



Games Online dan Katarsis Virtual

Studi Kasus dengan Analisis Psikoanalisis Freud pada Kecenderungan Permainan Game Interaktif *Point Blank* dan *Second Life*

Keken Frita Vanri
Benni Yusriza Hasbiyalloh¹

ABSTRACT

Interactivity, digitality, and virtuality are three important aspects of Internet technology, among others. Thanks to its break-through characteristics, internet brings many changes into the lives of people. Due to its accessible features and loads of information, many people's needs on information, entertainment and social interaction are necessarily answered. One of the most interesting and widely developed features on internet is online game. Online game promises its users the ability to connect with other fellow users in real time. This paper intends to view online game as a second reality, different with the real world we live in. By employing psychoanalysis theory initiated and developed by Sigmund Freud, this paper sees online game as a playing field for human Id (Freudian biological desire), constantly repressed in real world due to its persisting conflict with ego and super ego. Online game commonly perceived as "unreal virtual sphere" facilitates its users to freely conduct certain actions which, in normal and real life, are forbidden, such as killing and raping. Therefore, online game could be perceived as catharsis, or outlet for bestial desire of human being. The hypotheses needs to be proven in this paper is whether sexual and violent character of online game really possess catharsis function to release the biological desire of the users, or, the other way around, namely, repressing the Id. The methodology used in this paper is case study with both observation as well as literature study relevant with online game in question. The authors attempt to observe directly and also conduct interview with ten children in five different internet shop (warnet). The theoretical paradigm used is twofold, namely, catharsis theory and Freudian psychoanalysis. To support the main paradigm used, the authors also use media dependency theory proposed by DeFleur, including, but not limited to, arousal and aggressive cues.

Kata Kunci : Game online, katarsis, psikoanalisis

LATAR BELAKANG MASALAH

Internet yang muncul pada tahun 1969 sebagai sarana komunikasi dalam perang, telah membawa perubahan yang cukup besar bagi kehidupan manusia. Internet sebagai teknologi telah melakukan deterritorialisasi yang cukup

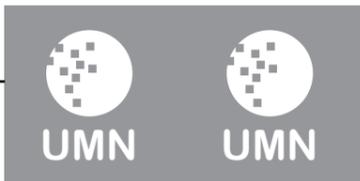
signifikan, sehingga dimensi ruang dan waktu tidak lagi hambatan bagi proses komunikasi. Internet yang mengandung unsur digitalitas, interaktivitas dan virtualitas telah mengembangkan sebuah pola komunikasi yang berbeda dengan pola komunikasi pada media tradisional.

- [21] Pada tanggal 8 November 2011 di *website* www.ratuatut.com muncul berita berjudul Pemprov Banten Berhasil Turunkan Tingkat Pengangguran Terbuka. Berita ini seolah-olah merespon berita yang dipublikasi Jazuli di websitenya.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiardjo, Miriam. (2010). *Dasar-dasar Ilmu Politik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Lee Kaid, Linda. (2004). *Handbook Political Communication Research*. London (UK): Sage Publication.
- Liliker, G Darren. (2006). *Key Concepts In Political Communication*. London (UK): Sage Publication.
- McNair, Brian. (2003). *An Introduction to Political Communication*. London dan USA: Routledge.
- McQuail, Denis. (2006). *Mass Communication Theory, 6th edition*, London (UK): Sage Publication.
- Nasution, Zulakarimen. (1990). *Komunikasi Politik: Suatu Pengantar*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nimmo, Dan dan Jalaluddin Rakhmat. (2001). *Komunikasi Politik: Khalayak & Efek*. Bandung: Rosda.
- Zuhro, Siti, dkk. (2009). *Demokrasi Lokal: Perubahan dan Kesenambungan Nilai-Nilai Budaya Politik Lokal*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

- media baru memiliki dua unsur utama yakni: Digitalisasi dan Konvergensi. Internet merupakan bukti konvergensi karena menggabungkan beberapa fungsi media lain seperti audio, video dan teks. Lihat McQuail's Mass Communication Theory, 6th ed, Sage Publication
- [5] Lihat Media dan Pemilu terbitan SEAPA Jakarta bersama Koalisi Media Untuk Pemilu Bebas dan Adil, 2004, hal 96-98.
- [6] Ibid
- [7] Lihat Miriam Budiardjo, Dasar-Dasar Ilmu Politik, Kompas Gramedia; Jakarta, 2010, hal 105.
- [8] Lihat R. Siti Zuhro, dkk Demokrasi Lokal Perubahan dan Kesenambungan Nilai-Nilai Budaya Politik Lokal. Penerbit Ombak; Yogyakarta, 2009. Hal 14.
- [9] Ibid
- [10] Ibid,
- [11] Miriam Budiardjo, op.cit hal 117.
- [12] Ibid
- [13] Ibid
- [14] Zuhro, Op.cit.19
- [15] Zulakarimen Nasution, Komunikasi Politik: Suatu Pengantar, Ghalia Indonesia: Jakarta, 1990 hal 24-26
- [16] Ibid
- [17] Brian McNair, An Introduction to Political Communication, Routledge: London & USA, 2003, hal 4
- [18] Ibid hal:6
- [19] Sulakarimen Nasution, Op.cit Hal: 42.
- [20] Dan Nimmo, Kominikasi Politik; Khalayak dan Efek, hal 85



Pola komunikasi ini telah memindahkan kekuatan dari birokrasi media tradisional kepada kekuatan jaringan digital, dan mengubah otoritas elit para pemilik media menjadi otoritas individu (Des Freedman didalam Curran, 2006). Kekuatan media tradisional seperti TV dan koran tidak sekuat dulu, ketika internet mulai menyediakan ruang bagi kekuasaan individu untuk melakukan suatu yang mereka sukai, sekalipun hal itu tidak dibenarkan. Itulah yang membuat manusia-manusia modern mulai melirik internet sebagai sumber informasi dan ruang eksistensi baru. Tidak heran, jumlah pengguna internet terus bertambah setiap tahun hingga mencapai hampir dua miliar pengguna di dunia dan kurang lebih 30 juta pengguna di Indonesia pada tahun 2010. (lihat, <http://www.internetworldstats.com/asia/id.htm>. diakses pada 22 April 2011 pukul 12.12 PM WIB).

Internet mengakomodasi penggunaannya untuk melakukan segala sesuatu yang diinginkan. Intenet bisa menjadi sumber informasi, tempat untuk menyalurkan ekspresi, sarana memperoleh eksistensi dan mencari kepuasan diri. Fitur yang ditawarkan pun berbeda dan sangat beragam sehingga pengguna dapat memilih fitur sesuai dengan kebutuhannya. Salah satu fitur yang menarik dan menjadi fokus pembahasan dari tulisan ini adalah *Game Online*.

Kajian *game online* di Indonesia telah banyak berkembang sejak kemunculan Nexian: The Kingdom of The Wind pada tahun 2001. *Game online* mulai banyak dimainkan pada tahun 2004 ketika Counterstrike dan Ragnarok *Online* muncul. Perkembangan *game* di Indonesia menimbulkan berbagai dinamika sosial yang diawali dengan isu diskriminasi kelas ekonomi karena pemainnya diharuskan membayar. Hal ini menimbulkan kesan bahwa *game* hanya ditujukan bagi

kalangan ekonomi menengah atas, sedangkan kenyataannya, pemain *games* adalah anak-anak dan remaja berusia 15-24 (untuk sekarang rentang usia bisa jadi lebih luas) dari berbagai kalangan. Hal ini dapat terobati dengan munculnya *game Defence of Ancient / DOTA, Angel Love Online/ALO* dan *Rising Force Online/RFO* yang dapat dimainkan secara gratis atau *Free to Play/F2P*.

Game online pun mengalami perkembangan dari segi cara bermain dan konsep/genre. Kini, *game online* tidak hanya sekedar *game* yang disediakan oleh jaringan internet, namun *game online* juga memungkinkan pemainnya untuk berinteraksi atau bermain bersama dengan pemain-pemain lain dari seluruh belahan dunia. Dengan menggunakan sistem *server* dan *client*, *server* menyediakan ruang bagi *gamers/ client* untuk berinteraksi dalam sebuah permainan. *Game online* memiliki konsep permainan yang beragam. Ada *game online* yang menawarkan suatu konsep pepe-rangan, aksi kriminal dan sebagainya. Secara umum, *game online* terbagi menjadi beberapa jenis/genre yaitu *Real Time Strategy (RTS)*, *First Person Shooter (FPS)*, *Role Playing Games (RPG)*, *Life simulation Games*, *Adventure Games*, dan lain-lain (lihat <http://www.tnol.co.id/id/games/4114-genre-game-online.html> diakses pada 22 April 2011 pukul 01.07 PM WIB). Masing-masing *game* ini memiliki sifat dan karakteristik yang disesuaikan dengan kebutuhan penggunaannya. Namun menurut Malone (1980) and Malone and Lepper (1987) ada empat karakter dari *game* yang dapat meningkatkan motivasi pemain, yakni *challenge* (tantangan), *fantasy* (fantasi), *curiosity* (rasa penasar), and *control* (kendali).

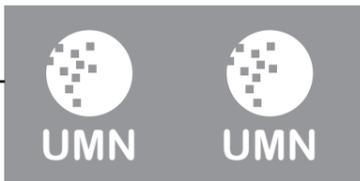
Game online sama seperti halnya *game* yang lain, memiliki dua sisi mata koin ketika berbicara mengenai dampak yang ditimbulkan. Di satu sisi, *games* secara mengesankan memvariasikan sebuah pola keterlibatan, konten

dan kemampuan untuk terus dimainkan berulang kali, kedua *games* bisa menjadi sumber dari ruang diskusi sosial dengan teman sebaya dan ketiga, dapat menjadi alat untuk belajar (lihat <http://www.psychologytoday.com/blog/great-kids-great-parents/201104/kids-parents-and-video-games>. diakses pada tanggal 22 April 2011, pukul 5:48 PM). *Games* secara tidak langsung dapat meningkatkan konsentrasi pemainnya dan bahasa Inggris yang biasa digunakan dalam *game* dapat memperkaya perbendaharaan bahasa asing bagi pemainnya. Melalui penelitian yang dilakukan ditemukan bahwa anak atau remaja yang memainkan *video games* cenderung akan meningkatkan daya akurasi berpikir untuk anak yang suka bermain tipe permainan teka-teki, serta kemampuan motorik seperti koordinasi tangan dan pikiran untuk tipe permainan petulangan (Newsroom, 2009) Melalui penelitian yang dilakukan ditemukan bahwa anak atau remaja yang memainkan *video games* cenderung akan meningkatkan daya akurasi berpikir untuk anak yang suka bermain tipe permainan teka-teki, serta kemampuan motorik seperti koordinasi tangan dan pikiran untuk tipe permainan petulangan (Newsroom, 2009).

Bagi pemainnya, *game* juga memberikan ruang baru bagi mereka sebagai *escapism from reality* atau pelarian dari kenyataan. Melalui *game*, pemain mendapatkan pengalaman yang berbeda dengan kehidupannya sehari-hari dan mungkin pemain juga dapat memenuhi kebutuhan yang tidak terpenuhi di dunia nyata. *Game* dapat menjadi pelarian bagi pemainnya yang merasa tidak nyaman dengan lingkungannya sekarang. Selain itu, *game* juga dapat digunakan untuk membentuk identitas bagi pemain yang masih mencari identitas diri. Misalkan di dalam *game* avatar, pemain dimungkinkan untuk memilih tokoh apa yang sesuai dengan dirinya. Namun seringkali, pemain tidak memilih tokoh yang

sesuai dengan dirinya, melainkan mereka memilih karakter yang mereka sukai dan hasrati. Kecenderungan pemain dalam memilih avatar adalah memilih tokoh berdasarkan hasrat ingin menjadi sesuatu seperti avatar tersebut. Efek terakhir yang kami amati dari seorang pemain *game* adalah bahwa para pemain merasa memiliki kekuasaan dalam menggerakkan tokoh di dalam *game*. Pemain merasa memiliki otoritas penuh dalam melakukan sesuatu, semisal menentukan siapa kawan, siapa lawan, siapa yang harus dibunuh dan siapa yang harus dibantu.

Disamping manfaat yang telah dijabarkan, *game* ternyata juga menimbulkan beberapa masalah sosial. Ketika seorang pemain atau *gamer* memainkan *game* secara berulang dan terus menerus, maka agresivitasnya akan meningkat. Sifat tersebut bisa saja mengarah pada perilaku agresi baik yang bersifat verbal, fisik atau kekerasan, dan relasi. Agresi verbal yang dimaksud disini adalah agresi yang melibatkan perkataan yang menyakitkan secara verbal seperti hinaan-hinaan atau kata kotor akibat dari konten yang ada di dalam permainan. Kemudian agresi secara fisik atau kekerasan adalah jenis yang paling banyak terjadi ketika melihat dari dampak permainan video atau permainan *online*. Jenis agresi fisik atau kekerasan seperti tindakan kekerasan secara langsung yaitu pemukulan, penusukan, penjegalan, atau penembakan. Kemudian jenis terakhir adalah agresi secara relasi, dimana kerusakan yang diterima lebih bersifat pada rusaknya hubungan atau relasi sosial, perasaan ditolak dari lingkungan, persahabatan atau penyertaan pada kelompok tertentu (Anderson, Gentle, & Buckley, 2007). Contohnya adalah seorang remaja (18 tahun) di Thailand berani merampok dan menembak seorang supir taksi pada Agustus 2008 karena terinspirasi oleh *game Grand Theft Auto* (lihat <http://m.inilah.com/read/detail/98401/waspada-game-gta>, diakses



pada 22 April 2011 pukul 09.22 PM WIB).

Perusahaan *game online* semakin meningkatkan kecanggihan teknologi di dalam *game online*. *Game online* tidak hanya untuk dimainkan sebagai pengisi waktu senggang, namun *game* telah menjadi ruang kehidupan baru bagi pemainnya. Situasi dalam *game* didesain senyata mungkin, sehingga penggunanya benar-benar merasa sedang berada dalam situasi di dalam *game*. Melalui kasus di Thailand kita dapat melihat bahwa *game* memfasilitasi keinginan seseorang untuk melakukan tindakan-tindakan yang mungkin sulit dia lakukan di dunia nyata, semisal memukul, membunuh, merampok, bahkan memerkosa. *Game online* semakin eksplisit dalam menyajikan konten-konten kekerasan dan seksualitas yang erat kaitannya dengan motivasi pemain dalam memainkan *game-game* dengan konten tersebut.

Menurut Sigmund Freud, seorang tokoh psikoanalisis, manusia memiliki Id atau hasrat, Super ego atau nilai dan norma dan ego, sebagai penengah antara Id dan Super-ego. Id atau hasrat manusia menurut Freud adalah dorongan-dorongan biologis yang muncul dari ketidaksadaran atau irasionalitas. Id merupakan insting yang pasti ada di dalam jiwa manusia yaitu insting seksualitas dan agresivitas. Kedua insting inilah yang lebih menjadi alasan seorang dalam melakukan sesuatu ketimbang pertimbangan atas efek dari hal yang dilakukan. Namun di dunia nyata, Id terbatas oleh Super Ego, yakni hati nurani dan sistem nilai yang berlaku di lingkungan. Kita tidak bisa membunuh seseorang karena, pertama itu akan menyakiti orang lain, kedua kita akan dihukum oleh masyarakat dan hukum. Karena itulah manusia cenderung menekan Id-nya dan menyalurkannya melalui hal yang lain. Seperti yang dikatakan Gygax dalam buku *Dungeon and Dreamer*, “*Games tend to answer a lot of deep instinctive things*” (King

& Borland, 2003), maka dalam hal ini, *game online* menyediakan fasilitas untuk memenuhi insting tersebut. Ada beberapa pemain *game* yang mengaku bahwa ia bermain *game* ketika ia sedang kesal. Dengan bermain *game*, pemain merasa sedikit demi sedikit dapat melampiaskan emosinya dengan cara membunuh atau menembaki lawan di dalam *game*.

Dalam tulisan ini, kami mengambil dua jenis *game online* yakni *Point Blank* dan *Second Life*, dimana *Point blank* kami asumsikan sebagai ruang bagi pemenuhan insting agresivitas dan *Second life* sebagai pemuas insting seksual manusia. Di dalam kehidupan nyata, menembak dan menusuk seseorang hanya menjadi sesuatu yang dapat dilakukan dalam pikiran dan imajinasi, atau dalam ruang ketidaksadaran. Sedangkan di dalam permainan *Point Blank*, memukul dan menusuk teroris adalah tindakan yang diharuskan jika ingin terus hidup. Begitu pula dan permainan *Second life* di mana seseorang diajak memainkan simulasi kehidupan di dunia nyata. Di dunia nyata seks merupakan hal yang hanya boleh dilakukan setelah menikah sehingga terkadang seseorang hanya mampu membayangkan bagaimana seks yang sesungguhnya. Di dalam *Second Life*, pemain difasilitasi untuk melakukan hubungan seks dengan tokoh perempuan di dalam *game* tersebut untuk bertahan hidup dan memperoleh poin. Melalui *Second Life*, pemainnya mampu memenuhi hasrat menjadi dan hasrat memiliki (berdasarkan teori Lacan) melalui fasilitas Avatar.

Pemain mampu menampilkan diri dengan representasi paling ideal yang ia inginkan. Melalui *Second Life* juga, pemain mampu membeli barang-barang sebagai atribut avatar, seperti baju, sepatu dan aksesoris lain, yang menyerupai barang-barang sebenarnya di dunia nyata. Keinginan untuk bertahan hidup, keinginan untuk menjadi sosok yang ideal dan memperoleh poin

justru bermain di ranah kesadaran pemainnya yang merupakan rasionalitas instrumental dimana pemain menjalankan permainan yaitu memperoleh kepuasan dan memenangkan sesuatu. “*Maybe be it’s men’s male aggressiveness that makes them want to play. There’s a competitive aggressiveness to games, even Monopoly. You’re there to win.*” Menurut Gygax (King & Borland, 2003).

Fenomena di atas adalah sebuah penggambaran bagaimana *game online* dapat digunakan sebagai ruang baru bagi pemainnya untuk menyalurkan ekspresi dan hasrat. Jika dikaitkan dengan teori efek komunikasi, maka hipotesis yang kami buat adalah *game online* sebagai katarsis virtual bagi Id pemainnya. Turunan dari hipotesis tersebut adalah, apa-kah *game online* benar-benar memfasilitasi pemainnya untuk menyalurkan insting agresivitas dan seksualitasnya atau justru, *game online* juga berperan untuk menekan Id tersebut. Permasalahan itu timbul karena ketika kita menilik kepada teori katarsis, teori tersebut hanya menjelaskan tentang kebiasaan menonton TV dan video (*spectatorship*), sedangkan di dalam *game online*, pemain tidak hanya menonton, melainkan ikut terlibat dan melakukan proses partisipasi di dalamnya. Apakah dalam proses keterlibatan itu si pemain benar-benar hanya menyalurkan agresivitasnya saja, atau dia justru menekan agresivitas itu sendiri. Adapun beberapa pertanyaan yang muncul dalam penelitian ini : Apakah pengaruh *game online* terhadap siklus 24 jam kehidupan pemainnya ? Seberapa jauh si pemain merasa terlibat dalam permainan *Point Blank* dan *Second Life*? Hasrat apa saja yang tersalurkan melalui *game*? Apakah dengan bermain *game*, insting agresivitas dan seksualitas pemainnya dapat dipenuhi, atau justru ditekan?

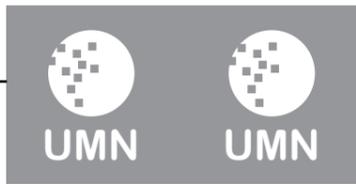
WACANA TEORETIS

I. *Game Culture*

Game memiliki pengertian yang beragam. Selama ini *game* secara umum hanya dianggap sebagai sebuah permainan yang terstruktur, memiliki aturan dan dimainkan dengan tujuan tertentu. Prensky mendefinisikan *game* sebagai “*organized play*” (Prensky, 2001). Dalam *game* tradisional dimana teknologi tidak berperan, pengertian *game* masih relevan dengan pemahaman tersebut. Ketika kita bermain Gobak Sodor atau Galasin, tentunya ada aturan-aturan yang dibuat dan dimainkan dengan tujuan kemenangan tim. Pengertian ini berubah ketika *game* menyatukan diri dalam teknologi, baik video *game* atau *Online game*. Ketika permainan *game* mulai masuk pada kajian komunikasi massa dan cultural studies, maka *game* tidak lagi hanya sebagai permainan semata, namun lebih kepada proses produksi dan konsumsi serta representasi.

Teknologi *game* yang paling revolusioner adalah *game online*, dimana para pemainnya terhubung melalui jaringan internet. *Game online* menghubungkan dua atau lebih pemain yang sedang memainkan permainan tertentu pada saat yang sama. Melalui *game online*, pemain dapat berinteraksi secara langsung dengan pemain lain. *Games provide a great deal of highly interactive feedback, which is crucial to learning* (Prensky, 2001). Ini berarti, feedback yang diterima ketika bermain *game online* tidak semata-mata berasal dari program komputer semata, melainkan berasal dari program komputer yang dikendalikan oleh manusia.

Interaktivitas menjadi sebuah faktor penyebab kenapa *game online* diminati oleh pemainnya. Interaktivitas dalam *game online* dilihat ketika pemain tidak hanya berada pada posisi *viewers* melainkan telah bertindak secara aktif dalam mengendalikan serangkaian



teks di dalam *game online*. Teks dan simbol merupakan media antara pemain dengan *game* itu sendiri, karena melalui keduanya, pemain dapat menjalankan permainan. Proses konsumsi yang terjadi adalah proses aktif dimana pemain menginterpretasikan simbol-simbol tersebut dan dapat secara langsung menentukan tindakan untuk menanggapi.

Interaktivitas dalam *game* juga berarti bahwa pemainnya melakukan sebuah partisipasi dalam melakukan segala aktivitas semisal mempelajari tatap muka dengan layar, sistem kontrol dan aturan di dalam *game* itu sendiri. Partisipasi ini fokus pada kesenangan pemain dan akhirnya bermuara pada eksplorasi ruang-ruang virtual. Ketika pemain telah menguasai ruang tersebut, maka proses selanjutnya akan melibatkan unsur psikologis, emosi dan adrenalin pemain. Si pemain akan tercebur kedalam sebuah pengalaman baru yang berbeda dari kehidupannya yang biasa. Sehingga proses yang terjadi tidak hanya *spectatorship*, melainkan *immersion*. *Immersion* inilah yang ditawarkan dalam sebuah *game*:

"Immersion is clearly offered as a fundamental aspect of gameplay experience and pleasure, yet it also figures as potentially the most problematic element within that experience."
(Dovey & Kennedy, 2006)

Proses ini akan menciptakan kualitas perhatian yang mendalam sehingga terkadang menimbulkan problematika semisal terputusnya koneksi antara pemain dimensi waktu, tempat dan rasa. Ini sering kita dapati ketika ada *gamer* yang menghabiskan waktu seharian untuk bermain *game* sampai-sampai ia lupa pada aktifitas makan, minum, pergi ke toilet dan tidur. Ketika pemain telah sampai pada tahap ini, maka kesadaran diri akan tereduksi dan segala keputusan untuk bertindak akan diambil alih oleh ranah ketidaksadaran. Namun yang menarik adalah konsep paradoxal William

Gibson dalam *Game Culture*, yang menjelaskan bahwa ketika pemain sangat fokus pada permainan dan tercebur dalam pengalaman *game*, maka ia akan menjadi semakin pasif di dunia nyata.

Kekuatan konsentrasi dan perhatian terhadap *game* dapat menghilangkan jarak antara pemain dengan mesin komputer. Ketika pemain merasa menguasai jalannya permainan, ketika ia merasa mampu mengendalikan simbol-simbol di dalam *game* dengan baik, ia akan sulit membedakan antara dirinya dengan *game* yang sedang ia mainkan. Ia merasa menyatu dengan *game* tersebut dan merasa bahwa *game* yang ia mainkan adalah dirinya sendiri. Hal ini serupa dengan perspektif Aristotelian

One of the biggest problems of Aristotelian poetics, as explained by such theorists as Bertolt Brecht, is that spectators get immersed in the stories and lose their critical distance from what is happening on the stage or screen . . . this effect is seen as narcotic only by authors whose intentions go further than simple entertainment and want to trigger critical thinking in their audience – for educational, social and/or political reasons
(Dovey & Kennedy, 2006).

Hal serupa berlaku pada *game online* dimana pemain / *gamer* sudah tidak mampu lagi berpikir secara kritis dan rasional dalam membedakan antara dirinya dengan konsep biner dari *game* itu sendiri. Ada kepuasan yang dirasakan seorang *gamer* ketika ia berhasil mengendalikan tokoh dalam *game* untuk menembak seseorang dengan tepat, seakan-akan dirinya sendirilah yang melakukan tindakan tersebut. Dalam keadaan seperti ini, *game* memiliki istilah *Rhetoric of the self*, yang berarti *"play is idealised by attention to the desirable experiences of the players – their fun, their relaxation, their escape – and the intrinsic or aesthetic satisfaction of the play performances"* (Sutton-Smith, 2001).

Keadaan di atas memang sengaja diciptakan oleh si pembuat *game*, untuk menciptakan keadaan dan situasi yang sangat mendekati keadaan sebenarnya di dunia nyata. Pemain sebenarnya dijejurkan ke dalam sebuah pengalaman baru dalam dunia simulasi dan representasi. Simulasi adalah sebuah keadaan yang dibuat menyerupai keadaan sebenarnya, sedangkan representasi adalah media bagi pemain untuk bisa terakses pada dunia simulasi tersebut. *A simulation is defined as an interactive abstraction or simplification of some real life* (Baudrillard, 1983). Berdasarkan kutipan tersebut, dapat diketahui bahwa simulasi merangkum keadaan real secara lebih sederhana. "Sederhana" berdasarkan interpretasi kami adalah penyederhanaan dari segi aturan, nilai-nilai yang berlaku, dan konsekuensi yang diambil berdasarkan tindakan dalam keadaan sebenarnya. Misalkan dalam *game* perang, pemain bebas menembak atau menjatuhkan bom di manapun. Sedangkan di dunia nyata, perang sekalipun memiliki aturan, apabila menembak wartawan atau tenaga medis, maka pihak si penembak akan dicap sebagai penjahat perang. Hal seperti itu yang tidak tersedia dalam *game online*. Nilai-nilai dan aturan itu disimplifikasi sedemikian rupa, dan konsekuensi dari tindakan di dalam *game online* hanya sebatas pada penguangan poin atau berkurangnya nyawa.

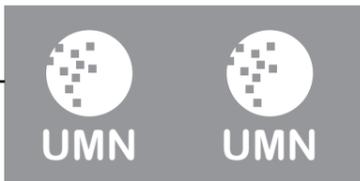
Simulasi atau dunia tiruan ini adalah cara yang paling efektif untuk membangun hubungan antara pemain dengan *game*. Bahkan, dengan konsep simulasi di dalam *game*, *game* kerap dijadikan sebagai sarana belajar/training sebelum memasuki dunia nyata. Semisal training yang dilakukan oleh militer US dengan memberikan simulasi *game*, yang dibahas dalam buku *Digital Game Based Training* :

The military uses games to train soldiers, sailors, pilots, and tank drivers to master their expensive and sensitive equipment. It uses games to train command teams to communicate effectively in battle. It uses games to teach mid level officers how to employ joint force military doctrine in battle. It uses games to teach senior officers the art of strategy. It uses games for team work and team training of squads, fire teams, crews, and other units; games for simulating responses to weapons of mass destruction, terrorist incidents, and threats; games for mastering the complex process of military logistics and even games for teaching how not to fight when helping maintain peace
(Prensky, 2001).

Dari kutipan di atas kami berpendapat bahwa kekuatan dari efek tiruan di dalam simulasi *game*, dapat mempengaruhi struktur pikiran dan rasionalitas pemainnya untuk mengikuti proses yang terjadi di dalam permainan tersebut.

Untuk memasuki dunia simulasi tersebut, pemain membutuhkan sebuah instrumen yang memungkinkan dia terkoneksi secara psikologis dan emosi. Karena itulah muncul istilah representasi dimana melalui representasi ini, pemain dapat menjalankan sebuah permainan dalam ruang virtual. Representasi ini berhubungan dengan tanda dan penanda, di mana tokoh yang dimainkan di dalam *game* merupakan penanda atau representasi dari pemain di dunia nyata. Semua hal yang digambarkan di dalam *game online*, misalnya tokoh lawan, senjata, peluru, situasi kota, mobil, tokoh perempuan, pakaian, dll, merupakan simbol yang menjadi representasi dari hal-hal tersebut di dunia nyata.

Representasi ini dapat menimbulkan efek *mimesis* (meniru) dimana perilaku pemain di dunia nyata cenderung mengikuti atau meniru perilaku yang dilakukan si penandanya di dalam *game*. Ini dikarenakan apa yang dilakukan oleh si penanda di dalam *game* telah menjadi sebuah tindakan yang logis dalam



pikiran si pemain. Bandura (Koeswara, 1988 di dalam Afrianti, 2009) juga menyatakan bahwa pengamatan atau observasi terhadap tingkah laku sebuah model akan membentuk tingkah laku pada sang pengamat. Perilaku agresif yang dilakukan oleh model juga akan membentuk agresivitas pada sang pengamat. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa bermain *game online* jenis agresif mempunyai hubungan yang positif dengan agresivitas pada pemainnya. Sebagai contoh, ketika seorang memainkan *Point Blank* maka hal yang harus dilakukan ketika melihat tokoh teroris dalam *game* itu adalah menembak atau menusuk dengan pisau. Ketika permainan itu dilakukan secara terus menerus, maka aturan tersebut akan tertanam di dalam benak pemain dan menjadi sebuah logika berpikir yang menentukan tindakan-tindakan si pemain. Seperti penuturan Friedman (1999) dalam buku *Game Culture*, “*Komputer simulations bring the tools of narrative to mapmaking, allowing the individual not simply to observe structures, but to become experientially immersed in their logic* (Curran, 2006).” Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pemain *game*, dalam hal ini *game online* tidak hanya mengamati sebuah struktur atau aturan di dalam *game*, melainkan ikut menanamkan struktur tersebut di dalam pikiran mereka. Hal ini berkaitan dengan perilaku agresif yang muncul di dalam diri pemain *game* yang sering memainkan *game-game* kekerasan.

2. Teori New Media dan Media Online

New media berkembang ketika *computer mediated communication* muncul atau ketika komunikasi mulai dimediasi oleh teknologi computer. Internet dan *game online* menjadi salah satu contoh media baru yang banyak dimanfaatkan oleh manusia. Media baru cenderung disukai karena ia memiliki karakteristik yang jauh berbeda dengan media

tradisional seperti buku, koran, TV, radio, dll. Menurut Des Freedman dan Sarah Kember dalam *Media and Cultural Theory*, *new media* memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu Interaktivitas, Digitalitas, Virtualitas, Konvergensi, dan *Acceleration Time and Compression Distance* (Curran, 2006).

Interaktivitas seperti yang telah dibahas di dalam *game culture*, merupakan bentuk partisipasi dari pengguna internet. Pengguna tidak hanya mengamati dan menonton namun ia juga terlibat aktif secara emosional dan psikologis dengan permainan itu sendiri. Dengan interaktivitas, pemain mampu mengontrol secara langsung apa yang terjadi di balik layar dan melakukan komunikasi dua arah melalui protokol-protokol yang tersedia di dalam jaringan komputer. Walaupun sebenarnya, hubungan atau interaksi adalah interaksi semu antara pengguna dengan komputer.

Digitalitas mengacu pada penggunaan komputer sebagai media dimana data-data analog diubah menjadi rangkaian komposisi biner yang mudah diolah dan mudah dimanipulasi (Lister, 2003 di dalam Curran, 2006).

Virtualitas mengacu pada pemahaman Lister, dimana

“*Virtuality here is understood as an abstraction of virtual reality, jointly applied to different forms of imaging and media technologies, and to the very character of everyday life in technologically advanced societies* (Lister(2003) di dalam Curran, 2006).

Virtualitas mengacu pada sebuah bentuk pencitraan dunia nyata yang telah disimplifikasi sedemikian rupa. Ruang virtual adalah hasil persepsi budaya terhadap sebuah objek material yang disatukan dengan pola-pola informasi (Hayles 1998, di dalam Curran, 2006).

Konvergensi adalah upaya penggabungan beberapa unsur menjadi satu kesatuan, sehingga menghasilkan sebuah kemudahan.

Konvergensi dengan kata lain dapat diartikan sebagai pengikisan batas-batas dari yang sebelumnya memisahkan jaringan, jasa, dan bisnis didalam wilayah TIK (Singh & Eaja, 2010). Konvergensi yang dimaksud sebagai kelebihan dari media baru adalah penggabungan beberapa bentuk media yang dapat digunakan dalam satu perangkat. Sebagai contoh, internet mengadopsi kemampuan dari beberapa media, seperti radio, telepon, TV, DVD, dan lain-lain.

Acceleration Time and Compression Distance berarti media baru mampu menghapus dimensi jarak dan waktu. Ketika kita melakukan *chatting* dengan seseorang di belahan dunia lain, kita mengobrol secara *real-time* di waktu yang bersamaan. Kita tidak merasakan ada perbedaan waktu dan jarak yang begitu jauh, karena kita dapat mengobrol seakan-akan sedang bertatap muka. Bahkan teknologi *Webcam*, dapat memfasilitasi kita untuk berhubungan tatap muka dengan siapapun yang terkoneksi jaringan internet.

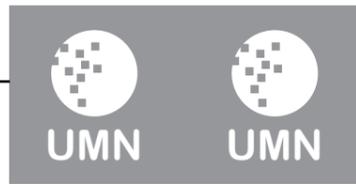
Namun menurut Sarah Kember (dalam Vanri dan Astria, 2010), inti dari media baru adalah kebebasan personal dimana setiap individu bebas melakukan hal yang dia inginkan, tanpa terjebak atau terkekang pada aturan-aturan yang bersifat moral.

3. Katarsis

Teori katarsis berasal dari bahasa Yunani yang berarti penyucian, pembersihan, atau purifikasi (Schement, 2002). Katarsis pertama kali dibahas dalam karya Aristoteles, *Poetics*, yang menjelaskan bahwa dengan melihat suatu peristiwa yang tragis maka seseorang dapat melepaskan, melampiaskan, mengendurkan atau membebaskan perasaan-perasaan negatif seperti takut, marah, jijik dan kesedihan. Hal ini sejalan dengan pengertian katarsis yang dimuat dalam *Dictionary of media Studies*, bahwa katarsis

adalah “*The idea that exposure to emotive media products such as violence on television, or a tragic play in a theatre, is therapeutic for the audience and releases emotions in a harmless way.*” Menurut pengertian ini, katarsis adalah upaya melepaskan emosi dengan cara-cara yang tidak berbahaya. Bahkan, metode ini digunakan oleh Freud untuk mengobati pasien-pasiennya (Schement, 2002). Feshbach (1955, 1972) dalam *Media Effect and Society* juga mengungkapkan bahwa media dapat membangkitkan fantasi agresif yang dapat mengurangi tindakan agresif (Perse, 2008). Teori ini juga berpayung kepada teori psikoanalisa yang menjelaskan bahwa apabila seseorang menahan emosi dan perasaannya, maka akan ada suatu waktu dimana emosi tersebut meledak. Untuk menghindari hal tersebut, maka manusia membutuhkan sebuah sarana penyaluran.

Satu hal yang menjadi persoalan adalah ketika katarsis dikaitkan dengan *game online*, apakah *game online* termasuk di dalam katarsis? Konsep katarsis bicara tentang *spectatorship* atau kebiasaan menonton. Sedangkan di dalam *game online*, ada aktivitas partisipasi yang berbeda dengan *spectatorship*. Namun hal ini sedikit terjawab dengan pernyataan dari Dr Bartha, seorang perancang *game SegaSoft*, “*We kill. It's OK. It's not our fault any more than breathing or urinating*”, dan sepenggal iklan komersial *game Quake* (*game kekerasan*) yang mengatakan “*When the world pisses you off and you need a place to vent, Quake is a great place for it. You can kill somebody and watch the blood run down the walls, and it feels good. But when it's done, you're rid of it*” (Perse, 2008). Dari kedua pernyataan itu, ada klaim yang berkembang bahwa dengan bermain *game kekerasan*, maka perasaan yang semula buruk bisa menjadi lebih baik. Namun penelitian pada tahun 1960 justru menemukan bahwa menonton suatu tindakan kekerasan justru meningkatkan agresivitas si penonton.



Katarsis merupakan salah satu teori efek kumulatif media massa. Ketika seseorang pertama kali menonton aksi kekerasan atau bermain *game* kekerasan, maka hal tersebut tidak akan memberi pengaruh yang signifikan. Namun ketika tayangan itu ditonton atau dimainkan terus menerus, maka terjadi sebuah kultivasi informasi yang menyebabkan dampak-dampak tertentu. Kecenderungan dari dampak tersebut bisa jadi agresivitas atau justru kebal rasa (*desensitization*). Dengan begitu, Chomstock dan beberapa pemikir lain mengatakan bahwa ada dua tipe katarsis, pertama *Vicarious behavior catharsis*, yang berarti membersihkan emosi dengan terlibat dalam suatu pementasan drama. Kedua, *Overt behavior catharsis*, yang menunjukkan pengaruh positif dari pelampiasan respon emosi secara langsung, yang dapat mengurangi dampak negatif. (Perse, 2008)

Pola katarsis yang ingin kami temukan adalah bagaimana seseorang tidak hanya menyalurkan emosi yang bersifat *superficial*, namun melampiaskan hasrat-hasrat yang terinternalisasi dalam dirinya secara tidak sadar dalam permainan game.

4. Konsep Kunci Efek Media dalam Game Online

Konsep efek yang dibahas dalam makalah ini adalah efek dari *game online* yang memuat unsur kekerasan dan seksualitas. Pertama adalah *arousal* yang dipahami sebagai sebuah respon psikologis yang tidak spesifik yang ditandai dengan semakin cepat tarikan napas dan detak jantung (Lang 1994 dalam Perse, 2008). *Game* memiliki kemampuan untuk *arousing* atau membangkitkan perasaan, emosi dan alam bawah sadar pemainnya melalui efek suara dan simbol-simbol tertentu di dalam *game* yang menyerupai bentuk aslinya. Ada tiga mekanisme yang menjelas-

kan bagaimana *arousal* dibangun melalui *game* horor dan kekerasan. Pertama, ketika seseorang mengalami *arousing*, seorang individu akan berlaku sebagaimana ia sebenarnya-tetapi dengan energi yang lebih besar (Tannenbaum & Zillman 1975 dalam Perse, 2008). Kembali ke sifat dasar manusia yang secara refleks membela diri jika terancam atau refleks jantung berdetak kencang ketika melihat tubuh perempuan tanpa busana, maka seseorang cenderung untuk memberikan respon yang spontan ketika mendapat sensasi yang berbeda dari sebuah tayangan. Kedua, kemampuan seseorang dalam merasakan *arousal* dipengaruhi oleh *individual differences* dimana faktor karakteristik personal dan demografis mempengaruhi *arousal*. Mekanisme ketiga adalah bahwa respon *arousal* bergantung pada penilaian seseorang terhadap sebuah konten media. Seseorang bisa merasakan kemarahan dan keinginan untuk membunuh ketika memainkan *game* peperangan karena ia tahu ada musuh yang harus diberantas. Atau, seseorang bisa merasa terangsang ketika melihat perempuan-perempuan menggunakan rok mini atau ketika mendengar suara perempuan berteriak ketakutan di dalam *game online*.

Efek yang kedua adalah *aggressive cues* dimana terdapat respon-respon agresif yang muncul ketika memainkan sesuatu dan mendapati suatu hal yang membuat si pemain marah. Sebagai contoh adalah ketika si pemain memiliki partner dan ternyata partnernya dibunuh, hal ini akan menimbulkan respon-respon agresif dalam pikiran si pemain dan melampiaskannya ke dalam permainan. Ada beberapa sub tipe dari perilaku agresif yang berkorelasi dengan tema dari makalah yang dibahas. Sebelumnya sudah disinggung dilatar belakang, pertama adalah Jenis agresif fisik atau kekerasan seperti tindakan kekerasan secara langsung yaitu pemukulan, penusukan, penjegalan, atau penem-

bakan (Anderson, Gentle, & Buckley, 2007). Agresi verbal yang dimaksud disini adalah agresi yang melibatkan perkataan yang menyakitkan secara verbal seperti hinaan-hinaan atau kata kotor akibat dari konten yang ada di dalam permainan (Anderson, Gentle, & Buckley, 2007). Kemudian jenis terakhir adalah agresi secara relasi yang disebabkan oleh perasaan ditolak dari lingkungan, persahabatan atau penyertaan pada kelompok tertentu (Anderson, Gentle, & Buckley, 2007). Ketiga jenis perilaku agresif ini diakomodasi oleh *game online* melalui efek suara, dan fitur-fitur yang disediakan, misalnya peluru tambahan untuk menembak, pisau untuk menusuk dan lainnya.

Agresi relasi, sangat dekat dengan model pengembangan agresi seksual. Agresi relasi adalah konsekuensi dari individu yang tidak dapat membentuk lingkungan keluarga, maupun sosial secara nyaman. Berdasarkan amatan tersebut, ternyata individu-individu yang terkena efek tersebut, berpotensi menjadi agresif secara seksual. Dalam model pengembangan dari agresi seksual, pemain sebelumnya pernah merasakan pengalaman penolakan orangtua, kegagalan mengembangkan kemampuan sosial, problem akademik, dan status pekerjaan yang rendah diantara lingkungan negatif tersebut, sehingga menyebabkan perilaku agresif secara seksual (Hall, 1996). Karena si pemain sulit menyalurkan agresivitasnya di dunia nyata, maka *game-game* dengan konten seksualitas dan erotisme dapat menjadi solusi.

5. Psikoanalisis

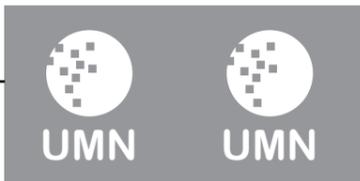
Teori psikoanalisis yang digunakan dalam tulisan ini adalah psikoanalisis Sigmund Freud dan sedikit tambahan psikoanalisis strukturalis Jacques Lacan. Psikoanalisis adalah sebuah pendekatan yang menyatakan bahwa tindakan dan pikiran

manusia banyak dipengaruhi oleh dorongan-dorongan, baik yang berasal dari dalam diri seseorang maupun dari lingkungan. Menurut Freud, tindakan manusia lebih banyak dipengaruhi oleh ketidaksadarannya. Kohut dalam buku *Psychology* menyatakan bahwa ketidaksadaran menuntut bagaimana kita bertindak dan merasakan (Kohut 1977 dalam Michael & Ronald, 2004).

Freud membagi kepribadian manusia menjadi tiga komponen utama, yaitu *Das es*, *das ich*, *das Uber Ich* atau biasa dikenal sebagai Id, ego dan superego. Calvil S. Hall dan Lindzey dalam *International Dictionary of Psychoanalysis* menyatakan bahwa ketiganya memiliki fungsi dan karakteristik tv. Gerald Corey, seorang pemerhati Freud mengatakan bahwa menurut Aliran Freud ortodoks, manusia dilihat sebagai sebuah sistem energi yang harus mendistribusikan energi kepada Id, Ego dan Superego (<http://darentana.multiply.com/journal/item/1>). Tetapi karena energi terbatas, maka pendistribusian itu tidak merata dan salah satu komponen akan memegang kontrol atas yang lain.

Id merupakan hasrat dorongan biologis yang bersifat libidinal / seksual. "*The Id is the innermost core of personality, the only structure present at birth, and the source of all psychic energy*" (Michael & Ronald, 2004). Id secara total berada dalam ruang ketidaksadaran dan berfungsi pada cara-cara yang irasional. Id tidak terhubung pada realitas dan dunia luar dan merupakan *trigger* (pemacu) of *pleasure principle*. Freud menyatakan "*it seeks immediate gratification or release, regardless of rational consideration and environmental reality*" (Sigmund Freud dalam Michael & Ronald, 2004)

Superego atau *The moral Arm of the personality* adalah nilai-nilai moral tradisional yang berasal dari keluarga dan masyarakat. Superego terinternalisasi sejak kecil dalam diri



manusia dan menjadi sensor untuk menentukan sesuatu baik atau buruk, salah atau benar (Michael & Ronald, 2004). Terakhir, ego adalah sesuatu yang menengahi antara Id dan Superego. Berkebalikan dengan Id, ego justru berada pada kesadaran atau rasionalitas manusia. Ego yang menentukan mana yang memegang kendali lebih besar antara keduanya. “*The ego has direct contact with reality and functions primarily at a conscious level*” (Michael & Ronald, 2004). Apabila Id dalam diri seseorang lebih dominan, maka tindakannya akan bersifat primitive, impulsive dan agresif. Apabila ego memegang kendali, maka seseorang akan bertindak berdasarkan rasionalitas. Sedangkan ketika superego mengambil porsi paling besar, maka tindakan seseorang akan menuju pada kesempurnaan moralitas yang terkadang irasional.⁷

Id adalah bagian yang paling fundamental dalam kehidupan manusia, sehingga pada dasarnya, Id lah yang lebih dominan dibanding ego dan Super Ego. Id secara umum terdiri dari insting seksualitas dan agresifitas. Namun, kondisi sosial masyarakat telah memberikan batasan dan kekangan yang jelas terhadap Id manusia. Dalam keadaan paling terangsang pun, seseorang tidak mungkin secara tiba-tiba melakukan aktivitas seksualnya di depan umum, karena ia tahu bahwa hal itu tidak benar menurut norma-norma di dalam masyarakatnya. Karena itulah fantasi seksual menjadi penting dalam komponen kehidupan manusia terutama bagi laki-laki (Martinez & Raul, 2000 didalam Michael & Ronald, 2004).⁸ Seseorang tidak akan memukul atau menampar orang sembarangan dalam keadaan semarah apapun, karena ia sadar bahwa hal tersebut bukanlah hal yang baik untuk dilakukan. Kondisi seperti ini justru membuat sebagian besar orang harus menekan Id nya demi memenangkan superego. Bagi sebagian yang lain, akan mencari pelampiasan di ruang lain yang nihil akan superego.

Freud juga menjelaskan tentang konsep kesadaran dan ketidaksadaran. Menurutnya, kesadaran manusia bagaikan gunung es di mana ranah ketidaksadaran berada di bawah lapisan air dan memuat porsi yang lebih besar daripada kesadaran. (Sigmund Freud oleh Iyus Yosep, 2007 didalam Michael & Ronald, 2004). Menurut Freud, Ketidaksadaran merupakan ruang yang dihasilkan dari beberapa memori dan keinginan yang menyakitkan, konflik-konflik masa lalu yang tidak dikehendaki, emosi, pengalaman, hasrat dan perasaan traumatik dan tidak diinginkan yang cenderung direpresi (penekanan/ditekan) ke alam bawah sadar, hal ini akan terus mempengaruhi perilaku kita walau kita tidak menyadari. Apabila kita menilik kembali ke paragraph atas bahwa sebagian besar orang menekan Idnya, maka sebagian besar orang memiliki ruang ketidaksadaran yang lebih besar dari kesadarannya. Hal ini yang menyebabkan, banyak orang yang tidak menyadari faktor yang memotivasi mereka untuk melakukan hal yang mereka lakukan (Chartrand & Bargh, 2002 didalam Michael & Ronald, 2004)

Meneruskan konsep konsep Freud, Jacques Lacan, seorang pembaca Freud, menambahkan sentuhan linguistik Saussure dalam psikoanalisis. Menurut Lacan, ketidaksadaran itu terstruktur layaknya bahasa dan hadir melalui bahasa (Fink, 1995). Menurut Lacan, bahasa adalah media yang merepresentasikan ketidaksadaran. Tanda atau simbol yang dibuat merupakan ekspresi dari ruang ketidaksadaran manusia. Misalnya ketika kita diminta menggambarkan suatu unsur alam dan kemudian kita menggambar api, maka gambar itu menunjukkan sebuah kemarahan yang ditahan dalam diri kita dan muncul melalui sistem simbol. Contoh lain adalah seseorang *gamer* yang memainkan *game* bermuatan seksual dan berperan sebagai seorang pemerkosa. Saat ia merasa tertarik pada

simbolisasi perempuan berbadan seksi memakai rok pendek dan berkaki jenjang, maka si pemain melalui tokoh yang ia mainkan akan menggoda dan melakukan aktifitas seksual lainnya yang diakomodasi di dalam *game*. Hal tersebut menunjukkan bahwa Id, hasrat untuk menggoda dan melakukan aktifitas seksual, yang selama ini ditekan, dapat diekspresikan melalui sistem bahasa.

Lacan juga membahas tentang hasrat menjadi (*to be*) dan hasrat memiliki (*to have*). Hasrat menjadi (*to be*) adalah hasrat yang mewujudkan dirinya sebagai cinta dan identifikasi Dalam hal ini hasrat menjadi obyek cinta-keaguman, idealisasi, pemujaan, penghargaan- Liyan (*the others*). Orang merasa menjadi obyek cinta sang lain (penonton, fans, rakyat), oleh sebab itu ia akan bertingkah-laku dan menciptakan citra (*image*) dirinya sedemikian rupa agar ia tetap dicintai-*narcissistic desire*.⁹ Sedangkan hasrat memiliki (*to have*) adalah keinginan untuk memiliki hal-hal di luar diri (*the other*) untuk memenuhi kepuasan diri. Kebutuhan yang diproduksi tidak terbatas pada persoalan materi, melainkan merambah pada produksi hasrat dan dorongan itu sendiri (Darmanto, 2011).

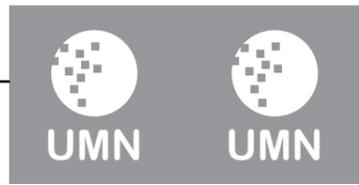
6. Kaitan antara *game online*, psikoanalisis dan katarsis virtual

Fenomena *game online* menjadi bukti yang menguatkan sifat fundamental manusia sebagai *homoluden*, atau manusia yang suka bermain-main. Id mendorong manusia untuk bermain-main demi mendapatkan kesenangan (*pleasure principle*). Namun dengan adanya superego, manusia memiliki kecenderungan untuk bermain dalam tataran imajinasi dan fantasi semata, terutama tentang wacana seksualitas dan agresivitas. Superego menjadi pagar yang menghalangi tersalurkannya Id pada ruang-ruang kesadaran manusia. Hal ini memaksa manusia mencari cara alternatif agar Id tetap dapat tersalurkan tanpa harus bertabrakan dengan

superego. Manusia membutuhkan tempat yang serupa dengan kondisi dunia sebenarnya, namun bersih dari segala atribut moral bentukan masyarakat. Menurut kami, *game online* sebagai sebuah simulasi dari dunia nyata, merupakan tempat alternatif yang tepat bagi manusia untuk bisa memenuhi Idnya. *Game online* merupakan bagian dari dunia virtual yang tidak mengakomodasi nilai moral baik/buruk dan benar/salah dalam setiap tindakan pemainnya. *Game online* hanya memuat protokol/aturan yang membantu pemain dalam menjalankan proses permainan. Protokol tidak membatasi pemain untuk melakukan hal-hal tertentu, bahkan hal-hal yang melanggar etika dan aturan-aturan masyarakat.

Kelebihan *game online* adalah ketika pemain dapat melawan pihak musuh yang sama-sama dikendalikan oleh manusia, bukan mesin atau komputer. Hal ini membuat permainan menjadi sulit ditebak, karena strategi dibuat dan dijalankan melalui perantara layar monitor oleh si manusia sendiri. Permainan menjadi lebih menantang ketika si pemain merasa bahwa dengan memenangkan permainan, berarti ada pemain lain yang dikalahkan. Ada perasaan bangga yang muncul ketika si pemain mampu mengalahkan pemain lain, sekalipun mereka tidak saling bertemu.

Kelebihan lain dari *game online* adalah situasi dan kondisi di dalam *game* yang dibuat sangat mirip dengan keadaan sebenarnya di dunia nyata. Sebagai contoh, dalam *game* bela diri seperti *tekken*, teknik beladiri yang digunakan merupakan rekaman dari gerakan atlet-atlet beladiri di dunia nyata. Sayangnya, *tekken* adalah *game offline*. Meskipun begitu, menurut penuturan seorang narasumber, *tekken* dapat menjadi tempat meluapkan emosi karena pemain bebas membanting, memukul, meninju dan menendang ikon-ikon di dalam *game* tersebut. *Point Blank* dan *Second life* menurut kami juga mampu menjadi ruang penyaluran hasrat biologis



menurut Freud, sekaligus hasrat memiliki dan hasrat menjadi yang dibahas oleh Jacques Lacan.

WACANA INTI

1. Deskripsi Game

Permainan pertama yang akan diteliti adalah *Point Blank* (PB). Narasi yang dibangun dalam permainan ini cukup sederhana, dengan kelangkaan lapangan pekerjaan serta hilangnya pengakuan dari masyarakat, kelompok imigran kemudian memulai jaringan kriminal terorganisir yang dinamakan dengan "Free Rebels" (lihat <http://pb.gemscool.com/index.php?act=2&sub=1#bottom>, diakses pada tanggal 24 April 2011, pukul 8:59 PM WIB). Karakter dalam game ini terbagi menjadi 2, yaitu kelompok teroris dan kelompok tentara. Kelompok teroris terdiri dari orang-orang yang ditolak dari lingkungan keluarga maupun dikhianati pemerintahnya sendiri. Sedangkan kelompok tentara adalah kumpulan orang-orang berprestasi dan pasukan terbaik dalam kelompoknya. Dalam permainan ini pemain diperkenalkan dengan berbagai jenis senjata-senjata canggih yang biasa digunakan dalam operasi militer resmi. Jenis-jenis senjata tersebut juga meliputi jenis *assault rifle*, *sniper*, *hand gun*, *melee*, *shotgun*, *SMG*, *Machine Gun*, dan *throw*. Kebanyakan senjata yang digunakan adalah jenis senjata mutakhir yang tingkat detilnya sama dengan senjata modern di dunia nyata.

Permainan selanjutnya yang akan diteliti adalah *Second Life* (SL), jika kita membuka web site resmi dari permainan ini, dan menuju ke halaman *What is Second Life*, kita akan diberika beberapa kata kunci utama diantaranya adalah *a place to connect*, *a place to shop*, *a place to work*, *a place to love*, *a place to explore*, *a place to be*, *be different*, *be yourself*, *free yourself*, *free your mind*, *change your mind*, *change your look*, *love your look*,

love your life (Life, 2009). *Second Life* sendiri adalah permainan yang dirancang untuk kita atau masyarakat dunia merasakan pengalaman berbeda menjalankan dunia nyata didalam dunia virtual. Politisi bisa bertemu dengan konstituen, musisi dapat memainkan konsernya dengan penonton virtual, bahkan perusahaan kelas Nike, IBM, Reuteurs, dan American Apparel dapat membuka toko virtualnya didalam permainan itu (Robbins & Bell, 2008).

Dalam *Second Life* kita membutuhkan akun kita sendiri. sama dengan seluruh permainan jenis *online* lainnya kita membutuhkan akun sendiri baik yang bersifat gratis atau bayar atau *Pay to Play* (Robbins & Bell, 2008). Kemudian kita juga memerlukan avatar atau tubuh virtual yang bisa kita hiasi dengan berbagai macam pakaian bermerk yang memang tidak bisa kita gunakan di dunia nyata, seperti pakaian terbaru dari Gucci atau pakaian bermerk lainnya (Robbins & Bell, 2008). Kemudian *Second Life* memiliki fitur *chatting*, mata uang sendiri (Linden dollar), dan dapat membangun dunia yang kita inginkan sendiri.

Didalam *Second Life*, salah satu daya tariknya adalah kita bisa berimajinasi dengan tubuh kita dari kepala hingga kaki. Mulai dari memilih warna kulit, mengubah bentuk bibir dan tubuh lainnya sampai dengan menggunakan pakaian dari beberapa penjual terkenal yang kita inginkan (Robbins & Bell, 2008).

Kemudian salah satu daya tarik lain dari *Second Life* dalam membawa kehidupan nyata kedalam dunia virtual adalah anda bisa membuka atau mengembangkan bisnis anda di dalam dunia virtual. Seperti Nike, Reebok, IBM, Mercedes Benz, BBC, NBC, Playboy dan lainnya sudah masuk kedalam dunia ini dan memasarkan produknya di dalam *Second Life* (Robbins & Bell, 2008). Jadi intinya *Second Life* berhasil membawa keinginan-keinginan dunia nyata yang jarang sekali atau tidak

bisa kita salurkan di dalam dunia nyata dan akhirnya dapat dilakukan didalam dunia virtual.

2. *Point Blank*, *Second Life* dan Katarsis Virtual Hasrat-Hasrat tersembunyi

Game *online* seperti PB dan SL tidak sama dengan pemain game-game individualistik atau *offline game*. Asumsi kami yang pertama, pemain game *online* memiliki intensitas bermain yang lebih sedikit. Alasannya, game *online* mengharuskan pemainnya terhubung ke internet. Pada kondisi Indonesia saat ini dimana jaringan internet terbatas, maka cara untuk mengakses game *online* adalah melalui *internet café* (warnet) atau melalui *personal network* di rumah. Dengan begitu, ada *cost* dan pengorbanan lebih yang harus dikeluarkan oleh game *online*, yang menghalangi kebebasan pemain. Tapi ternyata asumsi kami keliru, karena berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara, pemain game *online* justru bisa menghabiskan waktu 5-20 jam per hari, terutama saat *weekend* (RM dan AK, Hasil Wawancara, 2011)

Paket bermain yang murah dan permainan yang interaktif menyebabkan banyak orang menghabiskan waktu lebih banyak dalam permainan game *online*. Dari perbincangan yang kami lakukan, AK tertarik pada bidang bisnis. Dalam bermain game pun ia memilih game dimana ia bisa mengumpulkan bonus dan menjualnya di dunia nyata. Biasanya dia bermain game selama seminggu untuk mengumpulkan bonus dan menjualnya di hari minggu (AK, Hasil Wawancara, 2011)

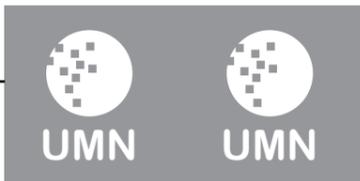
Berdasarkan hasil wawancara mendalam yang kami lakukan, ada beberapa alasan yang mendorong mereka (narasumber) bermain *Point Blank* dan *Secondlife*. Dari motivasi-motivasi itu kami menemukan hasrat-hasrat tersembunyi yang mereka coba salurkan melalui game.

Adapun beberapa alasan atau hasrat tersembunyi yang mendorong seseorang bermain game, antara lain :

1. Untuk melupakan rutinitas sekolah, kuliah, dan pekerjaan. Ini menunjukkan ada perasaan takut terhadap tekanan superego dan standar-standar yang diettapkan oleh masyarakat.
2. Untuk menghilangkan stress, marah dan depresi atau untuk menghilangkan ketegangan. Ini menunjukkan bahwa game merupakan tempat untuk menyalurkan energi negatif dengan imbalan mendapatkan kesenangan (*pleasure*).
3. Untuk bisa merasakan menjadi sesuatu yang lain dan untuk melakukan hal-hal di luar kebiasaan. Hal ini juga menunjukkan adanya upaya untuk melanggar batas-batas superego yang selama ini menekan id
4. Untuk meraih level tertinggi dan mendapat rekognisi. Adanya keinginan untuk menjadi pemain yang diakui, disenangi dan dipuja oleh pemain lain
5. Untuk berinteraksi dengan teman-teman baru di dunia virtual. Hal ini sedikit mengungkapkan bahwa ada rasa kesepian yang mendorong pemainnya mencari teman-teman virtual di dalam game.
6. Untuk mengisi waktu luang (iseng).
7. Untuk berbisnis. Ini menunjukkan bahwa sebenarnya si pemain tidak memiliki akses ekonomi di dunia nyata, dan menemukan cara-cara alternatif di dalam game.

Katarsis Virtual

Dari beberapa hasrat yang kami temukan di atas, muncul pertanyaan, apakah PB dan SL dapat memenuhi hasrat-hasrat



tersebut. Melalui wawancara lebih dalam, kami menemukan fakta bahwa dalam beberapa hal, PB dan SL menjawab pertanyaan tersebut.

Menurut beberapa narasumber, PB bisa menjadi penghilang pusing dan stress sepulang kerja, kuliah, atau sekolah. PB menjadi suatu bentuk *refreshment* atau penyegaran yang membuat pemainnya eskapis dari kejenuhan rutinitas kerja. Sebagai contoh, alasan pertama dari AK dan IBK yang bermain game adalah untuk melupakan tugas kuliahnya dan menghilangkan stress sehabis kerja (AK dan IBK, Hasil Wawancara, 2011)

Ketika AK merasa jenuh dengan tugas-tugas kuliah dan IBK merasa stress karena pekerjaan kantor yang menumpuk serta target *banking* yang tidak terkejar, mereka memilih bermain PB (AK dan IBK, Hasil Wawancara, 2011). Menurut kami, ada perasaan takut dalam diri keduanya terhadap standar-standar (super ego dan ego) seperti nilai mata kuliah yang harus bagus, target penjualan yang harus dicapai, dll. Mereka berusaha untuk keluar dari tekanan tersebut melalui PB. Ketika bermain, mereka dituntut memberikan perhatian dan konsentrasinya secara penuh ke dalam permainan sehingga hal-hal yang berhubungan dengan dunia luar menjadi terlupakan. Rasa lelah dan jenuh yang mereka rasakan tergantikan dengan perasaan puas yang muncul saat mereka berhasil membunuh dan menghabisi musuh di dalam game.

Pemain merasa puas ketika ia mampu membunuh musuh-musuhnya di dalam PB tanpa harus memikirkan konsekuensi. Hampir sama dengan PB, pemain yang suka memainkan SL juga menemukan tempat dimana ia bisa melarikan diri dari segala aturan dan kekangan di dunia nyata. Di dalam SL, ia mampu melakukan segala hal yang selama ini ditentang di dunia nyata.

AF berpendapat bahwa SL menyediakan tempat yang bebas nilai bagi Id untuk bermain-main dan mewujudkan diri dalam

bentuk aktifitas keseharian yang tidak dapat dilakukan secara leluasa di dunia nyata. Apabila si pemain sudah merasa nyaman dengan fasilitas dan aktivitas di dalam SL, maka ia tidak akan menyebut dirinya sebagai *gamer*, melainkan sebagai *resident*, atau penghuni (AF, Hasil Wawancara, 2011)

Menurut beberapa narasumber, saat yang tepat untuk bermain game salah satunya ketika si pemain sedang marah, depresi atau merasa tegang. Ketika menghadapi situasi tersebut, ada energi besar yang tersimpan dan sulit untuk diekspresikan di dunia nyata. Biasanya mereka marah karena merasa tidak dihargai atau tidak diakui keberadaannya oleh teman, orang tua, dan lingkungan. Sebagai contoh IBK yang bekerja di bank selalu merasa bahwa bosnya tidak pernah menghargai usaha yang dia lakukan. Melalui PB dan SL, IBK berupaya menyalurkan emosi dan energi negatif dalam dirinya. IBK berusaha membuktikan keberadaan dan eksistensi dirinya di dunia virtual. Menurut analisa kami, IBK sesungguhnya mencari sebuah rekognisi atau pengakuan diri dari pihak lain. Karena hal itu sulit didapatkan di dunia nyata, maka IBK berupaya membuktikan melalui dunia virtual (IBK, Hasil Wawancara, 2011).

PB juga menjadi ajang pembuktian diri bahwa pemain dengan level yang lebih tinggi tidak selamanya menjadi pemenang. Ada kepuasan dan perasaan bangga ketika pemain pemula berhasil mengalahkan musuh yang memiliki tingkat kemahiran lebih tinggi daripada dirinya (AK, Hasil Wawancara, 2011).

Melalui PB, hasrat untuk mendapat pengakuan itu dapat dipenuhi ketika si pemain berhasil mengalahkan lawan yang lebih mahir. Secara otomatis ia akan mendapatkan pengakuan sosial dari pemain lain, atau dari komunitas game tersebut. Pengakuan itu yang dicari untuk menutupi kekecewaan dan kekurangannya di dunia nyata.

Kami juga menemukan gejala bahwa pemain sadar dan khawatir atas kekurangan dan keterbatasan yang ada dalam diri mereka. Mereka merasa bahwa aturan, nilai moral dan standar-standar yang berlaku di dunia nyata terlalu membebani. Mereka merasa belum menjadi sosok yang diinginkan, belum menjadi sosok yang bisa memenuhi standar tersebut. Misalnya, masyarakat menetapkan standar perempuan cantik yaitu perempuan yang seksi, tinggi, berkulit putih, bermata besar, berambut panjang, berpakaian modis dan sebagainya. Ketika hal-hal tersebut tidak mampu diwujudkan dalam dunia nyata, maka hasrat untuk menjadi (*desire to be*) disalurkan melalui dunia virtual atau SL dengan menciptakan sosok avatar yang seideal mungkin. Ketika si pemain tidak mampu membeli barang-barang tertentu seperti Gucci, Reebok dll di dunia nyata, maka hasrat untuk memiliki (*desire to have*) juga akan tersalurkan melalui kegiatan berbelanja di SL.

Di dalam SL, pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain melalui ruang virtual. Interaksi tersebut sifatnya menggantikan interaksi yang seharusnya terjadi di dunia nyata. Id manusia mengatakan bahwa seseorang harus bersosialisasi dengan orang lain, terutama lawan jenis, untuk memenuhi kebutuhan biologisnya. Namun tidak setiap orang memiliki keberanian, fasilitas dan kesempatan untuk berinteraksi dengan pihak lain secara langsung. Hal ini menyebabkan pemain game yang tidak memiliki kesempatan dan keberanian itu, mengalihkan proses interaksinya ke ruang virtual melalui game SL.

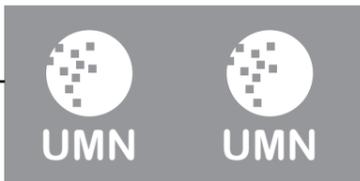
Sebagai contoh AF yang biasa bermain SL di malam minggu. Biasanya, malam minggu identik dengan kegiatan kencan dan sebagainya. Namun karena AF belum memiliki pacar sedangkan dia memiliki kebutuhan-kebutuhan biologis yang harus dipenuhi, maka ia mengisi waktu untuk bermain SL (AF, Hasil Wawancara, 2011).

Representasi seksualitas dan aktivitas seksual yang dapat dinikmati di dalam SL adalah aktivitas berciuman, berpelukan, *foreplay* dan hubungan seks dapat memenuhi fantasi seksual si pemain. Seksualitas yang kami maksud adalah atribut-atribut yang melekat dengan perempuan. Di dalam PB, tentara perempuan bernama Hide dan teroris bernama Viper Red digambarkan berdada besar, berpinggang ramping, berpinggul besar dan mengenakan pakaian-pakaian seksi. Sedangkan di dalam SL, seksualitas termanifestasikan dalam penampakan fisik karakter perempuan yang berdada besar, berkaki panjang, mengenakan baju-baju seksi dan berdandan.

Inisiator SL Community Indonesia, RM mengatakan bahwa industri fashion adalah industri yang paling berkembang di SL. Ketika kami tanyakan mengapa baju-baju dalam SL cenderung mini dan seksi, RM mengatakan bahwa tren fesyen itu yang laku di SL. Di dunia nyata, pemain sulit merealisasikan fantasinya karena ia tidak memiliki sarana, atau terhalang dengan aturan-aturan yang ada (RM, Hasil Wawancara, 2011)

Kepuasan juga diperoleh ketika pemain bisa mengendalikan karakter di dalam SL secara utuh. Pemain memiliki otoritas penuh dalam menggerakkan karakter, bisa memberikan perlakuan tertentu kepada karakter, dan dapat mengidentifikasi diri sebagai karakter di dalam game. Dalam PB yang menyediakan delapan jenis karakter, pemain dapat memilih karakter yang dirasa sesuai dengan dirinya.

Game SL juga disukai karena ia dapat menjadi sarana untuk bertemu dan berkumpul dengan komunitas, baik komunitas sesama pemain di dunia nyata (misalkan teman-teman bermain di warnet), atau komunitas virtual sesama pemain game *online* (contoh : Secondlife Community) SL community juga sering berkomunikasi melalui jejaring sosial lain, seperti FB atau Twitter. Ini menunjukkan



bahwa interaksi pemain tidak berhenti sebatas di dalam permainan, namun juga bertemu dan bersosialisasi di jejaring sosial lain, bahkan di dunia nyata. Selain itu, SL tidak hanya sebatas game permainan semata, namun telah menjadi ruang alternatif bagi usaha kreatif, misalnya properti dan fesyen. *Second Life* didesain tentunya mungkin dengan berafiliasi pada merek-merek yang ada di RL seperti Nike, Gucci, Reebok, bahkan ruang pameran Mercedes pun bisa ditemui. Melalui SL, pemain yang memiliki bakat kewirausahaan dapat menyalurkan bakat dan minatnya melalui SL.

Terakhir, ada juga pemain yang memainkan PB dan SL karena iseng dan diajak oleh teman. Namun, beberapa dari mereka merasa nyaman dengan permainan dan lama kelamaan justru menjadi ketagihan. Seperti yang dituturkan oleh AF bahwa awalnya dia mau bermain karena ajakan temannya. (AF, Hasil Wawancara, 2011)

3. Id, Super Ego dan Ego Di Dalam Game

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, game *online* menyediakan ruang immoral yang bebas nilai serta nihil akan super ego dan ego manusia. Hal ini diakui oleh para pemain sehingga mereka kerap menjadikan game sebagai tempat untuk melakukan hal-hal yang ditentang di dunia nyata. Namun bagi sebagian pemain, ternyata ego dan superego tidak ditentukan oleh ruang tempatnya diterapkan. Superego dan ego telah menjadi nilai-nilai yang terinternalisasi dalam diri sehingga otomatis muncul sekalipun kita berada di ruang virtual.

Hal tersebut tersirat melalui hasil wawancara dengan MS yang menekankan bahwa dia tidak pernah menikmati melakukan hubungan seks didalam dunia virtual (SL). Salah satu alasan yang dikemukakan oleh MS bahwa sesuatu yang pada dasarnya

tidak etis walaupun dilakukan di dalam dunia maya sekalipun akan tetap tidak etis (MS, Hasil Wawancara, 2011).

KESIMPULAN

Munculnya internet sebagai *New Media* ternyata membawa dampak-dampak yang tidak pernah kita bayangkan sebelumnya. Interaktivitas yang ditawarkan dalam Internet telah membuka dimensi baru dalam ranah *Game* yang dahulu hanya bisa dikendalikan pemainnya tanpa dapat berinteraksi dengan pemain lain secara langsung kecuali dimainkan secara *multiple player*, sekarang sudah berkembang menjadi *games online*.

Fenomena *games online* ini juga ternyata memberikan pengalaman baru bagi para *gamers* maupun peneliti masalah-masalah sosial. *Games online* yang sudah membuka batasan-batasan dunia, kini memberikan kesempatan untuk terciptanya dunia virtual sebagai representasi dari individu yang ada di dunia nyata. disatu sisi, kemampuan tanpa batas itu telah mengembangkan komunikasi yang dahulu tersekat, namun sekarang dapat mengalir bebas sehingga terciptanya otoritas publik yang mulai menggeser otoritas elit. Namun, di sisi lainnya, berdasarkan penelitian yang kami lakukan, kami sampai pada kesimpulan bahwa *Point Blank* dan *Second Life* dapat menjadi katarsis virtual yang juga sebagai sarana bagi penyaluran Id menurut Sigmund Freud dan Jacques Lacan. PB dan SL dapat memfasilitasi tersalurnya hasrat-hasrat tersembunyi dalam diri pemainnya.

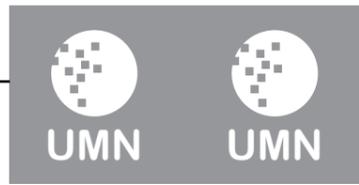
REFERENSI

- [1] Penulis merupakan Mahasiswa Universitas Paramadina peminatan kajian media dan hubungan internasional dengan pembimbing karya tulis ilmiah A.G. Eka Wenats Wuryanta M,sc.
- [2] Ibid

- [3] Dikutip dari paper Makalah Ilmiah Keken Frita Vanri dan Ayu Astria "New Media, New Culture, New Society"
- [4] Dikutip dari Handout Perkuliahan Psikologi Fakultas Ilmu Keperawatan UNPAD
- [5] Dikutip dari <http://darentana.multiply.com/journal/item/1> . diakses pada 23 April 2011 pukul 07.51 PM WIB
- [6] ibid
- [7] Dikutip dari Handout Perkuliahan Psikologi Fakultas Ilmu Keperawatan UNPAD
- [8] Hasil penelitian di Eropa, Amerika Selatan dan Utara.
- [9] Dikutip dari <http://bahasa.kompasiana.com/2011/03/03/kajian-hasrat-dalam-dua-novel-asia-sebuah-analisis-psikoanalisis-lacan/> diakses pada 23 April 2011 pukul 22.34
- [10] ibid

BIBLIOGRAPHY

- Afrianti, L. (2009). *Perbedaan Tingkat Agresivitas Pada Remaja Yang Bermain Game Online Jenis Agresif dan Non Agresif*.
Anderson, C. A., Gentle, D. A., & Buckley, K. E. (2007). *Violent Video Games Effects on Children and Adolescents Theory, Research and Public Policy*. New York: Oxford University Press.
Baudrillard, J. (1983). *Simulations*. New York: Semiotext(e).
Curran, J. (2006). *Media and Cultural Theory*. New York: Routledge.
Darmanto, R. (2011, March 3). *Kajian Hasrat Dalam Dua Novel ASIA: Sebuah Analisis Psikoanalisis Lacan*. Retrieved April 23, 2011, from Kompasiana Sharing. Connecting: <http://bahasa.kompasiana.com/2011/03/03/kajian-hasrat-dalam-dua-novel-asia-sebuah-analisis-psiko-analisis-lacan/>
Dovey, J., & Kennedy, H. W. (2006). *Game Cultures, Computer games as New Media*. New York: Open University Press.
Fink, B. (1995). *The Lacanian Subject, Between Language and Jouissance*. New Jersey: Princeton University Press.
Hall, G. C. (1996). *Theory-Based Assessment, Treatment, and Prevention of Sexual Aggression*. New York: Oxford University Press.
Internet World Stats. (2010, Juni 2010). *Internet World Stats Asia Asia Marketing Research, Internet Usage, Population Statistics and Facebook Information*. Dipetik April 22, 2011, dari Internet World Stats Usage and Population Statistic: <http://www.internetworldstats.com/asia/id.htm>
Ito. (2011, April 22). *Teknologi Waspada Game GTA*. Retrieved April 22,



- 2011, from Inilah.com Inovasi Portal Berita: <http://m.inilah.com/read/detail/98401/waspada-game-gta>
- King, B., & Borland, J. M. (2003). *Dungeons and dreamers: The Rise of Computer Game Culture from Geek to Chic*. New Media: McGraw-Hill Osborne Media.
- Life, S. (Director). (2009). *Second Life - The Online 3D Virtual World* [Motion Picture].
- Michael, P. W., & Ronald, S. E. (2004). *Psychology*. New York: Mc Graw Hill.
- Newsroom, R. (2009, Desember 30). *Republika Online*. Retrieved April 22, 2011, from Republika Online Web Site: http://republika.co.id:8080/berita/98995/Sisi_Positif_Video_Game_untuk_Anak
- Paul C. Holinger, M. (2011, April 20). *Great Kids, Great Parents Infant/Child Development and the Importance of Children's Feelings*. Retrieved April 22, 2011, from Psychology Today: <http://www.psychologytoday.com/blog/great-kids-great-parents/201104/kids-parents-and-video-games>
- Perse, E. M. (2008). *Media Effect and Society*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: Mc Graw Hill.
- Robbins, S., & Bell, M. (2008). *Second Life For Dummies*. New Jersey: Wiley Publishing Inc.
- Schement, R. J. (2002). *Encyclopedia of Communication and information*. New York: Macmillan Reference USA.
- Scorviano, M. (2010, April 23). *Genre Game Online*. Retrieved April 22, 2011, from TNOL Portalnya Komunitas: <http://www.tnol.co.id/id/games/4114-genre-game-online.html>
- Singh, R., & Eaja, S. (2010). *Convergence In Information and Communication Technology Strategic And Regulatory Consideration*. Washington DC: The World Bank.
- Sutton-Smith, B. (2001). *The Ambiguity of Play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Vanri, K. F., & Astria, A. (2010). *New Media, New Culture, New Society*.

Konstruksi Realitas Sosial atas Peristiwa Ambruknya Jembatan Kutai Kartanegara

R. Masri Sareb Putra

Universitas Multimedia Nusantara
E-mail: masrisareb@yahoo.com

ABSTRAK

Manusia sesungguhnya tidak punya kemampuan untuk menangkap dan melihat realita dunia ini secara murni. Manusia tidak sanggup melihat realita yang sebenarnya, akan tetapi manusia hanya sanggup untuk menciptakan apa yang disebut dengan "perceive reality", yakni realitas yang sudah dipersepsikan. Realita yang sudah dipersepsikan ini merupakan hasil dari konstruksi atas realita sosial yang dibangun menurut kacamata seseorang. Konstruksi demikianlah yang disajikan media menyangkut ambruknya jembatan Kutai Kartanegara

ABSTRACT

To be truthful, human being is incapable to grasp and see reality as it is. Knowing this incapability, human being is only capable to create the so-called "perceived reality," that is, reality as already perceived. This perceived reality is the result of social construction of reality, built within the limited horizon of a person. This kind of social construction of reality is on display by the media, regarding the news about the fall of Kutai Kartanegara bridge.

Kata kunci: realitas, konstruksi, masyarakat, individu, media.

PENDAHULUAN

Sebelum terjadi peristiwa ambruknya jembatan Kutai Kartanegara yang menghubungkan Tenggarong dan Tenggarong Sebrang pada Sabtu (26/11-2011) yang menewaskan paling tidak empat orang, tidak banyak diketahui oleh publik bagaimana organ Pemda Kutai Kartanegara memainkan fungsi dan peranannya masing-masing. Realita sosial di daerah itu, terutama menyangkut masalah fasilitas umum dan pelayanan publik, tidak banyak muncul ke permukaan. Akan tetapi, realita sosial mengemuka, ketika sejumlah media memberitakan peristiwa tersebut.

Apakah peristiwa yang disajikan media dapat menjelaskan, atau mewakili, realita yang

sesungguhnya? Apakah ambruknya jembatan Kutai Kartanegara yang disajikan oleh media murni peristiwa apa adanya (*an sich*), tanpa terlebih dahulu melalui konstruksi baik oleh jurnalis maupun oleh awak serta pemilik media?

Yang menarik untuk diteliti ialah terjadi perbedaan persepsi antara tiga pihak mengenai usulan dana pemeliharaan Jembatan Kutai Kartanegara. Kepala Subdinas Program Dinas PU Kutai Kartanegara, Herdianto Arifien mengatakan bahwa ambruknya jembatan tersebut disebabkan pemeliharaan yang kurang dan usul untuk pemeliharaan selalu diabaikan oleh DPRD setempat dan bupati. Sementara anggota DPR Kutai Kartanegara, Marwan SP mengaku bahwa