

Simulasi dan hiperrealitas perempuan dalam *game the sims 4*

Paskalia

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Indonesia, Depok, Indonesia

*Email korespondensi: paskalia@ui.ac.id

Diterima: 23 September 2022, Direvisi: 21 April 2023, Terbit: 29 April 2023

Abstract

Advancements in technology have driven the development of increasingly sophisticated games, including computer games that are popular among the younger generation. Not only males, but females have also entered the gaming world as players. This study focuses on how simulation and hyperreality practices occur among female gamers, specifically in playing The Sims 4. The aim of this research is to uncover the personal experiences of players in constructing personas, appearances, personalities, and determining objectives within the game as portrayed through Sims characters. A qualitative approach using reception analysis was employed to capture the unique communicative relationship between The Sims 4 and its players. Data collection was conducted through semi-structured interviews with three female informants who were employed, aged between 26-32 years, and actively played The Sims 4. The results of the study indicate that cultural, social, and educational values present in the players' real lives are simulated within the Sims characters and The Sims 4 gameplay. Simulations are consciously performed by players, from the establishment of the avatar's body shape, character traits, and abilities, to modifications in accordance with the players' aspirations. Furthermore, hyperreality occurs when players can achieve life goals not yet accomplished in the real world, successfully realizing them within the game world. There is pleasure, enjoyment, and satisfaction derived from playing the game, formed through the interaction and communication between players and the narrative within The Sims 4.

Keywords: *Hyperreality; simulation; the sims 4.*

Abstrak

Kemajuan teknologi saat ini telah mendorong perkembangan *game* menjadi semakin canggih, salah satunya adalah *game* komputer yang banyak digandrungi generasi muda. Tidak hanya laki-laki, tetapi perempuan juga masuk dalam dunia *game* sebagai pemain. Penelitian ini fokus pada bagaimana praktik simulasi dan hiperrealitas terjadi pada para pemain *game* perempuan, secara spesifik dalam bermain *game* The Sims 4. Tujuan dari penelitian ini adalah mengungkapkan bagaimana pengalaman personal para pemain dalam membangun persona, penampilan, kepribadian, dan menentukan tujuan dari permainan yang ditampilkan melalui karakter *Sims*. Pendekatan kualitatif dengan metode *reception analysis* digunakan untuk dapat menangkap hubungan komunikatif khusus antara *game* The Sims 4 dengan para pemainnya. Pengumpulan data dengan metode wawancara semi terstruktur kepada tiga orang informan berjenis kelamin perempuan, sudah bekerja, rentang usia antara 26-32 tahun, dan aktif bermain *game* The Sims 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat nilai-nilai budaya, sosial, dan pendidikan yang melekat dalam kehidupan nyata pemain disimulasikan dalam karakter *Sims* dan permainan The Sims 4. Simulasi dilakukan secara sadar oleh pemain, mulai dari penetapan bentuk tubuh avatar, karakter/ sifat, dan kemampuan yang dimiliki dengan modifikasi sesuai harapan pemain. Selain itu, bentuk hiperrealitas terjadi saat pemain dapat mencapai tujuan hidup yang belum tercapai di dunia nyata dan berhasil mencapainya dalam dunia *game*. Terdapat kesenangan, kenikmatan, dan kepuasan dalam bermain *game* yang terbentuk karena adanya interaksi dan komunikasi antara para pemain dengan cerita dalam *game* The Sims 4.

Kata-kata kunci: Hiperrealitas; simulasi; *the sims 4*.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memang telah menunjukkan adanya perluasan aspek-aspek dalam industri budaya, termasuk *game* yang memanfaatkan dan membantu membentuk batin manusia dalam kehidupan diri hingga publik yang mendorong terbangunnya fantasi, emosi, dan identitas kita (Hesmondhalgh, 2018). *Game* menjadi salah satu perwujudan dari industri kreatif dan budaya yang didukung oleh teknologi (Zeiler & Mukherjee, 2022). Seiring berjalannya waktu *game* semakin digemari oleh masyarakat, terdapat hampir 1,48 miliar *gamer* di seluruh Asia pada 2021, sedangkan Eropa berada di posisi kedua dengan 715 juta penonton *game* (Clement, 2021). Tak heran jika *game* menjadi salah satu industri prospektif di dunia dengan perkembangan yang paling pesat apalagi dengan didukung oleh kebaruan teknologi yang terus meningkat (Strachan, 2021).

Saat ini *game* digital telah menjadi bagian dari budaya populer, dimana terdapat makna budaya dan pengetahuan yang ditorehkan dengan bentuk, pola konstruksi makna, dan persepsi pengguna yang berbeda dibandingkan media lainnya (Fromme & Unger, 2012). Kemajuan teknologi telah mendorong perkembangan *game* menjadi semakin canggih, dengan busur naratif yang sebanding dengan film, pengaturan yang kian kaya, soundtrack yang disusun secara khusus, dilengkapi dengan visual serta gerakan yang tampak nyata (Abraham, 2012).

Dunia *game* mengintegrasikan aturan yang abstrak ke dalam lingkungan di mana mereka dapat dikontekstualisasikan secara spasial, dan memungkinkan pemain untuk berpikir tentang *game* itu sendiri yang bukan sekedar sistem aturan (Jorgensen, 2013). *The Sims* merupakan salah satu *game* yang dikembangkan oleh Electronic Arts yang diciptakan oleh Will Wright yang menawarkan cara untuk memodelkan kehidupan biasa dan kemudian membuatnya menjadi bentuk kehidupan lain di dunia virtual (Rak, 2015). Pemain *The Sims* dapat melakukan beberapa hal, yakni membuat *Sims* yang dipersonalisasi mulai dari penampilan, kepribadian, dan menentukan tujuan hidup. Tidak hanya itu, pemain juga bisa merancang dan membangun rumah mulai dari tata letak, lanskap, perabotan, dan desain rumah yang diinginkan pemain.

Game digital melalui teknologi dan seninya menjadi contoh terbaik yang memiliki kecenderungan adanya perspektif antara perbatasan hiburan dan budaya populer (Lin, 2012). Manusia akan merasa senang untuk melihat wajah dan perasaanya yang terwakilkan dalam avatar di *game* digital (Kusumawardhani & Daulay, 2020). *Game* *The Sims* tentu tidak muncul dengan tiba-tiba, tetapi juga melalui proses pengembangan teknologi yang dapat

membawanya digandrungi oleh masyarakat dunia. Will Wright yang juga merupakan pendiri Maxis Software memulai rilisan awal dengan SimEarth (1990), SimCity (1989), SimAnt (1991), SimLife (1992), hingga muncullah The Sims pertama kali tahun 2000 terus dikembangkan menjadi The Sims 2 (2004), The Sims 3 (2009), dan The Sims 4 (2014) (Hosch, 2018). Dalam konteks penelitian ini, peneliti menggali pengalaman dari pemain The Sims, khususnya The Sims dalam *personal computer* (pc).

The Sims menjadi pc *game* terlaris sepanjang masa yang tercatat telah berhasil menjual 46 juta kopi tiga edisi *game* pertamanya, dengan dua *game* pertamanya yang terlaris yang berhasil mengalahkan *game* Minecraft, World of Warcraft, Diablo III, dan Half Life 2 (Hunt, 2014; Jansz, Avis, & Vosmeer, 2010). Pada tahun 2022 jumlah pemain The Sims bahkan terus meningkat yang terlihat dari adanya pembuatan Sim 436,5 juta meningkat signifikan dibandingkan angka tahun 2021 sebesar 376 juta (Lee, 2022). *Game* yang merupakan karya dari Will Wright yang menciptakan SimCity, *game* tentang membangun kota yang lahir pada 1989 dengan konsep pemberdayaan kreativitas pemain untuk membangun kesuksesan mereka pada konten yang dibuat pengguna. Permainan ini telah berhasil masuk dalam kehidupan masyarakat di berbagai negara, termasuk Indonesia .

Game The Sims menawarkan fokus *game* yang berada pada orang-orang, bukan untuk mengendalikan seluruh kota dalam *game*, tetapi menjadi rumah boneka virtual yang memiliki kendali terhadap rumah, pekerjaan, hingga fisik karakter yang menyerupai manusia (Moore, 2018). Pemain The Sims dapat melakukan berbagai aktivitas layaknya di dunia nyata, seperti dog walking, menghadiri pesta, menggunakan kamar mandi, serta hal imajinatif yang tidak dapat dilakukan seperti terlibat dengan putri duyung atau hidup dengan vampir (Babish, 2020). Tidak hanya itu, para pemain juga dapat membangun karakter, emosi, dan kemampuan sesuai keinginannya. *Game* ini menawarkan banyak kemungkinan tentang mode keberadaan dan kesenangan, yang membawa pemain pada dunia imajinasi hingga dapat membayangkan kehidupan virtualnya (Rak, 2015).

The Sims dilabeli sebagai rumah boneka virtual dan simulator domestik kehidupan nyata, di mana pemain menciptakan dan mengendalikan bentuk kehidupan virtual pemain yang diberdayakan artificial intelligence (AI) dengan konsep simulasi di dalamnya dalam cakupan semiotik (Hosch, 2018; Sihvonen, 2011). Terdapat operasi yang membangun hubungan antara kehidupan nyata dengan kehidupan dalam *game* para pemain, dimana The Sims juga banyak merepresentasikan nilai-nilai dan kejadian dalam kehidupan nyata yang menjadi genre *game* itu sendiri (Nutt & Railton, 2003). *Game* The Sims selain sebagai *game*,

juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran teknologi bagi remaja (Therrien, Lefebvre, & Ray, 2021), dimana saat eksperimen ini dilakukan para remaja cenderung melakukan personalisasi pada avatar Sims.

Berkaitan dengan *games*, berbagai studi dan penelitian terkait *games* terus berkembang dalam berbagai studi, termasuk komunikasi baik melalui pendekatan kuantitatif maupun kualitatif. Banyak perhatian para pakar akademisi berkaitan dengan dampak perkembangan video *games* pada kehidupan masyarakat. Terdapat praktik hiperrealitas yang nyata dari para pemain dalam *game* digital yang membuat mereka lebih nyaman untuk bersaing dan mencapai sesuatu secara virtual (Surya & Haryatmoko, 2018). Tidak hanya itu, representasi tubuh, ras, dan etnis manusia dalam dunia nyata juga dianggap melekat dalam *game* digital (Cover, 2016). Bahkan dalam *game* The Sims, penentuan pemilihan avatar yang digunakan tentu bukan tanpa alasan. Ada stereotip yang melekat dalam dunia nyata yang dibawa oleh pemain ke dalam kehidupan virtualnya dalam *game* The Sims. Avatar memiliki peran penting dalam diskusi tentang identitas, keragaman, dan inklusi dalam budaya *game*, dimana dalam avatar sendiri mengandung perspektif kosmopolitan dan hybrid tentang perkembangan *game* digital sebagai bentuk dan komoditas estetis (de Wildt, Apperley, Clemens, Fordyce, & Mukherjee, 2020).

Peneliti belum banyak menemukan studi spesifik tentang The Sims dalam kaitannya dengan gender, khususnya dalam pendekatan kualitatif di Indonesia. Penelitian sebelumnya dengan pendekatan kuantitatif menyebutkan bahwa anak-anak perempuan yang bermain selama masa kanak-kanak sering berhenti saat menginjak remaja, perempuan bermain The Sims dengan tiga motivasi kesenangan untuk bermain, kontrol, dan fantasi (Jansz et al., 2010). Berangkat dari hasil penelitian tersebut, peneliti melihat perlunya penelitian sejenis melalui pendekatan kualitatif agar penggalan informasi dapat lebih mendalam. Tidak hanya itu, terdapat celah penelitian untuk mengetahui penerimaan dari para pemain, secara khusus dalam kaitannya dengan kajian gender.

Game The Sims mengharuskan para pemain untuk membuat Sims (avatar) yang menjadi boneka dalam *game* virtualnya. Avatar tersebut dibuat menyerupai manusia, dimana representasi atau konstruksi gender seperti yang ditemukan dalam bentuk struktural *game* (yaitu *game* sebagai struktur tetap (Albrechtslund, 2007)). Peneliti tertarik untuk menganalisis lebih jauh bagaimana konstruksi sosial yang diterima oleh pemain akhirnya mengarahkan dirinya untuk membuat simulasi tertentu dalam menciptakan fisik, karakter, dan skil dari Sims yang dimainkannya.

Fenomena perkembangan *game* The Sims menunjukkan adanya kemajuan teknologi komunikasi dan informasi komputer serta digital memiliki peran dalam video *game* menjadi media hiburan dengan dampak yang kompleks secara psikologis dan sosiologis (Oyewole, 2015). *Game* dalam The Sims menciptakan ruang sendiri bagi para pemainnya yang menjadi wadah penciptaan ruang milik sendiri dalam arti yang seluas-luasnya hingga memperoleh apa yang tidak dimiliki dalam dunia nyata (Iversen, 2014). Dalam penelitian ini, peneliti mencoba menggali bagaimana tindakan yang dilakukan oleh pemain dalam *game* space dapat membangun hiperrealitas (Rosenfeld, 2015; Surya & Haryatmoko, 2018; van der Merwe, 2021).

Tidak hanya itu, dalam *game* video terdapat hubungan emosional antara pemain dengan karakter yang dibangunnya dalam dunia *game*, antara hubungan emosional dengan karakter yang dibangunnya (Shook, 2016). Perkembangan teknologi tampaknya mendorong pada hiperrealitas ini. Terdapat proses adaptasi terhadap waktu dan tempat, tawaran akan banyaknya pengalaman menarik, mempertahankan, memperluas basis konsumen, hingga mengambil keuntungan dari teknologi baru melalui sebuah platform media mampu menawarkan pengalaman langsung dan *hiperreal* (Drummond, Aronstein, & Rittenburg, 2018). Hal ini semakin didukung dengan pengembangan teknologi, dimana visual yang ditampilkan oleh *game* The Sims meningkatkan interaktivitas antara *game* dengan pemainnya, bahkan fitur memelihara hewan (anjing atau kucing) menjadi cerminan penyampaian ideologi antara hubungan manusia dengan alam dan teknologi yang terkadang bertentangan (Bianchi, 2014)

The Sims sebagai salah satu *game* populer dengan teknologi media baru dikhawatirkan dapat membuat manusia terjerat dan kehilangan rasa pengalaman tanpa perantara, dimana manusia akan lebih asyik dengan perangkat teknologi mereka dan saling mengabaikan satu sama lain ((David Croteau & William Hoynes, 2018). Tidak hanya itu, ciri-ciri kepribadian seseorang juga dapat mengarahkannya pada pemilihan avatar dalam *game* (Yee, Bailenson, & Ducheneaut, 2009). The Sims mewajibkan pemain untuk membuat Sims sebagai avatar yang akan dimainkan sepanjang *game*. Selain itu, misi-misi kehidupan dalam *game* ini juga harus diselesaikan oleh pemain untuk bisa mencapai level selanjutnya. Sims sebagai avatar yang digunakan pemain juga merupakan persona yang menjelaskan perwujudan, proyeksi diri, dan aspek pembuatan identitas dari representasi online pemain (Procter, 2021).

Peneliti melihat adanya celah dalam *game* The Sims untuk menggali sejauh mana pemain melakukan mengimitasi dunia nyata dalam dunia virtualnya. Hal ini erat kaitannya

dengan simulasi, *simulacra*, dan hiperrealitas yang ketiganya tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Murfianti & Mayangsari, 2020). Gagasan tentang hiperrealitas dipopulerkan oleh Jean Baulliard yang berkaitan dengan simulasi, simulacra, dan simulacrum. Jean Baudrillard menegaskan fakta bahwa usia modernitas telah berakhir, dimulai dengan saat ketika segala sesuatu yang ditargetkan memiliki tujuan akhir gagasan kemajuan (Dinu, 2016). Terdapat empat tahapan yang diusulkan dalam bagaimana simulasi berhubungan dengan kenyataan, yakni mencerminkan realitas yang mendalam, menutupi dan denaturasi realitas yang mendalam, menutupi tidak adanya realitas yang mendalam, serta tidak memiliki hubungan dengan realitas apapun.

Simulasi dipahami sebagai proses penggantian virtualitas untuk realitas, dimana tontonan gambar digital cenderung mengimbangi kekhawatiran langsung dari kenyataannya (Voicu, 2012). Simulasi sama halnya dengan imitasi atau duplikasi, dimana representasi dalam media telah diproduksi dan direproduksi oleh media itu sendiri menjadi realitasnya yang terkadang berbeda atau bahkan bertentangan (Murfianti & Mayangsari, 2020; Voicu, 2012). Simulasi mencakup pada tiga urutan, yaitu signifikasi sebagai realitas yang dibangun melalui representasi, reproduksi sebagai representasi realitas urutan pertama yang diproduksi oleh teknologi, dan dalam simulasi tidak ada hubungan antara realitas dan representasi, tetapi sebaliknya kita memiliki hiperrealitas. Mensimulasikan berarti berpura-pura memiliki apa yang tidak dimiliki seseorang, dimana yang satu menyiratkan kehadiran, yang lain ketidakhadiran. Simulakra menggambarkan bagaimana realitas di media merupakan ilusi, bukan cerminan realitas sesungguhnya, sebuah tanda yang tidak lagi merepresentasikan tanda awal, tetapi telah menjadi tanda baru (Murfianti & Mayangsari, 2020).

Hiperrealitas dapat dibedakan dengan kapasitasnya untuk tidak mampu menciptakan perbedaan antara model atau salinan nyata dan kenyataan itu sendiri yang merupakan hasil dari akhir modernitas (Dinu, 2016). Perkembangan *game* berbasis teknologi digital mendorong terbangunnya hiperrealitas di kalangan para pemain, dimana mereka lebih nyaman untuk bersaing di dunia maya (Surya & Haryatmoko, 2018). Hiperrealitas merupakan dekonstruksi dari realitas riil sebelumnya karena realitas ini akan sangat berbeda dengan sebelumnya (Murfianti & Ira, 2019). Hiperrealitas sebagai situasi di mana simulasi dialami sebagai nyata dan karena itu menghasilkan bagaimana kita mengalami 'realitas' (O'Regan & Carah, 2021).

Hiperrealitas secara tradisional dicirikan sebagai ketidakmampuan untuk membedakan antara realitas dan simulasi realitas (Haverkamp, 2019) Dengan kemajuan teknologi semakin

membuka peluang bagi manusia untuk mensimulasikan berbagai realitas dengan cara yang lebih kaya salah satunya melalui *video game*. yang memungkinkan kita untuk berkomunikasi dengan cara baru, semakin mudah untuk mensimulasikan berbagai realitas dengan cara yang lebih kaya, seperti dalam film atau *video game*. Produksi gambar dan tanda yang dilakukan secara terus menerus dapat membuat para pemain merasa seperti memasuki dunia hiperrealitas dimana realitas dan non realitas terasa kabur atau tumpang tindih (Setyawati, Retnowati, & Nugraha, 2021).

The Sims sebagai salah satu *game* yang menampilkan visual animasi memungkinkan tingkat penguasaan yang lebih tinggi atas gambar yang digambar yang dicirikan oleh tingkat hiperrealitas yang sebelumnya tidak terlihat dimana ada berbagai kontrol atas bentuk manusia hingga kota digital (Mihailova, 2013). Dalam *game*, pemain memiliki kontrol akan aktivitas dalam layar, dimana satu-satunya tujuan yang ingin dicapai sebenarnya adalah mengatur waktu Sims untuk bisa mencapai tujuan pribadinya (Montes & Campbell, 2013). Berangkat dari hal ini, peneliti melihat bahwa ada potensi dari masing-masing pemain untuk mencapai tujuan yang berbeda, dimana tujuan ini tentu tidak lepas dari perspektif individu tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk dapat menggali lebih dalam bagaimana pengalaman penerimaan perempuan dalam bermain *game* The Sims. Terdapat celah penelitian yang dapat dilakukan, dimana dalam studi terkait *game* khususnya di Indonesia masih minim. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi temuan baru dalam teori dan konsep, khususnya berkaitan dengan hiperrealitas dalam *game*.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, dimana peneliti berupaya melakukan pengumpulan data melalui wawancara semi terstruktur kepada para informan. Pendekatan kualitatif merupakan eksplorasi dan pemahaman makna individu maupun kelompok berkaitan dengan permasalahan sosial, dimana dalam hal ini melibatkan analisis data secara induktif (Cresswell, 2013). Penelitian ini melalui beberapa tahapan, yakni pengumpulan data, pengolahan data, dan analisis serta interpretasi data.

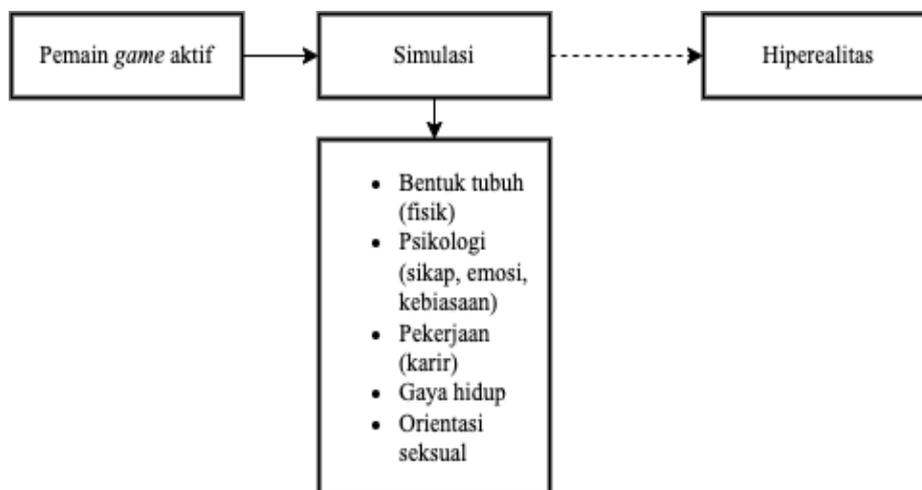
Metode *reception analysis* menjadi salah satu kebaruan yang ditawarkan dalam penelitian ini, dimana penelitian sebelumnya lebih banyak menggunakan studi kasus ataupun fenomenologi. Analisis resepsi ditawarkan yang menangkap hubungan komunikatif khusus antara *game* The Sims 4 dengan para pemainnya. Metode *reception analysis* menjadi jembatan untuk melihat bagaimana ekspresi dan/atau penerimaan pesan online memengaruhi hasil sikap, emosional, atau psikologis pada dasarnya kompleks (Namkoong et al., 2017).

Penelitian ini melihat bagaimana penerimaan para pemain *game* The Sims, khususnya perempuan baik dari sisi sikap, emosional, maupun faktor-faktor lain yang memungkinkan berinteraksi dengan pemain.

Peneliti telah melakukan pengumpulan data dengan metode wawancara semi terstruktur kepada tiga orang informan. Ketiga merupakan pemain aktif *game* The Sims, berjenis kelamin perempuan, dan sudah bekerja. Pada tahap selanjutnya, peneliti melakukan transkrip verbatim pada masing-masing video wawancara informan hingga melakukan pengkodean untuk bisa menemukan konsep-konsep dari wawancara yang telah dilakukan. Durasi wawancara rata-rata berkisar 30-50 menit dengan gaya wawancara informal, dimana peneliti menggali pengalaman penerimaan para informan dalam bermain The Sims.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, peneliti melihat adanya alur penerimaan dalam *game* The Sims 4 yang tidak lepas dari faktor psikologis, sosial, dan budaya. Hal ini membentuk suatu alur yang berulang dan memperkuat simulasi hingga hiperrealitas dalam permainan. Simulasi yang terjadi mencakup bentuk tubuh, psikologi, pekerjaan, gaya hidup, hingga orientasi seksual. Para pemain cenderung melakukan duplikasi dirinya pada karakter Sim yang dimainkannya. Sedangkan aspek hiperrealitas yang terjadi membawa para pemain pada perasaan puas akan pencapaian-pencapaian dalam permainan.



Sumber: Olah data peneliti, 2022.

Bagan 1. Proses simulasi dan hiperrealitas dalam *game* The Sims 4

Gambar 1 merupakan gambaran hasil simulasi dari para pemain *game* The Sims 4 dalam penelitian ini. Peneliti menjelaskan secara rinci elaborasi antara hasil dengan teori maupun konsep dalam sub bab berikutnya.

Game The Sims 4, Representasi dan Simulakra

Game The Sims 4 merupakan *game* terbaru yang diproduksi oleh Electronic Arts tahun 2014 sebagai edisi terbaru dari yang sebelumnya The Sims 3 yang rilis pada 2009. *Game* ini menawarkan simulasi kehidupan pada para pemainnya, dimana para pemain dapat mengeksplor kehidupan virtual dalam boneka yang disebut Sims. Bentuk tubuh, karakter, hingga kemampuan Sims dapat ditentukan oleh para pemain. Tidak hanya itu, dalam *game* ini Sims akan dapat tinggal di suatu wilayah tertentu layaknya manusia yang dapat menentukan hidupnya untuk tinggal di suatu kota/ negara/ daerah tertentu.



Sumber: (Electronic Arts, 2022)

Gambar 1. Gambaran Sim

Layaknya kehidupan, Sims akan memiliki kehidupan seperti manusia dimana ia akan memiliki rumah, bekerja, melakukan aktivitas sehari-hari, bersosialisasi, berkarir, hingga berkeluarga. Semua ini tergantung pada pilihan para pemain, dimana pemain dapat menentukan tujuan hidup Sims yang dimainkannya. Beberapa *game packs* ditawarkan oleh The Sims 4 seperti *werewolf*, *my wedding stories*, *dream home decoration*, *journey to Batu*, *Realm of Magic*, *Strangerville*, *Jungle Adventure*, *Parenthood*, *Vampires*, *Dine Out*, *Spa Day*, dan *Outdoor Retreat*. Pada gambar 2 dan 3 merupakan contoh Sim dan rumah yang dapat dibuat oleh para pemain sesuai selera masing-masing personal.



Sumber: (Electronic Arts, 2022)

Gambar 2. Gambaran rumah dalam game The Sims

Tidak hanya itu, para pemain juga dapat melakukan ekspansi untuk menentukan suasana hingga lingkungan tempat tinggalnya yang akan berkaitan dengan karir yang dijalankan. The Sims 4 juga menawarkan gaya hidup Sims melalui *stuff packs* hingga fashion dari Sims yang dimainkan. Salah satunya yakni kolaborasi antara The Sims dengan brand Moschino, dimana para pemain dapat memiliki produk-produk Moschino untuk digunakan Sims nya pada saat bermain. Masih berkaitan dengan gaya hidup, The Sims 4 memberikan kesempatan pada para Sims untuk bisa menikmati tempat tinggal dengan detil perlengkapan dan peralatan tempat tinggal, seperti furniture, dekorasi dinding, lantai, hingga peralatan anak apabila Sims yang dimainkan menikah dan memiliki anak. Gambaran grafis dalam game The Sims juga menunjukkan adanya tiga representasi, yakni: kebebasan, eksistensi diri, dan kepercayaan diri yang sepenuhnya dapat diatur oleh para pemain sesuai dengan keinginannya (Rini & Fauziah, 2019). Dari sini menunjukkan terdapat peran semiotika dalam simulakra, khususnya dunia game.

Peneliti melihat bahwa game ini menjadi salah satu bentuk hiburan yang terus berkembang, dimana teknologi menjadi penentu utamanya. Game The Sims 4 menjadi bentuk nyata dari integrasi berbagai aliran teknologi komputasi, seperti visualisasi canggih, pemrosesan ucapan alami, dan agen otonom, yang menjadi bagian dari interactive storytelling (Klimmt, Roth, Vermeulen, Vorderer, & Roth, 2012). The Sims 4 terus berkembang menawarkan jenis hiburan baru yang dapat dipersonalisasi oleh penggunaanya dengan unik dan menyenangkan.

Peneliti melihat bahwa game The Sims 4 merupakan simulakra yang memberikan representasi kehidupan manusia melalui imajinasi dan utopia yang menghadirkan alam semesta sesuai keinginan manusia. The Sims 4 menjadi menggambarkan realitas dengan

penuh ilusi, bukan lagi cerminan realitas yang sesungguhnya, dimana tanda tidak lagi merepresentasikan tanda awal, tetapi menjadi tanda baru (Murfianti & Mayangsari, 2020). *Game* ini juga memiliki keterkaitan yang erat dengan representasi, dimana pemain *game* membuat representasi menjadi penting, dan menjauh dari teks memberikan pemahaman yang lebih baik tentang proses sosial disekitar *game* (Shook, 2016). Ada proses sosial di sekitar para pemain *game* The Sims 4 yang tidak bisa dilepaskan dari cara dia bermain, dimana hal ini akan tampak pada saat para pemain memilih avatar, karakter, kemampuan, hingga tujuan yang ditentukan dalam *gamenya*.

Manusia modern melihat animasi sebagai representasi media serbaguna, dimana mereka akan senang melihat wajah mereka, bahkan perasaan mereka diwakili oleh gif animasi atau avatar dalam sebuah *game* (Kusumawardhani & Daulay, 2020) Representasi dalam *game* The Sims 4 digambarkan dengan sangat nyata, dimana para pemain dapat memilih, menentukan, dan menjalankan *game* sesuai dengan harapan yang diinginkannya. Genre kehidupan nyata menjadi bentuk nyata dari representasi itu sendiri.

Pengetahuan, lingkungan sosial, dan emosi individu tentang *game* The Sims 4

Ketiga informan mengungkapkan mengetahui *game* The Sims sejak masa kanak-kanak, yakni sekitar saat duduk di bangku Sekolah Dasar. informan 1 mengetahui dari teknisi yang datang ke rumahnya untuk memasang komputer pada saat orang tuanya membeli komputer. Sedangkan informan 2 mengetahui dari keluarga yang sering bermain *game* The Sims edisi awal, dan informan 3 mengetahui pada saat masa kanak-kanak karena bermain playstation. Dari sini terlihat adanya peran teknologi yang sangat menunjang pengetahuan para pemain. Tidak hanya itu, seiring berjalannya waktu para pemain juga mulai memanfaatkan media sosial untuk mencari berbagai referensi dalam rangka meningkatkan kualitas *gamenya*. Terdapat peran teknologi dalam kehidupan para informan, baik secara sosiologis maupun psikologis. Dalam kaitannya dengan *game* The Sims 4, para pemain memulai *game* ini karena adanya teknologi dan mencari berbagai informasi pendukung juga dengan bantuan teknologi.

Dari aspek lingkungan sosial muncul beberapa kata kunci, seperti budaya ketimuran, ideal, cooking, memiliki anak, dan membangun keluarga. Selain mengungkapkan bahwa ada bentuk tubuh ideal dari laki-laki maupun perempuan yang diimplementasikan dalam Sims yang dibuat, informan 1 berkata,

“Ya karena kalau yang cewek kan punya tujuan bahwa ini bakal nanti punya anak, gitu. Jadi biasanya habis pendekatan sama cowoknya dulu itu cooking. Habis cooking selesai, sampai karir tertinggi kan sudah dapat bonus, biasanya bonus barang, bonus ruangan gitu kan. Terus punya anak terus pindah ke freelance karena biar mengurus anaknya dan kehidupan sehari-hari gitu pinginnya.”

Sedangkan informan 2 mengungkapkan bahwa terdapat budaya ketimuran dimana laki-laki dan perempuan tidak bisa tinggal bersama selamanya, maka berorientasi pada pernikahan. Bahkan informan 3 juga berpendapat bahwa harus membangun keluarga dengan sosok laki-laki dengan bibit-bobot yang sesuai dan memiliki anak.

Dari aspek emosi, perasaan senang dan puas muncul sebagai dampak dari bermain *game* The Sims 4 yang dialami ketiga informan. Informan 3 mengungkapkan dia bangga akan pencapaian kesuksesan Sims yang dimainkannya sebagai seorang artis, bahkan sampai Sims tersebut tua dan memiliki kemampuan yang terbatas. Sedangkan, informan 2 mengatakan dengan bermain The Sims dapat meluapkan semua yang tidak bisa dipenuhi di kehidupan nyata. Baik informan 1 maupun 2 mengungkapkan ia dapat menikmati proses *gamanya* terutama saat gardening, mendekorasi rumah, dan informan 3 merasa bangga akan pencapaian kesuksesan Sims yang dimainkannya.

Simulasi tubuh, karakter, dan kehidupan dalam *Game* The Sims 4

Para informan menjelaskan gambaran tubuh yang mereka ciptakan melalui Sims. Ketiga informan ini merupakan seorang perempuan dengan kisaran usia 25-30 tahun, dimana satu diantaranya telah menikah dan dua informan lainnya masih dalam status pacaran. Mereka menciptakan Sims berjenis kelamin perempuan yang digambarkan sebagai perempuan muda, bekerja, berkarir, dan berkeluarga. Walaupun di luar dari Sims tersebut, informan 1 mengakui pernah membuat Sims menyerupai Ariana Grande yang menggambarkan tubuh Sims yang dikreasikannya mirip dengan dirinya mulai dari kulit dan bentuk tubuhnya. Begitu juga informan 2 berkata,

“Cewek biasanya, aku juga bukan pilihnya yang kurus gitu gak, gemuk juga gak. Jadi kayak badan aku gitu, kayak curvy, curvy saja.”

Tidak jauh berbeda pada informan 3 yang mengungkapkan bahwa hampir selalu membuat Sims yang mirip dengannya karena akan menjadi terasa seperti kehidupan nyata (*“real life banget”*). Temuan ini tentu menarik karena menggambarkan bagaimana perempuan membangun simulasi dirinya dalam *game* yang menjadi representasi dirinya untuk mengeksplor kehidupan. Pada tahap pertama, simulasi berhubungan dengan kenyataan yang mencerminkan realitas mendalam (Baudrillard, 1995). Realitas ini tidak hanya dalam aspek tubuh secara fisik, tetapi juga mencerminkan karakter para pemain.

Para informan mengungkapkan bahwa mereka berusaha memindahkan apa yang dimilikinya dalam kehidupan nyata ke dalam *game*. Informan 2 mengungkapkan bahwa perbandingan antara Sims dan dirinya memiliki beberapa kesamaan, tetapi juga memiliki modifikasi-modifikasi tertentu. Kesamaan tersebut seperti: karakter yang cenderung lebih

suka di rumah, memasak, traits seperti introvert, suka membaca, menyukai tempat-tempat outdoor, dan berjalan-jalan. Misalnya, saat informan 2 berkata, *“Jadi suka di rumah, seringnya itu aku kegiatan di rumah.”*

Simulasi diri juga dalam The Sims juga dilakukan oleh para informan lainnya. Misalnya, untuk tetap menerapkan proses usaha dan perjuangan pada saat Sims hendak mencapai karir tertentu seperti halnya pemain yang membutuhkan hal serupa untuk bisa sukses dalam kehidupan nyata. Begitu juga dengan informan 3 yang mengungkapkan bahwa ia memasukkan karakter sanguinis yang ia miliki ke dalam karakter Sims yang dimainkannya.

Namun tidak hanya realitas mendalam, simulasi juga telah mencapai tahap berikutnya, denaturasi realitas mendalam dan menutupi adanya realitas mendalam (Baudrillard, 1995). Salah satunya adalah ketika informan 2 berkata,

“Jadi intinya dia itu kadang melakukan yang biasa aku lakukan gitu, kayak misalnya masak nih. Aku suka masak gitu, terus dia sering banget aku suka masak gitu, kayak eksplor masakan sampai skillnya itu naik.”

Tidak hanya itu, informan 3 bahkan mengungkapkan bahwa ia juga mensimulasikan sosok suami dalam kehidupan nyatanya, tetapi dengan modifikasi tubuh yang dianggap lebih ideal.

Simulasi lainnya yakni berkaitan dengan karakter pemain The Sims 4 dalam kehidupan nyata. Para informan mengungkapkan bahwa mereka berusaha memindahkan apa yang dimilikinya dalam kehidupan nyata ke dalam *game*. informan 2 mengungkapkan bahwa perbandingan antara Sims dan dirinya memiliki beberapa kesamaan, tetapi juga memiliki modifikasi-modifikasi tertentu. informan 1 mengungkapkan bahwa ia memasukkan karakter introvert pada karakter Sims yang dibuatnya. Sedangkan informan 2 menjawab bahwa ia tidak pernah memasukkan karakter Sims yang jorok pada saat bermain, karena dalam kehidupan nyata ia sering melakukan bersih-bersih dan menyukai lingkungan yang bersih. Sedangkan, informan 3 bercerita bahwa ia memasukkan karakter sanguinis pada Sims yang dimainkannya karena ia menyadari dirinya juga memiliki karakter tersebut.

Simulasi berikutnya yang diceritakan oleh para informan berkaitan dengan kehidupan Sims yang dijalannya. informan 1 berkata,

“Aku juga mainannya itu berdasarkan prinsip aku gitu mbak. Jadi kalau aku kan prinsipnya kalau orang, kamu misalnya kamu hidup sendiri ya, kamu harus bisa independen dulu nih. Kan aku punya mindset itu tuh dalam hidup aku. Nah aku terapkan tuh dalam sims aku. Ya maksudnya biar dia achieve sesuatu dulu dong.”

Ini menjadi salah satu bentuk upaya simulasi yang dilakukan informan agar Sims yang dimainkannya menjalani proses kehidupan sesuai dengan nilai-nilai yang diyakini pemain. Berikutnya adalah informan 1 berkata,

“Ya karena kalau yang cewek kan punya tujuan bahwa ini bakal nanti punya anak, gitu. Jadi biasanya habis pendekatan sama cowoknya dulu itu cooking. Habis cooking selesai, sampai karir tertinggi kan sudah dapat bonus, biasanya bonus barang, bonus ruangan gitu kan. Terus punya anak terus pindah ke freelance karena biar mengurus anaknya dan kehidupan sehari-hari gitu pinginnya.”

Terjadi simulasi yang tidak memiliki kaitan dengan realitas apapun, dimana informan 1 belum menikah dan belum memiliki anak, tetapi ia memasukkan harapan-harapan tersebut pada kehidupan *game* The Sims.

Hiperrealitas dalam game The Sims 4

Berkaitan dengan hiperrealitas, peneliti menemukan hasil yang berbeda dibandingkan penelitian sebelumnya. Perkembangan teknologi dalam *game* digital menimbulkan hiperrealitas berupa persaingan (Surya & Haryatmoko, 2018), sedangkan temuan berbeda dalam *game* The Sims 4. Hiperrealitas yang terjadi berupa mencapai harapan-harapan para pemain The Sims yang belum tercapai dalam kehidupan nyatanya.

Informan 1 misalnya mengungkapkan bahwa dirinya membuat Sims serupa dengan Ariana Grande, karena ia ingin merasakan hidup layaknya seperti sosok Ariana Grande. Lebih jauh dari sekedar imitasi citra tubuh, informan 1 merasakan adanya upaya yang sangat minim yang sangat berbeda apabila di kehidupan nyata. Ia berkata,

“Coba sekarang, di real life kudu usaha keras kalau mau kurus, jaga badan, jaga penampilan. Uda gitu kadang hidup real kan nggak kayak yang kita rencanain di awal. Kalo main Sims aku bisa bikin rencana dari awal gitu lho.

Informan 1 mengungkapkan beberapa hal lainnya, seperti Sims yang dimainkannya memiliki suami seorang pilot yang bekerja di NASA. Bahkan berkaitan dengan orientasi hidup, informan 1 bercerita,

“Kalau punya anak, kalau mainin The Sims itu kalau punya anak, somehow harus anaknya kayak kejar sekolahnya supaya grade A+ gitu. Harus semua baik PRnya harus digarap juga, habis pulang sekolah, turun dari bus garap dulu.

Informan 2 juga mengungkapkan bahwa ia dapat dengan mudah melakukan kick out pada pasangan Sims nya apabila tidak cocok, sedangkan di *real life* tentu tidak bisa karena dibutuhkan komitmen yang serius dan dalam The Sims dirinya merasa dapat sangat produktif dengan hidup yang tertata. Sedangkan, dari informan 3 hiperrealitas dialami dalam konteks, dapat bepergian, dapat menjadi artis sesuai dengan cita-citanya, memiliki bisnis, uang banyak, ritme hidup yang seimbang, dan bisa melakukan hal yang tidak bisa dilakukannya di dunia nyata.

Pada bagian ini penelitian akan melakukan pembahasan dari hasil penelitian yang telah diperoleh. *Game* The Sims 4 sebagai pc game jelas tidak lepas dari teknologi. The Sims 4 adalah salah satu bentuk *video game* dengan medialitas yang khas yang membuatnya berbeda

dari artefak lainnya adalah medialitasnya spesifik, yakni sebagai bentuk konten yang dimediasi (Günzel, 2012). *The Sims* menampilkan bentuk *game* yang khas dengan boneka virtualnya memiliki aspek kreatif yang estetis, hingga dalam membangun rumah dan boneka virtual sebagai *game* berhasil membawa kesenangan bagi para penggemar game ini (Nutt & Railton, 2003). Tidak hanya itu, *game The Sims 4* juga membawa para pemain membentuk konstruksi citra diri sesuai dengan harapannya, dimana konstruksi cita diri ini tidak lepas dari realitas sosial yang dihadapi oleh para pemain dalam kehidupan nyata (Marlina & Husen, 2015).

Bentuk *game* komputer lagi-lagi tidak semata-mata bergantung pada cara data diproses, tetapi lebih pada bagaimana konten muncul, dimana pertanyaannya bukanlah mengapa hal itu muncul secara teknis tetapi bagaimana hal itu muncul secara perseptual, muncul sebagai simulasi, atau, lebih tepatnya, simulasi yang hadir di layar. Para pemain masuk dalam simulasi tersebut, dimana mereka terlibat di dalamnya secara aktif. Hal yang menarik dalam studi ini yakni para informan yang berjenis kelamin perempuan akan cenderung membuat *Sims* berjenis kelamin perempuan.

Jauh dari sekedar penampilan, para pemain menempatkan *Sims* dengan beberapa kesamaan karakter, kemampuan, hingga yang paling menarik adalah tujuan yang dibangun dalam *game*. Para pemain menempatkan *Sims* yang dimainkan dengan tujuan hidup sesuai dengan harapan pemain. Hal ini menunjukkan bahwa makna *game* yang dialami oleh pemain adalah hasil dari posisi perantara antara *game* dengan pra-pemahaman pemain tentang dunia dan tentang apa itu bermain dengan penerimaan dan *game* itu sendiri. Pemain membawa pemahaman tertentu tentang dirinya dunia ke dalam *game*, yang juga diatur dengan seperangkat aturan dan nilai sendiri, dan akhirnya, *game* menghasilkan semacam 're-figuration', di mana nilai-nilai pemain dihadapkan, ditantang, dimanipulasi atau diproduksi oleh *game* (Albrechtslund, 2007).

Simulasi tidak sepenuhnya menjadi duplikasi, tetapi ada proses modifikasi dan reproduksi yang dilakukan para pemain. Proses ini tidak lepas dari lingkungan sosialnya, seperti budaya ketimuran, pendidikan, hingga lingkungan pertemanan. Ketiga informan menceritakan bahwa pada akhirnya *Sims* yang dimainkan akan menikah dan membangun rumah tangga. Para pemain dibebaskan dari posisi untuk menang atau kalah, tetapi pada keberhasilan dari eksperimen yang dilakukan dengan berbagai skenario yang dapat ditentukan. Sekuel romantis yang ditawarkan *Sims* memperkuat ruang imajinatif bagi para pemain untuk

mencapai harapannya. Kondisi kesuksesan dalam romantisme di *game* ini memberikan beberapa petunjuk tentang nilai-nilai yang melekat pada *game* itu sendiri.

Perempuan memiliki lebih banyak tuntutan atas waktu mereka di berbagai domain kehidupan, termasuk pekerjaan, keluarga, dan komunitas yang berasal dari identitas gender tradisional yang ditempatkan pada mereka (Pedersen, 2014). Ada beberapa pandangan yang muncul bahwa dalam *game* The Sims 4 pemain perempuan merasa dapat menerapkan manajemen waktu yang sangat produktif, mulai dari bekerja, melakukan pekerjaan rumah, hobi, dan mengurus anak, dimana hal ini tampak tidak mungkin dilakukan dalam dunia nyata dengan tepat waktu dan sekaligus.

Berikutnya berkaitan dengan representasi gender dalam *game* The Sims 4 berbeda dengan penemuan pada penelitian sebelumnya, dimana pada edisi The Sims 2 *game* memiliki perbedaan yang cukup jelas dalam hal penampilan fisik. Tubuh pria dan wanita cukup jelas, perempuan memiliki postur yang dianggap ideal dan laki-laki berbahu lebar dan tinggi, dimana *game* tidak memungkinkan pemain untuk menyesuaikan bentuk tubuh (Albrechtslund, 2007). Dalam *game* The Sims 4, pemain dapat menentukan bentuk tubuh Sims sesuai keinginannya. Kecenderungan yang muncul dalam penelitian ini adalah para pemain perempuan akan membuat Sims dengan beberapa bagian tubuh yang menyerupai pemain, seperti: bentuk tubuh *curvy*, kulit orang asia yang kekuningan, atau rambut yang merepresentasikan dirinya. Hal ini menunjukkan bahwa ada motivasi internal dan eksternal yang menentukan persepsi para pemain dalam memilih karakteristik hingga pekerjaan Sim dalam permainannya (Suseno, 2018).

Lebih jauh dari sekedar simulasi, hiperrealitas dalam *game* The Sims 4 dipahami sebagai fenomena dimana para pemain membentuk diri avatar (sims) dan terutama eksplorasi *game* untuk mencapai level-level tertentu. Bukan lagi sekedar simulasi kehidupan, tetapi ada harapan di luar realita yang diwujudkan para pemain melalui *game* The Sims, yang menghasilkan perasaan puas, menikmati, kesenangan, dan bangga. Peneliti melihat bahwa hiperrealitas ini tidak lepas dari sifat *game* The Sims yang kuat dalam *interactive storytelling* (Klimmt et al., 2012).

The Sims 4 menghadirkan hiburan baru didukung oleh teknologi komputasi, seperti visualisasi canggih, pemrosesan ucapan alami, dan agen otonom, dan terutama dapat dipersonalisasi dengan sedemikian unik oleh para pemain. Terdapat beberapa unsur yang memperkuat *interactive storytelling*, seperti: rasa ingin tahu, ketegangan, kenikmatan estetika, peningkatan diri, dan keterlibatan atas tugas dengan optimal (Klimmt et al., 2012). Peneliti

melihat bahwa semua unsur ini terpenuhi, dimana para informan mengungkapkan dengan jelas bahwa eksplorasi *game* dilakukan salah satunya adalah karena rasa ingin tahu akan kehidupan lain yang dialaminya secara virtual.

Tidak hanya itu, beberapa ketegangan dapat muncul misalnya pada saat harus menjalankan berbagai task tertentu, salah satunya ketika Informan 3 mencoba untuk memainkan Sims-nya di mode *game* universitas. Dalam *game* The Sims 4 jelas bahwa keterlibatan pemain sangat intens, dimana apabila pemain akan mencapai tujuan yang dirancangnya maka harus menjalankan kehidupan boneka virtualnya secara rutin. Peningkatan diri dirasakan dalam konteks simulasi, dimana ada kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh Sims, dirasakan pemain, tetapi tidak dimiliki dalam realita. Sedangkan kenikmatan visual sangat erat kaitannya dengan visual dari *game* The Sims, dimana para pemain dapat memilih detail bangunan, furniture, fashion, hingga penampilan Sims yang dirancang.

Kesimpulan

Game komputer The Sims 4 sebagai *game* dengan teknologi komputasi yang mutakhir menghadirkan bentuk baru hiburan masa kini, dimana pemain seolah dapat membuat simulasi dirinya dalam dunia virtual dengan berbagai modifikasi sesuai preferensi pemain. Hiperrealitas tercipta saat pemain berinteraksi aktif dengan *gamenya* hingga mencapai tujuan tertentu yang belum dicapai atau dimiliki dalam kehidupan nyata. Bahkan para pemain merasa lebih nyaman berada dalam dunia virtualnya, merepresentasikan dirinya melalui Sims untuk bisa mencapai kehidupan yang dianggap menyenangkan. Penerimaan pemain dalam penelitian ini memiliki orientasi yang hampir sama dalam kaitannya dengan hubungan, yakni akan menikah, membangun keluarga, serta memiliki anak. Nilai-nilai dalam sosial budaya yang dimiliki para informan turut serta dimasukkan pada strategi *game*. Pada saat bermain, para informan rela meluangkan waktu untuk bermain *game* dengan intens agar Sims-nya segera mencapai tujuan yang diinginkan pemain. Baik informan 1, 2, dan 3 akan menambahkan kemampuan yang diinginkan tetapi tidak mereka miliki. Dengan demikian, perspektif tentang dunia dalam *game* disajikan sebagai dunia yang eksklusif.

Penelitian ini adalah studi tentang simulasi dan hiperrealitas berdasarkan pada pengalaman perempuan dalam dunia *game*. Peneliti menyadari masih kurangnya kedalaman baik dalam penggalan data maupun studi literatur terdahulu. Peneliti merekomendasikan agar dimasa mendatang penelitian tentang topik hiperrealitas, simulasi, *posthuman* dalam perspektif gender masih dapat terus diperdalam.

Daftar Pustaka

- Abraham, R. (2012, August 18). The art of play: Four decades after ‘pong’ laid the foundation of a new industry, video games are gaining cultural cachet, writes raphael abraham. *Financial Times*. Retrieved 23 January 2023 from <https://www.proquest.com/newspapers/art-play/docview/1034219999/se-2>
- Albrechtslund, A. M. B. (2007). Gender values in simulation games: sex and The Sims. In *The 7th International Conference of Computer Ethics; Philosophical Enquiry*. Denmark: Proceedings of CEPE 2007. Retrieved 23 January 2023 from <https://vbn.aau.dk/en/publications/gender-values-in-simulation-games-sex-and-the-sims>
- Babish, S. (2020, March 19). The best Sims game. *BestReviews*. Retrieved 10 October 2022 from <https://bestreviews.com/gaming/games/best-sims-games>
- Bianchi, M. (2014). Rhetoric and recapture: theorising digital game ecologies through EA’s The Sims Series. *Green Letters*, 18(3), 209–220. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/14688417.2014.963881>
- Clement, J. (2021). Number of video gamers, worldwide 2021, by region. Retrieved 21 October 2022, from <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/#:~:text=In%202021%2C%20there%20were%20almost,billion%20gamers%20across%20the%20globe.>
- Cover, R. (2016). Digital Difference: Theorizing Frameworks of Bodies, Representation and Stereotypes in Digital Games. *Asia Pacific Media Educator*, 26(1), 4–16. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/1326365X16640322>
- Cresswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry & Research Design Choosing Among Five Approaches* (3rd ed.). California: Sage Publications, Inc. .
- David Croteau, & William Hoynes. (2018). *Media/Society: Technology, Industries, Content, and Users* (Sixth). London: Sage.
- de Wildt, L., Apperley, T. H., Clemens, J., Fordyce, R., & Mukherjee, S. (2020). (Re-)Orienting the Video Game Avatar. *Games and Culture*, 15(8), 962–981. Retrieved from <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/1555412019858890>
- Dinu, D. (2016). Key Elements Pertaining to Baudrillard’s Analysis Of Postmodern Culture And Society. *On - Line Journal Modelling the New Europe*, 18, 103–116. Retrieved 1 September 2022 from <https://www.proquest.com/scholarly-journals/key-elements-pertaining-baudrillards-analysis/docview/1787152740/se-2>
- Drummond, K., Aronstein, S., & Rittenburg, T. (2018). Amazing information: Hyperreality and “the world of wicked”. *Research in Consumer Behavior*, 19, 3–17. Retrieved from <https://doi.org/10.1108/S0885-211120180000019001>
- Electronic Arts. (2022). Unleash your imagination in The Sims. Retrieved 24 January 2023, from <https://www.ea.com/games/the-sims/the-sims-4/about>
- Fromme, J., & Unger, A. (2012). Computer games and digital game cultures: An introduction. In *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies* (pp. 1–28). Springer Netherlands. Retrieved from https://doi.org/10.1007/978-94-007-2777-9_1
- Günzel, S. (2012). The mediality of computer games. In *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies* (pp. 31–46). Springer Netherlands. Retrieved from https://doi.org/10.1007/978-94-007-2777-9_2
- Haverkamp, C. J. (2019). Hyperreality. Retrieved 19 August 2022, from <https://jonathanhaverkamp.com/hyperreality/>
- Hesmondhalgh, D. (2018). *The Cultural Industries* (Fourth Edition). London: Sage Publications Ltd.
- Hosch, W. L. (2018). Electronic artificial life game.

- Hunt, J. (2014, June). Upcoming Games of 2014. *Micro Mart*, 46–49.
- Iversen, S. M. (2014, September 1). Playing with Sims as a space of one's own. *Feminist Media Studies*. Routledge. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/14680777.2013.816332>
- Jansz, J., Avis, C., & Vosmeer, M. (2010). Playing The Sims2: an exploration of gender differences in players' motivations and patterns of play. *New Media & Society*, 12(2), 235–251. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/1461444809342267>
- Jorgensen, K. (2013). *Gameworld Interfaces* (1st ed.). MIT Press.
- Klimmt, C., Roth, C., Vermeulen, I., Vorderer, P., & Roth, F. S. (2012). Forecasting the Experience of Future Entertainment Technology. *Games and Culture*, 7(3), 187–208. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/1555412012451123>
- Kusumawardhani, RR. M. I., & Daulay, M. C. M. (2020). Animation: Medium and Practice in Indonesia. In *Proceedings of the International Conference of Innovation in Media and Visual Design (IMDES 2020)*. Paris, France: Atlantis Press. Retrieved from <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201202.068>
- Lee, J. (2022). The Sims 4 stats for 2022 show the game is more popular than ever.
- Lin, P. (2012). Westminster Papers in Communication and Culture. *Westminster Papers*, 9(1), 1–3.
- Marlina, N. C., & Husen, R. (2015). Kosntruksi Citra Diri melalui Update Status di Media Sosial Facebook. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut*, 1(2). Retrieved from <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.10358/jk.v1i2.535>
- Mihailova, M. (2013). The Mastery Machine: Digital Animation and Fantasies of Control. *Animation*, 8(2), 131–148. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/1746847713485833>
- Montes, R. M., & Campbell, A. A. (2013). Dismantling the digital dollhouse: Will wright's the sims and virtual consumption. *Quarterly Review of Film and Video*, 30(1), 41–49. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/10509208.2010.544980>
- Moore, S. R. (2018). *Expression of Identity and Finding Meaning in The Sims 4*. Illionis State University, Illionis.
- Murfianti, F., & Mayangsari, I. (2020). Social Climber and Hyperreality (Revisiting Maslow Theory in The Contemporary of Indonesia). In *Proceedings of the Proceedings of the 1st Conference of Visual Art, Design, and Social Humanities by Faculty of Art and Design, CONVASH 2019, 2 November 2019, Surakarta, Central Java, Indonesia*. EAI. Retrieved from <https://doi.org/10.4108/eai.2-11-2019.2294880>
- Namkoong, K., Shah, D. v., McLaughlin, B., Chih, M.-Y., Moon, T. J., Hull, S., & Gustafson, D. H. (2017). Expression and Reception: An Analytic Method for Assessing Message Production and Consumption in CMC. *Communication Methods and Measures*, 11(3), 153–172. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/19312458.2017.1313396>
- Nutt, D., & Railton, D. (2003). The Sims: Real Life as Genre. *Information, Communication & Society*, 6(4), 577–592. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/1369118032000163268>
- O'Regan, T., & Carah, N. (2021). The promotional culture of social media and search platforms: an original article by Tom O'Regan and a commentary by Nicholas Carah. *Media International Australia*, 180(1), 64–82. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/1329878X211010784>
- Oyewole, J. A. (2015). Technological Determinism in Video Gaming and Gender Sensitivities. *Arabian Journal of Business and Management Revi*, 4(5), 7–16. Retrieved from <https://doi.org/10.12816/0019022>
- Pedersen, D. E. (2014). Overwhelmed: Work, Love, and Play When No One Has the Time. *The Social Science Journal*, 51(4), 698–699. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.sosci.2014.09.014>

- Procter, L. (2021). I Am/We Are: Exploring the Online Self-Avatar Relationship. *Journal of Communication Inquiry*, 45(1), 45–64. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/0196859920961041>
- Rak, J. (2015). Life writing versus automedia: The sims 3 game as a life lab. *Biography - An Interdisciplinary Quarterly*, 38(2), 155–180. Retrieved from <https://doi.org/10.1353/bio.2015.0015>
- Rini, K. P., & Fauziah, N. (2019). Semiotika dalam Video Klip BlackPink: Analisis Semiotika John Fiske dalam Video Klip BlackPink DDU-DU DDU-DU . *Jurnal Komunikasi Universitas Garut*, 5(2). Retrieved from <https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.10358/jk.v5i2.669>
- Rosenfeld, K. N. (2015). *Digital Online Culture, Identity, and Schooling in the Twenty-First Century*. New York: Palgrave Macmillan US. Retrieved from <https://doi.org/10.1057/9781137442604>
- Setyawati, D. D. A., Retnowati, T. H., & Nugraha, W. M. (2021). A Hyperreality Study on the Game Pamali: The White Lady (2018). Retrieved from <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210602.053>
- Shook, S. (2016). Adrienne Shaw, Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture. *International Journal of Communication*, 10, 2140–2142. Retrieved from <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/viewFile/5608/1641>
- Sihvonen, T. (2011). *Players Unleashed ! Modding The Sims and the Culture of Gaming* (1st ed.). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Strachan, R. (2021). The history of video gaming (and why investors cannot ignore it).
- Surya, P., & Haryatmoko, C. &. (2018). Hyperreality Among Defense of the Ancients 2's Players. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, VII(3), 225–234. Retrieved 23 January 2023 from <http://journal.ui.ac.id/index.php/jkmi/article/view/9678>
- Suseno, N. S. (2018). Pengaruh Gender, Motivasi Eksternal dan Motivasi Internal terhadap Persepsi Mahasiswa Akuntansi dalam Memilih Karier sebagai Akuntan Publik. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut*, 4(2). Retrieved from <https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.10358/jk.v4i2>
- Therrien, C., Lefebvre, I., & Ray, J.-C. (2021). Toward a Visualization of Video Game Cultural History: Grasping the French Touch. *Games and Culture*, 16(1), 92–115. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/1555412019873469>
- van der Merwe, R. L. (2021). Imperial Play. *Communication, Culture and Critique*, 14(1), 37–51. Retrieved from <https://doi.org/10.1093/cc/tcaa012>
- Voicu, C.-G. (2012). The Simulation of Communication in Media Culture. *International Journal of Communication Research*, 2(2), 98–103. Retrieved 23 January 2023 from
- Yee, N., Bailenson, J. N., & Ducheneaut, N. (2009). The proteus effect: Implications of transformed digital self-representation on online and offline behavior. *Communication Research*, 36(2), 285–312. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/0093650208330254>
- Zeiler, X., & Mukherjee, S. (2022). Video Game Development in India: A Cultural and Creative Industry Embracing Regional Cultural Heritage(s). *Games and Culture*, 17(4), 509–527. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/15554120211045143>