

Persepsi Dasar terhadap Video Game sebagai Aplikasi Pragmatis dan Media Reflektif

Eko Priyantoro

Fakultas Filsafat, UNPAR, Bandung

Email: ekoey65@gmail.com

ABSTRAK

Apresiasi masyarakat terhadap game kian hari kian bertambah. Saat ini video game mudah ditemukan dimana-mana, seiring dengan perkembangan teknologi antarmuka yang hadir dalam berbagai bentuk. Video game adalah media hiburan yang memiliki berbagai aspek rumit mulai dari produk niaga, teknologi, desain, seni, gejala sosial dan lainnya. Pada sejarah awal mula perkembangan video game, desain visual tidak memiliki kekayaan bentuk karena keterbatasan kapasitas teknologi. Eksplorasi bentuk visual dari video game hanya terpusat pada kemasan produk untuk setiap judul game. Beberapa dekade terakhir, teknologi informasi dan komunikasi melaju dengan pesat mendongkrak perkembangan video game. Fungsi video game bukan lagi sebagai alat hiburan eksklusif, namun juga bisa dinikmati setiap individu dalam bentuk gawai yang mudah dibawa. Game telah mengalami perubahan makna dari sekedar produk konsumerisme menjadi wacana pendidikan yang memiliki nilai kontemplasi.

Kata kunci: teknologi, desain, seni, video game, eksplorasi, niaga, kontemplasi

ABSTRACT

Nowadays people become appreciate game more. Right now video games are easy to find everywhere, along with the fast growth of interface technology that comes in various forms. Video games is an entertainment media that have complicated various aspects, from a commercial products, technology, design, art, social phenomenon to other matters. At the early history of video game development, video game have a poor graphic because of limited technology capacity. Exploration of the visual form of video games is centered only on product packaging for each game title. Visual exploration of video games only focus on product packaging for each game theme. In the last few decades, information and communications technology has been growing rapidly accelerate of video game development. The function of video games is no longer as an exclusive entertainment tool, but can also be enjoyed by each individual in the form of portable devices. Game have a transformation meaning from merely consumerism product to educational discourse that has a value of contemplation.

Keywords: technology, design, art, video game, exploration, commercial, contemplation

1. PENDAHULUAN

Video game telah menjadi gaya hidup tersendiri bagi masyarakat urban, bukan sekedar hal remeh temeh yang hanya bersifat rekreasi, santai atau hiburan ringan. Kehadirannya bisa ditemui dimanamana, mulai dari pusat hiburan di mall hingga setiap gawai yang dimiliki perorangan. Hal itu menyebabkan video game sudah menjadi ladang bisnis eksotis yang memikat pelbagai pihak. Bisnis video game secara berkesinambungan memiliki nilai produksi dan perputaran modal besar sesuai dengan kebutuhan dan minat pasar. Video Game telah menjadi salah satu fenomena seni terapan yang paling rumit setelah media film ditasbihkan sebagai wacana seni. Video Game adalah kata majemuk dari penggabungan dua morfem video dan game. Masing-masing arti dari dua media Video dan Game memiliki jalur pembahasan secara otonom. Pertama adalah pemahaman secara umum arti Video adalah sebuah medium elektronik yang menampilkan gambar gerak. Sebuah alat yang menghadirkan visual bergerak lengkap dengan suara untuk kebutuhan massal[1]. Penggunaan istilah video dalam pengertian video game itu sendiri mengalami distorsi makna dari sebutan video secara umum. Video adalah istilah umum untuk menyebut alat *Video Cassette Recorder* (VCR).

Pemahaman umum tentang game sebagai arti kata ‘permainan’, merupakan kata benda yang memiliki fungsi menyenangkan hati, senang-senang, hiburan dan padanan kata lainnya. Padahal bermain merupakan salah satu studi budaya yang sangat erat kaitannya dengan peradaban manusia. Bermain adalah tunas dari peradaban bukan hanya pada homo sapien, bahkan hewan pun bisa mengekspresikan emosinya dengan “bermain”. Hewan tidak memerlukan campur tangan manusia untuk mengajarnya bermain. Bisa kita lihat bagaimana seekor anak anjing melompat-lompat secara spesifik untuk menunjukkan kegembiraan[2]. Bermain adalah penyaluran emosi lewat gerak, imajinasi dan ide sehingga melahirkan suatu penciptaan bentuk baik abstrak maupun konkret. Begitu luasnya arti dari bermain sehingga dapat dibagi dalam sekat kategori, konsep, fungsi dan kata[3].

Setiap kebudayaan khususnya daerah urban memiliki istilah spesifik untuk penamaan video game. Seperti contohnya video game arcade yang biasanya disediakan di ruang publik atau di tempat hiburan memiliki sebutan khusus di Indonesia dengan istilah “dingdong”. Hingga saat ini tidak ada data resminya sejak kapan istilah dingdong tersebut menjadi sebutan untuk game arcade. Namun hampir semua orang Indonesia, khususnya di daerah perkotaan akan mengerti apa arti dingdong, yang mungkin saja ini salah satu contoh onomatope[4] dari suara mesin arcade yang berbunyi seperti dingdong-dingdong. Pemaknaan kata video game telah menghadirkan bentuk wacana semiotik tentang bagaimana masyarakat Indonesia merespon kehadiran benda baru tersebut dengan suara yang diciptakannya. Bukan hanya sebagai bahasan leksikal, video game adalah studi budaya yang merambah ke berbagai arah seperti halnya tatanan sosial mulai dari personal, komunal hingga taraf organisasi terstruktur.

Kehadiran video game sebagai bentuk baru dari karya seni memang bisa dikaji melalui perspektif budaya. Namun terlalu cepat untuk menentukan posisi video game di antara khazanah budaya dan seni karena video game adalah wujud pencapaian teknologi yang masih terus berkembang dengan pesat dan selalu menghasilkan inovasi baru. Warren Spector salah seorang tokoh penting dunia video game berpendapat bahwa kita terlalu muda untuk mengatakan “Pencapaian terhadap video game telah usai, semua hal yang ingin dicari telah ditemukan”. Masih banyak misteri terkandung dalam video game yang belum terpecahkan. Spector percaya suatu saat akan muncul jenius muda sebagai pendatang baru di kancah video game yang menemukan hal spektakuler. Saat itu adalah peluang bagi penggiat video gamers muda untuk berkarya[5].

Pada awal mula sejarah video game diciptakan, konsep video game memang diambil secara eklektik dari berbagai tema populer. Kebutuhan untuk efektivitas dan dapat menjangkau secara cepat masyarakat adalah misi utama dari semua industri video game. Hal tersebut yang menyebabkan video game harus mudah diterapkan pada target konsumen dengan cara paling efektif dan efisien. Berbagai aspek yang mempermudah penjualan dari aspek teknologi, variasi, sensasional, ergonomis dan lain

sebagainya menjadi struktur rangka pragmatis untuk tujuan rencana monetisasi industri game. Kesederhanaan visi dan misi dari industri video game tentu saja pada awalnya menghasilkan seni terapan yang tidak memiliki nilai kedalaman makna. Sehingga apabila video game masuk pada kategori seni pada masa itu, maka sebutan yang layak adalah karya *kitsch*, *low brow* atau sekedar produk massal.

Video game sudah bukan alat hiburan yang hanya bisa ditemui di *amusement park* namun telah hadir sebagai *home entertainment*. Dari cabang perkembangan baru video game sebagai media hiburan personal, maka terbuka kemungkinan-kemungkinan baru untuk mengeksplorasi guna video game. Perlombaan industri video game dalam menciptakan konsol game dengan berbagai merk dagang bermunculan didominasi oleh produsen Jepang dan Amerika. Pada dekade belakangan ini negara seperti Korea, Cina, Finlandia juga turut meramaikan industri game. Video game telah menjadi budaya yang hadir bersamaan dengan perkembangan internet. Semenjak itu pula video game menjadi wacana yang mulai mempertanyakan nilai yang lebih substansial dari kehadirannya.

2. METODOLOGI

2.1 Metodologi Penelitian

Menurut C.R Kothari[6] desain penelitian adalah pengumpulan dan analisis data secara teratur. Data tersebut berguna untuk menunjang hasil penelitian yang memiliki nilai relevansi sesuai dengan prosedur yang berlaku. Metodologi merupakan cetak biru dalam setiap rangka penelitian ilmiah, dari sini batas rancangan, koleksi data, pengukuran diperkirakan. Penelitian ini membahas dari aspek interaksi manusia terhadap video game. Kajian ini menggunakan studi psikologi analisis dengan memperhitungkan unsur persepsi sensorik untuk menjabarkan tentang persepsi dasar.

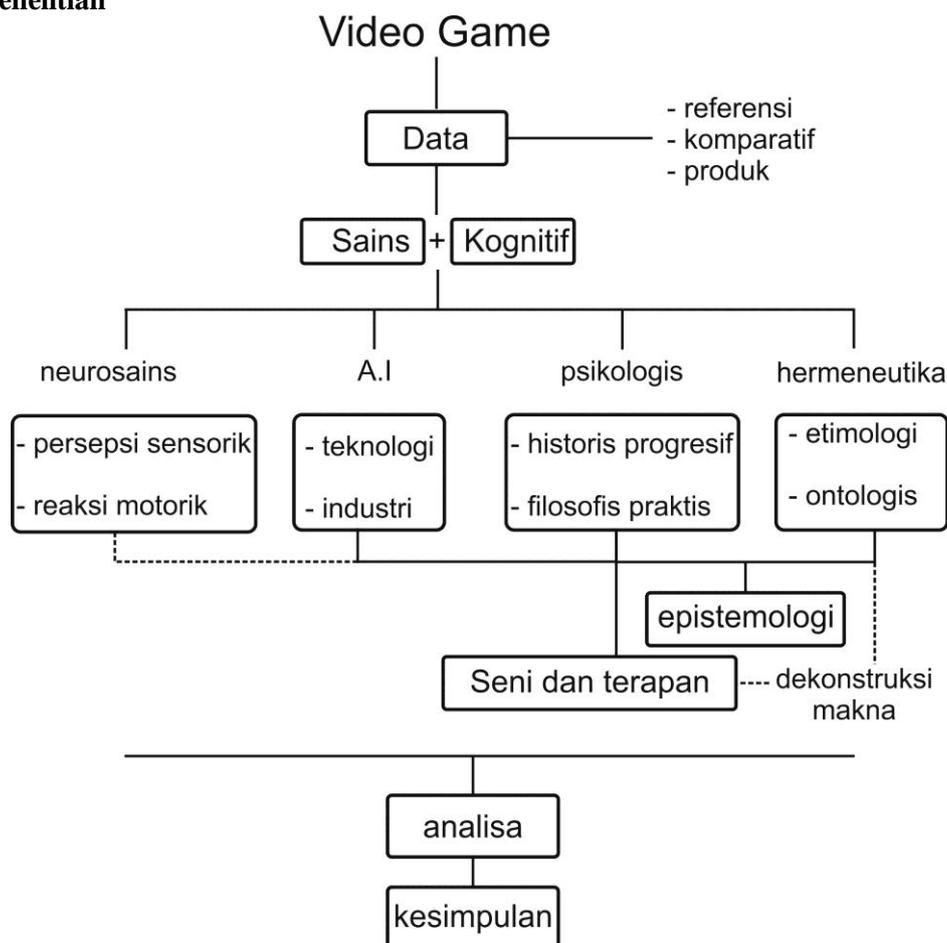
Studi psikologi analisis dibagi menjadi dua pokok pembahasan :

1. Filosofis praktis : aspek analisa yang menggali pemaknaan secara argumentatif berdasarkan data dari referensi ontologi. Data yang dimaksud bisa berupa catatan esai, studi terhadap cabang ilmu tertentu, metafora dalam cerita fiksi dan lain sebagainya.
2. Perkembangan sejarah: sebagai ilmu sosial yang terus menerus berkembang, maka unsur sejarah merupakan hal pokok yang harus dipertimbangkan jika membahas tentang pengalaman mental. Referensi diambil dari cabang keilmuan sosial terutama yang berkenaan dengan disiplin psikologi, budaya dan linguistik.

Persepsi sensorik sebagai komplemen dari tinjauan psikologis membantu penjelasan tentang persepsi manusia secara objektif. Sebagaimana ilmu biologi yang masuk dalam kategori ilmu sains. Hasil dari ulasan tersebut menghasilkan suatu kesimpulan sains kognitif yang terdiri dari gagasan antropologi, neurosains dan *Artificial Intelligence* .

Ulasan tentang persepsi dasar manusia terhadap video game akan dibandingkan secara dua kategori dasar. Pertama tentang video game sebagai alat hiburan yang bermakna ringan. Dari pembahasan ini akan menguraikan bagaimana peran video game secara pragmatis. Kedua adalah pemaknaan video game sebagai fenomena keilmuan yang menyentuh hakikat ontologis. Video game sebagai wacana baru dalam keilmuan akan dibandingkan dengan teori-teori filsafat dari pelbagai sudut pandang.

2.2 Pola Penelitian



Gambar 1. Bagan Kerangka Penelitian

3. PEMBAHASAN

3.1 Video game dan Kaitannya dalam Keseharian

Sejalan dengan industri video game yang dari tahun ke tahun mengalami perkembangan pesat akibat respon positif konsumen, maka riset terhadap media hiburan ini juga mengalami kemajuan. Pencapaian perkembangan teknologi menghadirkan beraneka ragam bentuk video game. Simulasi video game sebagai permainan yang semakin memanjakan imajinasi hadir semakin representatif dalam bentuk inovasi-inovasi baru. Salah satu contohnya adalah video game balap mobil yang sederhana bermutasi bentuk menjadi simulasi mobil balap yang semakin lama semakin menyerupai mobil balap asli, lengkap dengan setir kemudi, tuas persneling dan berbagai pedal yang bisa diinjak. Sama dengan halnya video game balap motor yang hadir dengan beragam tema, apabila tema game tersebut adalah balap motor GP maka bentuk simulasi motor akan dirancang untuk semirip mungkin dengan yang asli. Begitu pula dengan video game motocross yang menghadirkan fitur kemudi yang semakin realistis, seolah-olah motor tersebut melompati halang rintang.

Perkembangan video game sebagai budaya menjangkau luas, diterima pada semua kalangan hingga pada kelompok masyarakat yang terbilang awam terhadap video game. Seorang pengusaha yang mengisi waktu luang di bandara udara, seorang ibu yang bermain game puzzle online di rumah. Video game menjadi suatu budaya kontemporer yang mengisi kegiatan hampir semua tatanan masyarakat. Gejala sosial seperti ini membagi *gamers* menjadi dua kelompok, antara *casual gamer* dan *hardcore gamer*. Pengelompokan ini terjadi karena perbedaan identitas dari masing-masing jenis kelompok. *Hardcore gamer* menyatakan diri sebagai individu atau kelompok yang mengapresiasi secara serius

terhadap video game. Berbeda dengan *casual gamer* yang menganggap game sebagai pengisi waktu luang saja. Dalam studi kasus era '90an, para *hardcore gamer* dianggap sebagai kelompok eksentrik dan aneh oleh masyarakat pada umumnya[7]. Namun kenyataan tersebut berangsur-angsur berubah, bisa dilihat bagaimana perkembangan jaman telah memberikan kesempatan para gamer profesional untuk berkarir dan hidup berkecukupan.

Mengkaji video game tidak bisa dipandang sebagai perkara metafisika dan keilmuan sosial saja. Bila ditinjau secara psikologi, game jangan disalah artikan sebagai negasi dari bekerja, produktivitas dan efisien. Justru oposisi dari bermain adalah depresi, hal ini umum terjadi karena paradikma tentang bermain sebagai kegiatan konsumerisme yang sia-sia. Kadang kita melupakan bahwa ketika sedang bermain, tidak ada unsur paksaan. Sehingga gairah dan semangat yang hadir timbul atas kemauan diri sendiri[8]. Sebagai kajian sains kognitif, maka ada aspek pengetahuan faal yang dapat ditemui dalam khazanah neurosains. Stuart Brown seorang psikiater yang mempelajari studi bermain mengatakan bahwa kekurangan bermain dapat menyebabkan gangguan mental. Apabila kekurangan tersebut terjadi secara akumulasi, maka dapat menimbulkan penyimpangan yang lebih fatal lagi seperti bunuh diri atau hasrat membunuh. Brown menjelaskan bagaimana “play-hygiene” atau pola bermain yang baik dapat mengatasi masalah kebutuhan bermain. Percobaan seperti ini dilakukan terhadap hewan dan manusia yang menghasilkan data bahwa bermain dapat mendorong kinerja otak hewan dan pada manusia frontal cortex. Hasil dari percobaan sains kognitif, Brown menarik kesimpulan bahwa terjadi kesalah pahaman paradigma umum tentang bermain hanya pengulangan tahap perkembangan anak-anak[9].

Pernyataan dari psikologis dan pakar neurosains tersebut mungkin tampak seperti pernyataan kontroversial yang tidak memiliki bukti yang kuat. Pada kenyataannya, studi yang sudah dilakukan selama lebih dari puluhan tahun ini secara terus menerus diuji dan ditulis ulang oleh pakar berbagai disiplin ilmu baik secara linear atau multi-disiplin. Tentu saja hasil studi tentang game akan diuji secara objektif untuk melengkapi keilmuan pada masing-masing disiplin. Game sebagai media untuk meningkatkan perkembangan mental dan fisik benar memiliki fungsi positif apabila menggunakan metode yang tepat. Jane McGonigal seorang penggiat game dan memiliki kompetensi di bidang game desain baik secara aplikatif. McGonigal juga terkenal sebagai akademisi yang memiliki pengalaman dalam menerapkan fungsi game pada keseharian. Pada tahun 2009, McGonigal mengalami gegar otak yang cukup parah pada kepalanya. Diagnosa dokter mengatakan bahwa pengaruh kecemasan dan depresi akan memperburuk efek dari gegar otaknya. Kecemasan akan kondisi fisiknya dapat menimbulkan depresi yang apabila dibiarkan akan berakibat fatal. McGonigal sebagai pakar dalam bidang game, melakukan percobaan terhadap masalah fisiknya sebagai simulasi *multiplayer* dengan judul SuperBetter[10].

Seperti halnya bermain game multiplayer bertema petualangan, McGonigal membagi game tersebut ke dalam lima misi. Misi tersebut mendorong pemain untuk menjalani satu persatu tema setiap hari. Pembagian misi dan durasi waktunya tidak harus tepat seperti ini, namun bisa disesuaikan tergantung pada situasi yang dibutuhkan.

Berikut ini adalah model rancangan McGonigal dalam game SuperBetter :

Misi #1. Menciptakan identitas rahasia dalam game ini. Pada video game , fase ini adalah menciptakan avatar untuk mengidentifikasi karakter pemain selama permainan berlangsung. Dalam game ini McGonigal mengambil karakter *Buffy the Vampire Slayer*.

Misi #2. *Recruit Allied*. Setiap superhero memiliki *sidekick* yang berfungsi sebagai tim dan membantu menyelesaikan misi. McGonigal mengajak saudara kembarnya untuk menjadi “Watcher” tokoh yang berperan sebagai mentor dalam serial TV *Buffy*. Suaminya juga diajak untuk berperan sebagai “Willow” yang berfungsi sebagai sekretaris. Tugasnya adalah menyortir segala kebutuhan tokoh utama, pada game MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Play Game) *Ragnarok Online*

menyerupai tugas *Kafra*. Dan yang terakhir adalah beberapa peran sampingan yang juga berfungsi membantu menyelesaikan misi.

Misi #3. Menemukan *Bad Guys*. Untuk memenangkan misi ini, pemain harus mengidentifikasi lawan dan mengelompokkan dalam daftar lawan. Misi ini adalah mengatur siapa dan apa saja yang perlu dihindari atau dilawan. Terkadang dalam misi ini, musuh tidak bisa langsung dikalahkan. Seperti halnya bermain video game, musuh yang terlalu kuat sebaiknya dihindari dahulu. Sampai akhirnya pemain cukup kuat untuk menghadapinya.

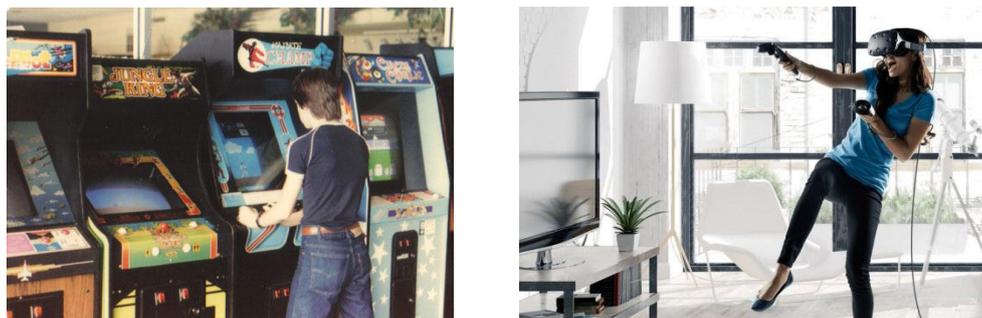
Misi #4. *Identify your power-ups*. Seperti halnya bermain video game, akan ada *power-up* yang dapat meningkatkan performa pemain. Mungkin *power-up* tersebut bukan sesuatu yang sangat signifikan, namun segala sesuatu yang dapat menambah semangat ketika menjalani misi bisa dianggap sebagai kategori *power-up*.

Misi #5. Membuat daftar yang perlu dilakukan. Buatlah daftar pencapaian, tidak terbatas pada apa yang pasti bisa dilakukan atau masih diragukan. Apapun impian yang akan dicapai, jangan ragu untuk dicatat dalam daftar. Setiap poin dalam daftar tersebut harus berguna untuk meningkatkan kepercayaan diri dan pembuktian. Setiap hari pemain harus berupaya mencapai target dalam daftar tersebut. Jangan lupa untuk menggunakan bantuan dari teman satu tim yang telah dipilih.

3.2 Video Game dan Pasar Ekonomi

Mengamati perkembangan sosial budaya saat ini, tidak disangkal lagi video game merupakan produk laris yang perlu diperhatikan sebagai salah satu peluang bisnis. Video game memang diciptakan sebagai inovasi produk niaga yang mendatangkan profit semata. Seperti pada umumnya industrialisasi yang berkaitan dengan konsumerisme, maka dari sinilah mulai terlahir pola produktif yang efisien. Dalam industri game banyak melibatkan berbagai bidang seperti developer, marketing, monetisasi, penerbit dan lain sebagainya. Industri akan erat kaitannya dengan pengelolaan modal [11]. Dengan kondisi pasar bebas yang semakin maju akibat perkembangan teknologi, peran industri akan semakin besar untuk menjangkau seluruh dunia. Hegemoni teknologi yang berkembang pesat berjalan beriringan dengan kebutuhan tersier dalam kebudayaan manusia urban. Prinsip dasar seperti ini melahirkan sebuah produk asimilasi antara teknologi dan game, inilah permulaan lahirnya video game [12].

Industri Video game membutuhkan sistem yang efisien, oleh karena itu peran desain game masih berupa suplemen produk untuk mendongkrak profit. Kegunaan desain dalam produk game masih berupa kebutuhan keterampilan semata dengan asas *form follow function*. Bentuk desain game masih berupa *kitsch* yang secara eklektik mengambil tanpa mengindahkan unsur apapun kecuali kebutuhan profit semata. Contohnya video game untuk hiburan rumah tangga (home console) dari perusahaan Atari. Visual yang ditawarkan masih sangat sederhana karena hanya mampu mengolah data sebesar 4 kilobyte. Kemampuan serendah itu hanya dapat menampilkan resolusi gambar 160x192 pixel dengan kemampuan maksimal 16 warna, demikian pula kemampuan suara yang sangat terbatas berupa dua saluran 1-bit mono sound dan 4-bit kontrol volume. Akibat keterbatasan performa, eksplorasi visual para developer video game menjadi terbatas. Ilustrasi visual dalam video game pada masa itu hanya terbatas pada kemasan *cartridge* yang digambar dengan sebaik mungkin untuk menciptakan imajinasi dari tiap game.



Gambar 2 dan 3. Perbandingan desain mesin video game pada Gambar 2 dan gambar 3

Menurut Mikolaj Dymek, industri video game sudah menjadi *subculture*. Pandangan *subculture* disini adalah video game sebagai terapan dari berbagai macam variasi dan segmentasi. Contoh kasusnya dari perusahaan Apple yang menciptakan Ipad sebagai gawai praktis untuk menggantikan fungsi laptop. Di dalam Ipad terdapat *appstore* yang memuat berbagai aplikasi yang bisa diunduh. Game merupakan salah satu sub bagian dari jenis aplikasi tersebut. Dari poin ini Dymek mencoba menjelaskan posisi video game saat ini sudah berbeda dengan pola produksi bisnis klasik. Beragam aspek baru dan teknik akan berpengaruh pada penciptaan desain dalam sebuah video game, baik secara visual, audio dan pengalaman antarmuka dari konsumen[13].

3.3 Video Game dan Psikologi

Bermain membutuhkan interaksi, hal ini yang menjadi ciri khas video game dibandingkan dengan medium seni lainnya. Peran desainer game disini adalah memperhitungkan faktor kesenangan dan keterikatan pemain. Interaksi antara pemain dan video game adalah jembatan yang penting untuk membuat pemain menyukai game yang dimainkannya. Suara dentingan koin dalam game *Super Mario Bros* menjadi monumen tersendiri bagi ikon game 8-bit yang merajai budaya populer di era '80. Bentuk berbagai macam formasi empat bujur sangkar, masing-masing formasi memiliki warna yang berbeda lalu bergerak turun tentu akan langsung menghadirkan konsep game *Tetris*. Bagi generasi X[14] yang terlahir pada tahun '70 sampai '80, *Korobeiniki* bukan sebuah lagu rakyat Rusia yang menceritakan kisah realisme sosial, tetapi telah bermetamorfosis menjadi BGM (back ground music) *Tetris*. Distorsi makna dari lagu daerah yang sudah berumur lebih dari ratusan tahun telah berubah. Hal ini menjadi identitas baru bagi *Korobeiniki* karena game adalah sosok media yang mudah beradaptasi dalam tiap kebudayaan, khususnya daerah perkotaan.

Interaktivitas berarti kemampuan untuk menyampaikan pesan yang berfungsi baik kepada pengguna/pemain. Dengan demikian interaktivitas yang baik ketika bermain video game adalah kemampuan untuk mengirimkan pesan dalam bentuk suara, musik, tampilan, gerakan dan emosi secara harmonis sehingga menjadi suatu kesatuan konsep game. Mengambil cara pandang ini tentu interaksi antara pemain dan game menjadi multi valensi.

Interaksi pada video game dapat dibagi menjadi empat model[15] :

1. Interaksi Kognisi / Peran Interpretasi :

Ini adalah model partisipasi yang berhubungan dengan faktor psikologis, emosi dan intelektual antara seseorang dan sistem video game. Contohnya video game yang bertema petualangan membutuhkan keterlibatan pemain yang seolah-olah hadir sebagai peran spesifik untuk memecahkan masalah. Pada game *Tom Clancy's Splinter Cell* gamer akan berperan sebagai Sam Fisher seorang agen *black ops* NSA, lengkap dengan peralatan canggih spionasi dan kemampuan gimnastik. Game ini menuntut kemampuan untuk pemecahan masalah dengan fitur yang tersedia dalam dunia game tersebut.

2. Interaksi Fungsional/ Peran Manfaat :

Yang termasuk bagian interaksi fungsional disini adalah bagaimana peran material, baik secara virtual ataupun secara fisik terhadap pemain. Model interaksi ini bertitik berat pada struktur guna dalam game. Contohnya adalah bagaimana tampilan visual suatu game, bagaimana respon tombol yang

dirasa gamer, apakah terlalu sensitif atau kaku. Apakah teks dalam game tersebut mudah terbaca dan dimengerti. Apakah menu yang ditampilkan tidak membingungkan dan hal lain yang sejenisnya. Tolak ukur fungsi dan manfaat yang dimaksud bisa kita ambil dari referensi para pemikir etika aliran utilitarian Jeremy Bertham atau John Stuart Mill. Pengertian manfaat dalam video game terjadi apabila jumlah orang yang menyukai lebih dari orang yang menolak. Pembahasan manfaat dalam video game akan berkenaan dengan aspek moral, sehingga pengertian baik dan buruk sering bias akibat relativitas sisi pandang pengamat.

3. Interaksi Eksplisit/ Peran rancangan pilihan dan prosedur

Ini adalah interaksi yang berkenaan dengan kemampuan AI (artifisial intelegen) dan juga kebebasan pemain untuk menentukan pilihan. Model interaksi ini adalah kontrol pemain terhadap suatu game. Sebagai contoh ketika gamer memilih tampilan karakter dalam game sederhana *Péju* atau memilih ras, pekerjaan, gender atau tampilan muka, riasan wajah, rambut, bentuk badan pada game *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Sistem AI juga berperan untuk menghadirkan musuh secara acak, lengkap dengan pola gerakan yang mudah hingga rumit. Algoritma ini akan menjadi distingsi tingkat kesulitan pada suatu game. Dalam genre game RPG (role play game), jenis barang yang dijatuhkan musuh ketika berhasil dikalahkan adalah salah satu contoh performa kerja AI.

4. Interaksi Metafisika / Peran budaya dibalik objek

Interaksi ini terjadi ketika pemain sudah masuk dan memiliki keterikatan yang lebih dari suatu game. Contoh paling gamblang dari model interaksi ini adalah budaya fans. Mereka membangun komunitas dan berpartisipasi terhadap game dalam kehidupan keseharian, bahan dari identitas mereka adalah segala sesuatu yang berhubungan dari video game yang digemari. Budaya fans atau penggemar fanatik muncul bukan hanya muncul pada video game, namun juga muncul dari berbagai budaya pop lainnya. Seperti contohnya sebutan *otaku* untuk kalangan penggemar fanatik budaya *manga* atau *anime* yang cenderung dianggap menyimpang. Namun jumlah mereka terus menerus berkembang dan merubah stigma negatif terhadap kaum *otaku*. Budaya *cosplay* adalah contoh sub kebudayaan yang terlahir karena gelombang video game, film, manga, anime dan budaya *kitsch* populer lainnya yang tumbuh subur pada era ini.

3.4 Video Game dan Hermeunetika

Hermeunetika atau metodologi ilmu interpretasi sangat erat kaitannya untuk memahami game konvensional maupun video game. Pada setiap game, pemain akan menafsir setiap rangsang yang dihadirkan oleh game tersebut. Game ular tangga menghadirkan batas permainan pada sebuah bidang bujur sangkar yang terbagi atas seratus bagian sama rata mulai dari angka satu hingga seratus. Menurut aturan game ular tangga, pemain akan memperoleh kemenangan jika berhasil mencapai angka seratus. Dadu memiliki peran untuk menggerakkan bidak pemain ke angka yang lebih tinggi. Maka tafsir terhadap game ular tangga adalah aturan permainan yang melibatkan bidang papan, bidak dan dadu. Demikian juga dalam video game yang pada awalnya hanya mengandalkan kemampuan stimulus visual dan audio. Seiring dengan kemajuan jaman, controller Playstation Dual Shock mampu menghadirkan sensasi getar sebagai stimulus baru.

Tafsir menjadi hal yang memiliki makna mendalam ketika pengertian tafsir dibawa sebagai wacana postmodern. Bagi Martin Heidegger hidup adalah menafsir atas semua rangsang yang ada. Berangkat dari semangat mazhab Heidegger, maka boleh jadi video game sebagai media yang mampu menghadirkan rangsa interaksi yang semakin lama semakin lengkap menjadikan video game sebagai fenomena baru bagi ilmu tafsir. Seorang ahli linguistik bernama Ludwig Wittgenstein, memiliki pemikiran yang mengupas struktur hubungan bahasa dan game. Sebagai seorang filsuf yang mendalami ilmu linguistik, Wittgenstein memiliki metode sendiri untuk mempelajari bahasa. Berawal dari pertanyaan bagaimana manusia melakukan komunikasi, Wittgenstein menyadari bahwa dalam berkomunikasi secara hakikat manusia bertukar ide gambar[16]. Penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi sehari-hari sering kali menjadi penyebab kesalah pahaman. Untuk mengerti fungsi bahasa sepenuhnya diperlukan kemampuan untuk merunut bahasa secara sistematis dan logis. Dalam buku *Tractatus Logico-Philosophicus*, pesan yang hendak disampaikan adalah "*Wovon man nicht sprechen*

kann, darüber muss man schweigen" atau dapat diterjemahkan sebagai "Bagi orang yang tidak bisa bicara, sebaiknya diam saja". Wittgenstein mengajak kita untuk menggunakan bahasa secara berhati-hati karena penggunaan bahasa secara ceroboh dapat menyebabkan multi tafsir.

Ludwig Wittgenstein mencoba menjabarkan tentang bahasa dan game sebagai pemaknaan yang lebih jauh lagi dalam ranah analistik psikologis. Game bagi Wittgenstein bukan sekedar aturan bermain dan kompetisi, melainkan game itu sendiri yang menciptakan arti untuk setiap kata dalam bahasa[17]. Bahasa merupakan alat untuk menciptakan permainan dalam berkomunikasi, setiap kata atau kalimat yang disebutkan menjadi rangsang bagi reseptor untuk mengartikan maksud dari lawan bicara. Hal penting yang perlu diperhatikan adalah bagaimana kalimat bisa hadir sebagai bentuk-bentuk game, tergantung dari situasi yang hendak ditampilkan. Apabila seseorang menyatakan suatu kalimat dalam konteks sarkasme maka reseptor diharapkan mengerti maksud dari kalimat tersebut. Kebingungan akan tafsir dapat menyebabkan perselisihan pada setiap kelompok komunikasi terkecil. Kekacauan dalam penggunaan bahasa seolah mengingatkan kita akan guna teknik kesusastraan Horatius yaitu *simplex munditiis* (kesederhanaan yang anggun) dan bentuk mengikuti fungsi dalam berbahasa. Ketepatan berbahasa seperti ini merupakan bentuk semangat antik pada jaman Klasik Yunani[18].

Tetapi dengan kesederhanaan dan bentuk kaku seperti itu seolah membelenggu kreativitas. Jesse Schell, yang menyatakan bahwa video game adalah *übermedium*. Baginya penciptaan video game tidak sama dengan menciptakan karya seni konvensional seperti melukis secara teknis ide-sketsa-eksekusi. Membuat game tidak terpatok pada ide untuk menciptakan, namun bisa dari sistem algoritma, dari ilustrasi karakter atau bahkan dari musik. Sama halnya dengan menikmati game yang tidak harus dari sekedar kecanggihan teknologi, namun bisa dari musik yang indah, rasa penasaran atau cerita yang bagus[19]. Pendapat serupa juga diungkapkan oleh Tim Schafer seorang pakar desainer game, video game adalah portal untuk membuka imajinasi terhadap dunia baru. Hal itu tidak terbatas pada keindahan grafis semata. Pada saat bermain *Super Mario 64* dia merasakan perasaan takjub, yang membuatnya seolah tersedot masuk ke dalam dunia baru. Kemampuan konsol nintendo 64 untuk mengolah gambar tiga dimensi tentu tidak optimal, namun hal tersebut masa sekali tidak menyurutkan minat pemain untuk ikut terhanyut dalam game[20].

Video game telah menjadi salah satu fenomena wacana kontemplasi, bukan hiburan semata. Ambil saja contoh dari game *Flower*, sebuah judul game konsol Playstation 3 yang sarat akan makna perenungan. Walaupun game ini terhitung sederhana untuk kelas Playstation 3, namun narasi yang ditawarkan dalam game tersebut memiliki pesan moral yang ditampilkan secara estetis. Tugas gamer adalah mengontrol angin yang membawa kelopak bunga untuk menjelajahi dunia, setiap bunga kuncup yang dilalui oleh kelopak yang terbawa angin akan mekar dan memicu adegan animasi yang indah. Peran latar belakang musik yang menemani jalannya permainan begitu menenangkan dan seolah mengajak pemain untuk menikmati hamparan alam yang indah. Narasi dalam game ini tentu merupakan metafora tentang manusia dan lingkungan hidup. Game *Flower* mengajak gamer untuk merenungkan kembali makna keindahan dunia dan mempertanyakan sikap manusia terhadap alam sekitar.

Apabila pada awal kreasi video game hanya sebagai pelampiasan sederhana dari kehidupan keseharian, namun sekarang video game telah bertransformasi menjadi medium yang sarat akan ide. Video game telah berhasil mengubah pola kehidupan manusia dan sosial. Lihat saja bagaimana seorang ibu yang tiap hari menggarap ladang dengan rajin dan teratur. Secara berkala sang Ibu pemerah susu sapi, menabur benih, menuai hasil, mengolah bahan mentah menjadi keju, kue kering dan tart. Semua hal tersebut dapat dilakukan di dalam kamar sambil mengasuh anak. Tentu saja kegiatan berladang Ibu tersebut hanya terjadi pada aplikasi game mobile *Farmville 2*. Salah satu game yang menggunakan sistem *real time* dan menuntut komitmen gamer untuk bermain secara berkala setiap hari. Kasus tersebut tentu telah mengubah makna dari sebuah game yang tadinya hanya pelarian dari kesibukan, namun pada kenyataannya game tersebut mendikte kehidupan gamer. Kejadian ini bukan suatu hal yang unik lagi karena jumlah akun game *Farmville 2* telah mencapai puluhan juta.

Bisa dibayangkan berapa juta pemain game tersebut yang menghabiskan waktu keseharian yang hanya terjadi dalam dunia maya?

Di tengah kegamangan akan makna video game, ada baiknya kita melihat teori Charles Sanders Peirce sebagai komparasi renungan. Peirce yang dikenal sebagai bapak keilmuan pragmatis memiliki pendapat bahwa segala pemahaman metafisika harus terbebas dari maksud yang bias dan membingungkan. Dengan mempertimbangkan efek praktis, maka kita dapat memahami konsep dari objek. Buah pikiran ini bisa menjadi solusi untuk klarifikasi terhadap kerancuan wacana video game atau setidaknya sebuah tafsir dari perspektif lain[21]. Peirce sebagai ilmuwan multi disiplin berpendapat tentang filsafat harus berjalan secara linear dengan logika, etika dan estetika. Sains normatif adalah jawaban atas kerumitan buah pikir, pendapat tersebut tercermin dari deskripsi Peirce tentang arti estetika. Peirce berpendapat bahwa estetika adalah studi atas segala sesuatu yang dinilai baik atau mengagumkan. Hingga demikian hasil dari estetika adalah segala sesuatu yang teratur, baik pemikiran ataupun hasil.

4. PENUTUP

Video game sebagai bentuk evolusi terbaru dari game telah hadir pada tiap relung kehidupan manusia modern. Jika membahas video game secara dialektika Hegelian[22] maka game adalah sintesis dunia nyata atas tesis kehidupan manusia. Video game adalah sebuah produk konsumerisme yang bertujuan sederhana yaitu profit. Berkembang semakin rumit hingga mengakar cabang dalam beragam wacana di kehidupan manusia. Video game yang tadinya hanya “ruh” dari produk *kitsch* sekarang sudah berubah menjadi media renungan imanen. Makna video game sudah menjadi salah satu alternatif pedoman hidup dalam keseharian.

Video game telah menggapai makna eksistensial manusia seperti halnya cerita Menunggu Godot karangan Samuel Beckett. Teknologi video game mampu membawa gamer untuk menjelajah dunia maya seperti yang terjadi pada serial game *Grand Theft Auto III* hingga seri paling akhir. Game seperti itu menawarkan konsep *open world* yang berarti gamer tidak dikunci untuk melakukan misi yang ditawarkan, melainkan bebas untuk menjelajah dunia maya tanpa harus patuh terhadap misi utama. Pada saat yang bersamaan pula, game bisa hadir sebagai hiburan sederhana dalam gawai masing-masing orang seperti contohnya game *Péju*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Carroll, Noel. The Ontology of Mass Art. The Journal of Aesthetics and Art Criticism, vol. 55, no.2 (Spring, 1997) hlm 187-199
- [2] Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul. Hlm 1
- [3] *Ibid.* hlm 28-36
- [4] *Onomatopoeia* (*onoma*=nama) dan (*poieo*= dibuat) adalah konsep linguistik yang meniru dari bunyi suatu benda. Hal ini akan berbeda pada tiap daerah dan kebudayaan, seperti contohnya suara kucing dalam bahasa Indonesia diasosiasikan dengan meong, berbeda dengan bahasa Inggris meow
- [5] Melissinos, Chris & O'Rourke, Patrick (2012) *The art of video games from PacMan to Mass Effect*. Welcome Books hlm 107
- [6] C.R Kothari (2004) *Research Methodology*. New Age International (P) Ltd. Hlm 31
- [7] Spivak, Gayatri Chakravorty "Acting Bits/Identity Talk." Critical Inquiry 18, no. 4 (Summer, 1992) University of Chicago Press Journals. hlm 770-803
- [8] Sutton-Smith, Brian (1997) *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press, London. hlm 198
- [9] Bogost, Ian (2016) *Play Anything*. Basic Books, New York. Hlm 81-82
- [10] McGonigal, Jane (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. The Penguin Press. Hlm 133-139
- [11] Prinsip dasar kapitalisme menurut Karl Marx dalam buku *Das Kapital*, menjelaskan bagaimana sistem ekonomi industri yang erat kaitannya dengan pemodal besar. Hal ini semakin diafirmasi

- dengan pola pasar bebas. Wayne, Michael (2012). *Marx's Das Kapital for Beginners*. For Beginners LLC, Connecticut
- [12] Berbeda dengan pandangan Karl Marx tentang kapitalisme, Adam Smith dalam bukunya *The Wealth of Nations* (1776) menjelaskan tentang kapitalisme melalui observasi dan netral
- [13] Peter Zackariasson dan Timothy L. Wilson (2012) *The Video Game Industry Formation, Present State, and Future*. Routledge, New York. Hlm 36-48
- [14] Demografi generasi yang lahir setelah masa perang dunia kedua, setelah generasi *baby boomers*. Sering juga disebut sebagai generasi MTV.
- [15] Katie Salen, Eric Zimmerman (2003) *Rules of Play*. The MIT Press. bab 6 : Interaktivitas
- [16] Wittgenstein, Ludwig (1963) 2nd ed. Terjemahan D.F. Pears dan B.F. McGuinness. *Tractatus Logico-Philosophicus*. London : Routledge & Kegan Paul
- [17] Wittgenstein, Ludwig (1953). *Philosophical Investigations*. London : Basil Blackwell Ltd.
- [18] Horace, H. Rushton Fairclough (1942) *Satires, Epistles and Ars Poetica* Massachusetts: Harvard University Press
- [19] Melissinos, Chris & O'Rourke, Op.cit. hlm 176
- [20] Melissinos, Chris & O'Rourke, Op.cit. hlm 211
- [21] Peirce, Charles Sanders (1878) *Popular Science Monthly*. Iowa,US : Bonnier Corporation v. 12. Hlm 286-302
- [22] Heidegger, Martin (1988) *Hegel's Phenomenology of Spirit*. Bloomington: Indiana University Press