
**IDENTITAS BUDAYA NASIONAL
PADA GAME NUSANTARA ONLINE
(Sebuah Analisis Semiotika)**

Harli Brata Wardhana
Didik Hariyanto

(Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP- Universitas Muhammadiyah Sidoarjo,
Jalan Mojopahit 666 B Sidoarjo, eMail: harliwardhana777@gmail.com,
didikkalila@gmail.com)

ABSTRAK

Game Nusantara Online merupakan satu-satunya *game online* yang mengangkat kebudayaan Indonesia pada masa kejayaan kerajaan-kerajaan yang pernah ada dan merupakan satu-satunya *game online* asli buatan anak negeri. Sehingga tidak mengherankan jika *game* ini menampilkan berbagai jenis tampilan yang menggambarkan identitas budaya nasional dalam permainannya. Metode yang digunakan dalam menganalisis adalah semiotika (semiologi) John Fiske melalui tiga tingkatan level, *reality*, *representasi*, dan ideologi pada bagian *opening* game yang berupa film pendek *non dialog*, selain itu juga menganalisis pada bagian *gameplay* pada logo *game*, tokoh karakter, dan misi timun mas. Selanjutnya dilakukan analisis berdasarkan studi pustaka dan data pendukung lain untuk mengetahui identitas budaya nasional. Setelah dilakukan penelitian terhadap *Game Nusantara Online*, ditemukan identitas kebudayaan nasional yang ditampilkan pada level *reality* dengan visualisasi pakaian dan aksesoris khas pada masa kerajaan di Indonesia, penggunaan nama pada tokoh karakter yang memiliki cerita tersendiri dan telah menjadi budaya lokal, antara lain Hayam Wuruk, Gajah Mada, dan lain-lain. Visualisasi kehidupan sosial, seperti Bendrong Lesung dan ritual keagamaan Bali, dan memasukkan cerita rakyat atau legenda pada misi permainan. Sedangkan pada level *representation*, dengan teknik kamera sehingga detail dari identitas kebudayaan nasional terlihat dengan jelas pada motif pakaian dan bentuk bangunan. Adapun ideologi yang ditampilkan yakni *game Nusantara Online* merupakan *game* yang memiliki nilai-nilai kebudayaan dan sejarah Nusantara (Indonesia).

Kata kunci: semiotik, identitas kebudayaan, *Game Nusantara Online*

NATIONAL CULTURAL IDENTITY IN NUSANTARA ONLINE GAME

ABSTRACT

Game Nusantara Online is the only online game that lifted the Indonesian culture hey day empires that ever existed and is the only original online games domestically-made. So it is not surprising that this game displays various types of display depicting national cultural identity in the game. The method used in analyzing was John Fiske the semiotics (semiology) through three tiers level, reality, representation, and ideology in the opening game in the form of non-dialogue short film, but it was also analyzed in the game play in game logo, the cast of characters, and missions "Timun Mas". Further analysis was based on the study of literature and other supporting data to determinenational cultural identity. After doing research on the game Nusantara Online, it was found that national cultural identity displayed on the level of reality by visualizing typical clothing and accessories of Indonesia empire at that time, the use of the name on the cast of characters that has its own story and has become the local culture, including Hayam Wuruk, Elephant Mada, and others. Visualization of social life, such as religious rituals Bendrong Dimples and Bali, and incorporate folklore or legends in the game missions. While the level of representation, the camera technique is used so that the details of the national cultural identity clearly visible on the clothing motif and shape of the building. The ideology that displayed the Nusantara Online games are games that have cultural values and history of Nusantara (Indonesia).

Keywords: semiotics, cultural identity, Nusantara Online Game

PENDAHULUAN

Kebudayaan merupakan wujud dari identitas suatu golongan dan terbentuk dari suatu interaksi sosial. Kemajuan teknologi diberbagai aspek kehidupan membawa pengaruh bagi kehidupan masyarakat, salah satunya adalah beragamnya *game online*. Namun, perkembangan *game online* tampaknya kurang memperhatikan unsur pendidikan terutama pada nilai-nilai budaya nasional. Sejauh ini, *game online* yang hampir seluruhnya buatan luar negerihanya merupakan suatu hiburan yang memiliki alur cerita fiktif dan dapat menjadi candu bagi pemainnya. Padahal pengguna terbesar *game online* adalah kalangan anak-anak hingga remaja yang membutuhkan pengetahuan positif.

Kecanduan dalam bermain game online ini dapat dikaitkan dengan teori ketergantungan terhadap media atau *Dependency Theory* yang diutarakan oleh oleh Sandra Ball-Rokeach dan Melvin Defleur. Dalam hal ini *user / pengguna game online* memiliki kebutuhan dan tujuan tertentu dari konsumsi media game

online ini. Lalu adanya kondisi sosial dimana terdapat hubungan antar *user* dan game online dalam menciptakan kebutuhan dan minat.

Game online ini merupakan permainan yang dimainkan melalui perangkat komputer yang berhubungan dengan internet sebagai media komunikasi dan berinteraksi dengan pemain lain. Pemain dapat melakukan komunikasi dengan pemain lain dengan cara bercakap (*chat*) dengan cara mengetik melalui papan tombol komputer, sehingga mereka dapat terlibat dalam proses komunikasi sesuai dengan apa yang mereka inginkan. *Chat* disediakan pada kotak tersendiri dalam game tersebut sehingga *user* tetap dapat memainkan game pada waktu bersamaan.

Setting tampilan dalam sebuah game merupakan tampilan fantasi yang tidak bersifat sesungguhnya. Pada *RF Online*, salah satu game yang digemari *user* di tanah air, seluruh tampilan bangunan gedung ataupun karakter *user* tidak nyata. Tampilan dibuat se-fiktif mungkin untuk menarik perhatian dari *user*. *RF* merupakan sebagian dari banyak *game online* yang dapat dimainkan di Indonesia. Kebanyakan *game* tersebut merupakan permainan fiktif / khayal tanpa ada latar belakang yang dapat dipertanggung jawabkan, misalnya seperti nilai moral dan budaya-nya.

Pada bulan Juni 2011, PT. Telekomunikasi Indonesia telah meluncurkan *game online* yang murni buatan anak negeri. *Game* tersebut diberi nama *Nusantara online*. Tidak berbeda dengan permainan yang berasal dari luar negeri yang telah dikenal oleh anak-anak saat ini, permainan ini juga memiliki jalan cerita dan petualangan seru di dalamnya. Perbedaan *Nusantara online* dengan *game online* yang telah beredar saat ini adalah dari tampilan utamanya. *Nusantara online* merupakan permainan yang memiliki latar belakang budaya dan legenda tanah air. Permainan ini memiliki jalan cerita tentang budaya dan asal usul suatu tempat namun dikemas dalam permainan / *game online* sehingga pemain seakan merasakan apa yang terjadi pada legenda tersebut. Ini merupakan permainan pertama yang menggabungkan antara unsur hiburan dengan sejarah atau legenda tanah air yang dituangkan pada media *game online*.

Nusantara Online merupakan game yang berlatar belakang *sejarah dan budaya Indonesia*. *Game* ini memiliki *setting* pada masa kejayaan kerajaan-kerajaan besar di Indonesia, sehingga segala sesuatu ditampilkan berdasarkan masa itu misalnya bentuk bangunan dan pakaian. PT. Tele Nusantara Visi (*Telegraph Creative Lab*) dan PT. Sangkuriang Internasional (*Sangkuriang Solutions*), adalah dua perusahaan besar yang bergerak pada bidang animasi komputer dan telah memberikan sumbangsih kepada Negara salah satunya dengan sistem informasi geografis yang dapat digunakan untuk memantau informasi yang berkaitan dengan pesawat terbang yang ada di Indonesia. Selain itu, dua perusahaan ini juga telah memenangkan berbagai kompetisi salah satunya di

Negara Singapura dalam kompetisi membantu masyarakat menjembatani kesenjangan digital.

Namun ini merupakan kali pertama mengerjakan proyek berbentuk game online. Telegraph memulai pembuatan *Nusantara Online* dengan melakukan riset sejak 2006. Hasil riset sejarah dan budaya ini kemudian dituangkan dalam bentuk karakter 3D, animasi, dan alur permainan (*gameplay*). Berbagai unsur kebudayaan terdapat dalam game ini dan dikemas dengan menggunakan teknik pengambilan gambar yang beragam, sehingga memunculkan detilnya. Selain itu, teknik dalam pengambilan gambar dalam game *Nusantara Online* ini juga memperkuat kesan atau karakter obyek.

Beberapa cerita legenda dan sejarah nusantara juga dimunculkan dalam game ini. Salah satu diantaranya adalah ketika masuknya penjajahan Jepang di bumi nusantara ini. Namun untuk lebih menarik *users* dalam memainkan game ini, maka *Nusantara Online* membumbui beberapa tambahan cerita yang tidak terdapat pada cerita legenda atau sejarah yang sesungguhnya. Cerita tersebut dapat dilihat dalam game ini ketika penjajah Jepang menyerang, dan *users* mempunyai tugas untuk mempertahankan nusantara dengan cara berperang dibantu dengan sosok karakter harimau dan gajah, serta melawan musuh-musuh yang ditampilkan dengan karakter *monster* dengan bentuk aneh.

Identitas suatu kebudayaan dapat dilihat dari bentuk interaksi sosial maupun hal yang berupa fisik, misalnya pakaian, arsitektur / bentuk bangunan, alat bantu kehidupan, dan lain-lain. Hanya dengan melihat hal tersebut maka dapat didefinisikan sesuai dengan kebudayaan yang mengikatnya atau dimilikinya, misalnya kita melihat orang yang berpakaian lengan panjang dengan motif garis lurus berwarna hitam dan coklat dipadu dengan sarung kain batik yang menutupi kaki serta kepala memakai topi batik dengan bagian belakang yang menonjol. Maka kita dapat memberikan asumsi bahwa orang tersebut adalah orang dari jawa, karena pakaian yang dikenakannya menunjukkan kepemilikan budaya dari jawa. Namun dalam permainan game *Nusantara Online* ini terdapat pula beberapa penambahan cerita agar lebih menarik dan menantang dalam memainkan game ini. Cerita tersebut merupakan cerita rakyat nusantara, oleh karena game *Nusantara Online* ini masih baru, cerita yang ada merupakan cerita rakyat pulau Jawa dan Sumatera.

Cerita rakyat tersebut terdapat pada *gameplay* atau bagian permainannya yang disajikan berupa sebuah misi yang harus diselesaikan oleh *users* untuk meningkatkan level karakter game. Salah satu contoh penambahan dalam cerita rakyat tersebut adalah cerita timun mas, dimana *users* memiliki tugas untuk mengalahkan musuh yang berupa makhluk aneh bertubuh raksasa yang disebut *Bhuta*.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia tahun 2005, legenda atau cerita rakyat adalah cerita pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah. Roro Jonggrang, Timun Mas, Si Pitung, Legenda Danau Toba, dan ber-Ibu Kandung Seekor Kucing merupakan sederetan cerita rakyat yang ada di Indonesia. Masih banyak sederetan cerita rakyat yang memang diperuntukkan bagi anak-anak.

Dari beberapa hal di atas, permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana identitas budaya nasional ada *Game Nusantara Online* dengan menggunakan metode semiotika komunikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana identitas budaya nasional pada *Game Nusantara Online*.

LANDASAN TEORI

Secara etimologis, semiotik berasal dari kata Yunani “*semeion*” yang berarti “tanda”. Sobur (2001) mendefinisikan tanda sebagai sesuatu yang atas dasar keadaan sosial yang telah terbangun sebelumnya, dapat mewakili sesuatu yang lain. John Fiske dalam melakukan analisis semiotik pada adegan film dengan menggunakan analisis tiga level :

- a. Level Pertama (*Reality*): penampilan, pakaian, lingkungan, perilaku, ucapan, ekspresi, suara, dll. *Reality* sudah dilakukan proses *encode* atau bagaimana cara kita dapat memahami sesuai dengan kode-kode budaya kita. Kode-kode sosial yang merupakan suatu realitas kita dapat didefinisikan dalam suatu medium melalui ekspresi seperti warna kulit, pakaian, rambut, ekspresi wajah, dan sebagainya.
- b. Level Kedua (*Representation*) : teknik kamera, editing, pencahayaan, musik, suara (yang telah diproses sehingga membentuk representasi-representasi, misalnya narasi, karakter, aksi, konflik, dialog, *setting*, *casting*, dan lain-lain).
- c. Level Ketiga (*Ideology*): dikelompokkan menjadi kesatuan (*coherence*) dan penerimaan sosial (*social acceptability*) seperti: individualism, patriarki, ras, kelas, dan sebagainya.

Game adalah penarik perhatian yang telah terbukti. Beck & Wade mengartikan *Game* sebagai lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi. Sedangkan menurut Wijaya Ariyana & Deni Arifianto, *game* merupakan salah satu kebutuhan yang dapat menjadi masalah besar bagi pengguna komputer, karena untuk dapat memainkan *game* dengan nyaman, semua komponen komputernya harus memiliki kualitas yang baik, terutama *VGA card*-nya. *VGA*

card merupakan komponen keras komputer yang berfungsi sebagai pengolah gambar terutama gambar dengan konsep tiga dimensi dan detil yang tajam.

Dalam hal ini, *game online* merupakan susunan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yakni berupa seperangkat komputer dan internet sebagai media komunikasi dengan *user* lain. Perangkat komputer ini harus dilengkapi dengan perangkat lunak, salah satunya adalah program game Nusantara Online itu sendiri. Dalam permainannya, *game online* dapat melakukan komunikasi berupa percakapan melalui *chat* pada kotak yang telah tersedia. Tentunya dukungan internet sebagai medianya. Inilah yang membedakan antara *game offline* dan *game online*.

Kebudayaan kebangsaan (kebudayaan nasional) berlandaskan kepada puncak-puncak kebudayaan daerah. Kebudayaan kebangsaan ialah gabungan kebudayaan daerah dan unsur-unsur kebudayaan asing. Kebudayaan kebangsaan menurut rekayasa pendukung kebudayaan dominan melalui kekuasaan politik dan ekonomi. Judistira dalam Jacobus Ranjabar (2006), menyebutkan bahwa kebudayaan kebangsaan dibentuk dari unsur-unsur kebudayaan asing yang modern dalam mengisi kekosongan dan ketidaksepakatan dari berbagai kebudayaan daerah.

Ciri-ciri kebudayaan nasional adalah sebagai berikut:

- a. Mengandung unsur budaya daerah yang sifatnya diakui secara nasional.
- b. Mencerminkan nilai luhur dan kepribadian bangsa.
- c. Merupakan kebanggaan seluruh rakyat Indonesia.
- d. Mengandung unsur-unsur yang mempersatukan bangsa.

Contoh kebudayaan nasional antara lain sifat gotong royong, pakaian nasional yaitu kebaya dan batik, serta bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia. Semuanya itu menjadi identitas khas bangsa Indonesia.) Perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat (<http://id.wikipedia.org/wiki/Budaya>, diakses 5 Juni 2012).

METODE PENELITIAN

Penelitian deskripsi kualitatif ini menggunakan analisis semiotika (semiologi) tiga level dari John Fiske. Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah *Game Nusantara Online*. Alasan peneliti memilih *game* ini adalah *game* ini merupakan satu-satunya *game online* buatan anak negeri dan menggunakan alur sejarah

kerajaan yang pernah berkuasa di tanah air dengan memunculkan unsur kebudayaan nasional dalam permainannya.

Untuk mengetahui bagaimana *Game Nusantara Online* ini dalam menyajikan budaya Nasional, diperlukan beberapa data. Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah sebagai berikut:

1. Data primer, dokumentasi dengan foto dan merekam permainan *Game Nusantara Online*, serta mencatat cerita dalam *game* dan mentranskrip visualisasi *game* tersebut khususnya mengenai kebudayaan nasional.
2. Data sekunder, menggunakan sumber rujukan dari berbagai media lainnya seperti buku, jurnal ilmiah, *hand out* perkuliahan, serta sumber dari internet sebagai referensi dalam penelitian ini.

Teknik analisis data yang digunakan adalah melalui pengelompokan dan pengolahan sesuai dengan data yang layak dan dapat mewakili. Selanjutnya dilakukan pemisahan objek yakni *opening game* dengan mengamati level *reality*, *representations*, dan *ideology*. Sedangkan *gameplay game* dengan mengamati pada level *reality* dan ideologi. Keduanya dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Dengan analisis semiotika tiga level John Fiske pada *Opening game* serta level *reality* dan level ideologi pada *gameplay* sehingga akan mendapatkan identitas budaya nasional pada *Game Nusantara Online*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menganalisis game Nusantara Online ini, peneliti membagi menjadi dua bagian, yakni *opening game* yang berupa film *non dialog* dengan durasi 03:24 (menit/detik) dan *gameplay* atau bagian permainannya, dimana *users* menjalankan game karakter sesuai dengan kemauan *users*.

1. Analisis Semiotika Pada *Opening Game Nusantara Online*
 - a. Level *Reality*, ditunjukkan dengan penggambaran yang mendekati sesungguhnya pada masa kerajaan di Nusantara Berjaya. Terdapat identitas kebudayaan yang merupakan kebudayaan nasional yakni pada kehidupan sosialnya seperti aktivitas menumbuk padi pada satu lesung yang dilakukan oleh lebih dari satu orang secara bersamaan.



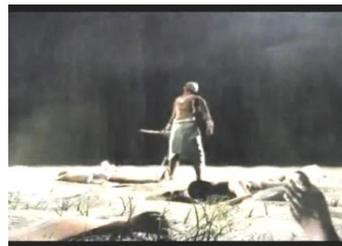
Gambar 1. Aktivitas Penduduk

Kegiatan tersebut hampir dapat ditemui diseluruh penjuru nusantara. Didaerah Banten, tradisi menumbuk padi diberi nama Bendrong Lesung. Tradisi ini dilakukan untuk mewujudkan rasa syukur atas hasil panen, sedangkan pada masa lalu kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang dilakukan tiap kali bahan makanan mulai habis, sehingga padi ditumbuk untuk memisahkan dengan kulitnya sehingga bisa dimasak menjadi nasi. Selain itu, ditunjukkan lagi dengan tayangan yang menggambarkan kehidupan sosial masyarakat Bali.



Gambar 2. Wanita Bali

Pada *scene* diatas menampilkan seorang wanita sedang membawa susunan buah diatas kepala. Pakaian wanita tersebut merupakan pakaian kembendimana kain penutup sedada saja dengan warna cerah. Hal ini dapat dijumpai pada masyarakat Bali, dimana kegiatan tersebut merupakan kegiatan ritual. Selain itu identitas budaya nasional juga ditampilkan pada tayangan lain seperti pada *scene* berikut ini :



Gambar 3. Laki-laki teriak

Pada *scene* di atas tampak seorang laki-laki memegang kris dan pakaian beserta aksesoris yang merupakan identitas dari budaya nasional pada masyarakat Bali dalam hal pakaian, sedangkan kris merupakan senjata yang berasal dari tanah Jawa di jaman kerajaan Majapahit.

- b. Level *Representation*, teknik kamera merupakan hal utama dalam memperoleh suatu pesan karena detil dari obyek kamera akan mengungkapkan hal tersebut. Identitas kebudayaan nasional ditunjukkan dengan teknik pengambilan gambar menggunakan beberapa teknik antara lain *long shot* yang menampilkan detil dari obyek.

Gambar 4. *Long shot*

Pada *long shot*, identitas budaya tersebut terlihat dari bentuk bangunan rumah khas masyarakat Sumatra, yakni rumah Gadang. Rumah tersebut terletak di kejauhan pada ujung sawah sebelah kanan dan kiri pada *scene*. Selain itu, teknik *medium shot* juga memberikan detail dari identitas budaya.

Gambar 5. *Medium Shot*

Gambar tersebut merupakan bangunan sebuah gapura Bajang Ratu yang terletak di daerah Mojokerto, Jawa Timur. Gapura tersebut ditampilkan pada *scene* lanjutan dari wanita Bali yang membawa susunan buah.

- c. Level *Ideology*, Ideologi yang terdapat dalam *opening game* Nusantara Online adalah akan lahirnya seseorang atau karakter dalam game yang sebagai pahlawan nusantara dalam memberantas penjajahan dari bangsa asing yang menimbulkan kehancuran dimana-mana. Sehingga kedamaian dan ketentraman tercipta kembali.
2. Analisis Semiotika Pada *Gameplay* Nusantara Online

Pada *gameplay*, peneliti menjadi tiga bagian yang mewakili dari *gameplay* Nusantara Online, yakni :

- a. Logo game

Pierce dalam Sobur (2003) menyebutkan logo adalah salah satu bagian dari hubungan antara tanda dengan acuannya, yaitu hubungan yang akan menjelaskan makna dari sebuah referensi tertentu dalam kehidupan secara umum atau sebuah karya sastra sebagai replika kehidupan. *Game Nusantara Online* memiliki logo yang selalu terlihat pada sisi atas *gameplay*.



Gambar 6. Logo Game

Level realitas, terdapat pada logo game ini. Logo game Nusantara Online terdiri dari dua jenis grafis yakni tulisan “nusantara online” dan gambar orang. Tulisan “*nusantara online*” dibuat secara bersusun atas dan bawah. Sedangkan pada samping kanan tulisan terdapat gambar seorang laki-laki dengan pakaian khas pada masa kerajaan yang ada di Indonesia dengan posisi sedang melompat dan memegang keris pada salah satu tangannya.

Nusantara merupakan sebutan yang dipakai pada jaman kerajaan Majapahit untuk menyebutkan pulau-pulau di luar Jawadwipa (pulau Jawa). Majapahit merupakan kerajaan besar dan luas namun masih ada kerajaan-kerajaan lain disekitarnya, misalnya pada sebelah barat terdapat kerajaan Padjajaran dan Sriwijaya, sedangkan sebelah timur terdapat kerajaan Bali.

Kata nusantara terdiri dari dua kata, yakni “nusa” dan “antara”. Kata “antara” berasal dari bahasa Sansekerta yang artinya “luar” atau “seberang”. Jadi kerajaan Majapahit terletak diantara kerajaan lainnya. Namun pada perkembangannya, Gajah Mada mempersatukan pulau-pulau dan memperluas wilayahnya dan ketika jaman berganti, Nusantara digantikan dengan Indonesia. Kata nusantara masih sering dipakai hingga saat ini untuk menunjukkan wilayah luas Indonesia dari Sabang hingga Merauke.

Bentuk grafis dari tulisan “Nusantara” juga mengadopsi pada aksara Jawa. Pada huruf “N” menggunakan lekukan yang menyerupai huruf “na” pada aksara Jawa. Sedangkan pada gambar laki-laki juga menunjukkan identitas kebudayaan dari nusantara. Hal ini terlihat dari jenis pakaian yang dikenakannya dan senjata berupa keris yang merupakan identitas dari masa kerajaan berkuasa.

Ideologi pada logo game Nusantara Online ini adalah dengan melihat logo dan kata *nusantara online*, maka orang akan memberi penilaian tentang nilai-nilai terdapat di nusantara (Indonesia) dan diperjelas dengan tampilan gambar seorang laki-laki yang mengenakan identitas yang telah menjadi budaya Indonesia. Dengan kata lain logo tersebut berisi tentang

hal yang berkaitan dengan Indonesia atau mengangkat kebudayaan Indonesia.

b. Tokoh karakter

Ketika *users* masuk pada permainan / *gameplay* Nusantara Online, maka akan mendapati berbagai macam tokoh karakter yang memiliki fungsi masing-masing, misalnya penjual, penyedia panduan permainan, pemberi *quest* / misi, dan lain-lain. Tokoh karakter ini memakai pakaian yang berbeda-beda namun masih dapat dilihat bahwa pakaian tersebut berasal dari kebudayaan bangsa ini.



Gambar 7. Tokoh Karakter

Level realitas ditunjukkan dengan tampilan pakaian. Gambaran secara umum para tokoh karakter ini mengenakan pakaian jenis kain dengan motif batik. Makna denotasi ditunjukkan pada tokoh karakter yang hampir seluruhnya mengenakan kain batik dan beberapa aksesorisnya. Pakaian yang dikenakan oleh tokoh karakter perempuan adalah pakaian sedada atau dikenal dengan kemben namun berbeda-beda pada tiap tokoh karakternya. Sedangkan pada tokoh laki-laki mengenakan pakaian penutup bagian pinggang ke bawah dengan kain batik dan beberapa aksesoris.

Seluruh tokoh karakter *game* menggunakan pakaian kain dengan motif batik. Batik merupakan sebuah karya seni anak bangsa yang sudah menjadi simbol kebudayaan Indonesia. Selain kain batik, tokoh karakter dilengkapi dengan aksesoris-aksesoris berbagai warna dan bentuk. Aksesoris tersebut merupakan salah satu tanda peninggalan yang telah menjadi kebudayaan pada masa lalu.

Tokoh karakter tersebut memiliki nama yang memiliki latar kebudayaan dan sejarah di nusantara. Antara lain tokoh dengan nama Hayam Wuruk, Dyah Hayam Wuruk adalah raja keempat Kerajaan Majapahit yang memerintah tahun 1351 - 1389, bergelar Maharaja Sri Rajasanagara. Di masa pemerintahannya, Kerajaan Majapahit mencapai puncak kejayaan, didampingi patihnya, Gajah Mada. Hayam Wuruk adalah putra pasangan Tribhuwana Tungadewi dan Sri Kertawardhana (Cakradhara). Ibunya adalah putrid Raden Wijaya pendiri Majapahit,

sedangkan ayahnya adalah raja bawahan di Singasari bergelar Bhre Tumapel.

Di bawah kekuasaan Hayam Wuruk, Majapahit menaklukkan Kerajaan Pasai dan Aru (kemudian bernama Deli, dekat Medan sekarang). Majapahit juga menghancurkan Palembang, sisa-sisa pertahanan Kerajaan Sriwijaya (1377). Dalam tahun-tahun pemerintahan Hayam Wuruk ini pun terlahir beberapa karya sastra fenomenal, di antaranya kitab Kakawin Sutasoma (yang memuat semboyan Bhinneka Tunggal Ika tan Hana Dharma Mangrwa) yang disusun oleh Mpu Tantular dan kitab Nagarakretagama yang ditulis oleh Mpu Prapanca (1365).

Tokoh lainnya adalah Ranggalawe. Dia adalah pengikut Raden Wijaya yang berjasa besar namun meninggal sebagai "pembelot" pertama dalam sejarah kerajaan ini. Nama besarnya dikenang sebagai pahlawan oleh masyarakat Tuban, Jawa Timur. Ranggalawe merupakan seorang ksatria tangguh. Keahliannya dalam memainkan senjata pedang membuat Ranggalawe menjadi seorang Makadga (petarung jarak dekat) tanpa tanding.

Ideologi yang dapat diambil dari tokoh karakter game ini adalah pakaian dan aksesoris yang memiliki unsur seni dan keindahan tinggi, merupakan yang biasa dipakai oleh kalangan atas yakni orang kerajaan dan bangsawan, dimana memiliki status sosial tertinggi dan menganggap pakaian merupakan wujud dari kewibawaan. Sedangkan rakyat jelata atau pada status rendah hanya mengenakan pakaian kain biasa, unsur keindahan dan kemewahan tidak nampak. Selain itu banyak mitos yang menyebutkan bahwa pakaian menentukan daerah yang menjadi awal seni itu berasal.

c. Misi Timun Mas

Timun mas merupakan salah satu cerita rakyat yang ada di Indonesia dan telah menjadi identitas budaya. Pada *Game Nusantara Online* ini memasukkan cerita pada bagian misi/*quest* untuk meningkatkan level dan point bagi karakter game *users*.



Gambar 8. Misi Timun Mas

Lingkungan pada *scene* ini adalah pada lingkungan kerajaan. Terlihat pada sisi kanan hingga belakang terdapat bangunan yang terbuat dari susunan batu berwarna hitam, dan tiap jarak tertentu memiliki bentuk menyerupai gapura pada dindingnya. Selain itu pada bagian belakang juga terdapat bangunan sederhana yang biasa digunakan untuk beristirahat sementara.

Scene ini menampilkan sosok orang yakni laki-laki dan perempuan. Sosok laki-laki merupakan karakter game dari *users*, sedangkan sosok perempuan merupakan tokoh karakter game. Pakaian laki-laki menggunakan penutup kain batik pada pinggang ke bawah dan mengenakan aksesoris pada kedua lengannya. Pakaian dan aksesoris ini biasa dipakai oleh kalangan kerajaan saja.

Sedangkan pada sosok perempuan, mengenakan pakaian kemben atau penutup kain sedada dan kain batik pada pinggang hingga mata kaki. Pakaian seperti ini biasa dikenakan oleh rakyat biasa atau di luar kerajaan.

Sosok perempuan tersebut memiliki nama Timun Mas. Timun Mas merupakan tokoh cerita rakyat di Indonesia yang telah tersebar dimana-mana. Tokoh ini digambarkan sesuai dengan cerita rakyat, yakni perempuan muda dan cantik.

Ideologi yang terdapat pada *scene* ini adalah gambaran seorang wanita muda yang bernama Timun Mas sedang dalam kesusahan, bukan hanya dirinya tapi juga keselamatan keluarganya. Timun Mas merupakan perempuan yang lemah karena tidak sanggup menyelesaikan permasalahan yang ada pada dirinya dan dia lebih memilih memberikan imbalan kepada orang yang menolongnya.

Hal ini sangat berbeda sekali dengan cerita Timun Mas yang asli, dimana sosok perempuan ini merupakan sosok pemberani dan melawan raksasa dengan tangannya sendiri.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis semiotika John Fiske, identitas budaya nasional yang terdapat dalam *Game Nusantara Online* adalah sebagai berikut :

1. Level realitas

Identitas budaya nasional di tampilkan dalam bentuk animasi tiga dimensi atau 3D pada pakaian dan aksesoris tokoh karakter, kehidupan sosial seperti Bendrong Lesung dan acara ritual masyarakat Bali, senjata keris, kain batik pada tokoh karakter, misi yang mengangkat alur cerita rakyat seperti misi

“Timun Mas”, bentuk bangunan rumah Gadang dan Joglo, gapura Bajang Ratu.

2. Level representasi

Teknik pengambilan gambar memberikan detail pada identitas budaya nasional, misalnya pada *long shot* rumah khas Gadang dan Joglo, detail pada pakaian khas masyarakat Bali dan kemben beserta aksesorisnya dan *medium shot* gapura Bajang Ratu.

3. Level ideologi

Game Nusantara Online merupakan game yang penuh dengan nilai budaya nasional yang memiliki unsur historis pada tiap sudut game ini.

Jadi pada keseluruhannya game Nusantara mengangkat unsur budaya nasional yang di tuangkan dalam bentuk film animasi tiga dimensi dan game tiga dimensi.

Saran ditujukan kepada *users* untuk lebih meningkatkan wawasan mengenai budaya nasional, karena dalam game ini budaya tersebut tidak seluruhnya benar. Misalnya seperti pada tiap *quest* / misi yang memiliki cerita legenda atau cerita rakyat. Ini bertujuan untuk sekedar penambah wacana. Sedangkan ditujukan kepada pembuat game atau pihak yang bertanggungjawab, untuk ke depannya harus lebih memperbanyak visualisasi kebudayaan nusantara secara merata khususnya untuk wilayah utara dan timur nusantara. Karena kebudayaan yang diangkat dalam game ini adalah budaya Jawa dan Sumatera.

DAFTAR RUJUKAN

- Christomy, Tommy, Yuwono, Untun. 2004. **Semiotika Budaya**. Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Universitas Indonesia, Depok.
- Littlejohn, Stephen W. 1999. **Theories Of Human Communication**. Wadsworth Publishing Company, London.
- Mulyana, D.dan Rakhmat, J. 2005, **Komunikasi Antarbudaya**. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Ranjabar, J. 2006. **Sistem Sosial Budaya Indonesia Suatu Pengantar**. Ghalia Indonesia.
- Sobur,A. 2003. **Semiotika Komunikasi**. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Aplikasi Game Nusantara Online, (URL: <http://nusol.gameseru.co.id>), (diakses pada tanggal 21 Februari 2012, pukul. 21.15).