

Cover Jurnal



Home / Vol 7, No 1 (2022)

Sosioglobal : Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosiologi

Sosioglobal: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosiologi (e-ISSN : 2548-4559; p-ISSN : 2541-3988) published by Department of Sociology, Faculty of Social and Political Science, Universitas Padjadjaran. The Sosioglobal journal founded in 2016 with the mission to publish original works of interest to the discipline of sociology in general, sociological thinking, new theoretical developments, results of research that enhance understanding of fundamental social processes, and methodological innovations. In 2019, Sosioglobal have an MoU with Asosiasi Program Studi Sosiologi Seluruh Indonesia (APSSI) for the development of scientific journals.

We are welcome a research article, working paper, theoretical/conceptual and methodological review to submit to our journal. In addition, we are accept relevant book review that currently publish and enrich sociological perspectives.

Announcements

Akreditasi Jurnal Sosioglobal

Berdasarkan surat dari Kementerian Riset dan Teknologi/Badan Riset dan Inovasi Nasional, Deputi Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan No. B/804/E5/E5.2.1/2019 tentang pemberitahuan Hasil Akreditasi Jurnal Ilmiah Periode I Tahun 2020, menyatakan bahwa

Deksripsi Jurnal

Sosioglobal : Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosiologi

Sosioglobal: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosiologi (e-ISSN : 2548-4559; p-ISSN : 2541-3988) published by Department of Sociology, Faculty of Social and Political Science, Universitas Padjadjaran. The Sosioglobal journal founded in 2016 with the mission to publish original works of interest to the discipline of sociology in general, sociological thinking, new theoretical developments, results of research that enhance understanding of fundamental social processes, and methodological innovations. In 2019, Sosioglobal have an MoU with Asosiasi Program Studi Sosiologi Seluruh Indonesia (APSSI) for the development of scientific journals.

We are welcome a research article, working paper, theoretical/conceptual and methodological review to submit to our journal. In addition, we are accept relevant book review that currently publish and enrich sociological perspectives.

Announcements

Akreditasi Jurnal Sosioglobal

Berdasarkan surat dari Kementerian Riset dan Teknologi/Badan Riset dan Inovasi Nasional, Deputi Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan No. B/804/E5/E5.2.1/2019 tentang pemberitahuan Hasil Akreditasi Jurnal Ilmiah Periode I Tahun 2020, menyatakan bahwa SOSIOGLOBAL: JURNAL PEMIKIRAN DAN PENELITIAN SOSIOLOGI berdasarkan hasil reakreditasi naik peringkat dari peringkat 6 ke peringkat 3 mulai Volume 4 Nomor 1 Tahun 2019.

Kami mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang selama ini telah membantu jurnal Sosioglobal baik Editor maupun Reviewer.



Submit a Proposal

Journal Profile

» [Online Submissions](#)

» [Focus and Scope](#)

» [Publication Ethics](#)

» [Contact](#)

» [Editorial Boards](#)

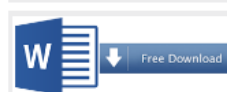
» [Peer Review](#)

» [Article Processing Charge](#)

» [Section Policies](#)

» [Open Access Policy](#)

Article Template



Suggested Tools

Journal Profile

» [Online Submissions](#)

» [Focus and Scope](#)

» [Publication Ethics](#)

» [Contact](#)

» [Editorial Boards](#)

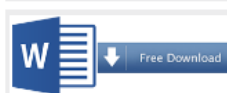
» [Peer Review](#)

» [Article Processing Charge](#)

» [Section Policies](#)

» [Open Access Policy](#)

Article Template



Suggested Tools



Daftar Isi Volume

Volume 6 Nomor 2 Juni 2022

ISSN 2548-4559 (versi online)
ISSN 2541-3988 (versi cetak)

SOSIOGLOBAL
Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosiologi



Memahami Konsep Ruang Menurut Henri Lefebvre

Derita di Balik Tambang: Kontestasi Kepentingan Ekonomi Politik Dalam Pertambangan Timah di Bangka Belitung

Hiperrealitas Belanja *Online* pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang

Sakralitas Virtual: Makna Sakral dalam Ibadah Salat Jumat Virtual di Indonesia

Pemberdayaan Purna TKW Berbasis UMKM di Indramayu

Hyperreality Game Online Menjerumuskan Gamer Menjadi Hyper-Life?

Resensi Buku: Stalking Ala Milenial di Era Digital



DEPARTEMEN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS PADJADJARAN

bekerjasama dengan



ASOSIASI PROGRAM STUDI INDONESIA (APSSI)

Alamat URL Artikel Jurnal

<https://jurnal.unpad.ac.id/sosioglobal/article/view/33664>

DOI: <https://doi.org/10.24198/jsg.v6i2.33664>

HYPERREALITY GAME ONLINE MENJERUMUSKAN GAMER MENJADI HYPER-LIFE?

Diah Meitikasari¹

¹ IAIN Syekh Aburrahman Siddik Bangka Belitung
diahmeitikasari@iainsasbabel.ac.id

ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemikiran Jean Baudrillard mengenai teori hyperreality yang dijadikan alat untuk mengkaji fenomena hiperrealitas gamer. Menurut penulis, hal ini penting mengingat game online yang semakin berkembang dan dampak yang ditimbulkan tidak hanya pada sosial namun juga kematian pemainnya. Tulisan ini menggunakan pendekatan studi kepustakaan dengan sumber utama karya Jean Baudrillard. Tulisan ini menyimpulkan bahwa: pertama, game online adalah wujud nyata bagi gamer. Kedua, manusia sebagai bentuk konkret telah menjadi abstrak akibat game online. Ketiga, game adalah manipulasi algoritma, dan hal ini yang menyebabkan gamer kecanduan bermain game online. Keempat, hiperrealita melahirkan hyperlife bagi gamer sehingga telah mengabaikan tanggungjawab sosial.

Kata kunci: Hyperreality, Game Online, Gamer, Hyperlife

ABSTRACT

This paper aims to explore Jean Baudrillard's thoughts on hyperreality theory which is used as a tool to examine the phenomenon of gamer hyperreality. According to the author, this is important considering the growing online game and its impact not only on social but also on the death of its players. This paper uses a literature study approach with the main source of the work of Jean Baudrillard. This paper concludes that: first, online games are a tangible form for gamers. Second, humans as a concrete form have become abstract as a result of online games. Third, games are algorithm manipulation, and this is what causes gamers to become addicted to playing online games. Fourth, hyperreality gives birth to hyperlife for gamers so that they have neglected social responsibilities.

Keywords: Hyperreality, Game Online, Gamer, Hyperlife

PENDAHULUAN

Dewasa ini, kita telah meninggalkan era millennium kedua dan memasuki millennium ketiga. Jejak-jejak realitas millennium kedua seperti ekstasi, konsumerisme, gaya hidup, hiper-realitas, ekonomi virtual, simulasi – yang sedang berlangsung dan mengantarkan masyarakat global memasuki millenium ketiga (Piliang 2011:37–38). Kedatangan millenium ketiga ditandai oleh Bergeraknya berbagai hal menuju ke arah titik-titik akhirnya: akhir modernitas, akhir sosial, hingga akhir realitas (Piliang 2011:38)

Berakhirnya dunia realitas ditandai dengan hadirnya hiper-realitas. Sebuah turunan model-model nyata tanpa adanya asal atau referensi- *hyperreal* (Baudrillard 1983:1). Sebuah gejala dimana banyaknya bertebaran realitas-realitas buatan yang nampak lebih *real* dibanding realitas sebenarnya, (Aginta Hidayat 2017:90) realitas virtual atau realitas yang diperluas/ ditambahkan (Wolny 2017). Lenyapnya realitas ditandai dengan realitas yang menjadi tidak *real* atau realitas semu yang *real* (Piliang 2011:38).

Runtuhnya realitas sosial- hiperrealitas ditandai dengan munculnya realitas yang diproduksi-reproduksi melalui iklan, televisi, radio, media sosial, hingga dunia permainan (*game*). Baudrillard menganggap wartawan dan agen iklan adalah operator mistik, artinya menampilkan di panggung, membesar-besarkan obyek dan kejadian (Haryatmoko 2016:76). Iklan produk pencerah wajah misalnya, yang memperlihatkan perubahan warna kulit pada wajah melalui dua foto yang sama dengan memberi keterangan “sebelum” (foto orang dengan warna kulit wajah yang kusam dan belum memakai produk) dan “sesudah” (foto orang yang cerah dan putih merona setelah menggunakan produk). Kedua foto tersebut adalah simulasi yang dibuat seakan-akan penggunaan produk itu menjamin orang yang berwajah kusam dalam waktu yang singkat menjadi putih merona dan cerah. Meskipun iklan tidak dapat dituntut jaminannya dan masih terdapat banyak orang yang masih berwajah kusam walaupun telah menggunakan produk pencerah wajah tersebut.

Baudrillard mengatakan bahwa iklan merupakan bentuk sabda kenabian karena ia tidak mendorong untuk mengerti atau belajar, tetapi untuk berharap (Haryatmoko 2016:76). Harapan manusia ditampilkan seakan terwujud secara singkat dan dengan jangka waktu tertentu melalui realitas yang diproduksi, direproduksi, hingga dimanipulasi. Sebagaimana iklan *shampoo* di televisi lebih ampuh dari filsafat populer mana pun dalam membantu manusia mendapatkan citra diri dan makna hidupnya (Piliang 2011:161). Realitas yang ditampilkan melalui iklan menjadi acuan dalam beragam hal; gaya hidup, *style fashion*, makanan yang sehat, hingga teknologi. Seakan kepintaran diukur oleh pilihan dalam pengobatan “Orang Pintar Minum Tolak Angin” atau gaya

pakaian yang konserfatif disebabkan oleh orang tua yang tidak peka akan *style* terbaru dan mesti diubah - departemen store Ramayana lah tempat yang menyediakan pakaian gaya dan keren.

Radio, televisi, dan film merupakan *media culture* menurut Kellner, dimana gambar, suara, dan tontonan membantu menghasilkan jalinan kehidupan sehari-hari, mendominasi waktu senggang, membentuk pandangan politik dan perilaku sosial, dan menyediakan materi yang digunakan orang untuk memalsukan identitas mereka (Kellner 2003:1). Pemberitaan-pemberitan di berbagai media penyiaran mengenai pemilihan presiden baru di Indonesia tahun 2019 menjadi pemilu yang menggairahkan. Perbedaan dan perdebatan antar paslon (pasangan calon) presiden yang akan menjadi presiden merupakan hal yang lumrah terjadi. Perbedaan visi dan misi, arah, serta kebijakan yang akan diambil untuk kesejahteraan masyarakat menjadi salah satu penyebab perdebatan di dalam politik.

Akan tetapi, polemik itu tidak hanya berlangsung di ranah para pemilik kepentingan politik saja, perdebatan dan saling serang menjadi milik masyarakat umum yang juga merupakan para pendukung paslon presiden. Bahkan media sosial menjadi sarana saling serang pendapat dan dukungan para pendukung paslon. Tidak hanya pada media sosial, anggota keluarga yang memiliki perbedaan pilihan pun tidak luput dari pertengkaran demi membela paslon. Para pendukung telah berubah menjadi para juru bicara dan juru kemenangan paslon yang bertugas untuk meluruskan tuduhan-tuduhan yang dilontarkan oleh pihak lawan serta mendorong orang lain untuk memilih paslon yang diharapkan untuk menang. Tidak ayal perbedaan pilihan, dan perdebatan mengenai siapa yang benar-salah, baik-buruk, atau pantas-tidak pantas menjadi presiden menyebabkan relasi kekeluargaan pun ikut memanas untuk membela orang belum tentu dikenali. Bahkan bisa jadi kita lebih mengenal seorang bintang TV atau tokoh kartun (yang belum pernah ia temui dan bersifat fiktif) ketimbang tetangganya sendiri (Piliang 2011:167).

Publik bukan sekedar sekumpulan orang yang didorong sikap atau kepentingan. Mereka tercipta berkat wacana yang menyatukan dengan menyesuaikan opini mereka. Lalu terbentuk publik yang mengenali diri sebagai anggota kelompok yang kurang lebih sama, sehingga opini mereka bukanlah sikap, tetapi proyeksi atau prakiraan.(Haryatmoko 2016:83) Disamping liputan politik memiliki dimensi dalam pembentukan opini publik (*public opinion*)(Hamad 2004:2).

Tidak jauh berbeda dengan para penggemar penonton setia sinetron Ikatan Cinta yang ditayangkan setiap hari di salah satu saluran televisi. Kecocokan peran yang dimainkan oleh aktor dan aktris pada sinetron tersebut diamini oleh penonton berlanjut hingga kehidupan nyata. Bahkan para penonton setia sinetron dan para netizen (warga pengguna media sosial) mendesak istri dari aktor pemain sinetron tersebut untuk bercerai- hingga mendoakan sang aktor

berselingkuh dengan aktris yang menjadi lawan main sinetron. Theodor Adorno menyaratikan televisi sebagai muatan-muatan makna ideologis tersembunyi yang semata-mata muncul melalui suatu cerita. Penonton diundang untuk melihat satu karakter dengan cara yang sama ia melihat dirinya, tanpa menyadari bahwa sebenarnya telah terjadi indoktrinasi (Piliang 2011:166).

Selain sinetron, *hyperreal* juga memasuki dunia *game*. Sebuah dunia *game* yang selalu mengalami perkembangan dengan signifikan. Selain beragam *genre game* yang sederhana hingga paling rumit, tampilan visual *game* dari sudut pandang grafis komputer pun ikut memiliki perkembangan, dimulai yang sederhana dengan *Pixelart*, Dua Dimensi (2D) kemudian berkembang menjadi Tiga Dimensi (3D) bahkan terdapat *game* yang menggunakan teknologi *Augmented Reality* atau *Virtual Reality*.¹ Salah satu *game* yang menggunakan teknologi *Augmented Reality* yakni *Pokemon Go* yang dirilis pada pertengahan tahun 2016. Hal ini disambut baik oleh *gamer* di Indonesia. *Gamer* dituntut untuk menangkap berbagai jenis *Pokemon* yang tersebar di dunia nyata. Meningkatnya euforia *gamer* *Pokemon Go* malah meningkatkan resiko keamanan *gamer*. Proffesor Mara Faccio dan John J. McConnel dari Purdue University menemukan kenaikan angka kecelakaan lalu lintas di Tippecanoe County- Indiana hingga 12.000 angka kecelakaan lalu lintas- beberapa bulan sebelum rilis hingga setelah rilisnya *game* tersebut (Yusuf n.d.).

Sebuah *game* diciptakan bertujuan sebagai hiburan bagi manusia. Sehingga *game* hanya lah sebagai pengalih kebosanan ditengah-tengah kepadatan aktifitas manusia. *Game* menjadi *third place* (ruang ketiga) bagi *gamer*. Sebuah ruang yang menjadi pelarian riuh pikuknya kesibukan serta kejenuhan *first place* (rumah), dan *second place* (tempat kerja/ sekolah). (Oldenburg 1989) *Third place* menjadi obat bagi orang-orang stres, kesepian, keterasingan, terabaikan (Oldenburg 1989:44).

Game menurut Koo dan Yee menjadi sarana peningkatan kemampuan dalam berteman dan memudahkan dalam bersosialisasi di lingkungan *online* (Sublette and Mullan 2012). Namun bermain *game* menurut Williams 2006; Smyth 2007; Hussain and Griffiths 2008 menjadikan sosialisasi formal tergantikan menjadi sosialisasi *online* (Sublette and Mullan 2012), kecanduan bermain *game* sama seperti kecanduan alkohol dan perjudian, bahkan menyebabkan penarikan diri secara sosial hingga pada perceraian (Chappell et al. 2006), dan menjadi "*killer application*" (Lo,

¹ *Game* *Augmented Reality* mulai naik daun dan disukai banyak orang ketika *game* *Pokemon Go* dirilis, meskipun sebetulnya beberapa aplikasi sejenis telah ada sebelumnya. Sedangkan *game* *Virtual Reality* naik daun ketika Samsung mulai gencar mempromosikan produknya Samsung Gear VR. *Augmented Reality* atau dalam bahasa Indonesia diterjemahkan menjadi Realitas Tambahan adalah sebuah teknik yang menggabungkan benda maya dua dimensi maupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkup nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. *Augmented Reality* atau sering disingkat dengan AR ini berbeda dengan *Virtual reality* yang kerap disebut VR. *Augmented Reality* tidaklah seperti *Virtual Reality* yang sepenuhnya menggantikan kenyataan, *Augmented Reality* hanya sekadar menambahkan atau melengkapi kenyataan. Untuk lebih lanjut silahkan baca dalam buku (Pamoedji and Maryuni 2017)

Wang, and Fang 2005:15) yang berujung pada rendahnya hubungan interpersonal (Lo et al. 2005:15). Bahkan siapapun dapat mengakses dan melihat beragam adegan kekerasan, maupun adegan yang berbau seksual di dalam dunia *game*, secara sosiologis *game* telah melenyapkan batas-batas sosial antara dunia anak-anak dan dunia dewasa lewat transparansi media (Piliang 2011:39).

Baudrillard menggunakan hiper-realitas untuk menjelaskan keadaan dimana runtuhnya realitas, yang diambil-alih oleh rekayasa model (citraan, halusinasi, simulasi), yang dianggap lebih nyata dari realitas sendiri, sehingga perbedaan antara keduanya menjadi kabur (Piliang 2012:22). Dewasa ini, kita adalah penikmat hiperrealitas, realitas yang diproduksi, direproduksi, dan dimanipulasi sedemikian rupa tanpa referensi yang mampu mengontrol emosi, kepercayaan diri, dan pikiran melalui media televisi, iklan, sinetron, hingga *game online*. Terlebih lagi tampilan *game* melalui AV dan VR membuat hiperrealitas seakan telah semakin menjadi-jadi. Tulisan ini akan memfokuskan penerapan hiperrealitas Jean Baudrillard pada *game online*. Menganalisis hiperrealitas *gamer* yang telah hidup dalam dunia *unreal* dan malah menggiring *gamer* menjadi *hyperlife*.

METODE PENELITIAN

Tulisan ini menggunakan pendekatan studi kepustakaan dimana penulis membedah hasil pemikiran Jean Baudrillard tentang hiperrealitas. Teori hiperrealitas Jean Baudrillard menjadi objek formal dalam menganalisis fenomena sosial *game online*. Penulis berusaha menemukan keterkaitan antara teori hiperrealitas dengan *gamer* yang memainkan *game online*. Sumber utama dalam tulisan ini adalah hasil karya Baudrillard yang memfokuskan pada bagaimana simulasi dan simulacrum merupakan sebuah proses penciptaan model-model artifisial tanpa adanya referensi. Dengan demikian bermuara pada pengambil-alihan realitas palsu dan menjadi sebuah realitas yang lebih dipercayai kehadirannya. Baudrillard menyebut kondisi ini sebagai kondisi *hyperreal* (hiperrealitas).

Simulacra/ Simulacrum Dalam Dunia Virtual *Game Online*

Dalam bukunya yang berjudul *Simulacra and Simulation*, Jean Baudrillard mengawali simulacra yang dikutip dari kitab Ecclesiastes. “*The simulacrum is never that which conceals the truth – it is the truth which conceals that there is none. The simulacrum is true.*” (Baudrillard 1994:3). Simulacrum tidak pernah menyembunyikan sebuah kebenaran – namun kebenaran yang menyembunyikan bahwa tidak ada apa-apa (Haryatmoko 2016:79). Simulacrum itu benar.

Simulacrum bagi Baudrillard, tidak pernah dapat ditukar dengan realitas, akan tetapi simulacrum (realitas buatan) saling menukar dengan dirinya sendiri, dalam suatu lingkaran tanpa titik akhir yang tidak membutuhkan sebuah acuan (Haryatmoko 2016:79). Simulakra tidak memiliki acuan,

karena simulakra adalah duplikasi dari duplikasi, sehingga perbedaan antara duplikasi dan yang asli menjadi kabur. Sebuah ruang realitas kebudayaan dewasa ini yang menurut Baudrillard sebagai cerminan yang disebutnya sebagai simulakra atau simulakrum (Aginta Hidayat 2017:75). Simulakra, yaitu ruang yang disarati oleh duplikasi dan daur ulang berbagai fragmen kehidupan yang berbeda (dalam wujud komoditas citra, fakta, tanda, serta kode yang silang-sengkarut), dalam satu dimensi ruang dan waktu yang sama (Piliang 2011:163).

Simulasi telah bertentangan dengan representasi (prinsip kesetaraan antara tanda (*sign*) dan nyata (*real*)). Representasi mencoba untuk menyerap simulasi dan menafsikannya sebagai representasi palsu, simulasi menyelimuti seluruh bangunan/ ruang representasi yang merupakan sebuah simulakrum (Baudrillard 1994:6). Simulasi adalah citra tanpa referensi – suatu simulakrum. (Piliang 2012:131) Bagi Baudrillard terdapat empat fase dalam perkembangan citra (*image*) realitas hingga mengarah pada simulakrum, yakni: (1). *It (image) is the reflection of a basic reality*, (2) *it masks and perverts a basic reality*, (3) *it masks the absence of a basic reality*, (4) *it bears no relation to any reality whatever, it is own pure simulacrum* (Baudrillard 1983:11).

Baudrillard menggambarkan fase pertama merupakan tampilan yang baik (*good appearance*) - representasi dari tatanan sakramental (*representation of the sacramental order*)- terdapat prinsip kesetaraan antara tanda (*sign*) dan nyata (*real*) dalam representasi (Baudrillard 1994:6). Fase kedua merupakan fase yang menandai dimulainya era simulakra dan simulasi, tanda (*sign*) tidak lagi merepresentasikan realita (*real*) sehingga sulit untuk memisahkan yang salah dari yang benar dan yang nyata dari buatan (Baudrillard 1994:6). Citra/ tanda (*image*) dalam *game online augmented* dan *virtual reality* telah menyembunyikan dan menyimpangkan realitas (*real*), absennya realitas, bahkan tidak berkaitan dengan realitas apa pun-simulakrum murni (*pure simulacrum*).

Gamer yang bermain *game*, seketika telah berada di bangunan simulakrum dimana memasuki ruangan virtual (AR dan VR) yang penuh dengan *image* tanpa adanya referensi. VR adalah sebuah lingkungan/ ruang tiga dimensi yang merupakan hasil komputer sepenuhnya, dimana *engineer* memanipulasi representasi *image* yang realistis (Ma et al. 2011:20). Sementara AV sebagai tampilan secara langsung atau tidak langsung dari *real time* yang telah ditingkatkan/ maupun ditambahkan dengan menambahkan informasi yang dihasilkan oleh komputer virtual di dalamnya (Furht 2011:3). Penambahan-penambahan yang hadir dalam AV dan VR adalah *image* yang telah diciptakan dan direkayasa oleh para *engineer*.

Simulacrum sebagai sebuah ruang yang ditandai oleh pembuatan dan penciptaan ulang beragam fragmen aspek kehidupan di dalam satu dimensi ruang dan waktu yang sama – sebuah ruang yang menjadikan para *gamer* memasuki dan menikmati tampilan grafis yang terdapat dalam *game*

VR dan AR. *Gamer* dapat menyaksikan dan mengalami dunia virtual secara keseluruhan dengan mengkonsumsi segala bentuk sajian virtual yang tersedia. *Game online* merupakan pintu masuk dalam dunia yang penuh dengan simulakra atau “reproduksi objek atau peristiwa” (Kellner 1989:78)- benda-benda virtual maupun skenario kejadian yang diciptakan dalam *game* AR atau VR.

Baudrillard percaya bahwa orde simulakra telah ada semenjak Renaisans, realitas simulakra memiliki tiga orde/ tingkatan (*three orders of appearance*); Simulakra Orde Pertama, Simulakra Orde Kedua, dan Simulakra Orde Ketiga (Baudrillard 1983:83). Simulakra Orde Pertama (*Counterfeit*) berlangsung semenjak era Renaisans-Feodal hingga permulaan Revolusi Industri. Simulakra Orde Pertama didasarkan pada prinsip hukum alam (Baudrillard 1983:83), tatanan sosial (tanda-tanda kelas, pangkat, dan posisi sosial) terbentuk secara hierarki alamiah. Hal ini dapat terlihat jika status sosial seseorang akan mudah terbaca dari pakaian dan penampilannya (Kellner 1989:78). Mahkota (*crown*) hanya akan digunakan oleh penguasa kerajaan yakni, raja atau ratu dan tidak dapat digunakan oleh warga biasa. Atau pemakaian sorban adalah simbol yang hanya digunakan oleh *kiai* atau ahli agama islam.

Bagi Baudrillard, Simulakra Orde Kedua (*Production*) adalah skema di era industri (Baudrillard 1983:83), simulakra yang produktif didirikan di atas energi, kekuatan, perwujudannya oleh mesin dan dalam seluruh sistem produksi (Baudrillard 1994:81). Ketika reproduktifitas yang tak terbatas diperkenalkan dalam bentuk simulacrum atau seri industri. Produksi kemudian menjadi mekanis, dan menghasilkan serangkaian objek massal: replika persis, diproduksi dan direproduksi secara tak terbatas oleh proses jalur perakitan dan akhirnya otomatisasi. Walter Benjamin menunjukkan bahwa seni telah diambil alih oleh reproduksi mekanis melalui diperkenalkannya fotografi dan film. Reproduksi mekanis menyebabkan hilangnya aura dari seni itu sendiri.

Simulakra Orde kedua menandai prinsip hukum alam telah tergantikan dan menjadi ‘hukum nilai komersial’. Semua objek produksi bersifat setara, dimana pertukaran dapat dilakukan dengan kesetaraan- dan nilainya ditandai oleh nilai pasar. Mekanisme reproduksi ini bergerak di dalam ‘hukum nilai komersial’ (Kellner 1989:79). Jika pada Simulakra Orde pertama adalah representasi yang nyata dan yang buatan dapat dibedakan dengan jelas. Pada Simulakra Orde kedua ini, perlahan mengaburkan batas antara realitas dan representasi. Baudrillard menggambarkan sebuah dongeng Borges dimana peta yang digambarkan begitu mendetail sehingga akhirnya persis mencakup wilayah (Lane 2008:86).

'Here we are in the third-order simulacra; no longer that of the counterfeit of an original as in the first-order, nor that of the pure series as in the second' (Baudrillard 1983:100–101). Simulakra Orde Ketiga ini adalah simulasi yang sebenarnya (*simulation proper*), hasil akhir dari proses simulasi- dimana model simulasi datang untuk membentuk dunia, menyalip dan akhirnya 'melahap' (*devour*) representasi. (Kellner 1989:79) Sebuah fase yang dikontrol oleh kode (Piliang 2012:127).

Simulasi urutan kedua (Simulakra Orde Kedua) dalam dunia produktivitas dan kerja massal ini memberikan jalan kepada urutan ketiga (Simulakra Orde Ketiga) dimana objek yang diproduksi mulai dimodelkan bukan dari basis nyata tetapi dari inti buatan karakteristik yang jauh dari bentuk palsu atau seri (Gane 2002:98). *Disneyland* menjadi semacam realitas virtual yang diproduksi oleh model-model yang berada di imajinasi, yang diinginkan menjadi kenyataan (Lane 2008:101). Dimana kastil palsu terlihat lebih *real* dan nyata daripada yang sebenarnya, karena kastil mewujudkan semua gagasan kenakan-kanakan tentang seperti apa kastil idealnya dan mesin-mesin representasi menyembunyikan dengan baik bahwa realitas dan representasi menjadi kabur bersama (Lane 2008:101).

Baudrillard berpendapat bahwa baik Disneyland maupun Watergate "menutupi" apa yang terjadi di dunia, yang telah menjadi kekanak-kanakan dan duplikat. Baudrillard mengatakan bahwa Disneyland ada di sana untuk menyembunyikan fakta bahwa itu adalah negara "nyata/ *real*", semua Amerika "nyata". Disneyland disajikan sebagai khayalan untuk membuat kita percaya bahwa itu adalah nyata, dan semua Los Angeles dan Amerika yang mengelilinginya tidak lagi nyata (Baudrillard 1983:25).

Jika Baudrillard menjadikan Disneyland sebagai wujud nyata model sempurna yang terjatuh dalam orde simulakra (*orders of simulacra*) (Baudrillard 1994:14), *game online* adalah wujud yang tidak nyata namun menjadi nyata bagi para *gamer*. Sebagaimana beragam konten dapat dimainkan, dikonsumsi, dan dinikmati oleh *gamer* tanpa adanya filter umur ataupun usia. Dunia digital dan media elektronik seperti video *game*, komputer, dan internet merupakan dunia yang dipenuhi dengan gambaran kekerasan dan agresifitas. Kekerasan digital merupakan konstruksi bentuk-bentuk kekerasan lain di dalam dunia anak. Beragam bentuk kekerasan yang dialami oleh orang dewasa telah masuk ke dalam dunia anak, batas konten kekerasan telah hilang dan terhapuskan antara dunia anak-anak dan dunia orang dewasa (Yasraf 2004:247).

Tampilan-tampilan yang terdapat dalam *game* yang sarat akan warna, sarat gerakan, hingga sarat akan kecepatan, namun semua tampilan tersebut tidak memiliki makna. Tidak ada lagi rahasia yang harus ditutup-tutupi, tidak ada lagi pemilihan isi atau konten yang layak dan tidak layak dikonsumsi bagi anak-anak. Tembok batasan antara dunia anak-anak dan dunia orang dewasa

telah runtuh. Tidak ada lagi larangan dan hal yang tabu bagi anak-anak, karena semua tampilan grafis yang berisikan tentang seksualitas, hingga kekerasan dalam *game* menjadi tontonan bagi anak-anak. Kekerasan yang ditampilkan dalam video *game*, baik *game online* maupun *game offline* menjadi penentu signifikansi dari perilaku agresif para *gamer* (Hollingdale and Greitemeyer 2014:4). Signifikansi kecanduan (*game*) *online*, agresi, dan pengendalian yang rendah meningkatkan *verbal aggression*, hingga kemarahan *gamer* (Teng, Li, and Liu 2014:93–94).

Simulasi dan *Game Online*

Simulasi adalah sebuah term yang dicetuskan Jean Baudrillard untuk melihat dunia dalam era postmodernisme. Dalam bukunya *Simulations* (1983), Baudrillard mencoba menggambarkan situasi simulasi dengan menjelaskan seorang kartografer kekaisaran pada kisah Borges yang menyusun sebuah peta dengan sangat terperinci dan detail hingga menutupi keaslian wilayah kekaisaran (Baudrillard 1983:1). Sebuah wilayah geografis tidak mendahului peta, pada zaman raja-raja- peta dibuat bukan sebagai representasi dari realitas geografis, tetapi peta kekuasaan raja mendahului realitas geografis (Haryatmoko 2016:79).

Sebagaimana kita ketahui peta atau globe merupakan sebuah ciptaan/ produksi manusia, berupa replika yang berasal dari representasi dunia tempat kita tinggal. Tetapi bagi Baudrillard, abstraksi hari ini bukan lagi peta, ataupun globe. Namun sebuah simulasi, dimana simulasi merupakan turunan model-model nyata tanpa adanya asal atau referensi. Ini lah yang disebut Baudrillard sebagai *hyperreal* (Baudrillard 1983:1)- runtuhnya kondisi realitas yang diakibatkan oleh pengambil-alihan rekayasa model-model artifisial (citra/ simulasi), dan dianggap lebih nyata ketimbang realitas itu sendiri. Bahwa sebuah wilayah tidak lagi mendahului peta, sebaliknya petalah yang mendahului wilayah (Baudrillard 1983:2).

Dewasa ini, perkembangan teknologi produksi telah menjangkau generasi ketiga- dimana sebuah teknologi telah digerakkan oleh *microchip*, *remote control*, *command model*, *memory bank*-telah memungkinkan tanda/objek/realitas diproduksi dalam bentuk apa yang dikatakan Baudrillard sebagai simulasi (Piliang 2011:278). Bagi Baudrillard, simulasi bukan lagi berkaitan dengan imitasi (tiruan) atau membuat duplikatnya, tetapi simulasi menggantikan tanda-tanda riil yang pada akhirnya dianggap sebagai riil itu sendiri (Haryatmoko 2016:80,81).

Simulasi merupakan proses representasi atas suatu obyek yang justru kemudian berubah menggantikan obyek itu sendiri. Representasi menjadi lebih penting daripada obyek tersebut (Haryatmoko 2016:80). Baru-baru ini *game online* Free Fire menjadikan aktor dan olahragawan sebagai karakter pemain *game*. Joe taslim dan Cristiano Ronaldo menjadi karakter pemain *game* tersebut. Jota (panggilan Joe Taslim dalam *game*) menjadi karakter Indonesia pertama dalam

Game Free Fire pada 16 Maret 2020 (Liputan6.com 2020b). Diikuti dengan Cristian Ronaldo yang menjadi karakter Chorono pada 16 Desember 2020 (Liputan6.com 2020a). Kita tahu persis siapa Joe Taslim, seorang aktor *fighter* dalam action movies yang memiliki keahlian bela diri. Ini sejalan dengan genre *game free fire* sendiri yang tergolong *game genre Battle Royale*- sebuah *game* war yang mengumpulkan banyak pemain di sebuah tempat yang luas untuk saling membunuh dan menjadi satu-satunya pemain yang dapat bertahan dinobatkan sebagai pemenang *game*.

Manusia yang merupakan bentuk konkret telah beralih menjadi abstrak ketika memasuki dunia *game* dan menjadi sosok karakter *game*. Seorang Joe Taslim (konkret) telah hidup di dalam dunia *game* yang menjadi Jota (abstrak). Sosok Jota yang digambarkan pada karakter *game* memiliki kehidupan normal, merasa terjebak tinggal di kota dengan gedung pencakar langit dan mulai mendaki untuk mencari tempat agar dapat melihat langit (Anon n.d.).

Jota diciptakan dan diproduksi semirip mungkin dengan sosok aslinya yakni Joe Taslim, menurut Christian Winanto seorang Country Producer Garena Free Fire. Bahkan jika *gamer* yang ingin memainkan Jota, karakter Jota yang premium hanya dapat dimainkan *gamer* dengan membayar nominal Rp.400.000,- sehingga *gamer* dapat menjadi Jota (memainkan karakter *gamer* Jota).(metrotvnews 2020) Jota dianggap mewakili Indonesia, dikarenakan avatar yang diciptakan dalam karakter Jota merupakan representasi seorang Joe Taslim yang berasal dari Indonesia (metrotvnews 2020).

Masyarakat konsumen kini membutuhkan diferensi, *fashion*, dan perubahan terus-menerus penampakan dalam tempo dan percepatan yang tinggi, sedangkan modernisme tak mampu lagi menjawab kebutuhan ini, sehingga yang diproduksi melalui simulasi bukan lagi realitas melainkan fantasi, nostalgia, halusinasi, mimpi atau *science fiction* (Piliang 2011:278). Begitu pula *avatar* Jota yang merupakan representasi Joe Taslim kini telah melampaui citra sang aktor action. Avatar Jota di dalam *game free fire* memiliki *skill* (kemampuan) yang bergantung kepada pemilik akun/ pemakai/ *gamer*-nya. *Skill* dalam kepaiawaian jari *gamer* dalam menembak musuh, kemampuan *gamer* dalam *hidding* (bersembunyi/ menghindari musuh), hingga mengira-ngira posisi musuh dalam baku tembak di *game online*. Bahkan, tampilan dan *style fashion* avatar Jota tidak lagi milik Joe Taslim, namun para *gamer*. Avatar Jota dalam *game online* tidak lagi memiliki referensi, Joe Taslim tidak lagi menjadi referensi Avatar Jota, karena Avatar Jota adalah *gamers*.

Ini lah yang disebut Baudrillard sebagai sebuah zaman simulasi. Dimana orang-orang lebih mempercayai dan meyakini sesuatu yang menjadi representasi objek riil ketimbang obyek riil itu sendiri. Orang-orang tidak bisa mengkritik tentang benar/salah atau riil/imajiner atau

objektif/tidak karena simulasi bersembunyi dibalik tanda sehingga mempertanyakan itu seakan tidak relevan lagi karena tanda sudah menjadi seakan realitas itu sendiri (Haryatmoko 2016:80). Pembelian avatar tertentu yang dibandrol dengan harga rupiah atau dapat digantikan melalui pengisian ulang atau penambahan saldo/ *top up game* yang dimainkan. Hasrat *gamer* memenuhi persenjataan *game* yang menginginkan kesempurnaan *skill* dalam bermain beserta dengan kelengkapan barang-barang virtual sehingga memerlukan tambahan uang akan mengupayakan segala cara. Dimulai dengan menghutang seperti pria dari Korea Selatan yang berhutang hingga 84 juta (Liputan6.com 2013). Bahkan dapat pula membebankan biaya tersebut kepada orang tua. Seorang ibu di Kediri harus membayar tagihan telepon pasca bayar kepada pihak *provider* akibat pembelian *item* dan fasilitas virtual *game online* yang dilakukan oleh anaknya pada april tahun 2019.(2019)

Gamer memungkinkan untuk membeli barang-barang virtual. Terutama bagi *gamer* pemula untuk memenuhi kebutuhan *gamer* dalam mempertahankan kehidupan dalam *game*. Pembelian barang-barang virtual dalam *game online* memiliki pola yang sama seperti pola kebutuhan hidup di dunia nyata (Wohn 2014:3365). Bahkan hasrat untuk memiliki barang virtual ini mendorong *gamers* untuk melakukan *virtual crime in online game*. Ini dilakukan dengan cara mencuri pengguna *gamer* lainnya untuk mengambil beberapa barang virtual yang dibutuhkan, dijual dan diambil keuntungan dari penjualan barang virtual tersebut (Joshi and FUCHSBERGER 2008:5).

Baudrillard memandang bahwa *gadget* sepadan dengan *kitsch*, bahwa terdapat simulasi tanpa henti dari fungsi yang tanpa mengacu pada praktik nyata (Baudrillard 2013:137). *Gadget*, telepon genggam yang fungsi utamanya tidak lagi digunakan sebagai alat komunikasi, namun menjadi sarana penghibur dengan adanya aplikasi *game* yang dapat diunggah secara bebas. Kita bertindak dengan *gadget* secara absurd ketimbang secara simbolik dan utilitarian (pemanfaatan). Dan ini menjadi satu-satunya bagian dari proses yang lebih luas karena permainan yang mengundang rasa penasaran dengan pelbagai kombinasi. Dunia menurut Ritzer (*game*) didominasi oleh simulasi dan kita direduksi untuk bermain-main dengan mereka daripada menggunakannya (Baudrillard 2013).

Dunia simulasi yang berasal dari penciptaan berbagai kombinasi algoritma. Sebuah kombinasi algoritma yang diciptakan dalam dunia *game*. Algoritma pula lah yang menghipnotis hasrat *gamer* untuk memainkan *game*. Tanpa disadari oleh para *gamer* bahwa *game* seakan menjadi sarana untuk menguji keberuntungan. Setiap waktu memainkan *game*, meskipun mengalami beberapa kekalahan tidak dapat menjadi halangan hasrat bagi *gamer* untuk mendapatkan kemenangan dan memainkan *game*. Hal ini adalah salah satu tipu daya *game online*. Keputusan *gamer* dalam

menentukan langkah-langkah pada saat bermain dapat terbaca melalui kombinasi algoritma untuk meminimalisir peluang kalah atau rugi (Kurniawan, Pamungkas, and Hadi 2016:3.5-37).

Permainan simulasi kehidupan, *The Sims* adalah satu *game role-playing* dimana *gamer* dapat membuat dan membentuk karakter player di dalam *game* tersebut. *Gamer* dapat mendesain bahkan menciptakan kehidupan yang diimpi-impikan. *Game* ini seringkali dianggap sebagai sebuah representasi kehidupan manusia dan bermasyarakat. Sebuah permainan yang menciptakan kehidupan individu dan kehidupan masyarakat virtual jika dimainkan secara *online*. Bahkan terdapat norma-norma dan aturan yang mengatur kehidupan virtual ini yang diciptakan oleh para *gamer*. Aturan tersebut merupakan resapan dari kehidupan sosial untuk melindungi perilaku kasar dan tidak sopan dari *gamer* lainnya ketika bermain *game* ini (Martey and Stromer-Galley 2007:329). Namun, jika *gamer* memiliki kemampuan untuk membuat aturan dalam *game* yang dimainkan, maka tidak menutup kemungkinan bahwa akan lahir sebuah kondisi order (aturan) baru yang diciptakan hingga melampaui norma yang berlaku di masyarakat. Menurut Martey dan Galley pengembangan serta pemeliharaan norma di ruang digital visual dalam *game The Sims* akan menjadi aspek penting dalam memahami sebuah interaksi sosial (Martey and Stromer-Galley 2007:330).

“*Create your Sim’s*”, seperti undangan bagi *gamer* untuk menciptakan dunianya sendiri. *Gamer* mampu membentuk karakter dan *style fashion*, hingga bisa memanipulasi wujud karakter seoriginal mungkin menyerupai *gamer* maupun tidak. Penciptaan karakter maupun stylish berpakaian dalam *game The Sims* bisa jadi wujud kehidupan sosial seseorang. Budaya populer dan selera pribadi *gamer* menjadi acuan *style gamer* dalam visualiasi karakter *game* (Rossie, Hagijanto, and Maer 2015:16).

Bahkan dengan adanya perkembangan teknologi, fitur-fitur terbaru *game* dimunculkan dan menjadikan *gamer* sebagai hyper-role. Dimana seseorang mampu menguasai banyak peran dan karakter di dalam kehidupan virtual. Sebuah kondisi *gamer* dapat memainkan dan memerankan personalitas, serta profesi yang berbeda di waktu yang bersamaan pula. Simulasi yang mencoba menggambarkan proses ruang dan waktu yang mampu diproduksi dan dire-produksi sehingga menyerupai bahkan menjadi “*real*” bagi penikmat teknologi atau penikmat *gamer*. Simulasi menurut Pilliang merupakan proses penciptaan bentuk nyata melalui model-model yang tidak mempunyai asal-usul atau referensi realitasnya, sehingga memungkinkan manusia membuat yang supranatural, ilusi, fantasi, khayali menjadi tampak nyata (Kushendrawati 2011:88).

Game Online Menggiring Reality Menuju Hyperreality dan Life Menjadi Hyper-Life

Jean Baudrillard mengartikan hiperrealitas merupakan gejala bermunculannya berbagai realitas buatan yang bahkan lebih *real* daripada yang *real*. Tidak hanya lebih nyata, namun hiperrealitas menjadi lebih ideal dan menjadi lebih baik ketimbang aslinya (Kushendrawati 2011:120–21). Sebuah kondisi dimana realitas yang melampaui dirinya sendiri dan bukan lagi seperti realitas aslinya (Kushendrawati 2011:121), serta pengambil-alihan oleh realitas rekayasa (citraan, halusinasi, simulasi) dianggap menjadi lebih nyata dari pada realitas itu sendiri, bahkan perbedaan antara realitas dan realitas rekayasa menjadi kabur (Piliang 2011:22).

Augmented Reality dan *Virtual Reality* misalnya, yang pada proses pemanfaatannya tidak hanya di bidang pendidikan, namun telah merambah pada dunia *game online* dan kehidupan manusia. AR menjadi populer semenjak *game* Pokemon go dirilis tahun 2016, Swrve menemukan hampir 38% penggunaannya membayar tambahan *game* berbayar- sebuah persentasi tinggi untuk standar industri *game* selular (Paavilainen et al. 2017:2496). Sementara dengan animasi buatan VR, seorang ibu dapat melihat dan memandangi kembali anaknya yang telah meninggal dunia. Bahkan sang ibu mampu melihat aktivitas dan “seakan” merasakan pelukan si anak melalui teknologi tersebut.

Sebuah realitas yang dihasilkan teknologi saat ini telah mengalahkan realitas yang sebenarnya dan bahkan menjadi model acuan yang baru bagi masyarakat (Aginta Hidayat 2017:95). Kita lebih mempercayai dan mengikuti petunjuk jalan di peta yang berada di smartphone ketimbang menanyai arah jalan pada masyarakat sekitar. Informasi pada pemberitaan-pemberitaan di layar televisi dan media massa lebih kita akui ketimbang mendengarkan langsung dari sumbernya. Kita lebih berempati dengan meninggalnya aktris di dalam sinetron dari pada menjenguk tetangga sebelah yang sedang sakit. Bahkan kita lebih mudah marah hingga mampu membanting handphone ketika *game* yang dimainkan mengalami kekalahan, seakan kekalahan *game* disebabkan oleh smartphone yang tidak bukan hanyalah sebuah realitas yang direproduksi dan kombinasi kode komputer (algoritma). Sumber kebahagiaan dan kesedihan seseorang secara tidak sadar telah terjebak dalam dunia hiperrealisme media, tetapi jika seseorang mencoba melihat media dengan kesadaran, akan disadari bahwa apa yang dilihatnya itu sekedar sebuah fantasi atau fatamorgana (Piliang, Darwin, and Ade 2004:152–53).

Inilah dunia hiperrealitas menurut Kellner: realitas yang lebih nyata dari yang nyata, semu dan meledak-ledak. Dalam dunia hiperrealitas, objek-objek asli yang merupakan hasil produksi bergumul menjadi satu dengan objek hiperreal yang merupakan hasil reproduksi. Realitas hiper seperti media massa, Disneyland, shopping mall, televisi dan *game online* nampak lebih real daripada kenyataan sebenarnya, dimana model, citra, dan kode hiperrealitas bermetamorfosis

sebagai pengontrol pikiran dan tindak-tanduk manusia (Aginta Hidayat 2017:95). *Gamer* rela menghabiskan biaya besar secara berkelanjutan untuk membeli alat-alat virtual hingga membayar biaya sewa komputer untuk memuaskan hasrat dalam bermain *game* (Wilujeng 2018:30).

Hasrat *gamer* yang meledak-ledak ini semata-mata permainan citra dan kode (algoritma) yang merupakan produksi sebuah industri besar, dan dibalik itu semua terdapat para pengembang/developer *game* yang menciptakan dan mengembangkan *game*. Bahkan untuk menarik khalayak luas (para *gamer*) produk *game* yang diciptakan dirancang mengadaptasi berbagai fungsi dan menggabungkan estetika yang semakin canggih (Nichols 2013:19). *Gamer* yang membeli benda-benda virtual secara eksklusif akan mendapatkan pelayanan berbeda dengan *gamer* yang hanya bermain secara gratis (*free*). *Gamer* diiming-imingi akan mendapatkan benda virtual khusus, keahlian (*skill*) dan kekuatan tambahan, hingga nyawa tambahan, akan dimiliki *gamer* dengan pembelian melalui uang di dalam *game*. Alasan dibalik pembelian beragam benda-benda virtual dalam *game* ini dapat dipicu karena kecanduan *game* dan ini memiliki andil besar untuk merangsang niat *gamer* untuk pembelian virtual (Balakrishnan and Griffiths 2018:243).

Gamer yang kecanduan bermain *game online* secara terus menerus, tanpa mampu mengontrol waktu bermain, hanya akan menghabiskan banyak waktunya untuk bermain *game online*. Dengan kata lain *gamer* yang sekaligus seorang manusia akan mengarah pada '*hyper-life*'. Istilah hiper di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, didefinisikan sebagai "berlebihan", "di luar", "di atas", "terlampau melampaui batas". Berpegang pada definisi tersebut, *hyper-life* dapat diartikan sebagai *life* (hidup) yang berlebihan atau melewati batas. Batas-batas seperti apa yang dilewati? Yasraf Pilliang mengembangkan beberapa konsep *hyper* di dalam penerapan kehidupan manusia, seperti, hiperkonsumsi, *hyperstyle*, hingga hipersemiotika. Pengembangan ini melihat, terdapat kondisi disposisi biner. Oposisi biner (prinsip pertentangan yang terdapat di antara dua istilah yang berbeda) seperti fisika/meta-fisika, Barat/Timur, dan tanda/realitas menjadi acuan kondisi yang telah terlampaui (Yasraf 2004:81).

Definisi hidup dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah "masih terus ada", "bergerak", dan "bekerja sebagai mana mestinya (tentang manusia, binatang, tumbuhan, dsb)". Sementara mati adalah "sudah hilang nyawanya", dan "tidak hidup lagi". *Hyperlife*, merupakan kondisi yang melampaui batas hidup, digunakan untuk menjelaskan kecenderungan kehidupan dan waktu seseorang yang secara berlebihan dihabiskan hanya untuk memainkan *game online*.

Eric Fromm menganggap bahwa manusia mempunyai nalar; manusia adalah kehidupan yang sadar akan dirinya sendiri; manusia memiliki kesadaran atas dirinya, atas sesamanya, atas masa lalunya, dan kemungkinan-kemungkinan masa depannya.(Fromm 2018:10) Pada karya Erich

Fromm lainnya yang berjudul *The Art of Being*, menjelaskan kebahagiaan adalah jawaban tentang bagaimana kita ingin hidup?, apa yang kita cari dari hidup?, apa yang membuat hidup bermakna?. Kebahagiaan akan didapatkan jika terpenuhinya kebutuhan, seperti kebutuhan yang berakar pada perkembangan sosial dan budaya manusia. Kepuasan suatu kebutuhan yang merugikan orang lain atau diri sendiri menjadi pengecualian kategori kebahagiaan menurut Fromm (Fromm 2013:11–13).

Sementara esensi sebuah hidup manusia menurut Louis Leahy merupakan makhluk yang tercipta dari susunan jiwa dan raga (tubuh/ badan). Selain itu juga manusia dilengkapi dengan objektifitas, pemikiran, kebebasan menerima dan juga berkreasi, sehingga dapat menunjukkan diri sebagai pribadi. Manusia secara filosofis memiliki tanggung jawab. Hal inilah yang membedakan manusia dengan makhluk hidup yang lainnya (tumbuhan, dan hewan) (Agastya 2019:132).

Gamer menjadi *hyper-life*, yang dimana kecanduan bermain *game online*-menghabiskan banyak waktunya di depan layar komputer maupun gadget, sehingga waktu istirahat dan tidur digunakan untuk bermain *game* (Wu, Scott, and Yang 2013:210). Kualitas kesehatan fisik *gamer* menurunkan makanan yang buruk, merokok lebih banyak, dan tidak berolahraga (Smyth 2007:720), melewatkan makan (Wan and Chiou 2006:210), pekerjaan dan kehidupan sosial terganggu (Wu et al. 2013:210), kinerja akademis berupa tugas-tugas juga terganggu (Smyth 2007:720), hingga menyebabkan remaja tidak ingin belajar (Wan and Chiou 2006:763). Tidak luput pula perdebatan terjadi di rumah karena waktu banyak dihabiskan untuk bermain *game* dan menghabiskan lebih banyak uang daripada yang mampu dibeli dalam permainan *game online* (Wu et al. 2013:210). Bahkan tidak jarang pemberitaan yang terdapat pada artikel berita menggambarkan bagaimana *game* obsesif bisa menyebabkan kematian (Lee 2004:1).

Gamer yang kecanduan *game online* besar kemungkinannya melewatkan tanggung jawab sebagai manusia. Tanggung jawab seseorang baik secara personal dan di dalam peran-peran sosial, seperti sebagai individu yang menjaga kesehatan baik jasmani serta rohani, sebagai pelajar, pegawai, seorang anak, maupun seorang suami. Hal ini menjadi tidak relevan esensi hidup seseorang sebagai manusia menurut Louis Leahy yang memiliki tanggung jawab.

Tidak jauh berbeda dengan Erich Fromm yang memandang manusia memiliki nalar dan kemampuan untuk memiliki kesadaran atas dirinya, memiliki kemampuan untuk membedakan baik-buruk serta menjadikan kebahagiaan sebagai goals hidup manusia. Namun pada akhirnya *gamer* yang terjebak dalam dunia hiperrealitas *game online*, tidak mampu mengurangi waktunya yang dihabiskan untuk bermain *game online* (Wu et al. 2013:210). *Gamer* lebih menyukai untuk

“melarikan diri dari kenyataan” dan melakukan “perluasan diri” (Wan and Chiou 2006:764), menjadi yang bukan diri *gamer* ketika dalam dunia *game*. Menggunakan identitas yang berbeda serta memainkan peran sebagai lawan jenis (Wan and Chiou 2006:764).

Game online selain menjadi wadah yang di dalamnya terdapat keadaan hiperrealitas yang menyebabkan *gamer* tidak menyadari lagi bahwa apa yang dilihat sebagai sebuah kenyataan yang sebetulnya merupakan konstruksi atau rekayasa realitas (Piliang et al. 2004:71). Namun menyebabkan *gamer* menjadi hyper-life. Bahwa hidup, tidak hanya sekadar hidup. Terdapat tanggung jawab, goals, kebahagiaan, kebutuhan yang mestinya dipenuhi.

Game online seperti Pokemon go dan Resident Evil, realitas yang diciptakan dalam *game* menjadi lebih nyata ketimbang realitas aslinya. Terlebih lagi jika *gamer* memainkannya dengan menggunakan AR dan VR. Terdapat citra buatan yang ditampilkan dalam tampilan smartphone. Sebuah citra tanpa referensi, dan tanpa rujukan yang ada di dunia real yang merupakan hasil dari ciptaan, halusinasi, dan fantasi pembuatnya (Piliang et al. 2004:152–53).

Kehidupan sehari-hari telah semakin menjadi nyata karena makanan, liburan hingga rumah merupakan hiperrealitas baru yang ‘lebih nyata daripada nyata’ (Kellner 1989:83). Inilah yang menjadikan *gamer* menjadi betah di dalam ‘dunia yang berbeda’ (Wolny 2017:76), dikarenakan *game* menciptakan pengalaman sensorik (Bonanni 2006:130) dan pengalaman virtual yang tidak pernah dilalui. Melalui *game* VR, *gamer* tidak perlu kelelahan untuk pergi ke ‘dunia luar’ hanya untuk menguji adrenalin dan mendapatkan sebuah pengalaman fantasi. Atau melalui *game* AR, *gamer* dapat melihat benda-benda virtual yang tidak terduga dan muncul melalui gadget. Sebuah kejutan yang selalu hadir dan ditunggu-tunggu yang melahirkan rasa penasaran (*curious*) sehingga menyebabkan kecanduan bagi *gamer*. Fokus untuk mendapatkan benda virtual (misalnya Poke balls dalam *game* Pokemon go) dapat menyebabkan *gamer* tidak memperhatikan lingkungan sekitarnya (Paavilainen et al. 2017:2496).

Dunia hari ini adalah sebuah dunia yang diramal Mark Weiser dipenuhi oleh ‘komputasi dimana-mana’ yang didistribusikan untuk melayani kehidupan sehari-hari manusia (Bonanni 2006:130). Namun komputasi dewasa ini, tidak hanya digunakan untuk melayani, nyatanya yang terjadi adalah manusia terjebak dan tersesat ke dalamnya sebuah dunia hiperrealitas- dunia yang penuh konstruksi dan kehampaan. Manusia terperosok ke dalam dunia (*game online*) yang menghanyutkan, dunia yang menjadikan pemainnya (*gamer*) rela untuk menghabiskan uang dan waktunya (Wu et al. 2013:214). Sebuah “mesin” yang dianggap menyenangkan bagi *gamer* (Wu et al. 2013:210), namun seakan menjadi boomerang yang berujung menyerang si pemain dan menyebabkan pemain cidera hingga meninggal dunia.

SIMPULAN

Dewasa ini, simulacrum telah menyebar di segala lini kehidupan manusia. Salah satu diantaranya yang tidak luput adalah dunia *game online*. Sebuah ruangan yang dipenuhi oleh duplikasi dan pembuatan kembali beragam aspek-aspek kehidupan dan seakan lebih nyata dari kenyataan. Bahkan menurut Baudrillard sendiri, simulacrum tidak lagi bertukar dengan realitas tetapi simulacrum saling bertukar dengan dirinya (simulacrum) sendiri. Simulacrum seperti sebuah lingkaran yang tidak memiliki titik akhir sehingga sulit menentukan titik acuan atau titik awal sebuah tiruan.

Dunia realitas telah tertinggal jauh dari sebuah realitas buatan. Sebuah kondisi simulasi yang digambarkan oleh Baudrillard sebagai penciptaan realitas palsu melampaui realitas asli. Penciptaan realitas palsu ini sendiri tanpa referensi, yang ada hanya fantasi sang creator (pembuat). Bahkan realitas buatan ini menjadi candu bagi *gamer*, ini ditunjukkan dengan pembelian barang-barang virtual tanpa pertimbangan kemampuan ekonomi *gamer* itu sendiri.

Keasikan bermain menyebabkan *gamer* tanpa menyadari telah terperosok dan terjebak dalam dunia hiperrealitas. Sebuah dunia yang menjadikan realitas buatan menjadi lebih nyata dan ideal. Realitas buatan yang sebenarnya diciptakan dan dikontrol dengan kombinasi kode komputer (algoritma). Keterperosokan ini membuat *gamer* terjebak pada lubang yang lebih dalam-sebuah kondisi kehidupan *gamer* yang telah melampaui dan melebihi dari hidup, yakni hyperlife. *Gamer* tidak lagi hidup di dalam dunia nyata, namun terobsesi hidup di dalam dunia *game*. Ini menjadikan *gamer* melupakan “tanggung jawab” seorang manusia yang tidak hanya bernafas, namun makan dan istirahat yang teratur. Di samping tanggung jawab lainnya pada status sosial di dalam masyarakat dan peranannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agastya, Wawaysadhya. 2019. “Kematian Menurut Louis Leahy.” *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi* 5(2):128–43.
- Aginta Hidayat, Medhy. 2017. “Menggugat Modernisme.” *Yogyakarta: Jalasutra*.
- Anon. n.d. “Garena Free Fire. Best Survival Battle Royale on Mobile!” Retrieved December 17, 2020 (<https://ff.garena.com/chars/intro/en/178/>).
- Balakrishnan, Janarthanan, and Mark D. Griffiths. 2018. “Loyalty towards Online Games, Gaming Addiction, and Purchase Intention towards Online Mobile in-Game Features.” *Computers in Human Behavior* 87:238–46.
- Baudrillard, Jean. 1983. “Simulations. New York: Semiotext (e).”
- Baudrillard, Jean. 1994. *Simulacra and Simulation*. University of Michigan press.
- Baudrillard, Jean. 2013. *Masyarakat Konsumsi*. Kreasi Wacana.
- Bonanni, Leonardo. 2006. “Living with Hyper-Reality.” Pp. 130–41 in *Ambient intelligence in everyday life*. Springer.

- Chappell, Darren, Virginia Eatough, Mark NO Davies, and Mark Griffiths. 2006. "EverQuest— It's Just a Computer Game Right? An Interpretative Phenomenological Analysis of Online Gaming Addiction." *International Journal of Mental Health and Addiction* 4(3):205–16.
- Fromm, Erich. 2013. *The Art of Being*. Open Road Media.
- Fromm, Erich. 2018. *Seni Mencintai*. BASABASI.
- Furht, Borko. 2011. *Handbook of Augmented Reality*. Springer Science & Business Media.
- Gane, Mike. 2002. *Baudrillard's Bestiary: Baudrillard and Culture*. Routledge.
- Hamad, Ibnu. 2004. *Konstruksi Realitas Politik Dalam Media Massa: Sebuah Studi Critical Discourse Analysis Terhadap Berita-Berita Politik*. Yayasan Obor Indonesia.
- Haryatmoko. 2016. "Membongkar Rezim Kepastian: Pemikiran Kritis Post-Strukturalis." *Yogyakarta: Kanisius*.
- Hollingdale, Jack, and Tobias Greitemeyer. 2014. "The Effect of Online Violent Video Games on Levels of Aggression." *PLoS One* 9(11):e111790.
- Joshi, Rahul, and ANDREAS FUCHSBERGER. 2008. "Online Games."
- Kellner, Douglas. 1989. *Jean Baudrillard: From Marxism to Postmodernism and Beyond*. Vol. 179. Stanford University Press Stanford, CA.
- Kellner, Douglas. 2003. *Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics between the Modern and the Post-Modern*. Routledge.
- KompasTV. 2019. "Cerita Ibu Yang Bayar Tagihan Game Online Rp.11Juta."
- Kurniawan, Muhammad, Afib Pamungkas, and Salman Hadi. 2016. "Algoritma Minimax Sebagai Pengambil Keputusan Dalam Game Tic-Tac-Toe." *Semasteknomedia Online* 4(1):3–5.
- Kushendrawati, Selu Margaretha. 2011. *Hiperrealitas Dan Ruang Publik: Sebuah Analisis Cultural Studies*. Penaku.
- Lane, Richard J. 2008. *Jean Baudrillard*. Routledge.
- Lee, Ho. 2004. "A New Case of Fatal Pulmonary Thromboembolism Associated with Prolonged Sitting at Computer in Korea." *Yonsei Medical Journal* 45(2):349–51.
- Liputan6.com. 2013. "Parah! Gamer Rela Ngutang Rp 84 Juta Demi Game Online." *liputan6.com*. Retrieved January 11, 2021 (<https://www.liputan6.com/tekno/read/701778/parah-gamer-rela-ngutang-rp-84-juta-demi-game-online>).
- Liputan6.com. 2020a. "Karakter Cristiano Ronaldo Akhirnya Hadir di Free Fire." *liputan6.com*. Retrieved December 17, 2020 (<https://www.liputan6.com/tekno/read/4434027/karakter-cristiano-ronaldo-akhirnya-hadir-di-free-fire>).
- Liputan6.com. 2020b. "Mimpi Joe Taslim Jadi Karakter Game Free Fire Terwujud." *liputan6.com*. Retrieved December 17, 2020 (<https://www.liputan6.com/showbiz/read/4203093/mimpi-joe-taslim-jadi-karakter-game-free-fire-terwujud>).
- Lo, Shao-Kang, Chih-Chien Wang, and Wenchang Fang. 2005. "Physical Interpersonal Relationships and Social Anxiety among Online Game Players." *Cyberpsychology & Behavior* 8(1):15–20.
- Ma, Dengzhe, Jürgen Gausemeier, Xiumin Fan, and Michael Grafe. 2011. *Virtual Reality & Augmented Reality in Industry*. Springer.
- Martey, Rosa Mikeal, and Jennifer Stromer-Galley. 2007. "The Digital Dollhouse: Context and Social Norms in The Sims Online." *Games and Culture* 2(4):314–34. doi: 10.1177/1555412007309583.
- metrotvnews. 2020. *Mantap! Karakter Lokal Indonesia Di Game Free Fire Dan Battle Royale*.
- Nichols, Randy. 2013. "Who Plays, Who Pays? Mapping Video Game Production and Consumption Globally." Pp. 19–39 in *Gaming Globally*. Springer.

- Oldenburg, Ray. 1989. *The Great Good Place: Cafés, Coffee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts, and How They Get You through the Day*. Paragon House Publishers.
- Paavilainen, Janne, Hannu Korhonen, Kati Alha, Jaakko Stenros, Elina Koskinen, and Frans Mayra. 2017. "The Pokémon GO Experience: A Location-Based Augmented Reality Mobile Game Goes Mainstream." Pp. 2493–98 in.
- Pamoedji, Andre Kurniawan, and Ridwan Sanjaya Maryuni. 2017. *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) Dan Virtual Reality (VR) Dengan Unity 3D*. Elex Media Komputindo.
- Piliang, Yasraf Amir. 2011. *Dunia Yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Matahari.
- Piliang, Yasraf Amir. 2012. *Semiotika Dan Hiperssemiotika: Kode, Gaya & Matinya Makna*. Matahari.
- Piliang, Yasraf Amir, S. Darwin, and Ebiet G. Ade. 2004. *Dunia Yang Berlari: Mencari Tuhan-Tuhan Digital*. Gramedia Widiasarana Indonesia (Grasindo).
- ROSSIE, PRISKA MERCIANO, ANDRIAN DEKTISA HAGIJANTO, and BERNADETTE DIAN ARINI MAER. 2015. "Analisis Visualisasi Karakter Game Pada The Sims 4." *Jurnal DKV Adiwarna* 1(6):17.
- Smyth, Joshua M. 2007. "Beyond Self-Selection in Video Game Play: An Experimental Examination of the Consequences of Massively Multiplayer Online Role-Playing Game Play." *CyberPsychology & Behavior* 10(5):717–21.
- Sublette, Victoria Anne, and Barbara Mullan. 2012. "Consequences of Play: A Systematic Review of the Effects of Online Gaming." *International Journal of Mental Health and Addiction* 10(1):3–23.
- Teng, Zhaojun, Yujie Li, and Yanling Liu. 2014. "Online Gaming, Internet Addiction, and Aggression in Chinese Male Students: The Mediating Role of Low Self-Control." *International Journal of Psychological Studies* 6(2):89.
- Wan, Chin-Sheng, and Wen-Bin Chiou. 2006. "Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan." *Cyberpsychology & Behavior* 9(6):762–66.
- Wilujeng, Panggio Restu. 2018. "Children and Online Game (Case Study of Simulation, Simulacra and Hyperreality in Children Playing Point Blank Game)." *Berumpun: International Journal of Social, Politics, and Humanities* 1(1):25–35.
- Wohn, Donghee Yvette. 2014. "Spending Real Money: Purchasing Patterns of Virtual Goods in an Online Social Game." Pp. 3359–68 in.
- Wolny, Ryszard W. 2017. "Hyperreality and Simulacrum: Jean Baudrillard and European Postmodernism." *European Journal of Interdisciplinary Studies* 3(3):76–80.
- Wu, Tsung-Chiung, David Scott, and Chun-Chieh Yang. 2013. "Advanced or Addicted? Exploring the Relationship of Recreation Specialization to Flow Experiences and Online Game Addiction." *Leisure Sciences* 35(3):203–17.
- Yasraf, Amir. 2004. "Postrealitas: Realitas Kebudayaan Dalam Era Postmetafisika." *Yogyakarta: Jalasutra*.
- Yusuf, Oik. n.d. "Studi: Game 'Pokemon Go' Tingkatkan Kecelakaan Lalu Lintas." *Kompas*.