

# TRANSPORTASI REALITAS TEKSTUAL

## Orientasi Kognitif pada *Game PC Shogun II Total War*

**Dida Ibrahim Abdurrahman**

Jurusan Kriya Seni, Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Bandung

Jl. Buahbatu No. 212 Bandung

e-mail: dida.ibrahim@gmail.com

### **ABSTRACT**

*Transportation textual reality premise opens understanding about the process of transformation narrative literature that paved the mentality of the realm of imagination. Object and subject to the groove of writing open representative realities that are different from the reality that was built in a movie or picture story within and directs viewers to the tendency of a uniform interpretation. In contrast to the representational reality on digital game that combines imagination with option offers interpretation and meaning. The concept of interaction has mentally close the gap between users and their medium.*

**Keywords:** *Textual Reality, Literatur Transformation, Digital Game Cognitive Orientation*

### **ABSTRAK**

Premis transportasi realitas tekstual membuka pemahaman mengenai proses transformasi narasi literatur yang meretas mentalitas ranah imaji. Objek dan subjek pada alur penulisan membuka realitas-realitas representatif yang berbeda dengan realitas yang dibangun pada film atau cerita bergambar yang berjarak dan mengarahkan pemirsanya pada kecenderungan interpretasi yang seragam. Berbeda dengan realitas representasional pada game digital yang menggabungkan imajinasi dengan penawaran pilihan interpretasi dan pemaknaan. Konsep interaksinya secara mental telah mendekatkan jarak antara pengguna dan media yang digunakannya.

**Kata Kunci:** Realitas Tekstual, Transportasi Literatur, Orientasi Kognitif *Game PC*

---

### **PENDAHULUAN**

Bermain diyakini sebagai konsep belajar paling tua yang diterapkan oleh setiap makhluk bergerak. Secara konsep, bermain merupakan simulasi pengenalan realitas kehidupan yang akan dijalani oleh regenerasinya untuk menghadapi realitas yang sebenarnya kemudian dengan cara yang lebih santai dan menyenangkan, sehingga simulasi tersebut bisa dilakukan berulang. Setiap kelompok sosial masyarakat memiliki konsep-konsep permainan yang khas, tergantung pada kondisinya. Bentuk kegiatan pada varian aktifitas tersebut merupakan sebuah simulasi dari kumpulan-

kumpulan entitas yang direpresentasikan secara simbolik. Di dalamnya terkonstruksi beberapa referensi yang berada pada ruang dan waktu tertentu yang dikonsumsi tidak hanya sebagai kepuasan hiburan, hal lain dicerna pula sebagai ruang motivasi, transformasi informasi/ pendidikan dan nilai-nilai budaya.

Model-model permainan tentunya terus berkembang, beradaptasi dengan perkembangan sosial kebudayaan masyarakat dan teknologi yang ditemukannya, tanpa kecuali teknologi digital yang menghadirkan model-model realitas simulasi. Model-model realitas simulasi memungkinkan setiap orang untuk melakukan berbagai kegiatan sehari-

hari dengan cara baru, yaitu cara virtual. Realitas virtual dalam bahasa lain *cyberspace* menawarkan tingkatan pengalaman, persepsi perasaan, dan emosi yang berbeda dengan dunia nyata, perasaan meruang, perasaan menyata, perasaan mengomunitas, perasaan menavigasi atau menguasai. Dunia *cyberspace* menciptakan perasaan mandiri (*sense of the self*), setiap orang memainkan peran dirinya di dalam sebuah drama kolektif, menciptakan manusia-manusia dengan pribadi jamak (*multiple self*), *skizofrenik* (labil), berubah-ubah (*flux*), nomadik, penjelajahan fantasi kolektif (*collective fantasy*).

Sebagai ruang simulasi yang memiliki ruang informasi yang sangat khas, *game digital* dan atau *game* yang berbasis *Personal Computer* (PC) selalu memberi ragam pilihan realitas. Bergantung pada jenis dan bentuknya, sistem informasi pada sebuah game secara umum bisa dibangun secara acak melalui pengelolaan dan transformasi perolehan data dengan menyembunyikan dan pengaturan informasi dengan memanipulasi pola dan sistem memori sehingga game tersebut memiliki orientasi kognitif yang sangat kuat. Konsep 'kebenaran' memiliki sisi subjektifitas yang sangat besar, termasuk di dalamnya kuasa untuk merubahnya. Pemaknaan realitas saling tumpang tindih dengan modelnya, karena pada saat itu pula pemahaman tentang batas diruntuhkan terkait dengan usaha simulator untuk membuat realitas tersebut terlihat lebih nyata, perbedaan kedaulatan di antara yang abstraksi telah disihir konsep model simulasi ke dalam bentuk yang lebih representatif.

## METODE

Untuk mencari jawaban atas penelitian ini maka peneliti akan menggunakan metodologi deskripsi eksplanatif, melalui studi literatur untuk mengumpulkan dan menguji data teoritik/ literatur terhadap permasalahan yang terkait dengan penelitian ini. Pengujian yang dilakukan adalah dengan satu sampel *game digital* yang sudah ada di pasaran sebagai analisis objeknya.

Penelitian ini akan mengungkap ranah keilmuan desain dan persoalan yang melekat pada game digital itu sendiri yang dilihat dari berbagai aspek dan pendekatan keilmuan/ literatur yang mendukungnya. Selain itu, peneliti melakukan pendekatan yang lebih spesifik terkait dengan persoalan yang akan dibahas. Pendekatan tersebut meliputi; (1) Teori Arketipe yang akan mengungkap persoalan identitas, (2) Identitas Naratif yang akan mengungkap persoalan eksistensi, dan (3) Teori Simulakra yang akan mengungkap persoalan realitas. Ketiga pendekatan teori tersebut merupakan ranah teori yang sebenarnya tidak berelasi secara langsung dengan persoalan visual, pendekatan ini merupakan satu upaya peneliti untuk membuka persoalan lain di luar kepentingan visual. Seperti yang sudah diuraikan pada penelitian sebelumnya oleh penulis sebelumnya (2009) dengan genre objek penelitian dan kasus subjek yang berbeda.

Melalui proses analisis data, dengan penyusunan data, menggolongkannya dalam pola, tema dan kategori, agar dapat ditafsirkan dan disimpulkan. Hal utama yang dilakukan peneliti dalam analisis data ialah interpretasi, menyusun dan merakit unsur-unsur yang ada dengan cara yang baru; merumuskan hubungan baru antara unsur-unsur lama, dan sebagainya. Interpretasi dilakukan di sepanjang penelitian. Setelah data-data diperoleh, dokumentasi kemudian dianalisis dan dibuat kesimpulan sementara.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

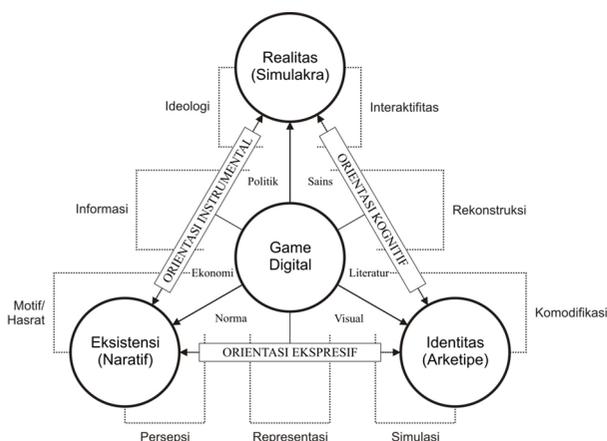
### Orientasi Kognitif pada *Game Digital/ PC*

*"Game environments have great potential to support immersive learning experiences. Learning can be defined as "the act, process, or experience of gaining knowledge or skill."* (Brad Paras, Jim Bizzocchi, 2006)

Model alternatif dalam *game* sebagai media informasi menandai relasi entitas antara desain, *play* dan *culture* (Caroline Pelletier, 2006). *Culture* disini meliputi budaya

Bagan 1. Diagram Kajian *Game Digital*

(Sumber: Dida Ibrahim A., 2008)



idola, gaya hidup, budaya media, dan konsep budaya lain yang diahami secara sosial sebagai fenomena orientasi instrumen dalam struktur masyarakat. Melalui kemungkinan pendekatan beberapa ranah teori, konsep, dan pemikiran, play merupakan sebuah konsep simulakrum yang menandai ruang dan waktu tertentu, konsep desain merupakan merupakan strategi penciptaan mentalitas eksistensi naratif, dan culture merupakan sebuah upaya dalam membentuk identitas.

Pada Bagan 1, setiap permainan memiliki kekhasan dengan menitikberatkan pada orientasi berbeda yang dibangun melalui rumusan informasi eksistensi melalui naratif, identitas melalui arketipe, dan realitas sebagai simulakrum. Eksistensi identitas memiliki pelbagai atribut, seperti jenis kelamin, usia, latar belakang budaya, bahasa dan dialek yang dipengaruhi oleh perannya dalam lingkungan. Tubuh dan eksistensinya merupakan sebuah kontruksi fisik yang saling bertautan dengan eksistensinya dalam sebuah kisah. Identitas, melalui konsep arketipe mengomunikasikan struktur, tema, pengarakteran, pengalaman, keinginan, arti dan tujuan hidup, motivasi, serta ekspresi yang dipengaruhi oleh budaya, seting lingkungan, sejarah, perluasan fenomena, naluri, bakat, dan insting sebagai sebuah kompleksitas yang dinyatakan di dalam pengalaman dan perilaku manusia. Identitas yang eksis tersebut dibentuk oleh pencitraan yang merepresentasikan waktu serta objek

bersama ruangnya yang sangat khas dan sangat spesifik. Pada tingkat tertentu ia menghasilkan pengertian atau perasaan (*sense*) yang mendekati apa yang diperoleh di dunia nyata. Yang *real* bagi aku adalah sebuah hasrat, hasrat untuk 'me-' (me-nguasai, men-jadi, me-miliki).

Pada studi *game*, orientasi ekspresif dibangun melalui representasi persepsi norma dan simulasi visual. Orientasi instrumental secara semantik dibangun oleh motif/ hasrat ekonomi dan ideologi politik sebagai bagian dari sistem informasi. Orientasi kognitif merupakan hasil rekonstruksi dari komodifikasi literatur dan konsep interaktifitas pada ranah sains. Menurut Bloom (1956), tujuan kognitif meliputi: proses mengingat dan menghafal sebagai dasar pengetahuan (*knowledge*); proses memahami (*comprehension*) dengan menerjemahkan, menginterpretasikan, dan menyimpulkan; menerapkan penggunaan konsep, prinsip, dan prosedur untuk memecahkan masalah (*application*); menganalisis dengan memecahkan konsep menjadi bagian-bagian serta mencari hubungan - hubungannya; menggabungkan bagian - bagian menjadi satu kesatuan (*sintesis*); dan mengevaluasi dengan membandingkan nilai- nilai, ide, metode, dengan konvensi.

### Narasi dan Realitas Tekstual

Dari rujukan Bagus Takwin (2007, 34-39), naratif merujuk pada hal yang memiliki tujuan atau maksud penyapaian. Naratif sebagai kata sifat dapat dipahami sebagai hal yang mengandung atau berhubungan dengan proses penyeritaan. Secara rinci, Katrin Becker mengutip pemikiran Gagne (2005) dengan memaparkan naratif ke dalam sepuluh karakteristik sebagai berikut:

1. *Narrative Diachronicity*, naratif telah mengambil tempat dan waktu tertentu.
2. *Particularity*, naratif berurusan dengan peristiwa-peristiwa partikuler meski beberapa peristiwa mungkin tetap saja tak jelas dan bersifat umum.
3. *Intensional State*, karakter-karakter dalam naratif memiliki keyakinan-keyakinan (*beliefs*), hasrat-hasrat, teori-teori, nilai-

nilai, dan sebagainya.

4. *Hermeneutic Composability*, naratif dapat ditafsirkan menurut perannya sebagai serangkaian peristiwa terpilih yang membentuk cerita.
5. *Canocity and Breach*, cerita dalam naratif mengandung hal-hal yang biasa atau umum dalam sebuah budaya tertentu (kanon), serta mengandung pula hal-hal yang menyimpang dari keadaan umum.
6. *Refenciality*, cerita dalam naratif, melalui pelbagai cara, menunjuk pada kenyataan meski hubungannya tidak secara langsung dapat dikenali.
7. *Genericness*, naratif memiliki karakteristik umum yang memungkinkan baginya untuk dimasukkan ke dalam jenis atau genre tertentu. Ciri ini merupakan kebalikan dari partikularitas dan menjadi dasar universalitas dari pemahaman naratif. Ciri ini juga menjadikan naratif sebagai sebuah peristiwa paradoks apabila dilihat dari pendekatan logika formal.
8. *Normativeness*, klaim tentang bagaimana seharusnya seseorang bertindak. Ciri ini mengikuti kanonisitas dan penyimpangan.
9. *Context Sensitivity dan Negotiability*, menyaratkan adanya negosiasi peran antara pemilik cerita, teks dan pembaca, termasuk peralihan dari sebuah konteks ke naratif, serta ide-ide penundaan ketidakpercayaan atau keraguan terhadap jalannya cerita.
10. *Narrative Accrual*, merupakan hasil akumulatif dari beberapa cerita. Satu cerita baru menambah dan melengkapi cerita sebelumnya.

Kesepuluh karakteristik ini nantinya akan membuka pemikiran tentang sifat-sifat dari realitas sebagai hasil dari konstruksi pikiran manusia melalui naratif. Konsep naratif pada *game digital* dikelola oleh agen (pemain) yang mengandung identifikasi atau penentuan posisi pikiran utama cerita, seperti keberpihakan terhadap kebaikan atau penonjolan terhadap pentingnya kerja keras.

Dari penjabaran pemahaman identitas diri Bagus Takwin dan Ricoeur melalui naratif membawa kita pada pemahaman eksistensi identitas yang terkonstruksi oleh naratif. Untuk selanjutnya naratif akan membantu kita dalam memahami realitas. Cerita yang dibangun sebagai kisah menurut Bagus takwin merupakan sebuah pengalaman psikologis. Psikologis manusia dalam sebuah wilayah budaya merupakan sistem yang dibagi bersama yang dengan itu orang-orang mengelola pengalaman, pengetahuan, dan transaksi mereka dengan dunia sosial. Seorang pengarang merangkai cerita untuk menerangkan karakter-karakter yang berada di dalamnya, sekaligus menjabarkan seluruh isi karangannya. Ruang naratif sendiri merupakan bagian dari cerita, satu lokasi yang terkonstruksi dari konsekuensi logis dari plot. Yang selanjutnya dikenal dengan istilah *Diaegis* (dunia cerita) dan *Non-diagetic*, seperti musik dan orang-orang yang berada di balik penyeritaan. Dia menanamkan motivasi bagi tindakan, mewujudkan pengaruhnya dalam urutan cerita, durasi waktu dari setiap adegan sebagai satu kesatuan sistem informasi.

Terlepas dari aspek kebenaran realitas historis-nya, pendekatan narasi tekstual pada tiap kisah dan atau legenda pada tiap peristiwa telah banyak diadopsi dan direproduksi pada beragam produk dan medium, termasuk pada media *game*. Konsep pemikiran realitas tekstual telah membuka pemahaman ruang presentasi subjek yang hadir dalam ranah imaji. Membaca sebuah naskah sebuah dongeng akan memicu perwujudan lingkungan yang diuraikan melalui kalimat. Transportasi realitas tekstual merupakan penggambaran material yang dihasilkan dari sebuah urutan teks.

Sebagai bagian dari ruang representasi informasi, game digital mendekonstruksi induk realitas yang dibangun oleh pembuat naskah oleh para pemain. Jalan cerita setiap kisah memiliki kekhasan dan jalurnya sendiri-sendiri meskipun dalam ruang yang sama, cara memahami naskah sangat dipengaruhi oleh latar belakang, cara berfikir, dan mentalitas pemain.

*“Cerita/ kisah, merupakan bagian terpenting di dalam film. Game telah memberikan variasi yang berbeda dari cerita/ kisah tersebut, karena game tidak menceritakan kisah, pemainlah yang menceritakannya”.* (Kennerly, 2003)

Berbeda dengan film, reproduksi kisah pada media game digital telah merubah konsep realitas menjadi representatif. Secara tidak sadar, pengguna media ini ditarik ke dalam realitas-realitas yang direkayasa, menyembunyikan dan menghancurkan kebenaran dari konsep realitas-nya. Puncaknya, batasan antara realitas yang sebenarnya dengan realitas hasil rekayasa menjadi kabur. Hasilnya, dia menjadi realitasnya sendiri dengan beragam tawaran kemungkinan kebenarannya. Kebenaran menjadi sebuah versi yang tidak memiliki keberpihakan. Berbeda dengan penulisan literatur tekstual yang memiliki kecenderungan tersebut, apalagi pencatatan sejarah yang memiliki kemungkinan ‘kepentingan’ akan keberpihakan, tergantung siapa yang menyusun konsep narasinya.

*“So games certainly do not need stories, but it seems that when employed properly, stories can make games that much stronger”.* (Richard Rouse, 2001:215)

Beberapa pemikiran menyatakan bahwa sebuah permainan pada dasarnya tidak memerlukan cerita/ kisah, karena secara konsep, permainan itu sendirilah yang akan menciptakan alur kisahnya. Pada pemikiran yang lain menyatakan, melalui konsep cerita, sebuah *game* akan memiliki orientasi kognitif. Sasaran orientasi inilah yang dewasa ini menjadi perhatian kritis dan terus dikembangkan oleh para pengembang dan para pemikir keilmuan *game (game studies)*.

Dalam pemikiran Marie-Laure Ryan pada buku *Narrative as Virtual Reality* (2001) mengungkapkan, bahwa teks diibaratkan sebagai sebuah jendela yang menjelaskan perihal sebuah realitas di luar ke-bahasa-an, menciptakan ruang dan waktunya sendiri di balik jendela tersebut. Membicarakan dunia tekstual berarti menggambarkan alam dalam literatur yang tersusun melalui penamaan,

deskripsi, ungkapan, dalil, karakter, objek, fakta, ekspresi. Ketika membaca sebuah kisah maupun peristiwa pada sebuah literatur, terlepas dari kualitasnya, pikiran kita akan menyusun rangkaian visual, secara mental diantar pada tempat atau realitas tekstual tersebut.

*“The metaphor of transportation captures how the textual world becomes present to the mind, not how this world relates to the real one, and this sense of presence can be conveyed by narratives told as truth as well as by stories told as fiction”.* (Marie-Laure Ryan, 2001:94-95)

Sistem informasi pada sebuah *game* menurut Salen dan Zimmerman dirancang dengan memanipulasi penyembunyian dan menghadirkan kompleksitas data terkait sebagai bagian dari ‘aturan’ (*rule of play*) dalam setiap konsep permainan (2004: 209-210). Beberapa metode yang kerap diaplikasikan diantaranya adalah dengan memuat informasi dan pemetaan area yang sangat luas (*The Fog of War*), eksplorasi ruang dengan jangkauan area visual yang terbatas (*Secret Locations and Hidden Moves*), kompleksitas objek dan atribut (*Item Economies*), sistem otomatis yang menggabungkan kemampuan/ instrumen untuk memanipulasi informasi (*Rules as Information*). Informasi pada setiap *game* merupakan bentuk informasi objektif permainan yang memuat struktur informasi internal, dan informasi observasi yang hanya didapat pemain melalui peng-eksplorasian permainan.

Pada catatan riset saya sebelumnya (2009), sejumlah tema yang berada dalam alam pikiran manusia akan muncul secara sinkronik dan diakronik ke dalam bentuk simbol. Sinkronik adalah analisis yang memberikan tekanan pada sistem yang berlaku pada satu kurun waktu tertentu tanpa meninjau kembali dari segi perkembangan. Diakronik (evolusi) mengutamakan penganalisaan aspek perkembangan dan penjelasan tentang perubahan suatu sistem.

Pada pemahaman psikoanalisis, Jung menggunakan konsep sinkronitas untuk menjelaskan satu keserempakan atau

kesepadanan yang diartikan sebagai kondisi antara keadaan psikis dan gejala fisis. Secara historis, ingatan-ingatan tentang relasi ruang dan waktu dihubungkan oleh kinerja arketipe dalam alam nir sadar. Dalam hal ini dari sisi psikoanalisis, simbol menjadi representasi terpenting yang ada dalam alam bawah sadar kita. Memahami esensi simbol sebagai representasi bertujuan untuk mengungkapkan pemaknaan yang merujuk ranah ketaksadaran kolektif (*collective unconscious*) yang menghubungkan antara masyarakat diberbagai belahan bumi. Ketaksadaran kolektif merupakan bagian dari pikiran manusia yang tersimpan dalam ingatan, tetapi tidak diperhatikan dalam keseharian, ingatan ini dalam pemikiran Jung terbagi ke dalam dua bagian, ingatan yang ditekankan sejak lahir dan ketaksadaran yang memuat ide-ide primordial atau bentuk-bentuk arketipe.

Gagasan dunia tekstual mengandaikan pembaca yang mengonstruksi pikirannya pada realitas imaji melalui tuntunan deklarasi teks. Akan tetapi, membangun ranah imaji tersebut memiliki resiko kegamanan representasi yang dipengaruhi oleh ketersediaan informasi kognitif model, mekanisme penyimpulan, pengalaman, pengetahuan, termasuk di dalamnya pengayaan terhadap pengetahuan dari literatur lain. Fungsi bahasa pada proses transformasi adalah untuk merelasikan objek pada dunia tekstual dan kehadirannya sebagai ruang simulasi mental.

Berdasar pada fenomena tekstual menurut Jesper Juul (1999), *game* PC tidak memiliki kepastian rangkaian relasi 'tempat' dan 'teks' yang berurutan. Dengan mengambil pemahaman Aarseth atas *tekston* (bagian-bagian teks dalam teks) dan *skripton* (bagian-bagian teks yang dipresentasikan untuk pengguna/pembaca), relasi pada *game* PC merupakan rangkaian kombinasi dari beberapa material. Pada konsep hiperteks, pengguna diperkenalkan pada penjelajahan skripton yang secara implisit merupakan kombinasi dari *tekston* pada *game* tersebut.

Teori simulasi dideskripsikan sebagai bentuk presentasi fakta berlawanan terkait dengan subyek yang berada pada

pikiran seseorang. Konsep simulasi mental menyelaraskan dan mentransformasikan gagasan realitas subjek dengan menempatkan pembacanya di antara kesadaran karakter dan konsep pemahamannya yang lebih jauh dari sekedar fenomena partisipasi emosional untuk mempercayai kebenaran. Berdasar pada perspektif berfikir, teori simulasi mental memberi ruang kemungkinan pemahaman dan toleransi berfikir yang biasanya sumbang pada setiap proses eksplorasinya di antara fiksi dan kesamaan yang berada pada realitas yang sebenarnya. Simulasi mental memperkaya kepekaan sensorik dalam membaca ruang dan lingkungan dengan menyempurnakan ontologi naskah ke dalam realitas trimatra.

#### **Legenda Samurai pada *Shogun II Total War***

*Total War* merupakan pengadopsian istilah yang digunakan sebagai identitas pada seri *game* berbasis komputer ber-genre strategi yang dikembangkan oleh *The Creative Assembly* di Horsham-Inggris. *Game* tersebut mengombinasikan konsep *turn-based strategy* dan *resource management*, dengan mengelola strategi peperangan secara *real-time* yang mengadopsi *Tsun Tzu (The Art of War)*. Pola *Turn-based* merupakan pola permainan klasik konvensional yang memerlukan langkah-langkah strategis terkait dengan pion-pion yang dimainkan seperti pada permainan catur. Berbeda dengan pola pada *game* PC/ *digital* yang memungkinkan untuk dimainkan oleh banyak pemain (*Multiplayer*) bahkan sampai bisa 'tak terbatas' secara *online* seperti pada sistem MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*) yang terkoneksi ke setiap pemain di seluruh pelosok bumi. Permainan ini berupaya untuk menciptakan akurasi lingkungan berdasarkan referensi sejarah melalui interpretasi fantasi.

Secara etimologis, dalam beberapa catatan informasi istilah *Total War* pertama kali ditemui dalam *General Ludendorff's World War I Memoir Der Totale Krieg (The Total War)* yang dipublikasikan pada tahun 1935. *Total War* merupakan peristilahan menampung seluruh



Gambar 1. Penggambaran Simbol Klan Besar dan Wilayah Kekuasaannya pada Latar Periode *Shogunate (Sengoku Jidai)*  
(Sumber: [http://www.twcenter.net/wiki/Category:Shogun\\_2\\_Clans](http://www.twcenter.net/wiki/Category:Shogun_2_Clans), 2013)

aspek yang terkait dengan peperangan atau konflik. Kisah pada setiap peperangan tidak hanya menyisahkan kepedihan dan kehancuran fisik dan mental, tapi juga sekaligus mempercepat penciptaan peradaban baru melalui riset-riset kekhasan teknologi mutakhir, baik untuk kebutuhan militer maupun pengembangan infrastruktur sipil sebagai bagian dari upaya meraih kemenangan melalui dominasi dalam berbagai aspek. Sebagai sebuah konsep, total war mencatat sebuah realitas matrikulasi jejak-jejak sejarah peristiwa dan kisah yang sangat kompleks, meliputi pembabakan (Era), generasi, wilayah (*Battlespace*), logistik dan senjata, taktik dan strategi, operasional, organisasi, dan seterusnya.

Seri game *Shogun II Total War* menawarkan tema sejarah peperangan/ konflik antar klan besar (*major clan*) yang dibagi ke dalam tiga pembabakan/ era: (1) *Rise of The Samurai* mengambil latar perang *Genpei* (1180-1185) yang menceritakan kisah perseteruan tiga klan besar Taira, Minamoto, dan Fujiwara; (2) *Shogunate* mengadopsi latar periode *Sengoku Jidai* (abad 15-16) menceritakan konflik perebutan kembali kekuasaan Jepang era kepanglimaian (*Shogun*) Ashigaka oleh 10 klan besar (Oda, Shimazu, Mori, Tokugawa, Takeda, Uesugi, Date, Chosokabe, Hattori, dan Hojo) yang berasal dari keluarga bangsawan dalam sejarah feodalisme Jepang, dan (3) *Fall of The Samurai*

mengadopsi latar *Boshin Senso* (1868-1869) yang menceritakan konflik antar klan dalam sistem kekuasaan *Shogun* dan Kekaisaran. Misi utama permainan ini adalah menguasai Kyoto dan mendominasi beberapa provinsi penting yang berbeda untuk klan besar tertentu sebagai syarat kemenangan.

Secara detail, permainan dibumbui dengan drama politik, aliansi militer, perdagangan, perkembangan sosial kebudayaan, dan intrik intelijen yang dipresentasikan melalui karakter seperti *Monomi/ Ninja*, *Metsuke*, *Geisha*, Pendeta dan Biksu (*Monk*), serta Veteran (mantan tentara asing) yang bisa kita lihat pada tokoh Nathan Algren pada film *The Last Samurai*.

Konsep *resource management* pada periode *Shogunate* memungkinkan pengguna untuk mengelola dan penguasaan riset dan pengembangan infrastruktur tiap klan yang terbagi dalam tabel *Bushido* (ontologi samurai) dengan mengedepankan kekuatan militer, dan *Chi* (ontologi Spiritual) yang menitikberatkan pada penguasaan struktur sipil, perekonomian, kebudayaan, dan keagamaan, termasuk di dalamnya kepaiawaian karakter intelijen. Berbeda dengan periode *Bushin Senso* yang juga meliputi pengembangan modernisasi, industrialisasi, dan aliansi asing (Amerika, Prancis, dan Inggris), penggunaan bahasa pada karakter-pun sudah menggunakan bahasa Inggris. Yang menarik pada bagian *Fall of The Samurai* adalah adanya

konflik internal masyarakat terkait dengan isu pengembangan modernisasi dan industrialisasi dengan kebudayaan tradisinya. Modernisasi dan industrialisasi akan memberi dampak per-ekonomian yang signifikan, sekaligus akan memicu pemberontakan.

Setiap klan memiliki informasi identitas yang sangat khas, termasuk karakteristik psikologi pemimpinnya (*Daimyo*). Kekhasan ini juga meliputi kekuatan pasukan dan logistik militernya. Pada bagian periode *Sengoku Jidai*, Oda merupakan klan yang memenangkan peperangan dan menyatukan kembali Jepang dalam realitas sejarahnya. Kekhasan yang dipresentasikan pada *shogun II* adalah kekuatan infantri *Ashigaru* dalam jumlah yang sangat besar dan ekonomis. Klan Shimazu memiliki pasukan Samurai yang sangat kuat. Klan Mori menguasai laut, kapal perang lautnya mendominasi klan yang lain. Klan Tokugawa tercatat sebagai ahli dalam intelijen dan intrik politik, Ninja menjadi logistik perang yang penting. Klan Takeda memiliki pasukan kavaleri yang sangat kuat. Uesugi merupakan klan spiritual, sehingga pasukan terkuatnya adalah Biksu dan lincah dalam perdagangan. Klan Date memiliki tentara khas Samurai *No-Daichi* (katana panjang yang dipegang oleh dua tangan). Klan Chosokabe pasukan panahnya sangat kuat. Klan Hattori memiliki pasukan Ninja yang efektif, dan ahli dalam strategi dan perangkap dalam peperangan. Klan Hojo sangat khas dalam infrastruktur dan memiliki pasukan artileri yang kuat dalam menghancurkan benteng istana lawannya. Pada permainan dengan latar *Sengoku Jidai*, ada juga klan-klan minor seperti Ito, Satake, Takaoka, Imagawa, dan Hatakeyama yang tidak bisa dimainkan. Sepertinya, pengembang ingin tetap berkonsentrasi pada rujukan sejarahnya.

Permainan ini dilengkapi dengan data-data tekstual terkait dengan keterangan tiap klan, Jendral, tentara, gedung, informasi bagan riset dan pengembangan, serta keterangan beberapa peperangan bersejarah. Data tekstual tersebut tidak hanya sebagai informasi *game* yang digunakan sebagai strategi kemenangan dalam permainan, tapi juga merujuk pada

informasi realitasnya, meskipun tidak secara linear dan kronologis. Merujuk pada pandangan Gergen dan Gergen (1988), pelibatan peristiwa-peristiwa yang relevan dengan kesimpulan dan pengevaluasian peristiwa-peristiwa yang tidak relevan, tetapi secara konvensional mencakup indikasi dari progresi linear dari cerita aktual. Urutan linear sementara dari pelbagai peristiwa dalam sekuen sebab-akibat. Pelibatan peristiwa dramatik yang saling terhubung dalam sekuen seperti ancaman dan negasi dari kesimpulan, atau pelibatan tokoh-tokoh antagonis dan peristiwa-peristiwa yang berpotensi menggagalkan akhir cerita yang sesuai dengan pikiran utama.

Konsep *real time* yang mengadopsi *Tsun Tzu* memungkinkan para pengguna untuk mengelola gaya perang kolosal klasik secara langsung baik dalam kondisi bertahan maupun menyerang seperti peristiwa penyerangan Saladin ke Yerusalem dalam film *Kingdom of Heaven*. Komposisi dan spesifikasi keahlian prajurit yang ada serta kondisi topografi, cuaca, dan iklim ikut menentukan stamina para prajurit. Konsep inilah salah satu dari



Gambar 2. Konsep *Turn-Based Strategy* Pada *Fall of The Samurai* (Atas). Konsep *Real Time War* Pada Latar Periode *Shogunate* (Bawah)

(Sumber: totalwar.vokr.com, sharkyforums.com, 2013)

kekhasan yang dimiliki dalam *Total War*, pengembang mencoba mengadopsi secara utuh peperangan yang terjadi senyata mungkin, sehingga mentalitas ketegangan dan strategi untuk mencapai kemenangan bisa dirasakan secara nyata. Kehadiran Jendral dalam satuan pasukan juga menentukan moral mereka. Agen intelijen yang masuk pada kelompok pasukan tertentu akan memberi dampak yang berbeda. Ninja akan memandu pengintaian, sehingga pasukan menambah luas jangkauan visual, sekaligus mendeteksi jumlah dan jenis prajurit lawan. Biksu akan menginspirasi moral prajurit. *Metsuke* akan mencegah pasukan yang disogok *Metsuke* lawan sehingga beralih menjadi prajurit musuh. Dalam periode perang *Genpei*, *Geisha* akan mengalihkan pasukan sehingga kehilangan langkahnya, atau merayu Jendral dan berkhianat sehingga beralih keberpihakannya.

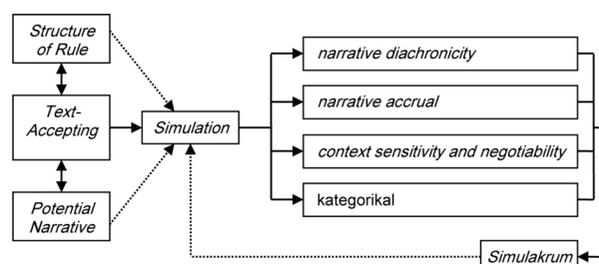
## PENUTUP

Transportasi tekstual yang ada pada permainan ini telah mengemas literatur sejarah pada ruang-ruang kemungkinan baru sebagai realitas tekstual sehingga memiliki orientasi kognitif yang sangat rinci. Identitas dan literatur mengalami komodifikasi dan rekonstruksi. Pengguna dituntun melalui teks (*skripton*) untuk membaca tiap informasi data yang ditawarkan, meskipun tidak secara runut dan sangat nomadik.

Sebagai bagian dari konsep simulasi permainan, penyimpangan narasi (*breach*) atas kebenaran menjadi paradoks dan membangun keyakinannya sendiri, tidak ada kebenaran absolut sekaligus juga tidak meninggalkan jejak-jejak kebenaran (kanon budaya) dan ontologi realitasnya. Diakronik *Shogun II Total War* merekonstruksi ruang dengan mengadopsi pemetaan wilayah Jepang secara utuh (kecuali wilayah Hokkaido) dengan pemilahan periodesasinya serta pengadopsian beberapa rangkaian peristiwa (*akrual*) partikuler yang bersifat umum hasil akumulatif dari beberapa cerita. Intensitas karakter dibentuk dengan

keyakinan-keyakinan (*beliefs*), hasrat-hasrat, teori-teori, nilai-nilai, sebagai representasi penguasa yang menyaratkan adanya negosiasi peran antara pemilik cerita, teks dan pembaca (*Context Sensitivity*), termasuk peralihan dari sebuah konteks ke naratif, serta ide-ide penundaan ketidakpercayaan atau keraguan terhadap jalannya cerita. Pada mode kategorikal, objek dipahami sebagai contoh-contoh dari kategori yang sama. Hubungan antara kategori dengan objeknya menentukan jenis objeknya, termasuk atribut, karakteristik, ciri, dan keterhubungannya dengan objek lain.

Bagan 2. Proses Simulasi Narasi dalam Penyiasatan Logika Realitas  
(Sumber: Dida Ibrahim A., 156:2009)



Sebagai bagian dari media simulasi, maka kelogisan relasi antara eksistensi dan identitas harus membaur dan menjadi satu kesatuan yang utuh. Kelogisan ini bersifat teknis, meliputi hal-hal yang bisa dilakukan oleh pemain, diantaranya: (1) *Text-Accepting*, proses komputerisasi; (2) *Potential Narrative*, sistem yang mengaktivasi narasi pada proses interaktif; (3) *Simulation*, simulasi ke-alam-an faktual yang dihadirkan melalui 'model' tanpa merujuk pada realitasnya. Citra dalam *game digital* merepresentasikan ruang, waktu, dan bersama objeknya yang khas dan spesifik. Pada tingkat tertentu ia menghasilkan pengertian atau perasaan (*sense*) mendekati apa yang diperoleh di dunia nyata; (4) *Structure of Rule*, aturan yang membangun konsep interaksi. Hal ini langsung terhubung pada aspek formal dan budaya dalam permainan, menjadi jembatan antara dunia yang ada dalam permainan dan dunia yang ada di luarnya.

Perwujudan karakter telah merepresentasikan motivasi, hasrat, dan perasaan terwakili para pemainnya. Sistem

navigasi yang direkonstruksi melalui sistem interaktif (hiperteks) membimbing pengguna untuk menggunakan informasi yang ditawarkan. Pada pemikiran teori immersion dunia virtual, tanpa disadari dan penolakan, secara mental mereka larut dengan melakukan pembacaan dan penelusuran pada realitas naratif yang ada pada game tersebut yang secara kognitif informasi di dalamnya memiliki relasi dengan realitas yang diadopsinya. Peran-peran yang direpresentasikan telah mewakili sisi-sisi sosial dan kebudayaan para pemainnya. Diri seorang pemain akan sangat menentukan konstruksi sosial dan kebudayaan yang ada pada *game*, begitupun sebaliknya. Memikirkan yang *real* berarti berhadapan dengan misteri eksistensi itu sendiri. Struktur, tema, atau pengarakteran merepresentasikan diri dan mempengaruhi cara pandang individu dalam mempersepsikan pengalamannya serta dalam menggambarkan kebutuhan dasar individu yang berusaha untuk dipenuhi.

Ruang dalam *game* memiliki potensi besar dalam menyokong peristiwa belajar. Belajar dengan kombinasi aksi, proses, atau pengalaman dalam mendapatkan pengetahuan serta keahlian (Brad Paras, Jim Bizzocchi, 2006). Meletakkan dasar-dasar yang kongkrit untuk berfikir dan oleh karena itu mengurangi '*verbalisme*'. Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar. Di sisi lain, Crawford (1997) melihat hal lain yang bisa didapat melalui proses bermain *game*. Di dalamnya terdapat motivasi lain yang meliputi eksplorasi fantasi, pembuktian diri, lubrikasi sosial, latihan, dan kebutuhan atas pengakuan. Maka, sangat mungkin *game* untuk dikonstruksi ke arah pembangunan motivasi dan proses penyerapan ilmu pengetahuan dan informasi. Kesenangan yang dicapai melalui media menyampaikan dan merepresentasikan informasi tentang kenyataan sosial. Motivasi masyarakat terhadap media semacam ini bertolak dari kepentingan atau rasa ingin tahu secara umum, dan bertujuan

untuk mendapatkan kesenangan berupa pengalaman kemanfaatan (*benefit*) sosial seperti petunjuk (*guidance*), pengawasan (*surveillance*), pertukaran sosial (*social exchange*), dan lainnya.

\* \* \*

## Daftar Pustaka

- Audifax  
2005 *Mite Harry Potter: Psikosemiotika dan Misteri Simbol di Balik Kisah Harry Potter*. Yogyakarta: Jalasutra
- Bagus Takwin  
2007 *Psikologi Naratif: Membaca Manusia Sebagai Kisah*. Yogyakarta: Jalasutra
- Baudrillard, Jean  
1994 *Simulacra and Simulation*, Michigan
- Becker, Katrin  
2005 *How Are Games Educational? Learning Theories Embodied in Games*. Department of Educational Research Faculty of Education University, DiGra
- Bryce, Jo; Rutter, Jason  
2006 *An Introduction to Understanding Digital Games*
- Dida Ibrahim A.  
2009 *Studi Karakter pada Game Simulasi Kategori Role Playing Games: Studi Kasus Terhadap Konsep Karakter Pada Neverwinter Nights*. Bandung: Tesis FSRD-ITB
- Gingold, Chaim  
2003 *Miniature Gardens & Magic Crayons: Games, Spaces, & Worlds, School of Literature, Culture, & Communication*. Georgia Institute of Technology
- Juul, Jesper  
1999 *A Clash Between Game And Narrative: A Thesis on Computer Games and Interactive Fiction*. Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen
- Rouse, Richard  
2001 *Game Design: Theory & Practice*. Texas,

Dida Ibrahim A.

---

United States of America: Wordware  
Publishing, Inc.

Salen, Katie; Zimmerman, Eric

2004 *Rules of Play: Game Design Fundamentals*.  
The MIT Press

Wolf, Mark J. P.

2000 *Genre and the Video Game: The Medium of  
the Video Game*. University of Texas Press

Yasraf Amir Piliang

2004 *Posrealitas: Realitas Kebudayaan dalam  
Era Posmetafisika*. Yogyakarta: Jalasutra