



Peran Simulakra dalam Pembentukan Realitas: Konstruksi Dunia Permainan Roleplaying dan Dampaknya terhadap Identitas Individu

INFO PENULIS

Dita Kumalasari
Universitas Jember, Program Studi Sosiologi
ditakumalaoktavia@gmail.com

Isna Fitrotul Kamila
Universitas Jember, Program Studi Sosiologi
snafk11@gmail.com

Nazwa Reina Salsabila
Universitas Jember, Program Studi Sosiologi
nreinas2004@gmail.com

INFO ARTIKEL

ISSN: 2808-1307
Vol. 4, No. 1, April 2024
<http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh>

© 2024 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Kumalasari, D., Kamila, I. F., & Salsabila, N. R. (2024). Peran Simulakra dalam Pembentukan Realitas: Konstruksi Dunia Permainan Roleplaying dan Dampaknya terhadap Identitas Individu. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 4 (1), 299-307.

Abstrak

Di era digital saat ini, permainan roleplaying (RP) telah berkembang pesat dan menjadi bagian integral dari budaya populer. Permainan RP tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga menciptakan ruang di mana pemain dapat mengeksplorasi identitas alternatif. Konsep simulakra yang diperkenalkan oleh Jean Baudrillard, yang menggambarkan bagaimana representasi menggantikan realitas dengan tanda-tanda yang tidak memiliki referensi pada dunia nyata, memberikan wawasan tentang bagaimana permainan RPG membentuk persepsi pemain terhadap identitas dan realitas. Penelitian ini mengkaji peran simulakra dalam pembentukan realitas dalam RP dan dampaknya terhadap identitas individu. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan purposive sampling, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana pemain membangun dan berinteraksi dengan identitas dalam permainan. Temuan menunjukkan bahwa pemain sering mengalami hyperreality, di mana batas antara dunia nyata dan dunia permainan menjadi kabur, mengakibatkan keterhubungan yang lebih mendalam dengan karakter dalam permainan dibandingkan dengan identitas di dunia nyata. Penelitian ini juga menyoroti dampak sosial yang signifikan dari interaksi dalam permainan, yang memperkuat identitas yang dibangun dalam lingkungan RP. Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika psikologis dan sosial dari pembentukan identitas dalam konteks permainan digital.

Kata Kunci: Simulakra, Hyperreality, Role-playing

Abstract

In the digital era, role-playing games (RPs) have rapidly developed and become an integral part of popular culture. These games not only provide entertainment but also create spaces where players can explore alternative identities. Jean Baudrillard's concept of simulacra, which describes how representations replace reality with signs that lack real-world referents, offers insights into how RPs shape players' perceptions of identity and reality. This study investigates the role of simulacra in the formation of reality within RPs and its impact on individual identity. Utilizing a qualitative approach with purposive sampling, this research examines how players construct and engage with their in-game identities. Findings indicate that players often experience hyperreality, where the boundaries between the real world and the game world become blurred, leading to a deeper connection with their in-game characters than with their real-world identities. The study also highlights the significant social impact of in-game interactions, which reinforce the identities constructed within the RP environment. This research contributes to a deeper understanding of the psychological and social dynamics of identity formation in digital gaming contexts.

Key Words: Simulacra, Hyperreality, Role-playing Games.

A. Pendahuluan

Di era digital saat ini, dunia permainan roleplaying (RP) telah berkembang pesat dan menjadi bagian integral dari budaya populer. Dengan kemajuan teknologi, permainan RP telah bertransformasi dari permainan meja tradisional menjadi permainan digital yang kompleks dengan grafik dan narasi yang mendalam. Permainan RP menawarkan pengalaman imersif di mana pemain dapat memasuki dunia fiksi yang dirancang dengan cermat dan kaya akan detail. Melalui karakter yang mereka kendalikan, pemain dapat menjalani kehidupan kedua yang sering kali sangat berbeda dari kehidupan nyata mereka.

Permainan RP tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk eksplorasi identitas. Dalam permainan ini, pemain dapat mengkustomisasi karakter mereka, memilih atribut fisik dan kepribadian, serta membuat keputusan moral yang membentuk narasi permainan. Proses ini memberikan pemain kesempatan untuk mengeksplorasi aspek-aspek identitas yang mungkin tidak dapat mereka ekspresikan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menciptakan ruang aman untuk bereksperimen dengan identitas dan peran sosial yang berbeda.

Dalam konteks ini, konsep simulakra yang diperkenalkan oleh Jean Baudrillard menjadi sangat relevan. Baudrillard berargumen bahwa simulakra adalah representasi yang menggantikan realitas dengan tanda-tanda yang tidak memiliki referensi pada dunia nyata. Simulakra dapat menciptakan hyperreality, di mana representasi tersebut menjadi lebih nyata daripada realitas itu sendiri. Dalam dunia permainan RP, simulakra berperan dalam menciptakan lingkungan yang tampak nyata bagi pemain, meskipun sebenarnya itu hanyalah konstruksi digital.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bagaimana permainan RPG dapat mempengaruhi identitas individu. Sebuah studi oleh Ducheneaut et al. (2009) meneliti bagaimana pemain MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) membentuk identitas sosial mereka dalam permainan. Penelitian ini menemukan bahwa pemain sering kali mengidentifikasi diri mereka lebih erat dengan karakter mereka dalam permainan daripada dengan identitas mereka di dunia nyata. Temuan ini menunjukkan bahwa dunia permainan dapat menawarkan pengalaman identitas yang mendalam dan signifikan.

Penelitian lain oleh Yee (2006) mengeksplorasi motivasi di balik partisipasi dalam MMORPG dan dampaknya terhadap identitas pemain. Yee menemukan bahwa banyak pemain terlibat dalam permainan untuk alasan sosial, seperti membangun komunitas dan menjalin hubungan. Permainan ini juga memungkinkan pemain untuk mencoba berbagai identitas dan peran yang berbeda, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi cara mereka melihat diri mereka sendiri dan berinteraksi dengan dunia nyata. Penelitian ini menyoroti bagaimana permainan RP dapat menjadi alat untuk eksplorasi dan pengembangan identitas.

Permainan RP juga dapat menciptakan kondisi di mana batas antara realitas dan representasi

menjadi kabur. Pemain sering kali mengalami hyperreality, di mana pengalaman dalam permainan menjadi lebih signifikan atau “nyata” dibandingkan dengan kehidupan nyata mereka. Ini dapat mempengaruhi cara mereka merasakan dan berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka. Misalnya, seorang pemain mungkin merasa lebih percaya diri dan berani dalam permainan daripada di kehidupan nyata, yang dapat mempengaruhi perilaku mereka di luar permainan.

Selain itu, dunia permainan RP menciptakan ruang sosial yang unik di mana pemain dapat berinteraksi dengan orang lain yang memiliki minat yang sama. Interaksi sosial dalam permainan sering kali melibatkan kolaborasi dan komunikasi yang mendalam, yang dapat memperkuat identitas sosial yang dibentuk dalam permainan. Hal ini dapat menciptakan komunitas yang kuat dan kohesif yang mendukung eksplorasi identitas individu. Dengan demikian, permainan RP tidak hanya mempengaruhi individu secara pribadi, tetapi juga memiliki dampak sosial yang lebih luas. Pemahaman tentang peran simulakra dalam permainan RP dapat memberikan wawasan penting tentang bagaimana teknologi dan media digital membentuk persepsi kita tentang diri dan dunia di sekitar kita. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengkaji dampak jangka panjang dari permainan ini terhadap identitas dan interaksi sosial dalam konteks yang lebih luas.

Teori Simulakra Jean Baudrillard

Jean Baudrillard, seorang filsuf Prancis, mengembangkan teori simulakra untuk menggambarkan hubungan yang kompleks antara representasi dan realitas di era postmodern. Menurut Baudrillard, simulakra adalah representasi yang tidak lagi memiliki referensi pada realitas yang sebenarnya, melainkan menciptakan realitas baru yang berdiri sendiri. Dalam bukunya *Simulacra and Simulation*, Baudrillard menyatakan,

“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, p. 1).

Dengan kata lain, simulakra bukanlah sekadar tiruan dari sesuatu yang nyata, tetapi sebuah realitas yang berdiri sendiri yang menggantikan dan menghapus realitas asli. Teori ini memiliki dua konsep utama: simulasi dan hyperreality.

1. Simulasi

Simulasi adalah proses di mana representasi atau tanda menggantikan realitas, menciptakan pengalaman yang terlihat dan terasa nyata bagi individu yang mengalaminya. Konsep ini sangat relevan dalam dunia permainan roleplaying (RP), di mana teknologi memungkinkan penciptaan lingkungan digital yang sangat mendetail dan realistis. Dunia permainan dirancang sedemikian rupa sehingga pemain dapat merasakan seolah-olah mereka berada dalam dunia yang nyata, lengkap dengan aturan fisika, hukum sosial, dan interaksi antar karakter. Elemen-elemen ini dirancang untuk meniru atau bahkan memperluas aspek-aspek kehidupan nyata, sehingga menciptakan pengalaman yang immersive bagi pemain.

Dalam permainan RP, simulasi dimulai dari saat pemain memilih atau menciptakan karakter mereka. Pemain diberikan kebebasan untuk mengatur atribut fisik, kemampuan, dan kepribadian karakter mereka. Proses ini bukan hanya tentang memilih dari daftar opsi, tetapi juga tentang menciptakan identitas baru yang dapat bereksperimen dalam dunia digital. Identitas ini kemudian menjadi perpanjangan dari diri pemain, di mana keputusan dan tindakan yang diambil dalam permainan sering kali mencerminkan atau menguji aspek-aspek dari identitas pemain itu sendiri. Hal ini menciptakan hubungan yang mendalam antara pemain dan karakter mereka, memperkuat ilusi realitas dalam permainan.

Lebih lanjut, dunia permainan RP sering kali memiliki narasi yang kompleks dan mendalam yang menarik pemain ke dalam alur cerita yang penuh tantangan dan keputusan moral. Narasi ini didukung oleh grafis yang canggih, suara yang realistis, dan interaksi dinamis dengan karakter lain (baik pemain manusia maupun NPC, atau Non-Playable Characters). Setiap elemen ini berkontribusi pada simulasi yang membuat dunia permainan terasa hidup dan nyata. Sebagai contoh, ketika pemain bertemu dengan karakter NPC yang memiliki backstory yang mendetail dan emosi yang nyata, interaksi ini memperkuat kesan bahwa dunia permainan

adalah tempat yang kohesif dan autentik.

Selain narasi dan interaksi karakter, aspek lingkungan dalam permainan RP juga memainkan peran penting dalam simulasi. Dunia permainan sering kali dirancang dengan pemandangan yang menakjubkan, perubahan cuaca yang dinamis, serta ekosistem yang tampak hidup. Pemain dapat menjelajahi berbagai lokasi, dari kota yang ramai hingga hutan belantara yang misterius, semuanya dirancang untuk memberikan pengalaman visual dan sensorik yang kaya. Kehadiran elemen-elemen lingkungan ini tidak hanya meningkatkan realisme permainan tetapi juga memberikan pemain kebebasan untuk berinteraksi dengan dunia tersebut sesuai dengan keinginan mereka, menciptakan perasaan kebebasan dan kontrol yang sering kali sulit ditemukan dalam kehidupan nyata.

Pengalaman yang immersive ini sering kali menyebabkan pemain mulai mengidentifikasi diri dengan karakter dan situasi di dalam permainan. Ilusi yang diciptakan oleh simulasi begitu kuat sehingga batas antara dunia nyata dan dunia permainan menjadi kabur. Pemain mungkin merasa lebih terlibat dan berinvestasi secara emosional dalam peristiwa dan hubungan yang terjadi dalam permainan dibandingkan dengan kehidupan nyata mereka. Seperti yang diungkapkan oleh Baudrillard,

“We live in a world where there is more and more information, and less and less meaning” (Baudrillard, 1994, p. 79).

Dalam konteks RP, informasi dan pengalaman yang kaya dari dunia permainan dapat menggantikan makna yang ditemukan dalam realitas sehari-hari. Hal ini menunjukkan kekuatan simulasi dalam membentuk persepsi dan pengalaman individu di era digital.

2. Hyperreality

Hyperreality adalah kondisi di mana batas antara realitas dan representasi menjadi kabur, sehingga simulasi dianggap lebih nyata daripada realitas itu sendiri. Dalam konteks permainan roleplaying (RP), hyperreality tercipta ketika dunia digital yang immersif dan penuh detail menggantikan atau bahkan melampaui realitas sehari-hari bagi pemain. Dunia permainan menjadi lebih dari sekadar hiburan; ia menjadi tempat di mana pemain menemukan makna, identitas, dan keterlibatan yang mendalam, yang kadang-kadang lebih kuat daripada yang mereka rasakan di kehidupan nyata.

Dalam RP, pemain tidak hanya mengendalikan karakter, tetapi juga hidup melalui mereka. Pengalaman ini mencakup menjalani cerita kompleks, menghadapi tantangan, dan membuat keputusan yang mempengaruhi alur cerita. Dalam proses ini, pemain sering kali merasa bahwa mereka benar-benar menjadi karakter tersebut. Identifikasi ini bukan sekadar permainan imajinasi, tetapi pengalaman yang sangat nyata dan emosional. Misalnya, kemenangan atau kekalahan dalam permainan dapat memicu respons emosional yang intens, seolah-olah peristiwa tersebut terjadi dalam kehidupan nyata.

Ketika pemain menghabiskan waktu yang signifikan dalam dunia permainan, realitas di dalam permainan dapat mulai mengungguli realitas sehari-hari. Pemain mungkin lebih mengenali diri mereka sebagai karakter dalam permainan daripada sebagai individu di dunia nyata. Identitas yang mereka bangun dalam permainan, lengkap dengan atribut fisik, kepribadian, dan hubungan sosial, bisa menjadi lebih penting dan bermakna daripada identitas mereka yang sebenarnya. Seperti yang diungkapkan oleh Baudrillard,

“It is no longer a question of imitation, nor of reduplication, nor even of parody. It is rather a question of substituting signs of the real for the real itself” (Baudrillard, 1994, p. 2).

Dalam konteks ini, identitas dalam permainan tidak hanya meniru kehidupan nyata tetapi menggantikannya.

Fenomena hyperreality juga terlihat dalam cara interaksi sosial di dunia permainan sering kali lebih signifikan daripada interaksi di dunia nyata. Pemain dapat membentuk hubungan yang mendalam dengan pemain lain, merasakan rasa kebersamaan dan kolaborasi yang kuat dalam tim atau guild. Komunitas yang terbentuk di dalam permainan bisa menjadi sumber dukungan emosional dan sosial yang lebih besar daripada yang tersedia dalam kehidupan sehari-hari. Interaksi ini sering kali diintensifkan oleh komunikasi yang terus-menerus melalui

chat, voice chat, atau forum, yang semakin memperkuat perasaan keterlibatan dan realitas dari dunia permainan.

Selain aspek sosial, dunia permainan itu sendiri sering kali dirancang untuk menjadi lebih menarik dan memuaskan daripada realitas sehari-hari. Dunia RP menawarkan petualangan, keajaiban, dan tantangan yang sulit ditemukan di dunia nyata. Pengalaman ini memberikan pemain rasa pencapaian dan kegembiraan yang kuat. Dunia permainan, dengan semua elemen fantasinya, memungkinkan pemain untuk melarikan diri dari rutinitas dan keterbatasan kehidupan sehari-hari, menciptakan sebuah ruang di mana mereka dapat menemukan dan mengeksplorasi identitas baru. Kondisi ini menjelaskan bagaimana hyperreality dalam permainan RP dapat menggantikan dan mendominasi persepsi pemain terhadap realitas, menciptakan pengalaman yang lebih nyata daripada kehidupan nyata itu sendiri.

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik purposive sampling untuk mengumpulkan data. Purposive sampling dipilih untuk memastikan bahwa responden yang diwawancarai memiliki pengalaman mendalam dalam bermain RPG dan dapat memberikan wawasan yang kaya tentang bagaimana permainan ini mempengaruhi identitas mereka. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi partisipatif (Rosnida, Nita, Hery & Dien, 2023).

Informan

1. Tika (Pemain RP yang sudah aktif hingga saat ini)
2. Yuli (Mantan pemain RP dari tahun 2020-2023)
3. Anisa (Mantan pemain RP 2014-2015)

C. Hasil dan Pembahasan

1. Pembentukan Identitas Alternatif

Banyak pemain melaporkan bahwa mereka merasa lebih bebas mengekspresikan diri melalui karakter dalam permainan dibandingkan dalam kehidupan nyata. Dalam permainan roleplaying (RP), pemain diberikan kebebasan yang luar biasa untuk menciptakan dan mengendalikan karakter yang mencerminkan atau bahkan menantang identitas pribadi mereka. Karakter dalam RP memungkinkan pemain untuk mencoba peran dan identitas yang berbeda, yang sering kali tidak mungkin atau tidak dapat diterima dalam konteks kehidupan sehari-hari. Kebebasan ini memungkinkan eksplorasi aspek-aspek diri yang mungkin tertekan atau tidak diungkapkan dalam dunia nyata.

Identitas alternatif yang dibentuk melalui karakter dalam permainan memberikan ruang bagi pemain untuk bereksperimen dengan berbagai atribut fisik, jenis kelamin, latar belakang etnis, dan kepribadian. Misalnya, seorang pemain dapat memilih untuk menjadi seorang idol korea, seorang public figure, dan lain-lain, tergantung pada preferensi dan imajinasi mereka.

Sama halnya dengan yang diutarakan Tika dibawah ini:

“Caranya itu, kalau dari saya sendiri sih milih yang saya suka. Misalnya kalau saya suka Blackpink ya milihnya itu, gitu. Atau yang lagi rame, atau yang jarang di pakai sama orang sebenarnya” (wawancara, Tika).

Kutipan dari wawancara dengan Tika menunjukkan bagaimana individu memilih identitas atau representasi diri mereka dalam konteks permainan atau mungkin dalam kehidupan sehari-hari. Tika menjelaskan bahwa dia memilih identitas atau karakter berdasarkan apa yang dia sukai secara pribadi. Misalnya, jika dia menyukai grup musik Blackpink, dia cenderung memilih representasi yang terkait dengan mereka. Ini menunjukkan bahwa preferensi pribadi dan minat budaya memainkan peran penting dalam keputusan Tika tentang identitas yang dia tampilkan atau adopsi. Selain itu, Tika juga menyebutkan bahwa dia mempertimbangkan popularitas atau keunikan dari pilihan tersebut. Dia memilih sesuatu yang sedang populer atau sebaliknya, sesuatu yang jarang digunakan oleh orang lain. Ini mencerminkan keinginan untuk relevansi

sosial atau eksklusivitas dalam identitas yang dipilih. Pilihan-pilihan ini tidak hanya memberikan pengalaman bermain yang beragam tetapi juga membuka kemungkinan bagi pemain untuk merasakan dan memahami perspektif yang berbeda dari identitas asli mereka. Ini merupakan bentuk simulasi identitas yang memungkinkan pemain untuk mengeksplorasi dan memperluas batasan diri mereka.

Selain itu, dalam dunia permainan, keputusan dan tindakan yang diambil oleh karakter sering kali tidak memiliki konsekuensi nyata, sehingga memberikan rasa kebebasan yang lebih besar. Pemain dapat mengambil risiko, membuat keputusan kontroversial, atau menjelajahi sisi gelap dari kepribadian mereka tanpa takut akan penilaian atau konsekuensi sosial yang ada dalam kehidupan nyata. Hal ini memungkinkan pemain untuk mengekspresikan bagian-bagian dari diri mereka yang mungkin terpendam atau ditekan, menciptakan rasa pembebasan dan eksplorasi diri yang mendalam. Identitas yang dibentuk dalam permainan bisa jadi lebih kompleks dan multifaset dibandingkan identitas yang ditampilkan di dunia nyata. Hal ini dibenarkan oleh informan Tika:

“Sebenarnya nggak jauh beda sih, karena kan sebenarnya kita tuh kayak kalau di dunia itu kita bisa nunjukin diri asli kita tuh sebenarnya kayak gini, sedangkan kalau kita di kehidupan nyata kan kadang kita nyembunyikan ke orang-orang kalau kita tuh sebenarnya punya masalah atau gimana. Nah kalau di dunia situ kita tuh kayak bebas, nggak ada yang ngejudge kita, malah mereka ngasih kita solusi gitu, jadi temen cerita juga begitu” (Wawancara, Tika).

Interaksi sosial dalam permainan RP juga berperan penting dalam pembentukan identitas alternatif. Pemain berinteraksi dengan karakter lain yang dikendalikan oleh pemain lain atau oleh sistem permainan itu sendiri. Interaksi ini sering kali mencerminkan dinamika sosial yang kaya dan kompleks, mirip dengan kehidupan nyata. Melalui hubungan ini, pemain dapat menguji dan memperkuat identitas yang mereka pilih dalam permainan. Mereka bisa menjadi pemimpin yang karismatik, sahabat yang setia, atau penipu yang licik, tergantung pada bagaimana mereka ingin diakui dalam komunitas permainan. Komunitas dalam permainan sering kali mendukung dan memperkuat identitas yang dibentuk, memberikan validasi sosial yang mungkin tidak mereka dapatkan di luar permainan.

Lebih jauh lagi, proses pembentukan identitas alternatif ini tidak hanya berpengaruh selama sesi bermain, tetapi juga dapat berdampak jangka panjang pada cara pemain memandang diri mereka sendiri di dunia nyata. Identitas yang dieksplorasi dan dibentuk dalam permainan dapat memberikan wawasan baru tentang diri mereka, membantu pemain untuk mengenali dan memahami aspek-aspek diri yang sebelumnya tidak disadari atau diabaikan. Pengalaman ini bisa jadi memberdayakan, memungkinkan pemain untuk membawa elemen-elemen positif dari identitas permainan ke dalam kehidupan nyata mereka, meningkatkan rasa percaya diri dan keterampilan sosial. Dengan demikian, pembentukan identitas alternatif dalam permainan RP bukan hanya tentang pelarian dari kenyataan, tetapi juga merupakan proses pengembangan diri yang berharga dan bermakna.

2. Pergeseran Realitas

Pergeseran realitas dalam konteks permainan roleplaying (RP) mengacu pada keadaan di mana pemain mulai merasakan bahwa dunia permainan dan identitas karakter mereka lebih nyata atau signifikan dibandingkan dengan kehidupan nyata mereka. Fenomena ini dikenal sebagai hyperreality, di mana batas antara realitas dan simulasi menjadi kabur. Dalam hyperreality, simulakra, atau representasi yang tidak memiliki referensi nyata, mulai menggantikan realitas itu sendiri, menciptakan pengalaman yang lebih nyata bagi pemain. Seperti yang diungkap oleh informan Nisa dibawah ini:

“Seru sih sebenarnya rp itu kan kaya dunia pura-pura hahaha... jadi banyak drama nya... mau meluk aja bisa pura-pura, tinggal ketik /meluk, /nangis, /cium hahahaha” (Wawancara, Anisa).

Pemain sering kali terlibat dalam dunia permainan dengan tingkat intensitas yang tinggi, menghabiskan banyak waktu untuk mengembangkan karakter mereka, menjelajahi dunia permainan, dan berinteraksi dengan karakter lain. Sama halnya dengan yang diungkapkan oleh informan Yuli, bahwa awal dirinya bermain RP itu disaat covid. Ia, sering lupa waktu kalau sudah memasuki dunia game RP tersebut. Berikut hasil wawancaranya:

“karna covid jenuh nggak ketemu temen² akhirnya main. Kadang saya main, sampe lupa waktu. Tiba-tiba sudah malem saja” (wawancara, Yuli).

Proses ini memungkinkan pemain untuk membangun hubungan emosional yang kuat dengan karakter mereka. Mereka tidak hanya melihat karakter sebagai entitas yang dikendalikan, tetapi sebagai perpanjangan dari diri mereka sendiri. Pengalaman dan emosi yang dirasakan oleh karakter dalam permainan sering kali dirasakan oleh pemain, menciptakan ikatan yang mendalam antara pemain dan karakter.

Hyperreality terjadi ketika pengalaman dalam permainan mulai terasa lebih nyata daripada kehidupan nyata. Pemain mungkin merasa lebih terhubung dengan karakter mereka karena karakter tersebut memungkinkan mereka untuk mengekspresikan diri dengan cara yang tidak mungkin atau tidak dapat diterima dalam kehidupan sehari-hari. Identitas yang dibentuk dalam permainan memberikan pemain rasa tujuan, pencapaian, dan keterlibatan yang mungkin sulit ditemukan di dunia nyata. Misalnya, seorang pemain yang merasa kurang percaya diri dalam kehidupan nyata mungkin menemukan keberanian dan kepemimpinan melalui karakter pahlawan yang mereka mainkan dalam permainan.

Seiring waktu, dunia permainan bisa menjadi tempat di mana pemain merasa paling hidup dan otentik. Pemain mungkin mulai memprioritaskan pengalaman dalam permainan di atas kegiatan sehari-hari, karena permainan menawarkan dunia yang lebih menarik dan memuaskan. Dalam dunia permainan, pemain dapat mengalami petualangan, menyelesaikan misi yang menantang, dan mencapai prestasi besar yang mungkin tidak mungkin dicapai dalam kehidupan nyata. Hal ini menciptakan pergeseran persepsi di mana realitas sehari-hari tampak kurang menarik dan kurang berarti dibandingkan dengan dunia permainan.

Selain itu, interaksi sosial dalam permainan dapat memperkuat perasaan hyperreality. Pemain sering kali menjalin hubungan yang erat dengan pemain lain melalui karakter mereka. Komunitas dalam permainan, seperti guild atau tim, memberikan dukungan sosial yang signifikan, memperkuat identitas yang dibentuk dalam permainan. Interaksi ini bisa jadi lebih memuaskan dan bermakna dibandingkan interaksi sosial di dunia nyata, terutama jika pemain merasa terisolasi atau kurang diterima dalam kehidupan sehari-hari mereka. Akibatnya, dunia permainan menjadi pusat kehidupan sosial dan emosional pemain, menggantikan peran yang biasanya dipegang oleh realitas sehari-hari.

Secara keseluruhan, pergeseran realitas yang terjadi melalui hyperreality menunjukkan bagaimana permainan RPG dapat mempengaruhi persepsi dan pengalaman pemain. Simulakra yang dihasilkan dalam permainan menciptakan dunia yang tampak lebih nyata dan signifikan daripada kehidupan nyata, memungkinkan pemain untuk menemukan identitas dan makna yang mendalam. Pergeseran ini tidak hanya mengubah cara pemain melihat dunia permainan, tetapi juga bagaimana mereka melihat dan memahami diri mereka sendiri di dalam dan di luar konteks permainan.

3. Dampak Sosial

Interaksi sosial dalam permainan roleplaying (RP) memainkan peran penting dalam pembentukan identitas pemain. Di dalam dunia permainan, pemain tidak hanya berinteraksi dengan lingkungan virtual dan menyelesaikan misi, tetapi juga berkomunikasi dan bekerja sama dengan pemain lain. Interaksi ini sering kali lebih dari sekadar tindakan bermain; mereka menciptakan komunitas dan hubungan yang signifikan yang memperkuat identitas yang dibangun melalui karakter RP. Melalui komunikasi yang intens dan kolaborasi yang mendalam, pemain dapat menemukan dukungan sosial dan persahabatan yang sejati.

“Banyak sih kalau itu, karena kalau misalnya apa ya...kayak yang berkesan ya, kalau yang berkesan, momen yang berkesan itu kalau pas saya ketemu sama temen saya yang dia di Bali. Itu dekat banget, itu kenalan sampe di kehidupan nyata juga, terus kalau yang momen kusus yang menyedihkan juga ada, menyenangkan juga ada, banyak sebenarnya” (Wawancara, Tika)

Menurutnya, bermain RP itu sangat berkesan sekali dan banyak momen yang gabisa dilupakan didalamnya.

Sama halnya dengan informan Tika, Yuli juga mengungkapkan bahwa bermain Rp adalah hal yang terseru baginya.

“RP sangat-sangat seseru itu” (Wawancara, Yuli)

Komunitas dalam permainan RP, seperti squad, clan, atau tim, memberikan pemain rasa memiliki dan identitas kolektif. Anggota komunitas ini sering kali berbagi tujuan, nilai, dan pengalaman yang sama, yang memperkuat ikatan sosial di antara mereka. Misalnya, dalam permainan Mafia di Telegram, pemain dapat bergabung dengan guild yang memiliki tujuan tertentu seperti menghilangkan kesepian, bercanda tawa. Partisipasi dalam kegiatan bersama ini memperkuat rasa solidaritas dan kesetiaan terhadap komunitas, serta identitas yang dibentuk dalam permainan.

Hubungan yang terbentuk dalam dunia permainan juga sering kali memiliki dimensi emosional yang kuat. Pemain dapat mengembangkan persahabatan yang mendalam dengan sesama pemain, yang didasarkan pada pengalaman dan tantangan yang mereka hadapi bersama dalam permainan. Interaksi ini tidak terbatas pada percakapan dalam permainan, tetapi juga meluas ke platform lain seperti forum, media sosial, dan aplikasi obrolan. Dalam beberapa kasus, hubungan yang dimulai dalam konteks permainan dapat berkembang menjadi persahabatan nyata yang bertahan di luar dunia virtual. Hal ini menunjukkan bahwa identitas sosial yang dibangun dalam permainan dapat memiliki dampak yang mendalam dan berkelanjutan dalam kehidupan nyata.

Selain itu, dunia permainan sering kali menyediakan lingkungan yang lebih inklusif dan menerima dibandingkan dengan dunia nyata. Pemain dapat mengekspresikan diri dengan lebih bebas tanpa takut akan penilaian atau diskriminasi. Identitas alternatif yang mereka ciptakan dalam permainan memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi aspek-aspek diri yang mungkin tidak mereka ungkapkan dalam kehidupan sehari-hari. Lingkungan yang mendukung ini mendorong pemain untuk mengembangkan identitas yang lebih otentik dan percaya diri. Misalnya, pemain yang mungkin merasa terpinggirkan atau tidak diterima dalam kehidupan nyata dapat menemukan rasa penerimaan dan dukungan dalam komunitas permainan mereka.

Interaksi sosial dalam permainan RP juga memiliki potensi untuk mempengaruhi perilaku dan pandangan pemain di dunia nyata. Pengalaman kolaboratif dan kompetitif dalam permainan dapat mengajarkan keterampilan sosial yang berharga, seperti komunikasi, kerjasama, dan kepemimpinan. Pemain yang aktif dalam komunitas permainan mungkin menemukan bahwa keterampilan ini dapat diterapkan dalam situasi sosial di kehidupan nyata, memperkuat kemampuan mereka untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain. Selain itu, pengalaman positif dan dukungan yang diterima dalam permainan dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kesejahteraan emosional pemain, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi interaksi sosial mereka di luar dunia permainan.

Secara keseluruhan, interaksi sosial dalam permainan RP tidak hanya memperkuat identitas yang dibangun melalui karakter, tetapi juga memiliki dampak sosial yang luas dan mendalam. Komunitas dan hubungan yang terbentuk dalam permainan memberikan dukungan emosional, rasa memiliki, dan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial yang berharga. Dampak ini menunjukkan bahwa dunia permainan dapat menjadi ruang yang signifikan untuk pembentukan identitas dan interaksi sosial, yang mempengaruhi kehidupan pemain baik di dalam maupun di luar konteks permainan.

D. Kesimpulan

Penelitian ini mengungkapkan bahwa simulakra dalam permainan RP berperan besar dalam membentuk realitas dan identitas individu. Konsep simulasi dan hyperreality dari Jean Baudrillard membantu menjelaskan bagaimana dunia permainan yang diciptakan melalui RP dapat menggantikan realitas dan memberikan pemain ruang untuk mengeksplorasi identitas alternatif. Dampak ini tidak hanya terbatas pada aspek personal, tetapi juga mempengaruhi dinamika sosial dan hubungan interpersonal di dunia nyata. Dengan memahami peran

simulakra dalam permainan RP, kita dapat lebih baik memahami bagaimana teknologi dan media digital membentuk persepsi kita tentang diri dan dunia di sekitar kita.

E. Referensi

- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Castronova, E. (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: University of Chicago Press.
- Evianti, S. A., & Rosa, D. V. (2024). Beyond Risk: How the Z Generation Resist the Temptation of Online Games. *SOSHUM : Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 14(1), 35–43.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Istriyani, R. (2021). Consuming Leisure Time. *Journal Of Contemporary Sociological Issues*, 1(1), 17-34. doi:10.19184/csi.v1i1.19803
- Keliat, A. E. B., Anastasya, A., Sabrina, A., Harianja, A. N. K., Pelawi, K. P., Siregar, K. H., ... & Rachman, F. (2024). Analisis Dampak Negatif Roleplay Bagi Pengguna di Telegram Terhadap Pancasila. *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(2), 22-27.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: Penguin Press.
- Prasetyo, H., Rosa, D. V., & Sari, R. (2023). Beradab Dengan Adat: Politik Identitas Dalam Ritualitas Agama Masyarakat Tengger. *Prosiding Konferensi Nasional Sosiologi (PKNS)*, 1(2), 124-130.
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.