



UNIVERSITAS INDONESIA

**PENCIPTAAN *SENSE OF PLACE*
DALAM LINGKUP RUANG VIRTUAL
STUDI KASUS: *GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS***

SKRIPSI

**ARMAN ARIEF
0405050061**

**FAKULTAS TEKNIK
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
DEPOK
JUNI 2009**



UNIVERSITAS INDONESIA

**CREATING SENSE OF PLACE WITHIN VIRTUAL SPACE
CASE STUDY: *GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS***

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Arsitektur**

ARMAN ARIEF

0405050061

**FAKULTAS TEKNIK
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
DEPOK
JUNI 2009**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Arman Arief

NPM : 0405050061

Tanda Tangan :

Tanggal : 10 Juli 2009

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Arman Arief
NPM : 0405050061
Program Studi : Arsitektur
Judul Skripsi : Penciptaan *Sense of Place* dalam Lingkup Ruang
Virtual Studi Kasus: *Grand Theft Auto: San Andreas*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dita Trisnawan, ST., M.Arch, STD ()

Penguji : Prof. Ir. Triatno Judo Hardjoko, M.Sc., Ph.D ()

Penguji : Ir. Achmad Hery Fuad, M. Eng ()

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 10 Juli 2009

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat, rahmat, serta izin-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Arsitektur, Departemen Arsitektur pada Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Dengan segala kekurangannya, penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan hingga saat penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Mas Dita Trisnawan, selaku dosen pembimbing yang bersedia menyediakan waktu, tenaga dan pikirannya untuk mengarahkan, membantu dan menyemangati penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Pak Hendrajaya selaku koordinator skripsi yang memberikan kemungkinan akan terciptanya tema skripsi yang saya tulis ini dan atas perannya yang terus menyemangati kami dalam menulis.
3. Prof. Triatno (Pak Goti) dan Pak Hery Fuad, selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran terhadap tulisan ini disaat sidang.
4. Keluarga tercinta yang selalu memberi semangat dan doa. Kepada Papa yang selalu menasehati dan memfasilitasi penulis, untuk Mama yang terus berdoa dan mendukung penulis, untuk Ima yang memberikan hiburan pada penulis, dan juga untuk Andi yang telah membantu penulis mengenali dunia San Andreas dan membantu *hunting* gambar di dalamnya.
5. Untuk Indah Puspasari yang selalu menemani penulis bahkan disaat jauh sekalipun. Selalu memberi semangat saat bosan menerpa, menemani dan menghibur saat jenuh melanda dan juga selalu mengingatkan penulis saat kelalaian menghampiri, dari awal hingga akhir dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Untuk Om Didi sekeluarga yang telah susah payah menyediakan dan mengirimkan buku *Space Time Play* dari Amerika, sehingga penulis bisa memulai skripsi ini.

7. Untuk Channing dan Jonathan sebagai teman seperjuangan dalam bimbingan Mas Dita, terima kasih untuk dukungan dan kebersamaannya dalam menghadapi skripsi ini.
8. Untuk Dewi dan Kiki, yang setema dan telah memberikan penulis masukan dan saran untuk bahan yang harus dibaca.
9. Untuk DoTA dan para lelaki penDoTA, Adi, Jonathan, Leon, Willy, Kiki, Pujas, Fadil, Santo, Luthfi, Imam, Meygie, Rieky, Tepy dan untuk satu wanita penDoTA, Irma. DoTA dan kalian adalah elemen penting penghilang stress, namun sangat berbahaya jika dosisnya berlebih.
10. Untuk semua teman Ars 2005 lainnya, Adit, Karin, Tyta, Cheri, Christa, Dessy, Dhestri, Luki, Tyas, Najjah, Elmas, Fathur, Fery, Ihwan, Ika E, Innes, Intan, Nia, Lena, Lita, Maya, Iril, Miranti, Naomi, Nevine, Niken, Novi, Oho, Andhika, Cilla, Rachmat, Lia, Ama, Reni, Rika, Romi, Mona, Sylva, Tezza, Wenny, Windy, Ika T, Dhoni dan Dilla yang telah berjuang, bersenang-senang dan bersusah-susah bersama selama 4 tahun ini. Kalian adalah yang terbaik dan akan selalu menjadi yang terbaik..!
11. Untuk para senior yang telah menginspirasi penulis, untuk Tiara dan Gibran sebagai kakak asuh penulis yang terbaik dan juga untuk Hendra atas skripsinya yang membuka pikiran penulis akan pentingnya simulasi.
12. Untuk adik-adik 2006, 2007, dan 2008, selamat berjuang semuanya!
13. Dan juga untuk berbagai pihak lainnya yang tanpa penulis sadari telah banyak membantu penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari akan ketidaksempurnaan tulisan ini, karenanya kritik dan saran yang membangun dari semua pihak akan sangat bermanfaat bagi penulis. Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pembacanya.

Depok, 10 Juli 2009

Arman Arief

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Arman Arief

NPM : 0405050061

Program Studi : Arsitektur

Departemen : Arsitektur

Fakultas : Teknik

Jenis karya : Skripsi

demikian demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**PENCIPTAAN *SENSE OF PLACE* DALAM LINGKUP RUANG VIRTUAL
STUDI KASUS: *GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS***

beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 10 Juli 2009

Yang menyatakan

(Arman Arief)

ABSTRAK

Nama : Arman Arief
Program Studi : 040505046Y
Judul : Penciptaan *Sense of Place* dalam Lingkup Ruang Virtual
Studi Kasus: *Grand Theft Auto: San Andreas*

Sense of place merupakan salah satu hasil yang ingin dicapai oleh kebanyakan perencanaan dan perancangan lingkungan urban. Namun bagaimana dengan sebuah ruang virtual, apakah *sense of place* juga dapat dihasilkan dan dirasakan dari sebuah lingkungan virtual? Perkembangan teknologi dan informasi telah menjadikan ruang virtual yang dihasilkan komputer sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari. Ketika ruang ini dirancang dengan baik, pengguna akan cenderung lupa bahwa sebenarnya mereka tidak berada di ruang hampa udara melainkan dikelilingi oleh batas-batas fisik. Skripsi ini bertujuan untuk mencari tahu elemen-elemen apa saja yang dapat membentuk dan menciptakan *sense of place* dalam ruang virtual dan bagaimana *sense of place* itu dapat dialami manusia yang tidak tinggal di ruang virtual. Penulisan skripsi ini dilakukan dengan metode tinjauan terhadap teori-teori mengenai *sense of place*, lingkungan urban, simulasi dan ruang virtual. Studi kasus dilakukan dengan menganalisa *game Grand Theft Auto: San Andreas* sebagai contoh karena *game* ini telah menciptakan sebuah dunia virtualnya sendiri dengan karakteristik kota Los Angeles, San Francisco, dan Las Vegas. Hingga didapat hasil bahwa ternyata dibutuhkan lebih dari elemen fisik dan sosial dalam lingkungan virtual untuk menjadikan penggunaannya merasakan *sense of place* dari ruang virtual. Faktor lain yang dibutuhkannya adalah *gameplay*, *user interface*, *game context*, *immersiveness*, dan *enhancement tool*. Faktor-faktor ini akan membantu menciptakan sebuah ruang virtual yang tak hanya sekedar ruang biasa namun sebuah tempat dengan *sense of place* yang dapat membawa pengguna hanyut ke dalamnya.

ABSTRACT

Name : Arman Arief
Study Program: Architecture
Title : Creating Sense of Place within Virtual Space
Case Study: Grand Theft Auto: San Andreas

Most of urban planner and designer aim for sense of place as their result in urban environment. But how about a virtual urban environment, is sense of place can be produced and felt from virtual environment? Technology development has make a virtual space which is computer generated as a part of everyday life. When this space is designed well, the user tend to forget that they didn't reside in an empty void but rather surrounded by physical environment. This writing trying to find out which elements that can form and create a sense of place in virtual space and how it can be perceived by human. The writing process will be conduct with study of theory about sense of place, urban environment, simulation and virtual space. The case study will analyze a game titled Grand Theft Auto: San Andreas as an example because this game has created its own virtual world which has characteristic of three different cities; Los Angeles, San Francisco, and Las Vegas. This yield a fact that it is required more than just a physical element and social element in virtual environment to make the user feel sense of place from virtual space. Other factors which needed are gameplay, user interface, game context, immersiveness, and enhancement tool. These factors will help creating more than just a virtual space, but a virtual place with sense of place that can drift the user deep down into it.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Batasan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penulisan	3
BAB 2.....	5
KAJIAN TEORI	5
2.1 <i>Sense of Place</i>	5
2.2 Lingkungan Urban (<i>Urban Environment</i>).....	8
2.3 Simulasi.....	11
2.3.1 Simulasi dan Ruang Virtual	12
2.4 Penciptaan <i>Sense of Place</i> dalam Ruang Virtual.....	14
BAB 3.....	17
STUDI KASUS: <i>GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS</i>	17
3.1 Sejarah Pengembangan <i>Game Grand Theft Auto</i>	17
3.1.1 <i>Grand Theft Auto: San Andreas</i>	25
3.2 <i>Gameplay Grand Theft Auto: San Andreas</i>	27
3.2.1 <i>Walking Mode</i> (Mode Berjalan)	27
3.2.2 <i>Vehicle Mode</i> (Mode dalam Kendaraan)	36
3.3 Lingkung Urban Virtual.....	41
3.3.1 Los Santos (<i>Los Angeles Counter Part</i>)	42
3.3.2 San Fierro (<i>San Francisco Counterpart</i>).....	47
3.3.3 Las Venturas (<i>Las Vegas Counterpart</i>)	52
BAB 4.....	56
ANALISIS	56
4.1 Lingkung Urban Virtual dalam <i>Grand Theft Auto: San Andreas</i>	56
4.2 <i>Sense Of Place</i> dalam <i>Grand Theft Auto: San Andreas</i>	63
4.3 <i>Enhancing Virtual Space Experience</i>	67
BAB 5.....	71
KESIMPULAN	71
DAFTAR REFERENSI	73
LAMPIRAN	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1: Diagram pembentuk pengalaman	5
Gambar 3. 1: <i>Top-down view</i> . Kendaraan dan bangunan yang dilihat secara perspektif dari atas	18
Gambar 3. 2: <i>Flamethrower</i> , salah satu senjata yang dapat digunakan.	18
Gambar 3. 3: Dunia 3D yang memberikan kebebasan mengeksplorasinya	20
Gambar 3. 4: <i>Storyline</i> yang baik membantu mengikat dan memfokuskan <i>Grand Theft Auto III</i> sebagai sebuah <i>game</i>	20
Gambar 3. 5: <i>Speedboat</i> yang dapat digunakan dengan <i>setting</i> kota Miami	21
Gambar 3. 6: Karakter utama <i>GTA: Vice City</i> , Tommy Vercetti	21
Gambar 3. 7: Liberty City yang telah didesain ulang hingga menyerupai kota New York.....	22
Gambar 3. 8: Grand Theft Auto: China Town yang dirilis untuk Nintendo DS ...	22
Gambar 3. 9: <i>Timeline</i> dirilisnya seri <i>GTA</i>	24
Gambar 3. 10: Peta keseluruhan <i>San Andreas</i>	25
Gambar 3. 11: <i>default user-interface</i> pada <i>San Andreas</i>	27
Gambar 3. 12: Perbandingan jarak kamera visual pemain dan karakter utama	28
Gambar 3. 13: Kamera dapat digerakan dengan karakter utama sebagai fokus sekaligus titik pusat orientasi	29
Gambar 3. 14: Peta mini untuk membantu menjelajahi <i>San Andreas</i>	30
Gambar 3. 15: View ketika berlari dan meloncat	31
Gambar 3. 16: View ketika memanjat dan jongkok	32
Gambar 3. 17: View ketika berenang	32
Gambar 3. 18: <i>User-interface</i> yang dimodifikasi hingga tidak menunjukkan <i>icon</i> bantuan	33
Gambar 3. 19: Daftar senjata dalam <i>GTA: San Andreas</i>	34
Gambar 3. 20: Senjata yang menggunakan <i>view</i> orang ketiga.....	35
Gambar 3. 21: Contoh senjata yang menggunakan <i>subjective perspective</i> , <i>Sniper Rifle</i>	35
Gambar 3. 22: Contoh senjata yang menggunakan <i>subjective perspective</i> , <i>Heat Seeking Rocket Launcher</i>	35
Gambar 3. 23: 3 jenis transportasi yang dapat dikendarai dalam San Andreas	36
Gambar 3. 24: <i>View</i> dari dalam kendaraan (dari kiri ke kanan: mobil, perahu, dan pesawat).....	36
Gambar 3. 25: Contoh pengambilan sudut kamera dalam <i>cinematic view</i>	37
Gambar 3. 26: Keadaan berkendara.....	39
Gambar 3. 27: Mode bersenjata dalam kendaraan (mobil)	40
Gambar 3. 28: Mode bersenjata dalam kendaraan (motor).....	40
Gambar 3. 29: Mode bersenjata dalam kendaraan (motor).....	41
Gambar 3. 30: Peta area Los Santos	42
Gambar 3. 31: Suasana di Los Santos (dari kiri ke kanan: The Grove, Downtown, East Los Santos, Vinewood)	45
Gambar 3. 32: Suasana di Los Santos (dari kiri ke kanan: Ganton, Market, Mulholland, The Beach).....	45

Gambar 3. 33: Peta area San Fierro	47
Gambar 3. 34: Suasana di San Fierro (dari kiri ke kanan: Garcia, Hashbury, Doherty)	50
Gambar 3. 35: Suasana di San Fierro (dari kiri ke kanan: Juniper Hollow, Downtown San Fierro, Easter Basin).....	50
Gambar 3. 36: Contoh Tempat menarik di San Fierro (dari kiri ke kanan: Transfender Shop, Cobra Martial Arts Gym).....	51
Gambar 3. 37: Peta area Las Venturas	52
Gambar 3. 38: Tempat menarik dan Suasana di Las Venturas (dari kiri ke kanan: The Casinos, The Strip, Las Venturas Airport).....	54
Gambar 4. 1: Kesesuaian pola jalan raya antara Los Santos dan Los Angeles	56
Gambar 4. 2: Kesesuaian geografis antara area San Fierro dan San Francisco	57
Gambar 4. 3: Kesesuaian pola jalan raya yang mengelilingi pusat kota pada Las Venturas dan Las Vegas	57
Gambar 4. 4: Bangunan <i>high-rise</i> yang dibuat mirip dengan <i>Transamerica Pyramid</i> di San Francisco.....	58
Gambar 4. 5: Ruang publik yang dibuat seperti <i>Griffith Observatory</i> di Los Angeles.....	58
Gambar 4. 6: Sistem transportasi <i>cable car</i> atau trem di San Fierro dan San Francisco.....	59
Gambar 4. 7: <i>The Strip</i> (Oranye) dan pola jalan raya(biru) pada Las Venturas dan Las Vegas.....	59
Gambar 4. 8: Salah satu kasino yang berada pada <i>The Strip</i> di Las Venturas dan Las Vegas.....	60
Gambar 4. 9: <i>Street Vendor</i> di Santa Maria Beach, Los Santos dan <i>Slot Machine</i> di Las Venturas.....	60
Gambar 4. 10: Karakteristik fisik lokasi yang sama dengan suasana yang berbeda, <i>Walk of Fame</i> , Hollywood.....	61
Gambar 4. 11: Mobil yang di jatuhkan dari tebing tidak mengalami kerusakan yang berarti.....	62
Gambar 4. 12: Rumah yang tidak tergores sedikitpun karena ledakan bom dan mobil yang hancur lebur karena bom.....	62
Gambar 4. 13: Diagram perolehan <i>sense of place</i>	64
Gambar 4. 14: <i>User interface, default</i> (kiri) dan yang sudah dimodifikasi (kanan)	65
Gambar 4. 15: <i>View</i> ketika mengemudi seperti mengendalikan <i>RC</i>	66
Gambar 4. 16: Carl “CJ” Johnson ketika mengambil kendaraan milik orang lain	66
Gambar 4. 17: Keindahan lanskap dan lingkung urban dunia virtual San Andreas	67
Gambar 4. 18: PC (<i>Personal Computer</i>) dan <i>Notebook</i>	68
Gambar 4. 19: <i>PS2 Controller</i>	68
Gambar 4. 20: <i>Steering Wheel Controller</i> (kiri) dan <i>Steering Wheel Controlle</i> dengan penambahan layar lebar (kanan).....	69
Gambar 4. 21: <i>Surround Sound System</i> (kiri) dan aplikasinya (kanan)	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Era <i>Grand Theft Auto Series</i>	23
Tabel 2: Nama distrik di dua kota, Los Santos dan Los Angeles	43
Tabel 3: Nama distrik di dua kota, San Fierro dan San Francisco	48
Tabel 4: Nama kasino di dua kota, Las Venturas dan Las Vegas.....	54

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

—In Grand Theft Auto: San Andreas, the player can drive, run and fly above and around an urban landscape. The way in which significant urban landmarks from the real world have been recreated within the space of this video game is bound to impress architects and urban designers. Here, the cities of Los Angeles, San Francisco and Las Vegas have been mimicked to form a new landscape called San Andreas. Replicas of the Golden Gate Bridge, the Hollywood sign and Santa Monica Pier, for example, are all present in San Andreas, yet located in a new geography.”¹

Paragraf di atas adalah sebuah abstrak oleh Gregory More dalam *review game Grand Theft Auto: San Andreas*, sebuah *game* yang memanfaatkan simulasi dari suatu lingkungan urban.

Dari segi cerita *game GTA: San Andreas*, termasuk seri *GTA* lainnya, memfokuskan pada tokoh protagonis yang berusaha sukses melalui dunia kriminal, sedangkan tokoh antagonis pada umumnya adalah tokoh yang mengkhianati sang protagonis. Hal ini —menjadi seorang kriminal— membebaskan pemain dalam bertindak, seperti mencuri kendaraan bermotor, merampok, hingga —dengan mudahnya— membunuh orang didalam *game* ini.

Game yang penuh kontroversi ini merupakan seri kelima dari *franchise Grand Theft Auto*, seri ketiga yang menggunakan *3D (3 Dimensional) engine* dalam permainannya². Hal ini menciptakan sebuah dunia 3D yang mengizinkan

¹ More, Gregori, sebuah *game review* dalam *Space Time Play Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, hal 194

² Wikipedia.org
http://en.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto:_San_Andreas

pemainnya bereksplorasi dan menjelajah didalamnya dengan *view* orang ketiga. Detail yang menakjubkan, baik dari segi visual ataupun suara membawa pemain lebih dekat pada aksi didalamnya, memberikan perasaan yang mendalam ketika memainkannya adalah salah satu alasan yang menjadikan *game* ini diminati banyak orang.

GTA: San Andreas telah menciptakan kembali sebuah ruang urban yang ada pada kota Los Angeles, San Fransisco, dan Las Vegas dalam setting yang baru menjadi sebuah ruang urban virtual dalam *video game*. Oleh *game* ini, pemain disuguhkan sebuah dunia baru namun dengan *setting* yang memberikan *sense of place* yang menyerupai kota-kota tersebut. Dalam merancang ruang urban pada dunia nyata, ruang urban memiliki beberapa dimensi yang dapat digunakan sebagai referensi dalam membentuk *sense of place*. *Sense of place* itu sendiri dirasakan berdasarkan persepsi manusia yang menggunakan seluruh panca inderanya.

Dengan penggunaan *3D engine* dan penciptaan kembali sebuah ruang urban yang spesifik dari beberapa kota ke dalam *game* ini, muncul pertanyaan dari penulis apakah yang digunakan oleh *game* ini sehingga dapat menghanyutkan pemainnya dalam dunia fiksional? Elemen apa saja yang digunakan dalam membentuk *sense of place* dalam *setting* urban di sebuah *video game*? Skripsi ini akan membahas penciptaan *sense of place* dalam sebuah ruang urban virtual dengan studi kasus *game GTA: San Andreas*.

1.2 Batasan Masalah

Dalam penulisan skripsi Penciptaan *sense of place* dalam lingkup ruang virtual dengan studi kasus *game GTA: San Andreas* ini, masalah dibatasi pada fitur *gameplay* yang diberikan dalam *GTA: San Andreas*, serta kesesuaian antara kemampuan *game* ini mensimulasikan sebuah kota virtual dengan teori *sense of place* dan perancangan urban secara umum. Sehingga hal-hal yang akan dibahas menyinggung tentang *sense of place* dan perancangan urban dikaitkan dengan teori yang didapat.

1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan skripsi Penciptaan *sense of place* dalam lingkup ruang virtual dengan studi kasus *game GTA: San Andreas* ini adalah untuk memaparkan simulasi ruang urban yang diberikan oleh *GTA: San Andreas*. Selain itu penulisan skripsi ini juga untuk mengetahui pembentukan *sense of place* dalam sebuah *video game* atau dengan kata lain dalam sebuah ruang virtual dengan kajian teori *sense of place* dan perancangan urban pada dunia nyata. Sehingga akan diketahui faktor apa saja yang digunakan dalam membentuk ruang virtual yang memiliki *sense of place*.

1.4 Metode Penulisan

Metode dalam penulisan skripsi ini adalah menggunakan kajian teori *sense of place*, perancangan urban, dan *virtual space* serta pembahasan permainan *Grand Theft Auto: San Andreas* yang terdapat di dalam buku, jurnal, maupun internet. Studi literatur dan data dari internet juga dimanfaatkan untuk mengumpulkan data untuk keperluan studi kasus. Metode perbandingan dilakukan sebagai studi kasus dan analisa untuk melihat kesesuaian teori *sense of place*, perancangan urban, dan *virtual space* dengan keseluruhan ruang yang disimulasikan dalam *GTA: San Andreas*.

1.5 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terbagi atas 5 (lima) bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang permasalahan tentang pembentukan *sense of place* dalam *game Grand Theft Auto (GTA) : San Andreas*, batasan masalah, tujuan penulisan, metode penulisan dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II KAJIAN TEORI

Dalam bab ini dijelaskan teori-teori yang mendukung penulisan skripsi Penciptaan *sense of place* dalam sebuah ruang urban virtual dengan studi kasus *game GTA: San Andreas*. Teori yang dibahas mulai dari teori mendasar mengenai ruang, tempat, *sense of place*,

sense of place dalam lingkungan urban, elemen urban apa saja yang digunakan dalam menciptakan *memorable place*, pengertian simulasi, simulasi ruang urban, simulasi virtual, ruang virtual dan penciptaan *sense of place* dalam ruang virtual.

BAB III STUDI KASUS: *GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS*

Pada bab ini dijelaskan pengenalan mengenai *game GTA: San Andreas*, sejarah *game* tersebut, *gameplay* yang diberikan, dan kota-kota nyata seperti Los Angeles, San Francisco, dan Las Vegas yang telah dibuat kembali menjadi sebuah negara bagian baru dengan 3 kota utama dalam *game* ini.

BAB IV ANALISA PEMBENTUKAN *SENSE OF PLACE* DALAM RUANG URBAN VIRTUAL

Disini dijelaskan tentang analisa pembentukan *sense of place* dalam ruang urban virtual dengan studi kasus *GTA: San Andreas*. Pembahasan lebih lanjut mengenai elemen simulasi yang digunakan di dalam *game* untuk membentuk *sense of place*, dan kaitannya dengan kajian teori yang telah dijelaskan dalam bab kajian teori.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini berisi dari jawaban terhadap pertanyaan skripsi serta kesimpulan yang diambil dari keseluruhan skripsi.

BAB 2

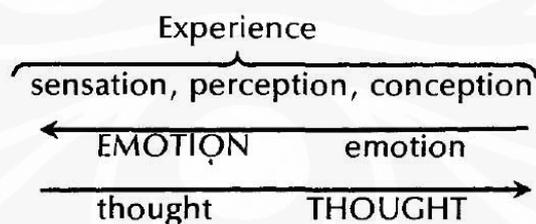
KAJIAN TEORI

2.1 *Sense of Place*

Untuk berbicara mengenai *sense of place*, sebelumnya perlu dimengerti mengenai ruang (*space*) dan tempat (*place*) karena kaitannya sangat erat. Manusia hidup di dalam sebuah ruang, dan manusia tinggal di dalam sebuah tempat. Lingkup ruang jauh lebih luas dibandingkan lingkup tempat. Sebagai contoh, manusia primitif hidup di alam terbuka, namun mereka tetap membutuhkan perlindungan dari alam itu sendiri, seperti binatang buas maupun cuaca, karenanya mereka tinggal dalam sebuah gua.

Dari contoh sebelumnya, konsep ruang dan tempat dalam pendefinisianya saling membutuhkan. Dari suatu tempat yang terlindungi dan terjaga, kita dapat menyadari keterbukaan, kebebasan, dan keberadaan suatu ruang, dan juga sebaliknya. Lebih jauh lagi, jika kita pikirkan bahwa ruang adalah sesuatu yang memberikan pergerakan, maka jeda adalah tempat; setiap jeda pada pergerakan akan memungkinkan sebuah lokasi diubah menjadi tempat.³

Sebuah tempat akan dirasakan atau dialami oleh pengunjungnya, karenanya pengalaman menjadi salah satu unsur penting. Pengalaman memiliki konotasi yang pasif, kata ini menunjukkan apa yang seseorang telah lalui dan terima. Pengalaman itu sendiri disusun dari perasaan dan pemikiran. Secara diagramatis, unsur pembentuk pengalaman dapat digambarkan seperti diagram berikut.⁴



Gambar 1. 1: Diagram pembentuk pengalaman
Sumber: Yi-Fu Tuan, *Space and Place*

³ Yi-Fu Tuan, *Space and Place The Perspective of Experience*, hal. 6

⁴ Ibid, hal. 10

Disatu sisi, jika pengalaman diterima sebagai suatu sensasi, emosi atau perasaan lebih banyak bekerja dibandingkan pemikiran kita sebagai makhluk intelijen. Dan sebaliknya, jika pengalaman diperoleh sebagai suatu konsepsi, pemikiran lebih banyak bekerja dibandingkan perasaan. Namun ada suatu titik dimana keduanya bekerja dengan tingkatan yang seimbang, perolehan pengalaman ini disebut persepsi. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, persepsi dapat diartikan sebagai suatu proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui pancainderanya.

Dalam bahasa inggris, “*I see*” (aku melihat), berarti “*I understand*” (aku mengerti). Melihat bukan hanya sekedar proses perekaman rangsangan pancaindera mata terhadap cahaya, namun melihat juga merupakan suatu proses selektif dan kreatif dalam menerima rangsangan dari lingkungan yang kemudian disusun menjadi suatu struktur yang memberikan tanda yang berarti bagi sang pelihat.⁵ Indera yang lain, pengecap, penciuman, peraba, dan pendengaran masing-masing tidak dapat (atau bahkan bersamaan) membuat kita sadar akan luasnya dunia yang didiami oleh berbagai objek. Tetapi dengan kombinasi indera penglihatan, indera lainnya dapat memperkaya pemahaman kita pada karakter geometris dan keruangan dunia ini.⁶

Indera pendengaran misalnya, pendengaran manusia memperluas kesadaran keruangan seseorang untuk menambah area dibelakang kepala yang tidak dapat dilihatnya. Lebih penting lagi, suara dapat mendramatisir pengalaman keruangan. Suatu ruang yang tak bersuara akan terasa hening dan tak bernyawa meski terdapat aktivitas yang berlangsung didalamnya, seperti melihat melalui teropong atau melihat televisi dengan tanpa suara.⁷ Kemudian indera penciuman, bebauan yang diterima oleh penciuman manusia juga menyumbangkan karakter pada objek dan tempat, baik bau yang busuk ataupun harum, hal ini menjadikannya khusus, lebih mudah diidentifikasi dan diingat.

⁵ Ibid, hal. 10

⁶ Ibid, hal. 12

⁷ Ibid, hal. 16

Penduduk asli yang telah lama tinggal dapat memberitahu kita sebuah tempat dengan baik sekali, namun gambaran yang kita terima masih mungkin kurang tajam, kecuali kita keluar melihatnya langsung dan menggambarkannya berdasarkan pengalaman kita. Tempat lain mungkin kurang terasa nyata karena kita mengetahuinya hanya dari luar, melihatnya dari mata seorang turis dan membacanya dari buku panduan. Karenanya suatu objek atau tempat, menjadi benar-benar nyata jika pengalaman kita terhadapnya total, melalui seluruh penginderaan kita termasuk juga pemikiran kita.⁸

Unsur selanjutnya dalam *sense of place* adalah tempat (*place*) itu sendiri. Definisi menurut Yi-Fu Tuan, “*What begins as undifferentiated space becomes place as we get to know it better and endow it with value.*”⁹ Sebuah tempat menjadi ada ketika manusia mengetahui dan memberi makna pada sebagian ruang. Dan pada saat sebuah lokasi diberi sebuah identitas atau diberi nama, lokasi ini menjadi tempat dan terpisah dari ruang yang tak terdefinisi yang berada di sekelilingnya. Pada keadaan tertentu, sebuah tempat dapat memiliki makna yang lebih kuat. Tempat ini yang biasa dikatakan memiliki “*sense of place*” yang kuat.

Menurut sebuah organisasi yang berkaitan dengan monument dan bangunan bersejarah, *The National Trust*, *sense of place* adalah “*Those things that add up to a feeling that a community is a special place, distinct from anywhere else.*”¹⁰ Kemudian menurut Ryden, “*A sense of place results gradually and unconsciously from inhabiting a landscape over time, becoming familiar with its physical properties, accruing history within its confines.*”¹¹ Sedangkan menurut Tuan adalah:

“It is made up of experiences, mostly fleeting and undramatic, repeated day after day and over the span of years. It is a unique blend of sights, sounds, and smells, a unique harmony of natural and artificial rhythms

⁸ Ibid, hal. 18

⁹ Ibid, hal. 6

¹⁰ Stokes, S. M., Watson, A. E. and Mastran, S. S. (1997). *Saving America's Countryside: A Guide to Rural Conservation* (2nd ed.) hal. 192

¹¹ Ryden, K. C. (1993). *Mapping the Invisible Landscape*, hal. 38

such as times of sunrise and sunset, of work and play. The feel of a place is registered in one's muscles and bones.”¹²

Dari penjelasan dan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *sense of place*, merupakan suatu perasaan yang khusus yang diterima oleh manusia dan dihasilkan dari suatu tempat dengan berbagai unsur didalamnya, termasuk orang-orang yang tinggal didalamnya. *Sense of place* ini tidak hanya muncul pada lingkungan yang alami namun juga termasuk pada lingkungan yang terdiri dari alam dan buatan, lingkungan urban yang spesifik juga dapat memberikan *sense of place* yang menarik.

2.2 Lingkungan Urban (*Urban Environment*)

Lingkungan merupakan suatu keadaan, objek atau kondisi yang melingkupi sesuatu.¹³ Sedangkan *urban* diartikan “*of, relating to, characteristic of, or constituting a city.*”¹⁴ Sebagai sebuah frase, lingkungan urban tidak memiliki definisi yang pasti, namun dari definisi masing-masing kata diatas, lingkungan urban dapat dikatakan sebagai suatu objek atau keadaan yang melingkupi sesuatu, dimana objek atau keadaan tersebut terkait dengan kota, karakteristiknya bahkan elemen pembentuknya.

Suatu lingkungan urban termasuk *built environment*, karena didalamnya sudah terdapat campur tangan manusia. Untuk menciptakan lingkungan urban ini, diperlukan perancangan urban. Perancangan inilah yang disebut *urban design*. Hampir semua definisi menyatakan bahwa *urban design* berkaitan dengan bidang publik (area publik, atau ruang publik), dan elemen-elemen yang membentuknya. Salah satu definisi yang terbaik adalah sebagai berikut:

“Urban design draws together the many strands of place-making, environmental responsibility, social equity and economic viability; for

¹² Yi Fu Tuan, *op. cit.*, hal. 183-184

¹³ Merriam-Webster’s Dictionary, www.merriam-webster.com. Arti dalam bahasa Inggris: *Environment: the circumstances, objects, or conditions by which one is surrounded*

¹⁴ Ibid.

example – into the creation of places of beauty and identity. Urban design is derived from but transcends related matters such as planning and transportation policy, architectural design, development economics, landscape and engineering. It draws these and other strands together. In summary, urban design is about creating a vision for an area and the deploying of the skills and resources to realise that vision (Llewellyn-Davies, 2000: 12)”

“Urban design should be taken to mean the relationship between different buildings; the relationship between buildings and streets, squares, parks and waterways and other spaces which make up the public domain . . . and the patterns of movement and activity which are thereby established; in short, the complex relationships between the elements of built and unbuilt space (DoE, 1997: paragraph 14).”¹⁵

Dari pengertian di atas, cakupan *urban design* sangatlah luas. Tidak hanya mengenai manifestasi fisik sebuah perencanaan, namun termasuk segala hal yang terjadi dalam sebuah *setting urban*, serta elemen-elemen yang saling terkait di dalamnya. Menurut Le Corbusier pada tahun 1930, elemen mendasar dalam *urban design* adalah matahari, langit, pepohonan, baja, dan semen, dengan urutan dari yang terpenting.¹⁶ Memang matahari dan langit dimana-mana menjadi penting dan merupakan hal yang diperhatikan dalam *urban design*, namun daftar yang dibuatnya tidak banyak membantu dalam menentukan elemen *urban design* yang digunakan untuk menciptakan *sense of place*.

Secara garis besar, elemen-elemen yang dirancang dan dikoordinasi dalam *urban design* untuk membentuk sebuah lingkungan urban adalah bangunan, ruang publik, jalan, transportasi, dan lanskap.¹⁷ Ada juga yang mengklasifikasikannya menjadi dua elemen, elemen buatan manusia dan elemen alam. Elemen buatan manusia itu

¹⁵ Lang, Jon, *Urban Design: a typology of procedures and products*, 2005, hal. 6

¹⁶ Ibid, hal. 7

¹⁷ <http://www.urbandesign.org/elements.html>

sendiri dibagi lagi menjadi dua, bidang horisontal, dan bidang vertikal.¹⁸ Bidang horisontal tersusun dari jalan-jalan, plaza, ruang publik, dan tempat terbuka dimana kehidupan sosial dan publik dijalani. Bidang vertikal terdiri dari skala, desain, pola dan ritme dari bangunan dan jaringan infrastruktur, termasuk pada titik pertemuannya dengan tanah. Lalu pada elemen alam, didalamnya adalah air, pepohonan, ruang hijau publik dan privat, taman, taman atap, dan lanskap.

Jalan memakan porsi terbesar dalam ruang publik kota dan mendominasi pandangan dari pengguna jalan dan pejalan kaki. Karenanya rancangan dan peletakkan dari setiap elemen yang berada di ruang publik ini, misalnya *façade* bangunan yang menghadap jalan dan sisi yang lainnya, perlu diperhatikan dan ditentukan. Sayangnya hal ini masih kurang diperhatikan, karenanya banyak jalan yang menjadi kusut dengan adanya kabel-kabel, tiang, lampu jalan, *signage*, dan iklan-iklan yang sembarangan diletakkan, menciptakan kekacauan secara visual. Bagi pejalan kaki, trotoar yang lebar akan menjadikannya merasa lebih aman dan nyaman dalam berjalan. Area pejalan kaki ini juga sebaiknya dibangun dengan material bertekstur yang menciptakan kualitas tertentu dalam berjalan dan membedakannya dari area kendaraan. *Façade* bangunan pada skala pejalan juga sebaiknya menarik secara visual yang dapat diberikan dengan cara arsitektural.

Elemen lainnya adalah plaza atau taman kota juga perlu diletakkan dan dirancang untuk dapat mengakomodir berbagai kegiatan formal maupun informal. Karena skala dan besarnya, ruang ini dapat menjadi titik pusat dan menjadi elemen utama sebuah kota, seperti St. Peter's Square di Roma, Union Square di San Francisco atau Rockefeller Center di New York. Selain taman kota yang besar, plaza informal yang lebih kecil ataupun *pocket parks* sebaiknya juga diperhatikan dan diletakkan pada persimpangan jalan untuk membentuk vista tertentu atau untuk menyediakan kesempatan untuk terciptanya interaksi.

Lalu salah satu elemen alami adalah pepohonan. Pepohonan melunakkan lingkungan arsitektural yang ‚keras‘, membersihkan, mendinginkan udara dan

¹⁸ Urban Design Element
<http://www.forwarddallas.org/files/up/20060830/UrbanDesign.pdf>

menyediakan *shading*. Jika ditanam pada design yang formal, pepohonan dapat menciptakan struktur, ritme dan pola yang jelas pada lingkungan urban. Sebaliknya, pepohonan yang ditanam dalam rangkaian yang informal, dapat terlihat menyenangkan dan rimbun, menyediakan skala manusia dan mengundang hubungan yang lebih erat dengan alam. Kemajuan teknologi kini memungkinkan diciptakannya taman atap. Hal ini merupakan salah satu cara yang efisien dalam menyediakan area hijau dapan *setting* urban yang padat dan memberikan pemandangan yang dramatis dari atas, menciptakan atmosfer yang relatif privat dan mengisolasinya dari kebisingan pada tingkat jalan.

Meminjam kebijakan-kebijakan yang diajukan untuk menciptakan *sense of place* yang berorientasi untuk pejalan kaki di kota Dallas¹⁹, ada beberapa hal yang dapat diperhatikan dalam menciptakan *sense of place*. Pertama, mempertimbangkan ditingkatkannya elemen jalan yang aman bagi pejalan kaki atau *pedestrian friendly*. Kedua, mendefinisikan area komersil kota atau pusat kota (*urban cores*). Ketiga, menganjurkan pengaturan tinggi bangunan, skala, desain dan karakter yang saling melengkapi. Dan terakhir, meningkatkan kenikmatan visual dari ruang publik.

2.3 Simulasi

Simulasi adalah penggambaran suatu sistem atau proses dengan peragaan berupa model statistik atau pemeranan. Bisa juga dikatakan sebagai sebuah metode pelatihan yang meragakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya.²⁰ Simulasi berasal dari bahasa latin *simulāre* yang berarti, “*to represent exactly, to copy, to imitate*”.²¹

Berdasarkan pengertian di atas, maka pengertian simulasi bisa diartikan sebagai sebuah penggambaran kembali suatu sistem, proses maupun benda, dalam tiruan

¹⁹ Ibid.

²⁰ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Bahasa Indonesia, 2008

²¹ Partridge, Eric, *Origins: An Etymological Dictionary of Modern English*, hal. 2896

yang mirip dengan keadaan yang sebenarnya dari objeknya. Dengan meniru atau mengimitasinya, simulasi bisa memberikan empat kegunaan terbaiknya.²²

Pertama, simulasi sangat sesuai digunakan untuk mengembangkan pemahaman pada sebuah ide dan konsep. Kedua, simulasi cocok digunakan ketika berurusan dengan waktu dan skala, karena dengan simulasi (khususnya dengan komputer) dapat memberikan kesempatan mempercepat proses sehingga dapat mengetahui hasilnya lebih awal. Hal ini memberikan kesempatan pengguna untuk melihat dampak potensial dari keputusan yang dibuat sekarang kelak di masa depan.

Ketiga, simulasi sesuai untuk situasi penting yang memberikan kesempatan orang untuk berlatih menentukan keputusan sebelum berhadapan dengan situasi nyata. Dan yang terakhir, simulasi merupakan sarana yang sangat baik untuk membawa pengguna ke waktu atau tempat yang tidak dapat atau tidak mungkin dialami secara langsung.

Dari keempat kegunaan simulasi di atas, penulis tertarik untuk membahas lebih lanjut kegunaannya sebagai sarana yang dapat membawa pengguna ke dunia dan lingkungan yang tak mungkin dialami secara langsung namun memberikan *sense of place* yang dapat dirasakan sang pengguna.

Kini simulasi yang memungkinkan hal tersebut terjadi adalah simulasi yang dihasilkan oleh komputer. Kemajuan teknologi telah menciptakan sebuah ruang yang sering disebut sebagai ruang virtual.

2.3.1 Simulasi dan Ruang Virtual

Virtual menurut *Merriam-webster* berarti “*being on or simulated on a computer or computer network*”.²³ Sehingga ruang virtual dapat dikatakan sebuah ruang yang disimulasikan oleh computer, sesuai dengan pernyataan Espen Aerseth,

²² Boston, Jane, wawancara oleh Clark Aldrich dalam *Learning by Doing – A Comprehensive Guide to Simulation*, hal. 334

²³ Merriam-Webster’s Dictionary, *op. cit.*

“*virtual space ... it merely tells us that space can be simulated*”²⁴. Ruang virtual merupakan bagian dari sebuah simulasi, namun simulasi tidak selalu berupa ruang virtual.

Ruang virtual yang dihasilkan oleh komputer merupakan elemen yang penting dalam kehidupan sehari-hari, dan permainan komputer (*computer games*) adalah contoh yang paling populer dari penerapannya. Ketika ruang ini dirancang dengan baik, pengguna akan cenderung lupa bahwa sebenarnya mereka tidak berada di ruang hampa udara melainkan dikelilingi oleh batas-batas fisik. Ruang fisik yang telah ada merupakan konteks dari *game* yang sedikit banyak dibuat secara eksplisit dan dimainkan.²⁵

—*Computer games are allegories of space: they pretend to portray space in ever more realistic ways but rely on their deviation from reality in order to make the illusion playable.*”²⁶

Sebagai contoh, *game Gran Turismo 4* menggunakan konteks fisik kendaraan dalam permainannya dan menciptakan ruang virtual untuk mengemudi, *game Tony Hawk Pro Skater* yang menggunakan konteks olah raga *skateboarding* dan menciptakan sebuah dunia virtual yang digunakan sebagai arena *skateboard*. Lalu *game Grand Theft Auto: San Andreas* yang menggunakan konteks kehidupan kriminal di beberapa kota di Amerika dan menciptakan dunia virtualnya yang di dalamnya pemain dapat berkendara, berlari dan terbang di atas lanskap urban.

Khusus untuk *Grand Theft Auto: San Andreas*, penulis tertarik untuk membahasnya lebih lanjut karena permainan ini dibuat dengan menggunakan konteks yang lebih luas dari kehidupan nyata, banyak hal yang umum dilakukan manusia disimulasikan dalam permainan ini. Kebebasan mengeksplorasi sebuah ruang virtual yang baru ini menimbulkan pertanyaan bagi penulis, apakah ruang tersebut dapat didefinisikan menjadi tempat oleh pemain hingga mencapai

²⁴ Aerseth, Espen, *Allegories of Space*, sebuah essay dalam *Space Time Play*, hal. 45

²⁵ Lange, Andreas, *Places to Play*, sebuah essay dalam *Space Time Play*, hal. 16

²⁶ Aerseth, Espen, *op. cit.* hal. 47

pertanyaan apakah sebuah ruang virtual dapat memberikan *sense of place* bagi penggunanya, sehingga simulasi ini bisa menjadi sebuah pembelajaran untuk menciptakan sebuah tempat yang memiliki *sense of place* dalam ruang virtual.

2.4 Penciptaan *Sense of Place* dalam Ruang Virtual

Sense of place tercipta berawal dari keberadaan suatu tempat. Tempat dapat didefinisikan dalam berbagai cara. Salah satunya adalah ini: tempat adalah objek tetap apapun yang menarik perhatian kita. Disaat kita melihat pemandangan yang luas mata kita berjeda pada titik yang dianggap menarik. Setiap jeda cukup untuk menciptakan kesan dari tempat tersebut yang nampak pada pandangan kita. Jeda itu mungkin sangat singkat dan titik yang menarik itu cepat sekali berlalu sehingga kita tidak sepenuhnya sadar telah fokus pada objek tertentu; kita percaya bahwa kita hanya melihat hal yang umum. Meski begitu, jeda telah terjadi. Tidak mungkin untuk melihat pemandangan secara umum; mata kita terus mencari titik yang menarik. Kita dengan sengaja mencari sebuah *landmark*, atau sesuatu yang istimewa di horison yang sangat menonjol yang menarik perhatian kita.²⁷

Sebagai contoh, rumah-rumah dan jalanan tidak menciptakan sendiri *sense of place* itu, namun jika mereka berbeda karena ada sesuatu yang istimewa atau khas, maka kualitas yang ditangkap akan sangat membantu dalam mengembangkan kesadaran akan tempat.²⁸ Tempat menjadi penting dalam masalah *sense of place*. Begitu juga pada simulasi lingkungan urban pada ruang virtual, jika pengguna atau pemain telah mendefinisikan ruang yang ada sebagai tempat, maka bukan tak mungkin *sense of place* akan tercipta.

Yang membedakan adalah bagaimana pemain mengalami tempat tersebut. Di dunia nyata kita mengalaminya dengan menggunakan seluruh panca indera kita, sedangkan di ruang virtual pada saat ini terbatas hanya pada visual dan pendengarannya. Kemampuan simulasi untuk memberikan faktor *immersive*

²⁷ Yi Fu Tuan, *op. cit.*, hal. 161

²⁸ *Ibid*, hal. 171

(sesuatu yang membuat seseorang yang memainkan *game* menerima ilusinya²⁹) menjadi penting, karena dengan begitu tempat yang disimulasikan akan terasa lebih nyata.

Menurut Warren Spector³⁰, pada dasarnya untuk membuat sebuah simulasi yang *immersive* berkaitan dengan menyingkirkan rintangan-rintangan sebanyak mungkin di antara pemain dan kepercayaan pada kenyataan dunia yang digambarkan. Rintangan itu bermacam-macam, dari perubahan posisi kamera ketika bermain (misalnya, percakapan dengan *view* orang ketiga dalam permainan *first-person*), pemindahan tampilan dari permainan ke layar *interface* yang berbeda; dialog yang ditampilkan sebagai teks daripada diucapkan, objek atau benda yang tidak berkelakuan dan/atau tidak dapat digunakan seperti analoginya di dunia nyata. Yang dimaksud disini bukan berarti harus menciptakan kembali sebuah dunia nyata, namun upaya untuk menciptakan dunia yang konsisten sehingga paling tidak para pemain tidak diingatkan bahwa mereka “hanya bermain *game*” lebih dari yang seharusnya.

Sehingga simulasi yang *immersive* adalah simulasi yang dibuat dengan dasar peraturan yang digunakan secara konsisten sehingga pemain dapat mengeksploitasinya sesuai keinginannya. Dengan kata lain, daripada menciptakan teka-teki dengan satu solusi lebih baik menciptakan peraturan yang mendeskripsikan bagaimana objek berinteraksi dengan objek lainnya (sebagai contoh, air memadamkan api, atau peti kayu yang terjatuh dari ketinggian yang cukup akan pecah menjadi berkeping-keping dan menimbulkan kerusakan berdasarkan massanya pada objeknya yang ditabrak) dan menjadikan pemain lebih bebas.

Kebebasan pada simulasi ruang virtual memang terbatas, namun upaya mengaburkan batas itu yang bisa menjadikan sebuah ruang di dunia virtual menjadi tempat hingga pada akhirnya akan tercipta *sense of place* bagi

²⁹ Aldrich, Clark, *Learning by Doing – A Comprehensive Guide to Simulation*, hal. 340

³⁰ Spector, Warren, dalam wawancara oleh Clark Aldrich dalam *Learning by Doing – A Comprehensive Guide to Simulation*, hal. 340-341

penggunanya. Tidak harus karena keindahannya dan tidak hanya karena kesukaan kita pada tempat itu sehingga bisa menjadi hadir. Karena suatu tempat bisa hadir dari berbagai cara, karena persaingan di dalamnya, karena konfliknya dengan tempat lain, karena kelebihan visualnya, dan juga karena kekuatan seni, arsitektur, upacara dan ritual.³¹ Tinggal memilih konteks yang sesuai dengan simulasi dalam ruang virtual yang ingin disampaikan.

³¹ Yi-Fu Tuan, *op. cit.*, hal. 178

BAB 3

STUDI KASUS: *GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS*

Bab ini akan membahas mengenai pengenalan *game Grand Theft Auto: San Andreas*, sejarah seri *Grand Theft Auto*, *gameplay* dan kota-kota virtual yang terdapat dalam *GTA: San Andreas*. *GTA: San Andreas* adalah sejenis permainan yang mensimulasikan keadaan di kota Los Angeles, San Fransisco, dan Las Vegas. Kota-kota tersebut disimulasikan kembali menjadi sebuah *game board*, bagi pemainnya.

Pembahasan yang dilakukan dalam studi kasus *Grand Theft Auto: San Andreas* ini adalah penjabaran mengenai *gameplay* yang disajikan karena sangat bervariasi dan deskripsi mengenai tiga kota virtual yang ada. Lingkup pembahasan dibatasi berdasarkan pengalaman penulis, beberapa buku referensi dan dari informasi *fansite*, sedangkan bagaimana proses program ini dimainkan tidak akan dibahas disini.

3.1 Sejarah Pengembangan *Game Grand Theft Auto*

Seri *Grand Theft Auto* telah ditunggu-tunggu dan digemari oleh penggemar *video game*, dipandang buruk oleh ahli politik, dan dipelajari di bidang akademis. Lebih dari *game franchise* lainnya, *game* ini memperoleh perhatian yang kuat dari berbagai pihak, bahkan pada pihak yang tidak terkait dengan *industry game*. Senator Connecticut, Joe Lieberman telah melaporkan seri ini, dan mengatakannya “*horrendous*” (menghebohkan). Sementara itu, salah satu profesor ternama, Henry Jenkins dari Massachusetts Institute of Technology menemukan nilai yang dapat digunakan sebagai “*redemption*” karena melihat sifat *game* yang bebas dan cara *game* ini mengeksplor gagasan “pilihan dan konsekuensi.” Kombinasi popularitas dan kandungannya yang berbeda membuat *Grand Theft Auto* menjadi target debat pada kekerasan dalam *video games*.

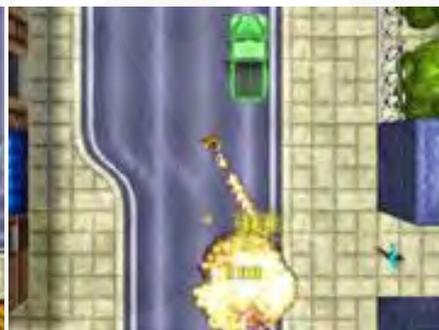
Hingga tulisan ini disusun, *Grand Theft Auto* telah berkembang hingga menjadi empat era utama dengan berbagai sub cerita ditiap serinya, yaitu:

- I. *Grand Theft Auto* adalah *game* pertama diserinya, dirilis untuk *PlayStation* pada awal tahun 1998 dan juga untuk komputer. Meski teknologi pada saat itu sudah mampu menghasilkan grafis 3D, grafis yang digunakan *game* ini dilihat dari atas (*top-down*) menggunakan grafis 2D yang relatif primitif. Karakter yang digunakan dan orang-orang yang berjalan ditiap *level game* terlihat aneh. Peluru yang ditembakkan dari pistol direpresentasikan sebagai titik yang bergerak sangat cepat. Orang yang mati akan tergeletak ditanah dan berdarah, namun mereka lebih terlihat seperti serangga yang dilumatkan daripada manusia yang telah mati. Juga tidak ada suara percakapan dalam *game* ini. Karakter yang ditemui dan bercakap-cakap berbicara dengan suara yang merepet yang terdengar seperti *audio* tape yang dimainkan kembali dengan kecepatan tinggi.



Gambar 3. 1: Top-down view. Kendaraan dan bangunan yang dilihat secara perspektif dari atas

Sumber: www.gamespot.com



Gambar 3. 2: Flamethrower, salah satu senjata yang dapat digunakan.

Sumber: www.gamespot.com

Meski begitu, ada beberapa detail menarik yang dimasukkan ke dalam *game* ini. Ada bermacam-macam mobil dan truk dimasukkan, dengan karakteristik kecepatan dan kemudi masing-masing. Mobil yang berbeda jika digunakan juga akan memainkan tipe musik yang berbeda pula. Misalnya kita mengambil truk *pickup* maka akan terdengar musik *country*.

Game pertama ini memiliki *setting* dalam tiga kota besar, *Liberty City*, *Vice City*, dan *San Andreas*. Setelah itu dibuat *game Grand Theft Auto: London 1969*. Seperti judulnya, *game* ini membawa seri ini pada waktu dan *setting* tempat yang berbeda. Namun secara keseluruhan *game* ini tidak ada banyak perubahan, kecuali menyetirnya berada disisi kiri jalan.

- II. *Grand Theft Auto 2* menjadi *sequel* yang pertama. Hal ini merupakan salah satu upaya memajukan seri *Grand Theft Auto*, namun tidak banyak perubahan yang berarti.
- III. Perubahan pada *Grand Theft Auto III* merevolusi *franchise* ini, bahkan banyak yang berpendapat perubahan ini merevolusi dunia *game* secara umum. Perubahan tersebut adalah penggunaan *3D engine*. Daripada melihat aksi dari atas, *Grand Theft Auto III* memberikan kebebasan mengeksplorasi dunia 3D dari pandangan orang ketiga. Perubahan ini membawa kita lebih dekat pada aksi-aksinya, memberi *game* ini rasa yang lebih *personal*. Orang-orang yang ditabrak dan ditembak tidak seperti serangga yang dilumatkan lagi. Pemain bisa melihat karakter utamanya di dalam mobil, berkendara sebagaimana pemain memerintahnya.

Setting tempat yang digunakan dibatasi hanya pada *Liberty City*, namun dari perspektif yang baru, kota ini memberi perasaan yang baru dan mendorong pemain untuk mengeksplornya. Jika dibandingkan dengan tampak kota yang kotak-kotak dan berulang-ulang pada seri sebelumnya, *Liberty City* dalam *Grand Theft Auto III* dirasakan seperti yang sebenarnya, tempat yang organik. Adanya pengaturan pada tampak toko, *signage* yang menarik untuk dibaca, bangunan yang unik untuk dikunjungi seperti stadium dan kasino. Adanya pergantian siang dan malam hari juga menyumbangkan atmosfernya tersendiri, dan menjadikan *game* ini terasa lebih hidup. Didalam *game* ini juga ada musik dan percakapan (dengan suara manusia) didalamnya. Bahkan sang developer menggunakan aktor suara selebritis, yang memberikan suasana yang lebih profesional pada *game* ini.



Gambar 3. 3: Dunia 3D yang memberikan kebebasan mengeksplorasinya

Sumber: www.gamespot.com



Gambar 3. 4: Storyline yang baik membantu mengikat dan memfokuskan Grand Theft Auto III sebagai sebuah game

Sumber: www.gamespot.com

Perubahan yang dramatis dalam nilai produksi dari *Grand Theft Auto* yang pertama hingga yang ketiga memang mempesona. Namun *spirit* dari *game* yang sebenarnya tidak berubah. Desain *gameplay* yang terbuka (*open-ended*) dari *game* pertamanya tetap ada, tetap memberikan pemain kebebasan dalam mengeksplorasi kota yang besar, membajak mobil, menembak sembarang orang, dan menyebabkan kekacauan. Salah satu perbedaan terbesarnya juga adalah pemasukan cerita yang ditulis dengan cukup baik.

Setelah kesuksesan *GTA III* yang dirilis pada tahun 2001, di tahun berikutnya dirilis *Grand Theft Auto: Vice City* yang tidak mengubah secara mendasar *franchise* ini seperti yang dilakukan pendahulunya. Tetapi *game* ini bahkan menambah gayanya tersendiri pada serinya. *GTA: Vice City* memiliki *setting* pada tahun 1986 di *Vice City* yang dibuat berdasarkan kota Miami. Lusinan lagu yang muncul pada era tersebut dimasukkan dalam disini, seperti yang dinyanyikan oleh Michael Jackson, Herbie Hancock, dan Frankie Goes to Hollywood. Pemain bisa dengan mudah mengganti saluran radio di dalam setiap mobil dan tidak hanya menikmati musiknya, namun juga komentar yang menarik dari para penyiarinya.

Tentu saja *game* ini tidak hanya tentang musik. Pemain akan berperan sebagai seorang kriminal. Sebagai Tommy Vercetti pemain akan mencari tahu siapa yang mengkhianatinya dalam transaksi obat-obatan. Sama seperti dalam *GTA III*, pemain akan mencari misi dari berbagai sumber dan mengerjakan berbagai pekerjaan kriminal, hingga akhirnya akan

Universitas Indonesia

menghasilkan kerajaannya sendiri. Ada banyak tambahan yang diberikan dalam *game* ini, seperti lusinan paket tersembunyi untuk ditemukan, *ramp* yang diletakkan dengan cerdas untuk mengetes kemampuan loncatan motor dan mobil pemain. Di *Vice City* juga memberikan pemain kemampuan untuk mengeksplor bagian interior dari bangunan tertentu, seperti mal dengan berbagai toko yang dapat dirampok.



Gambar 3. 6: Karakter utama GTA: Vice City, Tommy Vercetti
Sumber: www.gamespot.com



Gambar 3. 5: Speedboat yang dapat digunakan dengan setting kota Miami
Sumber: www.gamespot.com

Dengan dasar *setting* kota Miami, dalam *game* ini memberikan pemain kemampuan berkendara dan mencuri tak hanya mobil, namun juga motor, perahu dan helikopter. *Game* yang mengambil kehidupan nyata kota Miami tidak terlepas begitu saja dari perhatian publik. Beberapa bulan setelah dirilis, sekelompok pembela hak Haitian-American mengangkat masalah pemasukkan sebuah misi yang tujuan utamanya adalah “*Kill all the Haitians*”, termasuk penggambaran orang Haiti di dalam *game* sebagai anggota geng. Meski begitu, kontroversi ini hanya memberikan sedikit sumbangan dalam upaya menghentikan momentum sebuah *franchise* yang telah menghadapi berbagai kontroversi selama bertahun-tahun.

Kemudian ditahun 2004 dirilis *game Grand Theft Auto: San Andreas* yang memiliki *setting* waktu pada tahun 1992, berfokus pada kehidupan geng di California dan kebangkitan wabah obat-obatan yang dihasilkan dari kokain. *Setting* dalam *game* ini adalah negara bagian buatan, San Andreas, yang dibuat berdasarkan beberapa kota di California dan Nevada, yaitu Los Angeles, San Francisco, dan Las Vegas. Sehingga dihasilkan kota

buatan bernama Los Santos, San Fierro dan Las Venturas. Dalam game ini juga dimasukkan daerah *rural* di antara Los Santos dan San Fierro dan juga di antara Los Santos dan Las Venturas, dan sebuah padang pasir di antara Las Venturas dan San Fierro. Pembahasan lebih lanjut mengenai seri ini akan dibahas pada bagian selanjutnya.

Lalu ada *Grand Theft Auto Advance* yang dirilis pada tahun yang sama untuk *Game Boy Advance*. Di tahun 2005 dan 2006 dirilis dua *game* lagi yaitu *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* yang merupakan *prequel* *GTA III* dan *Grand Theft Auto: Vice City Stories* yang juga *prequel* dari *GTA: Vice City*. *Game* tersebut merupakan penutup dari era ketiga *Grand Theft Auto*.

- IV. Pada tanggal 29 April 2008, *Grand Theft Auto IV* dirilis setelah diundur 6 bulan. Sekali lagi *game* ini bertempat di Liberty City yang telah didesain ulang sehingga sangat menyerupai kota New York. Kemudian pada 17 Februari 2009, setelah bekerja sama dengan Microsoft, ditambahkan isi *game* khusus untuk *Xbox 360*, sehingga dirilis *Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned*. Lalu pada tanggal 17 Maret 2009 kembali dirilis *Grand Theft Auto: Chinatown Wars* yang merupakan seri pertama yang dirilis pada Nintendo DS.



Gambar 3. 7: Liberty City yang telah didesain ulang hingga menyerupai kota New York.

Sumber: www.wikipedia.org



Gambar 3. 8: Grand Theft Auto: China Town yang dirilis untuk Nintendo DS

Sumber: www.wikipedia.org

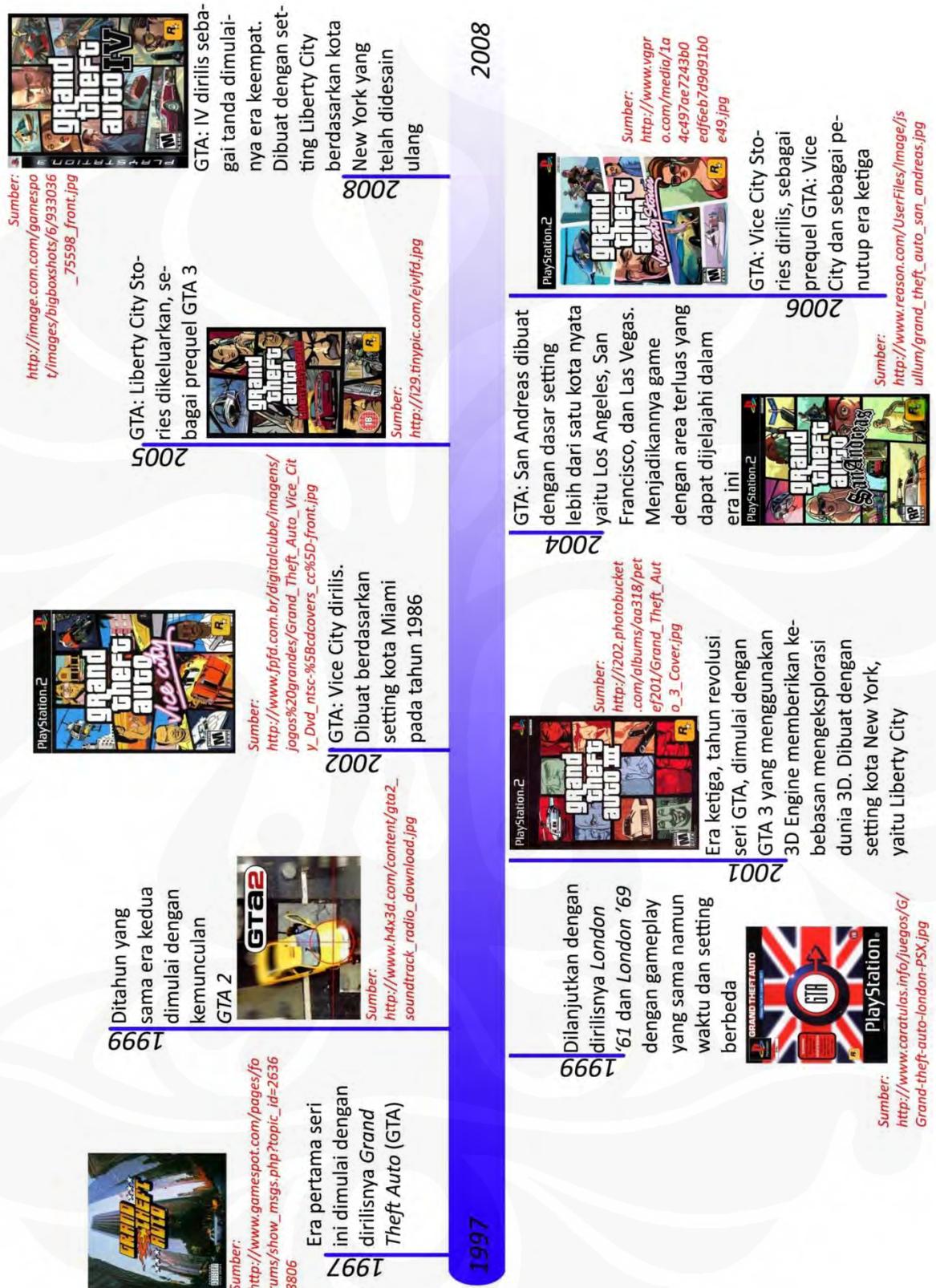
Secara sistematis kemunculan *game* ini dapat ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1: Era *Grand Theft Auto Series*
Sumber: Wikipedia.org

Era	Judul*	Developer	Platforms	Tahun rilis
Pertama	<i>Grand Theft Auto</i>	DMA Design, Tarantula Studios	DOS, Microsoft Windows, Playstation, Game Boy Color	1997
	<i>London _69</i>	DMA Design, Tarantula Studios, Rockstar Canada,	DOS, Microsoft Windows, PlayStation	1999
	<i>London _61</i>	Runecraft	Microsoft Windows	
Kedua	<i>Grand Theft Auto 2</i>	DMA Design, Tarantula Studios	Dreamcast, Game Boy Color, PlayStation, Microsoft Windows	
Ketiga	<i>Grand Theft Auto III</i>	DMA Design	PlayStation 2, Microsoft Windows,	2001
	<i>Vice City</i>	Rockstar North	Xbox	2002
	<i>Advance</i>	Digital Eclips	Game Boy Advance	
	<i>San Andreas</i>	Rockstar North	PlayStation 2, Microsoft Windows, Xbox	2004
	<i>Liberty City Stories</i>	Rockstar North,	PlayStation Portable,	2005
	<i>Vice City Stories</i>	Rockstar Leeds	PlayStation 2	2006
Keempat	<i>Grand Theft Auto IV</i>	Rockstar North,	Xbox 360, PlayStation 3, Microsoft Windows	2008
	<i>The Lost and Damned</i>	Rockstar Toronto	Xbox 360	2009
	<i>Chinatown Wars</i>	Rockstar North, Rockstar Leeds	Nintendo DS	

*Jika belum ada, setiap judul harus didahului oleh *Grand Theft Auto*.

Sedangkan secara kronologis dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 9: Timeline dirilisnya seri *GTA*

Sumber: Dokumentasi pribadi

Dalam skripsi ini seri *Grand Theft Auto* yang digunakan adalah *Grand Theft Auto: San Andreas*. Berbeda dengan seri lainnya, dalam seri ini dibuat dengan dasar 3 kota nyata dengan karakteristik yang berbeda, lokasi yang tidak saling berkaitan secara langsung lalu diubah menjadi saling berkaitan dengan tetap mempertahankan karakter aslinya, hal ini yang menjadikannya menarik.

3.1.1 *Grand Theft Auto: San Andreas*

Tidak seperti *Liberty City* dan *Vice City* yang dianggap merupakan kota yang tunggal, *setting* pada *Grand Theft Auto: San Andreas* dianggap sebagai sebuah negara bagian, yang dibuat berdasarkan California. Dalam *game* ini terdapat tiga kota yang berbeda. Pemain akan memulai *game* dari bagian kota yang didiami oleh golongan minoritas di Los Santos (Los Angeles) dan pada akhirnya akan berpindah ke San Fierro (San Francisco) dan Las Venturas (Las Vegas). Dalam tiap kota di *San Andreas* terdapat *landmark* yang mudah dikenali yang terinspirasi dari kota yang sebenarnya. Pemain dapat melihat monumen yang menyerupai Watt Towers di Los Santos, jembatan Golden Gate di San Fierro dan kasino-kasino mewah yang berjajar di Las Venturas.



Gambar 3. 10: Peta keseluruhan *San Andreas*

Sumber: www.gtasanandreas.net

Membahas dari segi cerita, periode waktunya adalah awal tahun 1990. Di sini pemain akan berperan sebagai Carl “CJ” Johnson, seorang pemuda yang telah tinggal di Liberty City selama lima tahun untuk menghindari gaya hidup *gangster* dalam Los Santos. *Game* ini dimulai dengan kedatangan CJ kembali di Los Santos setelah kematian misterius ibunya. Tak lama kemudian CJ dijemput oleh anggota polisi Los Santos yang korup (dimainkan oleh Samuel L. Jackson) dan diperas hingga kembali pada aktivitas *gangster*.

Pada akhirnya pemain akan membangun reputasi dari gank CJ yang lama, *The Grove Street Families*, kembali pada tingkat yang sebelumnya bahkan melebihinya. Seperti seri yang lainnya, pemain akan melakukannya dengan mengambil misi dari bervariasi orang yang berbeda. Misi akan dilakukan sangat bermacam-macam, dari menembaki geng rival, mencuri senjata dari markas militer setempat hingga mengadu ‘goyangan’ kendaraan dengan geng latin dalam kendaraan yang menggunakan sistem hidrolik. Hal-hal yang dapat dilakukan dalam San Andreas menjadi lebih luas dibandingkan seri sebelumnya.

Beberapa elemen simulasi yang menarik juga ditambahkan di San Andreas. Pemain dapat mengatur kekuatan karakter, stamina dan berbagai aspek lainnya dengan berlatih di gym. Pemain dapat membuat karakternya mengangkat besi untuk meningkatkan kekuatan, mengendarai sepeda latihan untuk membangun stamina, bahkan bertanding untuk mempelajari gerakan bertarung yang baru. Terlalu banyak memberi makan pizza akan membuatnya menjadi gemuk, pemain dapat mengambil sekolah mengemudi, mobil, motor, perahu boat, hingga pesawat dan helikopter, mengganti gaya rambut bahkan membeli dan mengganti pakaian.

Seperti dalam *Vice City*, San Andreas menampilkan *soundtrack* yang sesuai dengan eranya. Daftar lagu yang ada didominasi oleh pemusik *rap*, dan *R&B* seperti Tupac Shakur, Dr. Dre, Snoop Dogg, Boyz II Men, dan Bell Biv Devoe. Pengaturan jenis musik rock klasik, *alternative* dan *country* juga dimasukkan untuk menyeimbangkan variasi yang ada dalam saluran radio dalam game ini. Secara pendengaran, San Andreas juga mensimulasikan kebisingan dari

kehidupan kota, seperti suara kendaraan, komentar-komentar yang muncul dari pejalan kaki, dan latar suara lingkungan yang dihasilkan oleh perindustrian, pelabuhan dan bandara.³²

3.2 *Gameplay Grand Theft Auto: San Andreas*

Istilah *gameplay* dapat diartikan sebagai nilai hiburan dari *game* komputer, dan didalamnya terdapat aspek *user interface* dan *game design*.³³ Hal yang akan dibahas akan lebih mengarah pada *user interface*, yaitu merupakan bagian dari desain komputer atau peralatan lain atau program yang menerima perintah dari pengguna dan mengembalikannya sebagai informasi,³⁴ singkat kata, *user interface* merupakan area komunikasi antara pengguna (pemain) dan komputer.

3.2.1 *Walking Mode (Mode Berjalan)*



Gambar 3. 11: *default user-interface* pada *San Andreas*

Sumber: Dokumentasi pribadi

Dalam mode berjalan di *GTA: San Andreas*, pemain akan memiliki sudut pandang orang ketiga dengan fokus Carl Johnson sebagai karakter utama. Disudut kanan atas *user interface* terdapat waktu, *icon* senjata yang sedang digunakan pemain, *health bar* (merah) dan *armor bar* (putih), dan jumlah uang yang dimiliki. Waktu

³² More, Gregory, *op. cit.*, hal. 194

³³ "Gameplay." *MSN Encarta Dictionary*. http://encarta.msn.com/dictionary/_gameplay.html

³⁴ "User interface." *MSN Encarta Dictionary*.
http://encarta.msn.com/dictionary/_user%2520interface.html

yang ada dalam dunia simulasi ini berjalan dengan cepat, 1 detik di dunia nyata merupakan satu menit di San Andreas. Kemudian selain bertujuan menginformasikan jenis senjata, *icon* senjata yang ada juga menunjukkan jumlah amunisi yang tersisa yang dapat ditembakkan pemain. Lalu *health bar* yang ada sebagai indikasi kesehatannya, dan *armor bar* mengindikasikan kekuatan baju anti peluru yang digunakannya. Jika, *health bar* sudah kosong, entah karena dipukul, ditembak, jatuh dari pesawat dan sebagainya maka karakter utama akan „mati’ dan muncul kembali di rumah sakit.



Gambar 3. 12: Perbandingan jarak kamera visual pemain dan karakter utama
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pemain juga dapat mengatur jarak antara kamera visual pemain dan karakter utama. Hal ini sedikit memberi pengaruh ketika memainkannya, semakin jauh kamera maka pemain akan benar-benar merasa sebagai orang ketiga dalam permainan ini, namun kamera yang semakin dekat dengan karakter utama berusaha memposisikan pemain sebagai karakter utama.

Umumnya pemain selalu melihat dari belakang karakter utama, terutama ketika sedang berjalan. Namun dalam keadaan karakter utama diam pemain dapat melihat keadaan sekelilingnya dengan menggerakkan *mouse*. Hal ini menjadikan pemain sebagai „mata’ karakter utama, sedangkan mata yang disimulasikan pada karakter utama menjadi tidak berfungsi.



Gambar 3. 13: Kamera dapat digerakan dengan karakter utama sebagai fokus sekaligus titik pusat orientasi

Sumber: Dokumentasi pribadi

Mata merupakan salah satu organ tubuh manusia. Dan di antara mamalia lainnya, tubuh manusia itu unik karena dapat dengan mudah menjaga keseimbangan dalam berposisi tegak lurus, atau berdiri. Ketika berdiri, manusia siap untuk bergerak. Ruang terbuka padanya, dan dengan segera dibedakan menjadi depan-belakang dan aksis kiri-kanan yang sesuai dengan struktur badannya. Vertikal-horisontal, atas-bawah, depan-belakang, kiri-kanan merupakan posisi dan koordinat dari tubuh yang diproyeksikan terhadap ruang.³⁵

Manusia umumnya menjadikan dirinya sebagai titik acuan pada ruang, dalam *game* ini sedikit berbeda, dalam mode berjalan meski karakter utama menjadi titik pusat orientasi kamera, ketika menggerakkannya bukan karakter itu yang menjadi titik acuan, namun kameranya yang menjadi acuan. Maksudnya, ketika pemain melihatnya dari belakang dan menekan tombol untuk bergerak ke kanan, maka karakter juga akan bergerak ke arah kanan dengan karakter sebagai acuan. Dan ketika karakter utama berhadapan dengan kamera, lalu pemain melakukan hal yang sama, menekan tombol bergerak ke kanan, maka karakter utama akan bergerak ke arah kiri dirinya, namun ke arah kanan kamera. Hal yang sama juga terjadi dengan aksis depan-belakang. Hal ini menunjukkan bahwa sebenarnya yang menjadi titik acuan dalam mode berjalan di San Andreas adalah kamera orang ketiga atau dengan kata lain sang pemain.

³⁵ Yi-Fu Tuan, *op. cit.*, hal. 35

Setelah menguasai dasar pergerakan karakter utama, pemain akan menjelajahi San Andreas, sebuah lingkungan yang baru dan berbeda. Bagaimana pemain memperoleh kemampuan untuk menelusuri jalan mereka melalui lingkungan yang baru dan asing? Di sini pemain akan dibantu dengan peta mini yang berada di kiri bawah *user interface*. Dalam peta besar, terdapat titik mengaktifkan misi, tempat tujuan jika misi telah aktif, titik *save*, dan masih banyak lagi. Namun dalam peta mini, hanya arah utara, titik aktivasi misi dan titik tujuan misi yang diletakkan sekeliling lingkaran peta, tanda lainnya akan muncul jika sudah memasuki lingkup peta mini tersebut.



Gambar 3. 14: Peta mini untuk membantu menjelajahi *San Andreas*

Sumber: Dokumentasi pribadi

Peta digunakan untuk membantu mengenalkan San Andreas kepada pemain baru karena dengan peta pengetahuan geografis dapat dengan efisien disalurkan. Di dunia nyata, ketika seseorang ingin tahu bagaimana untuk pergi ke sebuah perkemahan atau sumber air misalnya, cara yang paling menghabiskan waktu adalah membawanya kesana. Cara lain adalah menjabarkannya secara verbal, namun hal ini selalu sulit, karena bahasa lebih cocok untuk menarasikan sebuah kejadian daripada menggambarkan hubungan keruangan. Peta sketsa, yang digambarkan di tanah atau pasir adalah cara yang paling mudah dan jelas untuk menunjukkannya.³⁶

Selain peta, pemain dapat menggunakan tanda visual dalam mengenali lingkungan yang baru. Menurut Yi Fu Tuan, tanda visual memang merupakan salah satu hal yang penting, namun uji coba Warner Brown menghasilkan bahwa manusia dapat

³⁶ Ibid, hal. 77

belajar mengatasi sebuah jaringan jalan yang ruwet dengan mengintegrasikan rangkaian pola sentuhan dan pergerakan. Manusia lebih mempelajari pergerakan daripada konfigurasi spasial atau peta.³⁷ *"When the subject is able to tread the maze without error (or with only rare errors) the whole maze becomes one locality with appropriate movements."* Apa yang dimulai dari ruang yang tak terdefinisi berakhir menjadi suatu objek situasi atau tempat.³⁸

Dalam San Andreas hal itu juga dapat terjadi, ketika misi yang dilaksanakan tidak berhasil, pemain akan terus mengulanginya, peta hanya akan menunjukkan lokasi namun pergerakan yang dilakukan pemain juga akan terbentuk hingga akhirnya pemain dapat menjadikan ruang tersebut sebagai tempat.

Di dunia San Andreas, pemain diberi kebebasan. Kebebasan mengimplikasikan ruang, dan hal itu berarti memiliki kekuatan dan kesempatan dalam bertindak.³⁹ Selain berjalan pemain dapat memerintah karakter utama untuk berlari, meloncat, memancat, jongkok bahkan berenang.



Gambar 3. 15: View ketika berlari dan meloncat
Sumber: Dokumentasi pribadi

³⁷ Ibid, hal. 70

³⁸ Ibid, hal. 72

³⁹ Ibid, hal. 52



Gambar 3. 16: View ketika memanjat dan jongkok

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3. 17: View ketika berenang

Sumber: Dokumentasi pribadi

Kebebasan dalam bertindak di San Andreas semakin memicu pemain untuk mengeksplorasinya, menjelajahinya, hingga pada akhirnya ruang yang ada dapat menjadi sebuah tempat. Disaat itu terjadi, *user-interface* yang sudah dijelaskan sebelumnya dapat diatur sesuai kebutuhan. Pemain yang telah mendefinisikan ruang di San Andreas menjadi suatu tempat, mungkin tidak lagi membutuhkan peta mini untuk membantunya, bahkan tampilan bantuan yang ada lainnya seperti waktu, *icon* senjata dan *health bar* dapat dihilangkan. Penghilangan ini memberikan dampak yang cukup signifikan. *Icon* tersebut menegaskan pemisahan antara dunia virtual San Andreas dan pemain, dengan peniadanya pemain dapat lebih merasa lebih dekat dengan dunia virtual ini.



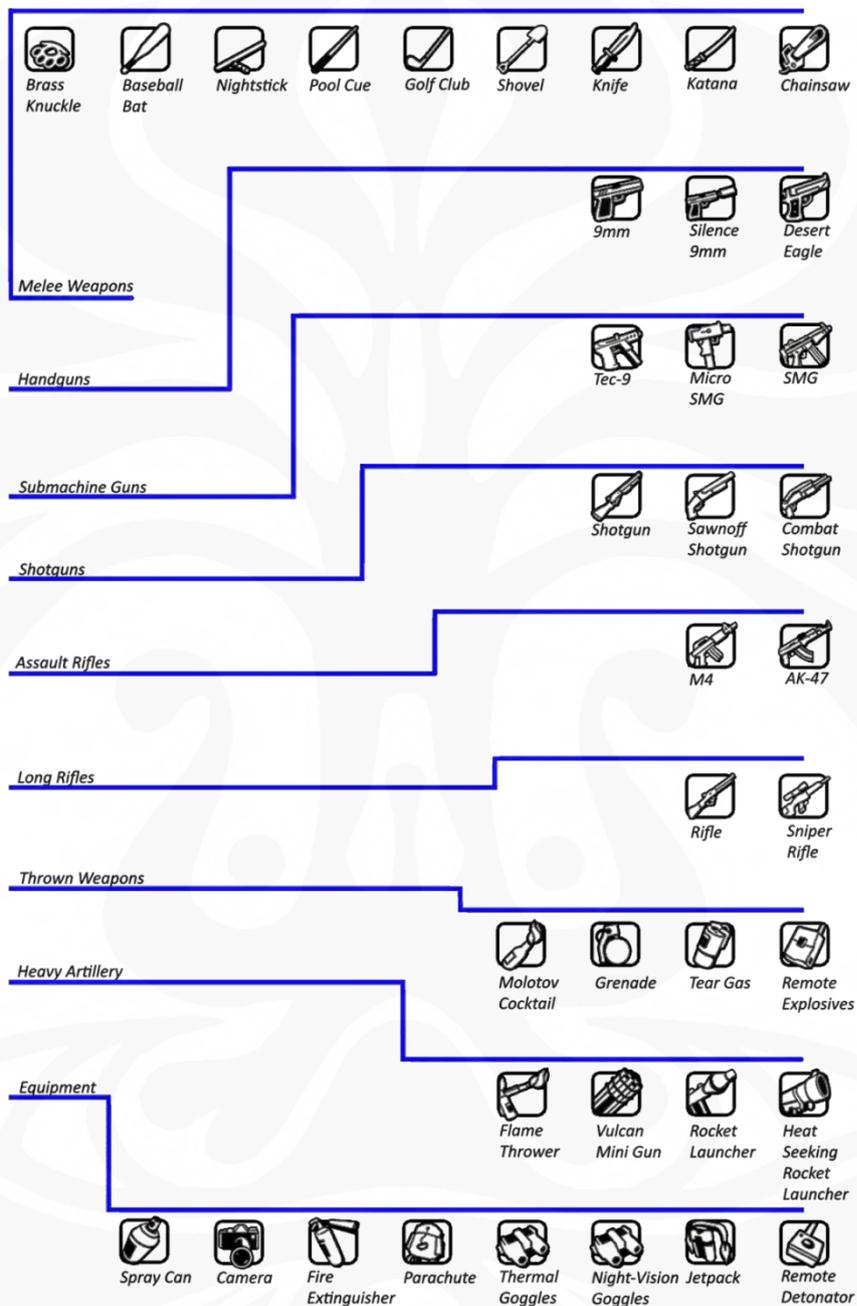
Gambar 3. 18: *User-interface* yang dimodifikasi hingga tidak menunjukkan *icon* bantuan
Sumber: Dokumentasi pribadi

3.2.1.1 *Walking Mode: Armed (Mode Bersenjata)*

Sesuai dengan judul *game* ini yang bertemakan pembajakan atau pencurian kendaraan, sebagai seorang kriminal tentunya akan tidak lengkap tanpa adanya senjata. Ada berbagai macam senjata dalam San Andreas, dari senjata mendasar seperti pukulan hingga senjata kelas berat seperti *rocket launcher*. Senjata ini dapat dibagi klasifikasikan menjadi 9 kelas, *melee weapons*, *handguns*, *submachine guns*, *shotguns*, *assault rifles*, *long rifles*, *thrown weapons*, *heavy artillery*, dan *equipment*.

Penggunaan senjata merupakan salah satu aksi yang dapat dilakukan dalam *game* ini. Tiap jenis senjata memiliki kemampuan dan efek yang berbeda jika ditembakkan. Namun bukan itu yang penting disini, melainkan penggambarannya ketika digunakan dalam *user-interface*. Dari berbagai jenis senjata tersebut, dapat dibagi menjadi 2, senjata yang tetap menggunakan *view* orang ketiga dan senjata yang ketika akan ditembakkan menggunakan *view* orang pertama. Hampir semua senjata ketika digunakan hanya menampilkan tanda untuk menunjukkan sasaran dengan tetap menggunakan *view* orang ketiga, namun untuk beberapa senjata seperti *Sniper Rifl* dan *Rocket Launcher* menggunakan *view* orang pertama. Mengapa hal ini menjadi penting? *View* sangat berperan penting dalam memposisikan pemain, *view* orang pertama dapat juga disebut dengan istilah *subjective perspective*. Menurut Alexander R. Galloway, “...in games the

subjective perspective is quite common and used to achieve an intuitive sense of motion and action in gameplay.⁴⁰



Gambar 3. 19: Daftar senjata dalam GTA: San Andreas
 Sumber: Dokumentasi pribadi

⁴⁰ Galloway, Alexander R., *Gaming Essays on Algorithmic Culture*, hal. 40



Gambar 3. 20: Senjata yang menggunakan *view* orang ketiga
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3. 21: Contoh senjata yang menggunakan *subjective perspective*, *Sniper Rifle*
Kiri: keadaan *standby*
Kanan: siap menembak
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3. 22: Contoh senjata yang menggunakan *subjective perspective*, *Heat Seeking Rocket Launcher*
Kiri: keadaan *standby*
Kanan: siap menembak
Sumber: Dokumentasi pribadi

3.2.2 *Vehicle Mode* (Mode dalam Kendaraan)



Gambar 3. 23: 3 jenis transportasi yang dapat dikendarai dalam San Andreas

Sumber: Dokumentasi pribadi

Di San Andreas terdapat lebih dari 180 jenis kendaraan yang dapat dipakai oleh CJ (nama karakter utama). Dari kendaraan beroda dua seperti sepeda, mobil sedan, truk, perahu, hingga pesawat jet dapat dikendarainya. Dan masing-masing kendaraan memiliki kelebihan dan kekurangannya dalam berkendara, seperti *handling* atau pun kecepatannya.

Dalam mode berkendara, CJ akan memposisikan dirinya sebagai pengendara dan fokus yang sebelumnya ada pada karakter utama berpindah pada kendaraan yang digunakan. Ketika berkendara *view* yang dapat digunakan bertambah 2 jenis. Tak hanya dapat mengatur jarak kamera dan kendaraan saja, namun pemain dapat melihat dan menempatkan dirinya sebagai pengendara. Namun sayangnya tampilan yang dihasilkan seakan-akan pemain berada diluar kendaraan karena tidak ada hal yang mengindikasikan bahwa kamera tersebut berada di dalam kendaraan. Seakan-akan pemain bergerak tanpa menggunakan kendaraan sama sekali.



Gambar 3. 24: View dari dalam kendaraan (dari kiri ke kanan: mobil, perahu, dan pesawat)

Sumber: Dokumentasi pribadi

Lalu ada satu lagi *view* yang menarik yang dapat diakses hanya ketika berkendara. Dalam *game* ini disebut *cinematic view*. Seperti namanya, *view* ini membuat semuanya terlihat seperti film. *View* yang dihasilkan selalu berubah-ubah, baik dari jarak kamera dan kendaraan maupun cara mengambil gambarnya. Terkadang seakan pemain melihatnya dari sudut pandang helikopter yang melayang di udara, terkadang melihatnya dari ketinggian yang sejajar dengan tanah, membuatnya terlihat lebih seperti dalam adegan film *action*.



Gambar 3. 25: Contoh pengambilan sudut kamera dalam *cinematic view*

Sumber: Dokumentasi pribadi

*“A tool or machine enlarges a person's world when he feels it to be a direct extension of his corporeal powers. A bicycle enlarges the human sense of space, and likewise the sports car. They are machines at man's command. A perky sports car responds to the driver's slightest wish. It opens up a world of speed, air, and movement. Accelerating over a straight road or swerving over a curve, momentum and gravity—these dry terms out of a physics book—become the felt qualities of motion.”*⁴¹

Sesuai yang dikatakan oleh Yi-Fu Tuan, suatu alat tertentu dapat memperluas dunia seseorang, dalam artian jangkauan atau hal yang dapat dilakukan. Dengan anak panah, seorang pemburu dapat menjangkau buruannya yang berjarak lebih dari 100 meter darinya. Sama halnya dengan kendaraan, dengannya, manusia telah membuka dunia yang memberikan kecepatan, udara dan pergerakan. Tidak berbeda di dunia San Andreas, kendaraan membantu pemain dalam menjelajahi

⁴¹ Yi-Fu Tuan, *op. cit.*, hal. 53

San Andreas yang luas. Sebagian besar memposisikan pemain sebagai pengendara, pemain juga dapat memilih untuk menjadi penumpang, seperti penumpang dalam kereta atau pun pesawat terbang.

Sebagai pengendara, acuan tidak lagi berada pada kamera atau pemain seperti dalam mode berjalan, namun acuan pergerakan akan berada pada kendaraan. Aksis depan-belakang, kiri-kanan dan atas-bawah digunakan dengan kendaraan tersebut acuannya meski kamera mengambilnya dari jarak atau sudut yang berbeda-beda. Penggunaan acuan ini akan menjadikan pemain berusaha untuk memposisikan dirinya dalam kendaraan dan mengendalikannya agar tidak ke luar jalur. Dalam *cinematic view*, terkadang pemain akan bagaikan merasa mengendalikan mobil *remote control* karena jarak kameranya yang jauh di atas. Dan terkadang kemampuan pengendaliannya menjadi terbatas, meski pemain dapat menempatkan diri sebagai pengemudi, namun hal ini ada keterbatasan. Pemain hanya dapat melihat apa yang kamera tampilkan, tak jarang mereka tidak dapat melihat apa yang ada di belakang mobilnya, di sisi-sisinya, bahkan di depannya.

Meski kekurangan-kekurangan seperti itu tak dapat dipungkiri dalam membantu menciptakan permainan yang *immersive*, pihak pengembang tetap berusaha menjadikan pengalaman berkendara dalam *San Andreas* menjadi berkesan dengan menambahkan banyak detail-detail yang menarik. Seperti penggunaan sirene polisi yang terdengar realistis, kerusakan kendaraan yang cukup terlihat nyata jika menabrak, dan dengan kendaraan tertentu ketika pemain melaju dengan kecepatan tinggi, keadaan di sekeliling kendaraan menjadi terlihat *blur*, membantu membawa pemain merasakan pergerakan dengan kecepatan tinggi.



Gambar 3. 26: Keadaan berkendara
 Kiri: sirene mobil polisi yang terlihat dan terdengar nyata
 Kanan: berkendara dengan kecepatan tinggi
 Sumber: Dokumentasi pribadi

3.2.2.1 *Vehicle Mode: Armed (Mode Bersenjata dalam Kendaraan)*

Dalam mode berkendara, pemain juga dapat menggunakan senjatanya untuk menghabisi rival kriminalnya. Senjata yang dipergunakan pun khusus, dalam artian tidak semua senjata dapat digunakan dalam mode berkendara. *Micro SMG (semi-machinegun)*, itulah senjata yang dapat digunakan karena dapat menembakkan banyak peluru tiap detiknya dan dapat dipakai hanya dengan satu tangan sehingga tetap memungkinkan untuk mengemudi.

Ketika mengendarai mobil, karakter utama *game* ini hanya dapat menembak ke sisi kiri atau pun kanan dari mobil. *View* untuk menampilkannya pun dapat berbeda. Jika sebelumnya pemain menggunakan *view* dari luar mobil, ketika hendak menembak target yang berada di samping mobil *view* yang dihasilkan pun sama, yaitu *view* dari luar mobil. Sedangkan jika sebelumnya menggunakan *view* dalam mobil, jika mengarahkan senjata ke samping mobil *view* yang ditampilkan menunjukkan seolah-olah kita duduk disamping pengemudi dan menoleh kearahnya. *View* seperti ini dapat lebih memberikan pemain rasa berada di dalam kendaraan karena terdapat batasan kap mobil yang menguatkan kesan berada di dalam mobil.



Gambar 3. 27: Mode bersenjata dalam kendaraan (mobil)

Kiri: *view* mengarah ke samping mobil dari luar kendaraan

Kanan: *view* mengarah ke samping mobil dari dalam kendaraan

Sumber: Dokumentasi pribadi

Hal yang sama juga dapat dilakukan ketika mengendarai motor. Pemain dapat menembak baik ke sisi kiri ataupun sisi kanan motor, dan dengan tambahan pemain dapat pula menembak ke arah depan motor. *View* yang digunakan tetap *view* orang ketiga dengan pengecualian saat menggunakan *view* dalam kendaraan dan menembak ke depan tetap menggunakan *view* yang sama.



Gambar 3. 28: Mode bersenjata dalam kendaraan (motor)

Kiri: *view* mengarah ke samping motor dari luar kendaraan

Kanan: *view* mengarah ke depan motor dari luar kendaraan

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3. 29: Mode bersenjata dalam kendaraan (motor)

Kiri: *view* mengarah ke depan motor dari kendaraan

Kanan: *view* mengarah ke samping motor dari luar kendaraan

Sumber: Dokumentasi pribadi

3.3 Lingkungan Urban Virtual

Dalam membentuk *sense of place*, selain bagaimana subjek menerima *input* dari pengalamannya, faktor lainnya adalah apa yang dialaminya dalam kata lain adalah lingkungan yang dialaminya. Begitu pula dalam dunia *San Andreas*, pemain berkeliling menjelajahi sebuah lanskap baru dengan berbagai jenis lingkungan, dari yang bersifat natural, *country* dan urban. Di dalamnya juga terdapat replika dari *landmark* di kota-kota nyata yang spesifik yang telah diatur kembali dalam suatu area baru, yang disebut San Andreas.

Secara visual elemen urban yang ada di San Andreas sangat menyerupai dengan yang ada pada kota nyata, dari bangunannya, ruang publiknya, jalannya, sistem transportasi bahkan lanskapnya. Sebagian dari elemen urban yang ada dapat difungsikan sebagai mana mestinya. Pada bangunan tertentu dapat dimasuki dan terlihat bagian interiornya seperti pada toko baju yang dapat dimasuki untuk membeli pakaian. Ruang publik yang ada juga dapat dipergunakan seperti lapangan basket yang bisa dipakai bermain. Pada elemen jalan diawal permainan tidak semua dapat diakses, namun seiring permainan dijalankan akses terhadap area baru akan dibuka. Pertama jalan yang bebas diakses hanya pada area Los Santos, lalu ke San Fierro dan terakhir ke Las Venturas hingga seluruh area dapat dijelajahi. Terakhir sistem transportasi di San Andreas merupakan fitur utama permainan ini, hampir semua jenis kendaraan dapat digunakan secara bebas oleh

pemain, dan pada jenis kendaraan tertentu seperti pesawat ataupun kereta juga dapat dipergunakan tidak sebagai pengemudi tetapi sebagai penumpang.

3.3.1 Los Santos (Los Angeles Counter Part)



Gambar 3. 30: Peta area Los Santos

Sumber: http://media.gta-series.com/images/sanandreas/maps/general/san_andreas_map.pdf
(telah diolah kembali)

Los Santos merupakan kampung halaman Carl “CJ” Johnson, karakter utama *GTA: San Andreas*. Area ini dibuat dengan Los Angeles sebagai dasarnya dan digambarkan sesuai dengan atmosfer udara yang berasap dan berkabut (*smoggy air*), konflik antar kelompok dan area yang kaya seperti Beverly Hills di Los Angeles.

Di dalam Los Santos terdapat beberapa distrik yang juga dibuat dengan dasar area asli yang ada di Los Angeles:

Tabel 2 Nama distrik di dua kota, Los Santos dan Los Angeles
Sumber: gtawiki

Nama area di Los Santos	Nama area di Los Angeles
Commerce	Los Angeles Civic Center
Conference Center	Los Angeles Convention Center
Downtown Los Santos	Downtown Los Angeles
East Beach	Long Beach
East Los Santos	East Los Angeles
El Corona	El Sereno
Ganton	Compton
Glen Park	Echo Park
Idlewood	Inglewood
Jefferson	Watts
Las Colinas	Los Feliz
Los Flores	Boyle Heights
Los Santos International Airport	Los Angeles Int. Airport
Marina	Marina del Ray
Market	West Hollywood
Mulholland	Hollywood Hills
Mulholland Intersection	US 101 and SR 110 Intersection

Ocean Docks	Port of Los Angeles
Pershing Square	Pershing Square
Playa del Seville	Playa del Ray
Richman	Bel Air
Rodeo	Beverly Hills
Santa Maria Beac	Santa Monica
Temple	North Hollywood
Verdant Bluffs	Griffith Park
Verona Beach	Venice Beach
Vinewood	Hollywood
Willowfield	Willowbrook

Gambaran beberapa area yang terdapat di Los Santos:

- *The Grove*, tempat ini merupakan tempat karakter utama pemain tumbuh besar, dan bisa dikatakan area kumuh di Los Santos.
- *Downtown* adalah area yang sangat kontras dengan *The Grove*, dan merupakan magnet komersil di Los Santos.
- *East Los Santos*, adalah area yang terus menerus diperebutkan oleh kelompok-kelompok yang ada karena didalamnya terdapat fasilitas publik seperti lapangan basket dan area untuk *skateboard*.
- *Vinewood* merupakan *counterpart* dari *Hollywood* dan didalamnya terdapat tempat tinggal bagi para artis di San Andreas



Gambar 3. 31: Suasana di Los Santos (dari kiri ke kanan: The Grove, Downtown, East Los Santos, Vinewood)

Sumber: www.gtagaming.com

- *Ganton* adalah area sentral yang di dalamnya terdapat *The Grove*, dan merupakan area yang terinspirasi oleh *Watts Tower* di Los Angeles.
- *Market* merupakan area yang cukup menarik di Los Santos, di sini terdapat *Verona Mall* dan *Market Station*, dimana pemain dapat menggunakan kereta untuk berpindah tempat ke area San Fierro
- *Mulholland* adalah area perbukitan yang terletak di utara Los Santos dan merupakan area residensial bagi penduduk yang kaya dan terkenal
- *The Beach* dibuat dengan Santa Monica sebagai dasarnya. Di area ini terdapat dermaga yang besar, dinamakan *Santa Maria Broadwalk*. Di sini juga terdapat area hiburan, lengkap dengan *Big Wheel* dan *Roller Coaster*. Dan ketika matahari mulai terbenam, tempat ini menjadi area pesta malam.



Gambar 3. 32: Suasana di Los Santos (dari kiri ke kanan: Ganton, Market, Mulholland, The Beach)

Sumber: www.gtagaming.com

3.3.1.1 *Landmark* di Los Santos

Di Los Santos terdapat beberapa tempat menarik yang dibuat dengan dasar *landmark* yang ada di Los Angeles. Beberapa *landmark* tersebut adalah :

- *Griffith Observatory*
- *City Hall*
- *Hollywood Sign*
- *Walk of Fame*
- *Watts Towers*
- *Capitol Records Tower*

Universitas Indonesia

- *U.S. Bank Tower*
 - *Santa Monica Pier*
 - *Los Angeles River*
 - *The Forum*
 - *Stahl House*
 - *Union Station*
 - *Two California Plaza*
 - *Gas Company Tower*
 - *Mulholland Drive*
 - *House of Blues*
 - *Grauman's Chinese Theater*
 - *Vincent Thomas Bridge*
 - *Los Angeles Convention Center*
 - *Chemosphere*
 - *Beverly Wilsher Hotel*
 - *Muscle Beach*
 - *El Capitan Theater*
 - *Hollywood Boulevard*
 - *Twin Towers Correctional Facility*
 - *Bonaventure Hotel*
 - *Shrine Auditorium*
 - *Rodeo Drive*
 - *Sunset Boulevard*
 - *Melrose Avenue*
 - *Whisky a Go Go*
 - *Randy's Donuts*
 - *Standard Hotel*
 - *Hyatt West Hollywood*
 - *Argyle Hotel*
 - *Melrose Avenue*
 - *Terminal Island*
 - *Sunset Vine Tower*
 - *Beverly Hills City Hall*
 - *Centry Plaza Hotel*
 - *St. Regis Los Angeles Hotel & Spa*
 - *Carney's Express Limited*
 - *Figueroa Tower*
 - *Venice Boardwalk*
 - *North Broadway Viaduct*
 - *6th Street Bridge*
- *Gambar-gambar terlampir

3.3.2 San Fierro (San Francisco Counterpart)



Gambar 3.33: Peta area San Fierro

Sumber: http://media.gta-series.com/images/sanandreas/maps/general/san_andreas_map.pdf
(telah diolah kembali)

San Fierro merupakan versi San Andreas dari San Francisco. Kota ini merupakan area metropolitan terkecil di San Andreas dan terletak pada semenanjung di bagian barat San Andreas. Di sebelah selatan kota terdapat Gunung Chiliad yang besar dan kota kecil Angel Pine di Whetstone. Di utara kota, di seberang pembuatan ulang jembatan Golden Gate menjadi jembatan Gant di San Andreas,

terdapat kota Bayside, dan di sebelah timur laut kota tersebut terdapat daerah Tierra Robada. San Fierro adalah kota berukuran sedang dengan San Fierro Bay yang menarik secara visual di bagian utara dan Panopticon di bagian timur. San Fierro, Los Santos dan Las Venturas dihubungkan dengan jalanan, jalur kereta dan udara.

Sama seperti Los Santos, karena San Fierro berusaha menyamai San Francisco banyak area distrik yang ada di dalamnya berusaha menggambarkan kembali distrik yang ada di San Francisco:

Tabel 3: Nama distrik di dua kota, San Fierro dan San Francisco
Sumber: gtawiki

Nama area di San Fierro	Nama area di San Francisco
Battery Point	Fort Point
Juniper Hollow	Cow Hollow
Paradiso	The Presidio
Esplanade North	Fisherman's Wharf
Esplanade East	Embarcadero
Downtown/Financial	Financial District
Calton Heights	Pacific Heights
Chinatown	Chinatown
Juniper Hill	Russian Hill
Palisades	Presidio Heights
Santa Flora	Twin Peaks
City Hall	City Hall/Civic Center

Queens	The Castro
King's	Noe Valley (and Pierre Valley)
Easter Basin	China Basin/Hunters Point
Doherty	Dogpatch
Garcia	The Mission
Hashbury	Haight-Ashbury
Ocean Flats	Ocean Beach
Avispa Country Club	Cliff House
Missionary Hill	Mount Sutro
Foster Valley	Foster City/Peninsula
Easter Bay International Airport	San Francisco International Airport

Gambaran beberapa area dan tempat yang terdapat di San Fierro:

- *Garcia*, terletak di perbatasan *Hashbury*, merupakan area yang telah diklaim oleh geng San Fierro yang bernama *Rifa*. Area ini sendiri adalah sektor semi-industri dari San Fierro dan dipercaya sebagai pusat perdagangan internasional dengan komoditas obat-obatan terlarang.
- *Hashbury*, area yang paling damai di San Fierro. Sebagian besar populasi di sini adalah orang *hippy*.
- *Doherty* merupakan lingkungan industrial yang berada dalam tahap pengembangan kembali oleh eksekutif muda dan pebisnis yang sering berlalu-lalang di dalamnya.



Gambar 3. 34: Suasana di San Fierro (dari kiri ke kanan: Garcia, Hashbury, Doherty)

Sumber: www.gtagaming.com

- *Juniper Hollow* adalah area residensial di San Fierro yang terkenal dengan jalannya yang curam dan area residensial yang khas.
- *Downtown San Fierro* merupakan area bisnis kalangan atas. Di tengah area ini terdapat berbagai bangunan *high-rise*, termasuk *Big Pointy Building* yang dibuat dengan inspirasi gedung *Transamerica Pyramid*.
- *Easter Basin*, area dermaga di San Fierro yang lengkap dengan *drydock* dan area penambatan untuk banyak kapal. Area ini merupakan salah satu rute untuk penyelundupan ke San Andreas sehingga di sini banyak terdapat kriminal, geng-geng dan tentu saja korupsi.



Gambar 3. 35: Suasana di San Fierro (dari kiri ke kanan: Juniper Hollow, Downtown San Fierro, Easter Basin)

Sumber: www.gtagaming.com

- *Transfender* adalah nama bengkel untuk memodifikasi mobil di San Fierro. Di sini dapat dibeli beberapa perlengkapan untuk memodifikasi mobil seperti knalpot, bumper, kap mobil, sayap dan ban. Dan tentu saja cat kendaraan juga dapat diganti sesuai pilihan.
- *Cobra Martial Arts* adalah salah satu gymnasium yang terdapat di San Fierro, di sini karakter utama dapat berlatih untuk menggunakan berbagai teknik bela diri.



Gambar 3. 36: Contoh Tempat menarik di San Fierro (dari kiri ke kanan: Transfender Shop, Cobra Martial Arts Gym)

Sumber: www.gtagaming.com

3.3.2.1 *Landmark* di San Fierro

Seperti kota lain di San Andreas yang terdapat kesamaan *landmark*, di San Fierro terdapat *landmark* seperti pada San Francisco:

- Transamerica Pyramid
- Golden Gate Bridge
- San Francisco Bay Bridge
- Lombard Street
- Fort Point
- Castro District
- San Francisco City Hall
- Mount Sutro's Radio Antenna (Sutro Tower)
- Foster City
- Forth Bridge
- Ferry Building
- Grace Cathedral
- Golden Gate Park
- Fort Mason
- Presidio of San Francisco
- Cathedral of Saint Mary of the Assumption
- San Francisco Opera
- San Francisco cable car system
- Great Highway

*Gambar-gambar terlampir

3.3.3 Las Venturas (Las Vegas Counterpart)



Gambar 3. 37: Peta area Las Venturas

Sumber: http://media.gta-series.com/images/sanandreas/maps/general/san_andreas_map.pdf
(telah diolah kembali)

Las Venturas adalah area terakhir di San Andreas dan dibuat dengan Las Vegas sebagai dasarnya. Sesuai dengan keadaan yang sebenarnya di Nevada, Las Venturas adalah kota judi yang terletak di area gurun dan di dalamnya terdapat banyak kasino untuk berjudi menghabiskan uang yang telah dikumpulkan atau melipatgandakannya.

Kota ini cukup dikenal dengan sistem jalan rayanya. Di Las Venturas, Julius Thruway adalah jalan raya yang mengelilingi seluruh kota. Jalan raya baik dari Los Santos dan San Fierro juga berhubungan dengannya. Jalan raya lainnya

adalah Harry Gold Parkway yang melewati tengah kota dan memotong Julius Thruway dua kali dan kemudian menuju Los Santos.

Di Las Venturas juga di bagi menjadi beberapa distrik:

- Blackfield
- Creek
- Linden Side
- LVA Freight Depot
- Old Venturas Strip
- Pilgrim
- Prickle Pine
- Redsands East
- Redsands West
- Roca Escalante
- Rockshore East
- Rockshore West
- Spinybed
- Whitewood Estates

Sedikit gambaran mengenai hal yang menarik di Las Venturas:

- *The Casinos*, tanpa banyaknya kasino dan judi yang ada, Las Venturas bukanlah Las Venturas. Di sini pemain dapat menghabiskan uang yang telah didapat atau bahkan menggandakannya. Berbagai permainan judi dapat dilakukan seperti *Blackjack*, *Video Poker*, *Craps*, *Roulette* Dan *Wheel of Fortune*.
- *The Strip*. Las Vegas merupakan salah satu daya tarik turis bagi Amerika, dan atraksi utama berada di sepanjang jalan yang bernama „*The Strip*’. Dan tentunya hal ini juga ada di San Andreas beserta dengan banyak kasino, bar, restoran dan tentu hotelnya yang berada di sepanjang jalan.
- *Las Venturas Airport* merupakan salah satu sarana di Las Venturas yang dapat digunakan untuk pergi ke berbagai area di San Andreas dengan jalur udara.



Gambar 3. 38: Tempat menarik dan Suasana di Las Venturas (dari kiri ke kanan: The Casinos, The Strip, Las Venturas Airport)

Sumber: www.gtagaming.com

3.3.3.1 *Landmark* di Las Venturas

Untuk tempat yang menarik, Las Venturas memiliki referensi pada *landmark* yang terkenal seperti: Las Vegas Welcome Sign

- Bonanza gift shop
- Vegas Vic and Sassy Sally
- Little Chapel of the Flowers
- Graceland Chapel
- La Concha
- Barbary Coast Hotel and Casino

Dan tentunya sebagai sebuah kota kasino, Las Venturas memiliki banyak bangunan kasino yang juga menyamai bangunan kasino di Las Vegas yaitu:

Tabel 4: Nama kasino di dua kota Las Venturas dan Las Vegas
Sumber: gtwiki

Nama Kasino di Las Venturas	Nama Kasino di Las Vegas
Four Dragons Casino	Imperial Palace
The Pink Swan	Flamingo

The High Roller	Bally's
Pirates In Men's Pants	Treasure Island
The Visage	The Mirage
The Emerald Isle	Fitzgeralds
The Starfish Casino	Bill's Gamblin Hall and Saloon
The Clown's Pocket	Circus Circus
Caligula's Palace	Ceasar's Palace
Royale Casino	Casino Royale
The Camel's Toe	Luxor
Come-A-Lot	Excalibur
The V-Rock Hotel	Hard Rock

*Gambar-gambar terlampir

Dari sekian banyak kasino di Las Venturas, hanya tiga kasino, Four Dragon Casino, Caligulas's Palace, dan Casino Floor yang dapat dimasuki pemain. Di dalamnya akan ditemui Bandar pembagi kartu bersama dengan pengunjung lainnya. Pengunjung yang ada akan terlihat sedang memesan minuman, bermain judi, berdiri di depan mesin *Slot*, dan memberi komentar atas pesanan mereka, permainannya dan penampilan karakter utama.

BAB 4

ANALISIS

Setelah penulis menjabarkan semua hal mengenai *gameplay*, lingkungan urban virtual dan elemen simulasi yang diberikan oleh *game Grand Theft Auto: San Andreas*, selanjutnya penulis akan melakukan analisa berdasarkan teori yang telah dibahas pada bab sebelumnya.

4.1 Lingkungan Urban Virtual dalam *Grand Theft Auto: San Andreas*

Seperti yang telah dijelaskan dalam bab teori sebelumnya lingkungan urban merupakan suatu objek atau keadaan yang melingkupi sesuatu, dimana objek atau keadaan tersebut terkait dengan kota, karakteristiknya bahkan elemen pembentuknya. Sedangkan lingkungan urban virtual adalah simulasi sebuah lingkungan yang secara visual memiliki elemen yang sama dengan lingkungan urban. Salah satu contohnya terdapat dalam *game Grand Theft Auto: San Andreas*. San Andreas merupakan sebuah negara bagian virtual dengan tiga kota virtual di dalamnya.

Tiga kota virtual dalam San Andreas, Los Santos, San Fierro, dan Las Venturas dibuat dengan dasar kota sebenarnya yaitu Los Angeles, San Francisco dan Las Vegas. Dalam perbandingan peta tiap kota terlihat upaya mensimulasikan zona-zona yang ada ke kota virtual, termasuk juga pola kota maupun pola jalannya. Seperti dalam kota Los Santos yang menggunakan pola jalan raya yang sama dengan yang terdapat pada Los Angeles.



Gambar 4. 1: Kesesuaian pola jalan raya antara Los Santos dan Los Angeles

Sumber: <http://media.gta-series.com> (kiri) dan Google Earth (kanan)

Universitas Indonesia

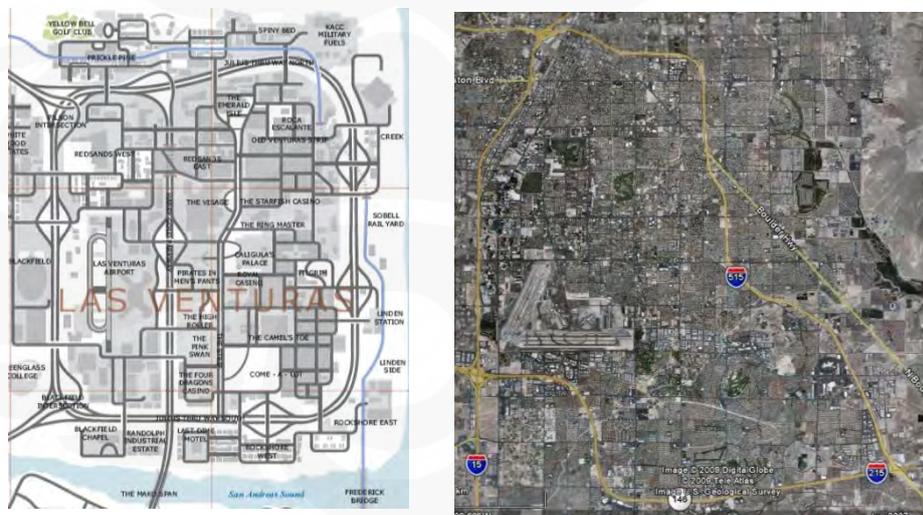
Kemudian pada San Fierro simulasi yang digunakan tak hanya pola jalan saja, tetapi mencapai tingkat geografis. Bentuk pulau San Fierro mirip sekali dengan San Francisco, begitu juga peletakan jembatan sebagai akses yang menghubungkannya dengan area lain.



Gambar 4. 2: Kesesuaian geografis antara area San Fierro dan San Francisco

Sumber: <http://media.gta-series.com> (kiri) dan Google Earth (kanan)

Dan pada Las Venturas yang dilihat melalui peta, pola jalan raya yang digunakan mengelilingi pusat kota sama seperti yang terdapat pada Las Vegas. Keadaan geografis di Las Venturas juga sama, yaitu keberadaannya yang terletak dekat dengan gurun seperti keadaan Las Vegas di Nevada.



Gambar 4. 3: Kesesuaian pola jalan raya yang mengelilingi pusat kota pada Las Venturas dan Las Vegas

Sumber: <http://media.gta-series.com> (kiri) dan Google Earth (kanan)

Universitas Indonesia

Lalu elemen – elemen kota juga disimulasikan dengan baik di dunia virtual ini. Elemen itu adalah bangunan, ruang publik, jalan, transportasi, dan lanskap. Dari segi bangunan sebagian terlihat dengan jelas fungsinya dari bentuknya. Ada bangunan perumahan, apartemen, hotel, bank, kantor polisi, bangunan *high-rise* dan sebagainya.



Gambar 4. 4: Bangunan *high-rise* yang dibuat mirip dengan *Transamerica Pyramid* di San Francisco.

Sumber: Dokumentasi pribadi (kiri) dan Wikipedia (kanan)

Kemudian ruang publik yang ada juga tertata dengan rapi dan jelas, lengkap dengan vegetasi dan kolamnya. Pada ruang publik tertentu juga diberikan elemen pelengkap sesuai dengan fungsinya seperti penambahan teropong pada taman di *Griffith observatory*, ring basket pada area olah raga dan sebagainya. Namun sayangnya tidak semuanya dapat digunakan sesuai fungsinya.



Gambar 4. 5: Ruang publik yang dibuat seperti *Griffith Observatory* di Los Angeles.

Sumber: Dokumentasi pribadi (kiri) dan Wikipedia (kanan)

Sedangkan untuk elemen transportasi hampir semuanya dapat digunakan sesuai dengan fungsinya. Motor, mobil, truk, kereta bahkan pesawat dapat digunakan pemain kecuali satu sistem transportasi seperti yang terdapat di San Francisco yaitu *cable car* atau trem. Karena *game* ini lebih fokus pada otomotif sehingga simulasi elemen yang berhubungan dengannya dibuat lebih mendetail.



Gambar 4. 6: Sistem transportasi *cable car* atau trem di San Fierro dan San Francisco.

Sumber: Dokumentasi pribadi (kiri) dan Wikipedia (kanan)

Dan terakhir pada pembagian tipe jalan termasuk lengkap, dari jalan setapak, jalan sekunder, *cul de sac*, hingga jalan raya. Jalanannya pun lengkap dengan lampu lalu lintas dan petunjuk jalan. Jalan yang terkenal di Las Vegas, The Strip, juga disimulasikan mirip sekali di Las Venturas, termasuk beberapa gedung kasino dan hotel yang berada di sepanjang jalan dan pola jalan raya yang mengelilinginya.



Gambar 4. 7: *The Strip* (Oranye) dan pola jalan raya(biru) pada Las Venturas dan Las Vegas.
Sumber: <http://media.gta-series.com> (kiri, telah diolah kembali) dan Google Earth (kanan, telah diolah kembali)

Universitas Indonesia



Gambar 4. 8: Salah satu kasino yang berada pada *The Strip* di Las Venturas dan Las Vegas.
Sumber: Dokumentasi pribadi (kiri) dan Wikipedia (kanan)

Keberadaan tiap elemen hadir dengan jelas, namun tidak semuanya berfungsi sebagaimana mestinya. Sebagian hanya hadir sebagai elemen dekorasi. Meskipun begitu, elemen yang tak berfungsi itu ada untuk memperindah dan memperkaya dunia San Andreas.

Selain berbagai elemen urban yang disebutkan diatas, *game* ini juga mensimulasikan sebagian dari elemen keseharian manusia seperti mensimulasikan restoran untuk membeli makan dan minuman, pedagang kaki lima penjaja minuman dan *hotdog*, toko pakaian untuk membeli pakaian karakter utama yang sesuai dengan selera pemain, hingga beberapa permainan judi dalam kasino seperti *slot machine* dan permainan *blackjack*. Hal ini memberikan nilai tambah pada dunia virtual ini untuk mengajak pemain bereksplorasi.



Gambar 4. 9: *Street Vendor* di Santa Maria Beach, Los Santos dan *Slot Machine* di Las Venturas.

Sumber: Dokumentasi pribadi

Namun sayangnya *game* ini tidak dengan mendetail mensimulasikan kegiatan manusia pada lokasi-lokasi yang ada. Ketika bermain seringkali terlihat keadaan

yang sangat sepi tanpa adanya *bot*⁴² manusia yang menghiasi tempat tersebut bahkan pada area yang seharusnya ramai oleh manusia. Disisi lain, jika terdapat banyak *bot* yang berkegiatan dalam dunia virtual ini sedangkan konteks *game* ini termasuk dalam kekerasan, akan mengganggu efektivitas atau fokus *game* ini. Sebagai contoh, jika pemain diharuskan melarikan diri dari kejaran polisi dengan mobil dan banyak terdapat *bot* manusia maka akan mengganggu pelariannya. Keadaan ini memang bertolak belakang, namun yang pasti kurangnya *bot* manusia dalam berkegiatan adalah kekurangan *game* ini dalam mensimulasikan suasana, dan hal ini kurang membantu pemain untuk mendefinisikan suatu tempat karena tempat berasal dari kegiatan manusia.



Gambar 4. 10: Karakteristik fisik lokasi yang sama dengan suasana yang berbeda, *Walk of Fame, Hollywood*.

Sumber: Dokumentasi pribadi (kiri) dan Wikipedia (kanan)

Kemudian dalam kaitannya dengan logika *casualty*, dunia virtual San Andreas ini cukup mendetail dengan kerusakan-kerusakan yang dialami oleh sebuah kendaraan, namun pada keadaan tertentu hal ini menjadi tidak *valid*. Sebagai contoh, sebuah mobil jatuh dari tebing dengan ketinggian lebih dari 30 m, secara logika mobil tersebut pasti hancur lebur, namun di dunia ini hanya penyok dan masih dapat berjalan.

⁴² Bot: program yang telah diotomatisasi untuk melakukan pekerjaan tertentu



Gambar 4. 11: Mobil yang di jatuhkan dari tebing tidak mengalami kerusakan yang berarti.

Sumber: Dokumentasi pribadi

Begitu juga dengan lingkungan urban yang ada, tidak semua elemen dapat dihancurkan seperti di dunia fisik. Elemen utama permainan ini, yaitu kendaraan dapat menjadi rusak karena tabrakan atau ledakan. Sedangkan sebuah rumah yang dilempar granat dan kemudian meledak tidak akan hancur ataupun tergores sedikit pun. Ketidaksamaan interaksi antar objek seperti ini menurunkan kualitas ruang virtualnya untuk membentuk *sense of place*.



Gambar 4. 12: Rumah yang tidak tergores sedikitpun karena ledakan bom dan mobil yang hancur lebur karena bom

Sumber: Dokumentasi pribadi

Semua elemen diatas diterima pemain secara visual dari *game* ini. Sedangkan secara *auditory*⁴³, *game* ini bisa diberikan nilai tambah. Karena kemampuannya dalam mensimulasikan berbagai suara yang bisa didengar sehari-hari. Dari suara pedestrian yang lewat, suara mesin kendaraan, suara bising yang dihasilkan dari

⁴³ Auditory: berhubungan atau berkaitan dengan suara (audio)

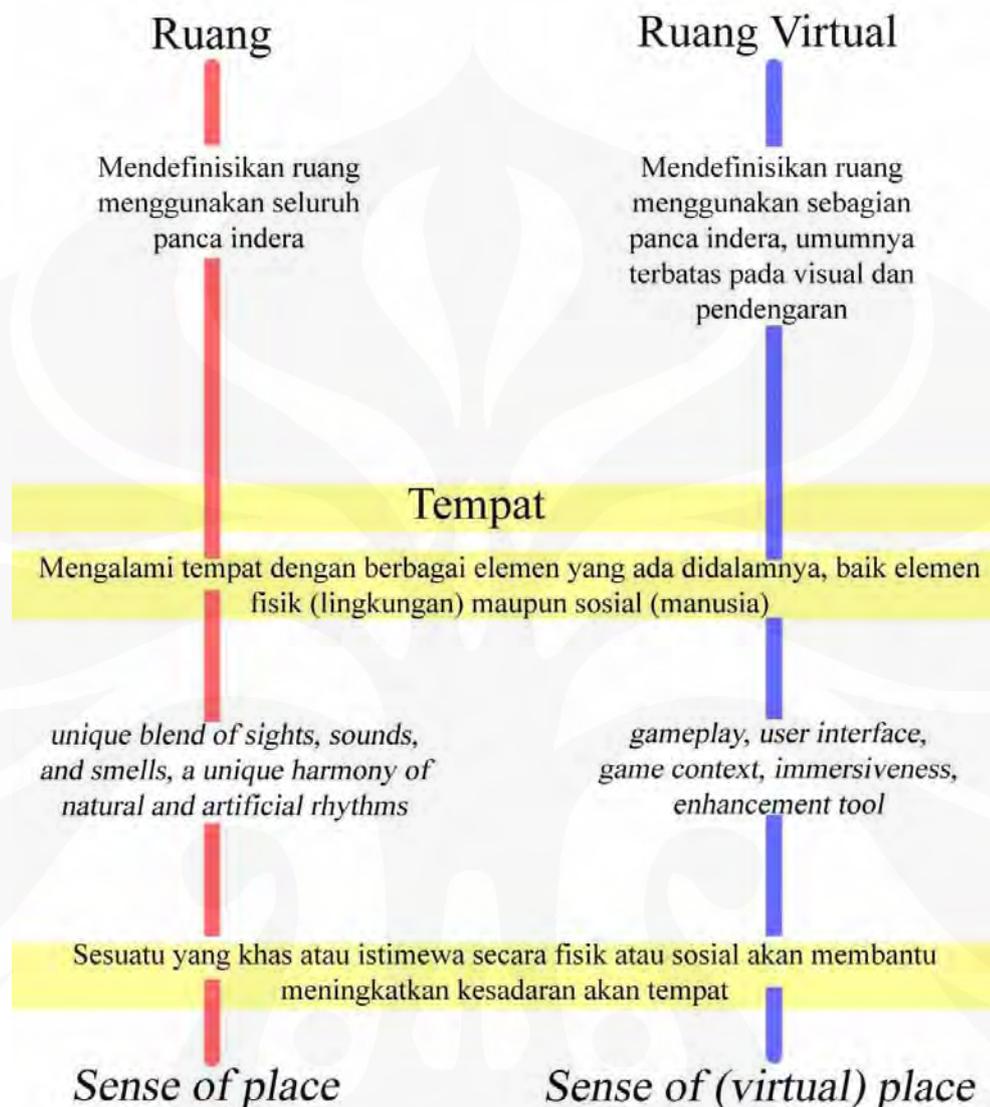
pabrik, dari pesawat di bandara, suara hujan dan badai hingga candaan penyiar radio dan lantunan lagu dari era 90 yang mengingatkan pemain *setting* waktu dari *game* San Andreas ini. Terlepas dari berbagai suara yang dihasilkan, umumnya pemain mendengarkannya hanya dari satu sumber sehingga tidak membantu mengaburkan batas dunia virtual ini.

Setiap hal tersebut dilakukan dengan tujuan menciptakan sebuah ruang, waktu dan tempat yang baru di dunia virtual dengan karakteristik yang sama dengan era 90 di Los Angeles, San Francisco dan Las Vegas. Lalu dengan keberadaan elemen-elemen tersebut *game* ini menciptakan sebuah lingkungan urban virtual yang bernama San Andreas dan berusaha membawa pemain masuk ke dalam dunia ini.

4.2 *Sense Of Place* dalam *Grand Theft Auto: San Andreas*

Sebuah ruang dirasakan oleh manusia dengan semua indera yang dimilikinya. Dengan semua itu manusia mengalami dan mendefinisikan sebuah ruang menjadi tempat. Dan dari tempat tersebut bisa tercipta makna yang kuat hingga biasa dikatakan memiliki “*sense of place*”. Dalam dunia fisik (nyata) *sense of place* dapat tercipta dengan kesadaran akan suatu tempat yang dialami dengan seluruh indera manusia, sedangkan pada dunia virtual, dalam hal ini San Andreas, saat ini manusia terbatas hanya dapat menggunakan indera penglihatan dan pendengarannya.

Dari pendefinisian suatu ruang, sebuah tempat tercipta dan manusia mengalami tempat tersebut dengan berbagai elemen di dalamnya. Di dunia fisik, perpaduan yang unik dari penglihatan, pendengaran dan penciuman dari irama alami dan buatan dapat menciptakan suatu *sense of place*. Sedangkan di dunia virtual saat ini tidak semua indera dapat digunakan. Keterbatasan ini menjadikan beberapa faktor dari *game* yang akan membantu menciptakan suatu *sense of place* dalam tingkat yang berbeda, *sense of place* pada ruang virtual. Dalam diagram berikut ditunjukkan faktor-faktor yang membentuk *sense of place*.



Gambar 4. 13: Diagram perolehan *sense of place*

Sumber: Pemikiran / dokumentasi pribadi

Pengalaman yang dirasakan pemain ketika mengeksplorasi dunia San Andreas diterima melalui *user interface* permainan ini sehingga menjadikannya salah satu faktor dalam membantu menciptakan sebuah *sense of place* di dunia virtual yang dapat dirasakan pemain. Dalam keadaan *default*, *user interface* yang ditawarkan *game* ini tergolong cukup sederhana dan tidak mengganggu secara visual dalam mengalami ruang virtual San Andreas. Peletakkan *icon* dan peta sangat membantu dalam mengenali ruang yang ada. Dan ketika pemain sudah mengubah ruang virtual yang ada menjadi sebuah tempat, *user interface* ini juga dapat dimodifikasi

untuk menyembunyikan *icon* yang ada hingga seakan mengaburkan batas antara dunia virtual San Andreas dengan dunia fisik tempat pemain berada.



Gambar 4. 14: User interface, default (kiri) dan yang sudah dimodifikasi (kanan)
Sumber: Dokumentasi pribadi

Kemudian bagaimana permainan itu dijalankan (*gameplay*) menjadi faktor berikutnya, karena faktor ini sebanding dengan bagaimana kita bergerak dan mengalami ruang. Dalam keadaan berjalan (*walking mode*) pemain akan merasa lebih dekat dengan dunia San Andreas. Meski menggunakan sudut pandang orang ketiga tetapi pergerakan yang dilakukan tetap berorientasi kepada pemain sehingga permainan ini seakan memosisikan pemain pada karakter utamanya dan mendekatkan dunia virtual ini pada pemain. Berbeda ketika menggunakan kendaraan (*vehicle mode*), pemain sendiri yang harus berusaha menempatkan (*positioning*) dirinya pada kendaraan karena acuan pergerakannya telah berpindah pada kendaraan. *Positioning* ini tidak mendukung pengaburan batas namun seakan memberi batas yang jelas karena sudut pandang orang ketiga yang diterima pemain tidak diiringi dengan acuan pergerakan pada pemain, bagaikan kita mengemudikan mobil *RC (Remote Control)*.



Gambar 4. 15: View ketika mengemudi seperti mengendalikan RC

Sumber: Dokumentasi pribadi

Lalu faktor mengenai konteks ruang virtual itu sendiri. Dalam kasus *Grand Theft Auto: San Andreas*, game ini memiliki fokus pada simulasi pencurian kendaraan. Namun tak terbatas sampai situ, konteks *game* ini dibuat lebih luas, dari simulasi berbagai kendaraan yang dapat dicuri, lingkungan pencuriannya, sebab dan akibat pencurian tersebut, hingga keseharian dan kehidupan mendasar dari sang pencuri. Sehingga dapat diambil pesan bahwa dari fokus sebuah konteks ruang virtual jika dapat lebih dieksplotasi akan menjadikan pemain lebih bebas dalam mengalami dan merasakan *sense of place*. Hal ini berkaitan dengan faktor selanjutnya yaitu *immersiveness*.



Gambar 4. 16: Carl "CJ" Johnson ketika mengambil kendaraan milik orang lain

Sumber: Dokumentasi pribadi

Agar pemain dapat merasakan *sense of place* di sebuah ruang virtual faktor berikutnya adalah kemampuan *game* tersebut menghanyutkan pemain ke dalam dunia yang ditampilkannya, dengan kata lain faktor *immersive*. Pada *Grand Theft Auto: San Andreas*, faktor *immersive* diterapkan dengan memberikan kebebasan

pemain dalam bertindak, bisa menyelesaikan misi yang ada dengan cara yang tak terikat atau dengan caranya sendiri. Diluar jalan cerita permainan ini banyak sekali hal yang dapat dilakukan dalam dunia San Andreas, banyak tempat yang bisa dikunjungi dan ratusan kendaraan untuk dicuri.



Gambar 4. 17: Keindahan lanskap dan lingkung urban dunia virtual San Andreas
Sumber: Dokumentasi pribadi

Semua hal tersebut membentuk sebuah dunia virtual San Andreas yang menggoda untuk di eksplorasi, menjadikan pemainnya sanggup bertahan lama memainkannya seakan membawanya masuk ke dalam, mengalami ruang yang disajikannya, mendefinisikannya menjadi tempat hingga merasakan *sense of place* dari ruang virtual.

4.3 Enhancing Virtual Space Experience

Dari yang penulis rasakan dan amati, saat ini pengalaman pemain dalam merasakan suatu ruang virtual memang terbatas pada penggunaan beberapa indera, namun dengan memperkuat perolehan informasi ruang virtual melalui indera tersebut maka pengalaman yang dirasakan juga akan meningkat dan membantu faktor *immersive game* tersebut. Sebagai contoh, pengendalian karakter utama oleh pemain umumnya menggunakan suatu *controller*, pada komputer yaitu *keyboard* dan *mouse*, sedangkan pada *console game* adalah *joystick*, namun jika ketika berkendara (*vehicle mode*) dapat menggunakan *controller* berupa *steering*

wheel maka pengalaman yang dialami indera pemain akan berbeda, terlebih jika didukung dengan kemampuan kamera menampilkan *view* dalam kendaraan dan layar yang cukup besar dalam menampilkan *interface game*.



Gambar 4. 18: PC (*Personal Computer*) dan *Notebook*

Sumber: www.smh.com.au (kiri) dan www.mobilewhack.com (kanan)

Sebuah ruang virtual yang dihasilkan oleh sebuah *game* umumnya dapat dimainkan melalui komputer yang sering juga disebut dengan PC (*Personal Computer*) atau *Notebook*, yaitu sebuah PC yang *portable*. Pengendalian permainan pada komputer kini menggunakan *keyboard* dan *mouse* sebagai alat kendali. Karena pada awalnya *keyboard* tidak diperuntukkan bermain maka banyak tombol yang tak berfungsi ketika digunakan untuk bermain. Menjadikan pengalaman untuk merasakan ruang virtual yang ada terhambat jika tidak tahu tombol mana yang dapat dipergunakan.



Gambar 4. 19: PS2 Controller

Sumber: <http://wb3.indo-work.com>

Kemudian seiring berkembangnya teknologi, dan kebutuhan akan *controller* yang nyaman dan mudah digunakan maka diperkenalkanlah *joystick*, *controller* khusus untuk bermain. Gambar diatas adalah *controller game* untuk PS2 (*Playstation 2*), penggunaan *controller* yang mudah digunakan akan mendukung pemain dalam mengalami ruang virtual yang ditampilkan. Namun fitur yang diberikan *controller* ini lebih dari itu, di dalamnya terdapat *vibration feedback*, yaitu fitur getar. Fitur ini bekerja jika dalam permainan yang dimainkan terjadi, misalnya, ledakan dan tabrakan. Fitur ini dapat diaktifkan atau dinonaktifkan sesuai keinginan pengguna.

Dalam sebuah survey mengenai *vibration feedback* oleh *Ipsos Insight*⁴⁴ dengan 1075 responden yang berumur 18 tahun keatas dan bermain *game* lebih dari 4 jam tiap minggunya. Tiga dari empat responden (72 persen) setuju bahwa getaran yang dihasilkan *controller game* meningkatkan pengalaman bermain dalam beberapa hal: menjadikan permainannya lebih menyenangkan, melibatkan pemain lebih jauh dalam permainan, membuat *game* terasa lebih nyata, membantu *gamer* bermain lebih baik. Sedangkan hanya 5 persen yang berpendapat sebaliknya: fitur getaran sebaiknya benar-benar dihilangkan dari semua *video console games*.⁴⁵



Gambar 4. 20: Steering Wheel Controller (kiri) dan Steering Wheel Controlle dengan penambahan layar lebar (kanan)

Sumber: <http://cache.gizmodo.com>

Lalu *controller* itu juga berkembang menjadi seperti *steering wheel* dikarenakan semakin banyaknya *game* dengan tema balapan yang muncul. Keberadaan

⁴⁴ Perusahaan *Marketing* berbasis survey terbesar ketiga di dunia

⁴⁵ *Vibration Feedback Key Factor in Choice of Video Game Console*

<http://www.antara.co.id/en/view/?i=1158906983&c=NWR&s=>

controller tipe ini menawarkan pengalaman mengemudi atau balapan yang lebih realistis. Dan bagi yang menginginkan lebih, penambahan layar lebar juga meningkatkan pengalaman pengemudi dalam melihat terasa lebih realistis, tidak terbatas pada satu kotak kecil saja.

Hal-hal tersebut merupakan cara mengembangkan pengalaman yang diterima indera peraba dan visual, begitu juga dengan suara, pengalaman indera suara dapat diperkuat dengan mengolah *output* suara dengan sistem yang kini populer, *surround sound system*. Istilah *surround sound* sendiri memiliki arti “*sound reproduction that often uses three or more transmission channels to enhance the illusion of a live hearing.*”⁴⁶ Aplikasi sistem ini terlihat pada gambar berikut.



Gambar 4. 21: Surround Sound System (kiri) dan aplikasinya (kanan)
 Sumber: www.webopedia.com (kiri) dan www.daveshometheater.com (kanan)

Sistem ini memberikan pendengar keseluruhan suara yang, misalnya, dihasilkan oleh kendaraan yang mengebut. Pertama akan terdengar suara mobil yang datang mendekat, kemudian akan ada suara menderum disamping hingga akhirnya suara deruman itu perlahan menghilang seiring jarak mobil tersebut menjauh meninggalkan pendengar. Penggunaan *surround sound system* dapat memperkuat indera pendengaran dalam merasakan ruang virtual karena berbagai suara yang dihasilkan tidak lagi terdengar dari satu sumber dan terdengar monoton, namun akan dapat terdengar lebih hidup dari berbagai sisi pemain secara 360°.

⁴⁶ Merriam-Webster’s Dictionary, *op. cit.*

BAB 5

KESIMPULAN

Manusia berada dalam ruang, ruang didefinisikan dengan semua indera manusia menjadi tempat dan tempat dengan makna yang dalam dapat memiliki *sense of place*. *Sense of place* merupakan suatu perasaan yang khusus yang diterima oleh manusia dan dihasilkan dari suatu tempat dengan berbagai elemen didalamnya, dari elemen fisik hingga termasuk orang-orang yang tinggal didalamnya. Sebuah lingkungan urban dengan berbagai elemennya juga dapat memberikan *sense of place* yang spesifik dari tempat tersebut. Dengan demikian *sense of place* tidak hanya dapat dirasakan pada lingkungan alami, namun juga buatan.

Grand Theft Auto: San Andreas adalah permainan yang mensimulasikan sebuah lingkungan urban sebagai *gameboard*-nya. *Grand Theft Auto: San Andreas* memberikan kebebasan bagi pemain untuk menjelajahi sebuah negara bagian virtual yang bernama San Andreas dengan tiga kota utama di dalamnya. Dunia virtual ini telah mensimulasikan berbagai elemen dari lingkungan urban ke dalamnya. Permainan ini menciptakan sebuah ruang, waktu dan tempat yang baru di dunia virtual dengan karakteristik yang sama dengan era 90-an di Los Angeles, San Francisco dan Las Vegas.

Jika pada dunia fisik, *sense of place* dirasakan selain dengan semua panca indera manusia juga karena faktor fisik (lingkungan) dan sosial tempat tersebut, maka pada dunia virtual, dengan kasus San Andreas, ternyata tidak hanya bergantung pada faktor fisik (lingkungan virtual) dan sosial yang berada didalamnya. Dalam membantu membentuk *sense of place* dalam dunia virtual dibutuhkan beberapa faktor lain seperti *gameplay*, *user interface*, *game context*, *immersiveness*, dan *enhancement tool*. Faktor-faktor tersebut dibutuhkan karena dunia virtual tidak dapat dialami secara langsung oleh semua indera manusia namun membutuhkan sesuatu yang menjembatani dunia virtual dengan dunia fisik manusia.

Gameplay, *user interface*, *game context*, dan *immersiveness* berfungsi sebagai elemen pembentuk jembatan dunia virtual, semakin faktor tersebut

Universitas Indonesia

dipertimbangkan dan diperhatikan dalam pembuatan dunia virtual maka jembatan itu akan semakin dekat dan kabur. Sedangkan faktor *enhancement tool* berfungsi sebagai alat untuk menggunakan jembatan yang telah ada, penggunaan *enhancement tool* akan mempermudah perpindahan dari dunia fisik ke dunia virtual. Dapat dianalogikan bahwa *Gameplay*, *user interface*, *game context*, dan *immersiveness* adalah variabel jarak jembatan dan *enhancement tool* adalah alat transportasi yang digunakan untuk melalui jembatan tersebut. Semua faktor ini saling mendukung satu sama lainnya.

Permainan *Grand Theft Auto: San Andreas* memberikan contoh bahwa dari sebuah ruang virtual suatu *sense of place* dapat diterima oleh pemainnya meski harus mengambil berbagai landmark dari dunia fisik dengan karakteristiknya yang kuat. Namun terlepas dari itu, dengan keterbatasan manusia dalam mengalami ruang virtual, *San Andreas* memberikan berbagai faktor dari permainannya yang bisa membawa pemain hanyut ke dalamnya dan merasakan *sense of place* yang dihasilkan oleh sebuah dunia virtual.

DAFTAR REFERENSI

- Aerseth, Espen. "Allegories of Space." *Space Time Play Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level* (2007): 45-47
- Aldrich, Clark. *Learning by Doing – A Comprehensive Guide to Simulation*. San Francisco: Pfeiffer. 2005.
- Borries, Friedrich von, Steffen P. Walz, Matthias Böttger, Ed. *Space Time Play Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. German: Birkhäuser Verlag AG. 2007.
- Boston, Jane, interview with Clark Aldrich. *Learning by Doing – A Comprehensive Guide to Simulation*. San Francisco: Pfeiffer. 2005.
- Galloway, Alexander R. . *Gaming Essays on Algorithmic Culture*. London: University of Minnesota Press. 2006.
- Lang, Jon. *Urban Design: a typology of procedures and products*. United Kingdom: Architectural Press. 2005.
- Lange, Andreas. "Places to Play." *Space Time Play Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level* (2007): 16
- More, Gregori. "Grand Theft Auto: San Andreas An Immersive Real Time 3D Urban Environment." *Space Time Play Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level* (2007): 194
- Partridge, Eric. *Origins: An Etymological Dictionary of Modern English*. London and New York: Routledge. 2006.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Bahasa Indonesia*. 2008.
- Ryden, K. C. *Mapping the Invisible Landscape*. 1993
- Spector, Warren, interview with Clark Aldrich. *Learning by Doing – A Comprehensive Guide to Simulation*. San Francisco: Pfeiffer. 2005.
- Stokes, S. M., Watson, A. E. and Mastran, S. S. *Saving America's Countryside: A Guide to Rural Conservation (2nd ed.)*. 1997.
- Yi-Fu Tuan, *Space and Place The Perspective of Experience*. London: University of Minnesota Press. 1977.

Referensi Noncetak:

Rockstar North (Game Developer). *Grand Theft Auto: San Andreas*. [Computer software]. 2005.

Referensi Internet:

“Elements of Urban Design.” *Urban Design The Center for Design Excellence*. 6 Apr. 2009.

<<http://www.urbandesign.org/elements.html>>.

“Environments.” *Merriam-Webster Online Dictionary*. 6 Apr. 2009.

<<http://www.merriam-webster.com/dictionary/environments>>

”Gameplay.” *MSN Encarta Dictionary*. 23 Apr. 2009.

<http://encarta.msn.com/dictionary_/gameplay.html>

“Urban Design Element.” *Forward Dallas*. 6 Apr. 2009.

<<http://www.forwarddallas.org>>.

”Grand Theft Auto.” *Grand Theft Wiki: your complete guide for everything GTA*.

17 May. 2009.

< <http://gta.wikia.com/wiki/>>

”GTA San Andreas: Weapons.” 4 May. 2009.

<<http://www.gtasanandreas.net/weapons/>>.

”GTA: San Andreas – locations.” *GTAGaming.com*. 15 Apr. 2009.

<<http://www.gtagaming.com/sanandreas/>>

”The History of Grand Theft Auto.” *Features at GameSpot*. 18 Mar. 2009

<<http://www.gamespot.com/features/6111834/index.html>>

“Urban.” *Merriam-Webster Online Dictionary*. 6 Apr. 2009.

<<http://www.merriam-webster.com/dictionary/urban>>

”User Interface.” *MSN Encarta Dictionary*. 23 Apr. 2009.

< http://encarta.msn.com/dictionary_/user%2520interface.html>

”Vibration Feedback Key Factor in Choice of Video Game Console.” 21 Jun. 2009.

<<http://www.antara.co.id/en/arc/2006/9/22/vibration-feedback-key-factor-in-choice-of-video-game-console/>>

“Virtual.” *Merriam-Webster Online Dictionary*. 5 Jun. 2009.

<<http://www.merriam-webster.com/dictionary/virtual>>

LAMPIRAN

Kesesuaian *view landmark* yang terdapat di Los Angeles dengan di Los Santos

Landmark	Los Angeles	Los Santos
<p><i>Griffith Observatory</i></p> <p>Sumber: Wikipedia.org (kiri) dan dokumentasi pribadi (kanan)</p>		
<p><i>City Hall</i></p> <p>Sumber: Wikipedia.org (kiri) dan www.gtagaming.com (kanan)</p>		
<p><i>Hollywood Sign</i></p> <p>Sumber: www.gtagaming.com</p>		
<p><i>Walk of Fame</i></p> <p>Sumber: Wikipedia.org (kiri) dan dokumentasi pribadi (kanan)</p>		
<p><i>Watts Tower</i></p> <p>Sumber: Wikipedia.org (kiri) dan dokumentasi pribadi (kanan)</p>		

Capitol Records Tower

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



U.S. Bank Tower

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



Santa Monica Pier

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



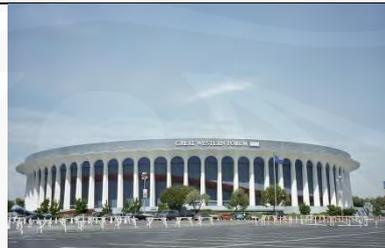
Los Angeles River

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



The Forum

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



Stahl House

Sumber:
www.gtagaming.com



Union Station

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



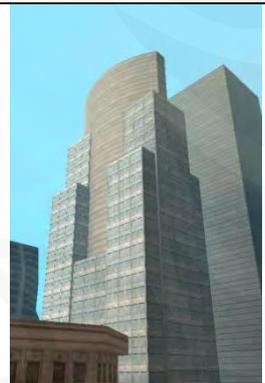
Two California Plaza

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



Gas Company Tower

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



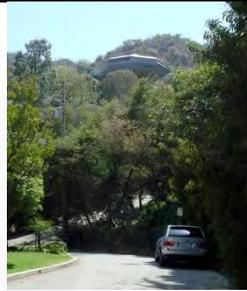
Grauman's Chinese Theatre

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



Chemosphere

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



Beverly Wilsher Hotel

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



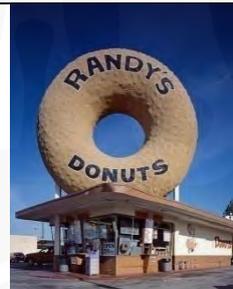
Bonaventure Hotel

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



Randy's Donuts

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



Hyatt West Hollywood

Sumber:
luxurylosangeleshotel.com
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



Beverly Hills City Hall

Sumber: varley.net (kiri)
dan dokumentasi pribadi
(kanan)



Venice Boardwalk

Sumber: frankstrasser.com
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



North Broadway Viaduct

Sumber:
farm3.static.flickr.com (kiri)
dan dokumentasi pribadi
(kanan)

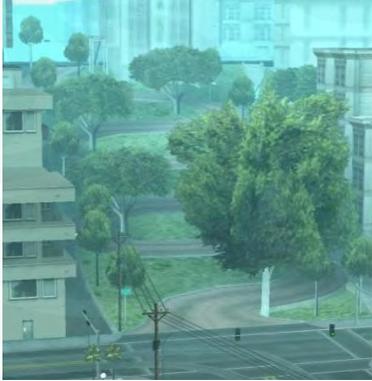


6th Street Bridge

Sumber: cache.daylife.com
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



Perbandingan *View Landmark* yang terdapat di San Francisco dengan di San Fierro

Landmark	San Francisco	San Fierro
<p><i>Transamerica Pyramid</i></p> <p>Sumber: Wikipedia.org (kiri) dan dokumentasi pribadi (kanan)</p>		
<p><i>Golden Gate Bridge</i></p> <p>Sumber: Wikipedia.org (kiri) dan dokumentasi pribadi (kanan)</p>		
<p><i>San Francisco Bay Bridge</i></p> <p>Sumber: Wikipedia.org (kiri) dan dokumentasi pribadi (kanan)</p>		
<p><i>Lombard Street</i></p> <p>Sumber: Wikipedia.org (kiri) dan dokumentasi pribadi (kanan)</p>		

Fort Point

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



Mount Sutro 's Radio Antenna (Sutro Tower)

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



Forth Bridge

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



Ferry Building

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



Grace Cathedral

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



San Francisco cable car system

Sumber: Wikipedia.org (kiri) dan dokumentasi pribadi (kanan)



Perbandingan *View Landmark* yang terdapat di Las Vegas dengan di Las Venturas

Landmark	Las Vegas	Las Venturas
----------	-----------	--------------

Las Vegas Welcome Sign

Sumber: Wikipedia.org (kiri) dan dokumentasi pribadi (kanan)



Kasino

Flamingo

Sumber: Wikipedia.org (kiri) dan dokumentasi pribadi (kanan)



Bally's

Sumber: Wikipedia.org (kiri) dan dokumentasi pribadi (kanan)



Treasure Island

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



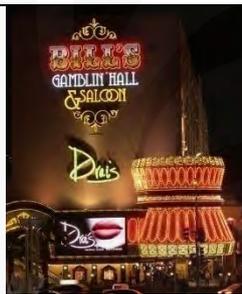
The Mirage

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



Bill's Gamblin Hall and Saloon

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



Circus Circus

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



Ceasar's Palace

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



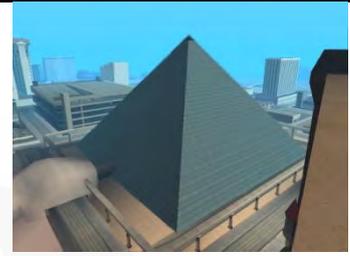
Casino Royale

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



Luxor

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



Excalibur

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)



Hard Rock

Sumber: Wikipedia.org
(kiri) dan dokumentasi
pribadi (kanan)

