# Analisis Simulasi, Simulakra dan Hiperrealitas pada Video Game PUBG (Player Unknown's Battlegorund)

**Rafi Seftiawan, Muhamad Hilmi Arisandi, Kiki Pebrianti,**
**John Heru, Muhammad Geri Dimas**
Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Indraprasta PGRI Jakarta
*rafiseftiawan9@gmail.com*

**Abstrak**

*Player Unknown's Batteground* atau biasa disebut PUBG merupakan permainan FPS *(First Person Shooter)* dengan menggunakan tema "menembak" yang mempertemukan dengan tim lainnya. Dalam 1 tim terdiri dari (4 orang dalam 1 ronde), dengan total sebanyak 25 tim dan keseluruhan pemain tersebut sebanyak 100 orang. Permainan ini di desain dengan banyak tim yang saling berkompetisi satu sama lain, sampai mereka mendapatkan pencapaian slogan "ChIcken Dinner" yang berarti sudah memenangkan permainan tersebut sampai selesai. Metode penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan studi literatur. Tujuan penelitian ini yaitu memberikan informasi terkait simulasi dan simulakra dengan konsep hiperrealitas dalam permainan video game yang mengacu pada perbedaan antara dunia nyata dan representasi dunia tersebut dalam permainan video menjadi kabur. Pembahasan penelitian ini terhadap ilmu pengetahuan menyoroti ke bagaimana teknologi telah menciptakan hiperrealitas dalam pengalaman bermain. PUBG memperlihatkan bagaimana simulasi dan simulakra dapat digabungkan untuk menciptakan persepsi pemain tentang realitas. Adapun pembahasan penelitian tentang pentingnya memahami konsep hiperrealitas dan implikasinya terhadap permainan dapat membantu para pengembang untuk menciptakan pengalaman yang imersif dan menarik bagi pemain. Kesimpulan pada penelitian ini ingin memberikan wawasan tentang fenomena hiperrealitas dalam permainan video dan menggambarkan bagaimana PUBG telah menciptakan dunia fantasi yang menarik bagi pemainnya.

**Kata Kunci:** PUBG,Video Game,Hiperrealitas,Simulasi dan Simulakra

## PENDAHULUAN

Berkembangnya sebuah teknologi digital dan internet pada zaman sekarang membawa sebuah permainan online yang sudah berkembang menuju berbagai artefak media. Patut diapresiasi bahwa pesatnya produk teknologi digital ini telah memberikan sumbangan pembangunan peradaban yang signifikan meliputi sarana informasi, komunikasi, dan kemudahan lainnya, tetapi patut untuk dikritik bahwa produk teknologi digital juga bisa menjadi jurang kebudayaan bagi manusia, seperti individualisme, kapitalisme, westernisasi, hingga terciptanya konsumerisme akibat dari manipulasi arus teknologi digital (Featherstone, 2007). Sebelum berkembangnya teknologi seperti saat ini, permainan online hanya bisa dimainkan di PC atau komputer yang tersambung dengan kabel internet, dan sekarang permainan online bisa dimainkan di mana saja dengan smartphone yang semakin canggih.

Permainan dengan kategori laga dalam aplikasi PlayStore ini menjadi salah satu game yang banyak diminati di kalangan remaja hingga dewasa, game tersebut bernama *Player Unknown's Batteground* atau biasa disebut PUBG. Permainan ini termasuk dalam permainan FPS *(First Person Shooter),* di dalam permainan ini menggunakan tema "menembak" yang mempertemukan dengan tim lainnya. Dalam satu tim berada empat orang dalam satu ronde, dan ketika permainan ini dimulai akan dipertemukan dengan tim lainnya sebanyak 25 tim yang


Copyright © Rafi Seftiawan, Muhamad Hilmi Arisandi, Kiki Pebrianti, John Heru, Muhammad Geri Dimas

masing-masing dari timnya terdiri dari 4 orang, dengan keseluruhan dalam permainan tersebut sebanyak 100 orang. Permainan ini di desain dengan banyak tim yang saling berkompetisi satu sama lain, dikenal dengan *battle royal* (Choi & Kim, 2018:599-600).

Ketika permainan sudah dimulai, para pemain akan berada di dalam pesawat bersama 100 orang pemain lainnya. Para pemain bebas untuk terjun payung menuju lokasi untuk mendapatkan senjata agar bisa menembak dan membunuh musuh lainnya. Arena pertempuran ini berupa pulau yang luas lengkap dengan gedung-gedung dan jalan yang memungkinkan pemain PUBG bisa mengeksplorasi arena tersebut. Setelah mereka mendapatkan senjata, ada sebuah zona yang semakin menyempit selama permainan berjalan, para pemain dipaksa untuk membunuh satu sama lain hingga tersisa satu tim atau satu pemain saja dan menampilkan slogan yang bertulisan “Chicken Dinner” ketika memenangkan permainan tersebut sampai selesai.

## METODE

Pada metode yang digunakan ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif dengan studi literatur. Metode kualitatif ini bisa disebut dengan metode penelitian dengan landasan filsafat *postpositivisme/entespretif,* yang digunakan untuk meneliti suatu objek dengan kondisi yang alamiah, (yang menjadi lawan dari eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara *triangulasi* (gabungan), analisa data bersifat *induktif kualitatif*, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (A Salam, 2023:2). Menurut Creswell (2014:6) menjelaskan kunci utama dalam menentukan tema penelitian kualitatif adalah dengan mengidentifikasi tema-tema yang menarik perhatian kita sepanjang waktu. Untuk pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik pengumpulan berupa studi pustaka. Studi pustaka yang digunakan dalam pengumpulan data ini berapa buku, jurnal online, artikel online. Data yang dikumpulkan ini sesuai dengan objek yang dikaji.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada teori baudrillard ini menjelaskan tentang simulasi yang mana penciptaan sebuah kenyataan melalui cara konseptual atau sesuatu yang berhubungan dengan “mitos” yang kita tidak dapat melihat kebenaran dan kenyataan pada objek tersebut. Beberapa cara ini menjadi sebuah faktor penentu pada sudut pandang kita mengenai kenyataan. Sesuatu yang dapat menarik perhatian manusia, seperti rumah, seni, kebutuhan sehari-hari, dan lainnya, ditunjukan melalui berbagai media dengan model-model yang ideal, dari sinilah batas antara simulasi dan kenyataan menjadi tercampur aduk sehingga menyebabkan hiperreality di mana yang nyata dan yang tidak nyata menjadi tidak jelas (baudrillard, 1994).

Konsep hiperrealitas dalam permainan video mengacu pada kondisi di mana perbedaan antara dunia nyata dan representasi dunia tersebut dalam permainan video menjadi kabur. Istilah "hiperrealitas" diperkenalkan oleh filsuf jean baudrillard dan menggambarkan fenomena di mana realitas dan dunia representasinya sulit dibedakan. Dalam konteks permainan video, hiperrealitas tercipta ketika permainan menciptakan pengalaman yang begitu kuat sehingga pemain merasa terlibat sepenuhnya dalam dunia permainan tersebut. Hal ini dapat dicapai melalui berbagai elemen, seperti grafis yang realistis, fisika yang canggih, interaksi yang menyerupai kehidupan nyata, serta pengalaman yang mendalam dan imersif.

Permainan video yang menciptakan pengalaman hiperrealitas akan mengabaikan batas antara dunia nyata dan dunia permainan. (oktavianingtyas, 2022) mengatakan hiperrealitas adalah keadaan dimana sebuah representasi dipandang lebih nyata dari objek yang

This work is licensed under a CC-BY-NC

direpresentasikan. Para pemain dapat merasakan kehadiran, emosi, dan interaksi yang nyaris sama seperti dalam kehidupan sehari-hari. Pengalaman ini terkadang dapat melebihi realitas sejati dan menciptakan dunia yang lebih menarik atau lebih ideal daripada realitas itu sendiri.

Permainan pubg telah dicirikan sebagai lambang postmodernitas dalam bentuk simulakra, baik sebagai bentuk media digital maupun dalam hal lokalisasi digital yang luas untuk pasar internasional, yang menciptakan fantasi pengguna game online pubg yang tidak dikaitkan dengan dunia/alam yang otentik atau asli (brignall & van valey, 2007).

Konsep hiperrealitas dalam permainan video juga erat kaitannya dengan konsep simulasi dan simulakra. Simulasi merujuk pada representasi dunia nyata dalam bentuk permainan video, sedangkan simulakra adalah salinan yang kehilangan hubungan dengan dunia nyata dan hanya menghasilkan reproduksi tanpa referensi.

Konsep simulasi dalam permainan video mengacu pada representasi dunia nyata atau situasi yang dibuat secara digital dalam bentuk permainan. Permainan video yang didasarkan pada simulasi berusaha untuk menciptakan pengalaman yang mendekati atau menyerupai dunia nyata dengan menggunakan grafis, suara, fisika, dan mekanisme permainan yang realistis.

Dalam permainan video simulasi, tujuan utamanya adalah memungkinkan pemain untuk merasakan pengalaman yang serupa dengan situasi atau aktivitas yang ada dalam dunia nyata. Contohnya, permainan simulasi penerbangan akan menghadirkan pengalaman terbang pesawat dengan menghadirkan kontrol dan lingkungan yang realistis. Pemain dapat merasakan sensasi terbang dan menghadapi tantangan yang sama seperti dalam penerbangan sebenarnya.

Di sisi lain, konsep simulakra dalam konteks permainan video merujuk pada salinan yang kehilangan hubungan dengan dunia nyata. Simulakra adalah representasi atau reproduksi yang tidak memiliki referensi langsung dengan realitas sejati. Dalam permainan video, simulakra dapat terwujud melalui karakter, lingkungan, atau cerita yang dibuat secara fiksi dan tidak ada dalam dunia nyata.

Contohnya, dalam permainan fantasi atau fiksi ilmiah, pemain dapat berinteraksi dengan karakter dan tempat yang hanya ada dalam imajinasi atau dalam konteks permainan tersebut. Misalnya, permainan dengan tema dunia fantasi mungkin memiliki makhluk mitos, tempat ajaib, atau kekuatan supernatural yang tidak ada dalam realitas sehari-hari.

Simulakra dalam permainan video dapat menghasilkan pengalaman yang menyenangkan dan mengasyikkan, di mana pemain dapat terlibat dalam dunia yang fantastis dan melupakan sementara realitas sejati. Mereka dapat mengeksplorasi dunia yang tidak mungkin ada dalam kehidupan nyata dan mengambil peran dalam cerita atau situasi yang terpilih. () mengatakan bahwa simulakra merupakan halusinasi yang terjadi di luar representasi sebab hal-hal tersebut hanya terjadi dalam ranah simulasi.

Dalam konteks permainan video, simulasi dan simulakra dapat saling terkait. Permainan video yang berusaha menciptakan simulasi dunia nyata sering kali memasukkan elemen simulakra untuk menambahkan elemen fiksi dan fantasi yang menarik bagi pemain. Penggabungan keduanya dapat menciptakan pengalaman yang kaya dan mendalam dalam permainan video.

**Pengenalan Pubg**

Player unknown's battlegrounds (pubg) adalah sebuah permainan video battle royale yang dikembangkan oleh pubg corporation, anak perusahaan dari perusahaan game korea selatan, bluehole. Permainan ini pertama kali dirilis pada tanggal 23 maret 2017 untuk platform pc melalui platform distribusi digital steam. Kepopuleran pubg kemudian merambah ke platform lain seperti konsol game dan perangkat mobile.

Pubg menghadirkan pengalaman permainan yang intens dan kompetitif di mana pemain bersaing untuk menjadi yang terakhir bertahan hidup di antara 100 pemain lainnya dalam suatu


This work is licensed under a CC-BY-NC

pertempuran. Permainan ini mengambil inspirasi dari konsep "battle royale" yang berasal dari genre literatur dan film dengan nama yang sama.

Gambar 1. Game online pubg
Sumber: https://wstatic-prod.pubg.com/web/live/static/og/img-og-pubg.jpg

Dalam pubg, pemain terjun bebas dari pesawat ke sebuah pulau terpencil yang luas. Mereka harus mencari senjata, peralatan, dan sumber daya lainnya yang tersebar di sekitar pulau untuk melengkapi diri mereka sendiri dan bertahan hidup. Pemain harus mengelola persediaan mereka, menjaga diri dari zona berbahaya yang terus menyusut, dan menghadapi pertempuran melawan pemain lain dengan tujuan menjadi yang terakhir bertahan hidup.

## Simulasi Game Pubg

Dalam player unknown's battlegrounds (pubg), elemen simulasi memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman permainan yang realistis. Berikut adalah beberapa aspek simulasi dalam pubg:

*Grafis dan lingkungan*

pubg menampilkan grafis yang realistis dengan detail lingkungan yang mencakup hutan, bangunan, tanah terbuka, pegunungan, dan beragam relief geografis. Lingkungan tersebut dirancang dengan cermat untuk menciptakan nuansa yang mirip dengan Dunia nyata. Pemain dapat merasakan kehadiran dan atmosfer lingkungan yang mereka eksplorasi.

Gambar 2. Lingkungan game pubg
Sumber:https://static.promediateknologi.id/crop/0x0:0x0/0x0/webp/photo/jawapos/2021/12/sc69je_feature.jpg

This work is licensed under a CC-BY-NC

*Fisika dan keterlibatan*

fisika permainan dalam pubg mempertimbangkan faktor seperti gravitasi, inersia, dan momentum. Ketika pemain bergerak, melompat, menembak, atau mengendarai kendaraan, mereka akan merasakan respons fisik yang realistis. Misalnya, jatuh dari ketinggian tinggi akan berdampak pada karakter pemain, dan kendaraan memiliki keterampilan mengemudi yang realistis.

Gambar 3. Ketika mengendarai kendaraan dalam game
Sumber:https://dafunda.com/wp-content/uploads/2019/08/pubg-mobile-tips-menggunakan-ar-di-motor.jpg

*Senjata Dan Kepresisian*

Setiap senjata dalam pubg memiliki karakteristik unik dan memperhatikan detail yang mencerminkan senjata sebenarnya. Faktor seperti recoil, akurasi, jarak tembak, dan kecepatan proyektil diperhitungkan dengan cermat. Pemain harus mempelajari dan menguasai senjata-senjata ini untuk memperoleh keunggulan dalam pertempuran.

Gambar 4 memakai senjata dalam game
Sumber: https://assets.jalantikus.com/assets/cache/500/281/userfiles/2018/07/25/cara-bermain-pubg-mobile-09-dde66.jpg.webp

*Interaksi dengan objek dan lingkungan*

Pubg memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan objek dan lingkungan di sekitarnya. Mereka dapat membuka pintu, mengambil dan meletakkan item, memanjat, bersembunyi, dan menggunakan berbagai peralatan seperti peralatan medis dan granat. Interaksi ini memberikan kedalaman dan nuansa simulasi dalam permainan.


This work is licensed under a CC-BY-NC

Gambar 5. Interaksi pemain mengambil barang
Sumber: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:and9gcq0kuhj5tbxt-o7jb3izhnglsqnvrq9feepog&usqp=cau

*Sistem kehidupan dan kerusakan*

Pubg memiliki sistem kehidupan dan kerusakan yang mempengaruhi karakter pemain. Ketika karakter terkena tembakan atau cedera, kesehatannya akan berkurang. Pemain juga dapat menggunakan peralatan medis untuk memulihkan kesehatan mereka dan menyembuhkan teman setimnya. Sistem ini mencerminkan situasi nyata di mana pemain harus berhati-hati untuk menjaga kesehatan karakter mereka agar tetap hidup.

Gambar 6. Pemain menyembuhkan temannya yang sudah sekarat
Sumber: https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3a%2f%2fesportsku.com%2fbocoran-bisa-revive-di-air-di-game-pubg-mobile-knock-di-air-tak-langsung-tereleminasi%2f&psig=aovvaw14thpkckr1ppm547-6gjtu&ust=1689672432067000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=2ahukewifgom6tpwaaxxsykachyvwce0qr4kdeguiardfaq

**Simulakra Game Pubg**

Dalam konteks player unknown's battlegrounds (pubg), konsep simulakra mencerminkan adanya salinan atau representasi yang kehilangan hubungan dengan dunia nyata. Dalam permainan ini, elemen-elemen simulakra dapat ditemukan:

*Identitas karakter*

Pemain pubg dapat memilih karakter yang mereka mainkan dalam permainan, tetapi karakter tersebut tidak memiliki keterikatan langsung dengan identitas pemain di dunia nyata. Pemain dapat menggantikan identitas mereka dengan karakter dalam permainan dan berinteraksi dengan lingkungan dan pemain lain dengan karakter tersebut.

This work is licensed under a CC-BY-NC

*Objek dan perlengkapan*

Dalam pubg, terdapat berbagai objek dan perlengkapan yang tersedia untuk pemain. Pemain dapat mengumpulkan senjata, armor, peralatan medis, dan item lainnya yang digunakan untuk bertahan hidup dan berkompetisi. Meskipun objek-objek tersebut ada dalam permainan, mereka hanya merupakan representasi dan tidak ada hubungannya dengan objek nyata.

*Lingkungan dan peta*

Lingkungan dan peta dalam pubg adalah simulakra karena mereka adalah representasi dunia yang dibuat untuk permainan. Pulau-pulau, bangunan, dan elemen lingkungan lainnya dalam permainan tidak memiliki hubungan langsung dengan lokasi dunia nyata. Meskipun demikian, lingkungan tersebut dapat memberikan pengalaman yang mendalam dan menarik kepada pemain.

*Cerita dan scenario*

Pubg tidak memiliki cerita yang berkaitan dengan dunia nyata atau referensi langsung. Meskipun ada latar belakang cerita dalam permainan, seperti pulau terpencil yang menjadi arena pertempuran, cerita tersebut adalah representasi fiksi yang terpisah dari kenyataan.

**Hiperrealitas Dalam Pengalaman Bermain Pubg**

Hiperrealitas dalam pengalaman bermain pubg (player unknown's battlegrounds) merujuk pada pengalaman yang intens dan mendalam di mana pemain merasa terlibat sepenuhnya dalam dunia permainan yang diciptakan oleh pubg. Beberapa aspek yang menciptakan pengalaman hiperrealitas dalam pubg meliputi:

*Imersi visual*

Grafis yang realistis dalam pubg menciptakan pengalaman visual yang mendalam. Lingkungan yang terperinci, efek cahaya dan bayangan yang realistis, serta desain yang autentik memberikan nuansa yang hampir seperti dunia nyata. Pemain merasa benar-benar terlibat dalam pertempuran yang terjadi di dalam permainan.

*Fisika dan mekanika permainan*

Fisika yang canggih dalam pubg memengaruhi interaksi antara karakter pemain dan lingkungan permainan. Pemain harus mempertimbangkan faktor seperti gravitasi, inersia, dan kecepatan proyektil saat menembak, bergerak, atau mengendarai kendaraan. Penggunaan mekanika permainan yang realistis ini menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan autentik.

*Suara yang imersif*

Desain suara yang realistis dalam pubg membantu menciptakan pengalaman hiperrealitas. Efek suara lingkungan, suara senjata, dan interaksi antar pemain memperkuat kehadiran dan imersi pemain dalam permainan. Pemain dapat merasakan ketegangan dan adrenalin saat mendengar suara tembakan atau langkah kaki di sekitar mereka.

*Pengambilan keputusan taktis*

Pubg menuntut pemain untuk membuat keputusan taktis secara cepat dan akurat. Pemain harus mempertimbangkan berbagai faktor seperti peta, lingkungan, senjata, dan situasi permainan untuk bertahan hidup dan mengalahkan musuh. Keputusan-keputusan ini menciptakan pengalaman taktis yang mirip dengan situasi nyata dan memberikan pemain perasaan pengambilan keputusan yang penting.


This work is licensed under a CC-BY-NC

*Interaksi social*

Aspek sosial dalam pubg, seperti berkomunikasi dengan pemain lain melalui voice chat, mengoordinasikan strategi dengan tim, atau berinteraksi dengan pemain lain di lingkungan permainan, juga menciptakan pengalaman hiperrealitas. Pemain merasakan adanya hubungan sosial dan emosi dalam interaksi mereka, menambahkan dimensi sosial yang mendalam ke dalam permainan.

Melalui kombinasi faktor-faktor di atas, pubg menciptakan pengalaman hiperrealitas yang memungkinkan pemain untuk merasakan ketegangan, kegembiraan, dan imersi yang melebihi apa yang dapat mereka alami dalam realitas sejati. Pemain benar-benar terlibat dan terhubung dengan dunia permainan, dan ini menjadikan pubg sebagai pengalaman bermain yang mengasyikkan dan mendalam.

## SIMPULAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia permainan, khususnya permainan online seperti PUBG. Dalam permainan ini, konsep hiperrealitas tercipta melalui penggunaan grafis yang realistis, fisika yang canggih, dan interaksi sosial yang mendalam, sehingga pemain merasa terlibat sepenuhnya dalam dunia permainan. PUBG mencerminkan era postmodernisme dalam bentuk simulakra, di mana perbedaan antara dunia nyata dan representasinya dalam permainan menjadi samar. Implikasi penelitian ini terhadap ilmu pengetahuan menyoroti ke bagaimana teknologi telah menciptakan hiperrealitas dalam pengalaman bermain. PUBG memperlihatkan bagaimana simulasi dan simulakra dapat digabungkan untuk menciptakan persepsi pemain tentang realitas. Pentingnya memahami konsep hiperrealitas dan implikasinya terhadap permainan dapat membantu para pengembang untuk menciptakan pengalaman yang imersif dan menarik bagi pemain. Selain itu, penelitian ini juga memperlihatkan bagaimana teknologi digital dapat mempengaruhi budaya dan masyarakat, sehingga penting untuk mempertimbangkan dampak sosial dan budaya dari permainan online seperti PUBG. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan wawasan tentang fenomena hiperrealitas dalam permainan video dan menggambarkan bagaimana PUBG telah menciptakan dunia fantasi yang menarik bagi pemainnya. Implikasi penelitian ini dapat membuka jalan bagi pengembangan lebih lanjut dalam bidang desain permainan, ilmu budaya, dan studi media, serta memberikan pandangan lebih dalam tentang bagaimana teknologi digital dapat mempengaruhi cara kita berinteraksi dengan dunia sekitar kita.

## DAFTAR PUSTAKA

Baudrillard, J. (1994). Simulacra and simulation: University of Michigan press.

Brignall, T. W., & Van Valey, T. L. (2007). An online community as a new tribalism: The World of Warcraft. Paper presented at the 2007 40th Annual Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS'07)

Choi, G & Kim, M. (2018) Gameplay of Battle Royale Game ny Rules and Action Play. 2018 IEEE 7th Global Confrence on Consumer Electronics, GEC 2018, 599-600.

Featherstone, M. (2007). Consumer culture and postmodernism: Sage.

JW Creswell, (2014), Pendekatan Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran. Yogyakarta: Pustaka Arikunto. Hal 6.

This work is licensed under a CC-BY-NC