

ABSTRAK

Kajian tentang *game* ini berangkat dari perjumpaan saya dengan seorang teman *gamer*. Dia bercerita tentang *game* yang memaksa pemainnya pergi ke luar rumah, menelusuri lingkungannya untuk berburu monster di lingkungan nyata sehari-hari itu. Hal itu merupakan sesuatu yang baru bagi saya sendiri, yang juga merupakan seorang *gamer*. Saya penasaran dengan *game* dengan genre *Augmented-Reality* semacam itu. Pengalaman macam apa yang akan dialami oleh para pemainnya?

Saya memberanikan diri untuk mengadakan penelitian ini sebab saya melihat bahwa di Indonesia masih sedikit orang mengkaji *game* dengan serius. Maka, kajian ini saya harap dapat memperkaya pembicaraan kita mengenai *game* khususnya di Indonesia ini. Saya menggunakan paradigma psikoanalisa Lacan. Teori psikoanalisa Lacan saya pakai sebab saya penasaran dengan apa yang sebenarnya terjadi dengan para pemain *game Augmented-Reality*, khususnya Mobbies. Para pemain itu sebenarnya tengah diseret ke mana; Yang Real, Yang Simbolik, atau Yang Imaginer? Di sisi lain, saya juga penasaran, dengan kehadiran *smartphone* yang semakin canggih, dan kemudian kehadiran *Augmented-Reality*—di mana kehidupan nyata sehari-hari dibajak dan dicangkoki kenyataan yang virtual—realitas dunia kita ini sebenarnya tengah dibentuk ulang menjadi bagaimana? Apakah sebenarnya Mobbies, dan *game Augmented-Reality* lainnya itu, tengah menghadirkan ingatan akan Yang Imaginer, atau mereproduksi Yang Simbolik, atau sebenarnya tengah menghadirkan Yang Real?

Hampir semua teman yang saya kenal di OMK dan MaSastrO memainkan *game* Mobbies ini. Bahkan, salah seorang teman mendirikan komunitas pemain Mobbies Solo, SOLOMOB. Saya hadir di tengah-tengah mereka, menyaksikan bagaimana mereka berburu, merawat, *trading*, dan *battle*. Bahkan, saya dengan sengaja memasukinya, memainkan *game* Mobbies itu sendiri. Bersama-sama kami memasuki sebuah dunia di mana yang virtual dan yang real melebur jadi satu.

Di dalam situasi semacam itu, permainan *video game* menjadi sesuatu yang jauh lebih serius. Orang bisa berkelahi sungguh-sungguh hanya gara-gara memperebutkan monster atau portal yang ada di suatu tempat di lingkungan nyata, tetapi yang juga sekaligus tidak ada di sana. Di sisi lain, dunia nyata yang telah dibajak oleh yang virtual ini juga kemudian membuat pekerjaan mencari upah sehari-hari mengalami apa yang disebut *gamification*, dibuat seolah-olah semenyenangkan bermain *game*. Kehadiran *gadget* yang semakin canggih membuat seorang subyek dapat keluar-masuk antara yang nyata dengan yang maya berkali-kali dalam sehari tanpa perlu harus meluangkan waktu khusus atau berada di tempat khusus untuk *login*.

Tidak mudah bagi kita untuk memahami realitas semacam ini. Teknologi berkembang begitu pesat, hingga memodifikasi kenyataan sedemikian rupa. Tesis ini memberi kesempatan kepada para pemain Mobbies, salah satu *game Augmented-Reality*, membahasakan diri sehingga apa yang mereka alami dapat lebih kita pahami.

ABSTRACT

This study of game begins from my encounter with gamer fellas. He told me about a game that makes the player go outside the house, walking down the neighbourhood to hunt monsters there in his/her real daily area. That was something new for me, who is a gamer myself. I was, even am, curious with the Augmented-Reality game like the one my fellas told. What kind of experience will the player have?

I made sure of myself to do the research because I see that it is still few people in Indonesia do the game study seriously. So, I hope this study can enrich our discussion about game especially here in Indonesia. I use Lacanian psychoanalysis paradigm. I use the lacanian psychoanalysis theory because I am curious with what really happen to the Augmented-Reality game players, especially Mobbles. Where does Mobbles draw the players to; The Real, The Symbolic, or The Imaginer? In other hand, I am curious, with the presence of the more sophisticated smartphone, and then the presence of Augmented-Reality—where the real life is hacked and is planted the virtual reality—what kind of world and reality they are re-making? Do Mobbles, and other Augmented-Reality game, bring back the memory of The Imaginer, or do they reproduce The Symbolic, or do they bring The Real instead?

Almost all of my friends in Catholic Youth and *MaSastrO* play the game Mobbles. Even, one of my fellas is the founder of Mobbles Players Community in Solo-city, named SOLOMOB. I am there among them, watching how they hunt the monsters, take good care of them, trade them, and battle them. Even, I myself log-in to the game, I play Mobbles myself. Together we log-in to the world where the virtual and the reality blend.

In such situation, video game has become something more serious. People can literally fight just because they hunt the same monster or they want to conquer the same portal which is, and also is not, there in the real neighbourhood. In other hand, the real world, which has been hacked by the virtual, makes the work for ones living as if as fun as playing game; it is the gamification of work. The presence of the more sophisticated gadget makes a subject can go in and out between the reality and the virtual for times in a day; now ones do not have to go to the special place and have special time to login.

It is not easy for us to understand this kind of reality. Technology is being developed so fast, that it can modify the reality as such. This thesis gives the opportunity to the players of Mobbles, one of the Augmented-Reality games, to articulate themselves so that we can understand what they have experienced.