

# "Video Game" yang Membunuh

SUDAH sejak dahulu, media dicurigai memiliki pengaruh yang tidak sedikit pada khalayaknya. Televisi dipersalahkan karena menggeser tatanan sosiokultural dan merusak norma kesantunan pergaulan. Kini, video game dituding sebagai pemicu agresivitas dan kriminalitas, terutama di kalangan remaja dan anak-anak.

Inilah yang terjadi di Thailand, Agustus tahun lalu, ketika seorang remaja ditangkap atas tuduhan pembunuhan terhadap seorang sopir taksi. Remaja itu menikam sang sopir taksi berkali-kali. Kepada polisi, ia mengaku tindakannya diinspirasi oleh video game berjudul "Grand Theft Auto IV: San Andreas" atau yang populer disebut sebagai GTA San Andreas.

Game tersebut adalah favoritnya, juga favorit gamers lain di seluruh dunia. Setiap hari, video game itu tidak pernah absen di mainkannya. Dalam penyidikan, remaja tersebut dinyatakan tidak memperlihatkan gejala gangguan jiwa. Ia kini menghadapi dakwaan dengan ancaman hukuman mati! Sebegitu parahnyakah dampak video game?

## Simulasi vs rekreasi

Video game merupakan industri masif yang enggak ada matinya karena produknya laris manis di pasaran. Saat ini, wilayah Asia Pasifik dikategorikan sebagai leading market dalam pasar video game dunia karena berhasil mencetak rekor pemasaran sebesar 23 miliar dolar AS.

Data Asia Pacific Institute of Broadcasting Development memperlihatkan, pasaran video game dalam pasar global akan meningkat menjadi 55 miliar dolar AS tahun ini. Kalau pada tahun 2007, pengguna game di Cina mencapai angka 37 juta orang, pada tahun ini diperkirakan jumlah pemain game di seluruh dunia akan meningkat menjadi enam puluh juta orang.

Produsen video game memang didominasi oleh negara-negara high tech yang dikenal sebagai penggila permainan ini sejak dulu, seperti Amerika Serikat dan Jepang. Namun, pasar video game sendiri mendunia, tidak terbatas di negara asalnya saja.

Awalnya, video game dikembangkan sebagai alat bantu simulasi para pilot Angkatan Udara. Belakangan, simulator ini dikembangkan industri sebagai alternatif rekreasi. Dan sejak saat itu, dunia kita tak pernah lepas dari hiburan yang satu ini. Mulai dari era dingdong yang besar-besar mesinnya, hingga Play Station yang compact dan game yang dikemas sebagai fitur telepon seluler.

Sebagai bentuk permainan berbasis digital, video game berkembang dari masa ke masa. Pada mulanya, logika permainannya sederhana saja. Mengumpulkan angka sebanyak-banyaknya dengan "mencaplok" umpan. Naik level diilustrasikan dengan naik platform. Inilah game era Pacman dan Mario Bros. Belakangan, video game dikemas dengan plot yang rumit, dihiasi tampilan sinematik di layar 3D yang memukau, plus musik yang membangkitkan sensasi.

Interaktivitas atau meningkatkan interaksi khalayak dengan video game tersebut adalah tujuan utamanya. Dan sesungguhnya, faktor interaktif inilah yang lantas memunculkan efek adiksi atau kecanduan.

Nah, kalau sudah kecanduan, akibatnya bisa runyam. Pada taraf yang paling "ringan", kecanduan nge game jelas menyita waktu. Waktu belajar, bekerja, bersosialisasi, bahkan bermain secara fisik yang diperlukan dalam proses tumbuh kembang anak. Pada taraf yang lumayan berat, kecanduan video game mengakibatkan pemain game sulit membedakan realitas simbolik (yang ditampilkan video game), dengan realitas objektif (atau "dunia nyata" yang sesungguhnya).

Lebih gawat lagi, pecandu game, bahkan menjadikan realitas simbolik sebagai realitas subjektifnya, yang dibangun sebagai bagian dari kesadarannya sendiri.

Tidak seberapa masalah apabila video game yang dimainkan berkategori aman. Akan tetapi, menjadi berbahaya apabila video game yang dimainkan mengandung unsur kekerasan yang tinggi. Realitas dalam benak pencandu video game tersebut menjadi realitas yang juga dipenuhi kekerasan ala video game. Melalui penanaman realitas kekerasan dalam jangka panjang, ke dalam benak khalayak yang intens memainkannya, video game bertema atau berplot kekerasan berpotensi menghancurkan batas-batas realitas faktual dengan realitas simbolik. Inilah mekanisme konstruksi kesadaran versi paradigma konstruktivisme (atau social constructionism).

GTA San Andreas yang disebut-sebut pada awal tulisan ini merupakan salah satu dari sekian banyak video game yang sarat kekerasan. Tokoh utamanya adalah seorang pelarian perang Bosnia, Niko Bellic. Plot ceritanya tidak terlalu penting dan bisa dibikin sesuai maunya sang sutradara. Yang jelas, dalam game ini, untuk meraih poin, pemain yang memerankan si tokoh utama ini harus melakukan—yah, apalagi kalau bukan aksi kekerasan? Menembaki polisi, menabrak pejalan kaki, mengusili—maaf—whore alias pekerja seks.

Dalam salah satu seri GTA, bonusnya bahkan berupa sesi making love antara sang tokoh dan pacarnya di sebuah kafe. Bayangkan saja kalau game ini dimainkan oleh anak-anak atau remaja di bawah umur! Sayangnya, tidak semua orang dewasa (yang seharusnya melindungi anak-anak atau remaja belia) mengetahui kenyataan ini. Apesnya lagi, survei Yayasan Pengembangan Media Anak (YPMA) pada tahun 2007 menunjukkan bahwa GTA San Andreas termasuk salah satu game terpopuler di Indonesia!

Di Indonesia

Berbicara tentang permasalahan video game di Indonesia, setidaknya ada dua persoalan besar yang mengerucut. Pertama, masalah distribusi. Kedua, masalah literasi.

Dalam hal distribusi, pasar video game di Indonesia amat sangat terbuka. Tidak ada aturan jelas yang mengatur distribusi maupun content-nya. Omzetnya tergolong besar karena pencandunya banyak. Akan tetapi, sebagai mana produk perangkat lunak lainnya, pasar video game kita dibangun lewat jaringan industri bajakan. Nah, pada gilirannya hal ini menimbulkan persoalan karena pembajak tidak pernah mau repot-repot menyertakan kode lisensi dan rating. Namanya juga bajakan, maka yang dipentingkan adalah permainannya saja. Padahal, game-game orisinal dilengkapi dengan penjelasan mengenai rating dan aspek hukumnya.

Kalaupun penjelasan mengenai rating dan implikasi hukumnya itu ada, kebanyakan konsumen tidak mau repot-repot membacanya. Kemungkinan, karena khalayak atau konsumen memang tidak paham sama sekali kalau video game itu sebenarnya memiliki klasifikasi rating. EC (early childhood) untuk anak-anak usia dini, E10+ (everyone 10+) untuk siapa saja di atas sepuluh tahun, T (teen) untuk remaja, AO (adult only) hanya diperuntukkan bagi dewasa, dan lain-lain. Nah, inilah masalah literasi—melek video game. Kalangan konsumen kita belum memiliki pemahaman dan kesadaran yang memadai ketika mengonsumsi (atau memainkan) video game. Tidak ada pemahaman mengenai klasifikasi rating. Kalaupun tercantum rating pada sampul keping CD-game, teganya, rating itu sering dipalsukan oleh sang pembajak. Game yang aslinya diklasifikasikan AO, diterakan menjadi T, bahkan E (everyone). Sudah begitu, di kalangan orang tua, belum tentu terbangun kesadaran untuk menyeleksi dan membatasi pemakaian video game. Dalam kasus semacam ini, jangan harap pedagang bisa memberi edukasi yang tepat pada konsumennya. Barangkali, mereka sama "butanya" dengan konsumen. Tidak perlu kaget, ini memang masalah klasik dalam hal apa pun di Indonesia.

Pascatragedi penembakan sopir taksi di Thailand tadi, distributor video game di sana beramai-ramai menarik peredaran video game tersebut dari pasaran. Para penjual setempat dengan kompak menyingkirkan GTA San Andreas dari rak-rak jualannya.

Bagaimana dengan Indonesia? Kalau di luar negeri sana, seruan untuk memboikot GTA San Andreas berikut video game bertema kekerasan muncul di mana-mana, di Glodok maupun di pasar kaget alun-alun tempat pedagang kaki lima mangkal, video game semacam ini tetap diperjualbelikan secara bebas. Berkaca pada kenyataan ini, susah betul tampaknya menjadikan lingkungan kita lebih ramah dan tak terjamah wajah kekerasan.

(Santi Indra Astuti, dosen Fikom Unisba, pegiat Media Literacy).\*\*\*

Sumber :  
Pikiran Rakyat, Selasa, 10 Februari 2009  
<http://newspaper.pikiran-rakyat.com/prprint.php?mib=beritadetail&id=58276>