

VIRTUALITAS GAME DALAM PANDANGAN FILSAFAT TEKNOLOGI DON IHDE

Aditya Nirwana

Program Studi Pengkajian Seni - Pascasarjana ISI Yogyakarta

Email : aditbraun@gmail.com

ABSTRAK

Virtual sering didefinisikan sebagai sesuatu yang berlawanan dengan kenyataan. Persoalan perpanjangan tubuh manusia melalui komputer dan realitas virtual (*virtual reality*) menimbulkan masalah mengenai identitas dan keberadaan manusia. *Game* merupakan salah satu bentuk dari realitas virtual (VR), didalamnya seseorang dapat melakukan apa yang mungkin tidak dapat dilakukan dalam realitas kongkret/kenyataan keseharian. *Game City Racing* menjadi obyek material dalam kajian ini, dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana *game City Racing* sebagai teknologi simulasi dapat mempengaruhi persepsi manusia terhadap ruang dan waktu, serta menjelaskan hubungan apa saja yang terbentuk oleh *game* tersebut terhadap manusia. Untuk menjelaskan hal-hal tersebut, digunakan pendekatan teori filsafat teknologi Don Ihde yang mengkaji fenomena teknologi dan bukan dampak teknologi. Kesimpulan dari kajian ini antara lain *game City Racing* mengubah persepsi *user* terhadap waktu. Siklus waktu yang terjadi pada *game* mengalami magnifikasi. Waktu ilusi tersebut dibawa dari kedudukan latar belakang, ke kedudukan di latar depan. Disamping itu, *game City Racing* telah mengubah persepsi *user* terhadap ruang, karena lingkungan virtual mengalami magnifikasi, menjadi lebih 'penting', dan pada saat yang sama, ruang yang aktual/kongkret mengalami reduksi, lingkungan/ruang yang aktual menjadi 'tidak penting'. Adapun dalam *game City Racing* terdapat tiga variasi hubungan antara manusia (*user*) dengan teknologi, yakni hubungan kebertubuhan, hubungan hemeneutis, hubungan keberlainan.

Kata kunci : virtual, realitas, *game*, filsafat, teknologi

ABSTRACT

Virtual often defined as anything against reality. Problem extension human body through computers and virtual reality (virtual reality) cause trouble on the identity and human existence. Game is one form of virtual reality (vr), therein someone able to perform what may not be done in reality kongkret / reality everyday life. Game city racing being the material under study this for the purpose of knowing how game city racing as technology simulation can influence human perception of space and time, and define the connection anything formed by the game against man. To explain those things, used approach the philosophical theory technology don ihde had looked phenomena technology and not the impact of technology. Conclusions from this study among other game city racing change perceptions user respect to time. The cycle of time which occurs in the experiencing magnifikasi. Time the illusion was brought from a background, into a notch in the foreground. Besides, game city racing has change the perception of space, user because of the landscape magnifikasi, virtual experience become more important, and at the same time, the space that actual experienced reduction, environment / space being actual being unimportant. And in games city racing there are three variation relationship between human (user) with technology, namely hemeneutis relations.

Keywords: virtual, realitas, *game*, filsafat, technology

PENDAHULUAN

Dalam perkembangan teknologi mutakhir, muncul budaya komputerisasi sebagai virtualitas digital yang baru. Namun pada dasarnya virtual sering dimaksudkan untuk menandai suatu ketiadaan, sesuatu

yang tidak nyata, atau non-eksistensi. Virtual sering didefinisikan sebagai sesuatu yang berlawanan dengan kenyataan. Persoalan perpanjangan tubuh manusia melalui komputer dan realitas virtual (*virtual reality*) menimbulkan masalah mengenai identitas

dan keberadaan manusia. Sebuah simbiosis antara komputer dan tubuh manusia. Menurut Ihde, orang semacam itu dapat disamakan dengan orang yang cacat secara fisik dan ingin melengkapi tubuhnya, atau kemungkinan lain, orang tersebut kurang mampu bersosialisasi dan ingin mengatasinya dengan komputer. Disamping itu virtualitas juga menawarkan dirinya sebagai ruang yang terdeteritorialisasi untuk melarikan diri dari norma-norma. Oleh karena itu, dunia maya memiliki daya tarik yang cukup besar sebagai tempat berlindung bagi mereka yang dicap menyimpang atau mereka yang merasakan batasan disiplin sosial dan moral yang terlalu kuat di masyarakat. Virtual merupakan sebuah ruang untuk 'bersembunyi'.

Game merupakan salah satu bentuk dari realitas virtual (VR), didalamnya seseorang dapat melakukan apa yang mungkin tidak dapat dilakukan dalam realitas kongkret/kenyataan keseharian. *Game* dapat menjadi sebuah fenomena yang unik, manakala terdengar berita mengenai orang yang 'kecanduan' hingga melupakan segala sesuatu yang ada dan juga persoalan-persoalan yang ada dalam dunia nyata. Bahkan akhir-akhir ini juga terdengar berita mengenai orang yang sibuk bermain *game* hingga melupakan kebutuhannya sebagai manusia untuk hidup, yakni makan, hingga akhirnya orang tersebut meninggal pada sebuah *game centre*. Virtualitas *game* memungkinkan *user* mengalami sebuah ruang dan waktu yang baru, realitas yang baru, yang sama sekali terputus dari realitas kongkret atau kehidupan keseharian. *Game City Racing* misalnya, memungkinkan *user* 'memiliki' sebuah mobil dengan kapasitas balap, melakukan pertandingan balap liar di sebuah kota, menabrak orang tanpa mendapat konsekuensi apapun, serta melakukan aktivitas kriminal lainnya. *Game City Racing* menjadi obyek material dalam kajian ini, untuk mengetahui bagaimana *game City Racing* sebagai teknologi simulasi dapat mempengaruhi persepsi manusia terhadap ruang dan waktu, serta menjelaskan hubungan apa saja yang terbentuk oleh *game* tersebut terhadap manusia. Untuk menjelaskan hal-hal tersebut, digunakan pendekatan teori filsafat teknologi Don Ihde. Dalam filsafat teknologi Don Ihde, pemikiran Heidegger menjadi landasan. Pendekatan yang dipakai oleh Ihde ialah fenomenologi, yakni mengkaji fenomena teknologi dan bukan dampak teknologi.

KAJIAN TEORI

2.1. Virtual

Oxford English Dictionary (OED) mengemukakan bahwa *nomina* Virtual berasal dari bahasa Latin, yakni *virtus*, yang berarti kekuatan atau ketahanan. Pada masa abad pertengahan, *virtus* berubah menjadi *virtualis* dan dipahami sebagai 'kebaikan', yang merupakan sebuah kualitas pribadi Adapun 'kebaikan' adalah kata sifat, sehingga 'seseorang yang virtual' lebih seperti seseorang yang memiliki kebaikan secara moral atau orang baik. Seseorang yang memiliki eksistensi 'aktual' yang tercermin atau tergambar dalam kaidah moral, dan etika yang 'ideal' (Shields, 2003: 2-3). 'Ideal' menjadi kata kunci disini, virtual adalah 'ideal', kualitatif, dan bersifat normatif dalam hubungannya dengan eksistensi manusia yang bersifat aktual, namun virtual sendiri adalah tidak aktual.

Dalam perkembangan teknologi mutakhir, muncul budaya komputerisasi sebagai virtualitas digital yang baru. Namun pada dasarnya virtual sering dimaksudkan untuk menandai suatu ketiadaan, sesuatu yang tidak nyata, atau non-eksistensi. Virtual sering didefinisikan sebagai sesuatu yang berlawanan dengan kenyataan. Bagi psikolog dan ahli fisiologi, objek fisik yang nyata adalah objek yang dapat diverifikasi oleh orang lain, dan gerakannya dapat dilacak oleh sebagian besar pengamat, yang melihatnya secara langsung (Shapiro, 1995; Shields, 2003:21). Namun ketika seseorang sedang meng-*copy data/file* dari *hardisk* pada *notebook* ke dalam *USB flashdisk*, hal tersebut tidak dapat dikatakan sebagai bergerak secara fisik, seperti gerakan yang terjadi pada objek fisik yang nyata. Virtual adalah ketiadaan, atau kelebihan dan kekurangan yang tidak bisa dipresentasikan. Dalam pengertian Lacan, virtual bukanlah bentuk nyata. Menurutnya, virtual adalah aktualitas yang tidak dapat direpresentasikan, sebagai sebuah ketidakhadiran penuh, yang kemudian kelebihan dan kekurangannya ditampilkan dalam bahasa, tetapi tidak pernah dapat diwakili/direpresentasikan secara memadai. Oleh karena itu virtual selalu menyulitkan dan melemahkan otoritas, misalnya representasi identitas diri (Zizek, 1989; Widder, 2000: 118). Lebih lanjut, penggunaan *nomina* 'virtual' secara populer memperjelas bahwa orang memahaminya sebagai sesuatu yang terkait erat dengan sesuatu yang berwujud

dan benar-benar nyata. Virtual mencakup segala sesuatu yang dikategorikan 'hampir jadi', yakni sebuah pekerjaan yang 'hampir selesai'. Secara etimologis, virtual adalah apa yang menjadi esensi tetapi tidak dalam bentuk. Yang 'aktual' berbeda dengan yang 'esensial', konseptual, atau kualitas 'ideal' dari pengertian virtual secara umum. Kebalikan dari 'virtual', adalah 'kongkret' (Shields, 2003: 24). Virtual adalah nyata, tapi tidak aktual.

| | | |
|--------|--|--|
| | Nyata (ada) | Mungkin (tidak ada) |
| Ideal | Virtual (nyata secara ideal) | Abstrak (ideal yang mungkin) |
| Aktual | Kongkret (nyata secara aktual) | Probabilitas (kemungkinan yang aktual) |

Tabel 2.1. Virtual dan Kongkret (Sumber: Shields, 2003: 31)

2.1.1. Realitas Virtual

Realitas Virtual atau *Virtual Reality* (selanjutnya disebut dengan VR), secara luas didefinisikan sebagai suatu simulasi yang dihasilkan komputer, atau presentasi dari lingkungan dimana *user* mengalami rasa kehadiran fenomenologis atau terlibat dalam lingkungan tersebut. VR menyatukan dunia teknologi, dan kemampuannya untuk merepresentasikan alam, dengan bidang yang luas dan tumpang tindih mengenai hubungan sosial dan makna (Hillis, 1999: xv; Shields, 2003: 59). Sheridan (1992: 121-122; Shields, 2003: 59) mengungkapkan terdapat tiga unsur kunci dari VR, yakni :

- 1) Informasi sensoris
- 2) Kontrol hubungan sensor ke lingkungan (contoh : kemampuan bergerak)
- 3) Kemampuan untuk memodifikasi lingkungan yang diciptakan komputer.

Dengan menggunakan bentuk animasi 3D, VR dapat memberikan ilusi bahwa *user* sedang bergerak melalui model yang sedang di tampilkan di layar. VR memiliki dua aspek, yakni terdiri dari Lingkungan Virtual atau *Virtual Environment* (VE), dan Teknologi Simulasi.

- 1) *Lingkungan Virtual*, lingkungan virtual adalah ruang semu yang dihasilkan secara digital, atau sebuah rangkaian tahap digital (misalnya lansekap, pegunungan, sebuah kota, dll) atau personalisasi dalam VR (misalnya *avatar*) (Shields, 2003: 59). Dalam ruang yang direkayasa dan

didefinisikan oleh teknologi, maka lingkungan virtual merupakan simulasi yang memiliki ciri empat elemen (Cubbit, 1998; Shields, 2003: 65), yakni :

- a. Keunggulan navigasi dan gerakan
- b. Kelancaran atau kesatuan lingkungan digital yang mencakup karakter yang dihasilkan oleh komputer atau avatar yang merepresentasikan pengguna.
- c. *Point Of View* (POV) yang menampilkan posisi dan tampilan pengguna ke VE
- d. Menyiratkan luar ruang layar
- e. Dalam VE, navigasi diidentikkan sebagai perangkat struktural primer dari lingkungan virtual.

Sebagian besar VE mengandalkan gagasan sinematik bahwa ruang virtual memperluas sesuatu di luar layar, meskipun hal tersebut tidak dapat dilihat ataupun di akses. Adapun VE dapat berupa non-interaktif (misalnya panorama), ataupun interaktif (contoh paling sederhana adalah telepon).

- 2) *Teknologi Simulasi*, adalah perspektif untuk menguraikan lingkungan 3D yang bergerak dengan dinamis. Ada sebuah interaktivitas atau umpan balik yang berdampak kepada sensasi pada aspek tampilan, dapat melalui pengontrol yang di operasikan oleh tangan (misal *joystick*, *mouse*, dll) (Shields, 2003:67).

2.2. Game

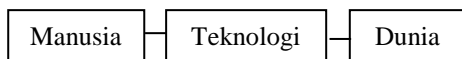
Dalam Kamus Bahasa Indonesia '*game*' diartikan sebagai 'permainan'. Salen dan Zimmerman (2003: 80) mendefinisikan *game* sebagai sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam sebuah konflik buatan (*artificial conflict*), dibatasi oleh aturan-aturan, yang memungkinkan hasil yang terukur. Costikyan (1994) mengemukakan bahwa *game* adalah suatu bentuk seni di mana para peserta, yang disebut dengan pemain (*player*), membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang ada, melalui koin (*token*) *game*, untuk mengejar suatu tujuan. Sosiolog Perancis Roger Caillois (1957), mendefinisikan *game* sebagai suatu kegiatan yang harus memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Menyenangkan, kegiatan ini dilakukan untuk menyenangkan hati.
- 2) Terpisah, dibatasi oleh waktu dan tempat.

- 3) Tidak pasti, hasil dari aktivitas bermain bersifat tidak terduga.
- 4) Non-produktif, aktivitas bermain *game* tidak mencapai sesuatu yang berguna.
- 5) Dibatasi oleh peraturan, kegiatan memiliki aturan yang berbeda dengan kehidupan sehari-hari.
- 6) Fiktif, disertai dengan kesadaran akan realitas yang berbeda.

2.3. Filsafat Teknologi

Adapun mengenai filsafat teknologi disini menggunakan pendekatan filsafat teknologi Don Ihde dimana pemikiran Heidegger menjadi landasan. Pendekatan yang dipakai oleh Ihde ialah fenomenologi, yakni mengkaji fenomena teknologi dan bukan dampak teknologi. Ia bertitik tolak dari pemikiran Heidegger yang radikal tentang keberadaan teknologi yang mendahului sains dan sifat praksis teknologi. Fenomenologi Ihde dapat dikatakan klasik karena masih menggunakan pengalaman intuisi dan mencari kompleksitas pengalaman. Dalam hubungannya dengan dunia, Ihde memandang teknologi merupakan instrumentasi dalam dunia kehidupan, dengan kata lain, teknologi sebagai ‘alat’ bagi manusia untuk memahami dunia. Alat mempengaruhi cara manusia mengalami dunia-kehidupan. Dalam kenyataan, dunia-kehidupan tanpa teknologi adalah sebuah ilusi. Sehari-hari manusia hidup dengan menggunakan teknologi. Maka, teknologi terletak diantara pengalaman manusia akan dunia-kehidupan. Manusia yang bertubuh mempersepsi dunia melalui teknologi (Lim, 2008: 79-80).



Tabel 2.2. Hubungan manusia, teknologi, dan dunia (sumber : Lim, 2008: 30)

Ihde mengemukakan bahwa penggunaan teknologi dalam wujud alat dapat mengubah pengalaman dan persepsi manusia. Persepsi manusia dunia-kehidupan berubah apabila teknologi dijadikan mediator antara manusia dan dunia kehidupan. Dalam konteks ini terdapat dua jenis persepsi, yakni mikropersepsi dan makropersepsi. Mikropersepsi adalah persepsi manusia yang langsung melalui tubuh dan semua indera. Makropersepsi adalah persepsi manusia yang diperoleh dari struktur atau budaya dimana manusia berada, seperti cara berpikir, kerangka pemikiran yang sudah ada dalam

diri manusia, kebiasaan, dan lainnya (Lim, 2008: 82). Dalam penggunaan teknologi, terdapat struktur magnifikasi dan sekaligus reduksi. Setiap penajaman dan peningkatan ciri tertentu disertai dengan reduksi ciri yang lain. Dengan memagnifikasi suatu obyek, obyek tersebut dibawa ke kedudukan latar belakang (background) ke kedudukan di latar depan (foreground), dihadirkan di depan si pengamat. Akan tetapi pada saat yang sama terjadi reduksi pada lingkungan sebelumnya. Perubahan tidak netral ini terjadi untuk semua jenis alat teknologi (Lim, 2008: 85). Tidak netralnya teknologi merujuk pada perubahan pengalaman manusia yang terjadi akibat penggunaan teknologi. Ihde mengemukakan bahwa penggunaan teknologi mengubah persepsi manusia mengenai ruang dan waktu.

2.3.1. Teknologi Mengubah Persepsi Waktu

Menurut Heidegger, waktu bersifat eksistensial karena waktu dilihat dalam kaitannya dengan apa yang dialami manusia dalam dunia. Manusia terbatas oleh waktu dan ini merupakan temporalitas manusia. Contohnya adalah penemuan jam/arloji yang merupakan alat/teknologi. Menurut Simpson, penciptaan arloji mengawali suatu representasi waktu yang baru, yaitu waktu linear dimana waktu berjalan terus dan tidak dapat dikembalikan. Pada arloji analog terlihat dua aspek waktu, yaitu waktu sekarang dan rentang waktu. Sedangkan pada arloji digital, waktu bergerak dengan lompatan, dan tidak lagi mengalir secara kontinyu, padahal sebenarnya waktu bersifat kontinyu. Contoh ini menandakan bahwa persepsi manusia mengenai waktu berubah dari yang mengalir kepada yang diskrit dengan adanya jam/arloji digital.

2.3.2. Teknologi Mengubah Persepsi Ruang

Ihde mencontohkan fenomena ini dengan peta dan lensa. Pada masa-masa awal, peta dilukis dengan bantuan alat-alat navigasi laut. Di atas peta, ruang dibagi-bagi ke dalam kotak-kotak oleh garis-garis, seperti garis lintang dan garis bujur pada peta dunia. Pengamat masih menggunakan mikropersepsi yakni menatap peta dengan tubuhnya. Tetapi pengamat juga berimajinasi bahwa ia sedang berada di atas permukaan bumi untuk melihat hamparan permukaan bumi dibawahnya seperti seekor burung yang sedang terbang (Lim, 2008: 92). Hal yang demikian juga terjadi pada lensa dalam mikroskop.

Mikroskop memperbesar bayangan benda yang sangat kecil yang hendak dilihat. Apa yang sebenarnya jauh sekarang dilihat sebagai dekat. Apa yang sangat kecil sekarang dilihat sebagai besar. Yang berubah adalah rasa kejauhan dan kedekatan terhadap obyek pengelihatan. Terjadi pencerapan realitas yang tidak real dengan alat optik (Lim, 2008: 92-93).

2.3.3. Hubungan Manusia-Teknologi

Ihde (dalam Lim, 2008: 101-121) mengajukan empat variasi hubungan antara manusia dengan teknologi, yakni hubungan kebertubuhan (*embodiment relations*), hubungan hermeneutis (*hermeneutic relations*), hubungan keberlainan (*alterity relations*), dan hubungan latar belakang (*background relations*). Adapun hubungan latar belakang diasumsikan tidak terjadi pada kajian ini, karena kehadiran *game* benar-benar disadari keberadaannya sebagai alat, sehingga hubungan tersebut tidak diikutsertakan dalam landasan teori dan pembahasan. Ketiga hubungan tersebut antara lain :

- 1) Hubungan kebertubuhan.
Di dalam hubungan kebertubuhan, alat (dalam hal ini teknologi) digunakan sebagai perpanjangan dari tubuh manusia. Alat juga menjadi sebagian dari tubuh manusia dalam relasinya dengan dunia sekitarnya. Dapat dikatakan bahwa manusia 'menubuh' dengan alat, sehingga kehadiran alat menjadi semi-transparan, atau sedikit tidak disadari oleh pengguna.
- 2) Hubungan hermeneutis
Hubungan hermeneutis terjadi ketika alat teknologi dibaca sebagai teks yang perlu ditafsirkan. Dalam hubungan ini, alat harus benar-benar terlihat dan disadari keberadaannya (*opaque*) supaya dapat dibaca dan ditafsirkan.
- 3) Hubungan keberlainan
Yakni dimana teknologi dilihat sebagai sesuatu 'yang lain' atau lebih tepatnya sebagai 'quasi-yang lain'. Ihde memberi contoh menunggang kuda pacu dan menaiki mobil balap untuk membedakan antara hewan yang hidup dengan alat teknologi. Kuda memiliki kehidupan tersendiri, dan dapat dipergunakan pada tahap tertentu saja sebagai 'alat', karena ia masih merupakan hewan hidup 'yang lain' yang mempunyai perilaku tersendiri. Hal ini berbeda dengan mobil yang telah rusak misalnya bukan berarti ia tidak tunduk, namun kerusakan tersebut

adalah kerusakan mekanis yang dapat diperbaiki.

PEMBAHASAN

3.1. Virtualitas *Game City Racing*

Game City Racing merupakan sebuah realitas virtual, oleh karena realitas yang ada pada *game* tersebut merupakan realitas buatan (*artificial*), atau simulasi yang dihasilkan komputer. Dengan memainkan *game* ini, *user* akan mengalami rasa kehadiran secara fenomenologis atau terlibat dalam lingkungan tersebut, seperti berputar-putar dengan mengendarai mobil, berinteraksi dengan objek-objek, bergerak, dan mengalami perubahan waktu. *Game* ini merupakan sesuatu yang bersifat ideal namun nyata, keberadaannya dapat diindera, baik dengan indera penglihatan (mata), atau indera pendengar, namun tidak dapat disentuh karena ia berwujud "ide". Perpindahan mobil dari garis *start* menuju garis *finish* dapat dipahami sebuah perpindahan secara fenomenologis, bukan perpindahan dalam arti yang sebenarnya, yakni perpindahan fisik. Gerakan berpindah tersebut tidak dapat dilacak oleh sebagian besar pengamat, yang melihatnya secara langsung. Boleh jadi ketika *user* memainkan *game* ini ia duduk dalam sebuah ruangan, tidak bergerak, lalu dengan *game* tersebut ia melaju dengan kecepatan 100km/jam, melakukan suatu pergerakan, hal ini tidak dapat dikatakan bahwa *user* sedang melakukan perpindahan dari satu titik ke titik yang lain, namun ia merasakan suatu pergerakan secara fenomenologis. Adapun *user*, masih tetap duduk dalam ruangan tersebut. Adapun gerakan secara fenomenologis terjadi pada *game* tersebut tidak dapat juga dikatakan bergerak dalam arti yang sebenarnya, karena "jarak" yang ada tidak dapat diverifikasi kebenarannya, jarak yang ada adalah ilusi, bagian dari ruang semu.

Obyek-obyek yang ditampilkan dalam *game* tersebut merupakan representasi obyek-obyek yang bersifat aktual, baik itu mobil, gedung, jalan raya, tiang listrik, orang-orang yang sedang berjalan, semua hanyalah representasi. Namun representasi tersebut adalah sebuah ketidakhadiran penuh, yang kemudian kelebihan dan kekurangannya ditampilkan dalam bahasa, yakni bahasa visual, atau lebih tepatnya adalah ilusi visual, tetapi tidak pernah dapat diwakili/direpresentasikan secara memadai. Mobil yang nampak pada *game* tersebut, sampai kapanpun tidak pernah akan

representasi yang memadai bagi mobil dalam dunia yang aktual, seperti yang kita lihat di jalanan pada kehidupan sehari-hari. Representasi virtual tidak pernah memadai karena ia memang mereduksi realitas, mereduksi berbagai macam kemungkinan yang dapat terjadi dalam dunia aktual. Misalnya mengendarai mobil tidaklah sesederhana menekan tombol-tombol yang ada pada *joystick*, dampak benturan antara mobil yang dikendarai *user* dengan mobil dalam lingkungan virtual tersebut tidak seperti apa yang terjadi pada lingkungan yang aktual dan kongkret. Dampak sosial yang harus dihadapi oleh *user* ketika menabrak orang pada *game* ini, boleh dikatakan tidak akan terjadi, *user* bebas menabrak orang sebanyak yang ia mau tanpa terkena sanksi apapun, baik hukum maupun moral. Jika *user* melakukan pertandingan balap mobil, tentunya dengan lawan-lawan *artificial intelligence* (AI), AI tidak dapat berfikir layaknya seorang manusia, ia bertindak dalam batas-batas tertentu seperti yang sudah diprogram oleh *developer*, dan tidak akan melakukan tindakan fenomenologis di luar itu. Hal ini menunjukkan bahwa *game* ini bersifat reduktif, atau mereduksi realitas, oleh karena ia adalah virtual. Usaha-usaha untuk “menyempurnakan” *game* dari waktu ke waktu untuk dapat mendekati realitas yang nyata, pada kenyataannya tidak akan pernah tercapai, ia akan selalu dalam bentuk yang “hampir jadi”. Jika tujuan dari pembuatan *game* adalah untuk menyamai realitas kongkret, maka ia tidak akan pernah sampai, ia akan selalu berada pada posisi “hampir selesai”, bahkan setelah *game* tersebut di-*launching* ke pasaran dan dimainkan pada setiap komputer di rumah-rumah, ia masih dalam posisi “hampir selesai”.

Realitas virtual, jika mengacu pada tiga unsur kunci dari VR yang dikemukakan oleh Sheridan (1992: 121-122; Shields, 2003: 59), pertama, akan terlihat informasi sensoris yang didapat oleh *user* yakni ilusi visual yang tercerap oleh indera penglihat, dan audio, baik itu *background* musik maupun suara-suara *ambience*. Kedua, hubungan sensor ke lingkungan virtual, misalnya, ketika *user* memainkan *game* tersebut, mengendarai mobil, dan badan jalan berbelok ke arah kiri, maka ada sebuah kontrol yang memungkinkan mobil berbelok ke arah kiri, atau sesuai dengan kehendak *user*, dengan kata lain adalah kemampuan untuk “bergerak” melalui kontrol, dalam hal ini adalah *joystick*.

Ketiga adalah kemampuan untuk memodifikasi lingkungan yang diciptakan komputer, dalam *game* ini diperlihatkan ketika *user* merasa sudah bosan dengan warna mobil, dengan pergi ke salah satu *workshop* di sudut ‘kota virtual’ tersebut, *user* dapat mengecat ulang mobilnya dengan warna yang lain, atau menambahkan *accessories*. Disamping itu, akan terjadi perubahan pada lingkungan virtual ketika *user* dengan mobil yang dikendalikannya menabrak tiang listrik misalnya, maka tiang listrik akan roboh. Atau dengan menabrak mobil lain, baik disengaja atau tak disengaja, memunculkan bekas (penyok/ringsek) pada mobil yang dikendalikan *user* dan mobil lain yang ditabraknya, hal ini juga menyebabkan mobil jadi melambat dan sukar untuk dikendalikan. Terjadi sebuah perubahan, atau modifikasi yang dilakukan oleh *user* terhadap lingkungan virtual.



Gambar 2.1. Mobil rusak, salah satu perubahan, atau modifikasi yang dilakukan oleh *user* terhadap lingkungan virtual.



Gambar 2.2. Lingkungan virtual *game* City Racing, sebuah 'peniruan' alam melalui teknologi digital.

Game City Racing mencoba untuk merepresentasikan alam melalui teknologi digital, hal ini dapat didefinisikan sebagai suatu simulasi alam yang dihasilkan oleh komputer. Dalam perwujudannya, akan terlihat sebuah lingkungan virtual (VE). Lingkungan virtual adalah ruang semu yang dihasilkan secara digital, atau sebuah rangkaian tahap digital. Dalam *game City Racing* dapat terlihat sebuah kota lengkap dengan isinya, kota tersebut terpisah-pisah dalam bentuk pulau-pulau kecil, dan masing-masing pulau dihubungkan oleh jembatan. Ilusi visual gedung bertingkat dengan dengan gemerlap cahaya di malam hari, jalanan yang ramai oleh mobil-mobil, orang-orang yang berlalu-lalang di trotoar, polisi yang sedang berpatroli, menyiratkan sebuah kota metropolis, dengan kehidupan perkotaan yang cukup kompleks. Ke-kompleks-an kota ilusi ini dapat diketahui secara fenomenologis, berdasarkan apa yang nampak, tanpa harus mencari tahu bagaimana kompleksitas tersebut, karena memang tidak mungkin. Virtual adalah permainan penampakan. Dalam ruang yang direkayasa dan didefinisikan oleh teknologi, maka kota ilusi berupa lingkungan virtual ini merupakan simulasi yang memiliki ciri empat elemen. Yang pertama adalah adanya navigasi dan gerakan, *user* dapat menjelajahi seluruh pelosok kota tersebut dengan menggunakan *map* yang muncul di sebelah kiri bawah layar. *Map* tersebut lengkap dengan penanda dimana posisi *user* berada dan akan bergerak jika mobil yang dikendalikan *user* bergerak, pendeknya lebih mirip seperti GPS. Adapun gerakan, yakni ketika *user* mengendalikan mobil melalui *joystick*, dengan menekan tombol 'X' maka mobil akan berjalan, fungsi tombol ini menggantikan fungsi pedal gas pada mobil dalam realitas kongkret. Kedua, adalah karakter yang dihasilkan oleh komputer atau *avatar* yang merepresentasikan *user*. *Avatar user* disini adalah mobil yang dikendalikan oleh *user* dengan menggunakan *joystick*, *user* seakan-akan berada di dalam mobil tersebut. *Joystick* menggantikan seluruh komponen kendali mobil menjadi bentuk yang lebih sederhana, sehingga orang yang tidak bisa mengemudi sekalipun dapat mengendalikan mobil. Adapun kehadiran *joystick* sebagai representasi komponen kendali mobil yang

telah direduksi, dan sampai kapanpun *joystick* tidak akan 'simetris' dengan perlengkapan kendali yang sesungguhnya, oleh karena *joystick* adalah virtual, sebagai teknologi simulasi. Ketiga, adalah *Point Of View* (POV) yang menampilkan posisi dan tampilan pengguna ke VE. Pada *game* ini, terlihat POV mengambil sudut pandang orang ketiga (third person), namun memungkinkan untuk diubah menjadi sudut pandang orang pertama (first person) dengan menekan tombol 'C' pada keyboard. Alasan yang cukup teknis pada pengambilan sudut pandang orang ketiga agar *user* dapat melihat dengan utuh seluruh badan mobil, hal ini cukup membantu *user* untuk mengetahui bagian mobil yang rusak, dan memudahkan penglihatan dalam mengendalikan mobil. Dalam realitas kongkret, tidak mungkin seorang pengemudi dapat melihat dari sudut pandang orang ketiga seperti ini, kecuali dengan bantuan teknologi, kamera misalnya. Keempat, adalah menyiratkan luar ruang layar. Ilusi visual yang diproduksi oleh komputer ini menyiratkan sebuah kesan fenomenologis adanya sebuah ruang luar di dalam layar komputer. Ruang luar ini mengandalkan gagasan sinematik bahwa ruang virtual memperluas sesuatu di luar layar, meskipun hal tersebut tidak dapat dilihat ataupun di akses, kecuali oleh sesuatu yang virtual juga. Dalam *game* ini ada batas-batas dimana sebuah wilayah tidak dapat diakses, seolah-olah memiliki batas 'volume'. *User* tidak dapat mengakses 'ruang' di balik pohon atau gedung, namun dengan menempatkan imaji disana, gunung, atau langit misalnya, mengesankan masih ada 'ruang' lagi disana yang lebih luas. Yang kelima adalah perangkat struktural primer dari lingkungan virtual, yang diidentikkan dengan navigasi. Navigasi memungkinkan *user* dapat menjelajahi seluruh pelosok kota, melakukan apa yang *user* ingin lakukan, melakukan pertandingan balap, mengecat mobil, intinya navigasi memungkinkan *game* ini bekerja dengan baik, maka navigasi adalah perangkat struktural yang primer.

Adanya lingkungan 3D yang bergerak dengan dinamis, serta adanya sebuah interaktivitas atau umpan balik yang berdampak kepada sensasi pada aspek tampilan, dapat melalui pengontrol yang dioperasikan oleh tangan yakni *joystick*, maka dapat disimpulkan bahwa *game City Racing* sebagai perangkat lunak, *notebook*/komputer sebagai perangkat keras, *joystick*, *keyboard* merupakan sebuah satu kesatuan, yakni

teknologi simulasi. Sebuah teknologi yang menciptakan bentuk-bentuk nyata melalui model-model yang tidak memiliki asal-usul atau referensi realitasnya, sehingga memungkinkan manusia untuk membuat yang ilusi, dan fantasi menjadi tampak nyata. Kota yang ada di dalam *game* tersebut tidak dapat diverifikasi, atau dipahami sebagai kota yang benar-benar ada di pelosok dunia ini, berikut obyek-obyek yang ada didalamnya, oleh karena ia adalah realitas yang *artificial*, yang dikonstruksi oleh teknologi digital dan bersifat virtual.



Gambar 2.3. *Game City Racing* sebagai teknologi simulasi.

3.2. *Game City Racing* Mengubah Persepsi Waktu

Menurut Heidegger, waktu bersifat eksistensial karena waktu dilihat dalam kaitannya dengan apa yang dialami manusia dalam dunia. Manusia terbatas oleh waktu dan ini merupakan temporalitas manusia. Adapun dalam dunia virtual terdapat durasi, namun ia tidak terikat oleh waktu yang dialami oleh manusia, dengan kata lain, *game City Racing* memiliki temporalitasnya sendiri. Dalam *game* ini, siklus waktu lebih cepat, yakni 1:24, waktu 24 jam seperti yang ada pada dunia nyata, ditempuh dalam waktu satu jam. Disini *user* mengalami perubahan persepsi waktu. Pertandingan balap dilakukan pada saat malam hari (dalam *game* ini), *user* harus mendatangi tempat yang sudah ditandai pada *map* untuk kemudian berpartisipasi dalam pertandingan balap. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, *user* memainkan *game* ini pada waktu siang hari tepat pada pukul 12.00, dan pada *game* tersebut sudah tiba waktu malam, dan *user* mengatakan “wah, sudah malam, waktunya balapan ini!”. Ada sebuah tujuan pada waktu malam hari, yakni mengikuti pertandingan

balap, *user* berputar-putar di jalanan kota untuk “membuang waktu” menunggu datangnya malam.



Gambar 2.4. Siang, dan malam hari yang terjadi pada *game City Racing*.

Dalam penggunaan teknologi, terdapat struktur magnifikasi dan sekaligus reduksi. Siklus waktu yang terjadi pada *game* mengalami magnifikasi. Waktu ilusi tersebut dibawa dari kedudukan latar belakang (*background*) ke kedudukan di latar depan (*foreground*), *user* mengatakan sudah malam hari dan waktunya untuk pertandingan balap, adapun waktu yang aktual pada saat itu adalah siang hari, pukul 12.00. Terjadi reduksi terhadap siklus waktu dunia aktual pada saat yang bersamaan. Siklus waktu virtual dibawa ke kedudukan di latar depan dan menjadi ‘penting’, dan siklus waktu aktual menarik diri ke belakang, keberadaannya menjadi kurang ‘penting’.

Karena realitas *game* adalah realitas virtual, maka yang dipersepsi oleh mata *user* (mikropersepsi) mengenai malam adalah ilusi. Mikropersepsi adalah persepsi manusia yang langsung melalui tubuh dan semua indera. Tubuh *user* mengalami kehadiran malam secara fenomenologis dalam bentuk ilusi. *User* tidak mengalami arti tubuh seperti yang disebut oleh Ihde sebagai *body one*. Akan tetapi secara makropersepsi *user* telah mengalami ‘malam’. Makropersepsi adalah persepsi manusia yang diperoleh melalui struktur atau budaya dimana manusia berada, artinya manusia merupakan tubuh dilihat dari sisi masyarakat sosial, Ihde menyebutnya sebagai *body two*. Saat *user* mengatakan “wah, sudah malam...” karena ia melihat sebuah suasana yang akrab dengan pengalaman mengenai malam, seperti gelap, munculnya bulan, langit dengan warna lembayung,

gemerlap lampu kota, dan 'kehidupan malam' seperti balap mobil liar. *User* mengalami 'malam' seperti yang sudah dikonstruksikan oleh budaya, dengan kata lain mengalami makropersepsi atau *body two*. Hal ini mengubah persepsi *user* mengenai waktu, karena secara ontologis cara *user* mengalami dunia telah dirubah.

Pada saat *user* melakukan pertandingan balap dengan mode 'time trial' juga mengubah persepsi *user* mengenai waktu, karena mode ini menghendaki kecepatan dan ketepatan waktu. Saat pertandingan ini dilakukan, akan muncul sebuah 'timer' pada pojok kanan atas layar. Timer tersebut disajikan dalam bentuk atau model digital, bukan dalam bentuk analog yang memungkinkan untuk melihat waktu kini, dan rentang waktunya. Dalam jam digital hanya waktu kini yang ditampilkan, rentang waktu kurang ditekankan atau justru dihilangkan. Yang ditekankan adalah waktu kini. Sehingga disini dapat dilihat, terjadi magnifikasi dimensi waktu, dan sekaligus reduksi tentang waktu. Pada pertandingan ini disediakan waktu kurang lebih 100 detik untuk mencapai garis finish. Pada urutan pertama merupakan waktu yang telah terbangun atau telah terlewati, pada gambar 2.4 angka menunjukkan 3 detik. Pada urutan kedua, adalah waktu yang tersisa, masih ada 94 detik lagi, dan berikutnya, urutan ketiga adalah indikator bahwa *user* masih menempuh 1% perjalanan menuju garis *finish*. Disini waktu sekarang dan dan detik yang tersisa menjadi penting, *user* akan berusaha secepat mungkin mencapai garis *finish*, jatah waktu 100 detik menjadi tidak penting lagi, ia menarik diri ke belakang, begitu juga dengan rentang waktu yang menjadi tidak penting, siklus waktu yang terjadi pada *game* tersebut menjadi lebih tidak penting, lebih-lebih siklus waktu yang aktual, atau bahkan sudah dilupakan. Disini *user* mengalami proses mental terhadap waktu, sehingga mengalami perubahan persepsi waktu beberapa lapis.



Gambar 2.5. *Timer* pada mode "Time Trial"

3.2. *Game City Racing* Mengubah Persepsi Ruang

Dalam *game City Racing*, *user* akan dihadapkan kepada kehadiran ruang semu, ruang ilusi, yakni lingkungan virtual. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, saat bermain *game*, *user* seringkali mengatakan "oh, garis finish ada disana..", atau "bukan disini bengkelnya...", atau kata lain yang menunjukkan tempat. Ini menunjukkan bahwa *user* merasakan bahwa ia hadir dalam sebuah ruang, atau *user* mengalami kehadiran sebuah ruang secara fenomenologis. Ia merasakan bergerak dari satu titik ke titik yang lain, berpindah dengan kecepatan yang tidak pernah ia alami saat mengendarai mobil, namun ruang tersebut adalah ilusi, berupa lingkungan virtual. Lingkungan virtual, merupakan ilusi yang diproduksi oleh komputer ini menyiratkan sebuah kesan fenomenologis adanya sebuah ruang luar di dalam layar komputer. Ruang luar ini mengandalkan gagasan sinematik bahwa ruang virtual memperluas sesuatu di luar layar, meskipun hal tersebut tidak dapat dilihat ataupun di akses, kecuali oleh sesuatu yang virtual juga. Dalam *game* ini ada batas-batas dimana sebuah wilayah tidak dapat diakses, seolah-olah memiliki batas 'volume'. *User* tidak dapat mengakses 'ruang' di balik pohon atau gedung, namun dengan menempatkan imaji disana, seperti gunung, atau langit misalnya, mengesankan masih ada 'ruang' lagi disana yang lebih luas. Lingkungan virtual disini telah mengalami magnifikasi, dan keberadaannya ditarik ke *foreground* dan menjadi penting. Pada saat yang bersamaan, ruang nyata dimana *user* duduk untuk memainkan *game* menarik diri ke belakang, ia menjadi tidak begitu penting, dengan kata lain mengalami reduksi. Lingkungan virtual menjadi lebih menarik, sebab di dalamnya *user* dapat melakukan 'sesuatu' yang tidak pernah atau tidak dapat ia lakukan saat kehadirannya pada ruang yang nyata/konkret. *User* mengalami sebuah pengalaman ruang yang baru, dengan layar sebagai perpanjangan mata dan tubuhnya, yang didalamnya tidak ada aturan-aturan atau norma-norma yang mengikat seperti yang ada pada dunia nyata/kongkret. Memang, dalam lingkungan virtual tercipta sebuah dunia alternatif, dan ini menjadi sebuah data tarik, *user* menandatangani peran-nya yang baru. Oleh karena itu, seperti yang pernah diungkapkan oleh Shields (2003: 65) bahwa dunia maya (virtual) menawarkan dirinya

sebagai ruang yang terdeteritorialisasi untuk melarikan diri dari norma-norma, sebagai tempat berlindung bagi mereka-mereka yang dicap menyimpang, atau mereka yang merasakan batasan disiplin sosial dan moral yang terlalu kuat dalam masyarakat.

User masih menggunakan mikrop persepsi yakni menatap layar dengan indera penglihatannya, serta mendengar suara-suara dengan indera pendengarannya, namun ia tidak mengalami kehadirannya dalam sebuah ruang dengan tubuhnya secara utuh, oleh karena ruang tersebut adalah lingkungan virtual yang semu. Mikrop persepsi *user* telah direduksi oleh virtualitas. Tubuh *user* mengalami kehadirannya terhadap 'ruang' secara fenomenologis, dalam bentuk ilusi. *User* tidak mengalami arti tubuh seperti yang disebut oleh Ihde sebagai *body one*. Namun pada saat yang sama, dengan menggunakan makrop persepsi, *user* merasakan kehadirannya dalam sebuah ruang berdasarkan apa yang ia pahami mengenai 'ruang' selama hidupnya. *User* melihat sebuah suasana yang akrab dengan pengalaman mengenai ruang, dalam hal ini adalah kota, seperti gedung bertingkat, jalan raya, mobil-mobil yang berlalu-lalang, dan sebagainya. *User* mengalami 'ruang' (kota) seperti yang sudah dikonstruksikan oleh budaya, dengan kata lain mengalami makrop persepsi atau *body two*.

Dalam hubungannya dengan POV (*point of view*), *user* juga mengalami perubahan persepsi ruang. Ada dua pilihan POV dalam *game* ini yakni *first person*, *third person*. Secara *default* POV yang digunakan adalah *third person* atau sudut pandang orang ketiga. Pada sudut pandang orang pertama, *user* akan mengalami kehadirannya secara fenomenologis pada sebuah ruang dalam mobil, disamping kehadirannya pada sebuah ruang ilusi yang lebih luas yakni lingkungan virtual yang merepresentasikan sebuah kota. Dengan 'menempati' ruang tersebut, *user* mengalami perannya yang baru, sebagai pengemudi (pelaku balap liar, buronan polisi, dsb.), dan juga sebagai salah satu penduduk kota. Adapun dalam mode sudut pandang orang ketiga (*third person*), *user* akan menempati sebuah ruang di luar ruang pengemudi mobil, lebih tepatnya di bagian atas/atap belakang mobil. Ruang ini menempatkan *user* sebagai seseorang yang dapat mengendalikan dan mengontrol mobil secara penuh tanpa harus hadir dibelakang posisi kemudi, terlepas mobil tersebut

terdapat pengemudi lain atau tidak, ia adalah orang yang 'berkuasa' atas mobil. Berdasarkan pengamatan, sebagian besar *user* lebih menyukai POV sudut pandang orang ketiga ini, dengan alasan-alasan teknis seperti kemudahan pandangan terhadap jalan, kontrol yang penuh terhadap seluruh permukaan badan mobil, dan dengan badan mobil yang terlihat secara penuh/utuh, *user* dapat melihat manuver-manuver yang mereka lakukan layaknya seorang penonton, dan menurut mereka hal ini cukup 'mengasyikkan', lalu menghubungkannya dengan dunia nyata seperti "bagaimana jika saya melakukan ini di jalanan yang sesungguhnya". Fantasi tersebut tidak akan ditemui pada POV orang pertama (*first person*), badan mobil yang tidak terlihat dengan utuh menyulitkan *user* untuk mengontrol keadaan mobil, manuver-manuver menjadi tidak dapat terlihat, *user* dihadapkan pada sebuah sudut pandang yang kurang begitu dinamis. Meskipun nampak lebih 'nyata' layaknya seseorang yang mengemudikan mobil dalam dunia nyata, namun POV ini kurang memiliki kemampuan untuk membangkitkan fantasi *user*. *Game City Racing* telah mengubah persepsi manusia akan ruang, lingkungan virtual mengalami magnifikasi, menjadi lebih penting, dan pada saat yang sama, ruang yang aktual/kongkret mengalami reduksi, ruang aktual menjadi tidak penting.



Gambar 2.6. *Point Of View (POV)*, sudut pandang orang ketiga (kiri), dan sudut pandang orang pertama (kanan).

3.3. Hubungan Manusia (*User*) dan Teknologi Simulasi *Game City Racing*

Di dalam *game City Racing* terdapat empat variasi hubungan antara manusia dengan teknologi, yakni hubungan kebertubuhan (*embodiment relations*),

hubungan hermeneutis (*hermeneutic relations*), hubungan keberlainan (*alterity relations*).

3.3.1. Hubungan Kebertubuhan

Di dalam hubungan kebertubuhan, alat/teknologi (dalam hal ini adalah *game City Racing* sebagai satu kesatuan teknologi simulasi) digunakan sebagai perpanjangan dari tubuh manusia. Alat juga menjadi sebagian dari tubuh manusia dalam relasinya dengan dunia sekitarnya, atau dalam *game* ini adalah lingkungan virtual. Dapat dikatakan bahwa manusia 'menubuh' dengan alat, sehingga kehadiran alat menjadi semi-transparan, atau sedikit tidak disadari oleh pengguna. Berdasarkan pengamatan, pada saat memainkan *game* ini, saat berbelok atau melakukan gerakan seringkali *user* menggerak-gerakkan *joystick*. Ketika suasana menjadi genting karena telah mendekati garis finish maka terjadi sebuah ketegangan, *user* menjadi panik karena ia tidak pada urutan pertama, kontrol terhadap alat menjadi berkurang. Tanpa ia sadari, *user* menggerakkan *joystick* ke kiri pada saat mobil berbelok ke kiri atau sebaliknya, bahkan badan menjadi condong ke depan pada saat *user* merasa akselerasi mobil terasa 'kendor', otot kaki menjadi tegang seolah-olah menginjak sesuatu. Adapun gerakan-gerakan tubuh seperti itu sebenarnya tidak akan berpengaruh terhadap 'gerakan' yang terjadi di lingkungan virtual pada *game City Racing*, karena untuk melakukan gerakan pada lingkungan virtual tersebut hanya cukup dilakukan melalui kontrol *joystick*, dengan menekan tombol-tombolnya. Keberadaan *joystick* menjadi tidak disadari oleh *user*, ia merasa perlu untuk menggerakkan tangan ke kiri agar mobil dapat berebelok ke kiri. *Joystick* menjadi perpanjangan tangan *user* dalam mengendalikan mobil dalam *game*. *Joystick* menjadi bagian dari cara *user* dalam mengalami lingkungan virtual *game*, maka *joystick* menarik diri ke belakang dan menjadi tidak begitu diperhatikan keberadaannya, karena ia telah 'menubuh' dengan *user*.

Layar atau monitorpun juga demikian, merupakan sebuah perpanjangan tubuh *user*, yakni indera penglihatan atau mata. Melalui monitor dunia virtual menampakkan diri menjadi nampak nyata, dan semua fenomena yang terjadi dalam monitor adalah ilusi. Lingkungan virtual yang nampak pada layar monitor mengubah persepsi *user* mengenai ruang dan waktu seperti yang telah dibahas sebelumnya,

menandakan *user* merasakan kehadirannya secara fenomenologis berada 'disana', di sebuah dunia dengan ruang dan waktu yang baru, yang sama sekali terputus dari ruang dan waktu dunia aktual. Yang menjadi fokus utama *user* sekarang adalah apa-apa yang terjadi pada lingkungan virtual yang dapat diindera oleh *user*, seperti balapan liar, menjadi buronan polisi, kebut-kebutan di jalanan, mengendalikan mobil, dan lain sebagainya. *User* memahami semua itu melalui sebuah layar monitor, namun layar monitor bukan merupakan fokus utama, yang menjadi fokus utama adalah apa yang ada dan terjadi pada lingkungan virtual *game City Racing*. Layar monitor menjadi bagian dari cara *user* dalam memahami lingkungan virtual. Layar monitor menarik diri ke belakang dan tidak diperhatikan. Layar monitor sebagai perpanjangan mata *user* dapat dikatakan sudah 'menubuh' dengan *user*. Disini dapat terlihat bahwa terdapat simbiosis antara alat dengan penggunaannya, dan ini adalah sebuah tindakan yang manusiawi (Lim, 2008: 103).

Terjadi magnifikasi terhadap lingkungan virtual, dengan efek-efek yang spektakuler, dengan pengalaman-pengalaman baru yang dapat dialami oleh *user* dalam dunia *game* yang virtual ini. Adanya magnifikasi ini menjadikan fokus *user* menjadi kepada apa yang terjadi dalam lingkungan virtual, *user* mengalami 'ekstasi' penampakan, keberadaan alat menjadi tidak begitu penting dan bukan menjadi fokus utama, dengan kata lain menjadi semi-transparan. Alat/teknologi telah menjadi 'tubuhnya'. Baudrillard (dalam Poster, 1990: 187) mengemukakan bahwa ekstasi sebagai kondisi mental dan spiritual di dalam diri setiap orang yang berpusat secara spiral, sampai pada suatu titik ia kehilangan setiap makna, dan memancar sebagai sebuah pribadi yang hampa. Seseorang yang tenggelam di dalam pusaran siklus hawa nafsunya, pada titik ekstrem menjadi hampa akan makna dan nilai-nilai moral. Ekstasi merupakan sebuah kesenangan terhadap realitas semu seperti film, *game*, dan realitas-realitas artifisial lainnya. Ketika segala apa yang ada dan terjadi pada lingkungan virtual menjadi fokus, menghilangkan batas antara realitas dan fantasi, maka keberadaan alat/teknologi menjadi tidak begitu penting, karena *user* mengalami ekstasi dan 'menubuh' dengan alat.

3.3.2. Hubungan Hermeneutis

Hubungan hermeneutis terjadi ketika alat teknologi dibaca sebagai teks yang perlu ditafsirkan. Dalam hubungan ini, alat harus benar-benar terlihat dan disadari keberadaannya (*opaque*) supaya dapat dibaca dan ditafsirkan. Dalam hubungan hermeneutis, persepsi dan penafsiran saling berhubungan, dan untuk mempersepsi maka harus dilakukan penafsiran terlebih dahulu. Dalam *game* City Racing terdapat beberapa hubungan hermeneutis, ada beberapa indeks yang harus ditafsirkan oleh *user* untuk mempersepsi, dan kemudian menyadari keberadaannya dalam sebuah lingkungan virtual. Indeks-indeks tersebut semua ditampilkan pada layar monitor.

Yang pertama, seperti yang lazim terdapat pada mobil-mobil dalam dunia aktual yakni *speedometer*. *Speedometer* terletak di sudut kanan bawah layar, terdiri dari angka 0-100 dengan jarum penunjuk kecepatan (model analog), jarum penunjuk akan bergerak sesuai dengan kecepatan mobil sesuai yang dipersepsi oleh sistem lingkungan virtual, karena gerakan/percepatan yang terjadi dalam *game* ini tidak dapat diverifikasi layaknya gerakan/percepatan yang terjadi dalam dunia aktual. *Speedometer* yang ditampilkan disini adalah *speedometer* virtual. Disamping itu, juga terdapat panel yang menunjukkan kecepatan mobil yang dikendalikan *user* pada saat itu, yang tidak memperlihatkan rentang kecepatan. Dengan adanya *speedometer* ini, *user* dapat membaca keberadaannya, yakni pada kecepatan tertentu dimana ia berada. Namun dengan mengetahui seberapa kecepatan mobil yang dikendalikan *user*, kurang mendapatkan dampak yang signifikan terhadap lingkungan virtual. Tidak ada konsekuensi yang ditimbulkan jika *user* terlalu cepat, misalnya mesin akan mengalami *overheat*, atau akan ditilang polisi, dan sebagainya. Kedua adalah *map* atau peta yang ditampilkan di sudut kiri bawah layar. *Map* ini dapat pula dianggap sebagai GPS yang menampilkan peta seluruh jalan-jalan di kota yang lengkap dengan penanda posisi mobil yang dikendalikan *user*. Disamping itu juga terdapat simbol-simbol sebagai penanda tempat dimana dilakukan pertandingan balap, bengkel mobil, serta dealer mobil. Dengan menafsirkan *map* tersebut maka *user* dapat menyadari keberadaannya atau menyadari posisinya, sekaligus menentukan jalan mana yang harus diambil ketika menuju suatu tempat tertentu. Keberadaan *map* ini cukup

membantu *user* untuk menjelajahi seluruh isi kota, terutama pada saat melakukan pertandingan balap, maka jalan yang menjadi rute pertandingan akan berwarna kontras dengan jalan yang bukan merupakan rute pertandingan, hal ini membantu *user* agar tidak tersesat atau keluar jalur pertandingan balap. Disamping itu, *map* ini menampilkan seluruh jalan di dalam kota yang bisa dilewati, dengan begini akan cukup membantu *user* ketika sedang berada dalam pengejaran oleh polisi, *map* membantu sebuah keputusan jalan mana yang akan dilewati untuk menghindari pengejaran.

Yang ketiga adalah indikator kondisi mobil yang dikendalikan *user* yang ditampilkan secara ikonik seperti mobil. Indikator ini dipilah-pilah menjadi beberapa bagian, seperti bagian depan (*bumper*), samping kiri dan kanan, belakang, bagian mesin depan, dan sebagainya. Jika bagian tertentu masih dalam kondisi baik, maka bagian tersebut berwarna hijau, sedangkan jika dalam kondisi rusak akan berwarna merah. Jika ditafsirkan oleh *user*, maka indikator ini akan cukup membantu *user* untuk mengetahui bagian-bagian mobil yang rusak untuk kemudian diperbaiki di *workshop*. Indikator ini terletak tepat di atas *map*, yakni di sebelah kiri layar. Berikutnya yang keempat, adalah indikator 'tingkat kriminalitas' yang dilakukan oleh *user*. Indikator ini terletak di sebelah kiri atas layar monitor yang terdiri dari dua bagian, yakni ikon lampu sirine mobil polisi, dan ikon polisi dalam jumlah tertentu sesuai dengan pelanggaran atau kejahatan yang dilakukan oleh *user*. Dengan menafsirkan indikator ini maka *user* dapat membaca keberadaannya dalam lingkungan virtual yang terancam pengejaran polisi. Kelima adalah navigator penunjuk arah dalam bentuk anak panah yang terletak di bagian tengah atas layar. Penunjuk arah ini akan muncul dan melaksanakan tugasnya untuk menunjukkan arah rute pertandingan balap pada saat *user* berada dalam pertandingan, jika tidak dalam pertandingan maka indeks ini tidak akan muncul. Jika ditafsirkan oleh *user*, maka indeks ini akan cukup membantu untuk mengetahui rute pertandingan balap lebih awal, maka gerakan membelok yang mendadak dapat dihindarkan untuk meminimalisir tabrakan, sehingga meningkatkan peluang untuk memenangkan pertandingan.



Gambar 2.7. Indeks yang harus ditafsirkan oleh user untuk mempersepsi, dan menyadari keberadaannya.

Yang keenam adalah indeks yang menunjukkan posisi atau urutan mobil yang dikendalikan *user* dalam sebuah pertandingan balap, serta berapa persen jalan yang telah ditempuh oleh *user* dari garis start hingga finish. Indeks ini disajikan dalam bentuk angka yang jika ditafsirkan akan membantu untuk mengetahui posisi *user*, serta membantu untuk menentukan keputusan yang harus dilakukan oleh *user*, misalnya lebih mempercepat laju mobil, lebih berkonsentrasi dalam mengendalikan mobil untuk menghindari kecelakaan, atau bahkan membatalkan pertandingan pada saat masih berlangsung karena dirasa sudah tidak mungkin untuk memenangkannya.

3.3.3. Hubungan Keberlinaan

Yakni dimana teknologi dilihat sebagai sesuatu 'yang lain' atau lebih tepatnya sebagai 'quasi-yang lain'. Bagaimanapun juga *game* City Racing merupakan sebuah realitas virtual yang dalam berbagai hal berbeda dengan realitas kongkret/aktual. Seperti yang telah dibahas sebelumnya terdapat hubungan kebertubuhan antara manusia (*user*) dan teknologi simulasi (*game* City Racing), namun hubungan kebertubuhan ini tidak dapat dipersamakan dengan hubungan kebertubuhan manusia dengan mobil dalam realitas yang kongkret. Dalam realitas kongkret, mobil sebagai alat menubuh dengan pengemudi, pengemudi merasakan mobil menjadi bagian dari tubuhnya, namun dalam kasus ini, *user* 'menubuh' bukan dengan mobil namun dengan teknologi simulasi mobil, mobil virtual, yang keberadaannya sangatlah berbeda dengan mobil yang sesungguhnya.

Realitas mobil dalam *game* ini mengalami reduksi, menjadi lebih sederhana agar mudah dioperasikan perangkatnya, karena memang tujuannya bukan untuk memberikan pengalaman mengendarai mobil, tetapi 'sensasi' mengendarai mobil, adapun sensasi adalah ilusi. Jika yang diinginkan adalah pengalaman mengendarai mobil maka yang harus dilakukan adalah mengendarai mobil yang ada dalam realitas kongkret. Maka mobil dalam *game* ini merupakan 'mobil virtual' atau simulasi mobil yang merupakan 'quasi-yang lain'.

'Kehadiran' manusia dalam lingkungan virtual tidak dapat dipersamakan dengan kehadiran manusia pada lingkungan yang kongkret. Lingkungan virtual adalah ruang semu yang dihasilkan secara digital, atau sebuah rangkaian tahap digital, didalamnya tidak terdapat norma-norma atau aturan yang mengikat. Di dalam *game* City Racing, *user* bebas melakukan apapun tanpa ada konsekuensi yang menyebabkan perubahan tubuh dan jiwa-nya seperti yang ada pada realitas kongkret. *User* bebas melakukan pertandingan balap di jalan umum atau bahkan menabrak orang sebanyak yang ia mau tanpa alasan yang jelas, namun hal ini berbeda dalam realitas kongkret. *Game* City Racing sesuatu 'yang lain', atau 'quasi-yang lain' bagi manusia.

PENUTUP

Dari pembahasan yang telah dilakukan di atas, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan antara lain :

1. *Game* City Racing mengubah persepsi *user* terhadap waktu. Siklus waktu yang terjadi pada *game* mengalami magnifikasi. Waktu ilusi tersebut dibawa dari kedudukan latar belakang (*background*) ke kedudukan di latar depan (*foreground*). Pada saat yang bersamaan, terjadi reduksi terhadap siklus waktu dunia aktual. Siklus waktu virtual dibawa ke kedudukan di latar depan dan menjadi 'penting', dan siklus waktu aktual menarik diri ke belakang, keberadaannya menjadi 'kurang penting'. Disini *user* mengalami proses mental terhadap waktu, sehingga mengalami perubahan persepsi waktu beberapa lapis.
2. *Game* City Racing telah mengubah persepsi *user* terhadap ruang. *User* merasakan bahwa ia hadir dalam sebuah ruang, atau *user* mengalami kehadiran

sebuah ruang secara fenomenologis. Lingkungan virtual, merupakan ilusi yang diproduksi oleh komputer ini menyiratkan sebuah kesan fenomenologis adanya sebuah ruang luar di dalam layar komputer. Lingkungan virtual mengalami magnifikasi, menjadi lebih 'penting', dan pada saat yang sama, ruang yang aktual/kongkret mengalami reduksi, lingkungan/ruang yang aktual menjadi 'tidak penting'.

3. Di dalam *game* City Racing terdapat tiga variasi hubungan antara manusia (*user*) dengan teknologi, yakni hubungan kebertubuhan (*embodiment relations*), hubungan hermeneutis (*hermeneutik relations*), hubungan keberlainan (*alterity relations*).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lim, Francis. 2008. *Filsafat Teknologi : Don Ihde Tentang Dunia, Manusia, dan Alat*. Yogyakarta : Penerbit Kanisius.
- [2] Shields, Rob. 2003. *Virtual : Sebuah Pengantar Komprehensif*. Penerjemah : Hera Oktaviani Yogyakarta : Jelasutra.
- [3] Zizek, S. 1989. *The Sublime Object of Ideology*. London : Verso.
- [4] Poster, Mark. 1989. *Jean Baudrillard : Selected Writings*. Polity Press.
- [5] Salen, Katie & Zimmerman, Eric. 2003. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- [6] Costikyan, Greg. 1994. *I Have No Words & I Must Design : Toward a Critical Vocabulary for Games*. Interactive Fantasy : The Journal.