

# KAJIAN TANDA DAN SIMULASI PADA *GAME NUSANTARA ONLINE*

**Rahina Nugrahani, Yasraf Amir Piliang**  
Institut Teknologi Bandung

## ABSTRACT

Game as a cultural interactive product can be understood by its idea in producing message. *Nusantara Online* is one of MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) developed by Indonesian game developer. As a game with historical theme, there are some efforts to reconstruct the classical *Majapahit* social life. Through virtual commodity offered by game, the value and narration of the history potentially change.

This research is aimed to analyse the signs that build a system presenting reality and simulation in the game. In the context of hypersemiotics, the fusion of reality and non reality is a result of sign using that creates hypereality (hypersigns). Identification of hypersigns explained in simulation frame of character, environment, space and time. Some aspects related to the background of simulation explained in logic of simulation.

As the result of this research found the signs that construct visual element of this game are a system that makes player exist in a virtual world of *Majapahit*. History aspect has been through a framing process that makes some events in *Majapahit* history no longer being dominant in this game. In the other hand, historical aspect seems dominant in the using of *Majapahit* figure's name, some visual elements and some things related to legend and myth. History in *Nusantara Online* game is an artificial history, its narration depends on the player's choice in experiencing every details of the game. Simulations in the elements of character, environment, space and time are related to contemporary aspect and postmodernism culture where the players live in.

**Keywords: game, sign, representation, simulation, history**

## 1. Latar Belakang

*Game* merupakan salah satu bentuk hiburan yang menjadi fenomena global. *Game* menjadi sebuah fenomena yang menarik tidak hanya disebabkan oleh kemampuannya untuk menciptakan sebuah dunia fantasi, namun juga potensinya untuk menjadi media pembelajaran berbagai aktivitas yang banyak muncul dalam bentuk *game-game* simulasi. Perkembangan *game* tidak hanya menyangkut unsur hiburan semata namun dapat diaplikasikan untuk tujuan peningkatan pengetahuan *skill* pengguna dalam berbagai hal, seperti simulasi latihan militer, penerbangan, atau keprofesian. Di dalam fenomena *game* yang global tersebut terdapat ranah imajinasi yang sedemikian kaya.

Kesadaran bahwa melalui *game* segala sesuatu dapat dipelajari dengan cara yang lebih menyenangkan tampaknya telah mendorong kalangan industri kreatif lokal untuk menjadikan *game* sebagai alternatif media pengenalan sejarah kebudayaan yang efektif. Di tengah maraknya *game online* di Indonesia yang didominasi oleh tema-tema populer dan umumnya dikembangkan oleh *game developer* Internasional, hadir sebuah *game* yang dikembangkan oleh *game developer* lokal yang diberi tajuk *game Nusantara Online*.

*Nusantara Online* merupakan *game* bergenre MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) yang berlatarkan sejarah Nusantara di masa lampau. *Game Nusantara Online* dirancang secara detail, mulai dari ide cerita, penokohan, aturan permainan, hingga audio visual yang mengacu pada kehidupan sosial dan budaya Nusantara di masa lampau. Di dalamnya, selain dari fitur-fitur standar dalam MMORPG, juga terdapat pula teori-teori kemasyarakatan, arkeologi, sejarah, dan

sosial yang berlaku dalam kultur Indonesia pada masa sejarah klasik. Selain sejarah, Nusantara *Online* juga memasukkan tokoh-tokoh mitologi, hikayat, dan legenda rakyat Nusantara.

Meski demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa komoditas virtual menyediakan berbagai fasilitas untuk menjadikan sejarah tampak lebih menarik dan lebih menjual dengan menawarkan berbagai unsur fantasi, sehingga dalam sebuah *game* sejarah akan kita temui segala sesuatu yang asli dan yang palsu berbaur. Elemen-elemen visual yang memiliki rujukan dan yang tidak, hadir dan membentuk sebuah ruang yang hanya dapat kita temui dalam dunia artifisial. Realitas sejarah yang menjadi acuan berpotensi mengalami penerobosan, penelunggan, pembiasan dan bahkan pemanipulasian.

## 2. Nusantara Online

*Nusantara Online* berkisah tentang suatu masa di mana rakyat Nusantara sudah memiliki sistem kemasyarakatan dan peri kehidupan yang maju dan terstruktur. *Game* ini menyajikan data dan fakta terkait sejarah-kebudayaan di Indonesia, mulai dari artefak, prasasti, cerita hikayat, tokoh-tokoh hingga peristiwa sejarah.

Tujuan utama pemain adalah menjelajah Nusantara dengan peran sebagai salah satu anggota kerajaan tertentu dengan cara menyelesaikan *quest-quest* yang banyak tersebar. Selama proses penjelajahan ini pemain akan melawan monster, pemain kerajaan lain, dan menjalani banyak *minigames*. Pemain dapat berganti profesi, yang akan mempengaruhi kondisi, senjata, dan jurus-jurus yang bisa dipakai. Semakin jauh pemain menjelajah, pemain akan semakin mengetahui banyak informasi mengenai Nusantara selain melawan musuh-musuh yang jauh lebih kuat. Setiap

pemain bisa memilih bangsa dan karakter yang diinginkan.

## 2.1 Penokohan karakter dalam game Nusantara Online

Tokoh atau karakter dalam *game Nusantara Online* terdiri dari *player character* serta *non player character*. *Player character* merupakan karakter terpilih yang dimainkan oleh pemain. Sedangkan *non player character* adalah karakter yang tidak dapat dikontrol oleh pemain serta memiliki reaksi yang terbatas sesuai dengan *gameplay*.

*Player character* kerajaan Majapahit diklasifikasikan menjadi lima kategori dengan jenis keahlian yang berbeda-beda, yaitu *Makadga* (ahli pedang), *Astadipati* (pembunuh bayaran), *Mamanah* (ahli memanah), *Walyan* (ahli sihir) dan *Janggan* (tabib). Masing-masing kelas memiliki tiga sub kelas yang akan menentukan atribut serta performa yang dipilih. Perbedaan tipe karakter dibedakan oleh gaya busana yang digunakan, sedangkan sub kelas dibedakan oleh warna pakaian.

Sedangkan *non player character* dalam *game Nusantara Online* terbagi dalam 2 kelompok, yaitu *abisatya* dan *seteru*. *Abisatya* adalah karakter yang berinteraksi dengan pemain dengan memberikan tugas kepada pemain. Secara bahasa, *abisatya* dapat diartikan sebagai pendamping. Sebagai pendamping pemain, *abisatya* dikategorikan berdasarkan kelas sosialnya. Perbedaan *abisatya* dari berbagai kelas sosial dapat dilihat dari pakaian dan atribut yang dikenakan. Meskipun merujuk pada kelas sosial yang berbeda, namun secara umum fungsi dari *abisatya* dalam *game* ini sama, yaitu memberi petunjuk dan tugas kepada pemain.

*Seteru* merupakan karakter yang memicu

konflik dengan pemain dan mengakibatkan pertarungan. Dalam *game Nusantara Online*, *seteru* dapat berupa monster atau manusia yang berperilaku jahat. Ketika pemain berhasil mengalahkan *seteru* berupa monster maupun manusia, maka pemain berhak mendapatkan *dropped items*. *Dropped items* merupakan perolehan berupa barang-barang tertentu yang memiliki pengaruh pada kekuatan pemain, seperti *cula warak*, kayu aren atau cengkeh. *Dropped items* mampu meningkatkan *hit points* atau kekuatan menyerang.

## 2.2 Environment dalam game Nusantara Online

Dalam *Nusantara Online*, ada beberapa elemen lingkungan (*environment*) yang dibuat, yaitu:

1. Bangunan arsitektur dan sipil, seperti candi, bangsal/pendopo, istana, rumah rakyat, gapura, kolam, gedung militer, tempat lampu, gardu, kandang binatang, jembatan, dll.
2. Kenampakan alam, seperti pepohonan, tetumbuhan, bebatuan, sungai, air terjun, rawa, danau, dll.

Setiap elemen lingkungan yang terdapat di dalam *game* dibuat berdasarkan bukti fisik berupa artefak peninggalan kerajaan Majapahit. Sehingga elemen visual tersebut dibuat semirip mungkin dengan situasi kerajaan Majapahit pada masa lampau.

## 3. Analisis Tanda dan Simulasi Game Nusantara Online

### 3.1. Kontruksi tanda pada elemen visual game

Dalam *game Nusantara Online*, tanda-tanda yang muncul melalui elemen visual membentuk sebuah sistem yang mengandung makna tertentu. Tanda-tanda tersebut pulalah yang membentuk ciri pembeda (*distinctive features*) antara

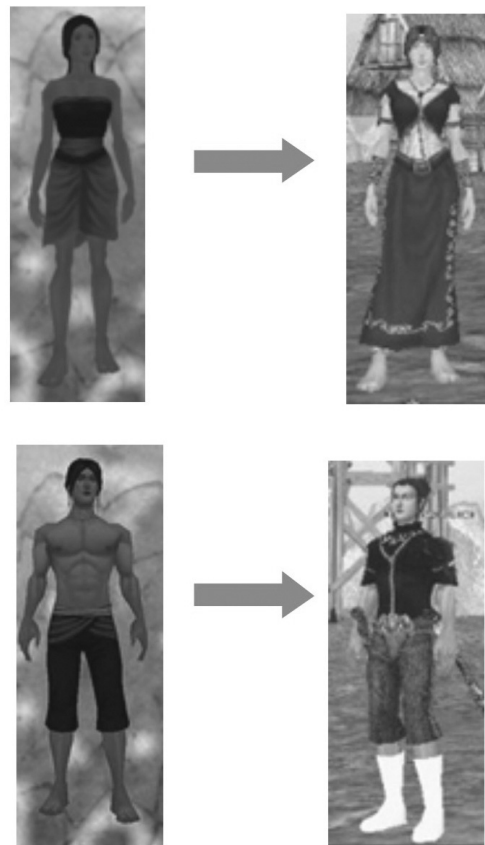
satu karakter dengan karakter yang lain. Hal tersebut dapat kita temui melalui penokohan maupun *environment* dalam *game*.

Secara visual, penggambaran *player character* tidak merujuk pada tokoh tertentu dari kerajaan Majapahit. Penggambaran *player character* lebih cenderung pada hasil interpretasi desainer mengenai sosok pria atau wanita dengan fisik yang kuat melalui tanda-tanda yang umumnya muncul pada masyarakat dan telah menjadi sebuah konvensi. Selain itu, referensi berupa penggambaran tokoh-tokoh dari berbagai *game* populer yang telah dikembangkan sebelumnya juga tampak mempengaruhi visualisasi *player character*. Sehingga *player character* yang muncul tampak tipikal dengan karakter heroik *game-game* lainnya, yang membedakannya hanya jenis pakaian yang dikenakan.

Pada *player character*, tampak perbedaan tampilan di setiap level yang dilalui. Pada tahap awal, pemain akan dibekali oleh kostum dasar yang masuk dalam kategori baju penduduk biasa. Kostum dasar umumnya berupa celana sepanjang lutut dan selendang yang diletakkan dibagian pinggang bagi laki-laki, sedangkan wanita pada umumnya mengenakan kain yang dibalutkan pada tubuhnya. Pakaian yang dikenakan oleh *player character* di awal permainan tampak sederhana dan tanpa dibekali oleh aksesoris tambahan apapun seperti gelang atau kelat bahu. Sedangkan pada level lanjut, *player character* dapat melakukan *upgrade* kostum dengan cara menukarkan kepeng dengan aksesoris tertentu, sesuai dengan tingkatan level, jenis kelamin serta nilai aksesoris yang bersangkutan. Aksesoris dapat berupa kelat bahu, gelang maupun pakaian yang menunjukkan tingkatan *experience* serta

level yang telah dilalui oleh pemain. Dengan demikian pakaian yang dikenakan oleh *player character* merupakan tanda yang dikonstruksi untuk menunjukkan level permainan yang dilalui oleh pemain. Berikut adalah salah satu contoh perubahan sistem *fashion* pada *player character*:

Berbeda dengan *player character* yang cenderung merupakan karakter fiktif, sebagian besar *nonplayer character* *abisatya* yang terdapat di dalam *game* merupakan tokoh pada masa kerajaan Majapahit seperti karakter Raja Hayam Wuruk, Tri Buwana Tungga Dewi, Patih Gajah Mada dan sebagainya. Penciptaan visualisasi *non*



Gambar 1. Perubahan sistem *fashion* pada *player character* pada level lanjut



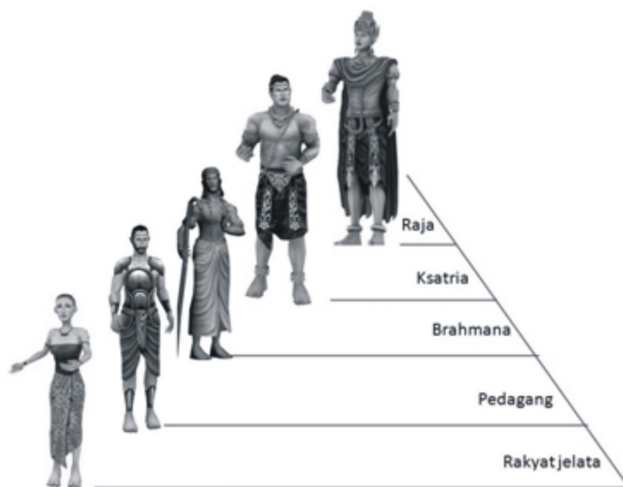
Gambar 2. Sistem *fashion* arca peninggalan Majapahit yang diadaptasi pada *non player character*.  
 Sumber : <http://mentarisenja.wordpress.com/2008/02/22/> (diakses tanggal 26 April 2009)

*player character* tersebut lebih didasarkan pada berbagai bukti fisik dan literatur yang merekam keberadaan tokoh tersebut pada masa kerajaan Majapahit. Sistem *fashion* yang dikenakan oleh *non player character* bersifat statis dan tidak dapat *diupgrade*.

Secara umum, sistem *fashion* pada *non player character abisatya* menunjukkan strata sosial dan jabatan yang melekat







padanya. Semakin kompleks sistem *fashion* dan atribut yang dikenakan, maka semakin tinggi strata sosial dan jabatan yang dimiliki. Berikut adalah skema pemetaan *non player character abisatya* yang diurutkan berdasarkan strata sosial dan kompleksitas atribut yang dikenakan.

Sedangkan *nonplayercharacter* yang memicu konflik dengan pemain dikategorikan dalam



Gambar 3. *Non player character* berdasarkan strata sosial dan kompleksitas atribut

Tabel 1. Pengelompokan *non player character* dari golongan *seteru*

Kategori	Nama	Keterangan
Monster	   Baung      Genderuwo      Den Bisu	Karakter diambil dari kisah legenda dan mitos yang ada dalam masyarakat Jawa dan sering disebut sebagai <i>memedi</i> .
<i>Humanoid</i>	   Begal      Perampok      Bramocorah	Karakter diambil dari tokoh jahat atau antagonis yang ada dalam masyarakat.

kategori *seteru*. Karakter *seteru* sendiri dibagi menjadi dua, yaitu berupa *animonster* dan *humanoid*. Karakter *animonster* banyak diambil dari legenda dan mitos yang hidup dalam kehidupan masyarakat Jawa, seperti *Genderuwo*, *Cinunuk*, *Den Bisu* dan sebagainya. Karakter-karakter tersebut secara visual digambarkan sebagai makhluk dengan wujud yang ganjil, menyeramkan dan jahat. Sedangkan karakter *humanoid* merupakan penggambaran dari manusia yang disebut sebagai penjahat dalam kehidupan masyarakat umum, seperti pembunuh, *bromocorah*, *perampok* dan sebagainya. Karakter ini digambarkan sebagai manusia yang bengis, jahat dan bersenjata. Adapun untuk membedakan dua kategori *seteru* dapat dilihat pada tabel 1.

Pada *environment* terdapat tiga wilayah yang dapat dijelajahi oleh pemain ketika memilih kerajaan Majapahit dalam *game* Nusantara *Online*, yaitu wilayah Bromo, Sedudo dan Trowulan. Setiap wilayah memiliki

karakteristik yang berbeda. Hal tersebut dapat dilihat dari jenis bangunan, tata letak pemukiman serta kenampakan alam yang terdapat di wilayah tersebut. Komponen pada *environment* seperti bangunan dan kenampakan alam merupakan tanda-tanda yang mengkonstruksi setiap wilayah yang terdapat di wilayah Majapahit.

Wilayah Bromo di dalam *game* Nusantara *Online* didominasi dengan penampakan alam berupa lingkungan yang masih alami. Pemukiman yang terdapat di wilayah Bromo ditempati oleh rakyat jelata dengan bentuk dan tata letak yang sederhana. Rumah-rumah penduduk terbuat dari dinding kayu dan atap jerami dengan bentuk cukup sederhana, berdasarkan literatur maka bentuk rumah di wilayah Bromo termasuk dalam kategori bentuk rumah kampung. Suatu wilayah perkampungan dibatasi oleh pagar yang terbuat dari kayu.

Berbeda dengan wilayah Bromo yang masih didominasi oleh rumah rakyat yang



sederhana, wilayah Trowulan memiliki tata kota yang tampak lebih rapi dan terstruktur. Hal ini dikarenakan wilayah Trowulan merupakan ibukota Majapahit. Bangunan di wilayah Trowulan tampak lebih kuat dan permanen dengan dinding batu dan atap kayu. Wilayah kerajaan dikelilingi oleh tembok tinggi dan jalan masuk menuju kerajaan ditandai dengan gapura yang tinggi. Dalam Tafsir Negarakretagama, disebutkan bahwa semua rumah di wilayah istana mempunyai tiang-tiang yang penuh ukiran berwarna, kakinya dari batu merah penuh relief, dengan acap yang berbagai macam bentuknya. Halamannya ditanami oleh pohon tanjung, kesara dan cempaka (Muljana, 2005:57). Tata letak di Trowulan didasarkan pada struktur birokrasi dalam hierarki Majapahit, fungsi bangunan dan tingkat kedudukan penghuninya.

Untuk melihat perbedaan struktur bangunan pada pemukiman di daerah Trowulan dan Bromo, dapat dilihat pada tabel 2.

Bentuk rumah menjadi salah satu ciri pembeda masing-masing wilayah di kawasan Majapahit. Setiap elemen visual yang ditampilkan mengandung tanda yang

membentuk komponen *environment game* Nusantara Online.

### 3.2 Analisis Simulasi

*Game* Nusantara Online mencoba menghadirkan kehidupan Majapahit dalam sebuah ruang simulasi yang terbentuk oleh elemen berupa karakter tokoh, lingkungan waktu dan ruang. Sebagian karakter dan elemen pembentuk lingkungan yang terdapat di dalam *game* Nusantara Online ada yang merupakan representasi dan sebagian lainnya merupakan simulasi yang tidak memiliki referensi.

#### a. Simulasi Karakter

Sebagian penciptaan karakter tokoh dalam *game* Nusantara Online pada dasarnya mengacu pada literatur sejarah, baik yang tertulis maupun yang berupa peninggalan fisik. Sehingga dapat dikatakan bahwa beberapa atribut yang melekat pada karakter tokoh dalam *game* merupakan representasi dari tokoh yang bersangkutan. Meski demikian penciptaan karakter secara keseluruhan tidak terlepas dari interpretasi ilustrator, manipulasi dan rekayasa imajinatif dengan menggunakan teknologi digital. Sehingga penciptaan karakter tokoh

Tabel 2. Perbedaan struktur bangunan di wilayah Bromo dan Trowulan

Bentuk Rumah di Wilayah Bromo	Bentuk Rumah di Wilayah Trowulan
 <p data-bbox="604 1361 692 1475">Atap jerami Dinding kayu</p> <p data-bbox="189 1576 700 1677">Termasuk dalam kategori rumah kampung, bertiang empat dan atap terbuat dari jerami/ijuk</p>	 <p data-bbox="1095 1323 1202 1475">Atap genteng Dinding Pendopo Batu Bata</p> <p data-bbox="723 1576 1204 1677">Termasuk dalam kategori rumah limasan bertiang empat, enam atau delapan dengan atap genteng</p>

tersebut lebih cenderung sebagai simulasi, karena penciptaan model-modelnya tidak didasarkan pada referensi realitas, dikarenakan bukti berupa tampilan tokoh historis tersebut secara visual tidak ada.

Tampilan visual *player character* yang merupakan avatar dari pemain baik yang berjenis kelamin pria maupun wanita merujuk pada gambaran pria dan wanita yang memiliki tampilan fisik ideal di dunia nyata. Karakter tersebut memiliki kesan kuat, gagah dan tidak terkalahkan. Meski demikian, tampilan fisik yang merujuk pada realitas dalam sebuah dunia simulasi tidak akan cukup, hal ini disebabkan pemain selalu memiliki ekspektasi yang melebihi kenyataan. Oleh karena itu kita akan melihat berbagai tanda-tanda yang melampaui, pada setiap detail visual karakter yang dapat dimainkan oleh pemain.

Sebagai contoh tampilan fisik *player character* wanita dalam *game* Nusantara Online lebih cenderung menyerupai tampilan fisik figur wanita heroik dalam *game Tomb Raider*, yaitu Lara Croft. Postur tubuh yang tampak sempurna dan kekar tidak mengacu pada postur tubuh wanita Jawa pada umumnya yang memiliki postur tubuh lebih kecil. Penciptaan karakter wanita yang mengacu pada model yang juga tidak ada referensinya dalam realitas, merupakan bagian dari simulasi yang dikemukakan oleh Baudrillard. *Player character* di dalam *game* ini merupakan duplikasi dari duplikasi dimana referensinya merupakan hal yang tidak nyata.

Sebagai *game online*, Nusantara dapat memfasilitasi pemain untuk terhubung dengan pemain lainnya secara *real time* melalui avatar yang mereka gunakan dalam *game*. Para pemain secara bersamaan tenggelam dalam kehidupan masa lampau

dan menjadi pribadi yang berbeda dari kehidupan nyata. Mereka dapat bertemu dalam sebuah ruang virtual meskipun secara fisik mereka berjauhan. Dengan demikian isu mengenai teritorial dan jarak menjadi tidak signifikan jika menyangkut masalah interaksi virtual. Interaksi tersebut juga memberikan peluang terbentuknya sebuah komunitas virtual.

Komunitas *game (game community)* merupakan sebuah fenomena yang mengikuti suksesnya sebuah *game*. Komunitas ini umumnya terdiri dari pemain *game* yang bergabung dan saling berbagi dengan pemain lainnya sehubungan dengan *game* yang mereka mainkan. Komunitas pemain dan penggemar *game* Nusantara Online tergabung dalam situs jejaring *facebook* dan forum *game* Nusantara Online. Melalui forum resmi *game* Nusantara Online, para pemain dapat bertukar informasi mengenai *game*, *chatting*, atau memamerkan atribut dan level yang telah dicapai.

Interaksi virtual juga dapat menstimulus munculnya interaksi sosial dalam kehidupan nyata. Selain berinteraksi dalam dunia virtual, adakalanya pemain *game online* bergabung dalam sebuah acara "main bareng" di dalam kehidupan nyata. Fenomena tersebut juga terjadi dalam komunitas virtual *game* Nusantara Online. Dalam acara tersebut, para penggemar *game* mengenakan kostum karakter yang terdapat di dalam *Game* Nusantara Online.

Munculnya keinginan pemain *game* Nusantara Online untuk mengenakan kostum layaknya *player character* yang mereka mainkan disebabkan adanya perasaan memiliki (*sense of belonging*) terhadap karakter tersebut. Baudrillard menyebutkan kondisi ini sebagai *simulacrum*, yakni sebuah





Gambar 4. *Cosplay game Nusantara Online*  
 Sumber: [www.facebook/NusantaraOnlinev=photo](http://www.facebook/NusantaraOnlinev=photo)  
 (diakses tanggal 10 Juni 2010)

kondisi simulasi yang sudah sedemikian akut. Simulakrum dapat diartikan sebagai duplikasi dari duplikasi, yang aslinya tidak pernah ada, sehingga perbedaan antara duplikasi dan asli menjadi kabur.

b. Simulasi Lingkungan

Elemen-elemen yang membentuk lingkungan seperti bangunan rumah, candi, pepohonan dan kenampakan alam yang lain dihadirkan ke dalam *game* dalam rangka membangun kembali suasana Majapahit. Meski demikian, elemen tersebut lebih cenderung sebagai pelengkap estetis karena fungsi dari elemen-elemen tersebut tidak tampak dalam *game*. Melalui unsur-unsur visual pembentuk *environment* di dalam *game*, kita akan melihat bahwa ada

dominasi nilai tanda yang menyebabkan unsur visual kehilangan nilai fungsi. Kondisi tersebut cenderung mengacu pada ciri-ciri budaya posmodernisme yang menolak fungsi sebagai referensi dominan dalam pertandaan. Hal ini sesuai dengan konsep hiperealitas dimana penampakan memegang peran yang lebih besar, bukannya substansi.

Keseluruhan elemen visual yang terdapat di dalam *game Nusantara Online* merupakan tanda artifisial, karena penciptaannya murni merupakan hasil dari rekayasa *image* yang bergantung pada kemampuan teknologi. Pemain tenggelam ke dalam sebuah aktivitas interaktif, menjelajahi sebuah lingkungan artifisial tiga dimensi,

seakan-akan pemain hidup kembali pada masa ketika kerajaan Majapahit berjaya. Lingkungan artifisial tersebut mustahil ada di dalam dunia realitas disebabkan sebagian besar lingkungan kota Majapahit (Trowulan) sendiri telah hancur. Selain itu, seluruh elemen visual yang membentuk lingkungan dalam *game* merupakan elemen artifisial yang juga membentuk sebuah lingkungan artifisial. Dimana lingkungan artifisial tersebut hanya ada di dalam bit-bit komputer.

### c. Simulasi Waktu

Ketika bermain dalam sebuah *game online* seperti *game* Nusantara ini, karakteristik waktu mengalami perubahan, terutama mengenai bagaimana waktu direpresentasikan dan diterima oleh kesadaran pemain yang terlibat di dalam *game*. Dalam realitas, waktu berjalan secara berurutan dan linear. Alur cerita berjalan maju secara terus menerus, sehingga waktu ditandai oleh masa lalu, masa kini dan masa depan. Sedangkan waktu di dalam *game* adalah waktu artifisial, yang tidak mementingkan lagi urutan waktu alamiah akibat adanya intervensi teknologi.

Adanya pemadatan waktu (*shrinking of time*) di dalam *game* ini tampak pada durasi waktu yang dibutuhkan untuk menjelajahi satu lokasi ke lokasi lain lebih singkat. Sebagai contoh perjalanan dari Sedudo ke Trowulan hanya sekejap dengan melewati portal tertentu. Bahkan dengan fitur *auto path* di dalam *game* pemain secara otomatis dapat menuju suatu lokasi tanpa ada resiko tersesat, disebabkan pemain tidak menjelajahi Nusantara secara manual.

Sedangkan adanya pembekuan waktu tampak ketika pemain berhenti dari permainan. Disebabkan server *game*

Nusantara *Online* memiliki wewenang untuk menyimpan aksi terakhir yang telah dilakukan pemain, maka pemain dapat sejenak meninggalkan realitas Majapahit untuk kembali ke realitas sebenarnya. Adegan terakhir yang dilalui pemain akan tersimpan. Sehingga kapanpun pemain memulai permainan, dia akan berada pada adegan terakhir saat dia berhenti bermain.

Alur cerita *game* ini maju, atau dapat disebut dengan narasi diakronik seperti narasi kehidupan dalam dunia nyata. Sehingga *game* ini juga bersifat *irreversible* atau tidak dapat diputar kembali, dimana adegan yang telah kita lakukan beberapa waktu yang lalu tidak dapat kita hadirkan kembali untuk dialami pada saat ini.

Meskipun dapat dikategorikan sebagai *game* sejarah, akan tetapi waktu di dalam narasi *game* tidak didasarkan kepada sejarah kerajaan Majapahit. Dalam artian, tokoh-tokoh kerajaan Majapahit ditampilkan secara acak, tidak sesuai dan tidak sejajar dengan sejarah Majapahit yang sebenarnya. Ketidak berurutan waktu atau durasi di dalam *game* ini dapat disebut sebagai narasi anakronik, dimana sebuah urutan peristiwa tidak lagi penting karena segala sesuatu sah saja ditampilkan secara acak. Keadaan seperti ini hanya ada di dalam dunia simulasi, dimana urutan munculnya tokoh-tokoh sejarah menjadi hal yang diabaikan.

Dalam *game* Nusantara *Online*, pemain ditempatkan sebagai tokoh yang tidak akan pernah mati (*immortal*). Sehingga ketika pemain mengalami kekalahan maka pemain akan dikembalikan pada desa terdekat –lokasi terakhir dimana pemain belum bertemu musuh yang mengalahkannya-. Oleh karenanya pemain akan mengulang-ulang beberapa adegan yang sama, namun

Tabel 3. Keterkaitan antar elemen yang membentuk simulasi dalam *game* Nusantara Online

	Karakter	Lingkungan
<b>Ruang</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang berfungsi sebagai tempat berlangsungnya interaksi antar avatar serta avatar dengan <i>non player character</i></li> <li>• Ruang dalam <i>game</i> memicu pemain untuk melakukan <i>upgrading</i> terhadap atribut dan performa avatarnya</li> <li>• Ruang merupakan panggung tempat pemain menunjukkan kedudukan serta eksistensinya</li> </ul>	<p>Berbagai elemen pembentuk lingkungan hadir sebagai sebuah kesatuan yang menciptakan kesan ruang di dalam <i>game</i>. Contoh : Obyek berupa pepohonan tidak hanya dilihat sebagai deretan pohon namun membentuk sebuah kawasan hutan di dalam <i>game</i></p> <p>Sistem kamera <i>third person view</i> memberikan kemampuan untuk mengontrol situasi lingkungan dari berbagai arah dan sudut, memberi kesan bahwa ruang yang dijelajahi pemain luas dan tak terbatas (<i>hiperspasial</i>)</p>
<b>Waktu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penampilan <i>player character</i> yang selalu berubah (dinamis), tidak ada identitas yang pasti</li> <li>• Konsep waktu di dalam <i>game</i> memicu pemain untuk hidup dalam percepatan dan kebaruan</li> </ul>	<p>Konsep pemadatan waktu (<i>shrinking of time</i>) di dalam <i>game</i> menyebabkan adanya konsep pemendekan jarak antara satu wilayah ke wilayah lain di dalam <i>game</i></p>

dalam urutan waktu yang berbeda. Narasi semacam ini dapat disebut sebagai narasi isokronik. Alur cerita hadir berdasarkan urutan waktu dengan isi yang sama namun dalam urutan yang berbeda.

#### d. Simulasi ruang

Dieraartifisialsepertisaatini,berbagai ruang sosial yang ada di dunia nyata kini dapat diwujudkan dalam dunia informasi digital dan dalam bentuk simulasi sosial. Semua interaksi yang terdapat dalam simulasi sosial tersebut terjadi di dalam ruang virtual. Ruang virtual tersebut dibangun oleh material yang menggantungkan diri pada teknologi pencitraan, sehingga dapat ditemui tokoh sejarah, bangunan, serta penggalan kejadian di masa lampau hadir dalam sebuah ruang virtual. Kumpulan

arsitektur, peta lokasi serta kenampakan alam sendiri melibatkan imajinasi pemain dalam membentuk ruang virtual.

Ruang virtual Majapahit menjadi tempat berkumpulnya para pemain dari berbagai wilayah melalui avatar. Secara teori, ruang virtual dapat membebaskan sekaligus membelenggu pemain yang terlibat di dalam *game*. Dikatakan membebaskan karena pemain dapat menjadi siapapun tokoh yang ada dalam *game* dan mengalami sebuah perjalanan menembus waktu. Sedangkan dikatakan membelenggu karena para pemain secara tidak sadar telah membatasi dirinya dalam sebuah ruang artifisial yang penciptaannya mutlak menggantungkan diri pada keberadaan teknologi. Ruang virtual Majapahit telah membatasi pemain

untuk tidak bersinggungan dengan wilayah yang lain, dan pemain harus takluk dengan aturan permainan (*rule of the game*).

### 3.3. Logika Simulasi

Masing-masing simulasi yang terdapat pada aspek karakter, lingkungan, waktu dan ruang dalam *game* yang telah dibahas sebelumnya saling terkait dalam menciptakan sebuah situasi yang mewadahi kehidupan sosial dan kebudayaan virtual Majapahit. Adapun keterkaitan antar elemen dalam menciptakan simulasi dapat dilihat pada tabel 3.

Terdapat alasan mengapa pemain rela menghabiskan waktu di depan layar komputer selama berjam-jam hanya untuk mencari *rewards* seperti *dropped items* dan menambahkan mata uang berupa *kepeng*. Para pemain yang mengalami ketergantungan untuk menaklukkan setiap *experience* yang ditawarkan oleh *game Nusantara Online* sesungguhnya memiliki kebutuhan untuk menjelajahi sebuah ruang dan waktu yang penuh fantasi dan jauh dari realitas kehidupan sehari-hari. Pengalaman untuk menjelajahi kehidupan masa lalu yang penuh dengan sensasi klasik itulah yang dijanjikan oleh *game Nusantara Online*.

Selama ini para pemain hanya dapat membayangkan kehidupan sosial dan budaya masyarakat Majapahit ketika mereka menyimak buku sejarah atau mencermati bukti fisik peninggalan Majapahit dalam bentuk artefak. *Game Nusantara Online* hadir dan menawarkan kehidupan tersebut dalam bentuk yang seolah-olah nyata, bahkan pemain difasilitasi untuk menjadi bagian dari kehidupan tersebut. Hal ini sejalan dengan ciri-ciri masyarakat posmodern yang tidak hanya haus akan sesuatu yang baru, namun juga segala sesuatu yang berasal dari masa lalu

(nostalgia).

### 4. Wacana Kritis terhadap *Game Nusantara Online*

Seperti kita ketahui masyarakat kontemporer yang hidup dalam kebudayaan posmodern lebih mementingkan citra daripada nilai utilitas (fungsi) dan makna. Ketika pemain di dalam *game Nusantara Online* dikondisikan untuk senantiasa melakukan *improvement* terhadap penampilan avatarnya, maka nilai-nilai yang terkandung pada setiap elemen visual yang melekat pada avatar tersebut bukanlah hal yang penting. Sehingga yang terjadi adalah tumpang tindihnya tanda serta penyalahgunaan fungsi tanda pada elemen-elemen visual dalam *game*.

Contohnya pada kostum *player character* yang telah mengalami *upgrading*, kita akan melihat penggunaan aksesoris upawita yang sifatnya sakral dipadu dengan sepatu berjenis *boots* yang berasal dari periode dan kebudayaan yang berbeda. Tumpang tindihnya tanda semacam ini adalah hal yang dianggap lumrah, sehingga beberapa tanda yang seharusnya memiliki kedalaman nilai kemudian hanya dipinjam sebagai elemen pelengkap untuk memenuhi hasrat pencitraan pemain. Faurschou (1988:79) mengklaim bahwa komoditas *fashion* posmodern memiliki ciri-ciri yang semrawut (*chaotic*), terfragmentasi dan sukar dipahami. Budaya posmodern kerap lebih fokus terhadap eksploitasi dan manipulasi terhadap kebutuhan imajinasi manusia, oleh karena itu tumpang tindihnya tanda menjadi ciri-ciri produk budaya posmodern.

Penggunaan upawita pada *player character* dapat dikategorikan sebagai proses demitosisasi nilai-nilai seni tinggi, Baudrillard menyebutnya sebagai kondisi pemiskinan kualitas pertandaan yang sesungguhnya (1990:75), atau diistilahkan

sebagai *kitsch*. *Kitsch* merupakan salah satu idiom yang berkembang dalam diskursus posmodernisme dan merupakan salah satu bentuk estetika hiperealitas. *Kitsch* menanggalkan makna-makna mitologis, ideologis dan spiritual kebudayaan tinggi dan menjadikannya tak lebih dari sebuah tanda, dimana maknanya tak perlu lagi merujuk pada referensi dunia realitas (Piliang, 2003:196).

Disamping demitosisasi nilai-nilai yang dapat kita lihat pada sistem *fashion player character*, kita juga melihat adanya upaya untuk menampilkan gaya eklektik. Eklektik yang menggabungkan berbagai unsur kebudayaan serta periode yang berbeda dan ditampilkan kembali dalam sebuah ruang kesejarahan akan menimbulkan bias, karena unsur-unsur visualnya tidak mengandung kebenaran. Sehingga pemain berpotensi untuk menerima informasi yang salah, khususnya mengenai sistem *fashion* yang berlaku pada masa kesejarahan Majapahit.

Melalui *player character*, pemain tidak diposisikan untuk mengalami penggalan kejadian sejarah Majapahit di masa lampau, namun pemain lebih difokuskan untuk melengkapi berbagai misi yang tidak terkait dengan penggalan kejadian dalam sejarah Majapahit. Narasi menjadi sangat tergantung pada rute mana yang dipilih pemain dan faktor klimaks apa yang mereka hadapi. Pemain tidak berjalan di atas sejarah Majapahit masa lampau, melainkan berjalan di atas alur sejarah yang dibangunnya sendiri. Dengan demikian, sejarah yang berlangsung dalam *game Nusantara Online* sesungguhnya merupakan sejarah artifisial, yang dibangun oleh masing-masing pemain sebagai hasil interaksinya dengan *game Nusantara Online*.

Adanya upaya untuk membingkai (*framing*) sejarah Majapahit dalam sudut pandang pihak pengembang merupakan dasar untuk memandu persepsi pemain mengenai representasi realitas Majapahit. Analisis bingkai (*frame analysis*) oleh pihak pengembang *game* dilakukan untuk menentukan kunci-kunci tema dalam sejarah Majapahit. Sejarah artifisial mengenai Majapahit di dalam *game* tidak menampilkan sejarah Majapahit dalam format yang utuh dan terpadu, namun merupakan cuplikan sejarah dan kebudayaan Majapahit yang dianggap penting dan memiliki daya jual.

## 5. Kesimpulan

Konstruksi tanda yang terdapat pada elemen visual *game* merupakan kumpulan tanda yang membuat pemain merasa ada (*exist*) dan memiliki makna, bukan dalam konteks Majapahit di masa lalu dimana namun dalam konteks kekinian dimana pemain mengontrol dan mengendalikan sejarahnya sendiri dalam kultur dimana pemain hidup. Memiliki nama, kedudukan dan perolehan dalam masyarakat Majapahit virtual tersebut membuat pemain memiliki eksistensi. Eksistensi tersebut tampak dalam perbedaan, kondisi dimana pemain lain harus melihat dirinya dan mengingat siapa dirinya. Di dalam wacana posmodernisme, sebuah eksistensi sangat bergantung pada perubahan dan pergantian gaya dalam satu percepatan yang cukup tinggi. *Game Nusantara Online* mengakomodasi kepentingan tersebut dengan memfasilitasi pemain untuk selalu mengalami perubahan yang dinamis.

Keberlangsungan kehidupan sosial dan kemasyarakatan Majapahit di dalam *game Nusantara Online* tidak mengikuti sejarah Majapahit sebagai acuan, akan tetapi memiliki alur sendiri yang tampak tumpang

tindih antara satu dengan lainnya. Kondisi tersebut telah menciptakan berlangsungnya *multinaras*, dimana berbagai narasi hadir di dalam *game Nusantara Online*. Sejarah Majapahit yang pada akhirnya diadaptasi ke dalam *game Nusantara Online* berkembang menjadi sebuah sejarah artifisial, sejarah buatan dimana alur ceritanya terbentuk melalui rekayasa sehingga kehilangan referensinya dalam realitas. Sehingga alur cerita di dalam *game Nusantara Online* tidak sesuai dan tidak sejajar dengan sejarah Majapahit yang sebenarnya- atau diistilahkan sebagai *non linier history*. Peristiwa-peristiwa kesejarahan mengenai Majapahit tidak banyak dimunculkan dalam *game* ini. Sebaliknya, unsur kesejarahan tampak lebih dominan pada penggunaan nama tokoh, beberapa unsur visual dan hal-hal yang terkait dengan legenda dan mitos.

## 2. Daftar Pustaka

Audifax. 2006. *Imagining Lara Croft: Psikosemiotika, Hiperealitas dan Simbol-Simbol Kebudayaan*. Yogyakarta: Jalasutra.

Barker, Chris. 2004. *Cultural Studies*. Yogyakarta: Kreasi Wacana

Barnard, Malcom. 2007. *Fashion Sebagai Komunikasi: Cara Mengkomunikasikan Identitas Sosial, Seksual, Kelas dan Gender*. Yogyakarta: Jalasutra

Baudrillard, Jean. 1981. *Fetishism and Ideology dalam For A Critique of The Political Economy of The Sign*. Buku Elektronik online. [books.google.co.id/books?isbn=0914386247](http://books.google.co.id/books?isbn=0914386247). (diakses tanggal 13 Agustus 2010)

Baudrillard, Jean. 2006. *Ekstasi Komunikasi*, terjemahan Jimmy Firdaus. Yogyakarta: Kreasi wacana

Chandler, Daniel. *Semiotics for Beginners*. Buku elektronik online. <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/sem03.html> (diakses tanggal 6 November 2009)

Faurschou, G. 1988. *Fashion and The Cultural Logic of Posmodernity*. London: Macmillan

Muljana, Slamet. 2005. *Tafsir Sejarah Negarakratagama*. Yogyakarta: Penerbit LKIS

Muljana, Slamet. 2005. *Menuju Puncak Kemegahan*. Yogyakarta: Penerbit LKIS

Page, Ruth. 2008. Inanimate Alice - Game and Narrative. Artikel online. <http://digitalnarratives.blogspot.com/search?q=gaming> (diakses tanggal 18 April 2010)

Piliang, Yasraf A. 2003 *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*. Bandung: Penerbit Jalasutra

Piliang, Yasraf A. 2004. *Posrealitas*. Bandung: Penerbit Jalasutra

Piliang, Yasraf A. 2008. *Multiplisitas dan Diferensi: Redefinisi Desain, Teknologi dan Humanitas*. Bandung : Penerbit Jalasutra

Sobur, Alex. 2004. *Analisis Teks Media*. Bandung : Penerbit Rosdakarya

Uricchio, William. 2005. *Simulation, History, and Computer Games*. Artikel online, [http://www.knaw.nl/verkenningen/pdf/uricchio\\_cybergames.pdf](http://www.knaw.nl/verkenningen/pdf/uricchio_cybergames.pdf) (diakses tanggal 4 Mei 2009)