

PROBLEM PENDIDIKAN *VIDEO GAMES* DALAM PERSPEKTIF TEORI *SIMULACRA* JEAN BAUDRILLARD

Siti Murtiningsih, Joko Siswanto, M. Mukhtasar Syamsudin

Fakultas Filsafat Universitas Gadjah Mada, Kampus Bulaksumur, Yogyakarta
e-mail: st_murti@yahoo.com.sg

Abstract: Education Problems of Video Games in the Perspective of Jean Baudrillard's Theory of Simulacra. In the era of digital age, we are witnessing how video games penetrate children's daily life and it is believed to have some impacts on their cognitive and affective processes. Referring to hermeneutical approach, the present library research seeks to answer the question whether video games create a real identity or simply forge false consciousness in children. In the first step, the data were collected from bibliographical sources that related to data. In the second step, the data were analyzed to examine the pedagogical-philosophical properties of the video games. The results indicate that video games change the way children view the world. Video games present the world as hiper-reality. Bu putting aside the negative values and maximizing the positive ones, the understanding of hiper-reality allows for the inculcation of children.

Keywords: video games, educational problem, Baudrillard's theory of simulacra

Abstrak: Problem Pendidikan Video Games dalam Perspektif Teori Simulacra Jean Baudrillard. Permainan *video games* diyakini berdampak positif sekaligus negatif pada proses kognitif dan afektif anak-anak. Terutama, video games berpengaruh pada proses internalisasi nilai-nilai dan pembentukan identitas mereka. Teknologi *virtual* yang disajikan oleh *video games*, seperti didekati oleh teori simulacra Jean Baudrillard, menyuguhkan jebakan akan realitas palsu. Melalui riset pustaka dengan metode "filsafat hermeneutis", dianalisis data untuk membangun refleksi filsafat pendidikan atas permainan *video games* itu. Hasil penelitian ini menyatakan *video games* menyuguhkan sebuah hiper-realitas dari simulasi realitas, atau *simulacra* dalam teori Jean Baudrillard. *Simulacra* adalah dunia yang terbentuk dari salinan realitas, yang menjadi acuan melebihi realitas asli. Disimpulkan bahwa *video games* menjadi semacam "ruang konseptual", yang dibentuk oleh *simulacra*. Dengan mengenali hakikat hiper-realitas, *video games* dapat menjadi alat transfer pengetahuan dan pengalaman bagi anak-anak secara positif, dengan mengeliminasi dampaknya yang negatif.

Kata kunci: *video games*, problem pendidikan, teori *simulacra* Baudrillard

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan berbagai jenis permainan *virtual* yang kini tampak mulai menjadi bagian dari kehidupan anak-anak. Anak-anak yang lahir pada awal abad 21 sangat mungkin mengenal permainan komputer atau *video games*, melebihi apa yang dialami oleh generasi sebelumnya. Pada tahun 1970-an, permainan komputer ditandai oleh hadirnya permainan elektronik *Pong* atau *Pac Man* dengan konsep matriks digital sederhana. Kini dengan teknologi pencitraan tiga dimensi dan efek khusus gambar yang mampu menyalin realitas asli, permainan *video games* kian menjadi permainan populer, khususnya bagi jutaan anak-anak di dunia (Cogburn & Silcox, 2009).

Riset yang pernah dilakukan oleh Murtiningsih (2004) terhadap anak-anak Indonesia pada usia sekolah berkesimpulan bahwa anak-anak sekarang lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *Play Station* dan *I-Box*, dua jenis permainan *video games* yang mampu menghadirkan permainan sebagai suatu "dunia lain", melalui teknologi digital yang mengolah cerita dengan kecanggihan gambar dan suara. Anak-anak berhadapan dengan suatu realitas *virtual* yang berbeda dengan realitas asli. Konsep ruang dan waktu menjadi tidak terbatas. Permainan *video game* "online" melalui internet, misalnya, mampu menghubungkan para anak yang sedang bermain di suatu tempat ke

tempat lain, melintasi batas-batas daerah, negara dan bangsa.

Sementara itu, data lembaga riset pemasaran MARS tahun 2004 memperlihatkan, rata-rata waktu yang dihabiskan oleh anak-anak Indonesia untuk bermain *games* berkisar 4 jam sehari. Jumlah ini diperkirakan lebih banyak lagi, mengingat anak-anak pada masyarakat modern meluangkan jauh lebih banyak waktu di depan televisi, *play station*, internet, atau *online game* dibanding bersama dengan orangtuanya (Lie, 2004). Gejala ini bahkan terjadi juga secara global. Di Amerika Serikat, rata-rata anak-anak menghabiskan waktu selama 4 jam untuk bermain *video games*, seperti *Play Station*. Waktu 4 jam ini bukanlah waktu sedikit bila dibandingkan dengan waktu yang harus dihabiskan anak untuk sekolah, yakni 6-8 jam, tidur 4-6 jam, dan menjalankan fungsi sosial ataupun individual lainnya (Shulman, 2001).

Bermain adalah juga bentuk dari praktik kebudayaan. Johan Huizinga dalam bukunya berjudul *Homo Ludens* (1990) membahas betapa pentingnya elemen permainan dalam budaya dan masyarakat. Permainan, bagi Huizinga, mengambil tempat penting dalam ruang konseptual yang disebutnya sebagai lingkaran Magis (*the magic circle*), bahwa berbagai macam aksi di dalam suatu permainan membutuhkan pemaknaan yang diatur khusus. Makna kegiatan itu tidak bisa diterima di luar konteks permainan (Huizinga, 1990).

Betapapun, tidaklah mudah menarik garis perbedaan tegas antara “lingkaran magis” dari suatu permainan (*game*) *virtual* dan cara ungkap simbolik lainnya sebagai perwujudan dunia “sebagaimana seharusnya”. Perbedaan jelas adalah bahwa suatu permainan akan selalu melekat dalam realitas, dan ditafsirkan baik dari dalam maupun dari luar “ruang konseptual”nya. Permainan dapat juga dilihat sebagai kegiatan yang meniru kehidupan sebenarnya tapi dalam konteks yang lebih aman, misalnya permainan jenis perang-perangan.

Namun bermain bukan hanya kegiatan khas manusia. Hewan juga mengenal kegiatan “bermain”. Permainan dalam kasus keduanya digunakan sebagai pola pembelajaran bertingkah laku dan untuk berkomunikasi. Bermain dan permainan tampaknya tidak dapat dipisahkan dari sikap kecerdasan menghadapi hidup. Relasi paling mendasar dari manusia, seperti cinta, kekerabatan, hierarki sosial, seperti atasan dengan bawahan, secara akrab terhubungkan oleh ritual permainan. Permainan, di sisi lain juga menjadi alat bagi transfer nilai dan pengetahuan. Jadi, permainan juga menjadi bagian dari pendidikan. Lewat permainan, anak dihantarkan untuk mengenal “dunia”.

Jika dipahami bahwa permainan merupakan suatu konseptualisasi tentang “dunia”, maka analisis tentang peran permainan dalam filsafat pendidikan

akan mempertimbangkan fungsi epistemologi dan ontologi dari suatu permainan. Arti penting epistemologis dari permainan dapat dikaji dari hubungan pembelajaran yang interaktif. Permainan komputer seperti *video games*, dalam hal ini, adalah alat berpengaruh yang akan mengubah cara pandang anak tentang dunia, dan anak menjadi agen di dalamnya.

Dunia yang dihadirkan dalam *video games* adalah “suatu sub-realitas”. Pakar *video games*, Jesper Juul, lebih jauh berpendapat bahwa permainan dalam *video games* adalah “separuh nyata” (Cogburn & Silcox, 2009). Fenomena *video games* ini tampaknya dapat dikaji lebih kritis dengan pendekatan melihat hakikat realitas yang dihadirkan oleh teknologi digital itu. Permainan *video games* agaknya mewakili apa yang disebut oleh Jean Baudrillard sebagai simulasi atas realitas.

Melalui bukunya, *Simulacra and Simulations*, Baudrillard (1985) menyebutkan ciri khas masyarakat barat dewasa ini sebagai masyarakat simulasi. Inilah masyarakat yang hidup dengan carut marut kode, tanda, dan model yang diatur sebagai produksi dan reproduksi dalam sebuah *simulacra* (Lechte, 2001). *Simulacra* adalah ruang tempat mekanisme simulasi berlangsung. Manusia, dalam konteks perkembangan teknologi virtual, mengutip Baudrillard, dijebak dalam ruang realitas yang dianggapnya nyata, padahal sesungguhnya semu dan penuh rekayasa. Dalam dunia simulasi ini, bukan realitas yang menjadi cermin kenyataan, melainkan model-model (Baudrillard, 1987).

Teknologi, menurut Baudrillard (1987), bukan lagi sekadar perpanjangan tubuh atau sistem syaraf manusia. Prosesor komputer, *memory card*, DVD, atau internet, misalnya, telah mampu mereproduksi realitas, masa lalu dan nostalgia. Produk teknologi tersebut telah mampu menciptakan realitas baru dengan citra buatan, menyulap fantasi, ilusi bahkan halusinasi menjadi kenyataan, serta melipat realitas ke dalam disket atau *memory bank*. Realitas yang dihasilkan teknologi baru ini telah mengalahkan realitas yang sesungguhnya dan menjadi model acuan yang baru bagi masyarakat.

Memahami hakikat permainan sebagai suatu “lingkaran magis”, kemudian menelisik evolusi permainan anak kontemporer seperti *video games*, maka menarik melihat bagaimana *video games* ini menjadi alat transfer pengetahuan tentang realitas dalam praktik pendidikan anak. Setidaknya, secara epistemologis akan dilihat bagaimana realitas itu dikonstruksikan oleh *video games* sebagai bagian dari apa yang dikatakan Baudrillard sebagai dunia *simulacra*. Lalu, akan dilihat bagaimana dunia *simulacra* itu memberikan pemahaman ontologis, epistemologis dan aksiologis kepada anak-anak yang bermain dalam “ruang konseptual” *video games* itu.

Proses transfer pengetahuan dan pengalaman lewat *video games* ini memunculkan persoalan penting dalam filsafat pendidikan, yaitu tentang masalah struktur dasar realitas yang diserap oleh anak, dan bagaimana anak-anak membangun dan memahami “dunia” permainan itu dalam *video games*. Berbeda dengan permainan tradisional yang mengandalkan kekuatan naratif, permainan *video games* bertumpu pada satu bangunan logika yang “separuh nyata” yang di dalamnya konsep ruang dan waktu serta eksistensi subjek yang bermain mampu melewati batas “ruang konseptual” dengan berbagai kemungkinan logis yang tidak terbatas.

Sangat menarik menelisik lebih jauh mengenai struktur realitas bagaimanakah sebenarnya yang terbangun di dalam permainan *video games*. Kemudian, struktur dasar realitas apa saja kiranya yang berubah dalam “ruang konseptual” permainan *video games* tersebut. Hal lain yang penting untuk dibahas lebih jauh adalah mengenai bagaimanakah konsekuensi atau implikasi struktur realitas permainan *video games* itu terhadap internalisasi nilai pada pendidikan anak. Jawaban terhadap persoalan ini akan memperlihatkan bagaimanakah sebenarnya filsafat pendidikan yang dikonstruksikan dari modus realitas dalam permainan anak *video games* itu. Bagaimanakah realitas tata nilai pada filsafat pendidikan yang terbangun dalam permainan anak *video games* tersebut jika diteropong dari perspektif teori *simulacra* Jean Baudrillard.

Penelitian ini berusaha untuk menelusuri permasalahan yang terjadi, serta mencari jalan keluar yang dapat dimanfaatkan bersama guna meningkatkan kinerja pendidikan untuk pemberdayaan dan peningkatan kualitas bangsa melalui alternatif perspektif teori *simulacra* Jean Baudrillard, suatu perspektif yang diupayakan menjadi agenda pendidikan sehingga memungkinkan untuk menyiapkan generasi penerus bangsa menghadapi dunia di era simulakrum yang menjadi ciri dunia *postmodern*, suatu dunia hiperrealitas.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan. Bahan utama penelitian ini meliputi buku tentang permainan anak *video games*, yaitu (1) Tosca, S.P., Egenfeldt-Nielsen, S., & Smith, J.H. 2008. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Madison Aye, New York: Routledge Taylor & Francis Group; (2) Cogburn, J. and Silcox, M., 2009, *Philosophy through Video Games*, New York & London: Routledge Taylor & Francis Group; (3) Tavinor, G., 2009, *The Art of Video Games*, Malden MA: Wiley-Blackwell A John Wiley Sons, Ltd., Publication.

Subjek penelitian ini adalah jenis permainan *video games* *Play Station* dan *Wii Games*. Dari permainan ini diteliti bagaimana ruang konseptual dalam permainan ini ditransformasikan ke dalam logika *video games*; dengan demikian, ditelusuri konstruksi realitas yang dibangun oleh *video games* tersebut sehingga akan ditemukan gambaran filsafat pendidikan yang terbangun di dalam permainan tersebut.

Pustaka primer penelitian ini meliputi karya-karya Jean Baudrillard yang ada kaitannya dengan teorinya mengenai *simulacra*. Karya-karya itu meliputi *The System of Objects* (1968), *The Consumer Society* (1970), *The Mirror of Production* (1975), *For a Critique of the Political Economy of the Sign* (1981), *In the Shadow of the Silent Majorities* (1983), *Simulations* (1983), *Simulacra and Simulation* (1985), *The Revenge of the Crystal: Selected Writings on the Modern Object and Its Destiny 1968-1983* (1990), *The Consumer Society, Myths and Structures* (1998), *The Vital Illusion* (2000), *Passwords* (2003), *The Conspiracy of Art* (2005), *The Intelligence of Evil or The Lucidity Pact* (2005), *Utopia, Deferred Writings from Utopie: 1967-1978* (2006), dan *Exiles From Dialogue* (2007).

Pustaka sekunder berupa pustaka dan artikel yang menelaah mengenai *video games*, baik analisis secara filsafati maupun aspek pedagogis dari permainan virtual itu, dan karya-karya yang membahas tentang Jean Baudrillard dalam kaitannya dengan analisis konstruksi realitas.

Keseluruhan prosedur penelitian ini menempuh enam tahap, yang secara garis besar sebagai berikut. (1) membuat desain penelitian, (2) pengumpulan data, meliputi studi pustaka dan observasi partisipan mengidentifikasi bagaimana anak mencerpah realitas disuguhkan oleh permainan *video games* dan “gambaran dunia” seperti apakah yang mereka tangkap dari permainan aktual itu, (3) kategorisasi data, (4) analisis data, (5) evaluasi hasil, (6) penyusunan draf hasil penelitian, (7) penulisan laporan hasil penelitian setelah terlebih dahulu diadakan revisi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi partisipan, studi dokumentasi, dan studi kepustakaan.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kepustakaan dengan model penelitian mengenai masalah aktual dan penelitian historis faktual (Bakker & Zubair, 1990). Data dianalisis dengan metode hermeneutika filosofis. Berdasarkan metode itu dilakukan langkah berikut. Pertama, deskripsi status masalah, yaitu mensistematisasikan data yang diperoleh melalui studi pustaka ataupun yang didapat melalui observasi partisipan; data yang relevan dicari untuk disusun secara sintesis induktif. Kedua, mencari filsafat tersembunyi, yaitu diselidiki konsep filsafat tersembunyi dalam kasus perilaku, sikap dan pandangan yang ditemukan

dalam permainan anak *video games*. Pada langkah ini belum dilakukan penilaian terhadap sikap dan perilaku objek penelitian. Filsafat yang muncul dikomparasikan dengan filsafat yang lain. Ketiga, evaluasi kritis atas filsafat tersembunyi dengan melakukan refleksi kritis atas filsafat tersembunyi yang melatarbelakangi data. Penyusunan konsepsi filosofis tandingan adalah langkah keempat, dengan mengajukan konsep filosofis peneliti, yang diasumsikan akan memberi jawaban atas persoalan dengan perspektif lebih tepat dan menyeluruh. Kelima, memberikan saran alternatif, dan keenam, penyimpulan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Video Games dan Problem Pendidikan Anak

Pendidikan adalah alat penting untuk menjawab adanya tuntutan perubahan pengetahuan dan nilai pada masyarakat dewasa ini, utamanya dalam rangka mengimbangi perubahan yang cepat. Pendidikan berkaitan pula dengan gambaran dan formasi kehidupan yang dicita-citakan di masa depan. Proses internalisasi nilai dan pembentukan identitas terjadi di dalam pendidikan. Pendidikan bagi generasi baru sangat penting dalam proses transformasi pengetahuan dan nilai.

Namun demikian, di era perkembangan teknologi informasi, pendidikan bagi anak juga menghadapi tantangan penting. Jika permainan dianggap sebagai bagian pendidikan, maka perkembangan teknologi digital dewasa ini telah menghadirkan berbagai jenis permainan *virtual*, yang kini mulai menjadi bagian dari kehidupan anak-anak. Mereka yang lahir pada awal abad 21 ini sangat mungkin mengenal permainan komputer khususnya *video games*, melebihi apa yang dialami oleh generasi sebelumnya. Kelompok ini dikenal juga sebagai *digital natives*.

Riset yang dilakukan Murtiningsih (2004) pada anak-anak usia sekolah di Yogyakarta menemukan anak-anak usia sekolah kini gemar bermain *Play Station* dan *I-Box*, dua jenis permainan *video games* yang mampu menghadirkan dunia permainan sebagai suatu “dunia lain”. Dunia yang dihadirkan oleh teknologi digital adalah dunia yang mampu mengolah cerita dengan kecanggihan gambar dan suara. Anak berhadapan dengan satu realitas virtual yang berbeda dengan realitas asli, yang di dalamnya konsep ruang dan waktu menjadi tidak terbatas. Permainan *video games online* melalui internet, misalnya, mampu menghubungkan para anak yang bermain di suatu tempat ke tempat lain, lintas daerah, negara dan bangsa.

Johan Huizinga (1990) membahas pentingnya elemen permainan dalam budaya dan masyarakat. Bagi Huizinga, permainan mengambil tempat penting dalam

ruang konseptual, atau yang disebutnya “lingkaran magis” (*the magic circle*), bahwa berbagai macam aksi bermain itu membutuhkan pemaknaan yang diatur khusus; makna kegiatan itu tidak dapat diterima di luar konteks permainan.

Betapapun, tidaklah mudah menarik garis perbedaan tegas antara “lingkaran magis” dari suatu permainan (*game*) “virtual” dan cara ungkap simbolik lainnya sebagai perwujudan dunia “sebagaimana seharusnya”. Perbedaan yang jelas adalah bahwa suatu permainan melekat dalam realitas dan ditafsirkan baik dari dalam maupun dari luar “ruang konseptual”nya. Permainan juga dapat dilihat sebagai kegiatan yang meniru kehidupan sebenarnya tetapi dalam konteks yang lebih aman, misalnya permainan perang-perangan.

Bermain bukan hanya kegiatan khas manusia. Hewan juga mengenal kegiatan “bermain”. Untuk kasus keduanya, permainan digunakan sebagai pola pembelajaran bertingkah laku dan untuk berkomunikasi. Bermain dan permainan, permainan berdasarkan aturan, tampaknya tidak bisa dipisahkan dari sikap kecerdasan menghadapi hidup. Relasi paling mendasar dari manusia, seperti cinta, kekerabatan, hierarki sosial seperti atasan atau bawahan secara akrab terhubung dengan ritual permainan. Suatu perayaan seringkali dimeriahkan dengan bermain, dan kadangkala juga menghadirkan permainan; bermain adalah salah satu ciri dari ritus perkawinan dan berbagai perayaan agama.

Permainan juga menjadi alat bagi transfer nilai dan pengetahuan. Pada titik ini, permainan juga menjadi bagian dari pendidikan. Melalui permainan, anak diantarkan untuk mengenal “dunia”. Jika suatu permainan dipahami sebagai konseptualisasi tentang “dunia”, maka analisis tentang peran permainan dalam filsafat pendidikan akan mempertimbangkan fungsi epistemologi dan ontologi dari suatu permainan. Arti penting epistemologis dari permainan dapat dikaji dari hubungan pembelajaran yang interaktif. Dalam hal ini, permainan komputer seperti *video games* adalah alat sangat berpengaruh yang akan mengubah cara pandang anak-anak tentang dunia serta peran anak sebagai agen di dalamnya.

Dunia yang dihadirkan dalam *video games* adalah “suatu sub-realitas” atau, menurut Jesper Juul (Agger, 2003) *video games* adalah “separuh nyata”. Fenomena *video games* ini tampaknya bisa dikaji lebih kritis dengan pendekatan melihat hakikat realitas yang dihadirkan oleh teknologi digital itu. Permainan *video games* agaknya mewakili apa yang disebut oleh Jean Baudrillard sebagai simulasi atas realitas.

Melalui pendekatan teori *simulacra* Baudrillard ini, diurai beberapa persoalan pendidikan anak terkait

efek negatif *video games* pada proses internalisasi nilai pada anak. Diselidiki pula pengaruh *video games* pada pembentukan identitas dan persepsi diri anak. Di jawab pula apakah jika ditinjau dari perspektif teori *simulacra* Baudrillard, permainan anak *video games* mengantarkan pada pembentukan identitas nyata ataukah identitas semu dan kesadaran semu.

Teori *Simulacra* Jean Baudrillard

Baudrillard, bernama lengkap Jean Baudrillard, lahir pada 1929 dari pasangan petani kecil dan miskin di kota kecil Reims, Perancis. Pendidikannya banyak dipengaruhi oleh kondisi perang Aljazair tahun 1950-an, sehingga pemikiran kritis akan kondisi-kondisi sosiologis muncul dari iklim ini. Sebelum selesai kuliah dia sudah menguasai Bahasa Jerman di Lycee. Di bawah bimbingan Henri Lefebvre, Baudrillard banyak menggeluti persoalan filsafat sosial, budaya ataupun pendidikan populer. Dengan kecerdasan yang dimilikinya, mulai September 1966 dia dipercaya oleh Lefebvre untuk mengasistennya di Universitas Nanterre Paris X. Di samping itu, dia juga berkolaborasi dengan Roland Barthes, seorang perintis semiotik, sehingga karya pertamanya yang menguraikan analisis semiotik terhadap budaya, yakni *The System of Object* (1968), banyak dipengaruhi oleh Barthes.

Pemikiran sosiologinya, terutama tentang budaya permainan teknologi modern ini, banyak dipengaruhi oleh Marshall McLuhan. Ketika tahun 1968 terjadi peristiwa demonstrasi besar oleh mahasiswa di universitasnya, Baudrillard bergabung dengan jurnal “kiri”, *Utopie*, yang dijadikan mediasi untuk menantang ide-idenya tentang kritik budaya dan kritik teknologi dari perspektif Struktural-Marxis dalam teori-teori tentang media dan pendidikan populer. Tahun 1970, Baudrillard menjadi Maitre-assistant di Universitas Nanterre, dan tahun 1987 dia pensiun. Karier akademiknya juga dititinya di *European Graduate School* (EGS) di Saas-Fee, Swiss, dan di sini pula dia menjadi profesor dalam filsafat budaya dan kritik media (Poster, 1988).

Tokoh-tokoh yang memengaruhi analisis kritisnya tentang media, pendidikan populer, dan teknologi, selain yang telah disebutkan di atas, adalah Marcel Mauss dalam objektivitas dan analisis sosio-linguistiknya; juga masuk dalam lini ini adalah strukturasi Levi-Staruss dan sosiologi Durkheimian. Dia juga terilhami oleh Bataille, Sartre, Dostoyevsky, Nietzsche, dan Freud. Sekalipun demikian, pengaruh terbesar adalah Marxisme. Butler (1999) membedakan pemikiran Baudrillard dalam tiga fase. Pertama, aktualisasi paradigma, strategi, tujuan dan penekanan anali-

sis daripada muatan yakni era post-Marxisme (1968-1971). Kedua, akurasi analisis sosio-linguistik dalam pemikirannya (1972-1977). Ketiga, kritisasi budaya teknologis, pendidikan populer, dan media, sehingga dalam fase ini dia dikenal dengan *the prophet of the implosion of meaning that attends the postmodern condition*.

Melalui bukunya, *Simulacra and Simulations*, (1985), Baudrillard menyebut ciri khas masyarakat Barat dewasa ini sebagai masyarakat simulasi. Inilah masyarakat yang hidup dengan carut marut kode, tanda, dan model yang diatur sebagai produksi dan reproduksi dalam suatu *simulacra*. *Simulacra* adalah ruang tempat mekanisme simulasi berlangsung. Dalam konteks perkembangan teknologi virtual, mengutip Baudrillard, manusia dijebak dalam ruang realitas yang dianggapnya nyata padahal sesungguhnya semu dan penuh rekayasa. Dalam dunia simulasi, bukan realitas yang menjadi cermin kenyataan, melainkan model-model (Baudrillard, 1987). Teknologi, kata Baudrillard, bukan lagi sekadar perpanjangan tubuh atau sistem syaraf manusia. Misalnya, prosesor komputer, *memory card*, DVD, *video games*, atau internet, telah mampu mereproduksi realitas, masa lalu dan nostalgia. Bahkan, semua itu mampu menciptakan realitas baru dengan citra buatan dan menyulap fantasi, ilusi bahkan halusinasi menjadi kenyataan, serta melipat realitas ke dalam sebuah *flashdisk* atau *memory bank*. Lebih jauh, realitas yang dihasilkan teknologi baru ini telah mengalahkan realitas yang sesungguhnya dan menjadi model acuan yang baru bagi masyarakat.

Problem Pendidikan *Video Games*

Refleksi berdasar filsafat Baudrillard atas pengaruh *video games* pada internalisasi nilai dan pembentukan identitas anak menjadi penting karena dapat memberi sumbangan bagi kritik terhadap problem pendidikan di Indonesia dewasa ini. Bagaimanapun juga, proses transfer pengetahuan dan pengalaman melalui *video games* ini akan memunculkan persoalan penting dalam filsafat pendidikan, yaitu tentang masalah struktur dasar realitas yang diserap oleh anak dan bagaimana mereka membangun dan memahami “dunia” permainan itu dalam *video games*. Berbeda dengan permainan tradisional yang mengandalkan kekuatan naratif, permainan *video games* bertumpu pada satu bangunan logika yang “separuh nyata” yang di dalamnya konsep ruang dan waktu, serta eksistensi subjek yang bermain, mampu melewati batas “ruang konseptual” dengan berbagai kemungkinan logis yang tidak terbatas.

Fenomena paling mencolok dari orde digital ini adalah berkembangnya teknologi permainan *video games* yang menciptakan dunia maya (*virtual worlds*) bagi anak-anak di seluruh dunia. Huizinga (1990) mengatakan bahwa permainan dapat diibaratkan sebagai lingkaran magis; di dalamnya ada pergeseran tentang ruang, dari “real” menuju ke “ruang konseptual”. *Video games* telah menghadirkan “lingkaran magis” itu melalui konstruksi realitas yang berbeda. Teknologi itu mampu menghadirkan citra digital melalui kolaborasi perangkat keras dan lunak, sehingga anak masuk dalam *augmented reality*, suatu kenyataan *virtual* yang ditopang oleh perangkat keras dan lunak itu. Teknologi *virtual* telah membuat dunia tidak berjarak, antara yang “real” dengan yang tidak “real”.

Pakar psikologi perkembangan anak, Jean Piaget (1977), mengatakan bahwa bermain adalah keadaan tidak seimbang; dalam bermain, asimilasi lebih dominan daripada akomodasi. Imitasi juga mencerminkan keadaan tidak seimbang karena akomodasi mendominasi asimilasi. Situasi yang tidak seimbang dengan sendirinya tidak menunjang proses belajar seorang anak, atau secara intelektual tidak adaptif. Saat bermain, menurut Piaget, seorang anak tidak sedang belajar sesuatu yang baru, namun mereka belajar mempraktikkan dan mengkonsolidasikan keterampilan yang baru diperoleh.

Walaupun bermain bukan penentu utama untuk perkembangan kognisi anak dalam suatu proses pendidikan, bermain memberi sumbangan penting. Contohnya, pada episode bermain peran yang dilakukan seorang anak bersama kawan-kawannya, terjadi beberapa transformasi simbolik seperti pura-pura menggunakan balon sebagai telur. Dari permainan itu, seorang anak tidak belajar keterampilan baru, namun dia belajar mempraktikkan keterampilan merepresentasikan apa saja yang telah dipelajari sebelumnya, yang telah diperolehnya dalam konteks bukan bermain (Tedjasaputra, 2005).

Dari kacamata Kant, fenomena permainan teknologi modern *video games* ini dapat dipahami dari perspektif fenomenologi realitas, bahwa realitas ini selalu menampakkan diri sebagai *das ding ansich*, yang selalu terdiri dari dua distingsi realitas yakni realitas *noumenon* dan realitas *fenomenon* (dua distingsi realitas). Jadi, pengetahuan adalah hasil dari buah pikiran (*knower*) dan fenomena (data inderawi). Fenomena berasal dari *noemena* (dunia *real* tertinggi dari “benda dalam dirinya sendiri” yang tidak dapat diketahu). Hanya fenomena (data inderawi) saja yang dapat diketahui sebagai pengetahuan ilmiah atau faktual, dan itu hanya karena pikiran (*knower*) memiliki kemampuan yang memungkinkan pengalaman meng-

organisasikan pengetahuan itu. Benda berkesesuaian dengan kategori-kategori yang ada dalam pikiran tetapi tidak sebaliknya seperti yang ada dalam realisme Aristotelian misalnya. Namun demikian, menurut Kant, konsep tanpa persepsi tiada artinya, sebagaimana persepsi tanpa konsep adalah buta (Hunnex, 2004).

Video games telah menjadi fenomena tersendiri dalam proses komunikasi massa dewasa ini, bahkan ketergantungan manusia pada media massa sudah sedemikian besar. Media komunikasi massa abad ini yang tengah digandrungi anak-anak adalah permainan *video games*. Rob Shields dalam bukunya *The Virtual* (Shields, 2003), menyatakan bahwa rata-rata anak-anak menghabiskan waktu 2600 jam pertahun dengan bermain *video games* atau menonton televisi. Itu sama dengan 325 hari @ 8 jam. Selain itu, anak-anak juga menghabiskan waktu 900 jam dengan media lain seperti koran, buku, majalah, musik, film, dan internet. Itu semua lebih banyak/lama daripada waktu yang mereka gunakan untuk kegiatan lain, termasuk bersekolah dan tidur (Shields, 2003).

Di Indonesia, berdasarkan survei AC Nielsen di tahun 2009, 61% sampai 91% anak-anak Indonesia suka bermain *video games*. Hasil ini lebih lanjut dijelaskan bahwa hampir 8 dari 10 anak-anak di kota-kota besar bermain *video games* setiap hari daripada membaca dan bermain di lapangan. Hal ini menunjukkan bermain *video games* adalah “aktivitas” utama anak-anak Indonesia yang seakan tak dapat ditinggalkan, sama halnya dengan aktivitas anak-anak ketika menonton televisi. Realitas ini menjadi bukti bahwa permainan anak *video games* ataupun kegiatan menonton televisi mempunyai kekuatan menghipnotis berjuta anak Indonesia, sehingga seolah-olah permainan *video games* dan juga menonton televisi telah mengalienasi anak-anak, bahkan juga orang dewasa, dalam agenda tersembunyinya (Murtiningsih, 2012).

Perkembangan permainan *video games* di Indonesia dua tahun terakhir ini memang amat menarik. Di pasar kini tersedia beragam permainan digital *video games*, dari jenis *Nintendo*, *I-Box*, sampai *Play Station* dengan beragam versi mutakhirnya. Permainan digital itu pelan-pelan telah menggantikan permainan anak tradisional yang mulai tergerus oleh zaman. Namun realitasnya, di sisi lain ada problem aksiologis dalam permainan anak modern *video games* tersebut, yaitu ketegangan aksiologis antara tuntutan selera pasar dan misi pendidikan. Media Watch mencatat selama ini atas nama mekanisme pasar, pilihan format isi permainan *video games* tidak pernah lepas dari pertimbangan “tuntutan khalayak” menurut perspektif pembuat. Berbagai program permainan ini dibuat hanya untuk melayani kelompok budaya ma-

yoritas yang potensial menguntungkan, notabene kebanyakan mereka adalah anak-anak, sementara kelompok minoritas tersisihkan dari dunia simbolik *video games* (Murtiningsih, 2012).

Jika dicermati, tampaknya pembuat produk permainan anak modern *video games* ini mengklaim peroduk mereka sebagai produk permainan yang seringkali berorientasi bukan pada efek yang timbul dalam masyarakat tetapi produk komersial tersebut apakah mampu terjual dan mempunyai nilai ekonomis atau tidak, sehingga mereka tidak memerhatikan apa manfaatnya bagi pendidikan anak-anak yang adalah pangsa pasar utamanya.

Fenomena ini menandakan adanya persoalan nilai "filosofis" pada permainan *video games* itu. Permainan anak modern, terutama *video games*, semakin hari semakin memperlihatkan kecenderungan mencampuradukkan nilai edukasi dengan nilai ekonomis. Keuntungan ekonomis menjadi tujuan utama bagi produsen permainan *video games* ini untuk mengujarnya. Hal ini tentu saja disebabkan di antaranya oleh tekanan pasar yang semakin meningkat.

Menurut pandangan objektivisme aksiologis, penetapan nilai adalah sesuatu yang dianggap objektif (Hunnex, 2004). Nilai, norma ideal, dan sebagainya merupakan unsur atau berada pada realitas objektif. Penetapan suatu nilai memiliki makna, yakni benar atau salah, meskipun penilaian itu tidak dapat diverifikasi, yaitu tidak dapat dijelaskan melalui suatu istilah tertentu. Nilai berada dalam suatu objek seperti halnya kenikmatan ketika bermain *video games*. Nilai terletak dalam realitas. Pandangan objektivisme aksiologis inilah yang sering disebut juga dengan istilah realisme aksiologis.

Atas dasar problem aksiologis tersebut di atas, dapat dikatakan bahwa manfaat *video games* lebih dititikberatkan pada aspek hiburan daripada aspek pedagogisnya. Ruang konseptual permainan anak *video games* ini akhirnya menarik audiens hanya dengan menyajikan model permainan anak yang hanya berfungsi sebagai permainan yang asyik dilihat sebagai suatu strategi bisnis yang sarat muatan ekonomis. Hal ini tentu akan berdampak pada kejiwaan anak. Padahal, anak adalah pemegang estafet utama kehidupan generasi bangsa. Produsen permainan anak *video games* dalam hal ini tidak lagi mempertimbangkan moral sebagai pengontrol langkah mereka sehingga begitu mengabaikan kepentingan anak-anak generasi penerus bangsa. Hal itulah yang terjadi dengan perkembangan permainan modern anak *video games* di Indonesia: beberapa kaidah yang semestinya dijalankan malah diabaikan demi kepentingan meraup keuntungan.

Situasi yang dibangun sebagai akibat perkembangan teknologi mainan *video games* inilah yang kemudian dikenal dengan sebutan *orde virtual worlds*, yang jauh-jauh hari telah disinyalir kuat oleh filsuf Perancis, Jean Baudrillard, dengan konsepnya tentang simulasi dan hiperrealitas. Inti pemikiran Baudrillard adalah teori tentang *hyper-reality* dan *simulation*. Konsep ini sepenuhnya mengacu kepada kondisi realitas budaya yang maya (*virtual*) ataupun artifisial di dalam era komunikasi massa dan konsumsi massa.

Realitas-realitas itu mengungkung anak-anak dengan berbagai bentuk simulasi (penggambaran dengan peniruan). Simulasi itulah yang mencitrakan suatu realitas yang pada hakikatnya tidak senyata realitas yang sesungguhnya. Realitas yang "tidak sesungguhnya" tetapi dicitrakan sebagai realitas yang mendeterminasi kesadaran anak-anak itulah yang disebut dengan realitas semu (*hyper-reality*). Realitas ini tampil melalui media yang menjadi "kiblat" utama masyarakat massa. Melalui media, realitas dikonstruksikan dan ditampilkan dengan *simulators*, dan pada gilirannya menggugus menjadi-gugusan imaji yang "menuntun" manusia modern pada kesadaran yang ditampilkan oleh simulator-simulator tersebut. Inilah yang disebut gugusan *simulacra*.

Video Games: Simulacra "Ruang Konseptual"

Albert Bandura (1977) melalui teori *Social Learning* yang populer pada dekade 1960-an menyimpulkan maraknya perkembangan *video games*, seperti *Play Station*, telah membuat medium itu menjadi alternatif media belajar baru bagi masyarakat, terutama anak-anak. Kenyataan ini kian menguat ketika kehadiran permainan ini kian menyebar secara global melalui internet, yang memungkinkan *games* dilakukan secara interaktif, dan menerabas batas-batas teritorial.

Di Amerika Serikat, rata-rata anak-anak menghabiskan waktu selama 4 jam bermain *video games*, semisal *Play Station*. Empat jam bukan waktu yang sedikit bila dibandingkan dengan waktu yang harus dihabiskan anak untuk bersekolah (6-8 jam), tidur (4-6 jam) dan menjalankan fungsi sosial ataupun individual lainnya (Shulman, 2001). Data lembaga riset pemasaran MARS tahun 2004 menyimpulkan bahwa rata-rata waktu dihabiskan anak-anak di dunia, tak terkecuali Indonesia untuk bermain *games* berkisar 4 jam sehari. Jumlah ini diperkirakan lebih banyak lagi, mengingat anak-anak pada masyarakat modern meluangkan jauh lebih banyak waktu di depan televisi, *Play Station*, internet, atau *online game* dibanding dengan orangtuanya (Shields, 2003).

Dari perspektif teori *simulacra* Jean Baudrillard, fenomena *video games* ini sepenuhnya mengacu kepada kondisi realitas budaya yang virtual ataupun artifisial di dalam era konsumsi massa sekarang ini. Realitas-realitas itu mengungkung anak-anak dengan berbagai bentuk simulasi (penggambaran dengan peniruan). Simulasi itulah yang mencitrakan realitas yang pada hakikatnya tidak senyata realitas sesungguhnya. Realitas yang “tidak sesungguhnya” tetapi dicitrakan sebagai realitas yang mendeterminasi kesadaran anak-anak itulah yang disebut dengan realitas semu (*hyper-reality*). Realitas ini tampil melalui beragam media yang menjadi “kiblat” utama masyarakat massa. Melalui media, realitas dikonstruksikan dan ditampilkan dengan *simulators*, dan pada gilirannya menjadi gugusan-gugusan imaji yang “menuntun” anak-anak pada kesadaran yang ditampilkan oleh aneka simulator tersebut; inilah yang disebut gugusan *simulacra*. Simulator itulah yang kemudian muncul dalam bentuknya yang paling nyata pada permainan anak modern *video games* ini.

Baudrillard tampaknya mengikuti tradisi berpikir Claudé Levi-Strauss dalam membuat relasi antara pendidikan kritis, sosiologi dan semiotika, meskipun Baudrillard jauh melampaui tradisi sosiologi itu sendiri. Baudrillard mengonsepsikan masyarakat dengan menggunakan *mass* (massa) yang merupakan konseptualisasi masyarakat yang telah terdeterminasi oleh “faktor” budaya yang berada dalam selubung gugusan *simulacra*. Di sinilah tampak sekali bahwa Baudrillard mengadopsi kritik situasionisme dari marxisme. Berkembangnya teknologi informasi seperti sekarang ini, yang diklaim sebagai wujud nyata dari modernitas, telah memosisikan realitas-realitas menjadi sebatas imaji yang dihasilkan oleh proses simulasi.

Permainan *video games*, sekali lagi, telah menciptakan makna pesan yang dipublikasikan sebagai sesuatu yang terputus dari asal-usulnya, sehingga tidak salah kalau Baudrillard menyatakan bahwa konstruksi budaya dewasa ini mengikuti pola-pola simulasi, yakni penciptaan model-model nyata tanpa asal-usul dari realitas, dan inilah yang disebutnya *hyper-reality*. Jean Baudrillard, dalam *Simulacra and Simulations* (1985: 55), lebih lanjut menyatakan bahwa, “*we must think of the media as if they were, in outer orbit, a sort of genetic code which controls the mutation of the real into the hyper-real*”. Selanjutnya Baudrillard juga menegaskan bahwa, “*The hyper-real represents a much more advanced phase in the sense that even this contradiction between the real and the imaginary is effaced*” (1994: 142). Dengan demikian, menurut Baudrillard, dunia yang dibangun oleh permainan anak *video games* tidak saja berhenti menjadi cerminan

realitas, bahkan menjadi realitas itu sendiri atau bahkan lebih nyata dari realitas dalam dunia *video games* tersebut.

SIMPULAN

Pemetaan fenomena *video games* dapat digunakan untuk melihat perjalanan dari masa kini menuju masa depan. Permainan *video games* juga memuat *hidden curriculum* dengan agenda ekonomi politik ataupun penguasaan kesadaran, serta tingkat konsumsi tinggi. Adalah suatu fakta bahwa *video games* kini mendominasi ruang dan waktu anak-anak di seluruh dunia, tidak terkecuali di Indonesia.

Dalam konteks era globalisasi sekarang ini, telah terjadi perubahan dari suatu zaman yang hingar bingar dengan banjirnya kultur besar, mayor dan dominan, ke komunitas berbasis kultur kecil (minor). Dibutuhkan suatu pendekatan akademik yang kritis menjelaskan fenomena dunia hiperrealitas pada permainan anak *video games* tersebut. Pada *video games*, misalnya, yang tampak adalah “realitas” yang dipresentasikan oleh permainan itu menjadi jembatan mengalmirnya arus budaya mayor ke budaya minor, sehingga pencitraan atas realitas juga mengikuti irama presentasi permainan itu.

Fenomena *video games* yang ditelusuri dengan pendekatan *simulacra* gaya Baudrillard menyadarkan orang tentang kekuatan pembentuk “dunia anak-anak” melalui “dunia simulasi”. Jika disadari *simulacra* dan hiperrealitas itu dapat diarahkan dengan baik sehingga membantu proses peralihan pengetahuan dan bagi generasi bangsa berkualitas di masa depan. Hal itu dapat dicapai dengan cara menyatukannya dalam kurikulum pendidikan, baik melalui pendidikan sekolah maupun pendidikan keluarga.

Meskipun demikian, teori *simulacra* ala Baudrillard mengingatkan semua orang bahwa *video games* menyisakan pertanyaan filosofis tentang hakikat kenyataan, subjektivitas, dan manusia di dunia yang serba canggih, dan diprovokasi oleh teknologi. Apa hakikatnya manusia, ketika garis antara manusia dan teknologi dalam *video games* mengabur? Apakah identitas manusia dapat diprogram? Baudrillard tak menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, tapi dia memberikan pemetaan tentang proses peralihan pengetahuan dan nilai di era teknologi informasi yang harus menjadi bahan pertimbangan dan pemikiran ulang bagi para praktisi pendidikan dan pengambil kebijakan.

Dalam semangat kritik atas hiperrealitas, Baudrillard juga menekankan pentingnya pengharapan dan impian, bukan sekadar ilusi dan tipu daya. Mimpi dan harapan memberi energi mewujudkan dunia lebih

baik. Tidak ada perubahan tanpa impian, begitu pula tidak ada impian tanpa harapan. Namun harapan dan impian harus ditindaklanjuti dengan aktualisasi, sehing-

ga kekhawatiran akan efek ekstase dari dunia simulasi tidak terjadi dan berlanjut kepada kerusakan nilai-nilai yang sistemik.

DAFTAR RUJUKAN

- Agger, B. 2003. *Teori Sosial Kritis: Kritik, Penerapan dan Implikasinya*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Bakker, A. & Zubair, C. 1990. *Metodologi Penelitian Filsafat*. Yogyakarta: Kanisius.
- Bandura, A. 1977. *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Baudrillard, J. 1968. *The System of Objects*. London and New York: Verso Books.
- Baudrillard, J. 1970. *The Consumer Society (Masyarakat Konsumsi)*. Diterjemahkan oleh Wahyunto. 2004. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Baudrillard, J. 1975. *The Mirror of Production*. St Louis, Mo: Telos Press Ltd.
- Baudrillard, J. 1981. *For a Critique of the Political Economy of the Sign*. St. Louis, Mo: Telos Press Ltd.
- Baudrillard, J. 1983. *In the Shadow of the Silent Majorities*. New York: Semiotext(e).
- Baudrillard, J. 1983. *Simulations*. New York: Semiotext(e).
- Baudrillard, J. 1985. *Simulacra and Simulation*. London: Sage Publications Ltd., Galilee & University of Michigan.
- Baudrillard, J. 1987. *Forget Foucault & Forget Baudrillard*. New York: Penguin Books.
- Baudrillard, J. 1990. *Revenge of the Crystal: Selected Writings on the Modern Object and Its Destiny, 1968-1983*. London: Pluto Press.
- Baudrillard, J. 1998. *The Consumer Society: Myths and Structures*. London: Sage Publications Ltd.
- Baudrillard, J. 2000. *The Vital Illusion*. New York, Chichester, West Sussex: Columbia University Press.
- Baudrillard, J. 2003. *Passwords*. New York: Verso.
- Baudrillard, J. 2005. *The Intelligence of Evil or the Lucidity Pact*. New York: Penguin Books.
- Baudrillard, J. 2005. *The Conspiracy of Art*. New York: Semiotext(e).
- Baudrillard, J. 2006. *Utopia, Deferred Writings from Utopie: 1967-1978*. New York: Semiotext(e).
- Baudrillard, J. 2007. *Exiles From Dialogue*. Cambridge: Polity.
- Butler, R. 1999. *Jean Baudrillard: The Defence of the Real*. London: Sage Publications.
- Cogburn, J. & Silcox, M. 2009. *Philosophy through Video Games*. New York & London: Routledge Taylor & Francis Group.
- Huizinga, J. 1990. *Homo Ludens*. Jakarta: LP3ES.
- Hunnex, M.D. 2004. *Peta Filsafat: Pendekatan Kronologis dan Tekamis*. Jakarta: Teraju Penerbit Mizan.
- Lechte, J. 2001. *50 Filsuf Kontemporer*. Yogyakarta: Kanisius.
- Lie, A. 2004. *Media, Sentra ke 4 Pendidikan*. (Online), (<http://kompas.com/kompas%2Dcetak/0409/07/opini/1251930.htm>), diakses 21 Juni 2012.
- Murtiningsih, S. 2004. *Ideologi Pendidikan dalam Film Kartun Anak Disney*. Laporan Penelitian tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Murtiningsih, S. 2012. Video Games dan Filsafat Pendidikan: Pendekatan Teori Simulacra Jean Braudrillard. Dalam B. Wibawarta (Ed.), *Prosiding The 4th International Conference on Indonesian Studies: Unity, Diversity and Future, Sanur-Bali, 9-10 Februari 2012* (hlm. 789-799). Jakarta: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.
- Piaget, J. 1977. *The Essential Piaget*. New York: Basic Books.
- Poster, M. (Ed.). 1988. *Jean Baudillard, Selected Writings*. Stanford: Stanford University Press.
- Shields, R. 2003. *The Virtual*. London and New York: Routledge.
- Shulman, L.S. 2001. Appreciating Good Teaching. *Educational Leadership*, 58 (5): 6-11.
- Tavinor, G. 2009. *The Art of Video Games*. Malden MA: Wiley-Blackwell A John Wiley Sons, Ltd., Publication.
- Tedjasaputra, M. 2005. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Tosca, S.P., Egenfeldt-Nielsen, S., & Smith, J.H. 2008. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Madison Aye, New York: Routledge Taylor & Francis Group.