

# Orang-Orang Neurosis Obsesif yang Menghayati Hidup di Antara Dua Alam: Dunia Real Sehari-Hari dan Dunia Virtual Artifisial *Game*

Yohanes Padmo Adi Nugroho

*Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya  
Malang, Jawa Timur, Indonesia  
e-mail: padmoadi@ub.ac.id*

## Abstrak

*Game* adalah sebuah fenomena budaya yang senantiasa menarik. Perkembangan *game* sangat cepat sekali. Sekarang ada *game offline*, *game online*, *game arcade*, *game multiplayer*, dll. *Game* menjangkau segala usia, bahkan sekarang ini pun sudah ada *game offline* untuk batita. Sementara itu, *game online* juga makin banyak *genre*-nya: ada yang mengusung *Virtual Reality*, ada juga yang justru membawa virtualitas itu ke dalam realitas sehari-hari yaitu *Augmented Reality*. Beberapa *game Augmented Reality* yang cukup populer adalah *Ingress*, *Pokémon-Go*, dan *Mobbles*. *Game-game* macam itu mendorong para pemainnya untuk pergi keluar rumah, bertualang di dunia nyata, berjumpa dengan orang-orang nyata, dengan misi-misi/*quests* virtual yang ada di dalam *gameplay*-nya. Penelitian ini hendak meneliti para pemain (subjek) *game Augmented Reality Mobbles*. *Mobbles* adalah sebuah *game Augmented Reality* yang dirilis pertama kali pada tahun 2012 dan sempat sangat populer antara tahun 2013–2016. Cukup lama bagi sebuah *game online* yang dikembangkan secara DIY oleh sekelompok sahabat dari Amerika Serikat. Tentu saja sebagai hasil karya “UMKM”, di tahun 2016 *Mobbles* kalah pamor dengan *game* yang mengusung tema sejenis tetapi didukung oleh kekuatan kapital yang jauh lebih besar, yaitu *Pokémon Go*. Walaupun demikian, hingga tahun 2019 orang-orang yang tergabung di dalam komunitas-komunitas *Mobbles* masih banyak memainkannya, bahkan menjalin “komunikasi pertemanan” dengan para pengembangnya. Itulah yang membuat *game Mobbles* ini menarik. Penelitian ini menggunakan teori pembentukan subjek dari Psikoanalisis Lacanian, terutama menggunakan konsep Simpul Borromeus (RSI). Penelitian ini meneliti aktivitas sekelompok *player* yang tergabung di dalam komunitas-komunitas *Mobbles* terutama dari tahun 2014 hingga 2017. Pendekatan dan metode pencarian data yang digunakan adalah (auto-)etnografi dengan observasi partisipatif langsung. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah bahwa para subjek *gamer* tersebut merupakan subjek-subjek Neurosis Obsesif. Dan, dari fenomena *Augmented Reality* ini, kita bisa melihat dan mengkritisi lebih jauh aplikasi-aplikasi *smartphone* yang

banyak sekali membantu kita hingga telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari.

**Kata kunci:** *game, augmented reality*, psikoanalisis Lacanian, neurosis obsesif

## ***Obsessive Neurosis in Those Who Live Between Two Worlds: The Everyday Real World and the Artificial Virtual World of Games***

### **Abstract**

*Games are an ever-interesting cultural phenomenon whose development has been very rapid. Now, there are offline games, online games, arcade games, multi-player games, etc. Games cater to all ages, and now there are even offline games for toddlers. Meanwhile, there are also more and more genres of online games. Some utilize Virtual Reality, while others even bring virtuality into everyday reality, namely, Augmented Reality. Some of the most popular Augmented Reality games are Ingress, Pokémon Go and Mobbles. Such games, with virtual missions/quests elements in their gameplay, encourage players to go out of the house to adventure in the real world and to meet real people. This study aims to examine the players (subjects) of the Augmented Reality game Mobbles. Mobbles is an Augmented Reality game that was first released in 2012 and was very popular between 2013 and 2016. This is quite a long period of popularity for an online game that was developed DIY by a group of friends from the United States. Of course, as the work of “MSMEs”, in 2016 Mobbles lost its popularity to another game that carried a similar theme but was supported by much greater capital power, namely Pokémon Go. Even so, until 2019, people who are members of Mobbles communities continued to play it, and had even established “friendship communication” with the game’s developers. That is what makes Mobbles particularly interesting. This research uses the theory of subject formation from Lacanian psychoanalysis, especially the concept of the Borromean Knot (RSI). This research examines the activities of a group of players who are members of Mobbles communities, especially from 2014 to 2017. The approach and data search method used is (auto-)ethnography with direct participatory observation. The results obtained from this study are that the gamer subjects are subjects of Obsessive Neurosis. It shall be suggested that from this analysis of Augmented Reality, we can further see and critique the smartphone applications that help us so much that they have become an integral part of our daily lives.*

**Keywords:** *game, augmented reality, Lacanian psychoanalysis, obsessive neurosis*

### **Pada Mulanya**

Kajian tentang *game* ini berangkat dari perjumpaan saya dengan seorang teman *gamer*. Dia bercerita tentang *game* yang memaksa pemainnya pergi ke

luar rumah, menelusuri lingkungannya untuk berburu monster di lingkungan nyata sehari-hari itu. Hal itu merupakan sesuatu yang baru bagi saya sendiri, yang juga merupakan seorang *gamer*. Saya penasaran dengan *game* dengan *genre Augmented-Reality* semacam itu. Pengalaman macam apa yang akan dialami oleh para pemainnya?

Saya memberanikan diri untuk mengadakan penelitian ini sebab saya melihat bahwa di Indonesia masih sedikit orang mengkaji *game* dengan serius. Maka, kajian ini saya harap dapat memperkaya pembicaraan kita mengenai *game* khususnya di Indonesia ini. Saya menggunakan paradigma psikoanalisis Lacan. Teori psikoanalisis Lacan saya pakai sebab saya penasaran dengan apa yang sebenarnya terjadi dengan para pemain *game Augmented-Reality*, khususnya *Mobbles*. Para pemain itu sebenarnya tengah diseret ke mana; Yang Real, Yang Simbolik, atau Yang Imajiner? Di sisi lain, saya juga penasaran, dengan kehadiran *smartphone* yang semakin canggih, dan kemudian kehadiran *Augmented-Reality*—di mana kehidupan nyata sehari-hari dibajak dan dicangkoki kenyataan yang virtual—realitas dunia kita ini sebenarnya tengah dibentuk ulang menjadi bagaimana? Apakah sebenarnya *Mobbles*, dan *game Augmented-Reality* lainnya itu, tengah menghadirkan ingatan akan Yang Imajiner, atau mereproduksi Yang Simbolik, atau sebenarnya tengah menghadirkan Yang Real?

Hampir semua teman yang saya kenal di OMK dan MaSastrO memainkan *game Mobbles* ini. Bahkan, salah seorang teman mendirikan komunitas pemain *Mobbles Solo*, SOLOMOB. Saya hadir di tengah-tengah mereka, menyaksikan bagaimana mereka berburu, merawat, *trading*, dan *battle*. Bahkan, saya dengan sengaja memasukinya, memainkan *game Mobbles* itu sendiri. Bersama-sama kami memasuki sebuah dunia di mana yang virtual dan yang real melebur jadi satu.

Di dalam situasi semacam itu, permainan *video game* menjadi sesuatu yang jauh lebih serius. Orang bisa berkelahi sungguh-sungguh hanya gara-gara memperebutkan monster atau portal yang ada di suatu tempat di lingkungan nyata, tetapi yang juga sekaligus tidak ada di sana. Di sisi lain, dunia nyata yang telah dibajak oleh yang virtual ini juga kemudian membuat pekerjaan mencari upah sehari-hari mengalami apa yang disebut *gamification*, dibuat seolah-olah menyenangkan bermain *game*. Kehadiran *gadget* yang semakin canggih membuat seorang subjek dapat keluar-masuk antara yang nyata dengan yang maya berkali-kali dalam sehari tanpa perlu harus meluangkan waktu khusus atau berada di tempat khusus untuk *login*.

Tidak mudah bagi kita untuk memahami realitas semacam ini. Teknologi berkembang begitu pesat, hingga memodifikasi kenyataan sedemikian rupa. Tesis ini memberi kesempatan kepada para pemain Mobbles, salah satu *game Augmented-Reality*, membahasakan diri sehingga apa yang mereka alami dapat lebih kita pahami.

## ***Video Game, dari Osiloskop Hingga Smartphone***

Nenek moyang *video game* adalah sebuah permainan tenis pada alat osiloskop. Kemudian dalam waktu singkat *video game* berkembang, terutama dari sisi grafis dan *game-play*. Dalam waktu kurang dari 70 tahun, *video game* berkembang menjadi sangat canggih. Dari segi konsol, banyak perangkat elektronik yang kita miliki bisa menjadi alat untuk bermain *video game*; sebut saja *VCD Player*, televisi, *Game Watch* (Gembot), *tamagotchi*, *Game Boy*, PSP, dingdong, konsol *video game* rumahan (seperti Nintendo 64, Play Station, X-Box), *Personal Computer* (PC dan laptop), bahkan HP (*smartphone*). Dari sisi grafis dan *game-play*, *video game* telah dikembangkan sedemikian rupa sehingga batas-batas antara yang real dengan yang virtual dilebur, ditembus. Grafis virtual dibuat sedemikian realistis sehingga hampir susah dibedakan dengan hasil foto kamera DSLR. Sementara, dengan teknologi *Augmented Reality*, dunia real kita sehari-hari disuntikkan, diimplankan sesuatu yang virtual.



Gambar 1. Game tenis pada osiloskop. “Konsol” pertama di dunia.

Sumber: Facebook/Meta.

## ***Game daring (online games)***

Ketika kita membicarakan *game*, terlebih *game* luring, di kawasan Asia-Pasifik, secara spontan kita akan membayangkan Jepang dan Amerika Se-

rikat. Namun, ketika kita membicarakan *game* daring, kita akan membicarakan Korea Selatan, bukan Jepang, bukan Amerika Serikat. Korea Selatan mengembangkan *game* daring untuk melawan dominasi *game* luring Jepang dan Amerika Serikat. Pengembang *game* di Korea Selatan telah mampu melampaui perusahaan *game* besar seperti Electronic Art (EA), sebuah pengembang, penerbit, dan distributor *video game* dan komputer Amerika, dan juga melampaui Nintendo dan Sony, produsen konsol *game* Jepang.<sup>1</sup> Akses internet di Korea Selatan yang supercepat, tercepat di dunia, memiliki kaitan erat dengan perkembangan *game* daring. Di satu sisi, masyarakat Korea Selatan yang gemar bermain *game* daring menuntut akses internet yang cepat. Pemerintah Korea Selatan pun mendukung dan mendorong diadakannya akses internet cepat. Korea Telecom dan Hanaro Telecom kemudian bersaing untuk menghadirkan layanan internet yang supercepat. Akhirnya, di sisi lain, fasilitas internet supercepat itu mendukung perkembangan *game* daring di Korea Selatan. Tanpa ada permintaan dari masyarakat *game* daring Korea Selatan, tidak akan pernah ada satu pun permintaan yang serius untuk sebuah koneksi internet yang cepat, meskipun Pemerintah Korea Selatan mendorongnya.<sup>2</sup>



Gambar 2. Tangkapan layar game MMORPG Ragnarok Online Mobile (ROM) Eternal Love, sebuah game multiplayer online berbasis smartphone yang dikembangkan oleh Gravity Co., Ltd., sebuah pengembang game dari Korea Selatan. Game RO sendiri merupakan game legendaris yang sangat populer.

*Game* daring berkembang dan bahkan hidup di dalam *PC Bang*.<sup>3</sup> Di da-

---

<sup>1</sup> Dal Yong Jin dan Florence Chee, “The Politics of Online Gaming,” dalam *Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific*, ed. oleh Larissa Hjorth dan Dean Chan, 1 ed. (New York: Routledge, 2009), 20.

<sup>2</sup> Jun-Sok Huhh, “The ‘Bang’ Where Korean Online Gaming Began: The Culture and Business of the PC Bang in Korea,” dalam *Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific*, ed. oleh Larissa Hjorth dan Dean Chan, 1 ed. (New York: Routledge, 2009), 104.

<sup>3</sup> *PC Bang* adalah istilah khas Korea Selatan untuk menyebut *game center*

lam *PC Bang* (*game center*) tersebut embrio awal penetrasi antara yang real dan virtual tumbuh. Tidak seperti *game* luring, *game* daring memungkinkan lebih dari empat orang pemain bermain bersamaan. Bukan hanya *multiplayer* yang terbatas (hanya dua sampai empat orang pemain dalam satu konsol), tetapi *massively multiplayer* (banyak pemain bermain di depan perangkat PC masing-masing). Apa yang membuat orang-orang berbondong-bondong pergi ke *game center*? Apa yang membuat para pemain eksodus dari PS-an (arena bermain PlayStation) ke CS-an (*game center*, arena bermain *game* daring dan LAN)? Menurut Jun-Sok Huhh, *massively multiplayer online game*, yang biasanya dimainkan di *game center*, mampu melengkapi, bahkan menggantikan kehidupan nyata.<sup>4</sup> Interaksi dan hubungan sosial yang ada di kehidupan nyata diteruskan dan bahkan dialihkan ke dalam *game* daring yang dimainkan di dalam *game center*. Hal tersebut susah terjadi di dalam *game* luring. Di dalam *game* luring, para pemain *multiplayer* terbatas pada perangkat dan juga terbatas pada narasi *game* yang sudah diplot oleh *programmer*. Bahkan, ketika mereka bermain di arena bermain PlayStation pun, mereka tidak akan mendapatkan pengalaman bermain seperti ketika mereka bermain *game* daring di *game center*. Di arena bermain PlayStation, para *gamer* memang akan memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan sesama *player*, tetapi interaksi itu tidak pernah terjadi “di dalam” *game* yang sedang dimainkan. Sebab, walaupun mereka duduk bersebelahan bersama-sama dengan banyak *gamer* lainnya di satu arena yang sama, mereka akan menghadapi konsol mereka sendiri dan *game* mereka sendiri. Pemain di monitor 1 memainkan *Winning Eleven*. Pemain di monitor 2 mungkin juga memainkan *Winning Eleven*, tetapi dengan laga yang berbeda, dengan plot yang berbeda. Pemain di monitor 3 memainkan *SmackDown2*. Pemain di monitor 4 memainkan *Harvest Moon*. Dua orang pemain di monitor 5 memainkan *Metal Slug* dengan seriusnya, sehingga mereka berdua tidak menghiraukan para pemain di monitor lainnya. Sementara itu, yang terjadi di bilik-bilik di dalam *game center* justru lebih seru. Para pemain tidak hanya serius memainkan *game* daring mereka, tetapi

---

(semacam warnet, tetapi bukan warnet, khusus untuk bermain *game* daring). Ketika saya SMP, sekitar tahun 2000-an awal, saya dan kawan-kawan menyebut tempat semacam itu dengan istilah “CS-an”, sebab di sana kami biasa berkumpul dan bermain *Counter Strike* (CS) baik secara daring maupun LAN. “CS-an” dipakai untuk mengontraskan dengan “PS-an”, arena bermain PlayStation (*game* luring), yang sudah terlebih dahulu mewabah. Istilah “*PC Bang*” dan “*game center*” saya gunakan secara sejajar dan searti.

<sup>4</sup> Huhh, “The ‘Bang’ Where Korean Online Gaming Began: The Culture and Business of the PC Bang in Korea.”

juga berinteraksi dengan intensif dengan sesama pemain di sebelah kanan, kiri, depan, belakang, bahkan dengan semua pemain di dalam ruangan *game center* itu. Interaksi itu bukan semata terjadi di dalam ruangan tersebut, tetapi justru juga terjadi di dalam *game* daring yang mereka mainkan. Mereka berada di bumi seperti di dalam *game*. Sembari bermain, mereka berteriak, ada yang mengomando pemain lain, ada yang memaki-maki orang di sebelahnya, ada yang tertawa senang karena berhasil “membunuh” pemain di depannya, ada yang “menyembuhkan” pemain di sebelahnya sembari merokok dengan kencang, ada yang santai menyelesaikan *quest* bersama para pemain di dalam ruangan yang sama sambil menikmati makan malam yang terlambat di dini hari. Suasananya riuh. Ketika kita memasuki sebuah *game center*, kita akan memasuki ruangan ber-AC yang pengap dengan asap rokok. Puntung-puntung rokok hampir tumpah dari asbak yang disediakan di samping PC. Semua orang masuk di dalam *game* daring, mereka berada di sana, di ruangan itu, sekaligus berada *di sana*, di dalam *game*. Mereka berkomunikasi antara satu dengan yang lain secara oral maupun melalui *chat-box*. Makanan bisa dipesan dan diantarkan. Menyaksikan para *gamer* bermain sembari makan itu adalah hal yang biasa. Ada *player* yang tidur, sementara mereka AFK (*Away From Keyboard*), *character* mereka bergerak sendiri. Tinggal beberapa hari di dalam *game center* hingga harus tidur di sana, biasanya untuk *leveling*, adalah hal yang biasa. Interaksi yang ada di dalam dunia nyata sehari-hari dipindah ke dalam *game*. Interaksi di dalam *game* tersebut menjadi alternatif, bahkan pengganti interaksi di dunia nyata sehari-hari. Walaupun akses internet berhasil memasuki rumah-rumah, para *gamer* masih saja mengunjungi *PC Bang*. Bukan semata akses internet untuk memainkan *game* daring yang mereka cari di sana, melainkan interaksi di bumi seperti di dalam *game* tersebut. Hal semacam itulah yang membuat *game* daring, khususnya MMORPG, berkembang. “*It’s a virtual world, but I still feel more alive here than I do in the real one,*” kata Kirito di dalam serial *anime* (film kartun Jepang) berjudul *Sword Art Online* (SAO), *anime* yang bercerita tentang kisah para *gamer* yang terjebak di dunia virtual *game* MMORPG *Sword Art Online*.

### ***Smartphone dan Game Augmented-Reality***

Hadirnya *smartphone* semakin memungkinkan peluruhan batas antara yang virtual dengan yang real. Melalui *smartphone*, realita virtual disuntikkan dan diimplankan ke dalam dunia real sehari-hari, sehingga seakan-akan yang virtual itu ada di sana, ada bersama-sama dengan eksistensi kita, di da-

lam ruang dan waktu real kita. Seakan-akan yang virtual bisa kita lihat, raba, dan dengar. Kita bisa mengindera yang virtual melalui *smartphone*. Kita bisa menggelitik Sploon (salah satu monster ikonik di dalam *game* Mobbles), melihatnya tertawa, dan mendengarkannya memainkan ukulele. Ketika kita menyentuh *touchscreen*, Sploon akan merasa kegelian. Kita bisa memburu Nix (juga merupakan salah satu monster Mobbles) hanya di antara pukul 12.00 hingga 14.00 dengan pergi keluar rumah membawa *smartphone*.<sup>5</sup> Mungkin Nix ada di depan toserba di ujung jalan itu. Di Google Playstore kita bisa mengunduh banyak sekali macam *game*, mulai dari yang sesepel *Pou* hingga yang seserius *Ingress*. Pada umumnya, *gamer* yang bermain dengan menggunakan konsol PlayStation, XBox, dan PC enggan mengakui mereka yang bermain dengan menggunakan *smartphone* sebagai *gamer*. *Gamer* PlayStation, XBox, dan PC menganggap *game* di *smartphone* hanyalah *game* yang dimainkan di waktu senggang, tidak memerlukan dedikasi sepenuh hati dan jiwa.

Walaupun demikian, menurut saya, *game* yang ada di *smartphone* tetaplah *game*. Banyak *game smartphone* yang membuat para pemainnya mendedikasikan sepenuh hati dan jiwanya untuk memainkannya. Sebelum membahas Mobbles dengan lebih dalam, saya akan terlebih dahulu mengambil contoh *game AR geospatial* lainnya bernama *Ingress* dan *Pokémon Go*.

*Ingress* dirilis ke publik pada 14 Desember 2013.<sup>6</sup> *Ingress* adalah *game AR* yang menggunakan data lokasi GPS. Alih-alih menyebut diri *gamer*, para pemain *Ingress* lebih suka menyebut diri sebagai agen (seperti halnya James Bond 007 itu). Di dalam *game* ini, para pemain diminta untuk memilih faksi. Ada dua faksi, yaitu *Enlightened* (Hijau) dan *Resistance* (Biru).<sup>7</sup> Masing-

---

<sup>5</sup> Nix adalah salah satu Mobbles yang merupakan *time-based Mobble*, artinya *mobble* ini hanya keluar di waktu-waktu tertentu yang spesifik. Selain *time-based Mobble*, ada juga *weather-based Mobble*, yaitu *Mobble* yang keluar di keadaan cuaca tertentu.

<sup>6</sup> Niantic menerbitkan versi beta dari *game Ingress* pada November 2012. Sementara, *news* pertama *Mobbles* bertanggal 29 Mei 2012. Sehingga, bisa dikatakan bahwa Mobbles Corporation lebih dulu menerbitkan *location-based game* dari pada Niantic. Niantic adalah anak perusahaan Google yang kemudian pada tahun 2015 berdiri sendiri. Selain *Ingress*, Niantic pada tahun 2016 menerbitkan *game* yang begitu *ngepop*, *Pokémon Go*.

<sup>7</sup> Sebagai bahan bacaan mengenai bagaimana pemain (agen) memilih faksi, kita bisa membaca artikel berjudul "Psychology Behind The Choice" oleh Fevenis: Fevenis, "Psychology Behind The Choice," *Fev Games* (blog), 2 Juli 2015, <https://fevgames.net/psychology-behind-the-choice/>.

masing faksi harus memperluas daerah kekuasaan (pengaruh) dengan cara menguasai portal-portal penting. Portal adalah tempat di mana *Exotic Matter* (semacam energi atau kekuatan) muncul. Di dalam dunia real, portal-portal itu sebenarnya adalah bangunan-bangunan bersejarah, patung-patung, monumen, dan di Indonesia adalah rumah-rumah ibadah. Di dalam dunia real tentu kita hanya akan melihat bangunan atau patung, tetapi di dalam *smartphone* atau melalui Google Glass kita bisa melihat bahwa gedung/patung/monumen tersebut mengeluarkan cahaya. Jika portal itu netral, belum berada di bawah kekuasaan faksi mana pun, cahayanya putih. Jika dikuasai oleh *Enlightened*, cahayanya hijau. Sementara, jika dikuasai oleh *Resistance*, akan bercahaya biru. Portal-portal yang sudah dikuasai tersebut bisa saling dihubungkan, dan ketika berhasil membentuk segitiga, akan tercipta CF (*Control Field*). Tentu untuk menguasai portal-portal tersebut, seorang agen harus berjalan. Bahkan, beberapa agen acap kali merencanakan operasi-operasi tertentu untuk membuat CF. Ada beberapa operasi yang terkenal, salah satunya adalah Operasi Megalodon. Misi ini dilancarkan oleh para agen *Resistance*. Operasi ini bertujuan membuat CF yang membentang dari Amerika Serikat, Perancis, dan Brazil, sehingga muncul segitiga biru raksasa yang menutupi Samudera Atlantik. Agar operasi ini berhasil, para agen di Amerika Serikat bekerja sama dengan agen-agen di Perancis, Brazil, bahkan Portugis dan Spanyol.

*Game AR geospatial* lainnya yang akan saya bahas di sini adalah Pokémon Go. Pokémon Go adalah *game AR geospatial* hasil kerjasama antara Niantic, Pokémon Company, Nintendo, dan Google. Nama “Pokémon” sendiri sudah melegenda. Sejak awal Nintendo menciptakannya, *game* ini didesain supaya pemain pergi ke luar rumah, berjalan-jalan, bertemu dengan pemain lain, dan berinteraksi. Namun, kemudian, baru pada tahun 2016 *game* Pokémon yang benar-benar berdasarkan *Augmented-Reality* diluncurkan. Peta yang digunakan di dalam *game* Pokémon Go sebenarnya adalah peta yang sama dengan yang digunakan dalam *game* Ingress. Tidak heran, sebab kedua *game* ini sama-sama diproduksi oleh Niantic, anak perusahaan (yang kini mandiri) dari Google. Jika di dalam *game* Ingress terdapat portal-portal di tempat-tempat bersejarah, monumen-monumen, patung-patung, dan rumah-rumah ibadah, di dalam *game* Pokémon Go portal-portal tersebut berubah menjadi *Gym* dan *Pokéstop*. Sehingga, sebuah rumah ibadah di Kota Solo, misalnya, adalah sebuah portal di Ingress, maka rumah ibadah itu adalah *Gym* atau *Pokéstop* di Pokémon Go.

Pokémon Go langsung *booming* begitu peluncuran pertama. Pokémon Go diluncurkan pertama kali pada Bulan Juli 2016. Satu bulan kemudian,

pada bulan Agustus 2016, tercatat sudah ada 100 juta unduhan; artinya *game* ini sudah di-*install* pada 100 juta perangkat *smartphone*, baik Android maupun Apple. Mariella Moon mencatat, bahkan, pada bulan Agustus 2016 tersebut, Pokémon Go meraup \$10 juta setiap harinya. Hanya dalam 19 hari, *game* ini telah diunduh 50 juta kali, sementara, sebagai perbandingan, *game* *ColorSwitch* membutuhkan waktu 77 hari untuk bisa mencapai angka itu.<sup>8</sup>

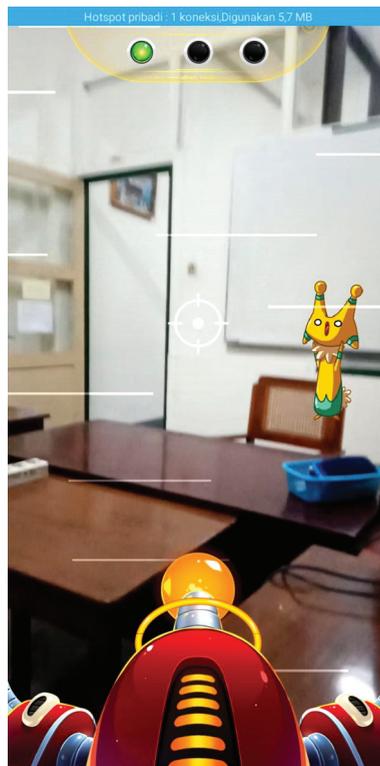
Namun, banyak catatan dan kritik yang disampaikan oleh beberapa *gamer* perihal Pokémon Go. Kritik paling pedas justru disampaikan oleh para fans berat Pokémon. Salah seorang narasumber saya, seorang *gamer* dan seorang “*Master Mobbles*”, bercerita kepada saya bahwa komunitas fans berat Pokémon justru kecewa dengan hadirnya *game* ini. Menurut para fans berat tersebut, dengan hadirnya *game* ini, Pokémon justru kehilangan rohnya. Sementara itu, para pemain kehilangan rasa kasihnya terhadap monster-monster peliharaannya itu. Para fans berat itu, termasuk juga narasumber saya itu, memainkan *game* Pokémon versi RPG dan bukan AR. Di dalam *game-game* Pokémon versi RPG tersebut, seorang pemain harus benar-benar merawat Pokémonnya hingga mampu *level-up* dan bahkan berevolusi. Dalam *game* Pokémon versi Poket Pikachu (*game* Pokémon yang mirip Tamagotchi), seorang pemain harus berjalan kaki beberapa kilometer supaya Pokémonnya dapat *level-up*. Semua kegiatan tersebut, merawat Pokémon, melatihnya, dan mengadunya, bahkan berjalan beberapa kilometer supaya dapat *level-up* pada akhirnya menumbuhkan afeksi di dalam diri pemain. Afeksi tersebut mereka nilai tidak tumbuh di dalam diri pemain Pokémon Go justru karena *gameplay* dari *game* tersebut. Di dalam Pokémon Go, seorang pemain harus mengumpulkan sebanyak mungkin Pokémon dari jenis yang sama, untuk kemudian “dikorbankan” kepada tokoh Profesor, supaya mendapatkan *Stardust* dan *Candy*. *Stardust* dan *Candy* inilah yang bisa dipakai untuk menaikkan *level* (*power up*) Pokémon tersebut, bahkan mengevolusinya. Jadi, misalnya kita ingin menaikkan *level* atau mengevolusi Doduo,<sup>9</sup> kita harus menangkap sebanyak mungkin Doduo-Doduo lainnya. Doduo-Doduo liar yang kita tangkap itu menghasilkan *Stardust* dan *Candy*. Doduo-Doduo lainnya tersebut kemudian kita korbankan dengan menyerahkan mereka kepada Profesor. Di dalam plot cerita, Profesor mengutus kita untuk menangkap sebanyak mungkin Pokémon untuk dikirimkan kepadanya sebagai penelitian. Sebagai imbalan,

---

<sup>8</sup> Mariella Moon, “Pokémon Go’ hits 100 million downloads | Engadget,” *Engadgetcom*, 2016, <https://www.engadget.com/2016-08-01-pokemon-go-100-million-downloads.html>.

<sup>9</sup> Salah satu nama Pokémon.

Profesor akan memberi kita *Candy Stardust* dan *Candy* yang kita dapatkan dari berburu itu kita gunakan untuk menaikkan level (*power up*) Doduo kesayangan kita. Sementara, *Candy-candy* yang kita dapatkan dari berburu Doduo dan dari imbalan Profesor tersebut akan kita pakai untuk mengevolusi Doduo kesayangan kita itu menjadi Dodrio. Para fans berat Pokémon menilai *gameplay* semacam ini begitu sadis, karena mengorbankan yang banyak demi yang satu, dan menghilangkan sisi afeksi antara pemain dengan monsternya. Memang, dibandingkan dengan *Mobbles*, walaupun sama-sama *Augmented-Reality*, Pokémon Go tidak menyediakan kegiatan merawat monster sebagaimana yang ada di dalam *game Mobbles*. Menurut narasumber saya yang adalah “*Master Mobbles*” tersebut, justru di situlah letak kelebihan *Mobbles*.



Gambar 3. *Game Augmented Reality, Mobbles*, dengan *gameplay* versi baru. Kita sedang berburu monster yang seolah-olah benar-benar ada di dalam dunia real.

## Mobbles

Pada tahun 2012 *game Augmented-Reality* belum menjadi suatu *genre game* yang populer. Mobbles hadir di tengah-tengah ketidakpopuleran tersebut, bahkan bisa dikatakan menjadi pelopor *game* sejenis. Berbasis geo-lokasi diri, seorang pemain akan melakukan perburuan, menelusuri lingkungannya. Akan tetapi, kisah perjumpaan pertama kali seorang pemain dengan *game* Mobbles ini sangat beragam. Mobbles Corporation bukanlah perusahaan *game* multinasional semacam Nintendo. Ketika Niantic—bekerja sama dengan Nintendo dan Pokémon Company—menggunakan strategi iklan yang *gor-goran*, bahkan jauh sebelum *game* Pokémon Go rilis, Mobbles hanya menggunakan kekuatan sosial media seperti *fans-page*, grup, atau fitur *share* yang ada di *facebook*. Selain *facebook*, perusahaan yang bisa dikatakan *home industry*<sup>10</sup> tersebut menggunakan *youtube* untuk menyebarkan *trailer game*-nya. Belakangan ini Mobbles Corporation menggunakan Twitter. Arya Gautama Soe, salah seorang narasumber saya, mengaku mengetahui *game* Mobbles dari beranda Facebook-nya ketika ada salah seorang temannya meng-*share* monster yang berhasil ditangkapnya melalui Facebook. Namun, yang sering terjadi adalah bahwa para pemain mengetahui *game* Mobbles berdasarkan informasi dari seorang teman yang telah terlebih dahulu memainkan *game* tersebut, dan mungkin tengah mencari pemain baru untuk dia sponsori. Seorang pemain akan mendapatkan Mobble bernama Babouchka ketika berhasil mensponsori dua pemain baru, mendapatkan Mobble bernama Peyo ketika berhasil mensponsori sepuluh pemain baru, dan mendapatkan Mobble bernama Kosmeek ketika berhasil mensponsori 20 pemain baru.

Setelah meng-*install game* Mobbles, para pemain akan mendapatkan satu monster (Sploon, Gummy, atau Krinker) sebagai *starter*. Pada perkembangannya, sekitar bulan Mei–Juni 2016, dengan alasan “demi menarik pemain baru”,<sup>11</sup> para *newbie* akan mendapatkan 5 telur Mobble langsung yang ditetaskan secara bertahap, sesuai dengan capaian yang diraih. Akan tetapi, pada intinya, para pemain akan bertualang bersama Sploon, Gummy, atau Krinker terlebih dahulu sebelum bertemu dan mendapatkan monster-monster lainnya.

Suatu perburuan monster Mobbles bisa jadi begitu berkesan. Edo, salah seorang narasumber saya, berkata bahwa ternyata ketika perburuan dilakukan

---

<sup>10</sup> Perusahaan ini awalnya hanya dikelola oleh empat orang. Bahkan kini, hanya dikelola oleh dua orang.

<sup>11</sup> Keterangan dari narasumber saya: Pujie Onjie dan Arya Gautama Soe.

secara bersama-sama, terasa lebih seru dan menantang. Dengan berburu bersama-sama, dia merasa tidak sendirian. Semangat dan energinya menjadi berlipat ganda. Edo bercerita tentang perburuan Zyren yang dia lakukan bersama teman-temannya. Mereka berburu pada malam hari. Perburuan itu sangat menyenangkan, sampai-sampai tidak terasa hari sudah pagi, tidak seperti ketika berburu sendiri. Saking berkesannya perburuan Zyren malam itu, Edo sampai dua kali menceritakannya dalam rupa gambar. Aku sendiri membuat sebuah cerpen dari pengalaman berburu Zyren itu.<sup>12</sup>

## **Subjek Gamer—Neurosis Obsesif**

Proses subjektivasi yang berhasil mengakibatkan subjek menjadi neurosis. Ketidakterhasilan di dalam proses subjektivasi menyebabkan subjek menjadi psikosis. Subjek psikosis tidak memiliki ketidaksadaran karena tidak berhasil dikastrasi, sehingga dia tidak mampu melakukan represi. Subjek psikosis adalah subjek yang tidak berhasil dijejalkan kedalam Yang Simbolik. Subjek psikosis mengalami kegagalan dalam proses interpelasi oleh Liyan. Sebaliknya, subjek neurosis bisa melakukan represi, sebab dia telah berhasil dikastrasi. Subjek neurosis sebenarnya adalah subjek manusia pada umumnya yang telah berhasil dikastrasi oleh yang simbolik. Neurosis itu terjadi setelah subjek memasuki yang simbolik (bahasa). Karena subjek memasuki yang simbolik, dia harus melakukan represi supaya hasrat-hasratnya “diberadabkan”. Hasrat-hasrat yang “diberadabkan” itu tidak sepenuhnya berhasil, sebab ada yang tersisa (ampas). Sisa-sisa itulah ketidaksadaran, hasil represi.

Ketidaksadaran terdiri dari pikiran. Pikiran hanya bisa diungkapkan melalui bahasa, akan tetapi bahasa tidak pernah bisa membahasakan subjek secara paripurna, selalu ada yang tertinggal, selalu ada yang tak terperikan, selalu ada yang tak terbahasakan. Maka, pikiran akan dikeluarkan (direpresi) dari area kesadaran. Ada keterpisahan antara pikiran dengan *affect* (yang terjadi pada tubuh).

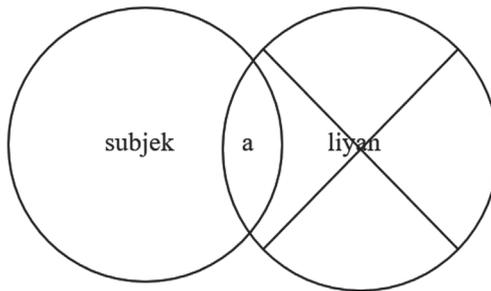
Ketika pikiran dan *affect* sudah terpisah, akan ada dua kemungkinan yang terjadi. Pertama adalah neurosis-histeria, yaitu ketika subjek berhasil menyingkirkan pikiran dari area kesadaran, dan hanya menyisakan *affect*. Kemungkinan kedua adalah neurosis obsesif, yaitu ketika si subjek mengi-

---

<sup>12</sup> Cerpen saya dan gambar Edo itu bisa dilihat di alamat ini: Padmo Adi Nugroho, “Pelayaran Ke Man Norrah,” *Sarang-Kalong* (blog), 27 September 2015, <http://www.sarang-kalong.com/2015/09/pelayaran-ke-man-norrah.html>.

ngat kembali peristiwa-peristiwa yang terjadi tanpa memengaruhi *affect*-nya, atau dengan kata lain, si subjek bisa mengingat suatu peristiwa tertentu tanpa membawa hadir kembali reaksi/emosi yang terjadi ketika peristiwa itu terjadi.

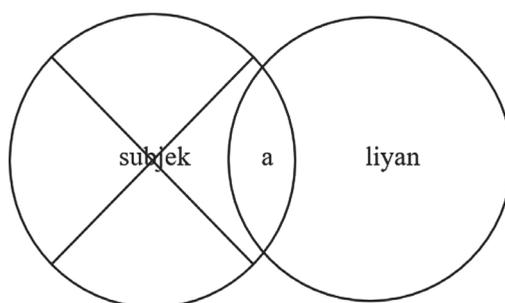
Yang membedakan subjek neurosis histeris dan subjek neurosis obsesif adalah pada struktur fantasinya ( $\$ \diamond a$ ). Subjek neurosis obsesif memandang objek (a) terlepas dari liyan. Bagi subjek neurosis obsesif, objek itu adalah miliknya semata dan menolak eksistensi liyan ataupun hasrat liyan. Fantasi pada *graph of desire* sebenarnya sudah menggambarkan struktur fantasi subjek neurosis obsesif ini,  $\$ \diamond a$ .



Gambar 4. Neurosis Obsesif<sup>13</sup>

Sementara itu, subjek neurosis histeris memiliki struktur fantasi yang berbeda. Subjek neurosis histeris merasa bahwa liyan tidak akan lengkap tanpa kehadiran dirinya, sehingga subjek neurotik histeris akan menjadikan dirinya sebagai objek pemuas hasrat liyan supaya liyan kembali lengkap. Subjek neurosis histeris “merelakan” diri untuk menjadi objek (a) liyan. Dia menghendaki supaya liyan berhasrat padanya. Liyan berhasrat padanya maka dia ada. Struktur fantasi subjek neurosis histeris adalah  $a \diamond \mathbb{A}$ . Ini adalah simbol Liyan-Symbolik (Master).

<sup>13</sup> Sumber gambar: Bruce Fink, *A Clinical Introduction to Lacanian Psychoanalysis: Theory and Technique* (Cambridge: Harvard University Press, 1997), 123.



Gambar 5. Neurosis Histeris<sup>14</sup>

Subjek neurosis histeris memiliki karakter hasrat-yang-tak-terpuaskan. Subjek neurosis histeris mengambil alih hasrat liyan seakan-akan itu adalah hasratnya sendiri. Sedangkan subjek neurosis obsesif memiliki karakter hasrat-yang-tak-mungkin. Ketika subjek neurosis obsesif hampir mencapai apa yang dihasratkan, dia akan selalu menciptakan hasrat yang lebih jauh lagi, sehingga hasratnya tidak pernah “selesai”.

Neurosis adalah strategi *jouissance*, *jouissance* liyan. Subjek neurosis obsesif tidak mengakui kehadiran liyan, sebab dia fokus pada “a”. Sementara itu, subjek neurosis histeris, meskipun menghendaki liyan berhasrat padanya, tidak ingin menjadi objek *jouissance* liyan. Keduanya menolak untuk menjadi penyebab *jouissance* liyan.

Subjek neurosis ini, yaitu subjek yang memiliki ketidaksadaran ini, harus menemukan jalan menuju ketidaksadarannya supaya bisa mengalami *jouissance*. Dia harus menemukan *objet a*, objek penyebab hasrat. *Objet a* itu harus diangkat ke tataran *das Ding*. Dengan mengangkat *objet a* ke tataran *das Ding*, subjek neurosis tersebut dapat bertemu dengan Sang Mahalihan, sehingga memiliki penanda-penanda baru (*sinthome*).<sup>15</sup> Tentu saja, karena represi subjek neurosis histeris dan subjek neurosis obsesif dilakukan dengan cara yang berbeda-beda, represi tersebut dapat menghasilkan sesuatu yang berbeda-beda. Keduanya memiliki relasi yang berbeda terhadap bahasa (Yang Simbolik/liyan). Karena memiliki relasi yang berbeda dengan bahasa, subjek neurosis obsesif harus dihisteriakan supaya dapat mengakui kehadiran liyan, sementara subjek neurosis histeris harus dianalisiskan.

<sup>14</sup> Sumber gambar: Fink, 123.

<sup>15</sup> Lihat: Slavoj Žižek, *The Sublime Object of Ideology*, 2 ed. (London: Verso, 2008), 57–94.

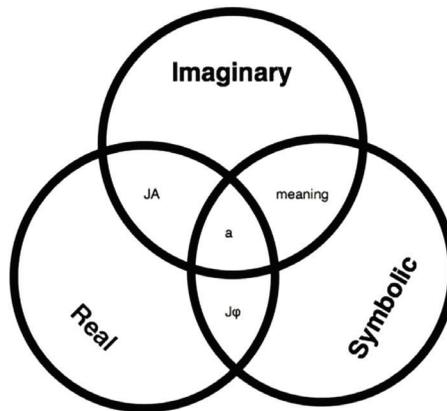
Para pemain Mobbles memiliki *objet a* pada *gameplay* Mobbles yang mereka mainkan. Mobbles dan *gameplay*-nya membawa kembali kenangan-kenangan masa kecil akan sebuah dunia fantasi di mana terdapat kisah petualangan seru dipenuhi dengan monster dan kisah kepahlawanan yang mendebarkan. Dunia khayalan semacam itu kemudian diimplankan begitu saja melalui bantuan teknologi *smartphone* ke dalam realita sehari-hari, Yang Simbolik. Mendadak, di dalam kehidupan sehari-hari ini kita bisa menemukan monster-monster, mulai dari yang *common* hingga yang legendaris (*rare/extinct*). Para pemain Mobbles menemukan bahwa *objet a* ini tidak ada sangkut-pautnya dengan Liyan. Para pemain dapat tetap menelusuri *objet a* ini tanpa harus berurusan dengan Liyan. Struktur fantasi yang dimiliki oleh para pemain Mobbles ini adalah \$ \langle \rangle a\$, subjek *lack* yang putus asa menelusuri hasrat. Akan tetapi, hasratnya tidak pernah terpuaskan. *Gameplay* Mobbles mengondisikan para pemain untuk meraih melampaui yang sudah diraih, bahkan mengondisikan para pemain untuk menciptakan *goal* mereka sendiri-sendiri dan melampaui *goal* tersebut. Mobbles, dan *game Augmented-Reality* lainnya, membuat para pemain menjadi subjek neurosis obsesif. Neurosis, sebab para subjek itu bisa membedakan mana yang virtual dan mana yang realita, walaupun yang virtual sudah disuntikkan ke dalam realita; dengan demikian mereka bisa merepresi. Kepada Liyan, mereka bisa memilih untuk menceritakan apa yang tengah mereka lakukan itu dengan bahasa baru, atau malah justru merepresinya sama sekali dengan berkilah. Obsesif, sebab hasrat mereka itu tidak pernah terpuaskan. Mereka selalu menunggu MOTW (*Mobbles of The Week*, monster baru dalam minggu itu). Bahkan, setelah lebih dari setahun sejak MOTW terakhir (September 2016), mereka masih mengharapkan Mobbles akan tetap terus ada. Nansat—salah seorang narasumber—masih terobsesi untuk melengkapi Mobbles-Mobblesnya dengan cara apapun.

Dengan fantasi yang disediakannya, *game* menyeret para pemainnya ke arah Yang Real. *Gameplay*-nya mengondisikan para pemain untuk menelusuri hasratnya, tanpa harus memikirkan represi dari Liyan. Walaupun demikian, ada beberapa pemain yang tidak ingin tinggal tetap di sana. Mereka mengubah simptom menjadi *sinthome*. *Sinthome* itu mereka gunakan untuk menutupi lubang hitam yang ada pada *das Ding*. Itulah mengapa kemudian para pemain membuat *fan-art*, mereka ingin membahasakan ulang pengalaman kenikmatan (*jouissance*) bermain itu. Dan, itulah mengapa kemudian sesama pemain berkumpul (*kopdar*), yaitu berkumpul bersama liyan yang memiliki pengalaman yang kurang lebih sama. Para pemain saling membantu untuk mendapatkan kondisi yang memungkinkan supaya mereka dapat mem-

bahasakan ulang pengalaman kenikmatan tersebut.

## Membajak Yang Simbolik untuk Menghadirkan Realitas Baru

Dengan *gameplay*-nya, Mobbles sebenarnya tengah menghadirkan Yang Real. Tidak ada represi lagi di sana. Bahkan, ketika yang dilakukan oleh Mobbles adalah mencoba memodifikasi Yang Simbolik dengan cara membajaknya dengan kehadiran yang virtual, sebenarnya Mobbles sedang mengarahkan pemainnya ke arah Yang Real. Para pemain mengalami *Jouissance Phallic* ( $J\phi$ ), *jouissance* yang dihasilkan dari pertemuan antara Yang Simbolik dengan Yang Real.



Gambar 6. Borromean Knot<sup>16</sup>

Itulah mengapa beberapa pemain masih melakukan apa yang dilakukan oleh masyarakat pada umumnya, yaitu berkumpul, membentuk komunitas, dan kopi darat. Tidak ada yang istimewa di dalam acara kumpul dan *kopdar* itu. Yang membuat kumpul dan *kopdar* itu menjadi istimewa hanyalah semata *game Augmented-Reality* sederhana bernama Mobbles. Berbeda dengan *kopdar* klub motor, di mana para *bikers* berkumpul oleh karena rasa kebanggaan yang sama ketika mengendarai *phallus* bernama motor yang tentu tidak mu-

<sup>16</sup> Gambar diadaptasi dari: Jacques Lacan, *The Seminar of Jacques Lacan Book XXII: R.S.I.* (naskah yang tidak diterbitkan), trans. oleh Cormac Gallagher, 2011, 8.

rah, para *gamers* Mobbles berkumpul semata hanya karena *game smartphone* karya suatu “*home-industry*” dari Amerika Serikat, Mobbles.corp, yang tidak ada apa-apanya dibandingkan dengan raksasa Niantic atau Nintendo. Pada klub motor, nilainya jelas, rasa bangga (*pride*) para *bikers* dan *brompit*-nya. Sementara, *game* Mobbles dan *game-game* lainnya berhasil membajak Yang Simbolik, sehingga hal-hal remeh temeh dan tidak penting bagi masyarakat pada umumnya mendadak menjadi sesuatu yang bisa disejajarkan dengan perkara hidup mati dan nilai-nilai luhur tertentu, seperti yang biasa ada pada film-film *anime*.<sup>17</sup>



Gambar 7. Display gameplay Mobbles: kita akan disuguhkan tampilan peta googlemaps yang real time.

---

<sup>17</sup> Žižek mengatakan bahwa justru dengan kehadiran *Augmented-Reality*, di mana Yang Virtual dihadirkan di dalam realita sehari-hari (yang membosankan), kehidupan ini kembali mendapatkan gairah dan energinya. Lihat: *Slavoj Žižek on Video Games*, video Youtube (diunggah oleh Aaron Rankin), 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=W1gVIFUvebU>.

Fenomena ini sebenarnya adalah sebuah fenomena kecil dari apa yang akan segera datang melalui *smartphone* dan *gadget* canggih lainnya. Fenomena ini sebenarnya tengah menunjukkan kepada kita bahwa melalui *gadget* canggih dewasa ini, dunia kita tengah dibentuk ulang, dimodifikasi, bahkan dibajak dengan menggunakan yang virtual. Permainan (*game*) menjadi tidak main-main, sebab taruhannya nyawa. Sementara, pekerjaan, yang menentukan hari ini seseorang akan makan apa, mengalami *gamification* (seperti misalnya apa yang dialami oleh mitra (baca: buruh) Go-Jek, Uber, Grab-bike, dll.).

## Hidup di Dalam Dua Dunia

Irisan dua dunia itu pada awalnya sangat tegas. Beberapa waktu yang lalu, kita harus meluangkan waktu khusus dan/atau pergi ke suatu tempat spesifik untuk *login* dan meninggalkan dunia real sehari-hari, untuk masuk ke dalam suatu dunia virtual memerankan tokoh tertentu. Tetapi kini, dengan kehadiran *gadget* canggih, *smartphone*, dan dengan kelahiran *genre* baru *game*, *Augmented-Reality*, irisan tegas itu seakan-akan lenyap. Kehidupan sehari-hari telah dibajak, diimplankan sesuatu yang virtual. Kita bisa berada di dalam dunia sehari-hari, pergi bersama teman, mengendarai sepeda motor, atau tengah berada di taman. Namun, pada waktu dan tempat yang bersamaan sekaligus kita mengalami yang virtual. Suatu pengalaman yang baru dan seru.

Dengan kehidupan sehari-hari dicangkoki yang virtual, kejenuhan itu mendapatkan obatnya. Kehidupan yang begitu-begitu saja, kehidupan yang seakan-akan tanpa makna, kemudian tiba-tiba menjadi menggairahkan dan mendebarkan. Seseorang yang bukan siapa-siapa di lingkungan rumah atau sekolahnya, tiba-tiba berubah menjadi seorang yang dihormati dan disegani oleh komunitas *gamer*-nya oleh karena pencapaian tertentu yang dia raih. Saya bisa menyebut nama seperti misalnya Pujie Onjie yang kemudian disegani oleh mayoritas pemain Mobbles di Indonesia, sebab dia adalah admin dari grup Facebook Mobbles Indonesia; sementara di kehidupan sehari-harinya, dia adalah seorang karyawati biasa. Juga nama seperti misalnya Bangkit Hari Mukti, yang dipercaya oleh mayoritas pemain Mobbles Indonesia, sebab dia adalah *trader* yang *fair*; dan di dalam kehidupannya sehari-hari dia adalah seorang penjual bakso goreng di depan sebuah kampus swasta di Solo. Arya Gautama Soe alias Ary Nggosoe sendiri dihormati oleh kalangan pemain Mobbles di Solo, khususnya di dalam komunitas SOLOMOB, oleh karena kebijaksanaannya, keberaniannya dalam menghadapi *cheater*, dan karena dia

adalah seorang *Master* yang cukup baik bagi *apprentice*-nya; sementara di kehidupannya sehari-hari dia adalah seorang programmer *website*. Lalu, orang mengenal De Chryst, atau Deni, sebagai seorang pemain *Mobbles* yang murah hati, sebab dia suka mendonasikan *Mobbles-Mobbles* bagi para *newbie*; sementara di dalam kehidupan sehari-harinya dia adalah seorang wirausahawan kuliner di Solo.

“Kehidupan ganda” itu mereka jalani langsung dan serentak di tempat dan waktu yang sama. Mereka menginjakkan kaki pada dua wilayah yang berbeda sekaligus bersamaan dalam satu waktu; kaki yang satu ada pada realitas sehari-hari, sementara kaki yang lain ada pada realitas virtual. Dan, yang menjadikan peristiwa itu menarik adalah bahwa, berbeda dengan MMORPG atau RPG di mana mereka harus *login* untuk memerankan *character* tertentu, di dalam *game Mobbles* itu mereka (bisa) memerankan diri mereka sendiri, memakai nama pribadi mereka sendiri sebagai *id*. Bisa dikatakan, mereka melompat dari dunia real ke dunia virtual, dan sebaliknya, tanpa harus *login* dan *logout*. Mereka melihat yang virtual ada begitu saja di sana, pada suatu sudut dari dunia real sehari-hari. Dengan bantuan *smartphone* dan *game Augmented-Reality* itu mereka melihat dunia nyata sehari-hari dengan cara berbeda. Dunia sehari-hari yang membosankan mendadak mendapatkan kegairahannya lagi dan menjadi mengasyikkan untuk dihidupi.

## Kaca Mata Psikoanalisis

Lewat kaca mata psikoanalisis Lacanian, khususnya teori tentang “simpul borromeus” (RSI), kita bisa melihat bahwa meskipun para pemain berdiri pada Yang Simbolik dan sekaligus pada Yang Real, untuk mendapatkan *jouissance phallic*, para pemain kemudian mengalami krisis dengan Yang Simbolik dan bahkan rawan menjadi psikosis. Para pemain sulit dimengerti oleh liyan yang tidak memainkannya. Para pemain pun berusaha untuk menjelaskan tentang apa yang sebenarnya terjadi pada diri mereka, bahwa mereka sedang melihat monster di sana dan hendak menangkapnya dengan *smartphone*; atau malah menghindar sama sekali untuk tidak menjelaskannya dengan sesuatu pun.

Perjumpaan dengan liyan yang sama-sama bermain *Mobbles* di dalam acara *kopdar* dan *gathering* membantu tiap-tiap pemain untuk “kembali” kepada Yang Simbolik. Pada momentum tersebut, masing-masing akan menceritakan petualangan mereka, lalu menertawakan kekonyolan-kekonyolan yang mereka lakukan itu. Ada juga pemain yang mencoba “kembali” kepada

Yang Simbolik dengan “menceritakan” ulang petualangan mereka itu dalam wujud gambar *fan-art* atau karya seni lainnya. Penanda-penanda baru mereka gunakan untuk menghiasi *das Ding*. Para pemain mengubah simptom menjadi *sinthome*, lingkaran keempat, untuk mengikat kembali lingkaran Yang Simbolik kepada ikatan Yang Real dan Yang Imajiner.



Gambar 8. SOLOMOB kopdar di kafe, milik salah satu pemain.  
Foto oleh Denny Chrystiawan.

## **Epilog—Sebuah Peringatan**

*Augmented-Reality* dan *Virtual-Reality* adalah dua cara yang dipakai untuk memodifikasi kenyataan sehari-hari. *Virtual-Reality* mencoba menghadirkan yang virtual serealistik mungkin dan sedekat mungkin dengan kenyataan sehari-hari, tetapi untuk mengaksesnya, seseorang perlu *login* secara khusus dengan alat khusus pada waktu dan tempat yang khusus. Sementara, *Augmented-Reality* justru membajak kenyataan sehari-hari tersebut dan mencangkokkan yang virtual ke dalamnya, sehingga seakan-akan yang virtual itu ada betul-betul dalam kenyataan sehari-hari. Mobbles, sebuah *game Augmented-Reality* yang didesain oleh sebuah “*home-industry*” dari Amerika Serikat, Mobbles.corp, Alex dan kawan-kawannya, hanyalah salah satu contoh. Perusahaan besar seperti Niantic, Google, dan Nintendo dapat melakukan hal yang sama dengan skala yang lebih besar lagi.

Inggres dan Pokémon Go adalah dua *game Augmented-Reality* yang juga digemari di Indonesia dan dunia. Kehadiran *Augmented-Reality* itu begitu mengubah dunia sehingga orang bisa menemukan cinta sejatinya melalui *game*; atau mewajibkan diri untuk bertemu suatu komunitas dan kemudian bersama-sama pergi ke suatu tempat tertentu untuk menjalankan misi tertentu.

tu—menangkap monster tertentu atau merebut portal tertentu misalnya; atau bahkan berkelahi sungguh-sungguh karena memperebutkan sesuatu yang virtual—tetapi ada di sana, di kenyataan sehari-hari itu. *Augmented-Reality* membuat hidup menjadi lebih hidup, membuat kehidupan yang biasa-biasa saja dan membosankan ini mendapatkan kembali kegairahannya untuk dijalani. Sekarang ini adalah zaman di mana permainan menjadi tidak main-main sebab nyawa bisa menjadi taruhannya. Sementara, pekerjaan, suatu kegiatan mencari nafkah, justru mengalami *gamification*, seperti pada sistem aplikasi Go-Jek, Uber, dan Grab-Bike. Kita tidak lagi hidup di era di mana kita harus memilih, atau yang virtual atau yang real, melainkan ada kondisi ketiga di sana, yaitu kondisi di mana kita harus hidup di dunia real, tapi yang telah dimodifikasi total dengan yang virtual.

## Daftar Pustaka

- Fevenis. "Psychology Behind The Choice." *Fev Games* (blog), 2 Juli 2015. <https://fevgames.net/psychology-behind-the-choice/>.
- Fink, Bruce. *A Clinical Introduction to Lacanian Psychoanalysis: Theory and Technique*. Cambridge: Harvard University Press, 1997.
- Huhh, Jun-Sok. "The 'Bang' Where Korean Online Gaming Began: The Culture and Business of the PC Bang in Korea." Dalam *Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific*, disunting oleh Larissa Hjorth dan Dean Chan, 1 ed., 102–16. New York: Routledge, 2009.
- Jin, Dal Yong, dan Florence Chee. "The Politics of Online Gaming." Dalam *Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific*, disunting oleh Larissa Hjorth dan Dean Chan, 1 ed., 19–38. New York: Routledge, 2009.
- Lacan, Jacques. *The Seminar of Jacques Lacan Book XXII: R.S.I. (unpublished manuscript)*. Diterjemahkan oleh Cormac Gallagher, 2011.
- Moon, Mariella. "'Pokémon Go' hits 100 million downloads | Engadget." *Engadgetcom* (blog), 2016. <https://www.engadget.com/2016-08-01-pokemon-go-100-million-downloads.html>.
- Nugroho, Padmo Adi. "Pelayaran Ke Man Norrah." *Sarang-Kalong* (blog), 27 September 2015. <http://www.sarang-kalong.com/2015/09/pelayaran-ke-man-norrah.html>.
- Slavoj Žižek on Video Games. Video Youtube (diunggah oleh Aaron Rankin), 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=W1gVIFUvEbU>.
- Žižek, Slavoj. *The Sublime Object of Ideology*. 2 ed. London: Verso, 2008.