

ABSTRAK

Tumbuh dan besar dalam lingkungan orang-orang yang menggilai *game* hingga akhirnya saya sendiri terjun dalam kenikmatan bermain *game*, membawa saya pada penelitian ini. Sering melihat, mengamati, hingga mengalami sendiri perilaku gamer ketika menikmati dunia fantasi *game*, menumbuhkan rasa penasaran, apa yang membuat *game* begitu digandrungi. Mengapa orang rela terjaga sepanjang hari untuk memenangkan pertandingan *game*, bahkan ada yang rela mati demi sebuah *game*?

Tidak hanya sebatas genre, namun video *game* sejatinya adalah ruang fantasi dan simulasi bagi *gamer*. Namun bagaimana *gamer* sebagai pelaku dalam dunia virtual ini mengartikulasikan serta menjalankan fantasi juga simulasi dalam jagad simulasi *The Sims*? Pertanyaan besar ini yang saya analisis menggunakan teori simulasi dan hiperrealitas.

Melalui pola permainan *gamer*, saya mengartikulasikan fantasi apa yang dijalankan *gamer* ketika memainkan *game The Sims*. Terkait dengan *The Sims* sebagai permainan simulasi kehidupan, saya melihat lebih dalam tentang simulasi apa yang dilakukan *gamer* melalui *game The Sims*, serta bagaimana keterkaitan simulasi yang dilakukan *gamer* dengan kehidupan sehari-hari mereka di dunia nyata dan begitu pun sebaliknya, bagaimana kehidupan sehari-hari *gamer* di dunia nyata mempengaruhi dunia simulasi mereka di dalam *The Sims*.

Penelitian ini adalah sebuah penelitian kualitatif yang menggunakan metode etnografi. Prosesnya, saya melakukan pengamatan langsung dan wawancara kepada delapan informan yang menjadi subjek utama penelitian, untuk mengungkap makna dan fungsi dari pengalaman mereka bermain *game The Sims*. Di sini saya melakukan refleksi terhadap sikap, ucapan, dan tindakan, para informan sehingga terjadi penafsiran intersubjektif.

The Sims adalah semesta yang tak terbatas. *Gamer* tidak hanya menjalankan fantasinya sebagai bentuk perpanjangan nostalgia, atau bentuk representasi dari kehidupan nyata, namun juga melakukan simulasi. *Gamer* menyimulasikan kehidupan mereka ke dalam *The Sims*. *Gamer* benar-benar melakoni kehidupan di dalam *The Sims*, ketika mereka membangun keluarga, bahkan menjadi dirinya sendiri tanpa adanya batas antara dirinya di dunia nyata dengan di dalam *The Sims*. *Gamer* tidak hanya merasa hidup di dalam dua dunia, beberapa dari mereka bahkan merasa lebih hidup di dalam *The Sims*. Batas antara realitas dan imajiner tidak lagi mampu dipisahkan.

Melalui teori simulakrum dan hiperrealitas Baudrillard, kita melihat bagaimana *gamer* menikmati prosesi kematian realitas, dan menikmati makna kematian itu. Matinya realitas ini menjadi candu, di mana semakin *gamer* gencar terhubung dengannya akan semakin nikmat untuk dihisap. *The Sims* adalah simulasi juga hiperrealitas, *The Sims* adalah morfin bagi *gamer*, di mana realitas sesungguhnya justru ada di dalam *The Sims*.

ABSTRACT

Growing up in an environment where people were so crazy about games got me involved in games myself and it led me to conduct this research. Seeing and observing those gamers frequently and being one myself made me wonder why games were so popular. Why do people willingly stay up all day long to win a game, some even die for it?

It is not merely about its genre, a video game is perceived as a fantasy world and a simulation room by gamers. Then, what about those gamers who play *The Sims*, how do they articulate and live their fantasy in the simulated universe of *The Sims*?

It is the grand question that I analyzed using the theory of simulation and hyper-reality.

Utilizing the gamer's gameplay pattern, I attempted to articulate their fantasy that was projected onto their avatar in *The Sims*. Since *The Sims* is a game of a simulated life, I observed diligently their simulated lives in *The Sims*, as well as the linkage of it and their everyday lives in the real world and vice versa, also the influence of their everyday lives to what they do in *The Sims*.

This research is qualitative research using ethnography method. I observed my informants in person and interviewed them as the main subject of this research; therefore they could reveal the meaning and function of their experiences in playing *The Sims*. During this process, I also reflected on their behaviors, words, actions, so there was an inter-subjective interpretation.

The Sims is an infinite universe. The gamers do not only live their fantasy as a form of an extended nostalgia or merely a representation of their real lives, but they are also doing a simulation. Gamers act as if they truly live in *The Sims* when they build family; they are even being their true selves without separating their real lives and their lives in *the Sims*. They do not feel like they are living in two different worlds, some of them even feel livelier in *The Sims*. The borderline of reality and imaginary seems vague.

With Baudrillard's theory on simulacrum and hyper-reality, we can see how the gamers enjoy the dying process of reality and live from it. It turns into an addiction, the more they connect, the stronger it becomes. *The Sims* is a hyper-reality simulation, *The Sims* is morphine to its players, and the reality is *The Sims* itself.