

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### VI.1. KESIMPULAN

Merebaknya permainan online di Indonesia merupakan hal yang sangat menarik sekaligus mengkhawatirkan. Adanya permainan online tersebut, memunculkan fenomena para pemain yang terlibat secara lebih lama dan mendalam atau biasa disebut dengan “*Hardcore Gamer*”. Kegiatan yang dilakukan “*Hardcore Gamer*” dalam kajian ini memperlihatkan fenomena kehidupan sosial yang “*cyber*”, bercirikan hubungan semu yang diadaptasi menjadi hubungan nyata. Permainan yang sebenarnya merupakan bentuk kegiatan mencari kesenangan, dalam perkembangannya menjadi lebih canggih dan bahkan menyerupai kenyataan. Permainan *Perfect World* yang menjadi kasus dalam tesis ini memperlihatkan perkembangan menjadi lebih canggih dan mengikuti perkembangan jaman. Permainan *online* dapat menciptakan suatu gambaran dunia yang fantastis, imajinatif secara visual dan interaktif. Hal itu membuat para pemainnya percaya dan “terendam” di dalam dunia permainan sehingga merasa secara nyata bahwa mereka merupakan bagian dari dunia permainan tersebut. Ironisnya mereka menjadi lebih sulit membedakan antara kenyataan sehari-hari dan dunia permainan.

Penggunaan komputer dan jaringan internet sebagai media pendukung dari komunitas virtual memungkinkan terjadinya interaksi individu-individu yang terpisah jauh secara geografis tanpa harus bertatap muka. Terjadi pergeseran nilai ruang sosial yang tidak lagi terbatas pada ruang material saja seperti sekolah, kampus sebagai tempat interaksi (interaksi konvensional), melainkan juga memungkinkan terjadi di dunia maya. Interaksi yang terjadi di dalam ruang publik maya tersebut membawa beberapa implikasi, baik yang positif maupun yang negatif. Perkembangan internet tersebut menjadi wadah bagi berkembangnya permainan *online*. Permainan *online* dalam prakteknya lebih dari sekedar wadah interaksi walaupun tidak sebesar layanan jejaring sosial online dalam hal

mempengaruhi opini publik (gerakan sosial). Permainan *online* memberikan internalisasi kepada pemainnya tentang banyak hal mulai dari logika berpikir sampai kepada ruang *sharing* pribadi. Internet dalam penelitian ini lebih dilihat sebagai medium multiplikasi (pemacu) dari Permainan *online*. Karena internet menciptakan ruang bagi para pemain untuk berinteraksi, belajar, beradaptasi bahkan untuk menemukan apa yang disebut "second self" atau "second life".

Pembentukan Hiperrealitas - yang merupakan pemikiran Baudrillard - telah banyak dipakai dalam kajian media dan simbol. Peneliti menggunakan konsep Hiperrealitas tersebut dalam menganalisa kehidupan para pemain permainan *online*. Para pemain ini sebetulnya tidak hanya bermain namun juga berinteraksi di dalam permainan *Perfect World*. Hal itu dipicu oleh fasilitas permainan *Perfect World* yang sangat lengkap, bahkan paling lengkap diantara permainan online sejenis saat ini. Penelitian ini menemukan bahwa Hardcore gamer melihat PW sebagai dunia baru untuk kehidupan lain yang mereka miliki selain di dunia nyata.

Permainan online yang sebelumnya hanya dilihat sebagai bentuk rekreasi, dalam perkembangannya menjadi referensi belajar bagi para pemain sekaligus bentuk representasi sosial mereka dalam banyak hal di dunia nyata. Para pemain menganggap dan menyikapi dunia virtual dengan sangat serius. Hal itu membuat mereka menjadikan ruang cyber sebagai ruang paralel di dunia. Dalam hal ini kadang mereka pada saat-saat tertentu mereka masih bisa membedakan antara dunia nyata dengan permainan, namun ada saat-saat dimana mereka terlarut dan menganggap permainan tidak ubahnya seperti kenyataan itu sendiri.

Baudrillard adalah pemikir pertama yang menganalisa hal tersebut dengan kajiannya terhadap televisi yang dilihatnya sebagai simulasi atau masyarakat konsumsi. Pemikiran itu relevan digunakan untuk menganalisa kehidupan para pemain di ruang online sebagai *simulacra* dan di ruang nyata. walaupun demikian kondisi bahwa kadang pemain bisa membedakan permainan dan dunia nyata menunjukkan bahwa Hiperrealitas yang dimaksud oleh Baudrillard tidak

sepenuhnya terjadi pada kasus penelitian ini. Para pemain seringkali masih harus memnuhi tuntutan-tuntutan status dan peran di dunia nyata. Sehingga cenderung menjadikan permainan sebagai ruang paralel di dunia. Adapun Hiperealitas yang dimaksud Baudrillard juga ditemukan dalam penelitian ini dimana ada pemain yang benar-benar terlarut sehingga “terjebak” (dalam kaca mata peneliti) dalam menganggap permainan sebagai hal yang lebih nyata dari kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini menemukan hal-hal yang mendorong para pemain untuk memilih dan terus memainkan *game Perfect World*. Antara lain sebagai bentuk aktualisasi diri, menggali potensi, sebagai tempat mendapatkan keuntungan ekonomi, sebagai wadah pergaulan karena sulit mendapatkannya di dunia nyata. Dalam hal ini PW memang merupakan bagian utama dari kehidupan mereka. Peneliti bisa mengetahui bahwa sebetulnya dalam pemikiran atau persepsi para pemain telah terjadi pengacakan simbol. Dimana nilai-nilai di dalam dunia nyata tereduksi menjadi persepsi akan tanda. Kondisi dari kehidupan di ruang cyber telah membuat para informan dalam tesis ini mengalami apa yang dinamakan konsumsi kesenangan. Secara tidak langsung melalui simulasi-simulasi kehidupan yang ditawarkan oleh PW., Para pemain merasa kebutuhan mereka akan dunia nyata tereduksi. Ini terjadi karena mereka dapat menemukan komunitas, status sosial, nilai ekonomi di dalam permainan tersebut. Setiap Pemain mencari bentuk-bentuk pencapaian dalam PW untuk mendapatkan pengakuan dari orang lain terhadap diri mereka. Hal ini menegaskan bahwa dalam dunia PW terdapat penghargaan terhadap sesuatu (yang tidak nyata – peneliti) yang mereka anggap nyata. Pengakuan atas status mereka apabila dianalisa lebih lanjut hanyalah merupakan status semu menurut peneliti yang menurut mereka adalah sesuatu yang nyata. Pencapaian yang didapat di dalam dunia *online* sejujurnya tidak dapat berpengaruh di dunia nyata tetapi dalam tingkat komunitas pemain *game* hal itu berbeda.

Hal lain yang signifikan dari penelitian ini adalah kondisi Hiperrealitas yang membuat para pemain masuk ke dalam kondisi dimana telah terjadi apa yang dinamakan simulasi kenyataan. Kondisi yang terlihat oleh masyarakat (peneliti) adalah mereka masuk ke dalam realitas yang semu untuk terus bermain di dalam

PW. Tetapi dalam pemahaman informan mereka tidak merasakan masuk ke dalam realitas yang semu melainkan layaknya masuk ke dunia yang nyata bahkan lebih nyata. Pemahaman seperti ini dinamakan kondisi untuk terus bermain yang menunjukkan kondisi Hiperealitas. Para informan telah menjadi “mayoritas yang diam” dimana mereka lebih menjadi konsumen dari PW. Konsumen yang dikatakan tidak bisa berbuat banyak terhadap peran –peran dari simulasi ini. Mereka lebih banyak tertekan dan menjadi bagian dari masyarakat konsumsi. Tepatnya mereka menjadi masyarakat yang mengkonsumsi kesenangan.

Kondisi Hiperealitas tersebut mengganggu kehidupan mereka di dunia nyata. Ketika seorang pemain harus menjalani dua peran sekaligus, maka terjadi adalah bahwa ada gangguan terhadap kehidupan nyata, karena sebagian dari mereka bahkan harus melepaskan prioritasnya di dunia nyata. Permainan PW dilengkapi 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. 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.

Para pemain di dalam dunia PW adalah bukti eksistensi dari konsumsi kesenangan. Hal itu menjadi bentuk Ketika PW menjadi dunia kedua yang lebih nyata bagi para Informan dibandingkan dunia nyata. Hal ini melahirkan individu yang butuh selalu yang baru namun harus cepat. Bermental kurang kuat menghadapi tekanan, dan bersifat konsumtif . Hal inilah yang menjadi kesimpulan bahwa pada PW merupakan sebuah bentuk Hiperrealitas bagi para pemainnya.

Seluruh permainan *online* sebetulnya mampu menghadirkan Hiperrealitas kepada pemain, perbedaaan dari tiap permainan online adalah ketika seberapa jauh mereka mampu mensimulasikan kenyataan. Ada banyak game yang mampu melahirkan Hiperrealitas bagi pemainnya dengan kadar yang berbeda. Hal yang menentukan adalah bahwa saat ini *Perfect World* mampu menghadirkan banyak hal yang menyerupai dunia nyata. Sehingga sangat mungkin ada permainan lain

yang nantinya dibuat lebih menyerupai kenyataan dalam ruang *Cyberspace* yang lebih menyerupai pemahaman Baudrillard tapi ada juga permainan lain yang simulasi kenyataannya tidak selengkap "*Perfect World*".

Beberapa kritik terhadap Baudrillard sebetulnya adalah bahwa ternyata Hiperrealitas sendiri hanyalah sebuah simbol dan tanda. Dalam kenyataannya di Indonesia pemain *game* merupakan seseorang yang terikat dengan nilai-nilai internalisasi keluarga.. Dengan kata lain sebetulnya kontrol terhadap seseorang supaya tidak mengkonsumsi bentuk-bentuk hiperrealitas terdapat hanya dari kelompok inti yaitu keluarga. Karena pengenalan terhadap permainan seperti PW terjadi pada tingkat *peer-group*.

Hiperrealitas Baudrillard ternyata hanya bisa terjadi dalam bentuk dunia yang paralel dan tidak bisa menggantikan dunia yang nyata. Walaupun Informan dalam penelitian ini lebih banyak masuk ke dalam realitas yang palsu seluruh pemain dalam kasus ini menyadari eksistensinya di dunia nyata. Dimana justru dunia nyata tidak bisa dilepaskan sebagai realitas utama yang dihadapinya setiap hari, hal ini bukti bahwa ia harus berhadapan dengan dua realitas tanpa bisa menghilangkan salah satunya. Dengan demikian penelitian ini memunculkan kritik terhadap Baudrillard dimana belum bisa dikatakan bahwa Hiperrealitas menggantikan seluruh nilai-nilai yang ada di dunia nyata, walaupun sukses dalam mengacaukan hubungan antara yang nyata dan tidak.

Baudrillard dikatakan tidak lebih dari seorang yang puitis dari ilmu sosial. Sekaligus sebagai seorang kritikus setelah menggunakan konsep Hiperrealitas, *Seduction*, *Implosion of symbol*, Mayoritas yang diam, dan masyarakat konsumsi. Peneliti mengatakan bahwa Baudrillard selalu berangkat dari premis-premis yang sebetulnya tidak berlaku umum atau negatif. Premis tersebut berdasarkan Ketakutanya terhadap pengaruh Amerika dan konsumsi dalam mengerus kebudayaan eropa. Sehingga efek dari hal hal ini juga sedikitnya berada hanya di dalam lingkup tertentu. Walaupun bisa dikatakan bahwa Hiperrealitas lahir dari *stereotype* Baudrillard. Kajian terhadap game online sesungguhnya membawa Hiperrealitas kepada tahap baru yaitu sebuah dunia virtual, terlepas dari pengaruh

Amerika, tetapi lebih kepada masyarakat konsumsi dunia tentunya dikarenakan game *Perfect World* dimainkan di seluruh dunia.

## VI.2 SARAN

Perlu adanya pembatasan atas berkembangnya media game online di Indonesia. Terutama memperkuat kembali internalisasi nilai-nilai keluarga, Institusi pendidikan dan bagaimana media-media bermain seperti situs permainan online menekankan pentingnya untuk tidak mengkonsumsi game secara berlebihan. Hal ini juga bisa dilakukan pada media-media publikasi permainan seperti majalah dan media komunikasi internet. Hal ini penting karena yang sebetulnya bisa membatasi pengaruh negatif dari bermain. Terutama dalam membatasi waktu bermain hanyalah kelompok interaksi inti seperti keluarga.

Di masa depan perlu ada pengawasan lebih jauh dan regulasi terhadap bentuk kecanduan teknologi yang sejenis. Di negara-negara yang lebih maju seperti Republik Rakyat China, Korea Selatan dan Singapura masalah ini disikapi oleh negara dengan mengeluarkan regulasi mengenai jam bermain dan isi permainan. Di Indonesia hal ini belum dilakukan padahal Indonesia sudah menjadi target konsumsi permainan-permainan online seperti *Perfect World*.