



## INTISARI

Bermain adalah sebuah kebutuhan dalam hidup manusia yang tidak saja berlaku bagi anak-anak tetapi juga bagi orang dewasa. Manusia menciptakan beragam bentuk permainan demi memenuhi kebutuhan tersebut. Salah satu dari ragam permainan yang belakangan mendapat perhatian begitu besar karena dapat memberikan pengalaman bermain tingkat tinggi adalah permainan realitas virtual. Penelitian ini pertama-tama ditujukan untuk mendeskripsikan teori bermain Johan Huizinga, selanjutnya mendeskripsikan sejarah serta bentuk permainan realitas virtual, dan menganalisis permainan virtual reality dengan menggunakan teori bermain Johan Huizinga.

Penelitian ini adalah penelitian kepustakaan berdasar pada persoalan aktual tentang kemunculan permainan realitas virtual. Objek material dari penelitian ini adalah permainan realitas virtual dan objek formalnya adalah teori bermain Johan Huizinga. Langkah penelitian yang diambil dalam penelitian ini meliputi inventarisasi bahan data, klasifikasi data, pengolahan dan sistematisasi data, serta analisis hasil. Unsur-unsur metodis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah deskripsi, interpretasi, dan refleksi.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pada permainan realitas virtual terdapat kesesuaian gagasan dengan teori bermain menurut Johan Huizinga. Kesimpulan tersebut ditarik melalui beberapa poin berikut; *Pertama*, Johan Huizinga memaknai bermain sebagai sebuah aktivitas sukarela yang terpisah dari realitas kehidupan sehari-hari, memiliki tujuan dalam proses bermain itu sendiri, yang memberi pesona bagi kehidupan melalui keteraturan mutlak dan absolut, dan juga yang memberi perasaan ketegangan, kegembiraan, serta keisengan dalam permainan, dan semua itu terangkum dalam realitas yang disebut sebagai lingkaran magis permainan. *Kedua*, sejarah kehadiran teknologi realitas virtual diketahui berasal dari ide tentang sarana penyampaian informasi. Media informasi kemudian terasa lebih nyata bila dapat dirasakan sendiri (dialami) oleh pengguna agar seperti berada langsung dalam suatu peristiwa atau kejadian. Permainan realitas virtual adalah bentuk sarana pemberi pengalaman langsung (*to immerse*) pengguna untuk berada dalam realitas permainan, dengan bentukannya yang beragam tergantung pada konsol (perangkat) permainan yang digunakan. *Ketiga*, permainan realitas virtual adalah wujud nyata dari pemenuhan kebutuhan hidup manusia atas bermain, diciptakan untuk memberi pengalaman bermain nyata namun abstrak bagi pemain, dan seperti halnya lingkaran magis, permainan realitas virtual ditujukan untuk kepentingan bermain itu sendiri.

*Kata Kunci:* Bermain, Lingkaran Magis, Realitas Virtual, Immerse



## **ABSTRACT**

*Play is a necessity in human life. A necessity which is not only applied for children but also for adults. Human created diverse forms of game to fulfill that necessity. One of the diverse forms lately catch a big amount of attention because the capability to give the highest experience of play is virtual reality game. This research firstly addresses to describe Johan Huizinga theory of play, then describes history and form of virtual reality game, and then analysis virtual reality game with Johan Huizinga theory of play.*

*This research uses library research based on actual problem on emerging of virtual reality game. Material object of this research is virtual reality game, and formal object is Johan Huizinga theory of play. The stages of this research are data inventory, data classification, processing and systematization of data, and analysis data. Methodical elements of this research are description, interpretation and reflection.*

*The results of this research shows that in virtual reality game contains conception of play which has a compability with magic circle of play according to Johan Huizinga. First, Johan Huizinga interprets play as a voluntary activity which is separated from daily reality, has a purpose on play itself, that gives charm to human life with absolute order, that gives feeling like anxiety, enjoyment, also fun in game, and all those things are united into one reality which are called magic circle of game. Second, history of virtual reality emergence is known from an idea of conveying information tools. Information known feels more real if it can be experienced by man itself as standing in the middle of event. Virtual reality game is tools to give the user feeling to immerse in reality of play with varied form of play depending on which console used to play. Third, virtual reality game is the real form of human fulfillment of necessity of play, creates to give human real but abstract experience of play, and as well as magic circle, virtual reality game addresses to play purpose itself.*

*Keywords: Play, Magic Circle, Virtual Reality, Immerse*