



UNIVERSITAS
KRISTEN
MARANATHA

SERAT RUPA

Jurnal Ilmu Desain Interior, Desain Komunikasi Visual dan Desain Mode Busana

Penerapan Simbol dan Ornamen pada Konstruksi Tou Kung di Rumah Tinggal Tradisional Cina (Studi Kasus: Rumah Tinggal Tradisional di area Pecinan Jakarta)

Studi Proksemik Melalui Pengamatan Pemilihan Posisi Duduk oleh Penumpang pada Angkutan Kota di Kota Bandung. (Studi Kasus: Angkutan Kota Jurusan Dago-Kalapa-Dago)

Tinjauan Arsitektur Eklektik pada Gereja Katolik di Bali dalam Konteks Globalisme, Pluralisme dan Multikulturalisme.

Territori Pribadi dalam Realitas Visual Second Life

Desain Grafis : Suatu Upaya Pemahaman Holistik

Pengaruh Strategi Kreatif Iklan terhadap Persepsi Pemirsa
Studi Kasus : Iklan Kartu Kredit Visa Platinum Bank Mandiri

Model Anak-anak dalam Iklan Produk untuk Dewasa

Tinjauan Kehadiran Wayang Kancil sebagai Perkembangan Etnologi dalam konteks Antropologi

Tinjauan Semiotika Visualisasi Karakter Pada Game Atelier Iris - The Azoth of Destiny

Eksplorasi Citra Tubuh Perempuan dalam Video Musik

Teknik Makrame dalam Tren Fashion:

Ironi terhadap Prinsip Dromologi (Studi Kasus Koleksi Spring/Summer DIOR 2011)

Kajian Proporsi pada Ilustrasi Fesyen

Fashion Photography dalam Majalah GoGirl!

Rp.50.000,00

DAFTAR ISI

- Penerapan Simbol dan Ornamen pada Konstruksi Tou Kung di Rumah Tinggal Tradisional Cina (Studi Kasus: Rumah Tinggal Tradisional di area Pecinan Jakarta).
Yudita Royandi S.T.,S.Ds.,M.Ds. Halaman 1-18
- Entri ini merupakan penelitian mengenai ornamen Tiong Hoa pada rumah tinggal tradisional oleh Royandi.
- Persepsi Pemirsa Terhadap Strategi Kreatif Iklan Televisi Studi Kasus : Iklan Kartu Kredit Visa Platinum Bank Mandiri.
Dita Saraswati, Agung E. B. W. dan Sri Wachyuni Halaman 19-36
- Entri ini merupakan rangkuman dari penelitian untuk thesis magister desain oleh RA. Dita Saraswati.
- Teknik Makrame dalam Tren Fashion: Ironi Terhadap Prinsip Dromologi (Studi Kasus Koleksi Spring/ Summer DIOR 2011)
Waridah Muthi'ah Halaman 37-48
- Entri ini merupakan studi dari Muthi'ah mengenai teknik menjalin benang/serat Makrame dalam rancangan Rumah Mode Dior.
- Studi Proksemik Melalui Pengamatan Pemilihan Posisi Duduk oleh Penumpang pada Angkutan Kota di Kota Bandung (Studi Kasus: Angkutan Kota Jurusan Dago-Kalapa-Dago)
Toddy Hendrawan Yupardhi Halaman 49-64
- Entri ini merupakan penelitian dari Yupardhi mengenai ruang yang dipergunakan penumpang angkutan kota saat duduk .
- Tinjauan Arsitektur Eklektik pada Gereja Katolik di Bali dalam Konteks Globalisme, Pluralisme dan Multikulturalisme.
I Made Marthana Yusa Halaman 65-78
- Yusa menelaah bentuk arsitektur Gereja Katolik di Bali dalam konteks peleburan budaya.
- Objek Kajian Desain Dalam Antropologi : Tinjauan Kehadiran wayang Kancil Sebagai Perkembangan Etnologi
Elizabeth Wianto Halaman 79-94
- Entri ini merupakan penelitian dari Wianto mengenai tokoh bersifat *trickster* dalam Wayang Kancil

BATAS-BATAS REALITAS FISIK DAN VIRTUAL PADA *CYBERSPACE GAME ONLINE 'SECOND LIFE'*

Penulis : Yunita Setyoningrum
Program Doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain
Institut Teknologi Bandung
Jl. Ganesa 10, Bandung

ABSTRACT

Latest technology development gave chance to communication and interaction between human in virtual manner. This reality was defined as liquid modernity (Bauman, 2000); Where interaction took liquid form. This study will analyse human interaction in Second Life as online game and social media. The analysis will emphasize on personal boundaries within its human interaction.

Keywords : hman intreaction, liquid modernity, online game, social media

1. Latar Belakang: Globalisasi dan Peradaban Informasi

Modernisasi dan globalisasi yang terjadi akibat perkembangan teknologi informasi digital saat ini sungguh menyebabkan perubahan pada peradaban manusia di seluruh dunia. Adanya jaringan internet (web) menyebabkan komunikasi dan interaksi antarmanusia terjadi tidak hanya dalam realitas fisik, namun merambah atau bergeser ke jaringan maya atau dalam dunia virtual. Di dalam dunia virtual terbentuk berbagai komunitas sosial, yang terkadang keberadaannya lebih dahulu eksis daripada keberadaannya di realitas kehidupan fisik. Keberadaan komunitas virtual ini terbentuk dari jaringan komunikasi untuk mencapai suatu tujuan tertentu, tanpa harus menggunakan ruang dengan batas fisik untuk menjamin terjadinya komunikasi tersebut. Peradaban manusia saat ini telah berubah menjadi peradaban informasi, dengan pusat kekuasaan terletak pada media. Eksistensi seseorang diukur dari seberapa banyak informasi mengenai seseorang dapat diakses dari media. Dengan demikian pola komunikasi yang terbentuk dalam dunia virtual tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu. Komunikasi antarmanusia dapat terjadi dari belahan dunia yang berseberangan dalam waktu yang sama.

Whereas time was once considered to be the fourth dimension, it is now the first. In understanding our place in this world, it has become increasingly important to answer the question of 'when' rather than the question of 'where' (Castle, Helen. 2005: 14).

Bauman (2000) mengungkapkan fenomena ini sebagai modernitas cair (*liquid modernity*). Dalam modernitas cair, Bauman mengatakan bahwa sebuah entitas sosial terdiri dari manusia, mesin, dan informasi dalam sebuah sistem pergerakan. Hal yang ditekankan dalam entitas sosial tersebut adalah kecepatan pergerakannya, dengan kata lain mobilitasnya. Mobilitas informasi, bahkan material dan manusia sendiri pun, saat ini tidak lagi terbatas pada waktu dan tempat. Seiring dengan semakin terjangkaunya fasilitas internet, kebutuhan terhadap kehidupan sosial virtual semakin meningkat pada berbagai kelompok lapisan masyarakat. Bahkan realitas virtual tersebut, yakni eksistensi dalam komunitas virtual, merupakan aspek yang lebih dipentingkan oleh sebagian orang atau komunitas, lebih daripada keberadaan dalam realitas fisik. Konsep metafisika Baudrillard, menjelaskan realitas virtual ini sebagai 'sesuatu yang memfakta, bisa dirasakan, dilihat, diraba, didengar, namun tidak nyata menurut hukum-hukum fisika' (Pilliang, 2004: 16). Penjelasan metafisika Baudrillard memungkinkan realitas metafisik dan fisik membaaur, dan hal ini sangat dimungkinkan oleh perkembangan teknologi informasi modern.

Some people spend so much time in virtual environments that they come to think of it as their real or true place of residence (Castronova, 2001). Anthropologists have begun to identify a blurring in the line between "real" and "fantasy," in that the events in virtual environments seem to carry as much emotional and social significance as offline events (Boellstorff, 2010). (Castronova, E., Wagner, G.G. Agustus 2011. *Virtual Life Satisfaction*. hal.313, dalam *Kyklos* 64(3))

2. Second Life sebagai Media Sosial

Tulisan ini mengkaji game online Second Life yang didirikan oleh Linden Research, Inc. Yang berbasis di San Fransisco pada tahun 1999. Awalnya Second Life diminati karena kemampuannya yang lebih dibandingkan dengan game online lainnya dalam penciptaan simulakra. Didalamnya tercipta *cyberspace*, ruang-ruang untuk beraktivitas dan berinteraksi sosial yang melampaui realitas fisik, namun mendekati kondisi di dunia nyata¹⁾. Di dalam *cyberspace Second Life*, terdapat beraneka realitas virtual, dengan batas-batas antara realitas fisik dan virtual yang berbeda-beda. Tulisan ini akan menganalisis macam-macam batas realitas fisik dan virtual yang ada di dalam *cyberspace Secondlife* melalui beberapa contoh objek yang berada di dalamnya.

Pada perkembangannya saat ini, keanggotaan Second Life telah berlipat ganda jumlahnya dari awal diciptakannya. Second Life kini memiliki jaringan yang mendunia dan barangkali telah sampai pada arti denotatifnya sendiri, yakni kehidupan virtual sebagai kehidupan kedua: sebuah alternatif untuk melepaskan diri sejenak dari kehidupan yang pertama (realitas fisik). Pengguna Second Life dapat menciptakan sendiri avatar sesuai dengan keinginan dan imajinasi penggunanya, setiap pengguna juga dapat melakukan hal-hal yang diinginkannya dengan konteks yang mirip dengan realitas fisik. Oleh karena itu, Second Life disebut juga *massive multiplayer online-role playing game* (MMORPG) atau *multi-user social entertainment* (MUSE). Berbeda dengan aplikasi game Facebook di Farmville, dalam Second Life para pemain tidak diharapkan untuk mencapai target pekerjaan, level, atau pencapaian kemenangan tertentu, namun lebih membebaskan tiap individu untuk menciptakan karakter dan kehidupan yang spesifik bagi karakter tersebut, dan menitikberatkan pada konteks interaksi sosial antarpemainnya.

Pada perkembangannya, Second Life digunakan untuk berbagai kegiatan yang menunjang dunia nyata (RL=Real Life) bagi para penggunanya. Bahkan pada beberapa komunitas pengguna, interaksi sosial yang terjadi dalam permainan ini berkaitan erat dengan aktivitas yang terjadi dalam dunia nyata (Vern, 2008). Banyak institusi pendidikan yang menggunakannya

¹⁾Yasraf A. Pilliang dalam *Post-Realitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Post-Metafisika* menyatakan perlunya pemilahan yang jelas antara definisi *cyberspace* dengan realitas virtual. *Cyberspace* merujuk pada ruang yang tercipta, sedangkan realitas virtual merujuk pada realitas yang terbentuk di dalam ruang tersebut.

dalam sistem pembelajaran jarak jauh, seperti pembelajaran bahasa, dengan memanfaatkan simulasi virtual sebagai medianya. Jurusan Digital Media di Leeds College of Arts di Inggris bahkan menggunakan SL sebagai media penciptaan karya. NASA, Dresden Museum di memiliki pulau tersendiri di SL untuk keperluan edukasi masyarakat yang dianggap lebih terjangkau secara global. Berbagai produk konsumsi dalam kehidupan nyata (RL) seperti Loreal, American Apparel, Adidas, dan masih banyak lagi, memiliki teritori tersendiri dalam SL dan aktif mengadakan event-event sosial secara virtual bagi komunitas pengguna SL.

Kondisi *cyberspace* pada ruang virtual SL telah berkembang jauh dari gambaran awal yang dinyatakan oleh William Gibson (1984) bahwa *cyberspace* adalah tempat 'yang tidak ada di manapun', atau 'tempat tanpa ruang' yang dimunculkan secara konseptual oleh para pengguna teknologi komunikasi dengan perantara komputer, dimana email berlalu-lalang, transfer uang elektronik berlangsung, pesan-pesan digital bergerak, dan situs-situs diakses (Ogden, 1994: 715)². *Cyberspace* SL telah mampu menjadi perangkat perpanjangan eksistensi manusia. Pengaruh dari perkembangan ruang virtual ini nantinya akan menuju ke dua arah, yakni sistem ruang fisik (tempat terjadinya realitas fisik) dan sistem ruang virtual sebagai perpanjangan eksistensi manusia (tempat terjadinya realitas virtual, baik perpanjangan atau perpindahan realitas imanen ataupun realitas transendental yang tak dipengaruhi oleh hukum-hukum fisika). SL mampu menyediakan tempat dengan kesan ruang dan teritorialitas yang mampu menggantikan ruang dan teritorialitas dalam dunia nyata. Ruang dan teritorialitas tertentu dari subjek manusia maupun identitas objek (komunitas, organisasi, institusi) dipindahkan ke dalam ruang virtual yang 'memang ada'. Ruang virtual ini berwujud sebuah kota elektronik dengan kemiripan identitas visual ataupun representasi dunia nyata (RL).

Namun demikian, Graham dan Marvin (1996:113) mengingatkan bahwa dalam penciptaan kota elektronik (*cyberspace*), terkait isu penting mengenai representasi sosial, identitas, dan persepsi terhadap kota (teritori dan jaringannya) dan telekomunikasi yang tak dapat dielakkan. Berangkat dari pernyataan Graham dan Marvin tersebut, analisis batas-batas realitas pada tulisan ini akan dikaitkan dengan asal mula kemunculan eksistensi sebuah objek dalam *cyberspace* Second Life dan realitas fisik apa yang direpresentasikan oleh objek tersebut.

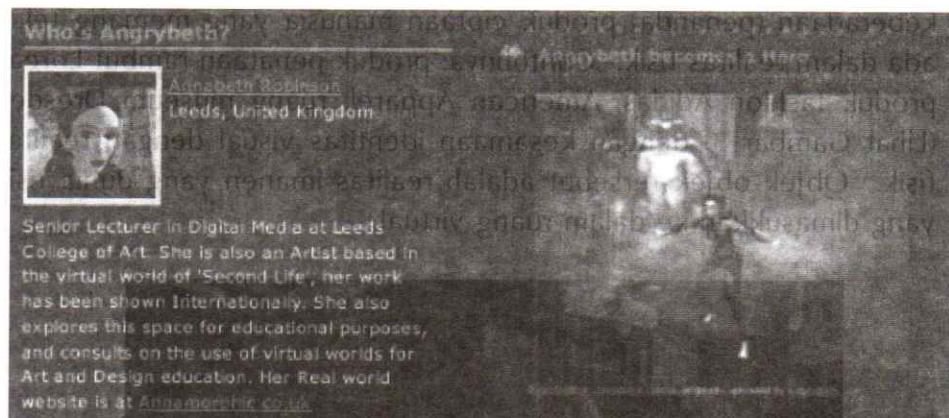
3. Objek dan Aktivasnya pada Realitas Virtual Second Life

Apabila ditinjau keterkaitan antara realitas fisik dan virtualnya, eksistensi objek visual dalam *cyberspace* Second Life memiliki berbagai variasi realitas, yaitu:

² Seperti dikutip oleh Chris Barker (2000), *Cultural Studies: Teori & Praktik*, hal. 329-330, Sage Publishings, London.

3.1. Avatar

Objek pada Second Life sebagai ekstensi keberadaan manusia hadir melalui keberadaan avatar sebagai representasi identitas (penanda) diri sendiri dalam dunia fisik. Dalam SL, individu pengguna dapat memiliki lebih dari satu avatar dan mengkonstruksi identitas avatarnya tersebut. Merujuk pada pernyataan Deleuze dan Guattari mengenai realitas, keberadaan avatar dapat menjadi realitas yang imanen (di dalam jangkauan pengalaman), yaitu dengan representasi dari individu tersebut sehari-hari dalam dunia fisik; ataupun menjadi realitas yang transenden (di luar jangkauan pengalaman), yaitu dengan mengkonstruksi identitas yang dikehendaki, dikhayalkan, bersifat artifisial dan tidak menjadi representasi individu tertentu dalam kehidupan fisik. Akibatnya batas-batas antara realitas yang transenden dan imanen berbaur dan tidak jelas lagi yang mana realitas yang sesungguhnya, dan mana realitas virtual. Melalui avatar, seseorang dapat melampaui batas-batas imanen, seperti menjadi superhero atau masuk ke dalam realitas transenden dalam lukisan seperti yang dilakukan oleh Annabeth Robinson melalui avatarnya, Angrybeth (lihat Gambar 1a&b dan Gambar 2). Namun demikian, melalui avatar juga dapat merepresentasikan realitas imanen seperti yang dilakukan oleh Keiko Takamura dan avatarnya Amy-E (lihat Gambar 3).



Gambar 1a dan 1b. Angrybeth sebagai avatar Second Life Annabeth Robinson, staf pengajar pada Leeds College of Art dan perannya sebagai superhero pada salah satu game dalam Second Life.

(Sumber: angrybethshortbread-blogspot.com diakses pada hari Jumat, 23 Desember 2011)



Gambar 2. Angrybeth sebagai objek eksperimen anatomi pada lukisan
(Sumber: angrybethshortbread-blogspot.com diakses pada hari Jumat, 23 Desember 2011)

Casting Call: Apply to Star in a New Second Life Video!



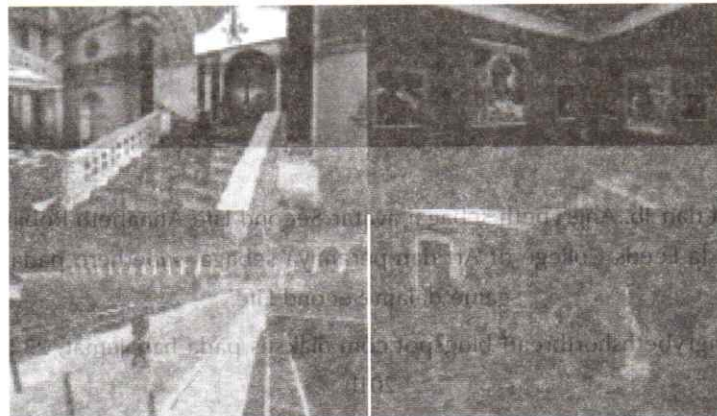
PICTURED Success in Second Life: Takamura and the "Real SL" marketing strategy.
Linden Lab, maker of Second Life, is now casting both humans and their avatars for a new promotional campaign that will be featured on SecondLife.com and across the web.
For this campaign and a related video, we're looking for people who are comfortable revealing their "human side" alongside their avatars in SL. This is your opportunity to participate in an extension and update to a campaign already in use on SecondLife.com and in various banner ads across the Internet. An example can be seen at: <http://secondlife.com/realhollars/real>

Gambar 3. Tampilan Keiko Takamura (RL) dan avatarnya, Amy-E (SL)
(Sumber: <http://secondlife.com> diakses pada hari Jumat, 23 Desember 2011)

3.2. Objek Konsumsi

Dalam realitas virtual Second Life, terdapat dua macam objek konsumsi, yaitu:

- a. Objek sebagai ekstensi dari perangkat eksistensi manusia dalam realitas fisik (produk konsumsi, karya seni, bangunan), dengan representasi keberadaan (penanda) produk ciptaan manusia yang memang telah ada dalam realitas fisik. Contohnya: produk penataan rambut Loreal, produk fashion Adidas, American Apparel, ruang museum Dresden (Lihat Gambar 3) dengan kesamaan identitas visual dengan realitas fisik. Objek-objek tersebut adalah realitas imanen yang dunia fisik yang dimasukkan ke dalam ruang virtual.



Gambar 4. Ruang museum Dresden dalam Second Life yang diciptakan dan dipantau terus sebagai objek penelitian Prof. Lutz M. Hagen, Dresden University of Technology

(Sumber: www.dresdengallery.com diakses pada hari Jumat, 23 Desember 2011)

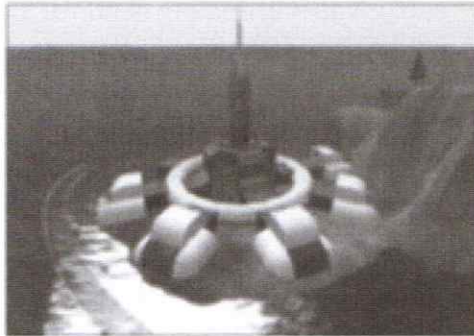
b. Wilayah Teritori

Disini objek yang dibahas berwujud wilayah dengan batas-batas teritori virtual. Untuk memiliki suatu wilayah dengan hak-hak teritorialnya, pemain harus mendaftar sebagai anggota premium. Dengan demikian pemain dapat membeli sebuah tanah, membangun rumah, ataupun menciptakan objek yang berhak dikontrolnya dalam wilayah yang telah menjadi hak mereka. Objek berupa wilayah teritori ini pun ada dua macam, yaitu:

- Wilayah teritori dengan kesamaan identitas dengan objek pada realitas fisik, namun bukan merupakan ekstensi atau representasinya. Artinya objek tersebut memiliki unsur-unsur penanda yang melekat pada realitas fisik, namun unsur-unsur penanda itu tidak berkaitan dengan konteks realitas fisik. Contoh objek dengan kategori tersebut pada Second Life adalah ruang teritori suatu negara atau wilayah. Teritori yang ada pada Second Life, misalnya negara Israel, memiliki unsur-unsur penanda visual negara Israel pada realitas fisik, namun sama sekali tidak berkaitan dengan konteks realitas fisik, tidak merepresentasikannya, dan bukan merupakan ekstensinya. Kejadian atau realitas yang terjadi pada teritori virtual negara Israel di Second Life tidak sungguh terjadi dalam realitas fisik atau merupakan fantasi.
- Wilayah teritori yang merupakan ekstensi dari realitas fisik, seperti keberadaan kantor pusat NASA dan Leeds College of Arts dalam pulau-pulau teritori mereka di Second Life. Institusi-institusi ini menggunakan SL sebagai media untuk menginformasikan eksistensi identitas mereka kepada publik SL. Dalam hal ini, batas-batas realitas imanen dan transenden seakan-akan menyatu, sehingga sulit untuk mengidentifikasi yang mana unsur-unsur realitas virtual dan mana yang memang ada dalam dunia fisik sesungguhnya.



Leeds College space within simulation in virtual world Second Life.



Leeds College headquarters on the island in the virtual world Second Life.

SPLASH OUT TO DESIGN FOR DIGITAL MEDIA

Visit our island in Second Life

The College owns an island in Second Life... but it's not all sun, sand and surf! In fact, we use the space as a development area for our Foundation Degree in Design for Digital Media. It's a place where students can collaborate and develop 3D, networking, and curatorial skills. We've also used the island as the venue for our end-of-course show.

If you'd like to visit, you'll need a Second Life avatar, or to create one if you're a newbie. Once you're in, you'll need to look for "The Collective" to find us. The easiest way to do this is to use the SLURL (Second Life URL); this will launch Second Life, and once you're logged in you'll automatically come straight to our island. The island is promoted only in Second Life and through our blogs.

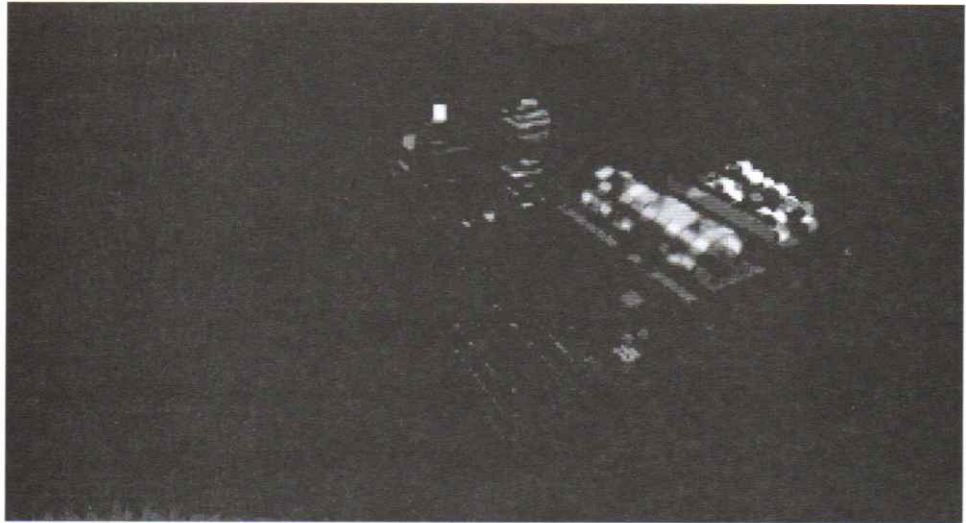
Useful links

Find out more about what we've been up to lately on the island at our Second Life blog



Gambar 6: Wilayah teritori Leeds College of Arts dalam Second Life, sebagai ekstensi realitas fisik yang imanen menuju ke realitas transenden (Sumber: www.leeds-art.ac.uk diakses pada hari Jumat, 23 Desember 2011)

- c. Objek yang hanya ditemui pada realitas virtual, tanpa memiliki akar (tanda) pada realitas fisik ataupun merupakan ekstensi dari realitas fisik. Objek ini diciptakan oleh manusia fisik melalui identitas kepemilikan avatar. Objek-objek ini murni merupakan fantasi dengan realitas transenden. Contohnya tampak pada ruang The Corp yang digunakan sebagai wadah komunitas virtual dalam Second Life (lihat Gambar 7).



Komunitas Virtual

(Sumber: www.angrybethshortbread.blogspot.com diakses pada hari Jumat, 23 Desember 2011)

4. Kesimpulan

Sebuah substansi (persona), saat ini akan lebih dikenal atau eksis secara global, apabila tampil dalam dunia virtual yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu, dibandingkan bila hanya eksis dalam kehidupan fisik (realitas imanen). Pemaknaan terhadap identitas tidak lagi bersifat regional dengan batas-batas teritori yang jelas. Oleh karena kecenderungan tersebut, *cyberspace* Second Life diminati oleh berbagai institusi dan individu sebagai media perluasan eksistensi mereka dalam dunia fisik. Realitas virtual yang mampu bercampur baur dengan realitas fisik inilah yang dicari oleh para pengguna Second Life. Bagaimanapun juga, realitas fisik atau yang dikatakan 'First Life' oleh para pengguna Second Life, tetap dominan. Dalam Second Life, hiper-realitas yang terjadi tidak semata-mata fantasi tak berujung, namun berakar dan mengerucut kembali kepada realitas fisik yang imanen. Realitas virtual sebagai representasi identitas pengguna dalam Second Life inilah yang disebut dengan identitas cair, dimana terjadi degradasi identitas, melalui perubahan identitas yang stabil (imanen) menjadi identitas yang cair (transenden).

Dari sini, dapat dikatakan bahwa *cyberspace* Second Life telah mencerminkan kondisi seperti yang dinyatakan oleh Baudrillard, Deleuze dan Guattari, yakni kondisi hiper-realitas yang membaurkan realitas dengan fantasi, menjadi ekstensi manusia maupun ide-idenya melampaui hukum-hukum fisika yang ada selama ini. Fungsi rekreatif dari *cyberspace* Second Life ini telah bergeser dari fungsi sebagai media interaksi sosial, menjadi media politisasi representasi, yang dapat dengan mudah dipergunakan oleh berbagai pihak untuk keperluannya masing-masing. Hal-hal yang perlu diwaspadai adalah bagaimana memilah-milah aneka realitas tersebut dan pertimbangan akses dari pemanfaatannya terhadap aktivitas dan realitas fisik pengguna *cyberspace*.

DAFTAR PUSTAKA

- Barker, Chris. 2000. *Cultural Studies: Teori dan Praktik. Kreasi Wacana. Kasihan*, Bantul.
- Castle, Helen. 2005. *4Dspace: Interactive Architecture. Architectural Design Vol.75*. Wiley-Academy. West Sussex, England.
- Castronova, E. & Wagner, G.G. 2011. *Virtual Life Satisfaction* dalam *Kyklos* 64 (3) hal. 313-328.
- Pilliang, Yasraf A. 2004. *Post-Realitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Post-Metafisika*. Penerbit Jalasutra. Yogyakarta.
- Sheller, M.; Urry, J., 2006, *The New Mobilities Paradigm* dalam *Environment and Planning A*- Vol. 38, London.
- Suchacek, J, 2008, *Territorial Development Reconsidered* dalam *Munich Personal RePec Archive*, Ostrava
- Vern, Max. 2008. *Second Life: A New Dimension for Trademark Infringement* dalam *Journal of The Patent and Trademark Society* vol.1. New York.

www.angrybethshortbread.blogspot.com diakses pada hari Jumat, 23 Desember 2011

www.leeds-art.ac.uk diakses pada hari Jumat, 23 Desember 2011

www.spacetoday.org diakses pada hari Jumat, 23 Desember 2011

www.dresdengallery.com diakses pada hari Jumat, 23 Desember 2011

<http://secondlife.com> diakses pada hari Jumat, 23 Desember 2011