

GIM DARING DARI WAKTU KE WAKTU (STUDI KASUS EMOTIKON PADA GIM THE GUNBOUND MOBILE)

Aditia Muara Padiatra

Jurusan Sejarah Kebudayaan Islam
IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Jawa Barat
pos-el: aditiamuara@gmail.com

Diterima: 25 Nov 2019

Direvisi: 29 Des 2019

Disetujui: 12 Januari 2020

Abstrak. Masyarakat Indonesia pada umumnya menyukai permainan. Permainan ini sendiri sifatnya bermacam-macam, dari yang dapat dimainkan sendiri ataupun berkelompok, dan biasanya dipergunakan sebagai sarana untuk melepaskan stres ataupun untuk mengisi waktu senggang. Seiring dengan perkembangan teknologi, permainan pun mulai diganti dari yang sebelumnya berada pada area dunia nyata menjadi dunia maya (daring), permainan ini disebut sebagai gim daring, dan banyak dimainkan oleh berbagai kalangan di masyarakat. Merunut kepada fenomena gim daring, penulis akan memfokuskan studi mengenai aspek ungkapan emosi yang divisualisasikan melalui pencitraan simbol-simbol tertentu sebagai media komunikasi pada salah satu gim daring, yaitu *Gunbound Mobile*. Hal ini menarik karena studi mengenai gim daring masih terbilang sedikit di Indonesia. Melalui analisis ikonografi dan ikonologi yang kemudian dilakukan untuk membedah tiap-tiap simbol tersebut, terlihat bahwa aspek komunikasi yang terjadi pada setiap pemain gim daring di dunia maya tidak hanya melalui teks saja, namun ada varian lain yaitu melalui unsur simbolik yang dicitrakan melalui gambar-gambar yang mewakili emosi atau perasaan-perasaan tertentu dari setiap pemainnya, hal ini tentunya menjadi fenomena yang menarik untuk dapat ditilik lebih lanjut.

Kata Kunci : Gim Daring; Visualisasi; Emosi; Emotikon.

ONLINE GAME FROM TIME TO TIME CASE STUDY OF EMOTICONS IN THE GUNBOUND MOBILE GAME

Abstract. Every human being would like what is called a Game. This Game itself varies, from what can be played alone or in groups, and is usually used as a means to release stress or leisure. Along with the development of technology, the Game began to move from previously in the real world area (offline) to the virtual world (Online), this Game itself is what we commonly refer to now as online games, and many are played by various groups in the community. Referring to the phenomenon of this online game, the author will focus on studies that are discussed about aspects of emotional expression that are visualized through imaging certain symbols as a medium of communication in one of the online game, namely *Gunbound Mobile*. This is interesting, because the study of online game relatively small in Indonesia. Through iconograph and iconology analysis which is then carried out to dissect each of these symbols, it can be seen that the communication aspect that occurs in every online game player in the virtual world is not only through text, but there are other variants, namely through symbolic elements imaged through pictures that represent certain emotions or feelings of each player, this is certainly an interesting phenomenon to be traced further.

Keywords: Online Games; Visualization; Emotion; Emoticon

PENDAHULUAN

Gim atau permainan merupakan sarana masyarakat dalam melakukan aktivitas bermain dalam konsepnya sebagai *homo ludens* (Huizinga, J. 1949) atau manusia yang bermain. Merunut kepada asal katanya, gim dapat diartikan sebagai “hiburan”, gim juga merujuk kepada pengertian sebagai “kelincahan intelektual” atau *intellectual playability*. Kata “gim” dapat diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada semacam faktor-faktor tertentu dan target yang ingin dicapai oleh para pemainnya. Kelincahan intelektual pada tingkatan tertentu, merupakan ukuran sejauh mana gim itu menarik untuk dimainkan secara maksimal (Tashia, n.d.).

Perkembangan kehidupan di dunia sekarang, media merupakan bagian dari keseharian manusia. Interaksi yang terjadi antara media dan manusia hampir terjadi setiap saat penyimak, dapat dilihat sebagai suatu pola komunikasi dan terjadi pula pada berbagai sisi kehidupan, salah satunya adalah dalam bermain, dalam fitrahnya manusia sebagai yang bermain. (Albar, 2011, Februari)

Pada masa kini hantaran untuk melakukan permainan tidak hanya lagi berada pada dunia nyata, namun juga pada layar-layar komputer dan dunia maya, permainan pun kini menjadi berbagai macam bentuknya. Salah satu gim atau permainan yang digemari belakangan ini sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada adalah gim daring, atau yang disebut juga sebagai gim yang berbasis daring, dimana para pemainnya, baik dua atau lebih dapat melakukan interaksi permainan melalui wadah elektronik dan disertai oleh jaringan internet dalam cakupan yang sangat luas.

Gim daring merupakan permainan masa kini yang populer dimainkan oleh berbagai kalangan usia, baik oleh orang tua maupun usia muda, fenomena ini merupakan hasil dari kebudayaan manusia yang berkelindan dengan teknologi maju yang menyeruak di seluruh belahan dunia. McLuhan (Tuela, M., Susilo, D., 2017) mengatakan bahwa kita memiliki hubungan yang dekat dengan teknologi, Ia menyebutkan bahwasanya kita menciptakan teknologi, dan kemudian teknologi tersebut mengubah kita. Hal ini pula yang kemudian terjadi dalam jejaring gim daring, dimana manusia yang memainkannya atau *homo ludens* terkadang menjadikan arena dalam gim daring tersebut sebagai dunia yang nyata, dan menganggap yang nyata di luar dunia gim tersebut adalah maya. (Taylor, T.L. 2009)

1. Gim Gunbound Mobile

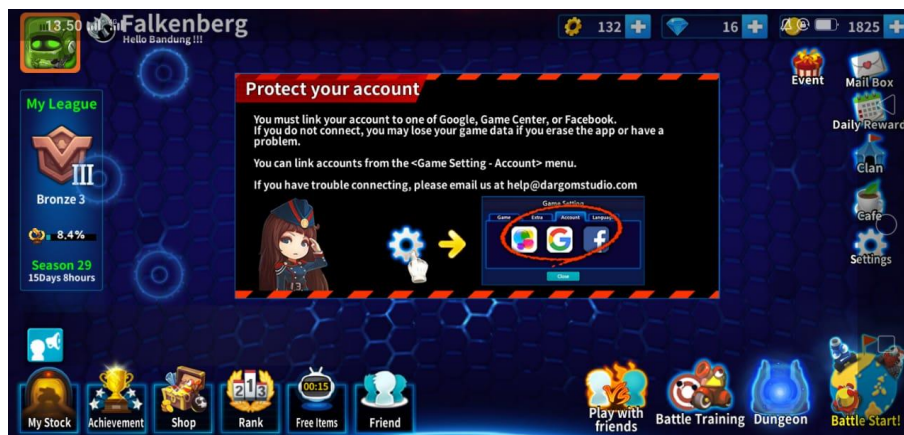


Gambar 1. Latar Pembuka Gim *Gunbound Mobile*
(Sumber: Dok. Pribadi Penulis)

Gunbound Mobile (Gambar 1) adalah gim daring yang muncul pada tahun 2004, kemunculannya tersebut berawal dari gim komputer. Gim ini pada awalnya dipopulerkan oleh *Softnyx*, developer dari Korea Selatan. Gim ini merupakan gim daring yang pernah populer pada era tahun 2000-an di Indonesia dan sebagai gim bergenre *shooter* atau tembak menembak dengan fitur *slidescroll* terbaik

(Anduril, n.d.). Gunbound versi mobil baru muncul pada sekitar tahun 2017 dalam usahanya melanjutkan *legacy* dari gim legendaris tersebut. Di *Gunbound Mobile Softnyx* masih menjadi developer dari gim tersebut yang berkolaborasi dengan *Dargom Studio* (Gambar 2).

Bentuk permainan dalam gim ini adalah simulasi-balistik dimana para pemain melakukan permainan atas 2 tim yang melawan dengan melakukan tembakan apabila gilirannya tiba dengan kendaraan tempur yang dinamakan dengan mobil. Setiap mobil mempunyai keunikannya masing-masing, dan setiap pemain mempunyai avatar yang melekat, dimana tiap-tiap avatar tersebut mempunyai bonus status yang dapat berguna dalam setiap pertempuran melawan pemain lain. Kedua kelengkapan tersebut, yakni mobil dan avatar dapat dibeli melalui mata uang *Gold* (istilah uang dalam permainan) yang didapatkan melalui pertarungan, ataupun bisa dibeli melalui uang tunai, yang diperoleh menggunakan uang asli menggunakan voucher (Gambar 3).



Gambar 2. Tampilan depan Gim *Gunbound Mobile*
(Sumber : Dok. Pribadi Penulis)

Hal yang juga menarik dalam permainan ini adalah ketergantungannya pada arah angin, dan kondisi wilayah dimana ke 2 tim, baik lawan maupun kawan bermain. Di sisi lain, faktor cuaca, dimana kemunculan awan-awan bertanda tertentu, seperti awan dan petir juga memberikan hasil kerusakan yang signifikan bagi tembakan yang dilakukan oleh mobile yang dikemudikan para pemain. Ada banyak *mobile* lama yang diikuti kembali pada gim *Gunbound Mobile* ini sehingga para pemain lawas dapat bernostalgia sembari memainkannya. Tidak hanya itu, gim daring ini sendiri kemudian juga ditambahkan dengan berbagai fitur baru yang menarik demi menyesuaikan dengan pasar gim daring berbasis gawai yang marak sekarang.

Fitur-fitur tersebut antara lain berkisar pada penyederhanaan sudut tembakan dan kekuatan pada tembakan yang ada, berbeda dengan *Gunbound* yang sebelumnya berada di komputer atau PC, kini kedua hal tersebut memiliki pedoman angka guna menjadi petunjuk yang dapat membantu kita untuk menentukan akurasi daripada tembakan kepada lawan. Namun, meski sudah memiliki petunjuk, bantuan ini sendiri hanya berlaku ketika tidak ada angin yang berhembus di medan pertempuran. Jadi, dalam hal ini para pemain tetap harus menghitung arah angin yang berhembus, sehingga keseruan dalam permainan ini dapat terjaga. (Anduril, n.d.) Sebagai sebuah gim daring yang sudah mempunyai penggemar lama dan pangsa pasar tetap yang jelas, menarik untuk dapat ditilik lebih lanjut permainan ini sebagai sebuah studi dalam mengejawantahkan pola komunikasi antar individu dalam wadah media daring, utamanya terhadap sesama pemain dalam sebuah gim daring.

1. Emosi dan Emotikon dalam Gim *Gunbound Mobile*

Secara etimologis, emosi berasal dari kata *movere* (latin), yang berarti “menggerakkan, bergerak”, ditambah dengan awalan *e* yang berarti “bergerak menjauh”. Emosi sendiri secara sederhana dapat dimaknai sebagai setiap kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, nafsu, ataupun keadaan mental

yang hebat dan meluap-luap (Coleman, 2000). Emosi merupakan anasir dasar manusia dalam berekspresi, hal ini lumrah dilakukan dan menjadi ciri khas dari setiap individu secara personal.



Gambar 3. Bentuk tampilan permainan dalam Gim *Gunbound Mobile* (Sumber: Dok. Pribadi Penulis)

Emosi ini dapat disebut juga sebagai perasaan dan terbagi-terbagi atas suasana hati yang melingkupi dari individu tersebut, ada sedih, marah, takut, senang, dan lain sebagainya. Emosi atau perasaan sifatnya amat kompleks dan amat bergantung pada situasi dan kondisi dari personal terhadap sesuatu hal. Emosi yang terungkap oleh manusia ini tentunya berbeda dengan emosi yang ada pada hewan ataupun binatang hidup lainnya, hal ini karena emosi dalam konteks manusia biasanya (dalam kategori tertentu) memakai dasaran akal dalam beberapa lakunya, hal ini sendiri merupakan kesatuan dasaran komunikasi paling awal yang menjadikan manusia dapat berinteraksi dengan manusia lain secara lebih manusiawi, dalam istilah yang lebih jelas, emosi memanusiation manusia sebagai sebuah insan hidup berakal yang berbeda halnya dengan hewan ataupun dengan benda mati (Baskara, A., Soetjipto, H.P, Atamimi, N., 2008).

Kini berkat adanya perkembangan teknologi, di mana manusia dalam hal ini semakin banyak bersentuhan dengan internet dan media daring. Penggunaan simbol-simbol tertentu sebagai jembatan dari suatu hal tertentu menjadi semakin sering pula dilakukan, hal ini sendiri untuk mengantisipasi pola komunikasi yang ada agar tidak kehilangan makna dalam rasa serta memberikan efek kedekatan. Dalam permainan, emosi juga sering terjadi dan terungkap dalam beberapa jenis wadah, seperti melalui teks ataupun melalui visual gambar, dalam konteks gim daring *Gunbound Mobile* sendiri misalnya, emosi sering kali diungkapkan melalui emotikon (lihat KBBI, n.d.) yang merupakan sarana satu-satunya dalam pengungkapan emosi yang dapat dilakukan oleh para pemain guna menanggapi hal-hal tertentu, seperti situasi ataupun kondisi tertentu ketika bermain (Gambar 4). Emotikon sendiri merupakan sebuah simbol atau perlambang yang biasanya merupakan kombinasi atas gambar-gambar tertentu secara visual yang biasa digunakan untuk menggambarkan ekspresi manusia dalam wujud emosi atau perasaan tertentu. Secara etimologi atau asal katanya sendiri, kata “emoticon” berasal dari dua kata dalam bahasa Inggris yaitu *emotion* yang berarti emosi dan *icon* yang berarti tanda (Salamoon, D.K., 2016).

METODE

Dilakukan pembabaran terkait dengan beberapa emotikon yang menjadi perlambang dari pada ungkapan emosi para pemain ketika melakukan permainan. Hal ini sendiri menjadi menarik untuk dapat melihat pola komunikasi yang terjadi antar para pemain dalam sebuah permainan daring. Emotikon kemudian dibagi dan kemudian menjadi pengungkap beberapa emosi umum yang sering muncul, seperti sedih, marah, takut, dan senang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi

langsung dan penelusuran data daring (Valentina, E., Sari, W.P. 2018). Teknik pengolahan dan analisis data yang digunakan adalah teori tiga tingkat analisis makna dari Erwin Panofsky dalam bentuk penelaahan ikonografi dan ikonologi, dimana tingkatannya apabila di urai satu persatu antara lain ialah Deskripsi pra-ikonografi, analisa ikonografi, serta interpretasi ikonologi. (Panofsky, E. 1955:41).



Gambar 4. Daftar Emotikon dalam Gim *Gunbound Mobile*
(Sumber: Dok. Pribadi Penulis)

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Emotikon Ungkapan Rasa Marah



Gambar 5. Emotikon Marah
(Sumber: Dok. Pribadi Penulis)

Merunut pada deskripsi pra-ikonografi, tergambar sebuah bentuk beruang berwarna putih yang menyemburkan api di sekelilingnya dan bertuliskan *I'm livid* (aku marah) ini merupakan bentuk ungkapan luapan rasa marah dalam permainan gim *Gunbound Mobile*, pada tahapan ikonografi, ungkapan simbolis ini biasanya dilakukan oleh para pemain yang merasa kesal ketika permainan daring sedang berlangsung.

Pada tahap ikonologi, biasanya emotikon ini sendiri dikeluarkan oleh pemain ketika mereka merasa dirinya terluka banyak akibat serangan yang dilakukan oleh pemain lain, ataupun karena terkena serangan dari pemain lain yang merupakan rekan satu tim dari pemain tersebut (Gambar 5).

b. Emotikon Ungkapan Rasa Sedih

Merunut pada tahapan deskripsi pra-ikonografi, terlihat gambar beruang putih yang dimana matanya berair cukup deras mengucur ke bawah dengan kata-kata di bawahnya bertuliskan *I'm crying*. Berlanjut pada tahapan ikonografi, emotikon sebagai ungkapan rasa sedih ini sendiri dalam gim *Gunbound Mobile* diwakili oleh gambar di atas, emotikon pertama merupakan perlambang bagi pengungkapan rasa sedih para pemain.



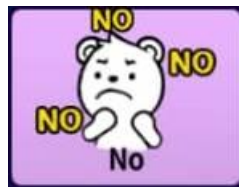
Gambar 6. Emotikon Sedih
(Sumber: Dok. Pribadi Penulis)

Pada tahap ikonologi, biasanya emotikon ini keluar karena sang pemain pada akhirnya kalah dalam pertarungan, ataupun biasanya emotikon ini digunakan ketika bertemu dengan lawan yang mempunyai tim yang cukup kuat, sehingga dianggap sudah dipastikan kalah (Gambar 6).

c. Emotikon Ungkapan Rasa Takut

Merunut pada tahapan deskripsi pra-ikonografi, tergambar sebuah emotikon dari beruang putih yang seakan bermuka muram sembari menengadahkan kedua tangannya dengan latar bertuliskan *no, no, no ...* (tidak, tidak, tidak...). Pada tahapan ikonografi, emotikon ini sendiri mewakili ungkapan rasa takut seperti cemas, gugup, serta khawatir (Ihsan, M. 2010) pada gim *Gunbound Mobile*.

Pada tahapan ikonologi, gambar ini mendeskripsikan ungkapan rasa takut yang dihadapi para pemain ketika pemain lawan sedang akan melakukan tembakan kepada dirinya, ataupun ketika melihat rekan satu tim sedang dalam keadaan kritis oleh pemain lawan (Gambar 7).



Gambar 7. Emotikon Takut
(Sumber: Dok. Pribadi Penulis)

d. Emotikon Ungkapan Rasa Senang

Merunut pada tahapan deskripsi pra-ikonografi, tergambar seekor beruang berwarna putih yang seakan tertawa terbahak-bahak dengan tangan yang bertolak pinggang, di bawahnya terdapat tulisan *Ha ha ha...* yang menandakan bahwa sang beruang sedang tertawa terbahak-bahak. Pada tahapan ikonografi, gambar ini mewakili akan perasaan senang dari para pemain pada gim *Gunbound Mobile*. Pada tahapan ikonologi, emotikon ini sendiri biasanya dikeluarkan oleh para pemain yang merasa lucu atas hal-hal tertentu, seperti pada kejadian pemain lawan yang tembakannya mengenai rekan timnya sendiri, ataupun karena merasa jemawa atas posisi timnya yang sedang menguntungkan ketika permainan sedang berlangsung (Gambar 8).



Gambar 8. Emotikon Senang
(Sumber: Dok. Pribadi Penulis)

KESIMPULAN

Sebagai sebuah gim daring atau gim berbasis internet, gim *Gunbound Mobile* mempunyai latar dan cara komunikasi tersendiri dalam mewadahi ungkapan perasaan atau emosi para pemainnya. Dari temuan yang didapatkan dari hasil penelitian tersebut, *Gunbound Mobile* berupaya melakukan penciptaan komunikasi antar pemain melalui simbol-simbol tertentu dalam bentuk emotikon yang mewakili masing-masing ungkapan emosi atau perasaan, seperti perasaan marah, sedih, takut, serta senang dari setiap pemain ketika berada di dalam permainan atau *in game*. Merunut pada telaah ikonografi dan ikonologi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa emotikon-emotikon yang dibuat digunakan oleh pemain gim untuk mewakili perasaannya melalui simbol/ikon emotikon yang terdapat pada tampilan permainan juga tidak lepas dari kepentingan *developer* atau perusahaan gim untuk dapat membuat permainannya menjadi lebih hidup dan menarik. Hal ini dilakukan agar gim tersebut mempunyai nilai tambah dan membuat permainan yang ada tidak membosankan untuk dimainkan oleh para pemainnya, baik pemain lawas yang sudah lama mengenal gim *Gunbound Mobile* sejak gim tersebut dimainkan pada layar komputer ataupun pemain yang baru saja mengetahui adanya gim berbasis *shooting* buatan Softnyx dan Dargom Studio tersebut.

REFERENSI

- Baskara, A., Soetjipto, H., & Atamimi, N. (2015). Kecerdasan Emosi Ditinjau Dari Keikutsertaan Dalam Program Meditasi. *Jurnal Psikologi*, 35(2), 101 – 115. doi:<https://dx.doi.org/10.22146/jpsi.7947>.
- Albar, D. (2011). Struktur Dan Proses Komunikasi Dalam Poster Pemanasan Global Victor Van Gasbeek. *VISUALITA Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 3(1). doi: <https://doi.org/10.33375/vsIt.v3i1.1096>.
- Anduril. (n.d.). *Gunbound M! Nostalgia Klasik Game Shooter Pertama di Indonesia*. Diambil pada 30 Oktober 2019 dari <https://jurnalapps.co.id/gunbound-m-nostalgia-klasik-Game-shooter-pertama-di-indonesia-12320>.
- Coleman, D. (2000). *Emotional Intelligence (Kecerdasan emosional mengapa lebih penting dari IQ)*. Jakarta: PT Gramedia Utama.
- KBBI Daring. (n.d.). Diambil 30 Oktober 2019, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/emotikon>.
- Valentina, E., Sari, W. P. (2018). Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal Game Mobile Legends: Bang-Bang. *Koneksi*, 2 (2), 300–306. doi: <http://dx.doi.org/10.24912/kn.v2i2.3899>.
- Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens: A Study of Play Element in Culture*. English: Routledge.
- Ihsan, M. (2010, June 15). Efektivitas Dakwah Dalam Mengembangkan Kognitif-Fungsional Audiens: Suatu Pendekatan Psikologi Sosial. *Hunafa: Jurnal Studia Islamika*, 7(1), 91-106. doi: <https://doi.org/10.24239/jsi.v7i1.112.91-106>.
- Tuela, M., Susilo, D. (2017, Juni). Hyperreality: Pemaknaan dalam Penggunaan Game Pokemon Go. *Jurnal Kajian Media*, 1 (1), 1–15. doi: <https://dx.doi.org/10.25139/jkm.v1i1.155>.
- Panofsky, E. (1955). *Meaning in the Visual Arts : Papers in and on Art History*. New York: Doubleday Anchor Books.
- Salamoon, D. K. (2016). Sticker LINE, Sebuah Jembatan Simbolik Teknologi Interaksi Manusia dalam Media Komunikasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 16 (1), 16. doi: <https://doi.org/10.9744/nirmana.16.1.12-17>.
- Taylor, T.L., (2009). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge, London: The MIT Press.
- Tashia. (n.d.). Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia. Diambil 30 Oktober 2019 dari <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>.

