



PERSPEKTIF

Available online <http://ojs.uma.ac.id/index.php/perspektif>

Hiperrealitas dalam Permainan Video Daring: Simulasi, Simulakra, dan Hiperrealitas Garena Free Fire

Hyperreality in Online Video Games: Simulation, Simulacra and Hyperreality Garena Free Fire

Anak Agung Ngurah Agung Suryadipta Wardhana

Pascasarjana Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia, Indonesia

Diterima: 28 Oktober 2021; Direview: 14 November 2021; Disetujui: 25 Desember 2021

Abstrak

Tujuan dari artikel ini yaitu membedah sisi hiperrealitas dalam permainan video daring Free Fire. Hiperrealitas terlihat dari simulasi peperangan yang terdapat pada jalannya permainan, senjata yang digunakan, karakter-karakter pilihan yang dapat digunakan pemain, hingga dunia virtual yang menjadi arena pertempuran. Artikel ini menggunakan konsep hiperrealitas Jean Baudrillard yang dapat memperlihatkan sisi-sisi permainan yang membentuk kondisi hiperrealitas para pemain, sehingga pemain tidak lagi dapat membedakan antara realitas dan yang semu. Dengan pendekatan kualitatif, artikel ini mengeksplorasi dan memahami makna dalam permainan dengan cara menginterpretasi kumpulan teks dan kemudian dianalisis dengan mengedepankan sisi kemanusiaan. Kesimpulan penelitian ini memperlihatkan bahwa pemain terjebak pada dunia yang tidak lagi merujuk pada prototipe yang nyata sebagaimana simulasi biasa dilakukan. Simulakra yang terdapat pada permainan berupa jalannya permainan yang tidak merujuk pada peperangan yang nyata, pemilihan karakter dan senjata, strategi tim sebagai bentuk produktif dari simulakra, dan arena pertempuran sebagai bentuk natural dari simulakra. Hiperrealitas berupa simulakra peperangan dan adegan kekerasan semakin kuat dengan adanya fitur interaksi antara pemain dan mulai menjamurnya ekosistem kompetisi e-sport di Indonesia yang menawarkan hadiah besar.

Kata Kunci: Hiperrealitas; Permainan Daring; Simulasi; Simulakra

Abstract

The aim of this article is to dissect the hyperreality side of the online video game Free Fire. Hyperreality can be seen from the war simulations contained in the course of the game, the weapons used, the selected characters that players can use, to the virtual world that becomes the battle arena. This article uses Jean Baudrillard's hyperreality concept which can show the sides of the game that make up the hyperreality conditions of the players, so that players can no longer distinguish between reality and the artificial. With a qualitative approach, this article explores and understands the meaning in the game by interpreting a collection of texts and then analyzing it by prioritizing the human side. The conclusion of this study shows that players are trapped in a world that no longer refers to a real prototype as usual simulations do. The simulacra contained in the game is in the form of a gameplay that does not refer to real warfare, character and weapon selection, team strategy as a productive form of simulacra, and the battle arena as a natural form of simulacra. The hyperreality in the form of war simulacra and scenes of violence is getting stronger with the interaction feature between players and the proliferation of e-sports competition ecosystems in Indonesia that offer big prizes.

Keywords: Hyperreality; Online Games; Simulation; Simulacra

How to Cite: Wardhana, A.A.N.A.S. (2022). Hiperrealitas dalam Permainan Video Daring: Simulasi, Simulakra, dan Hiperrealitas Garena Free Fire. *PERSPEKTIF*, 11 (2): 607-614

*Corresponding author:

E-mail: aiunawardhana@gmail.com

ISSN 2085-0328 (Print)

ISSN 2541-5913 (online)

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi digital dan internet saat ini turut membawa permainan online berkembang menuju berbagai artefak media. Jika sebelumnya permainan online hanya dapat dimainkan dengan komputer yang tersambung jaringan internet, kini permainan online telah didesain untuk dapat dimainkan di mana saja dengan berbagai gawai yang semakin ringkas seperti ponsel pintar. Permainan dengan tema “menembak” menjadi salah satu yang terpopuler di dunia, dikenal juga sebelumnya dengan sebutan *First Person Shooter* (FPS). Seiring perkembangannya, permainan “menembak” yang sebelumnya mempertemukan dua tim dengan kelompok kecil dalam satu ronde permainan, kini didesain dengan banyak tim yang saling berkompetisi satu sama lain, dikenal dengan *battle royale* (Choi & Kim, 2018). Sebutan *battle royale* pada permainan pertama kali disebut dan melekat dengan permainan bertajuk *Player Unknown Battlegrounds* (PUBG), kemudian permainan online berbasis ponsel pintar bernama *Garena Free Fire* berhasil mencapai popularitasnya dengan jumlah unduhan 500 juta kali dari platform *Play Store*.

Dalam permainan *Free Fire*, sebagaimana permainan bergenre *battle royale*, para pemain akan memulai permainan dengan berada di dalam pesawat bersama lima puluh pemain lainnya. Kemudian seluruh pemain diberikan kebebasan untuk mendarat di manapun selama terjangkau olehnya, arena pertempuran yang bewujud pulau yang luas lengkap dengan gedung dan jalan memungkinkan para pemain *Free Fire* untuk mengeksplorasi dunia yang hanya ada di dalam permainan tersebut. Namun arena pertempuran akan berangsur-angsur menyempit selama jalannya permainan, hal tersebut memaksa mereka untuk saling membunuh satu sama lainnya hingga tersisa hanya satu pemain sebagai pemenang. Para pemain akan menemukan senjata-senjata yang tersebar di seluruh arena pertempuran guna saling membunuh untuk mendapatkan “Booyah!” yaitu slogan yang muncul ketika permainan berhasil dimenangkan (Garena, 2018).

Dalam video perkenalan permainannya, *Garena* mengenalkan banyak hal yang ditawarkan dalam permainan *Free Fire*. Pemilihan sistem karakter yang unik beserta

pilihan fesyen yang menarik, dan juga beragam senjata api (Garena, 2018). *Free Fire* juga menawarkan mode permainan dengan tim yang berjumlah empat orang, di mana setiap anggota tim akan saling bahu membahu untuk mengalahkan tim lainnya. Salah satu yang menjadi kelebihan dari permainan online saat ini adalah pengalaman berinteraksi dengan pesan suara *voice chat* antara sesama pemain. Seiring berkembangnya teknologi, para pemain permainan dapat mengembangkan strategi mereka dengan fitur *voice chat* layaknya orang-orang yang sedang berkomunikasi via telepon (Allison et al., 2020).

Dengan banyaknya orang yang bermain permainan ini dan segala fitur yang ditawarkan terutama dalam interaksi, permainan ini kemudian dapat digunakan untuk mendapatkan modal sosial oleh para pemainnya (Perry et al., 2018). *Free Fire* kemudian dapat berperan sebagai jembatan (*bridging*) sekaligus sebagai pengikat (*bonding*) antara para pemainnya, baik antara mereka yang sudah saling mengenal sebelumnya hingga para pemain yang baru kenal dari dalam permainan. Adapun hal tersebut memperlihatkan kondisi di mana masyarakat sedang mereproduksi dan mengonsumsi nilai tanda yang terdapat dalam permainan tersebut (Quan, 2020). Konsumsi nilai tanda dalam permainan kemudian melalui proses yang disebut bermula dari simulasi menuju simulakra, dan kemudian menjadi kondisi yang disebut dengan hiperrealitas atau kondisi di mana permainan tersebut tidak lagi merujuk pada sesuatu yang nyata atau orisinal. Dalam sebuah penelitian menggambarkan bagaimana hiperrealitas dalam permainan *Defense of The Ancients 2* (DOTA 2) ditampilkan dari karakteristiknya, jalannya permainan, hingga arena pertempurannya yang sama sekali terpisah dari realitas manapun (Cempaka & Haryatmoko, 2018).

Permainan video memiliki kemampuan untuk membagikan suatu narasi seperti media pada umumnya, namun permainan video memiliki karakter yang berbeda dari media tradisional. Pada media tradisional seperti film, narasi dibentuk secara representasional untuk nantinya dapat diinterpretasikan oleh penontonnya merujuk pada realita yang ada (Frasca, 2013). Sedangkan pada permainan video, Frasca (2013) melihat adanya perbedaan pembentukan narasi yakni dengan cara

simulasional. Simulasi suatu realitas dalam permainan video dimungkinkan berkat sistem yang dirancang melalui komputer dengan tujuan menghasilkan beragam kondisi sesuai impuls yang diberikan pemain melalui tombol dan mekanisme lainnya.

Kajian ini bertujuan untuk melihat kondisi hiperrealitas yang terdapat dalam permainan Free Fire, menelaahnya dengan konsep simulasi dan simulakra (Poster, 1989). Kemudian kondisi hiperrealitas yang terdapat dalam permainan tersebut menjadikannya memiliki nilai tanda yang terus direproduksi dan dikonsumsi oleh para pemainnya. Mengingat banyaknya senjata api yang dapat digunakan oleh para pemain dalam permainan mengindikasikan asumsi bahwa Free Fire berangkat dari proses simulasi yang kemudian menjadi simulakra. Bersama dengan film, permainan sudah sejak lama dan seringkali dipandang sebagai simulasi perang yang paling dekat dengan masyarakat, dengan berbagai proses salin-menyalin antara pengembang permainan menjadikannya sebagai simulakra yang merupakan fase penting dalam hiperrealitas (Cristiano, 2018).

Guna menggambarkan hiperrealitas dalam permainan Free Fire, kajian ini akan menggunakan pemikiran filsuf asal Perancis Jean Baudrillard. Bagian ini akan memaparkan pemikiran Baudrillard lebih jauh mengenai simulasi, simulakra, dan hiperrealitas. Kemudian di akhir bagian ini juga akan memaparkan bagaimana hubungan antara konsep simulasi, simulakra, dan hiperrealitas yang membentuk objek tertentu, yang dalam kajian ini adalah permainan Free Fire.

Istilah simulasi merujuk pada suatu kondisi yang dibuat menyerupai hal nyata yang ingin ditiru (Baudrillard, 1994). Simulasi dapat digambarkan dengan contoh orang yang berpura-pura sedang sakit. Orang tersebut memperlakukan kondisi sakit dengan memakai selimut, pura-pura menggigil, pura-pura batuk. Tindakan memakai selimut, menggigil dan batuk tersebut merupakan gejala yang menandai kondisi yang sebenarnya yaitu keadaan sakit. Simulasi kemudian dapat diartikan sebagai upaya merepresentasikan sesuatu atau keadaan yang sudah ada, dan kemudian secara mutlak bertujuan untuk mengganti yang asli atau yang nyata (Baudrillard, 1994). Simulasi sering menjadi sarana edukasi untuk pencegahan bencana

alam, seperti evakuasi gempa, gunung meletus, dan sebagainya.

Ketika berbicara pada ranah permainan, simulasi berusaha membawa salinan yang benar-benar berasal dari realitas (Cristiano, 2018). Permainan simulasi telah puluhan tahun digunakan sebagai media pembelajaran, maupun hiburan bagi pemainnya. Pengembang permainan baik yang bekerja sebagai perusahaan maupun independen melihat peluang dari merepresentasikan kehidupan sehari-hari manusia seperti hobi, pekerjaan, dan sebagainya (Faizan et al., 2019). Adapun permainan simulasi sepak bola bernama *Pro Evolution Soccer* yang rutin diproduksi setiap tahun sejak 1995, permainan tersebut mengedepankan unsur realisme. Adapun yang merepresentasikan pekerjaan sebagai supir bus dalam permainan *Bus Simulator* yang juga menawarkan representasi realitas kepada para pemainnya.

Jika simulasi berupaya merepresentasikan realitas dan kemudian mengganti realitas tersebut. Simulasi tersebut kemudian berubah menjadi simulakra. Dalam simulakra tidak lagi merujuk kepada realitas apapun, sebab dalam simulakra suatu obyek direpresentasikan dengan berlebihan, terlihat palsu, seperti cahaya yang dibuat begitu terang saat proses pengambilan foto model. Dengan kata lain simulakra dapat diartikan sebagai sebuah ritual pemusnahan representasi yang cenderung menduplikasi realitas mutlak (Baudrillard, 1976).

Pada ranah permainan, sejarah pun menjadi tidak realistis dan bukan lagi sebuah simulasi sejarah terutama dalam pandangan para Baudrillardian yang menganggap permainan simulasi sejarah adalah simulakra (Elliott, 2017). Sebagai contoh, dalam permainan *Stronghold Crusader* (2001) adalah permainan dengan tema sejarah panjang perang salib. Namun dalam permainan tersebut, karakter Richard the Lionheart dan Saladin the Wise tidak selalu menjadi lawan. Terdapat skenario dalam permainan yang memungkinkan Lionheart dan Saladin menjadi kawan, bahkan Lionheart dapat memerintah tentara arab dan sebaliknya Saladin dapat memerintahkan tentara salib untuk berperang.

Kondisi hiperrealitas merujuk kepada kondisi di mana realitas tidak lagi direpresentasikan, sebab simulasi tidak mampu untuk secara ekuivalen

menpermainanitasinya. Alhasil hiperrealitas merujuk pada kondisi surreal layaknya pada lukisan yang estetikanya merupakan banalitas (kedangkalan) dari realitas, bahkan dapat disebut sebagai halusinasi estetik (Baudrillard, 1976). Halusinasi estetik tersebut terjadi di luar representasi sebab hal-hal tersebut hanya terjadi dalam ranah simulasi yang kemudian disebut simulakra (Baudrillard, 1976).

Permainan di era saat ini mengandung hiperrealitas yang dipertukarkan selama interaksi pemainnya. Dalam permainan DOTA 2 (2013), hiperrealitas ditunjukkan dari nilai tanda yang hanya terdapat pada permainan tersebut, sama sekali tidak memperlihatkan rujukan terhadap realitas. Pada simulakrum tersebut, hiperrealitas muncul pada karakter yang unik berupa monster dan makhluk lainnya, barang-barang yang dibeli dengan alat tukar dalam permainan, dan wujud peta arena pertempuran (Cempaka & Haryatmoko, 2018).

Untuk mencapai kondisi hiperrealitas perlu melewati proses simulasi, sebab simulasi merupakan fase utama dalam pemikiran Baudrillard mengenai hiperrealitas. Dengan kata lain, simulasi adalah proses yang terus berulang-ulang dalam reproduksi tanda hingga menjadi simulakra dan realitas berubah menjadi hiperrealitas. Simulakra sering dianggap sebagai *science fiction* dan dapat diartikan sebagai bentuk ramalan utopis terhadap dunia nyata. Sebagai landasan untuk memahaminya, terdapat tiga macam simulakra (Baudrillard, 1994).

1. Simulakra yang natural, dibangun di atas gambar, tiruan dan pemalsuan yang harmonis, optimis, dan bertujuan untuk restitusi atau institusi alam yang ideal seperti bagaimana ciptaan Tuhan.
2. Simulakra yang produktif, diperoleh dari energi dan tekanan. Simulakra ini melibatkan proses pembentukan yang membutuhkan mesin dan produksi sistematis dan bertujuan untuk globalisasi berkelanjutan dan pengembangan energi yang tidak terbatas. (Dalam bentuk ini, keinginan ada pada mereka yang percaya pada dunia utopis)
3. Simulakra dari simulasi, adalah bentuk yang didapat dari informasi atau pesan, model, sibernetika dan permainan hiperreal. Tujuannya untuk memperoleh kekuatan penuh atas pembentukan simulakra.

Teknologi memainkan peran penting dalam menghadirkan simulasi realitas yang melampaui keadaan sesungguhnya (Eco, 1986). Kini peran teknologi tersebut terlihat dalam siaran-siaran televisi, internet, dan berbagai platform media. Ambil contoh film-film produksi Amerika Serikat yang sering mengangkat tema sosok manusia dengan kekuatan super melebihi kekuatan manusia pada kenyataan. Film-film tersebut menunjukkan bagaimana hiperrealitas terbangun dan tanda-tanda tersebut dikonsumsi audiens dan membuat mereka terlena hingga melupakan sejenak kehidupan nyata mereka.

Baudrillard menyadari bahwa suatu keadaan ekuivalen pada representasi merupakan suatu hal yang utopis. Meski demikian, hal tersebut tetap menjadi asumsi yang mendasar dari simulasi, lalu ketika representasi menyerap simulasi dengan cara menginterpretasikan representasi yang salah maka seluruh representasi tersebut menjadi simulakrum (Baudrillard, 1994). Representasi dan simulasi secara bersama-sama menentukan citra suatu objek dengan empat fase berikut:

1. Tanda adalah refleksi dari realitas.
2. Tanda menyelubungi, menyembunyikan, bahkan membelokkan realitas.
3. Tanda merupakan ketiadaan realitas.
4. Tanda tidak berhubungan dengan realitas.

Transisi pertama mencerminkan teologi kebenaran, di mana gagasan dan ideologi masih mengatur. Transisi kedua adalah dimulainya era simulakra di mana tak ada lagi yang dapat dikenali sebagai kebenaran ilahi atau penghakiman terhadap mana yang benar dan salah (Baudrillard, 1994).

METODE PENELITIAN

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang mengeksplorasi dan memahami makna dalam permainan online. Peneliti mengkaji permainan dengan interpretasi visual melalui observasi pada level teks, kumpulan teks pada permainan kemudian dianalisis dengan mengedepankan sisi kemanusiaan (Jänicke et al., 2017). Kajian ini berusaha menjelaskan makna-makna yang terdapat pada permainan Free Fire dan menjelaskan bagaimana proses pembentukan citra objek dalam permainan tersebut dengan konsep hiperrealitas Jean Baudrillard.

Data primer dalam kajian ini didapatkan dari situs resmi Garena selaku penerbit Free Fire dan video-video yang memperlihatkan jalannya permainan (*gameplay*) oleh para pemainnya di YouTube. Kemudian data sekunder merupakan berbagai literatur yang berguna untuk menjadi landasan argumentasi dan sesuai dengan kajian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ulasan Singkat Mengenai Permainan Online Free Fire

Free Fire merupakan sebuah permainan *shooter* (menembak) dengan perspektif orang ketiga dan tergolong ke dalam genre *battle royale*. Dalam permainan Free Fire memungkinkan para pemain untuk membentuk tim dengan pemain lainnya berjumlah dua hingga empat orang untuk melawan tim lainnya dalam satu ronde permainan. Pada awal permainan dimulai, para pemain berada dalam satu pesawat yang akan terbang secara acak membentuk lintasan garis lurus dari ujung peta permainan ke ujung satunya. Pemain dapat bebas memilih untuk turun dari pesawat sesuai strategi dan kesepakatan dengan rekan satu tim.

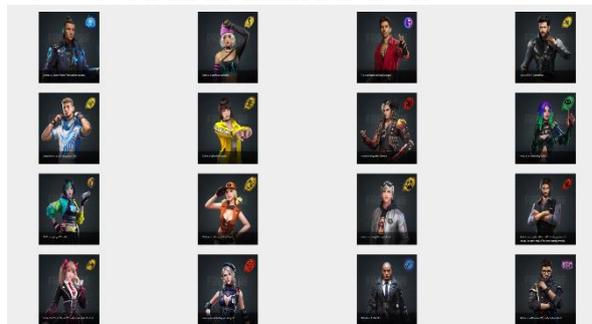


Gambar 1. Suasana permainan dalam Free Fire

Pemain dituntut untuk menyusun strategi agar dapat bertahan dan menyerang tim musuh hingga akhir permainan. Senjata api, granat, dan senjata jarak dekat serta perlengkapan perang tersebar di seluruh arena pertempuran untuk saling membunuh antara para pemain. Arena pertempuran yang sangat luas sedikit demi sedikit menyempit seiring berjalannya permainan. Komunikasi yang baik antar rekan dalam tim dapat membawa suatu tim meraih kemenangan jika mampu menjadi satu-satunya tim yang dapat bertahan hingga akhir permainan.

Pemilihan Karakter dan Senjata dalam Free Fire (Bentuk Simulakra dari Simulasi)

Dalam Free Fire, pemain dibebaskan untuk memilih karakter apa yang ia ingin perankan sebelum memulai permainan. Pemilihan karakter tersebut tergantung dari preferensi dari masing-masing pemain sebagai individu. Pemain memilih karakter dengan keyakinan bahwa karakter tersebut dapat merepresentasikan diri mereka dalam permainan dan memaksimalkan performa mereka dalam permainan. Dalam hal ini jenis kelamin di dunia nyata tidak menghalangi pemain Free Fire untuk memilih karakter berjenis kelamin apapun. Para pemain Free Fire memilih karakter yang disukai mereka seperti memilih peran mereka dalam realitas, namun terkadang pemain tidak sadar akan motivasi tersebut dalam memilih karakter.



Gambar 2. Beberapa karakter dalam Free Fire

Selain karakter terdapat beragam jenis senjata yang bisa digunakan dalam permainan ini selama permainan. Pemilihan senjata juga ditentukan dari pribadi para pemain, sebab masing-masing senjata memiliki ciri yang berbeda-beda. Senapan mesin (*machine gun*) memiliki karakteristik bobot yang berat, akurasi kurang baik, namun memiliki cadangan peluru yang banyak. Senapan mesin dipilih pemain yang menyukai peperangan jarak dekat dan agresif. Senapan serbu (*assault rifle*) memiliki karakteristik daya rusak yang baik, akurasi menengah, namun peluru terbatas. Senapan serbu dipilih oleh pemain yang gemar menyerbu musuh yang sedang bertahan. Senapan sub-mesin (*submachine gun*) memiliki karakteristik yang ringan dan peluru yang cukup banyak, namun memiliki daya rusak kecil. Senapan sub-mesin disukai oleh pemain yang terbiasa melakukan gerilya dengan berpindah-pindah tempat dengan cepat. Senapan jarak jauh (*sniper rifle*) memiliki karakteristik daya rusak tertinggi, namun peluru yang sangat terbatas dan tidak memiliki

frekuensi secepat senapan lainnya. Senapan jarak jauh dipilih untuk mengintai dan membunuh musuh dari jarak yang sangat jauh tanpa diketahui.

Free Fire menawarkan bentuk-bentuk senjata yang unik dan langka dalam permainan (*skin*), pemilihan dan penggunaan *skin* senjata oleh para pemain sering menjadi sarana aktualisasi diri. Para pemain Free Fire dapat membeli token permainan untuk mendapatkan *skin-skin* tersebut, para pembuat konten di sosial media sering melakukan ulasan mengenai *skin-skin* langka dan unik yang kemudian turut membuat *skin* tersebut populer dan diminati pemain lainnya.



Gambar 3. Pembuat konten membeli *skin* senjata Free Fire

Strategi Tim dalam Permainan Free Fire (Bentuk Produktif dari Simulakra)

Permainan tim dalam Free Fire biasanya terdiri atas mereka yang tidak saling mengenal, namun dapat juga dikondisikan untuk mereka yang saling mengenal dan bermain bersama. Bagi mereka yang baru saja berkomunikasi dalam Free Fire dan tergabung di tim yang sama, maka dibutuhkan strategi yang baik untuk dapat memenangkan permainan. Para pemain Free Fire menggunakan istilah-istilah yang berlaku hanya dalam permainan seperti “*knock*” yaitu kondisi sedang lumpuh setelah terkena tembakan musuh, “*revive*” yaitu tindakan membangkitkan rekan yang sedang lumpuh, “*reload*” yaitu sedang mengisi ulang wadah peluru, “*booyah!*” yaitu slogan untuk kemenangan suatu ronde permainan. Istilah-istilah tadi disokong dengan fitur pesan suara layaknya telepon, fitur pada permainan Free Fire tersebut memungkinkan untuk terbentuknya kerjasama yang baik dalam tim.



Gambar 4. Pemain Free Fire saling berkomunikasi dalam permainan

Arena Pertempuran Free Fire (Bentuk Natural dari Simulakra)

Free Fire memiliki arena pertempuran berupa daerah luas yang disebut *map*. *Map* tersebut berbentuk sebuah daratan atau pulau yang terdiri dari banyak kota lengkap dengan jalanan, kendaraan, dan pepohonan. *Map* ini tidak merujuk pada suatu daerah nyata, namun elemen-elemen yang ada pada *map* diambil dari unsur-unsur alamiah. Pepohonan hijau, lautan, pulau, langit biru dan sebagainya direpresentasikan sebagaimana persis dengan ciptaan Tuhan.



Gambar 5. Rupa kota dalam *Map* Free Fire

Merujuk pada empat tahap simulakra Jean Baudrillard, permainan Free Fire menampilkan hiperrealitas dengan representasi dan simulasi secara bersama-sama. Free Fire tidak menampilkan tanda sebagai realitas, sebab apabila pemain terbunuh dalam satu permainan, dia dapat hidup kembali untuk mengulang permainannya. Hal tersebut tidak terjadi dalam realitas peperangan, dan menjadikannya kondisi hiperrealitas. Skema peperangan dalam Free Fire juga merupakan sebuah simulakra di mana tidak pernah ada realita sejarah atau perang yang menggunakan skema 4 orang dalam satu tim melawan belasan tim lainnya. Realitas perang adalah kolosal dan terdiri dari

minimal dua kubu dan konteks negara atau kelompok yang besar. Hal tersebut tidak akan nampak pada permainan yang menampilkan hiperrealitas.

Bagi para pemain permainan, realitas bahkan dapat dibelokkan dengan kecenderungan manusia untuk menerima hal yang hanya mereka percayai. Dalam Free Fire senjata api dapat diukur tingkat kerusakan yang dapat ditimbulkannya dengan angka-angka. Dalam permainan Free Fire, kita dapat menghitung berapa peluru yang diperlukan untuk melumpuhkan suatu karakter. Simulakra penggunaan senjata api dalam permainan berdasarkan jenis-jenisnya kemudian hanya berlaku dalam permainan, meskipun jenis dan tipe senjata tersebut merepresentasikan realitas dari bentuk dan penamaan, namun senjata-senjata tersebut tidaklah nyata dari segi karakteristiknya.

Dengan suguhan simulakra yang masif, para pemain permainan Free Fire terjebak dalam kondisi hiperrealitas. Tercermin dari pencapaian-pencapaian yang ingin mereka raih dari memenangi permainan, mendapatkan karakter dan *skin* langka. Hal tersebut terjadi berkat kepopuleran permainan ini serta sokongan dari para pembuat konten di media sosial. Baudrillard menyebut kondisi tersebut sebagai kondisi di mana masyarakat tidak lagi mengonsumsi nilai guna namun nilai tanda untuk mendapatkan suatu kepuasan. Dan tanda tersebut bersifat hiperrealitas dan semu.

Hiperrealitas lain juga muncul dari pesatnya perkembangan *e-sport* di Indonesia yang membuat pemain permainan mendapat status profesional dan berkedudukan sama dengan atlet-atlet olah raga lainnya. Dukungan pemerintah juga menyuburkan hiperrealitas dalam ranah permainan dengan rutin mengadakan turnamen-turnamen berskala nasional. Hadiah besar yang ditawarkan dalam turnamen juga memicu pemain permainan mengasah kemampuan mereka agar dapat menjadi pemain profesional. Masifnya perkembangan permainan di Indonesia kemudian membuat simulakra turut bermunculan dengan hiperrealitasnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan diskusi dalam penelitian ini, hiperrealitas dibangun dengan fitur interaksi dalam simulakra. Dukungan-dukungan dari pihak lain seperti pembuat

konten dan pemerintah juga memperkuat hiperrealitas. Simulakra peperangan dalam Free Fire membuat pemain permainan terbiasa dengan wujud senjata api dan adegan kekerasan. Karena selaku penerbit permainan Free Fire diharapkan dapat melakukan pengawasan terhadap konten-konten permainannya, dan melakukan pencegahan tindakan-tindakan yang tidak diinginkan dari para pemain. Mengingat kondisi hiperrealitas membuat pemain permainan tidak mampu untuk membedakan antara realitas dan semu, terutama pemain permainan yang masih berusia di bawah umur.

DAFTAR PUSTAKA

- Allison, F., Carter, M., & Gibbs, M. (2020). Word Play: A History of Voice Interaction in Digital Games. *Games and Culture*, 15(2), 91–113. <https://doi.org/10.1177/1555412017746305>
- Baudrillard, J. (1976). *The Critique of Originality*.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation* (S. F. Glaser (ed.)). Ann Arbor The University of Michigan Press.
- Cempaka, P. S., & Haryatmoko, J. (2018). Hyperreality Among Defense of the Ancients 2's Players. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 7(3), 225–234. <https://doi.org/10.7454/jki.v7i3.9678>
- Choi, G., & Kim, M. (2018). Gameplay of Battle Royale Game by Rules and Actions of Play. *2018 IEEE 7th Global Conference on Consumer Electronics, GCCE 2018*, 599–600. <https://doi.org/10.1109/GCCE.2018.8574781>
- Cristiano, F. (2018). From Simulations to Simulacra of War: Game Scenarios in Cyberwar Exercises. *Journal of War and Culture Studies*, 11(1), 22–37. <https://doi.org/10.1080/17526272.2017.1416761>
- Eco, U. (1986). *Travels in Hyper Reality* (W. Weaver (ed.)). Harcourt Brace & Company.
- Elliott, A. (2017). Simulations and Simulacra: History in Video Games. In *Práticas da História Journal on Theory, Historiography and Uses of the Past* (Vol. 2017, Issue 5).
- Faizan, N., Löffler, A., Heininger, R., Utesch, M., & Krcmar, H. (2019). Classification of evaluation methods for the effective assessment of simulation games: Results from a literature review. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 9(1), 19–33. <https://doi.org/10.3991/ijep.v9i1.9948>
- Frasca, G. (2013). Simulation versus narrative: Introduction to ludology. In *The video game theory reader* (pp. 243–258). Routledge.

- http://www.phil-fak.uni-duesseldorf.de/fileadmin/Redaktion/Institute/Kultur_und_Medien/Medien_und_Kulturwissenschaft/Dozenten/Szentivanyi/Computerspielanalyse_aus_kulturwissenschaftlicher_Sicht/frasca.pdf
- Garena. (2018). *Garena Free Fire Trailer! Download dan Booyah Sekarang!* Garena Free Fire Indonesia. <https://www.youtube.com/watch?v=pKUu6PKNyzk>
- Jänicke, S., Franzini, G., Cheema, M. F., & Scheuermann, G. (2017). Visual Text Analysis in Digital Humanities. *Computer Graphics Forum*, 36(6), 226–250. <https://doi.org/10.1111/cgf.12873>
- Perry, R., Drachen, A., Kearney, A., Kriglstein, S., Nacke, L. E., Sifa, R., Wallner, G., & Johnson, D. (2018). Online-only friends, real-life friends or strangers? Differential associations with passion and social capital in video game play. *Computers in Human Behavior*, 79, 202–210. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.10.032>
- Poster, M. (1989). Jean Baudrillard: Selected Writings. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. <https://doi.org/10.2307/432019>
- Quan, D. (2020). *From Consumption of Goods to Consumption of Symbols—Analysis and Views on Baudrillard's Theory*. <https://doi.org/10.23977/jsoc.2020.02010>