

ABSTRAKSI

Video game menjadi ruang virtual yang “nyata” para pemainnya untuk mewujudkan dan terserap melalui proses *mirror stage*. Ruang ini juga mampu memberikan konstruksi imajiner dalam mengisi “kekosongan” untuk menemukan “keutuhan” melalui manifestasi fantasi kesempurnaan pemainnya. Penelitian ini melihat bagaimana pewujudan gamer dalam teks narasi *video game* merupakan proses proyeksi dan manifestasi hasrat atas fantasi kesempurnaan/ideal melalui *mirror stage* pemainnya.

Pewujudan dan penyerapan merupakan proses yang tidak terjadi pada media audio visual konvensional karena proses pewujudan dan penyerapan membutuhkan partisipasi aktif individu dalam mengakses teks media. *Video game* memberikan ruang tersebut dalam berbagai proses interaktif pemain dalam mengakses teks permainan. Pewujudan dan penyerapan diri pemain ke dalam *video game* dipengaruhi berbagai hal. Pengaruh utamanya adalah lingkungan sekitarnya dan relasi *gamer* tersebut dengan *video game* yang dimainkannya.

Penyerapan dan pewujudan pemain tidak sekedar “pemindahan” badan dan pikiran pada tubuh virtual melalui karakter/avatar *video game*. Akan tetapi pewujudan dan penyerapan pemain ke dalam karakter *video game* adalah proyeksi diri yang merupakan manifestasi atas “kesempurnaan” pemainnya.

Pencarian dan upaya pencapaian fantasi “kesempurnaan” melalui proses bermain *video game* tidak akan pernah selesai. Proses ini akan berulang melalui aktivitas bermain selanjutnya. Aktivitas memainkan *video game* yang sama berulang kali maupun aktivitas memainkan *video game* berbeda yang menawarkan berbagai alternatif fantasi “kesempurnaan”.

Bermain *video game* menjadi aktivitas reproduksi fantasi dan “living the fantasy”. Menjadi sebuah proses yang berlangsung secara instan dan “tidak akan berhenti”. Fantasi pemain yang “terwujud” akan kembali direproduksi oleh fantasi yang baru, begitu pula dengan fantasi yang “gagal” terwujud. Reproduksi fantasi akan terjadi secara berulang, melompat dari satu “karakter” pada “karakter” lainnya.

Keywords: pemain, *video game*, pewujudan, penyerapan, fantasi kesempurnaan.

ABSTRACT

Video game become the "real" virtual space for players to embodied and immersed through the mirror stage process. This space is also able to provide an imaginary construction in filling the "emptiness" to find "wholeness" through the manifestation of the fantasy of the player's perfection. This study determine on how the appearance of gamers in the video game narrative text is the projection and manifestation of the desire of video game players for the fantasy of perfection through the mirror stage.

Embodiment and immersion process does not occur in conventional audio visual media because this process requires active participation from individuals in accessing media texts. Video game provides various interactive processes for players to access game texts. The embodiment and immersion of players into video games are influenced by various things. The main influence is the surrounding environment and the gamer's relationship with the video game they played.

The embodiment and immersion process is not a process of "transferring" the body and mind of players into the virtual body through the character / avatar video game. However, the embodiment and immersion of the players into the video game character is the manifestation of the player's "perfection".

The search for and efforts to achieve the fantasy of "perfection" through the process of playing video games will never be finished. This process will be repeated through further play activities. The activity of playing the same video game repeatedly and/or the activity of playing different video games that offer various alternative fantasy of perfection

Playing video game becomes an activity of reproducing the fantasy and "living the fantasy". This process takes place instantly and "will not stop". The player's fantasy which are "materialized" will be replaced and being reproduced again by new fantasies. This process also occur in those fantasies that are "fail" to be materialized. The fantasy reproduction will occur repeatedly, jumping from one "character" to another "character".

Keywords: players, video game, embodiment, immersion, fantasy of perfection.