

Analisis video Miawaug yang berjudul saatnya membuka warnet baru menggunakan teori simulasi simulakra

Galib Indrajaya, Raesita Angelina Putri, Tiara Sasi Kirana Putri*, Thoriq AlfiSyahrin, Zidan Hikmal Prasetyo

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

*Correspondence author: tiarasasi2001@gmail.com

Kata kunci YouTuber, video game, realitas, kreator, Simulasi- Simulakra	Abstrak Teknologi dan masyarakat adalah hal penting yang saling terikat dan tidak bisa dipisahkan. Perkembangan teknologi menghasilkan media komunikasi baru yang dikenal sebagai new media. Pengaruh budaya dari kemunculan media baru ini termasuk konten yang disebut livestreaming. Penelitian ini membahas tentang konten livestreaming yang dilakukan oleh YouTuber. Mengacu pada keberhasilan MiawAug, banyak kreator pemula yang membuat saluran <i>YouTube</i> dengan konten <i>video game</i>. Salah satu aspek penting dalam memproduksi video <i>YouTube</i> tentang ulasan <i>video game</i> adalah strategi cara berbicara. Dengan teknik berbicara yang baik, gaya komunikasi yang digunakan kreator akan menjadi lebih fokus dan terstruktur. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bentuk tuturan MiawAug sebagai Youtuber <i>Video game</i> menggunakan perspektif strategi tuturan Levinson. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Simulasi-Simulakra yang berasumsi tentang manusia telah hidup dimana keadaan simulasi menggantikan realitas itu sendiri.
Keywords: YouTuber, video game, Reality, creator, Simulation- Simulacra	Abstract: <i>Technology and society are important things that are bound together and cannot be separated. The development of technology has resulted in new communication media known as new media. The cultural influence of the emergence of this new media includes content called livestreaming. This research discusses the livestreaming content done by YouTubers. Referring to the success of MiawAug, many budding creators are creating YouTube channels with video game content. One important aspect of producing YouTube videos about video game reviews is the strategy of speaking. With good speaking techniques, the communication style used by creators will become more focused and structured. This study aims to describe MiawAug's speech form as a video game Youtuber using Levinson's speech strategy perspective. The theory used in this research is Simulation-Simulacra theory which assumes that humans have lived where simulation replaces reality itself.</i>

Pendahuluan

Video game adalah sebuah jenis *game*. Pengertian *video game* adalah permainan elektronik berbentuk teks atau gambar, yang melibatkan interaksi antara perangkat lunak permainan, pemain, dan perangkat keras yang digunakan. Perangkat lunak *game* menghasilkan output berupa teks atau gambar yang ditampilkan melalui media seperti komputer, televisi, atau telepon seluler. Pengguna memberikan input berupa perintah melalui perangkat keras permainan, yang kemudian ditampilkan kembali pada layer mediatersebut. (Aji et al., 2014) Individu yang bermain *video game* disebut *gamer*.

Berdasarkan frekuensi bermainnya, *gamers* dibagi menjadi tiga. Pertama adalah *regular gamer*, yang bermain lebih dari sekali sehari, setiap hari, atau paling sedikit sekali dalam seminggu. Kedua adalah *casual gamer*, yang bermain pada hari-hari tertentu satu atau dua kali sebulan, atau sekali tetapi dengan durasi yang cukup lama. Ketiga adalah *non-gamer*, yaitu individu yang tidak bermain *video game*, atau yang pernah mencoba bermain tetapi tidak meneruskannya, atau yang dulunya adalah pemain *video game* tetapi sekarang sudah tidak bermain lagi. (Aji et al., 2014)

Menurut sebuah studi, bermain *video game* merupakan kegiatan rekreasi yang sangat populer di seluruh dunia. *Video game* tidak hanya diminati oleh anak-anak, tetapi juga banyak orang dewasa yang menikmati bermain *video game*. Seperti yang disebutkan oleh Griffiths, minat anak-anak dalam bermain *video game* dimulai sekitar usia tujuh tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekitar sepertiga dari remaja awal menghabiskan waktu bermain *video game* setiap hari. Sekitar 7% dari remaja awal menghabiskan waktu bermain *video game* minimal 30 jam per minggu. (Aji et al., 2014)

Tidak bisa dipungkiri bahwa budaya telah berubah dengan hadirnya media massaberbasis daring (*online*). Melihat transformasi selama 10 tahun terakhir, tidak banyak yang akan percaya bahwa manusia akan kecanduan interaksi dengan layar *smartphone*, di mana mereka menghabiskan waktu di *Instagram*, *Facebook*, *YouTube*, dan media daring lainnya yang muncul. Terlihat bahwa media tradisional dalam berbagai bentuknya terutama media cetak dan penyiaran mengalami penurunan keuntungan secara drastis dengan hadirnya media *online*. Hal ini tentunya mempengaruhi kemampuan mereka dalam menyampaikan informasi kepada publik. (Putra, 2023)

Salah satu efek budaya yang dihasilkan oleh media daring adalah kegiatan yang disebut *livestreaming*. *Livestreaming* didefinisikan sebagai aktivitas membagikan momen-momen dalam bentuk siaran audiovisual secara langsung kepada penonton. Konten yang dibagikan beragam, termasuk aktivitas kreatif, konten edukatif, atau bermain *game*. Penonton dapat melihat dan mendengarkan *streamer*, serta berinteraksi dan merespons secara langsung apa yang dibicarakan atau dilakukan oleh *streamer*. Ini memfasilitasi komunikasi dua arah di mana *streamer* dapat mengetahui atau merespons penonton, dan penonton dapat aktif berpartisipasi serta memengaruhi isi dari konten *livestreaming*. (Putra, 2023)

Dalam era digitalisasi yang semakin canggih, kemajuan teknologi dan komunikasi telah mengubah cara kita berinteraksi dengan dunia sekitar. Dalam konteks ini, gagasan Jean Baudrillard mengenai Simulasi-Simulakra menjadi relevan untuk memahami dampak teknologi digital terhadap konstruksi dan persepsi realitas. Menurut Baudrillard, teknologi digital dan media menciptakan simulasi yang sangat kuat sehingga realitas itu sendiri menjadi kabur dan terdistorsi. Melalui teknologi simulasi ini, setan, ikan yang bisa terbang, pasangan ideal, dapat diwujudkan secara nyata. Namun, meskipun entitas-entitas tersebut diwujudkan, realitas yang diciptakan tetaplah berbeda dengan realitas konkret. Realitas simulakra ini tidak terikat pada hukum-hukum alam yang berlaku dalam realitas fisik, juga berbeda dengan, Oleh karena itu, realitas simulakra ini merupakan realitas yang tidak fisik dan tidak pula metafisik. (Asharudin, 2023)

Metode

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif ini merupakan hasil pemikiran Max Weber yang mengemukakan jika pokok penelitian sosiologi bukan gejala sosial, melainkan terhadap arti-arti yang ada dibalik aksi individu yang menyebabkan terwujudnya gejala-gejala sosial.

Dalam penelitian kualitatif, ‘proses’ penelitian merupakan sesuatu yang lebih penting dibanding dengan ‘hasil’ yang diperoleh. (Murdiyanto E., 2020) Penelitian kualitatif deskriptif ialah metode yang bertujuan memahami prosedur dan juga arti dalam data yang dikumpulkan dalam bentuk kata maupun gambar. Penelitian kualitatif biasanya diperuntukkan pada dunia *humaniora* dan ilmu-ilmu sosial

denganaturan kajian mikro. Sebagian besar berkaitan pada tingkah laku dan pola manusia dan juga yang berada dibalik tingkah laku tersebut sulit untuk diukur menggunakan angka-angka

Dalam menganalisis video *youtube* MiawAug yang diunggah pada bulan April 2024 ini, digunakan teori simulasi - simulakra Jean Baudrillard sebagai landasan menganalisis. Simulasi-simulakra ialah dua hal yang hampir sama, simulakra sendiri merupakan fantasi material atau perbuatan yang menyalin dengan tujuan menipu. Sedangkan simulasi ialah penghilangan dari nyata dengan suatu khayalan. Teori Simulakra sering dikaitkan dengan kehidupan *cyberblitz*, yakni munculnya media simulasi yang telah mensubstitusi pengalaman, tatanan sosial dan tahapan kebudayaan masyarakat baru. (Lukman Hakim, Achluddin Ibnu Rochim, 2022)

Data pada penelitian dikumpulkan dengan Teknik studi literatur. Sudi literatur dilakukan dengan membawa sumber yang terpercaya dan terdapat keterkaitan agar memperoleh data yang ingin diambil. Setelah data terkumpul lalu dianalisis dengan mencari sumber literatur yang memiliki keterkaitan, sehingga dapat melakukan proses identifikasi bagian yang penting. Kemudian dilakukan parafrase agar dapat dituangkan dalam bentuk pembahasan yang sesuai dengan metode Simulasi-Simulakra Jean Baudrillard memaknai *video youtbe* MiawAug.

Hasil dan Pembahasan

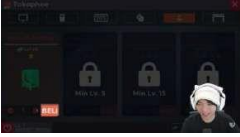
Teori Baudrillard membahas tentang simulasi, yaitu fabrikasi sebuah realitas dengan menggunakan cara-cara mental, atau apapun yang dapat disamakan dengan "mitos" yang menghalangi kita untuk melihat kebenaran dan kenyataan dari objek tersebut. Beberapa teknik ini membentuk persepsi kita tentang realitas. Hal-hal yang dapat menarik perhatian manusia, seperti perumahan, seni, kebutuhan sehari-hari, dan sebagainya, digambarkan di berbagai media dengan model yang diidealkan, dan batas antara simulasi dan realitas menjadi kabur, sehingga menghasilkan kemunafikan. Realitas menjadi kabur, menghasilkan hiperrealitas, di mana yang nyata dan tidak nyata menjadi ambigu.

Satu jenis aplikasi untuk animasi 3D adalah dalam *game*, baik untuk *PC* (komputer) maupun mesin *video game* (*Playstation*, *Sega*, dan sebagainya). Grafis dalam *game* sangat memukau. Karakter pemain dapat dikembangkan secara positif dengan bantuan komputer. Hasilnya, pemain menjadi semakin dimanjakan dalam pengalaman bermain *game*. Masa depan *game* telah tiba di komputer ini. Tampaknya suatu hari nanti *game* akan mencapai level baru di mana pencitraan visual akan mendekati kesempurnaan ilusi. Hal ini diciptakan dengan menggunakan media realitas virtual.

Video game "Saatnya Membuka Warnet Baru" dari MiawAug adalah sebuah contoh yang menarik untuk dianalisis menggunakan teori simulasi simulakra. Dalam *video game* ini, pemain menjalankan simulasi membuka dan mengelola sebuah warnet, sebuah aktivitas yang akrab bagi banyak orang dalam kehidupan nyata. Namun, meskipun aktivitas dan lokasinya tampak familiar, ada untuk plesetan nama dan tempat yang menambah lapisan kompleksitas dan humor pada permainan ini.

Di era digitalisasi, hiperrealitas sangat penting sebagai pengganti realitas, seperti yang terlihat dari semakin banyaknya orang yang lebih memilih untuk terlibat dalam dunia digital daripada dunia nyata. Orang-orang dapat membangun identitas alternatif, dunia yang diidealkan, dan mengekspresikan diri mereka dengan lebih mudah dalam hiperrealitas, tetapi masalah muncul ketika mereka sangat tenggelam di dalamnya hingga mereka hilang kontak dengan realitas. Dalam *video game* mengacu pada keadaan di mana batas antara dunia nyata dan representasinya dalam *video game* menjadi kabur. Filsuf Jean Baudrillard untuk menggambarkan skenario di mana realitas dan dunia representasi tidak dapat dibedakan. Di mana realitas dan dunia representasi sulit untuk dipisahkan.

Tabel Hasil dan Pembahasan

Visualisasi	Deskripsi singkat	Analisis singkat
	Pada potongan cuplikan diawal permainan terdapat beberapa orang yang terlihat memiliki profesi kuli, satpam, ibu kost, dan warga sekitar.	Beberapa orang tersebut menggambarkan profesi yang paling sering terlihat di sebuah perumahan atau kompleks. Terutama satpam dan ibu kost dengan tampilan yang sangat menggambarkan ibu kost di lingkungan Indonesia.
	Pada potongan cuplikan ini terlihat tampilan awal komputer dengan gambar lumba-lumba	Tampilan lumba-lumba di komputer ini menunjukkan bagaimana tampilan komputer di warnet Indonesia
	Pada potongan cuplikan ini terlihat tampilan toko <i>online</i> .	Toko <i>online</i> tersebut bernama Tokophee dengan logo tas keranjang dan berwarna jingga yang di plesetkan dari Tokopedia dan Shopee yaitu took <i>online</i> yang sering digunakan di Indonesia.
	Pada potongan cuplikan ini terdapat karyawan yang menggunakan seragam berwarna merah.	Karyawan yang menggunakan seragam merah dengan topi khasnya menggambarkan seorang karyawan salah satu ekspedisi SiCepat yang sudah terkenal di Indonesia.
	Pada potongan cuplikan ini terdapat sebuah ruko dengan palang nama SiLambat.	Palang nama Si Lambat di cuplikan tersebut adalah hasil dari plesetan nama SiCepat yaitu ekspedisi yang terdapat diIndonesia.
	Pada potongan cuplikan ini terdapat sebuah ruko dengan palang nama Indoapril.	Palang nama Indoapril di cuplikan tersebut adalah hasil dari plesetan nama Indomaret yaitu toko retail yang cukup terkenal di Indonesia.
	Pada potongan cuplikan ini terdapatseorang pria yang duduk di jalanan	Pria yang terdapat di jalanan tersebut adalah seorang pengemis yang menunjukkan bahwa masih terdapat pengemis di Indonesia.
	Pada potongan cuplikan ini terdapat sebuah ruko dengan palang nama KopiJanji Gak Nangis.	Palang nama Kopi Janji Gak Nangis di cuplikan tersebut adalah hasil dari plesetan namaKopi Janji Jiwa yaitu toko salah satu merek kopi lokal ternama di Indonesia.
	Pada potongan cuplikan ini terdapat sebuah ruko dengan palang nama Betemidi.	Palang nama Betemidi di cuplikan tersebut adalah hasildari plesetan nama Alfamidi yaitu toko retail yang cukup terkenal di Indonesia.

	Pada potongan cuplikan ini terdapat sebuah ruko dengan palang nama TokoCat dengan logo kucing.	Palang nama Toko Cat di cuplikan tersebut adalah hasil dari nama Toko Cat Warna Abadi namun dengan plesetan logo yang aslinya menggunakan logo kuas yaitu toko cat yang cukup terkenal di Indonesia.
	Pada potongan cuplikan ini terdapat sebuah ruko dengan palang nama WFC	Palang nama WFC di cuplikan tersebut adalah hasil dari plesetan nama KFC yaitu toko makanan cepat saji yang cukup sering didatangi warga Indonesia.
	Pada potongan cuplikan ini digambarkan suasana di dalam KFC.	Gambaran restoran dengan nuansa serba berwarna merah ini sangat melambangkan satu-satunya toko makanan cepat saji di Indonesia yaitu KFC.
	Pada potongan cuplikan ini terdapat seorang polisi yang sedang berjaga ditempatnya	Masyarakat Indonesia pasti sangat terbiasa dengan hal yang dilakukan polisi tersebut, yang bertugas untuk mengamati jalan atau area tertentu.
	Pada potongan cuplikan ini terdapat 2 Patung kucing keberuntungan	Masyarakat Indonesia sangat sering menjumpai patung tersebut di toko-toko dan terletak pada meja atau etalase kasir .
	Pada cuplikan ini rambu berwarna biru dengan logo huruf P dan motor.	Biasanya di samping-samping ruko di Indonesia mereka atau pemilik toko biasanya menaruh rambu tersebut
	Pada potongan cuplikan ini terdapat sebuah jejeran ruko.	Jejeran ruko tersebut menandakan bahwa itu sebuah kompleks pertokoan yang dipenuhi oleh pedagang.
	Pada potongan cuplikan ini terdapat sebuah ruko dengan palang nama Erahong.	Palang nama Erahong di cuplikan tersebut adalah hasil dari plesetan nama Erafone yaitu pengecer perangkat telekomunikasi seluler yang cukup terkenal di Indonesia.
	Pada cuplikan ini terlihat poster sewabadut untuk sebuah acara.	Dalam kehidupan nyata masyarakat Indonesia juga sering menemukan poster badut di tembok-tembok gang atau tiang jalanan.
	Pada potongan cuplikan ini terdapat sebuah ruko dengan palang nama IndieGo.	Palang nama IndieGo di cuplikan tersebut adalah hasil dari plesetan nama IndiHome yaitu sepaket layanan telepon rumah, internet, dan televisi protokol internet berlangganan milik Telkomsel yang cukup sering digunakan di Indonesia.

	Pada potongan cuplikan ini terlihat kantor polisi disekitar area pemukiman dan area pertokoan masyarakat.	Kantor polisi sekitar juga sangat melekat dengan masyarakat Indonesia, yang selalu ada disetiap penjuru area jalan.
	Pada potongan cuplikan ini terdapat sebuah ruko dengan palang nama Sendiri.	Palang nama Sendiri di cuplikan tersebut adalah hasil dari plesetan nama Mandiri yaitu Bank milik pemerintah di Indonesia.
	Pada potongan cuplikan ini terdapatkantor walikota.	Kantor walikota juga sangat melekat pada kehidupan nyata dimana setiap kota memiliki kantor tersebut untuk kepentingan pemerintahan daerah.
	Pada potongan cuplikan ini terdapat petugas dalam kantor polisi.	Sudah biasa di Indonesia jika sedang mengalami kehilangan atau kejahatan segera melaporke kantor polisi.
	Pada potongan cuplikan ini terdapat hantu pocong.	Hantu pocong sangat melekat pada cerita mistis masyarakat Indonesia.
	Pada potongan cuplikan ini terdapat sebuah ruko dengan palang nama TokoShop.	Palang nama Toko Shop di cuplikan tersebut adalah hasil dari Gambaran dari MR.DIY yaitu Perusahaan pengeceran peralatan rumah dan aksesoris yang sudah banyak memiliki cabang di Indonesia.



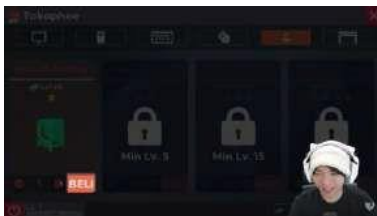
Gambar 1 Scene pada table 1

Pada gambar 1 terlihat ada 3 orang dengan profesi yang berbeda-beda yang berdiri di depan sebuah toko kue sus. Masing-masing dari mereka memiliki profesi yang berbeda-beda. Ada yang sebagai kuli atau petugas pembangunan, seragam yang ia kenakan memang sifatnya *general* atau bisa diidentitaskan di negara manapun. Namun, untuk orang yang berada di sebelah kanan kuli tersebut, ia berprofesi sebagai satpam atau keamanan komplek, dengan seragam ciri khas petugas keamanan yang berada di Indonesia. Kemudian, orang yang berdiri di sebelah kanan satpam berprofesi sebagai Ibu Kost, sebenarnya tidak spesifik sebuah profesi. Namun, pekerjaan menjadi seorang Ibu Kost sudah sangat banyak dijalani oleh masyarakat Indonesia. Terakhir, yang berdiri di sebelah kanan Ibu Kost hanyalah warga sekitar yang mengenakan pakaian ciri khas Indonesia yaitu Surjan Lurik lengkap dengan blangkonnya.



Gambar 2 Scene pada table 1

Pada gambar 2 terlihat sebuah tampilan komputer. Memang terlihatnya itu hanyalah tampilan layer komputer biasa. Namun, di Indonesia tampilan layer komputer tersebut sudah menjadi ciri khas tampilan awal setelah registrasi di warnet Indonesia. Sebenarnya sudah jarang warnet yang menggunakan tampilan tersebut, karena tampilan dengan gambar lumba-lumba tersebut sudah dipakai sejak kurang lebih 10 tahun lalu. Tampilan awal pada *game* tersebut seakan mengajak kita untuk bernostalgia kembali dengan keadaan warnet pada jaman dahulu.



Gambar 3 Scene pada table 1

Pada gambar 3 terlihat sebuah tampilan komputer yang sedang dalam pembelian sebuah barang di toko *online*. Namun, pembelian barang tersebut di sebuah *e-commerce* bernama Tokophee. Di Indonesia terdapat 2 *online shop* terkenal, yaitu Tokopedia dan Shopee. Keduanya sering dipakai oleh masyarakat Indonesia untuk berbelanja *online*. Tokophee itu sendiri adalah nama gabungan sekaligus plesetan dari Tokopedia dan Shopee didalam *game* tersebut.



Gambar 4 Scene pada table 1

Pada gambar 4 terlihat seorang karyawan ekspedisi yang mengenakan seragam serta topi berwarna merah. Ekspedisi yang mempunyai karyawan yang mengenakan seragam serba merah itu sudah sangat dikenal oleh masyarakat Indonesia, bahwa karyawan tersebut bekerja di sebuah ekspedisi yang sudah cukup terkenal yaitu SiCepat. Namun, di dalam *game* tersebut, ia bekerja sebagai karyawan Si Lambat yaitu nama plesetan dari SiCepat.



Gambar 5 Scene pada table 1

Pada gambar 5 terdapat sebuah ruko dengan palang nama Si Lambat. Ruko tersebut adalah sebuah ruko tempat dimana seseorang dapat mengirim atau mengambil barang pesanan. Nama Si Lambat itu sendiri adalah nama plesetan dari ekspedisi pengiriman yang cukup terkenal dan sering digunakan di Indonesia yaitu SiCepat.



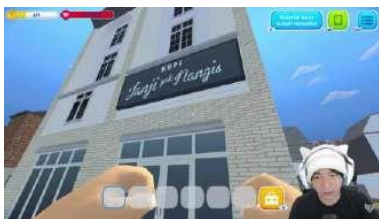
Gambar 6 Scene pada table 1

Pada gambar 6 terdapat sebuah ruko dengan palang nama Indoapril. Ruko tersebut adalah sebuah ruko tempat dimana seseorang dapat membeli keperluan sehari-hari. Nama Indoapril itu sendiri adalah nama plesetan dari toko retail yang cukup terkenal dan sering didatangi oleh masyarakat di Indonesia yaitu Indomaret.



Gambar 7 Scene pada table 1

Pada gambar 7 terlihat seorang kakek yang sedang duduk di pinggir jalan sekaligus tempat dimana orang berlalu-lalang. Kakek tersebut adalah seseorang yang biasanya meminta-minta kepada orang yang lewat. Entah meminta dalam bentuk uang atau makanan dengan ciri khasnya menggunakan pakaian compang-camping seperti tidak pernah mandi dan mengganti pakaiannya. Hal tersebut seperti sebuah teguran untuk yang bermain *game* bahwa masih banyak pengemis seperti ini di Indonesia.



Gambar 8 Scene pada table 1

Pada gambar 8 terdapat sebuah ruko dengan palang nama Kopi Janji gak Nangis. Ruko tersebut adalah sebuah ruko tempat dimana seseorang dapat membeli minuman atau makanan yang bersifat cemilan kesukaannya dan biasanya menjadi tempat nongkrong atau mengobrol santai untuk kalangan muda. Nama Kopi Janji gak Nangis itu sendiri adalah nama plesetan dari toko kopi yang cukup terkenal dan sering didatangi di Indonesia yaitu Kopi Janji Jiwa.



Gambar 9 Scene pada table 1

Pada gambar 9 terdapat sebuah ruko dengan palang nama Betemidi. Ruko tersebut adalah sebuah ruko tempat dimana seseorang dapat membeli keperluan sehari-hari. Nama Betemidi itu sendiri adalah nama plesetan dari toko retail yang cukup terkenal dan sering didatangi oleh masyarakat di Indonesia yaitu Alfamidi.



Gambar 10 Scene pada table 1

Pada gambar 10 terdapat sebuah ruko dengan palang nama Toko Cat dengan menggunakan logo kucing di samping tipografinya. Ruko tersebut adalah sebuah ruko tempat dimana seseorang dapat membeli keperluan dalam Pembangunan namun disini khususnya hanya menjual cat saja. Nama Toko Cat dengan logo kucing itu sendiri adalah nama plesetan dari toko keperluan cat yang cukup terkenal dan sering didatangi oleh masyarakat di Indonesia yaitu Toko Cat dengan logo ciri khasnya yaitu kuas.



Gambar 11 Scene pada table 1

Pada gambar 11 terdapat sebuah ruko dengan palang nama WFC. Ruko tersebut adalah sebuah ruko tempat dimana seseorang dapat membeli makanan cepat saji. Nama WFCitu sendiri adalah nama plesetan dari toko makanan cepat saji yang cukup terkenal dan sering didatangi oleh masyarakat di Indonesia yaitu KFC.



Gambar 12 Scene pada table 1

Pada gambar 12 terlihat tampilan dalam toko makanan cepat saji yang disorot dari luar yang menggambarkan bahwa toko makanan cepat saji tersebut sangat amat mirip dengan toko makanan

cepat saji yang berada di Indonesia, yaitu KFC. Desainnya sangat mirip dengan toko makanan cepat saji KFC, bahkan penataannya pun mirip.



Gambar 13 Scene pada table 1

Pada gambar 13 terlihat seorang polisi yang sedang berjaga diluar ruangan dengan memaki seragam khas polisi yang berada di Indonesia. Dengan polisi itu menggunakan pakaian yang mirip membuktikan bahwa karakter tersebut juga ada di kehidupan nyata.



Gambar 14 Scene pada table 1

Pada gambar 13 terlihat 2 buah patung kucing yang setiap satu tanganya melambailambai seperti menyapa. Hal tersebut juga ada dalam dunia nyata dimana patung kucing itu dijadikan sebuah barang yang mempunyai sejarah yang katanya jika patung kucing tersebut dipajang di toko tersebut akan mendatangkan keberuntungan.



Gambar 15 Scene pada table 1

Pada gambar di table 15 terlihat sebuah plang parkir berwarna biru yang diletakan untuk memberi tahu bahwa tempat tersebut adalah lahan parkir. Plang tersebut juga sangat sering ditemukan di setiap toko toko yang mempunyai lahan parkir untuk menunjukan lahan parkir mereka.



Gambar 16 Scene pada table 1

Pada gambar 16 terlihat sebuah area pertokoan yang dilewati oleh warga sekitar. Digambar terlihat banyak jejeran toko atau ruko-ruko yang kesannya seperti di dunia nyata. Gambar terus menunjukkan bahwa kompleks perumahan di Indonesia seperti itu.



Gambar 17 Scene pada table 1

Pada gambar 17 terlihat sebuah bangunan toko elektronik yang bernama Erahong tokotersebut adalah sebuah tiruan dari toko elektronik yang menjual pengecer perangkat lunak di dunia nyata yang bernama “erafone” dari hal tersebut kita jadi tau seberapa realistiknya *game* tersebut.



Gambar 18 Scene pada table 1

Pada gambar 18 terlihat sebuah poster yang bertemakan badut atau jasa penyewaanbadut untuk sebuah acara. Hal tersebut juga sangat sering terjadi di kehidupan nyata para warga sering menyewa badut untuk sebuah acara.



Gambar 19 Scene pada table 1

Pada gambar 19 sangat jelas terlihat sebuah toko yang Bernama Indiego. Hal tersebutadalah sebuah plesetan dari produk internet IndiHome yang dipakai oleh masyarakat untuk mendapatkan fitur internet yang baik.



Gambar 20 Scene pada table 1

Pada gambar 20 terlihat sebuah kantor polisi yang berada di sekitar pemukiman tokodan tempat tinggal warga. Hal tersebut juga mirip pada keadaan di dunia nyata dimana disetiap daerah memiliki kantor polisi sekitar sebagai pusat keaamanan.



Gambar 21 Scene pada table 1

Pada gambar 21 terlihat sebuah bangunan toko yang memiliki nama Sendiri atausebuah plesetan dari sebuah Bank yang berada di dunia nyata yaitu bank Mandiri.



Gambar 22 Scene pada table 1

Pada gambar 22 terlihat sebuah bangunan bernama kantor walikota tempat tersebut adalah tempat untuk tinggalnya walikota dalam *game* tersebut. Namun, di dunia nyata tempattersebut juga digunakan untuk pemerintah daerah menjalankan tugas tugasnya.



Gambar 23 Scene pada table 1

Pada gambar 23 terlihat seorang polisi yang sedang duduk di kursi kantor polisi haltersebut juga sangat lumrah untuk ditemukan dikantor polisi di kehidupan sehari-hari.



Gambar 24 Scene pada table 1

Pada gambar 24 terlihat sebuah hantu khas Indonesia yang disebut Pocong. Hantu tersebut juga sering disebut sebut dalam kehidupan sehari-hari dalam lingkungan masyarakatIndonesia dan hal tersebut benar-benar diadaptasi dari kehidupan nyata.



Gambar 25 Scene pada table 1

Pada gambar 25 terlihat sebuah toko dengan plang warna kuning yang bernama ToolShop atau sebuah plesetan dari toko parabotan sehari-hari di dunia nyata yaitu MR.DIY yang sudah sangat sering dijumpai di Indonesia.

Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa video tidak hanya memiliki fungsi hiburan tetapi juga sebagai alat untuk membentuk dan mengkonstruksi realitas. Video tersebut menciptakan kesan hiper-realitas, mengintegrasikan elemen kehidupan nyata seperti mengelola bisnis warnet dan menyelesaikan berbagai tantangan ke dalam dunia virtual *game*. Melalui interaksi dan tugas yang dilakukan MiawAug, penonton diajak merasakan realitas yang diubah dan dimodifikasi oleh tanda dan simbol yang ada di dalam *game*. Misalnya, tantangan seperti pemadaman listrik dan pencurian, masalah nyata yang mungkin dihadapi oleh pengelola warnet, dihadirkan kembali dalam bentuk simulasi yang mendekati kenyataan namun masih dalam batas-batas dunia *game*.

Implikasi penelitian ini terhadap sains, khususnya dalam studi media dan komunikasi, adalah pentingnya memahami bagaimana media digital dan *video game* membentuk persepsi terhadap realitas. Dengan menggunakan teori simulakra, kita dapat melihat bagaimana representasi media tidak hanya mencerminkan realitas.

Referensi

- Aji, I. S., & Laksono, B. (2014). *Pengaruh bermain video game tipe first person shooter terhadap waktu reaksi yang diukur dengan ruler drop test* (Skripsi Sarjana, Faculty of Medicine Diponegoro University).
- Asharudin, R. (2023). Analisis Pemikiran Jean Baudrillard tentang Simulasi dan Realitas dalam Konteks Era Digital. *Gunung Djati Conference Series*, 24, 906–921. <https://conferences.uinsgd.ac.id/index.php/gdcs/article/view/1682/1205>
- Fitrianti, R. (2021). Simulacrum Media Di Era Postmodern : Analisa Semiotika Jean Baudrillard dalam Narasi Iklan Kecantikan Dove Edisi 'Dove Real Beauty Sketches'. *Bureaucracy Journal : Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, 1(2), 92–117. <https://doi.org/10.53363/bureau.v1i2.29>
- Idhartono, A. R. (2020). Studi Literatur: Analisis Pembelajaran Daring Anak Berkebutuhan Khusus di Masa Pandemi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(3), 529–533. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.3.2020.541>
- Kurniawati, P. (2017). No Title. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*. 7-1, (2)1, 1.

- Lukman Hakim, Achluddin Ibnu Rochim, B. Pr. (2022). Hoax Dalam Ilustrasi Jean Baudrillard. *Relasi: Jurnal Penelitian Komunikasi*, 02(2), 40–48.
- Purba, S. A. B., Arsini, Y., & Walidaini, I. (2023). Studi Literatur: Pendekatan Behavioral dengan Teknik Modeling. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 30593–30599.
- Putra, A. K. (2023). Analisis Komunikasi Virtual Youtuber Dalam Kacamata. *Humanus*, 1(1), 1– 13.
- Rahmayanti, I., Qura, U., Sulistyawati, R., & Nusivera, E. (2022). The Form of Speech *Video game* Vlogger's MiawAug in Perspective the Strategy of Speaking by Levinson. *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 33–41. <https://doi.org/10.30998/jh.v6i1.946>
- Seftiawan, R., Arisandi, M. H., Pebrianti, K., Heru, J., Dimas, M. G., Visual, D. K., & Bahasa, F. (2023). *Analisis Simulasi, Simulakra dan Hiperrealitas pada Video game PUBG (Player Unknown's Battlegorund)*. 170–177.