

INTISARI

Skripsi ini Berjudul “Tinjauan Hiperrealitas Jean Baudrillard pada Permainan Komputer *Kingdom Come: Deliverance*” (KCD), yang rilis dari tahun 2016 oleh *Warhorse Studio* merupakan sebuah permainan simulasi kehidupan di Bohemia abad ke-14, seperti bagaimana untuk makan, tidur, melawan musuh dan juga tokoh-tokoh dan bangunan yang dibuat untuk semirip mungkin dengan sejarahnya. Melihat hal ini, penulis mempertanyakan bagaimana permainan ini dapat dikatakan sebagai media permainan simulasi oleh Jean Baudrillard, setelah mengetahui hal tersebut, akan ada nilai-nilai yang dapat dipelajari dari permainan KCD yang berguna bagi pemain permainan simulasi atau khususnya KCD ini.

Metode penelitian yang penulis lakukan adalah metode hermeneutika, dengan cara ini, penulis menganalisis bagaimana konsep simulasi permainan *Kingdom Come: Deliverance* ini tawarkan menggunakan tahapan-tahapan kritiknya Jean Baudrillard terhadap hiperrealitas Media. Proses simulasi, simulacra, dan hiperrealitas dipakai secara bertahap untuk menentukan jawaban yang penulis tanyakan dalam rumusan masalah. Sebagian besar media yang penulis gunakan berasal dari karya Jean Baudrillard yang sudah diterjemahkan dengan judul *Simulations*. Sedangkan data Objek Material diambil dari permainan itu sendiri dan email pribadi yang tulis tanyakan secara langsung kepada *Warhorse Studio*. Sehingga, semakin jelas apa yang diinginkan oleh mereka dalam pembuatan permainan ini, dianalisis menggunakan teori-teori Hiperrealitas Jean Baudrillard.

Setelah peneliti menganalisis permainan *Kingdom Come: Deliverance* menggunakan teori hiperrealitas Jean Baudrillard, penulis mampu menyimpulkan bahwa

1. *Kingdom Come: Deliverance* (KCD) adalah permainan unik dan memiliki kekuatan dalam konsep simulasi kehidupan dalam cerita dan bangunan sejarah asli ke dalam permainan.
2. Beberapa nilai yang dapat diambil dalam permainan KCD adalah sebagai pemain dalam media permainan, kita perlu lebih mempertanyakan dan mempertimbangkan apakah sebuah media permainan membawa kita untuk terjebak ke dalam dunia simulasi / Hiperrealitas terutama akan kebenaran historisitasnya. Selain itu, permainan ini mengajarkan kepada pemain agar terus mampu berkembang dan belajar agar tujuan hidupnya dapat tercapai.

Pemain masih bisa masuk ke dalam tahap simulacra bahkan hiperrealitas, namun dengan kesadaran dan pertimbangannya terhadap keadaan asli, pemain masih bisa untuk tidak secara penuh terperangkap dalam konsep simulasi, atau disebut dengan Hiperrealitas.

Kata kunci: Permainan komputer, *Kingdom Come: Deliverance*, Simulasi, simulacra, hiperrealitas, Jean Baudrillard

ABSTRACT

This thesis entitled "Overview of the Hyperreality of Jean Baudrillard on the Computer Game Kingdom Come: Deliverance", which was released from 2016 by Warhorse Studio is a life simulation game. The game simulates how life in 14th century Bohemia came about, such as how to eat, sleep, fight against enemies as well as characters and buildings that are made to be as close to its history as possible. By Seeing this, the author questions how this game can be said to be a simulation game media by Jean Baudrillard, then there will be values that can be learned from the KCD game which is useful for simulation game players or especially KCD.

The research method that the author does was the hermeneutic method, in this way, the author analyzed how the simulation concept of the game Kingdom Come: Deliverance offers using the stages of Jean Baudrillard's criticism of Media hyperreality. The simulation, simulacra, and hyperreality processes are used in stages to determine the answers that the author asks in the formulation of the problem. Most of the media that the author uses comes from the work of Jean Baudrillard which has been translated under the title Simulations. While the Material Object data is taken from the game itself and the personal email author write to ask directly to Warhorse Studio. Thus, it is increasingly clear what they want in making this game, analyzed using Jean Baudrillard's theories of hyperreality.

After the researcher analyzed the game Kingdom Come: Deliverance using Jean Baudrillard's theory of hyperreality, I was able to conclude that:

- 1. Kingdom Come: Deliverance (KCD) is a unique and powerful game in the concept of simulating life in the story and building original history to the game.*
- 2. Some of the values that can be taken in the KCD game are that as players in the game media, we need to question and consider whether a game media leads us to be trapped into the world of simulation / hyperreality, especially the truth of its historicity. In addition, this game teaches players to continue to be able to develop and learn so that their life goals can be achieved.*

Players can still enter the simulacra stage and even hyperreality, but with their awareness and consideration of the original situation, players are still able not to be completely trapped in the simulation concept, or what is called Hyperreality.

Keywords: computer games, Kingdom Come: Deliverance, Simulation, simulacra, hyperreality, Jean Baudrillard