pengacakan tanda sebagai bentuk konsekuensi dunia modern dimana terjadi ledakan tanda-tanda dalam masyarakat saat ini. Masyarakat disini direpresentasi oleh para pemain *game*.

Kembali pada motivasi status apa yang ada di dalam pemikiran W sebetulnya adalah bentuk pemenuhan kebutuhan akan eksistensi dunia nyata

dimana realitasnya dibangun secara lebih sesuai dengan perasaan si informan. ketika ia tidak mendapatkan apa yang dibutuhkan dalam dunia nyata sehingga ia mendapatkannya di tempat yang bisa diperkirakan yaitu dalam permainan *online*.

Motivasi untuk terus bermain tidak hanya berdasarkan pada status dalam permainan saja. Motivasi itu juga bisa datang setelah ada bentuk-bentuk manfaat di dunia nyata hal ini adalah bentuk dari pemahaman yang berlebihan terhadap nilai barang. Dimana tanda sebagai bentuk dimaknai lebih pada nilai lain bukan pada nilai manfaatnya. Bentuk penghargaan yang berlebihan ini sebetulnya mejadi bentuk pemahaman para pemain tentang barang-barang dalam permainan *online*. Dengan adanya pemahaman tersebut maka muncul motivasi atas dasar ekonomi yang menjadi motivasi bermain oleh informan R, R mengatakan bahwa bermain bisa menjadi sangat menguntungkan Pemenuhan kebutuhan dunia nyata juga ia lakukan di dalam ruang *online* ini. Dengan kata lain secara tidak sadar R dan konsumennya sebetulnya telah menjadi korban dari bentuk pemaknaan atas nilai ekonomi yang dimaknai berlebihan. Motivasi ekonomi ini juga menjadi cerminan dimana pengaruh permainan PW masuk ke dalam hal yang sifatnya nyata. Bentuk penjualan seperti ini sebetulnya adalah konsekuensi dari bernilainya suatu barang secara permainan lebih besar dari kegunaan barang tersebut ketika masuk ke dalam dunia nyata. Bagi R sendiri peran yang ia jalankan adalah peran yang sangat biasa bagi para pemain yang terutama mempunyai level tinggi. Pengakuan terhadap eksistensinya didapatkannya dari para pembelinya dan anggota *guild*. R merupakan tempat informasi bagi teman dalam *guildnya* karena ia mengetahui banyak hal terutama cara mendapatkan item atau barang barang yg bernilai tersebut. Menurut Baudrillard bentuk dari motivasi seperti ini juga menjadi bentuk dimana konsumsi menjadi bentuk utama dari para pemain *game* hal ini.

Walaupun hanya berjualan barang *online* menurut Informan hal ini cukup signifikan apalagi peminat dari barang barang ini cukup banyak. Ia menggunakan *Perfect World* sebagai peluang usaha untuk mendapatkan keuntungan materi atau uang. Dalam PW sendiri barang barang bernilai bisa bernilai hingga jutaan rupiah. Hal ini merupakan bentuk kesalahan dari sesuatu yang tidak nyata sekaligus

merupakan bentuk konsumsi atas apa yang tidak nyata namun dianggap nyata. R juga merupakan seorang yang siap mengeluarkan biaya untuk sekedar tetap bermain. Seperti pernyataannya untuk tetap mendapatkan sesuatu atau dalam penjelasan berikutnya adalah sejumlah uang. Ini adalah bentuk dimana realitas bagi R sebagai tempat berdagang.

Hmmm ya gue kan harus dapat sesuatu lah selain bermain harus ada duitnya lah, kebetulan gue punya tiga alternatif online, rumah, warnet dan kantor, kalo di kantor gue paling ngecek email atau penawaran di forum, kalo di rumah gue baru online sambil “dagang” Kebutuhan Internet gue kan pasti kenceng biayanya juga gitu bisa habis ratusan ribu per bulan untung udah unlimited. hahahaha, di rumah internet dipake ama istri gue klo siang kebetulan dia main juga, jadi ngga rugi rugi amatlah ngga bisa maen siangnya, dy juga lagi nawarin karakternya tuh buat dijual.

(Jawaban R atas tujuan dan motif berjualan)

Kebutuhan internet juga menjadi hal yang membuat dirinya harus mengeluarkan ratusan ribu untuk tetap bermain sebagai modal utama dalam kegiatan jual beli karakter dan item. Namun sekali lagi hal ini juga diakibatkan oleh adanya konsumen-konsumen dalam PW yang mau membeli barang-barang tersebut dari R. sehingga bisa dikatakan seluruh pembeli barang-barang permainan *online* terutama dengan uang nyata telah terkena dampak Hiperrealitas pada tingkat dimana nilainya sudah tidak merujuk kepada hal yang nyata. sudah menjadi simulasi yang kehilangan sumber representasi.

Selain bernilai secara ekonomi barang-barang tersebut juga dapat menunjukkan status tertentu kepada pemain lain. Seorang pemain di PW akan sangat dihargai juga apabila mampu mendapatkan atau setidaknya memiliki item item tertentu. R banyak memiliki dan memproduksi barang-barang langka di dalam permainan sehingga banyak juga pemain yang ingin memperoleh barang tersebut. Karena seluruh barang tersebut mempunyai nilai tanda sebagai interpretasi terhadap fitur busana karakter yang dimainkan. Sehingga simulasi atas representasi diri juga ditunjang oleh barang-barang ini. motivasi untuk mendapatkan keuntungan dari barang barang ini bisa dipahami sebagai *fetish*

seperti Marx katakan dimana ada keinginan dari para pemain untuk mengagungkan barang tertentu atau dalam hal ini barang di dalam permainan terlepas dari nilai gunanya. budaya massa dan budaya populer dalam konteks ini PW, membawakan gagasan meledaknya nilai-tanda dan nilai-simbol di atas nilai-guna dan nilai-tukar.

Untuk status dan ekonomi sebagai motivasi bermain yang terakhir adalah motivasi untuk mendapatkan kelompok interaksi yang didapatkan oleh Informan G. ia menemukan dunia interaksi. Berbeda dengan status sosial disini Informan merasakan bahwa satu-satunya cara untuk berinteraksi adalah dengan bermain. Simulasi dari kehadiran orang lain yang lebih anonim menjadi sangat berarti bagi informan. Terutama ketika ia berhasil mendapatkan interaksi di dunia PW selayaknya dunia nyata. dengan begitu pemahaman terhadap PW dipahami oleh informan sebagai ruang interaksi sosial atau jejaring sosial. Motivasi tetap bermain sebetulnya dikarenakan juga ada kehadiran orang lain di dalam dunia tersebut. Ketika pemain *game* sudah mendapati dirinya diakui oleh pemain lain maka realitas akan dunia paralel dia terima hal ini pun merupakan dampak yang bersifat Hiperrealitas.

Dengan pola escapism¹ bagi informan Hal ini yang dikatakan mencari bentuk yang nyaman dalam perasaan si konsumen selain menjadi konsumen kesenangan, informan juga termasuk ke dalam bentuk “mayoritas yang diam” (*the silent majorities*), yang pasif menerima segala apapun yang masuk ke dalam tubuh dan pikirannya, menelannya mentah-mentah tanpa pernah mampu merefleksikannya kembali dalam kehidupan yang sebenarnya, dan bahkan hanyut dalam gelombang deras budaya massa dan budaya populer. Pada Informan sebagian dari kehidupannya telah masuk dalam PW. Akhirnya ia menerima bahwa memang PW mengambil sebagian besar waktunya. ia memberikan pendapatnya tentang permainan PW dimana menurutnya dunia *Perfect World* merupakan

¹ Escapism bentuk motivasi untuk lari dari kehidupan sehari-hari dan tidak bisa menerima kenyataan dengan masuk ke dalam kesibukan atau dunia lain atau dalam kasus ini seperti dunia PW ini.

dunia yang tidak terbatas. Dan permainan di dalam *Perfect World* dikatakannya mengambil sedikit dari kehidupan pemainnya.

Its like a border-less world, dibanding console game , its more than a game yang ngambil portion of your life(sebagian dari kehidupanmu), that what I feel about the game, mentally.asalkan kita bisa memenuhi porsi buat hidup itu udah cukup, untuk terus bermain game.makanya aku juga ngga mau jadi pemimpin atau jabatan apapun soalnya tanggung jawabnya besar harus ngorbanin tidur juga.

(jawaban G atas penggunaan waktu, biaya, dan energi untuk online)

Disini Informan memberitahukan bahwa syarat untuk tetap *online* sebetulnya adalah mencukupi seluruh kebutuhan badan untuk hidup, namun hal ini juga menjelaskan bahwa pikiran atau “jiwa” dari si Informan bisa masuk ke dalam *game*. Pemikiran logis yang Informan kembangkan bahwa apabila ia mempunyai status dalam permainan seperti pemimpin mungkin hal itu akan mengganggu kehidupannya secara lebih besar. Kondisi seperti ini dikatakan adiksi terhadap permainan karena ia merasa dirinya adalah bagian dari dunia PW. Sekali lagi apa yang dikatakan Baudrillard mengenai nilai-nilai yang menggantikan yang asli telah terbukti pada Informan G dimana ia tidak bisa membedakan mana realitas asli dan realitas buatan.

Selain ketiga hal tersebut menurut seluruh informan pencapaian atau prestasi *achivement* di dalam PW adalah salah satu bentuk motivasi juga. Karena hal itu merupakan bentuk pengakuan dari orang lain terhadap diri Informan. Hal ini menegaskan bahwa dalam dunia PW adanya penghargaan terhadap sesuatu yang tidak nyata. Beberapa pendapat dari Informan juga mengatakan mereka akan terus bermain apabila mereka mendapatkan komunitas yang cocok yang bisa mengapresiasi mereka. Hal ini adalah sebuah simulasi dari kehidupan nyata dimana hubungan sosial dan kepuasan akan status didapatkan hanya dengan mengkonsumsi simulasi tersebut. Selanjutnya adalah bagaimana ternyata mereka tetap menjalankan peranya dan percaya itu sebagai bentuk pencapaian. Kembali ke pada konsep mengenai simulasi dan *simulacra* dimana simulasi dari kenyataan telah direkonstruksi oleh PW. Dunia dari PW telah menawarkan apa yang disebut

status, nilai ekonomi dan interaksi sosial setidaknya itu yang terjadi sebuah simulasi kenyataan atas ketiga hal tersebut.

Pencapaian di sini merujuk kepada bagaimana mereka tetap mengejar keinginan mereka untuk menjadi lebih baik W dengan *guild*nya bermaksud mengembangkan komunitas ini sampai menjadi *guild* yang lebih besar. Seakan akan ada sebuah karir yang dicapai oleh W apabila dia sukses. R merupakan informan yang paling memikirkan konsekuensi dari berjualan secara *online* dimana ia ingin mengembangkan kegiatan bermainnya menjadi penghasilan. Pencapaian yang diinginkan adalah ketika ia mempunyai situs penjualan *online*. G berbeda dengan yang lain ia ingin mencapai suatu bentuk pengakuan terhadap dirinya baik dari komunitasnya maupun komunitas yang lain di dalam PW secara lebih luas.

Pengakuan atas status mereka apabila dianalisa lebih lanjut menurut Baudrillard hanyalah merupakan status semu atau kesalahan interpretasi yang akan membawa mereka kepada makna tanda untuk kesenangan. Hal ini karena pencapaian yang didapat di dalam dunia *online* sejujurnya tidak dapat berpengaruh di dunia nyata tetapi hanya dalam tingkat komunitas pemain *game*. Apresiasi atas apa yang dicapai kemudian dibawa hingga dunia nyata padahal seharusnya pemisahan antara yang nyata dengan yang maya itu dilakukan. Pemanggilan status dalam *game* seperti ketua, master, dan lainnya, serta permusuhan yang benar-benar terjadi di dunia nyata ketika satu *guild* berkonflik dengan yang lainnya. Dua contoh tersebut adalah bukti bahwa Hiperrealitas telah dikonsumsi sehingga keasikan hidup di dalam *game* PW bisa lebih menarik daripada kehidupan nyata.

V.2 “Terlarut” Dalam Permainan Sebagai Bentuk Hiperrealitas

Keinginan terus bermain disini dipahami sebagai bentuk masalah sosiologis dimana peran dari informan tidak terlepas dari hal-hal yang berkembang di luar permainan itu sendiri. Adiksi pada informan terjadi dikarenakan bentuk Hiperrealitas sudah memaksa para pemain untuk mengkonsumsi kesenangan.

Adiksi adalah konsekuensi logis dari keterlibatan yang besar di dunia *online*. Semua kasus adiksi yang ditemukan dalam penelitian ini didasarkan pada internalisasi nilai-nilai dan sosialisasi dari pengembang *game* terhadap informan. Internalisasi dan sosialisasi tadi merupakan proses “pelemahan” dengan merekonstruksi kembali pemikiran para Informan tentang siapa mereka dan mengapa mereka membutuhkan *game*.

Dalam hal ini adiksi bisa dikategorikan sebagai Godaan atau *Seduction*² menurut Baudrillard. Adiksi dari fungsinya bersifat melemahkan para pemain khususnya Informan dalam suatu bentuk ketagihan. Dalam PW hal ini bukan semata mata karena masalah psikologis atau ketidak-mampuan si pemain untuk melawan. Posisi pembuat dan pengembang *game* tidak bisa dilepaskan dari sistem permainan ini. Hal ini juga diakibatkan oleh sebuah sistem yang dikembangkan oleh pengembang *game*. Tujuan utama pengembang *game* hanyalah mendistribusikan suatu kesenangan³ dan tidak bertanggung jawab atas kondisi para pemain yang terjebak di dalamnya. Pengembang menjadi agen masyarakat konsumsi, konsumsi disini sekali lagi adalah bukan hanya biaya atau uang tetapi juga pengorbanan seperti waktu bermain. Bagi ketiga Informan ada sekitar lebih dari 35 jam seminggu yang dikorbankan untuk bermain. Adiksi menjadi bentuk sukses dari godaan yang dikembangkan oleh pengembang. Di lain pihak dalam pribadi Informan terdapat kegagalan untuk berperan di dalam dua realitas. Para pemain ini memilih untuk masuk ke dalam PW secara lebih terlibat dan lebih mengekspresikan dirinya di dalam ruang permainan. Mereka menjalankan peran-peran mereka secara lebih serius

Apabila kita merujuk kepada fitur-fitur di dalam dunia *Perfect World* maka kita akan mendapatkan gambaran sebetulnya bagaimana dunia fantasi yang

² (Baudrillard, 1979, “*Seduction*” dalam Ritzer, 2003)

³ Dalam hal ini kesenangan yang dimaksud adalah kesenangan bermain atau dengan kata lain sebuah perilaku konsumsi atas kesenangan. Dimana kesenangan bermain membutuhkan waktu dan biaya. Hal ini juga dibahas oleh Baudrillard dalam Ritzer pada tulisan tentang masyarakat konsumsi. Bahwa saat ini pemaknaan dangkal atas barang atau komoditi menyebabkan mereka dikonsumsi hanya dengan alasan kesenangan bukan dari nilai gunanya, contoh lain adalah merk sepatu, fashion, dan menurut peneliti salah satu contohnya adalah permainan *online*

didasarkan pada mitologi ini dapat menarik konsumen atau dalam hal ini pemain *game*. Ia mengakomodasi seluruh keinginan bermain dengan jenis MMORPG maka peran-peran yang dimainkan oleh para informan adalah bentuk dari fasilitas dalam *game*. Dalam hal ini bermain secara gratis di dalam dunia virtual juga merupakan pemenuhan kesenangan yang diberikan pembuat *game*. Dalam hal ini Dunia PW bisa dikatakan adalah sebuah dunia Hiperrealitas dimana dalam kasus ketiga Informan PW menjadi sebuah *Simulacra*⁴ untuk mereproduksi objek atau kejadian yang sebenarnya dalam hal ini mensimulasikan legenda dan mitos tentang dunia dalam Pangu. Kemudian realitas dari mitos tersebut memasukan unsur bahwa setiap pemain akan menjadi dewa dan terbang melintasi dunia PW. Dengan semua fasilitas menjadi dewa seperti alat terbang, binatang tunggangan, kekuatan fantasi dan lainnya. termasuk memasukan unsur kebutuhan manusia seperti *guild* sebagai komunitas, sistem pernikahan, bahkan simulasi kegiatan ekonomi.

Pada ketiga informan hal ini melemahkan diri mereka tanpa mereka sadari. Permainan berjenis ini mencoba mereplikasi status sosial, interaksi antar individu dan nilai suatu barang. Hal ini nantinya akan menjadi nilai-nilai baru yang berbeda dengan peran mereka di dunia nyata dan berkonflik. PW sendiri memiliki dampak kepada para Informan namun hal ini berlangsung dengan “sumbangan” internalisasi dari *game-game* sebelumnya selama lima sampai tujuh tahun dimana *Perfect World* hanyalah sebuah puncak pada saat ini. Sehingga keinginan untk bermain *game* sudah dirasakan biasa, bahkan sudah menjadi rutinitas sehari-hari namun faktanya informan terlibat terlalu jauh ke dalam dunia PW. Kondisi ini menjadikan mereka teradiksi dengan peran dan status mereka di PW. Hal ini juga berkaitan dengan sistem konsumsi yang dibuat oleh pembuat *game* dan pengembang *game*.

⁴ At first, these *simulacra* are reproductions of actual objects or *events*. Eventually, these *simulacra* come to mask and pervert a basic reality, and then to mask the absence of a basic reality, and finally they bear no resemblance at all to anything existing in reality. The *simulacra* come to refer only to themselves and other *simulacra* and put “an end to meaning absolutely” (Baudrillard, 1983:11 dalam Ritzer 2005 : 386)

Kondisi dari informan bisa dikatakan sebagai Konsumen, dimana konsumen adalah “mayoritas yang diam” (*the silent majorities*) menurut Baudrillard. Suatu kondisi yang pasif menerima segala apapun yang masuk ke dalam tubuh dan pikirannya, menelannya mentah-mentah tanpa pernah mampu merefleksikannya kembali dalam kehidupan yang sebenarnya, dan bahkan ikut terpengaruh dalam bentuk budaya populer. Baudrillard mengungkapkan bahwa kondisi ini terjadi di dalam dunia kapitalis, dimana ia berpatokan kepada Amerika sebagai kritiknya terhadap kebudayaan modern. Apabila dikaitkan lebih jauh sebetulnya kondisi di Indonesia dapat dikatakan terpengaruh oleh budaya modern yang kapitalis. Setidaknya hal ini terbukti dalam pengaruh konsumtifnya..

V.3 Pertentangan Identitas dalam dunia nyata dengan dunia PW

Disini akan dihadapkan peran peran Informan di dalam dunia nyata dan PW dimana terdapat perbedaan dan bagaimana mereka mempunyai masalah dalam mendefinisikan kembali kehadiran mereka di dunia nyata. Disini berlaku konsep *offline* dan *online*, secara lebih khusus adalah nyata dan tidak.

Konsep yang dipakai oleh Bell dalam menjelaskan identitas, identitas dalam ruang yang sifatnya kontemporer, lebih terbuka, dan cair (seperti dalam internet). mempunyai beberapa hal yang perlu diperhatikan pertama adalah para Informan mencari bentuk Identitas baru yang berbeda dengan dunia nyata perbedaan yang pertama adalah para Informan W. Perbedaan paling utama adalah di dalam dunia nyata sebetulnya Informan W tidak mendapatkan status sosial untuk dikenal banyak orang. Status sosial dari W hanyalah seorang mahasiswa yang menyenangi komputer dan ilmu komputer. Tidak mempunyai banyak teman, dan kurang banyak bergaul. Kesibukan hanyalah kuliah dan bermain. Status dirinya sebagai anak dan adik dalam keluarga menyebabkan dirinya lebih Inferior. Kehidupan di dalam PW lebih baik ketika tidak berfungsinya keluarga sebagai interaksi utama dari W. ketika Informan tidak menemukan bahwa keluarganya

menjadi tempat utama maka ia beralih ke peer group atau teman teman sebayanya, ketika teman sebayanya tidak mampu mengikuti bermain *online* maka ia beralih ke arah komunitas virtualnya yaitu *guild* yang ia bentuk sendiri. Akibatnya dengan alasan seperti itu Ia kehilangan orientasi hidup yang nyata termasuk kuliah dan tuntutan untuk bekerja.

Identitas dari W juga bertentangan dengan Identitas dalam peranya di PW. Ketika kembali ke rumah dan menjalani kehidupan sebagai seorang anak yang tidak pernah dilatih untuk menjadi pemimpin peran-peran dari W berubah dari seseorang yang disegani oleh anggotanya menjadi seseorang yang minder kepada keluarganya. W sendiri mengatakan bahwa dirinya selalu coba memisahkan peran-peran tersebut namun ternyata berujung pada ketidakperdulian Informan W terhadap keluarganya. (pengamatan peneliti saat informan W berinteraksi dengan ayahnya). Pemisahan ini bukanlah sesuatu yang bisa mengatasi masalah W karena W lebih memperhatikan kehidupan *onlinenya* Dalam konteks Identitas Individu, logika yang dikembangkan oleh W juga merupakan bentuk identitas alternatif. Identitas ini muncul hanya ketika dia berada di dalam ruang *online* dan bermain PW. Identitas dari dirinya yang dibawa oleh status dan peran di dunia nyata akan berbeda dengan dunia *online*, perbedaan utamanya adalah dalam kasus W didapatkan fakta bahwa ia tidak menemukan identitas yang nyaman dipakai di dunia nyata satu satunya alat utama dirinya untuk mendapatkan pengakuan adalah dengan bermain *online*. Sehingga Identitas alternatif ini nantinya akan menggantikan fungsi dari identitas di dunia nyata. Menggantikan merupakan kata yang cukup keras mungkin tidak mampu untuk menggambarkan bagaimana pertukaran identitas atau konflik antara identitas nyata dan identitas alternatif itu terjadi. Pada W ruang PW telah melepas “identitas” dirinya selama 35 jam dalam seminggu atau 5-6 jam sehari untuk masuk ke dalam dunia yang mengharuskannya untuk mempunyai sifat-sifat sebagai seorang pemimpin terlepas dari motifnya di dunia nyata.

R mempunyai Identitas yang nyaris tidak bermasalah satu dengan yang lainnya walaupun di luar PW dia adalah seorang yang teratur dan cukup rajin dalam pekerjaannya. Namun dibalik motifnya untuk bermain permainan *online*, Ia

sebetulnya kesulitan untuk berinteraksi dengan orang-orang sebayanya karena kondisi dirinya cukup unik. Di dalam keluarganya R sebetulnya tidak mempunyai banyak masalah bergaul dengan keluarga besar namun statusnya sebagai pemain *game* terkadang menjadi ejekan adik-adiknya. Sehingga ia malu untuk bergaul dengan keluarga besarnya. Pada kasus ini R juga mengalami keinginan untuk menyelesaikan secara sesuatu dengan cepat dan terburu-buru. Ternyata R memang hanya ingin bekerja pada waktu tertentu. Karena peranya sebagai pedagang maka R banyak membeli barang-barang *online* yang cukup mencerminkan perilaku konsumtif terutama bagi keluarga (istrinya) hal ini tidak bisa dilepaskan dari kebiasaanya membeli barang-barang tersebut.

R disini mencapai apa yang disebut sebagai pengakuan status di dalam dunia nyata dan *online*. Karena selain berkarakter tenang kehadirannya juga sangat membantu komunitas *guildnya*. Dirinya juga sangat bersifat bijaksana bila ada satu masalah di dalam *guildnya* hal ini sebetulnya juga dikarenakan ia malas berurusan dengan hal-hal seperti curhat dan lainnya.. Sebagai orang yang juga mempunyai reputasi di dalam dunia PW. R punya pemain-pemain yang menjadi pelanggan tetap jasanya. Bagi banyak orang R merupakan seorang yang terpercaya dan tidak agresif (tidak suka menghina atau mengejek) dan rusuh (menyerang karakter lain). Di luar permainan R adalah seorang yang bersahabat dengan para pemain lain karena membangun relasi menurut R adalah cara yang baik untuk mempertahankan bisnisnya. Ia juga harus siap membantu teman *guildnya* setiap saat *online* bila dibutuhkan.

Bagi G identitas jelas menjadi masalah walaupun G sudah menemukan ruang komunitasnya ternyata dalam perkembangannya ia dilarang untuk bermain *game* lagi di manapun. G telah gagal dalam bidang akademik setelah nilainya buruk ia terkena drop out. Sehingga orangtuanya (ibunya) melarang dirinya untuk bertemu dengan teman-teman komunitasnya. Disini pertentangan antara G dengan ibunya berujung pada konflik. G bahkan menjadi agresif terhadap perintah ibunya dan ia tidak mau bekerja. hal itu membuatnya keluar dari rumah dan

bertengkar dengan Ibunya, perubahan ini memang bersifat ekstrim bagi G dan ia sudah tidak bermain PW lagi dan berhenti sepenuhnya dari bermain permainan *online*. Tepatnya G tidak bisa mengidentifikasi orientasi antara interaksi nyata dan interaksi *online*. Sehingga untuk mengungkap motif dibalik alasan bermain PW bagi G akan sedikit berbeda. Ketika menanyakan apa yang menarik dari *game* tersebut G mengungkapkan bahwa ia dapat bertemu dengan orang yang nyata. Tetapi menurut orang tua dan keluarganya G sangat jarang bertemu dengan orang lain selain keluarga besarnya. Intinya G tidak mempunyai kemampuan bergaul yang cukup baik dan hal inilah yang mendorongnya untuk “belajar” bergaul di permainan. Namun nampaknya justru permainan menjadi “pelarian” dirinya sehingga ia lebih sering bersosialisasi *online* daripada di dunia nyata. Komunitas *guild* diikutinya menjadi satu-satunya tempat sosialisasi dalam yang berpengaruh kepada ruang nyata. .

Identitas G di dalam PW adalah seorang yang lebih terbuka terhadap pemain lain. Ia mau membantu siapapun yang membutuhkan bantuan. Sifat suka membantu inilah yang membuat dirinya dikenal oleh banyak pemain. G mengaku dia sangat bangga ketika orang lain mengapresiasi bantuannya, dan sebaliknya ia akan merasa sangat benci bila ada orang yang dikatakan tidak tahu cara berterima kasih. G merasa dibutuhkan dalam ruang PW dan di dalam PW ini pribadinya yang bersahabat lebih keluar.

Di dalam kelompok *guild*nya G diberikan jabatan khusus untuk mempertahankan wilayah dikarenakan karakter dirinya dalam PW mempunyai pertahanan yang kuat sehingga ia terspesialisasi kepada tugas mempertahankan wilayah bila diserang. Hal ini juga yang menyebabkan dirinya sering dimintai bantuan untuk mengalahkan lawan yang berat di dalam permainan.

Pendapat G mengenai status dan peran yang ia dapatkan merupakan suatu bentuk pengabdian layaknya seorang prajurit . Ia mengkorelasikan dirinya sebagai seseorang yang loyal terutama setelah menemukan *Guild* yang “nyaman” menurut pendapatnya. Seseorang pemain akan sangat dianggap hebat apabila ia mampu

membantu orang lain. Menurut G bantuan tidak musti diberikan kepada orang yang dikenal justru kepada pemain yang masih membutuhkan bantuan (level kecil) itu harus dibantu

Pengalaman setiap pemain dalam memposisikan dirinya dalam dunia nyata dan *online* akan sangat menjelaskan tentang makna identitas bagi mereka. Sehingga Identitas bagi pemain adalah juga suatu pencarian dan hasil refleksi dari tujuannya masuk ke dalam *cyberspace*.. Perbedaan dari peran di dalam dunia nyata dan tidak juga merupakan bentuk Hiperrealitas. Dengan kondisi bahwa ketiga informan adalah juga teradiksi oleh permainan PW maka akan lebih jelas deskripsi atas pertentangan diri mereka masing-masing terutama bagaimana mereka memahami peranya dalam dunia nyata disamping peranya di dunia PW. Ketiganya mempunyai masalah tersendiri masing masing menghadapi masalah adiksi bermainnya secara berbeda apabila W ia telah mengeser prioritas dirinya untuk lebih di dunia PW. Dimana ia mendapatkan pengakuan dari pemain-pemain lain dalam hal ini ia lebih memilih PW sebagai peran utamanya. R berusaha untuk mengatasi keinginan *online* dengan rutin mengatur keinginannya per hari untuk bertransaksi dalam PW. Sedangkan G benar-benar keluar dari permainan permainan *online*.

Perubahan dalam kehidupan nyata pada para informan adalah bagaimana mereka ternyata agak sulit berinteraksi kembali ke dunia nyata. Hal ini sebetulnya diakibatkan oleh seringnya mereka harus *online* dan bagaimana akhirnya mereka kehilangan waktu untuk memperhatikan hal-hal yang lain. Walaupun secara tidak langsung PW memang memberikan adiksi kepada Informan. Tentunya sebagai agen dari dua dunia pemain *game* harus mempunyai kemampuan untuk hidup di dua dunia secara seimbang.

Efek yang ditemukan yang mendekati Hiperrealitas pertama adalah motivasi mereka untuk bermain. motivasi ini didasarkan pada pemenuhan kebutuhan atas apa yang mereka tidak dapatkan di dunia nyata. yaitu sebuah

status sosial, ekonomi dan kelompok interaksi. Ketiga hal ini disimulasikan dalam PW sehingga mereka mau bermain dan tetap bermain PW.

Kedua adalah dampak yang bersifat adiksi atau *seduction* yang bersifat melemahkan. Seluruh informan mengatakan bahwa mereka secara tidak langsung telah teradiksi untuk menjaga eksistensinya di dalam ruang PW. Hal ini adalah bentuk pelemahan terhadap pemikiran para Informan dimana pemikiran mereka tentang nilai telah direkonstruksi dan dibuat menjadi tergantung pada konsumsi akan kesenangan

Ketiga adalah dampak terhadap identitas mereka di dunia nyata, dampak tersebut lebih kepada bagaimana peran peran dalam kehidupan mereka berubah seorang pemain harus menjalani dua peran sekaligus. Peran sebagai seorang yang ada di dunia nyata dan peran sebagai karakter dalam permainan PW. Dampak yang terjadi adalah bahwa ada gangguan terhadap kehidupan nyata mereka sebagian dari mereka bahkan harus melepaskan prioritasnya di dunia nyata.