
ENTITAS KARAKTER DALAM PERMAINAN *ROLE PLAYING GAMES (RPG)*

Dida Ibrahim Abdurrahman

Jurusan Seni Rupa

Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Bandung

Jalan Buahbatu No. 212 Bandung

Abstrak

Role Playing Games (RPG) merupakan permainan berbasis digital berbeda dengan permainan lain yang sejenis. Sesuai dengan istilah yang digunakan, permainan ini merupakan sebuah simulasi peran, para pemain diajak untuk memerankan tokoh/ karakter dalam setiap tema permainannya.

Karakter dalam RPG merupakan sebuah konsep yang merujuk pada cerita, dia dianggap hidup, maka proses penciptaan dan pembentukannya tidak terbatas pada kekuatan visual, ada pembentuk lain yang penting untuk dikonstruksi, meliputi identitas, eksistensi, dan realitas. Sebagai bagian dari bentuk representasi simulasi, tokoh merupakan sebuah konsep karakter yang dikonstruksi, dimanipulasi, dan direproduksi. Penggambaran kualitas perwujudannya melibatkan konsep pembentuk kepribadian/ perwatakan (arketipe), peristiwa (narasi), ruang dan waktu (simulakrum).

Penelitian ini mengungkap segala permasalahan pembentukan karakter dari sisi non-visual, karakter dianalisis dari sisi kombinasi variasi pembentuk perwatakan dan perilaku. Maka, beberapa pendekatan yang digunakan lebih ditekankan pada teori psikoanalisis, meliputi premis Arketipe dan Identitas Naratif. Pendekatan lain adalah melalui pemahaman konsep ruang dan waktu, dalam hal ini merujuk pada teori Simulakra. Teori ini dirujuk karena game digital merupakan bagian dari konsep simulasi.

Hasil dari pendekatan teori ini akan menjadi landasan penokohan dalam permainan RPG, karena basis permainan ini menawarkan konsep cerita dan penokohan yang akan dimainkan oleh pemainnya. Setiap informasi karakter menjadi pokok terpenting dalam pengembangan penokohan dan karakteristik dari karakter yang akan diciptakan, karena dia berada pada konsep simulasi realitas, upaya pereliasian antara konsep cerita dan perilaku serta sikap karakter menjadi hal yang sangat signifikan.

Keywords: Karakter –Identitas Virtual – Realitas Representasi

Pendahuluan

Menurut catatan Bryce dan Rutter, perkembangan game digital dimulai tahun 1950-an. Adalah sebuah konsekuensi logis dari perkembangan penemuan sistem teknologi dan desain. Seperti halnya dengan mainan biasa, game digital merupakan satu konsep permainan yang secara khusus untuk dimainkan di rumah (dikenal dengan istilah *home videogame*).

Berkisar tahun 1995, game digital atau *home videogame* ini sudah menjadi sebuah fenomena yang merambah ke seluruh dunia, terlihat dari konsumsi masyarakat terhadap permainan ini mulai menampakkan hasil yang sangat signifikan pada pertumbuhan perekonomian di dunia. Dari beberapa data, hasil dari industri game digital telah mampu melebihi keuntungan industri film yang jauh lebih dahulu berkembang.

Dewasa ini, game digital telah banyak menawarkan beragam kelebihan, mulai dari ketegangan, tantangan, pengalaman, sampai pada tingkat pemuasan hasrat seksual. Tawaran tersebut dipresentasikan melalui varian bentuk, mulai dari penawaran pola permainan, pengayaan, genre, maupun tampilan visualnya, dari aplikasi teknologi yang sangat sederhana sampai teknologi paling mutakhir.

Game digital memang telah menciptakan ruang komunikasi yang sangat berbeda. Meskipun memiliki konsep serupa, pengalaman yang ditawarkan dan didapat oleh konsumennya berbeda dengan film maupun komik. Dia memberi peluang pada pemainnya untuk langsung terlibat dan berinteraksi dengan objek-objek yang ada di dalamnya. Pengalaman yang dialami oleh seorang pemain akan berbeda dengan pemain yang lain, tergantung pada pola dan cara mereka memainkannya.

Seperti halnya mekanisme kehidupan sosial manusia, di dalam game digital terdapat aturan-aturan dan batasan-batasan yang mengondisikan pemain larut di dalam realitas dan pola permainannya. Apabila dianalogikan sebagai sebuah film, di dalam game digital, pemain adalah aktor utama sekaligus sutradara dari sebuah cerita/ kisah di dalam film tersebut.

“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 menyakitkannya”. (Kennerly, 2003)

Memang akan ada beragam pendapat, mengapa seseorang mau dan menyukai game tersebut, bisa dari sisi cerita, tema, pola permainan, kecanggihan teknologi, atau bisa jadi karena tokoh/ karakter yang ada dalam permainan tersebut.

Mengenai karakter, ada beberapa kasus yang menarik, salah satunya adalah adanya relasi sikap atau perilaku karakter dalam game yang seolah mewakili sikap dan perilaku pemainnya (representasi). Seorang pemain mengaitkan presentasi dirinya dengan karakter yang ada di dalam game tersebut. Kemungkinan hal ini bisa terjadi karena beberapa hal, mungkin dari sisi kemiripan visual/ perwujudan karakter, adanya perasaan terwakili, atau mungkin ada hal-hal yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata bisa mereka kerjakan di dalam game. Game seolah menjadi representasi karakter dirinya, dan seolah telah menjadi bagian dari realitas pemain, di luar kenyataan hidup yang sedang dijalaninya saat ini.

Karakter yang diperankan oleh pemain menjadi bagian dari diri pemain dan berinteraksi dengan objek-objek yang ada dalam game tersebut. Presentasi karakter yang hidup di dalamnya merupakan satu bentuk representasi para pemain terhadap konsep ke-diri-annya yang seolah menjadi karakter dalam game tersebut. Dari pernyataan ini bisa dilihat bahwa game digital telah menjadi sebuah perwujudan lingkungan sosial sendiri, sebagai sebuah realitas.

Latar Belakang

Perwujudan karakter yang dihidupkan oleh perangkat simulator tersebut memuat ruang, waktu, tradisi, simbol-simbol, konvensi, konflik, artefak, dan konstruksi lain yang menjadikannya sebagai sebuah perwujudan yang dianggap hidup. Parameter-parameter yang dinyatakan melalui simbol-simbol dan grafik merupakan identifikasi dari pernyataan eksistensi diri pemain di dalam realitas yang ada dalam game. Sederhananya, di dalam permainan tersebut, para pemain telah menjalani peran lain di luar realitas dirinya.

Satu kasus yang sangat jelas terlihat ada pada jenis game digital kategori *Role Playing Games* (RPG). Pada dasarnya RPG merupakan permainan dengan pola bermain peran. Misi utama game ini adalah untuk mengembangkan keahlian dan kemampuan karakter yang diperankan, pengembangan karakter ini seperti sebuah proses pembelajaran untuk menghadapi kondisi sosial yang akan semakin sulit.

Pada dasarnya RPG merupakan bagian dari permainan simulasi, artinya, setiap sebuah perwujudan dan artefak saling terkait dan saling mempengaruhi. Sebagai contoh, apabila ingin menjadi seorang pemanah maka harus memiliki busur dan anak panah serta pengetahuan atasnya, begitupun keahlian yang lainnya. Supaya menjadi pemanah yang mahir, tentu dia harus memiliki pengalaman dalam menggunakannya, begitupun keahlian yang lainnya, dan seterusnya.

Dalam kategori ini, para pemain dengan sangat jelas diberikan peluang untuk menjadi bagian dari realitas game yang dipresentasikan melalui tubuh-tubuh digital. Totalitas dan pernyataan sikap partisipasi yang diberikan oleh para pemain menyebabkan para pemain lebih serius dalam memainkan perannya, intensitas ini yang membawa setiap pemain untuk terus membaca semua informasi, larut dengan pola permainan tersebut, dan menjadi bagian game tersebut.

Para pemain memiliki kebebasan dalam menentukan peran dan jalan cerita yang ingin dilalui/dialami oleh para pemain. Ruang yang ada di dalam RPG seolah tak terbatas, setiap pemain diberi peluang untuk mengeksplorasi dunia di dalam game sampai hal-hal yang terkecil sekalipun. Di luar konsep cerita dan tema sebagai kekuatan utamanya, dalam RPG, karakter memang hanya bagian kecil dalam penyusunan konsep RPG secara keseluruhan, namun, karakter menjadi bagian yang esensial. Intinya, karakter dalam RPG ternyata tidak sebatas membangun kualitas tampilan visual, karena dia adalah sosok yang akan diperankan.

Melalui uraian sebelumnya, ada beberapa persoalan yang sangat menarik untuk dikaji. *Pertama*, fungsi karakter di dalam game digital sangat berbeda dengan karakter yang biasanya terkonsep dalam komik maupun film. Perbedaan ini sangat mendasar. Di dalam komik maupun film, kita hanya menyaksikan bagaimana karakter tersebut berinteraksi dan beraktivitas. Dalam game, segala bentuk interaksi dan aktivitas karakter 'ditentukan' oleh para pemainnya. *Kedua*, secara teknis, meskipun penciptaan karakter untuk game memiliki metode dan mekanisme yang sama dengan komik maupun film, tapi, segala bentuk ekspresi dan refleksi karakter tidak menjadi bagian yang begitu penting untuk divisualkan, karena hal tersebut akan terisi oleh para pemainnya secara langsung. Artinya, kesempurnaan dan 'kebagusan' satu karakter ditentukan oleh tingkat persepsi ke-'logis'-annya. Hal yang logis ini bisa dipresentasikan melalui kemungkinan informasi yang dimiliki karakter, meliputi perwatakan dan perilakunya.

Dari beberapa paparan-paparan tersebut, peneliti kemudian mengurai berbagai persoalan yang terkait dengan karakter yang ada di dalam RPG. Karakter utama di dalam RPG dipenuhi dengan identitas hidup, untuk selanjutnya karakter tersebut akan diperankan oleh para pemain. Perwujudan karakter dalam RPG tidak terlepas dari relasinya dengan karakter lain serta ruang dan waktunya. Relasi ini telah menjadikannya eksis dalam keutuhan konsep permainan.

Perwujudan karakter telah merepresentasikan motivasi dan hasrat pemainnya, sehingga dia bisa terus hanyut di dalamnya.

Keberadaan karakter/ tokoh dalam sebuah cerita/ kisah pada titik tertentu telah menjadi ruang-ruang motivasi masyarakat. Realitas yang tercipta oleh teknologi menghadirkan dunia baru yang memiliki dialektikanya sendiri, dalam hal ini bisa dikatakan sebagai dunia baru, realitas paralel. Konsep fisik ke-diri-an dikaburkan melalui peranan yang lain dalam realitas media. Maka, pokok penelitian ini berpijak pada beberapa asumsi dasar sebagai berikut:

1. Perwujudan karakter dalam RPG merupakan sebuah entitas (perwujudan) yang hidup.
2. Eksistensi karakter tidak terlepas dari keberadaannya di dalam konsep ruang dan waktu serta landasan historisnya.
3. Ideologi¹ dalam game berada di wilayah kekuasaan yang absolut. Pemain menjadi penguasa yang mengatur seluruh sistem permainan. Satu kepercayaan yang memisahkan kelas dan karakter sosialnya. Tokoh yang diperankan merupakan bentuk representasi pemain dalam mereposisi motif² dalam penyapaian hasil (*result*) dan pemecahan masalah serta pemuasan hasrat.

Pendekatan Teori

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. Mark J.P. Wolf (2000) dalam melakukan studinya terhadap game telah mengadopsi pendekatan genre film yang dilakukan oleh Schartz, setidaknya terumuskan empat komponen yang harus diperhatikan dalam studi game, yaitu:

1. *Establishment*, meliputi narasi/ jalan cerita, ikon dan konflik yang ada dalam satu kesatuan game.
2. *Animation*, kumpulan satuan karakter dan perilaku dalam game yang bisa dilakukan oleh karakter tersebut.
3. *Intensification*, irama/ intensitas konflik yang hadir antar tokoh.
4. *Resolution*, jalan keluar dalam menyelesaikan masalah dan apa yang didapat setelah masalah itu terselesaikan.

Dari pendekatan Wolf tersebut, peneliti akan melakukan pendekatan lain terkait dengan persoalan yang akan diungkap. Pendekatan tersebut meliputi; (1) Teori Arketipe³ yang akan mengungkap persoalan identitas, (2) Identitas Naratif⁴ yang akan mengungkap persoalan eksistensi, dan (3) Teori Simulakra⁵ yang akan mengungkap persoalan realitas atau kelogisan karakter.

Ketiga pendekatan teori lain (arketipe, identitas naratif, simulakra) ini 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.

¹ Sistem kepercayaan (*belief system*) yang ilusif-ide palsu atau kesadaran palsu (*false consciousness*) sebagai bagian dari proses umum produksi makna dan ide, kontras dengan pengetahuan ilmiah.

² Motif di sini menyatakan sebuah pola, terkait erat dengan motivasi dalam pencapaian cita-cita/ keinginan yang berdasarkan pada sebuah kebutuhan/ kehendak.

³ Arketipe dikenali sebagai istilah untuk pengategorian pokok-pokok psikologi, hal ini juga digunakan sebagai alat pembagi sifat-sifat alami berbagai jenis motivasi dasar manusia.

⁴ Dalam premis Identitas Naratif, eksistensi manusia dikenali melalui kisah yang menyelimutinya. Eksistensi diri dalam sebuah kisah dipengaruhi oleh perannya di dalam lingkungan di sekitarnya, di dalam ruang budayanya.

⁵ Pada pemikiran hiperealitas Baudrillard, model-model simulasi ini telah menjadi realitasnya sendiri, yang menjadi referensinya adalah dirinya sendiri (*simulacrum of simulacrum*).

Seperti yang sudah diuraikan sebelumnya, dalam RPG, perwujudan karakter telah menjadi sebuah sosok yang seolah dianggap hidup, dia memiliki tanda-tanda identitas yang membuatnya hidup, dan dia memiliki realitas lingkungan sosialnya sendiri.

Dari apa yang peneliti pahami dari beberapa sumber, karakter merupakan sebuah bentuk kekhasan. Pemahaman kekhasan tergantung identifikasinya, sehingga memiliki ciri yang spesifik (ikonik), merujuk pada objeknya sebagai sosok. Dalam penelitian ini karakter yang dimaksud merujuk pada konsep penokohnya.

Di dalam NWN sendiri, pemain diajak untuk mengonstruksi jenis karakter apa yang akan dimainkan. Konstruksi ini meliputi banyak aspek, termasuk di dalamnya jenis kelamin, ras, sikap dan perilaku, keahlian utama, cara berbicara, sampai pada gestur dan variasi fisik yang lain. Setiap pemain diberi kebebasan dalam menentukan karakternya, upaya untuk menentukan identitas karakter yang diperankan. Tidak ada istilah keputusan yang salah atau benar, segala aspek yang dinilai sebagai kelebihan dan kekurangan, jahat atau baik, merupakan keputusan yang sangat dihargai dan memiliki tantangannya sendiri.

Pembentukan identitas di dalam NWN, seperti ingin menghidupkan karakter, seolah ingin merepresentasikan secara langsung hasrat para pemain dan mendekati karakter pemain di dunia nyata, baik diri yang sebenarnya maupun ekspresinya sebagai sosok avatar⁶. Pola permainan RPG merupakan satu jenis permainan yang selalu aktual. Resolusi dan hasil permainan ditentukan oleh para pemainnya. Setiap objek di dalamnya bukan hanya sebatas hiasan dan pelengkap visual desain game. Dalam RPG setiap objek menjadi penting, karena ini akan menentukan sejauhmana para pemain mengenal karakter yang dimainkannya.

Konsep Arketipe dan Penyusunan Identitas Karakter

Teori Arketipe pada dasarnya menguraikan sifat dasar, motivasi, dan pengarakteran seseorang. Berdasarkan teori ini, bisa dilihat bagaimana karakter bersikap dan bertindak, termasuk cara menyelesaikan masalah. Uraian teori yang diungkap dalam bab II merupakan satu cara untuk mengenali ranah teorinya. Pada aplikasinya, syarat-syarat yang ada dalam teori tersebut hanyalah sebuah pendekatan dan pencarian sebuah cara untuk membangun konsep arketipe dalam karakter.

Kombinasi-kombinasi yang dibuat dalam NWN mengajak pemain untuk membuat jenis arketipe sendiri (lihat Tabel.IV.4-7) berdasar pada kombinasi *alignment*, *packages*, dan *customizes*. Melalui percobaan yang telah dilakukan, bisa dilihat ada banyak kemungkinan karakter yang bisa diciptakan. Uraian 12 arketipe yang di buat oleh Pearson dan Marr bisa menjadi rujukan yang sangat penting, meskipun pengembang maupun pemain NWN tidak harus merujuk pada klasifikasi arketipe yang telah diklasifikasikan mereka.

Membuat karakter yang berbasis cerita, dalam hal ini RPG, konsep arketipe menjadi sangat esensial. Konsep ini seperti yang telah diuraikan pada halaman 15, meliputi pokok-pokok psikologis, hal ini juga digunakan sebagai alat pembagi sifat-sifat alami berbagai jenis motivasi dasar dari karakter. Karakter merupakan sosok yang dianggap memiliki motivasi dan kehendak

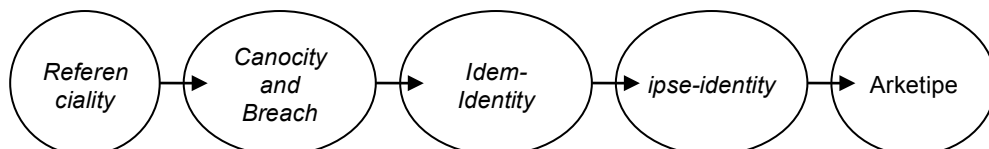
⁶ *Avatar* (Sansekerta: *avatāra*, baca: awatara) dalam agama Hindu merupakan satu bentuk inkarnasi dari Tuhan Yang Maha Esa maupun manifestasinya yang turun ke dunia. Inkarnasi tersebut mentransformasi Tuhan ke dalam dunia material (dalam hal ini dunia manusia) untuk menyelamatkan dunia dari kehancuran dan kejahatan, menegakkan dharma dan menyelamatkan orang-orang yang melaksanakan Dharma/ Kebenaran.

Di dalam konsep cerita rakyat (*folktale*) Avatar merupakan representasi simbolik dari wilayah sosial yang lebih nyata, konsep avatar menjadi satu subjek dalam cerita yang akan menjadi panutan/ idola, ruang motivasi di dalam realitas kehidupan sosial manusia. Pola ini sengaja dibuat sebagai pemicu ruang imajinasi, memahami ketidaktampakan melalui sosok-sosok untuk menyebarkan keyakinan dan ideologi keagamaan.

untuk melakukan sesuatu. Dia dikonstruksi melalui premis arketipe. Rujukan arketipe ini merupakan upaya untuk menemukan ranah identitasnya, sebagai konsep penokohan yang bisa diperankan pemain. Persoalan ini dipengaruhi oleh:

1. Tema dan Narasi/ Jalan Cerita (*referenciality*), melalui pelbagai cara, dia menunjuk pada penentuan konsep realitasnya. Meliputi konstruksi budaya, seting lingkungan, dan sejarah.
2. Perwujudan Visual (*canocity and breach*), mengandung hal-hal umum dalam budaya tertentu (kanon), serta penyimpangannya. Merepresentasikan struktur tema, pengarakteran, motivasi, dan ekspresi. Dalam NWN, konsep ini meliputi pembagian dua pilihan jenis kelamin (gender), tujuh kelompok ras dengan landasan historisnya masing-masing.
3. Sifat Dasar (*idem-identity*), identitas yang berasal dari *idem-identity* berarti sama, tetap dan tidak berubah, dapat diartikan sebagai sesuatu yang 'identik'. Perluasan fenomena naluri, bakat, dan insting, sebuah kompleksitas yang dinyatakan dalam pengalaman dan perilaku karakter. Pengategorian kelas yang meliputi varian keahlian dan *alignment* mencakup peran dalam lingkungannya, variasi dalam *customizes* yang berisi data nama dan umur dari karakter, serta dialek vokalnya menandai dasar identitas karakter.
4. Spesifikasi Keahlian (*ipse-identity*), konsep identitas yang terus berubah dan berkembang meski tetap memiliki dasar yang sama (*idem*), setiap tindakan saling berelasi dengan tindakan yang lain. Pilihan *packages* dalam NWN yang meliputi kategori keahlian khusus berkaitan dengan kelas yang telah dipilih termasuk dalam identitas yang terus berubah, karena karakter harus dikembangkan melalui pengalamannya. Tentunya merujuk pada pola bermain yang dimainkan oleh pemainnya, sesuai dengan kombinasi varian yang telah dipilih dan konsep permainan yang ditawarkan.

Bagan Proses pembuatan arketipe karakter



Secara utuh, kasus yang ada dalam NWN, penyusunan identitas karakter dibangun melalui kombinasi gender, ras, keberpihakan, nama, umur, dialek vokal, dan keahlian khusus. Arketipe merupakan ciri-ciri identitas dari karakter yang sangat identik/ khas dengannya. Tahap ini menghasilkan karakter yang siap untuk diperankan oleh pemain.

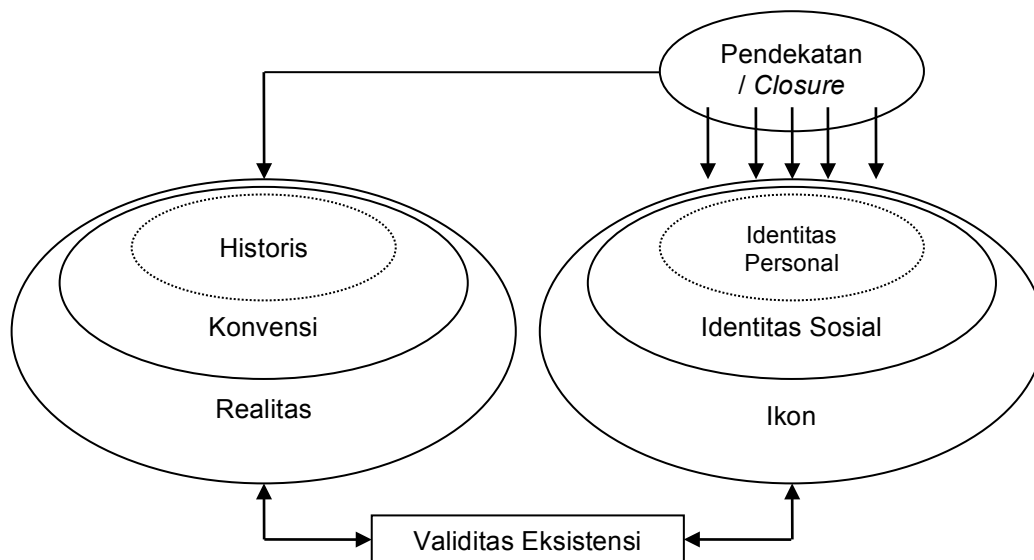
Identitas Naratif dan Strategi Eksistensi

Dalam rumusan masalah yang kedua, terungkap satu pertanyaan yang terkait dengan perwujudan sebuah karakter di dalam RPG yang tidak terlepas dari relasinya dengan karakter-karakter lain dan ruang serta waktu yang ada di dalamnya. Relasi ini telah membentuk eksistensi karakter dalam permainan.

Melalui pemahaman ranah identitas naratif, eksistensi karakter ditentukan oleh kisah dan pola, setiap pemain menentukan eksistensi karakter di dalam game, artinya setiap pemain akan menentukan kisahnya sendiri. Lebih sering pemain berksplorasi, maka semakin banyak juga pengalamannya, semakin banyak pula orang mengenalnya, dan semakin penting pula posisinya.

1. Historis (*intensional state*), karakter dianggap memiliki keyakinan-keyakinan (*beliefs*), hasrat-hasrat, teori-teori, nilai-nilai, dan sebagainya. Dalam metode teoritikal, setiap objek dipahami sebagai gejala-gejala yang diturunkan dari generalisasi berdasarkan prinsip atau hukum tertentu. Hubungan teori dengan objeknya memberi kemampuan untuk menyimpulkan dan memetakan sekumpulan pernyataan yang benar mengenai objek tersebut. Dari sini, aspek historis tentunya berlaku, semua informasi terkait dengan konsep keseluruhan.
2. Kemampuan dan Keahlian (*normativeness*), klaim tentang bagaimana seharusnya seseorang bertindak. Hal ini mengacu pada nilai objektif yang harus diselesaikan oleh pemain (*expectancy*). Setiap penyelesaian objektif permainan, para pemain akan dibawa pada bentuk keahlian dan informasi yang lebih kompleks setiap objek yang yang disekitar karakter saling terkait dengan pengembangan (*retrieval*).
3. Posisi Sosial (*hermeneutic composability*), peran karakter dalam serangkaian peristiwa membentuk cerita, satu runutan yang membawa pemain untuk bisa memainkan kompleksitas yang ada dalam game (*generalization*). Melalui eksistensi ini, pemain ditempatkan pada posisi siapa lawan dan siapa kawannya. Eksistensi karakter dipengaruhi oleh perannya dalam lingkungan.
4. Sikap dan Perilaku (naluri, bakat, insting), relasi konflik dan perwujudan game secara menyeluruh dan ikonografinya secara personal. *Assessing performance (retrieval)* satu bentuk evaluasi yang mengacu pada hal-hal yang telah dicapai oleh pemainnya setelah menyelesaikan objektif tertentu

Bagan Proses pembuatan validitas eksistensi karakter



Karakter dalam RPG tidak hanya dibentuk, tapi juga dikonstruksi, salah satu pendekatannya adalah kultur (historis). Dari pendekatan ini, terbagi ke dalam dua konsep, *pertama* membangun konsep realitas yang dibangun melalui landasan historis dan konvensi/ aturan. *Kedua*, pembentukan ikon yang dilandasi oleh identitas personal dan identitas sosial. Melalui mekanisme ini, terbentuklah realitas karakter yang aktual, eksistensi yang valid.

Eksistensi karakter dalam NWN juga dapat mempengaruhi posisi karakter di dalam NWN, sejauhmana pemain mempengaruhi karakter lain, dihormati, bahkan mungkin ditakuti oleh

setiap musuh-musuhnya. Setiap pengayaan pemain akan menghasilkan eksistensi yang berbeda. Hal ini ditentukan pula oleh identitas karakter yang dibuat sebelumnya.

Simulakra dan Penyiasatan Logika Realitas

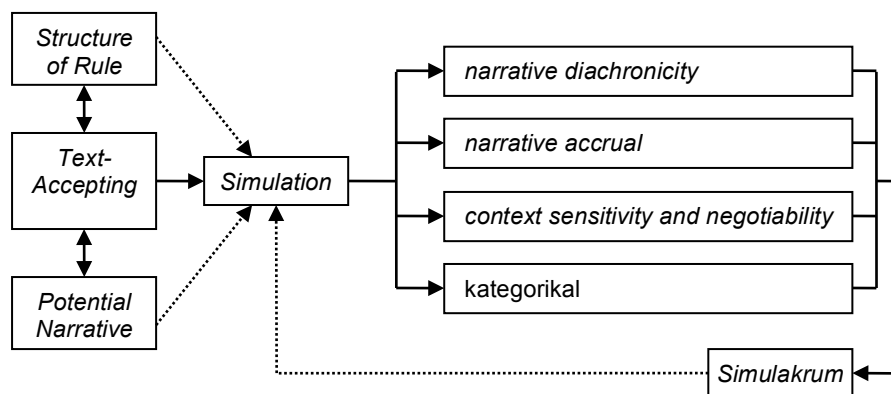
Sebagai bagian dari media simulasi, maka kelogisan relasi antara eksistensi dan identitas harus membaaur dan menjadi satu kesatuan yang utuh. Kelogisan ini bersifat teknis, meliputi hal-hal yang bisa dilakukan oleh pemain, diantaranya:

1. *Text-Accepting*, proses komputerisasi.
2. *Potential Narrative*, sistem yang mengaktifasi 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.

Intinya adalah bagaimana pengembang bisa menyiasati logika realitas yang ada dalam permainan tersebut. Logika-logika ini bisa memuat beberapa hal, meliputi:

1. Ruang dan Waktu (*narrative diachronicity*), naratif telah mengambil tempat dan waktu tertentu.
2. Biografi (*narrative accrual*), merupakan hasil akumulatif dari beberapa cerita. Satu cerita baru menambah dan melengkapi cerita sebelumnya.
3. Peran (*context sensitivity and 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.
4. Pekerjaan (kategorikal), Hubungan antara kategori dengan objeknya menentukan jenis objeknya, termasuk atribut, karakteristik, ciri-ciri, dan keterhubungannya dengan objek lain.

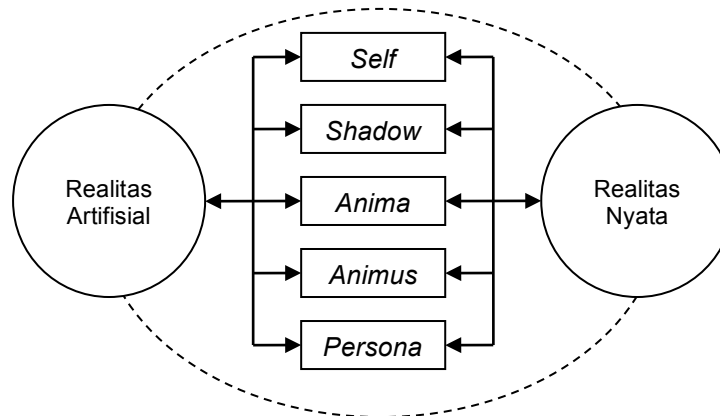
Bagan Proses simulakra dalam penyiasatan logika realitas (simulakrum)



Perwujudan karakter telah merepresentasikan motivasi, hasrat, dan perasaan terwakili para pemainnya. Melalui pendekatan teori simulakra, terlihat adanya relasi antara karakter yang dimainkan dan pemainnya. Karakter yang diperankan menjadi representasi pemainnya, menjadi realitas baru pemainnya. Sederhananya, NWN telah menjadi bagian dari hidup lain dari setiap pemain.

1. *Self* (ke-aku-an), mengatur pusat dari jiwa dan fasilitator dari keindividualuan.
2. *Shadow*, kebalikan dari gambaran ego, tidak sama dengan konsep terkuasai.
3. *Anima*, gambaran yang feminin dalam jiwa individu.
4. *Animus*, gambaran yang jantan dalam suatu jiwa perempuan.
5. *Persona*, cara memrepresentasikan kepada dunia (bergerak seperti topeng).

**Bagan Peleburan Batas Realitas Artifisial dan Realitas Nyata
dinyatakan melalui Sikap Partisipasi Pemain**



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 di dalam NWN, begitupun sebaliknya. Memikirkan yang *real* berarti berhadapan dengan misteri eksistensi itu sendiri. Ketika hasrat disadari sebagai sesuatu hal yang terkait dengan eksistensi, maka 'aku' akan menjadi satu entitas yang *real*. struktur, tema, atau pengarakteran yang merepresentasikan diri, mempengaruhi cara individu dalam mempersepsikan pengalamannya serta dalam menggambarkan kebutuhan dasar individu yang berusaha untuk dipenuhi.

Kesimpulan

Game, sebagai bagian dari produk budaya merupakan salah satu bentuk rekreasi masyarakat, dalam hal ini produk seperti ini adalah satu bentuk media yang dikonsumsi secara massal. Lebih jauh, saat ini hiburan massa berkaitan dengan pola rekreasi masyarakat yang mencakup tiga aspek, *pertama*, media rekreasi merupakan fasilitas yang memungkinkan anggota dalam sebuah komunitas masyarakat mendapatkan produk budaya massa yang memiliki fungsi kepuasan (*satisfaction*). *Kedua* adalah produsen media rekreasi, yaitu individu maupun institusi yang menciptakan atau sebagai fasilitator, atau yang telah melakukan pendistribusian produk budaya. *Ketiga* adalah konsumen yang menggunakan produk kebudayaan untuk tujuan psikologis atau sosial yang mempengaruhi penggunaannya; harapan untuk keterlibatan secara umum, selera individual, dan pengalaman imajinatif sebagai tujuan dari kesenangan/ satisfaksi sampai pada tingkat ekstasi. 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.

Melalui pandangan struktural yang saling berelasi dan bereaksi serta mempengaruhi antara orientasi sosial, keberadaan dialektika sosial yang terjadi dapat dilihat melalui yang

direpresentasikannya. Dari bentuk representasi ini memungkinkan masyarakat dengan hal yang memotivasinya, fungsi yang bertolak dari motivasi penggunaannya.

Fenomena game digital saat ini telah memasuki tahap yang sangat signifikan berpengaruh di lingkungan masyarakat Indonesia. Pengaruh yang dirasakan memang masih terasa sebagai suatu hal yang negatif. Di sisi lain, para peneliti yang sudah meneliti fenomena ini melihat satu hal yang lain, game ternyata telah memberi motivasi terhadap penggunaannya, baik dari sisi psikologis maupun komunikasi dan informasi pengetahuan. Game telah melahirkan konsep permainan, menciptakan alur, meningkatkan motivasi, mendukung proses pembelajaran. Peristiwa belajar dilahirkan dari konsep mekanisme desain yang bisa mendorong pengalaman belajar yang memotivasi (Caroline Pelletier: 2006).

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. Hasil penelitian ini diharapkan akan menjadi salah satu referensi untuk membangun pengembangan konsep game yang bisa merangsang motivasi masyarakat dari sisi penyerapan informasi.

Daftar Pustaka**Buku:**

1. Aldin, Alfathri, *Menggeledah Hasrat: Sebuah Pendekatan Multi Perspektif*, Yogyakarta: Jalasutra, 2006
2. Audifax, *Mite Harry Potter: Psikosemiotika dan Misteri Simbol Di Balik Kisah Harry Potter*, Yogyakarta: Jalasutra, 2005
3. Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation*, Michigan, 1994
4. Bryce, Jo; Rutter, Jason, *An introduction to understanding digital games*, 2006
5. Gingold, Chaim, *Miniature Gardens & Magic Crayons: Games, Spaces, & Worlds*, School of Literature, Culture, & Communication Georgia Institute of Technology, April 2003
6. Hedgpeth, Kevin; Missal Stephen, *Exploring Character Design*, Thomson Delmar Learning, 2006
7. Piliang, Yasraf Amir, *Posrealitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Posmetafisika*, Yogyakarta: Jalasutra, 2004
8. Salen, Katie; Zimmerman, Eric, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, The MIT Press, 2004
9. Synnott, Anthony, *Tubuh Sosial: Simbolisme, Diri, dan Masyarakat*, Yogyakarta: Jalasutra, 2007
10. Takwin, Bagus, *Psikologi Naratif: Membaca Manusia Sebagai Kisah*, Yogyakarta: Jalasutra, 2007
11. Turkle, Sherry, *Life on The Screen: Identity in The Age of The Internet*, A Touchstone Book, 1997
12. Wolf, Mark J. P., *Genre and the Video Game*, The Medium of the Video Game by University of Texas Press, 2000

Website:

1. Archetype 101 : <http://www.herowithin.com/arch101.html>
2. Carl Jung : <http://www.kirjasto.sci.fi/cjung.htm>
3. Paul Ricoeur (1913-2005) [Internet Encyclopedia of Philosophy] : <http://www.iep.utm.edu/r/ricoeur.htm>
4. Rumah Belajar Psikologi - Archetype : <http://rumahbelajarpsikologi.com/index.php/archetype.html>
5. www.bioware.com
6. www.gamespot.com

Makalah:

1. Blatner, Adam, M.D., *The Relevance Of The Concept Of "Archetype"*, University of Louisville School of Medicine, <http://www.blatner.com/adam/papers.html>, 2004
 2. Crawford, Chris, *The Art of Computer Game Design*, vancouver.wsu.edu. 1997
 3. Dormans, Joris, *On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper role playing games and their rules*, <http://www.jorisdormans.nl/>, Game Studies, 2001-2006
 4. Jahn, Manfred, *Narratology: A Guide to the Theory of Narrative*, Jahn PPP-Narratology : <http://www.uni-koeln.de/~ame02/pppn.htm>
 5. Kennerly, David, *Fun is Fine Toward a Philosophy of Game Design*, 2003, <http://finegamedesign.com/>
 6. Montfort, Nick, *Toward a Theory of Interactive Fiction*, University of Pennsylvania, Department of Computer and Information Science, 2003 · To appear in IF Theory. URL for this article: <http://nickm.com/if/toward.html>
 7. Spierling, Ulrike, *Interactive Digital Storytelling: Towards a Hybrid Conceptual Approach*, Digital Games Research Association DiGRA, 2005
 8. Williams, Dmitri, *A Brief Social History of Game Play*, dcwill@uiuc.edu, DiGRA, 2005
-