

## Berwisata Digital: Studi Etnografi Praktik Bermain Game Sebagai Ruang Wisata Virtual

Ardian Indro Yuwono<sup>1\*</sup>, Abyzan Syahadin Bagja Dahana<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Gadjah Mada

Jl. Sosio Yustisia No 2, Bulaksumur, Yogyakarta 55281 Indonesia

E-mail: <sup>1</sup>ardianindro@gmail.com, <sup>2</sup>abyzansyahadin@gmail.com

\*Corresponding Author

### Abstract

*The game with open world genre offers a new gaming experience that allows gamers to explore thoroughly, especially visually. Gamers no longer play games to complete missions and challenges but also to explore and enjoy traveling within the game world. This research aims to discover gamers' experience when exploring the open world in the game and utilizing the photo mode feature. This study uses ethnography within the framework of cultural studies initiated by Saukko, which reveals gamers' experiences while exploring the virtual world in games. The research subjects are gamers who play open-world games with the titles "Ghost of Tsushima", "Red Dead Redemption" and "Spiderman". This research contains the practice of virtual travel by gamers based on their interest in the offline world. The results of this study reveal that traveling is part of the travel practice of gamers, especially having adventures and capturing moments by using the photo mode feature as an alternative form of recreation when physical tourism activities are not possible due to limited costs, busyness, and limitations of other social activities. The contribution of this research provides novelty about the photo mode feature in video game games as a new form of communication media in virtual travel.*

**Keywords:** Open world, Games, Tourism, Photo mode, Virtual

### Abstrak

Gim dengan genre dunia terbuka menawarkan pengalaman bermain baru yang memungkinkan *gamer* melakukan eksplorasi menyeluruh khususnya secara visual. *Gamer* tidak lagi memainkan gim untuk menyelesaikan misi dan tantangan, tetapi juga untuk mengeksplorasi dan menikmati perjalanan dalam dunia gim. Penelitian ini bertujuan menemukan pengalaman *gamers* saat mengeksplorasi dunia terbuka dalam gim dan memanfaatkan fitur *photo mode*. Metode pada penelitian ini menggunakan etnografi dalam kerangka *cultural studies* cetusan Saukko yang mengungkapkan pengalaman *gamer* selama mengeksplorasi dunia virtual dalam gim. Subjek penelitian merupakan para *gamer* yang memainkan gim dunia terbuka dengan judul "Ghost of Tsushima", "Red Dead Redemption" dan "Spider man". Penelitian ini berisi praktik berwisata virtual yang dilakukan *gamer* berdasar pada minat di dunia luring. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa *travelling* merupakan bagian dari praktik berwisata para *gamer*, khususnya berpetualang dan mengabadikan momen dengan menggunakan fitur *photo mode* menjadi salah satu bentuk rekreasi alternatif, di saat aktivitas berwisata fisik tidak memungkinkan karena keterbatasan biaya, kesibukan serta keterbatasan kegiatan sosial lainnya. Kontribusi penelitian ini memberi kebaruan tentang fitur *photo mode* pada permainan gim video menjadi bentuk media komunikasi baru dalam praktik berwisata virtual.

**Kata kunci:** Dunia terbuka, Gim, Pariwisata, *Photo mode*, Virtual

### Pendahuluan

Gim pada dunia virtual merupakan salah satu bentuk rekreasi dan substitusi dari arena olahraga "konvensional" (Ke & Wagner, 2022; Pearce et al., 2022; Yee & Sng, 2022). Gim dalam bentuk video menjadi ruang rekreasional yang belum dipahami secara penuh (Barr & Copeland-Stewart, 2022). Munculnya pandemi COVID-19 di tahun 2020 memberikan konteks tersendiri bagi *gamer*. Hal ini berkaitan dengan adanya

PPKM dan WFH yang ditetapkan pemerintah, sehingga memberi tambahan waktu luang *gamer* untuk memainkan gim

Survei yang dilakukan oleh Barr & Copeland-Stewart (2022) terhadap 781 *gamer* pada Juni 2020, menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari frekuensi bermain gim. Jumlah *gamer* yang memainkan gim beberapa kali dalam sehari sebelum pandemi merebak berada pada persentase 10,5% sedangkan setelah pandemi

jumlah tersebut naik menjadi 40%. Selain itu jumlah *gamer* yang bermain setidaknya sekali dalam sehari mengalami peningkatan persentase dari 26,4% menjadi 33,4% setelah pandemi.

Hal ini diperkuat dengan data analisis yang dilakukan oleh Vuorre et al., (2021) mengenai data jumlah pemain dari 500 gim terpopuler pada platform *Steam*. Vuorre menemukan bahwa jumlah pemain harian terbanyak pada April 2020 menyentuh angka 0,57 juta untuk gim *single player* dan 5,78 juta untuk gim *multiplayer*. Padahal pada April 2019, jumlah pemain harian terbanyak dari masing-masing kategori gim hanya menyentuh angka 0,36 juta dan 4,24 juta.

Banyak individu yang “menginvestasikan” waktu, tenaga, dan uang selama pandemi untuk bermain gim (Ellis et al., 2020; Rousseau, 2020). Dari ribuan judul gim yang sudah dirilis ke publik dalam dua dekade ini, 16,7% dari 1000 gim konsol terbaik dan 18,7% dari 1000 gim PC terbaik merupakan gim dengan mekanik permainan *open world* (Rodrigues, 2021). Gim *open world* mampu meraih popularitas tinggi karena menawarkan keragaman fitur permainan dan peningkatan performa teknis sehingga aktivitas bermain makin tidak terasa monoton (Hughes & Cairns, 2021).

Gim *open world* merupakan gim yang mengusung konsep keleluasaan penjelajahan dunia dalam gim beserta seluruh simulasi aktivitas sosial maupun non sosial layaknya kehidupan riil (Bonner, 2015; Nenad, 2018; Szymanczyk et al., 2011). Jenkins (2004) mengemukakan bahwa narasi spasial mengutamakan eksplorasi spasial daripada pengembangan plot. Dalam gim *open world*, narasi spasial disatukan oleh tujuan dan konflik yang didefinisikan secara luas dan didorong secara progresif oleh pergerakan karakter di seluruh peta dunia permainan.

Terdapat tiga judul gim *open world* yang mampu mewakili kriteria gabungan pengalaman berwisata digital dengan kemasan narasi yang rapi seperti yang diungkapkan oleh Bonner (2015). *Ghost of Tsushima* (2020). Ketiga gim

menyuguhkan epiknya lanskap Jepang feodal, *Red Dead Redemption 2* (2018) dengan narasi ketanggahan para koboi daratan Amerika abad ke-19, dan *Marvel’s Spider Man* (2018) dengan visualisasi kemegahan lanskap urban Manhattan, ketiga gim tersebut merupakan contoh paling ideal dari keberhasilan gim *open world* dalam menghadirkan sensasi bermain realistis.

Gim tersebut tidak hanya menyuguhkan dunia *open world* yang amat leluasa untuk dijelajahi oleh *gamer*, tetapi juga dilengkapi dengan fitur *photo mode* yang memungkinkan *gamer* untuk mengabadikan momen permainannya, bahkan hasil foto serupa dengan aktivitas mengambil foto saat berwisata pada umumnya. Kehadiran fitur *photo mode* dalam beberapa kasus justru membuat *gamer* lebih berfokus pada eksplorasi visual lanskap ketimbang eksplorasi naratif yang menjadi unsur fundamental dari suatu gim (Mukhina & Bezgodov, 2015; Urban, 2022).

Beberapa penelitian telah berfokus kepada pemanfaatan gim sebagai sarana pengekspresian citra dan imaji ideal atas diri (Hanika, 2016; Kartsanis & Murzyn, 2016; Przybylski et al., 2011; Ratan & Dawson, 2016; Woods, 2022; Yuwono et al., 2019). Terlebih sejak pandemi merebak dan kesehatan mental turut menjadi isu yang penting untuk diperbincangkan, penelitian pun mulai banyak berfokus kepada pemanfaatan gim untuk memenuhi kesejahteraan diri (*well-being*). Penelitian-penelitian tersebut kebanyakan berupa penelitian dengan pendekatan kuantitatif yang berfokus kepada aspek-aspek superfisial seperti perubahan kebiasaan bermain (frekuensi bermain atau pilihan tipe gim) dan dampak psikologis yang dirasakan oleh *gamer* setelah bermain gim selama pandemi (Barreda-Ángeles & Hartmann, 2022; Johannes et al., 2021; Kim, 2021). Sementara itu, studi yang berupaya menelaah pengalaman *gamer* saat bermain gim dengan pendekatan kualitatif juga masih bersandar kepada pengumpulan tanggapan melalui survei untuk pertanyaan terbuka, daripada mencoba mengekstrak informasi secara mendalam yang

berkaitan dengan peran spesifik gim terhadap kesejahteraan (Barr & Copeland-Stewart, 2022; Ellis et al., 2020).

Konteks gim sebagai sarana pemenuhan kesejahteraan diri, gim—lebih tepatnya ruang dalam gim—dapat menjadi destinasi wisata alternatif. Pengadopsian lokasi maupun peristiwa di dunia *reall* ke dalam dunia gim dapat menjadi semacam panduan atau manual perjalanan tersendiri bagi para *gamer* sehingga hal ini dapat menambah gairah eksplorasi dalam dirinya (Radošinská, n.d.; Schweizer, 2021). Motivasi atas eksplorasi ini terus muncul seiring rasa penasaran yang timbul dalam diri *gamer* kaitannya dengan “seberapa identik potret peristiwa atau lokasi di dunia *real* dalam gim yang dimainkannya dengan kondisi riil”.

Gim sebagai sarana untuk berwisata masih belum banyak dikaji. Pada satu dekade terakhir, teknologi grafis telah berkembang dengan pesat sehingga memungkinkan pengembang gim untuk merepresentasikan lokasi-lokasi di kehidupan riil ke dalam gim besutan *gamer* dengan visualisasi serealistik mungkin. Hal ini menjadi ironi tersendiri, karena film menjadi produk media yang memiliki tingkat interaktivitas tinggi daripada gim.

Film sudah banyak dikaji dalam bingkai disiplin pariwisata. Hal tersebut diperkuat dengan adanya penggunaan istilah “pariwisata film” (*film tourism*) dan pariwisata terinduksi film (*movie-induced tourism*) guna menyebut tindakan wisatawan yang termotivasi untuk mengunjungi suatu lokasi setelah melihat potret dari lokasi tersebut dalam sebuah film, video, atau program tayangan televisi (Busby & Klug, 2001).

Penelitian terhadap aktivitas bermain para *gamer* gim *open world* kasual *Animal Crossing: New Horizons* (ACNH) merupakan contoh penelitian yang cukup memiliki kedekatan dengan penelitian ini. Berbagai penelitian terdahulu membahas seputar pemanfaatan dunia dan aktivitas virtual dalam gim ACNH sebagai sarana rekreasi di kala pandemi (Benti &

Stadtmann, 2021; Comerford, 2020; Johannes et al., 2021; Kim, 2021; Lewis et al., 2021; Pearce et al., 2022; Yee & Sng, 2022; Zhu, 2021). Riset-riset tersebut berhasil menggali pengalaman-pengalaman bermain dari para *gamer* yang sangat identik dengan praktik-praktik rekreasi maupun pariwisata (meski tidak seluruhnya dapat secara langsung diasosiasikan sebagai praktik berwisata). Informan penelitian mengaku bahwa gim seperti ACNH memungkinkan *gamer* merasakan dorongan untuk berkompetisi, memberikan *gamer* kontrol penuh atas kebebasan yang dapat dilakukan dalam dunia gim, dan menyediakan sebuah ruang dengan koneksi sosial, baik melalui kehadiran NPC maupun fitur bermain *multiplayer*.

Gim memberikan pengalaman berwisata untuk para pemainnya (Ramírez-Moreno, 2021). Stainton (2020) mendefinisikan pariwisata virtual atau *virtual tourism* sebagai istilah dalam bidang pariwisata modern yang merujuk kepada aktivitas penggunaan teknologi dengan tujuan meningkatkan atau menciptakan pengalaman berwisata. Menurut Stainton (2020), praktik pariwisata virtual dapat dikategorikan ke dalam lima tipe utama, antara lain yaitu: 1) menjajal wisata virtual VR yang merupakan media promosi wisata (*try before you buy*); 2) mengunjungi lokasi riil di dunia dengan bantuan peta satelit seperti Google Earth; 3) mengunjungi tempat dari masa lalu; 4) mengunjungi area yang mustahil diakses; dan 5) mengunjungi tempat bernuansa fantasi dan tidak *reall*. Sementara itu, Chandler (2020) menyederhanakan kategorisasi praktik pariwisata virtual menjadi simulasi pengalaman wisata atas kegiatan pariwisata yang eksis di dunia *reall* dan simulasi pengalaman wisata atas kegiatan pariwisata yang mustahil dilakukan di dunia riil. Dengan demikian, bila merujuk kepada kategorisasi pariwisata virtual yang dikemukakan oleh Stainton (2020) maupun Chandler (2020), maka pariwisata virtual sejatinya berakar pada satu inti sari serupa, yakni penggunaan dunia virtual dalam wujud lanskap apa saja yang

disimulasikan oleh teknologi komputer sebagai media untuk memperoleh atau meningkatkan pengalaman berwisata bagi para penggunanya.

Dunia virtual dalam pariwisata bukan hal asing bagi masyarakat, karena masyarakat sudah terbiasa dengan sajian visual dunia “*hyperreal*” yang menjadi identitas dari destinasi wisata berupa taman wisata tematik (Ekaterina, 2017). Praktik berwisata dibangun dan dimediasi melalui “pandangan turis” (*tourist gaze*). Pandangan turis yang “*hyperreal*” tersebut mengindikasikan bahwa lambat laun turis atau wisatawan mulai terbiasa dan menyukai sajian atraksi dunia fantasi dalam hal ini “virtual” (Urry & Larsen., 2011). Pandangan “*hyperreal*” dalam diri turis muncul akibat suguhan *pseudo-event* oleh taman wisata tematik yang dapat dirasakan secara berulang sesuai keinginannya (Boorstin, 1992).

Dunia virtual ekuivalen pada taman wisata tematik menjadi salah satu pilihan wisatawan saat merencanakan wisata alternatif. Pada dunia virtual, pengunjung akan dihadapkan dengan sebuah dunia yang terdiri dari berbagai situs atau region yang mewakili tema tertentu (Salmond, 2016). Tindakan berkelana di dunia virtual sejatinya selaras dengan metafora perjalanan dan pariwisata karena dunia virtual juga berfungsi sebagai tempat pelarian dari kehidupan nyata sehari-hari yang membosankan dan tanggung jawab di tempat kerja (Book, 2003).

Pengalaman virtual merupakan sebuah pengalaman yang tercipta di lingkungan virtual akibat penggunaan komputer sebagai media penghantar lingkungan dan didasarkan kepada konsep “*telepresence*” (Cho et al., 2002). Pengalaman virtual sendiri dapat dimunculkan melalui penggunaan simulasi lingkungan seperti penggunaan sketsa, foto, dan video, yang itu semua dapat mensukseskan proses pengkomunikasian imaji atas suatu situs atau destinasi di dunia nyata (Cho & Fesenmaier, 2001). Oleh karena itu, sensasi pengalaman virtual dapat terus meningkat seiring dengan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan oleh

pengaksesnya (Ruddle et al., 1997).

Selain memiliki peran sebagai media hiburan, gim juga mampu memunculkan motivasi tersendiri dalam diri *gamer* lewat suguhan lingkungan virtual yang memukau dan juga interaktif (Yuwono et al., 2019). Salah satu motivasi yang lazim dimunculkan oleh gim dalam diri *gamer* berbentuk dorongan untuk melakukan eksplorasi di dalam lingkungan virtual yang ada. Dalam hal ini, gairah untuk mengeksplorasi lingkungan virtual gim serupa halnya dengan dorongan untuk bepergian, dan dorongan untuk mengeksplorasi tempat baru yang membuat *gamer* memandangi lingkungan virtual yang ada dengan rasa ketertarikan dan penasaran (Urry & Larsen, 2011).

Gim *open world* menawarkan kebebasan yang absolut, tetapi pengembang gim *open world* berupaya mengaplikasikan satu basis plot cerita agar *gamer* tetap dapat menikmati alur permainan yang terarah. Untuk mengakomodasi hal tersebut, para pengembang gim *open world* mengadopsi struktur penceritaan nonlinier yang berarti tidak memaksa pemain untuk mengikuti sederet plot cerita yang tersusun atas level permainan, tetapi justru membebaskan *gamer* dalam menikmati alur cerita dengan cara dan pola bermain sesuka yang bervariasi (Miller, 2019).

Aktivitas berkelana dan berwisata dalam dunia virtual gim dapat dilakukan secara maksimal pada gim dengan format *open world*. Gim berformat *open world* memungkinkan para pemainnya untuk menjelajahi dunia secara tidak linier. Cara gim menciptakan makna adalah bukan dengan menciptakan reproduksi penuh atas realitas dunia riil, melainkan dengan secara selektif memodelkan prosedur tertentu yang terkait dengan fenomena tertentu di dunia riil (Bogost, 2007). Hal tersebut dapat dibuktikan dengan proses penjelajahan dunia yang dapat dilakukan oleh *gamer* dalam gim *open world* tidak terpatri pada perkembangan narasi permainan di mana *gamer* harus menyelesaikan misi atau *chapter* tertentu sebelum akhirnya

pemain bisa mengunjungi suatu lokasi (Salmond, 2016). Walau demikian, Salmond dan Salmond mengatakan bahwa proses eksplorasi dunia dalam gim itu sendiri tidak jarang bersifat sejalan dengan perkembangan plot permainan.

Bagi Salmond (2016), gim dapat bertindak sebagai pemandu wisata yang menuntun pemain melewati lingkungan virtualnya. Dalam konteks ini, *gamer* dapat bertindak sebagai turis atau wisatawan dengan cara berinteraksi dengan NPC (*non playable character*) yang tersedia di dalam gim agar mendapat konsekuensi naratif tersendiri, seperti menjalankan misi yang mengharuskan *gamer* berpetualang atau sekadar mendapat informasi *trivial* seputar lokasi maupun aktivitas virtual yang ada di dalam gim. NPC juga dapat disamakan perannya sebagai pemandu wisata (*tour guide*). Hanya saja, para NPC akan memberikan panduan dan arahan sesuai dengan narasi permainan yang sudah diprogram sebelumnya (Salmond, 2016). Selain NPC, panduan wisata biasanya juga dihadirkan oleh pengembang gim dalam wujud *in game item* seperti *logbook*, *diary*, *memo*, *almanac*, atau *encyclopedia* (Dale & Shawn Green, 2017; Dow, 2013).

Sejalan dengan hal tersebut, motivasi diri sebagai “turis” yang muncul dalam diri *gamer* turut diikuti dengan kebiasaan dan perilaku turis lainnya, seperti mengumpulkan souvenir, mengambil foto, dan merekam video, serta menceritakan perjalanan selama di dunia virtual di jejaring media sosial para *gamer* di kehidupan luring (White & White, 2007). Kebiasaan ini pun memunculkan satu istilah tersendiri bagi *gamer* yang turut bertindak selayaknya turis, yakni *gamertourist* (Salmond, 2016). Schweizer (2021) mengadopsi sekaligus memperkuat argumentasi Salmond dan Salmond (2016) atas konsep *gamertourist* dengan menyimpulkan bahwa tindakan para *gamer* yang menjelma sebagai *gamertourist* akan lebih intens terjadi pada gim *open world* yang mengadopsi lokasi atau peristiwa tertentu di dunia riil sebagai basis

konstruksi atas dunia dan realitas permainan.

Aktivitas dalam gim yang dilakukan oleh *gamertourist* merupakan salah satu bentuk pengaplikasiannya sebagai *tourist ethnographer* (Miller, 2008). Menurutnya, proses eksplorasi yang dilakukan oleh *gamertourist*, merupakan kegiatan utama lazim untuk dilakukan di lingkungan virtual setempat dan merupakan representasi atas budaya tertentu dari lingkungan di kehidupan riil yang disimulasikan dalam dunia virtual gim. Momen-momen ini menjadi motivasi bagi para *gamer* untuk melakukan berbagai tindakan yang paralel dengan tindakan para wisatawan pada umumnya, misalnya seperti mengambil gambar saat berada di lokasi atau momen tertentu (Bell & Lyall., 2005).

Berkaca dari uraian sebelumnya, penelitian ini bertujuan mengungkap pengalaman bermain yang muncul dalam diri *gamers* saat mengeksplorasi dunia virtual dalam gim dan memanfaatkan fitur *photo mode* yang secara khusus disematkan oleh pengembang dari berbagai gim *open world*. Apakah benar di dalam diri pemain turut terpatri pola pikir bahwa gim-gim *open world* yang dimainkan tersebut memang dapat dirasakan sebagai wisata alternatif dalam bentuk berwisata virtual. Penelitian ini juga melihat bagaimana pengalaman bermain para *gamer* dari *Ghost of Tsushima*, *Red Dead Redemption 2*, dan *Marvel's Spider Man* yang muncul akibat penyematkan fitur permainan yang mendukung praktik berwisata virtual dalam gim. Terakhir, bagaimanakah respon dan hubungan timbal balik para pemain terhadap setiap fitur kebebasan bermain dan *photo mode* yang disematkan oleh pengembang gim pada judul gim *open world*.

Tulisan ini hadir untuk menjadi bagian dari kajian gim video yang belum banyak dikaji dalam konteks keterkaitannya dengan tindakan pariwisata. Terlebih, riset serupa terdahulu (Benti & Stadtmann, 2021; Comerford, 2020; Johannes et al., 2021; Kim, 2021; Lewis et al., 2021; Pearce et al., 2022; Yee & Sng, 2022; Zhu, 2021) sebatas mengangkat sebuah judul gim *open world*

yang teramat “kasual” sementara di luar sana masih sangat banyak gim *open world* lain yang mampu memunculkan dorongan untuk berwisata karena gim-gim tersebut tidak hanya menyajikan kebebasan bermain sebagaimana ACNH, tetapi juga syarat dengan narasi bercabang dan dunia permainan yang luas untuk pemain eksplorasi secara mendalam seiring perkembangan plot (Aarseth, 2012; Ulaş, 2014).

### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus metode etnografi. Creswell, (2007) mendefinisikan pendekatan kualitatif sebagai suatu penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral (Creswell, 2007). Tulisan ini menggunakan metode etnografi dalam kerangka *cultural studies* yang dikembangkan dan dielaborasi dengan pendekatan fenomenologi (Saukko, 2003). Pendekatan fenomenologi digunakan untuk menganalisis pengalaman orang lain dengan merefleksikan kepada pengalaman diri peneliti. Dengan begitu, karakteristik dari etnografi baru ini layaknya sebuah dialog antara perspektif peneliti dengan subjeknya (Yuwono et al., 2019). Tujuan dari hal ini adalah untuk memahami pengalaman personal dan sosial peneliti yang bisa memengaruhi analisis serta dapat memahami secara kritis batas-batas pemahaman peneliti serta membentuk sensitivitas dan keterbukaan peneliti terhadap kemungkinan perbedaan pengalaman lain (Saukko, 2003).

Penelitian ini menggunakan informan dengan kriteria sedang memainkan setidaknya salah satu dari tiga judul gim berikut: 1) Red Dead Redemption 2; 2) Ghost of Tsushima; dan 3) Marvel’s Spider Man. Informan harus sudah melakukan eksplorasi dan menggunakan berbagai fitur *photo mode* dalam ketiga gim yang menjadi objek kajian. Penelitian ini akan menggunakan (semi) observasi-partisipan. Informan berjumlah dua orang, informan diwawancarai secara mendalam dan dilakukan pemeriksaan ulang

antara pengakuan informan, sejarah bermain gim, dan lingkungan bermain gim dengan wacana yang ada di sekitarnya.

### Hasil Penelitian

#### **Adhi: Open World Adalah Merasakan Realitas Baru**

Menurut Adhi, berwisata merupakan sebuah kegiatan yang lebih condong kepada upaya pencarian pengalaman. Pengalaman di sini merujuk kepada pengalaman berkunjung ke tempat-tempat yang jarang atau tidak pernah disinggahinya, terutama tempat-tempat dengan suasana tenang. Adhi memaknai berwisata virtual sebagai aktivitas jalan-jalan via perangkat *virtual reality* (VR). Intinya adalah jalan-jalan yang dilakukan bukan di dunia nyata.

Adhi meyakini bahwa praktik berwisata virtual memenuhi kriteria untuk bisa dinikmati oleh wisatawan. Keyakinannya ini berdasarkan pengalamannya saat memainkan gim dengan perangkat VR. Adhi menyetujui bahwa gim dapat difungsikan sebagai objek pelaksanaan pariwisata virtual karena gim memberikan kontrol penuh kepada pemain untuk bisa melakukan berbagai aktivitas yang dikehendakinya. Pemain bisa ke mana saja mau. Bahkan, Adhi tidak segan membandingkan kebebasan eksplorasi dalam gim dengan suguhan eksplorasi dalam pariwisata virtual konvensional bukan gim.

“Kalau pariwisata virtual asli *kan ada track* bakunya, sedangkan gim eksplorasinya lebih bebas. Aku contohkan saja gim *Watch Dog*. Gim ini memberikan sensasi suasana London dan itu terasa, memenuhi *experience* wisata layaknya pariwisata virtual yang konvensional.” (A. Nugroho, komunikasi personal, Juli 27, 2021)

Berangkat dari anggapan tersebut, Adhi turut mengafirmasi bahwa dirinya dapat dikategorikan sebagai *gamertourist*. Adhi melakoni peran ini ketika memainkan gim *open world*. Baginya, gim *open world* merupakan gim yang mampu menghadirkan area-area spesifik nan unik sehingga dirinya sebagai *gamer* pun

tergerak untuk melakukan eksplorasi menyeluruh. Atas hal itulah, Adhi menjadikan gim *open world* sebagai *genre* gim favoritnya.

“Karena bagiku, gim *open world* adalah persoalan merasakan realitas baru.” (A. Nugroho, komunikasi personal, Juli 27, 2021)

Adhi mencontohkan Red Dead Redemption 2 sebagai gim dengan lingkungan yang kental dengan elemen realisme. Gim tersebut di dalamnya ada sebuah lokasi bernama Valentine yang menurutnya benar-benar dapat menghadirkan atmosfer latar era koboi begitu kuat dan riil. Hal tersebut divisualisasikan dengan sangat apik melalui kehadiran bar, penginapan, dan orang bermain poker yang membuat suasana menjadi lebih hidup. Tidak hanya itu, Adhi turut mengungkapkan bahwa latar terkait benar-benar memunculkan nuansa perkampungan koboi yang kumuh dan sumpek.

Suasana dalam permainan yang tersaji begitu riil inilah yang sering memotivasi Adhi untuk melakukan kegiatan jalan-jalan magabut. Biasanya, aktivitas magabut ini dimaksudkan untuk mencermati detail-detail tertentu. Dalam kasus gim Red Dead Redemption 2, Adhi mengkhususkan kegiatan jalan-jalan ini hanya untuk mengecek efek perubahan lingkungan dan cuaca yang terjadi, misalnya bagaimana kondisi suatu lokasi saat diselimuti kabut atau saat matahari terbenam.

“Di Red Dead Redemption 2 aku bisa *riding* bareng teman waktu *online*, terus bareng-bareng merampok bank. Asiknya lagi karena NPC di gim ini lebih hidup kaya misalnya ada orang tergigit ular terus bisa aku tolongin. Terus ada juga kegiatan memancing yang sering ada *daily mission*-nya, lumayan buat senang-senang. Kebetulan juga teman-teman mabar (main bareng) bukan tipikal pemain rusuh. Jadi ya kita bisa menikmati permainan bareng, berburu hewan, terus aku foto, habis itu aku *trading* kulitnya.” (A. Nugroho, komunikasi personal, Juli 27, 2021)

Bagi Adhi, rekreasi virtual seperti itu

teramat penting karena setiap gim memiliki dunia dan realitasnya masing-masing. Bahkan, Adhi tidak segan untuk mengatakan bahwa dunia gim beserta seluruh aktivitas yang dimungkinkan untuk dilakukan seperti dalam Red Dead Redemption 2 merupakan *alternate universe* untuk pribadinya. Namun demikian, Adhi merasa bahwa rekreasi di dunia riil tetaplah lebih memuaskan karena berkaitan dengan sentuhan fisik langsung.

Kondisi psikologis yang Adhi rasakan dalam dinamika bermainnya ini merupakan sebuah kewajaran. Hal ini selaras dengan temuan dari penelitian oleh Yee & Sng, (2022) bahwa para pemain *Animal Crossing* yang menjadi informan penelitian memutuskan untuk berhenti memainkan *Animal Crossing* bila pemain menemukan aktivitas pengganti yang terasa lebih “riil” untuk memenuhi kebutuhan psikologisnya.

Sebagai seorang yang hobi fotografi, Adhi turut menyempatkan diri untuk mengambil beberapa potret dari dunia yang dijelajahnya. Bahkan, eksplorasi lokasi *photoshoot* sendiri menjadi salah satu motif kuat di balik keputusan Adhi yang lebih memilih untuk fokus menjalankan *side mission*. Oleh karena itu, Adhi menganggap bahwa fitur *photo mode* yang disematkan dalam gim *open world* kekinian sangat esensial.

“Sebenarnya tidak cuma esensial, tetapi yang jelas sejak adanya kehadiran fitur *photo mode* di beberapa gim, terutama gim *open world*, peluangku untuk memainkan genre yang tidak kusukai meningkat asalkan gim itu punya fitur *photo mode* menarik.” (A. Nugroho, komunikasi personal, Juli 27, 2021)

Adhi telah menjajal gim *open world* kekinian yang menyematkan fitur *photo mode* diantaranya Red Dead Redemption 2, Ghost of Tsushima, dan Marvel’s Spider Man. Baginya, masing-masing judul tersebut memiliki karakteristik lingkungan dan dunia permainan yang membuatnya merasa leluasa untuk berkreasi dengan fitur *photo mode*.

Menurut Adhi, Red Dead Redemption 2 merupakan gim dengan visual hampir mendekati

realistis. Mulai dari noda darah yang melekat di baju karakter setelah menggendong mayat, efek serangan fisik akibat senjata, dan lebam di sekujur tubuh karakter setelah berkelahi, menjadi sederet elemen yang mampu memunculkan kesan realistis dan detail sehingga menjadikannya sebagai objek foto yang menarik.

Sementara itu, *Ghost of Tsushima* menawarkan keunikan dari aspek lain. Dari segi kekuatan cerita, *Ghost of Tsushima* menurut Adhi mampu menawarkan narasi duel samurai yang memukau dengan balutan mekanik permainan begitu riil. Dari aspek detail dunia permainan, Adhi menyukai potret lanskap Pulau Tsushima yang disajikan begitu lekat dengan kondisi aslinya di Jepang sana, di antaranya dengan penyematan objek berupa ladang bunga dan kuil-kuil khas Jepang. Selain itu, visualisasi lingkungan pada *Ghost of Tsushima* yang dipadupadankan pencahayaan yang lembut dan dinamis dengan penggunaan warna objek mencolok telah membuat Adhi merasa tergugah untuk memaksimalkan penggunaan fitur *photo mode*.

“Bisa dibilang, dalam *Ghost of Tsushima* ini kondisi lanskapnya memberikan motivasi untuk melakukan dan bereksperimen fotografi dalam aspek *timing* pemotretannya. Aku selalu tertarik untuk memotret tempat ikonik saat momen tertentu terjadi, misalnya saat ada bunga-bunga berguguran, kabut turun, atau di beberapa kesempatan momen *duel* yang tempatnya bagus.” (A. Nugroho, komunikasi personal, Juli 27, 2021)

Adhi turut menambahkan bahwa *Ghost of Tsushima* menjadi salah satu judul gim dengan lokasi favorit terbanyak. Lokasi-lokasi tersebut difavoritkan karena kondisi pencahayaan lokasi yang menurutnya apik, serta keberadaan objek-objek berupa bunga di hamparan padang rumput dengan warna-warna yang begitu mencolok dan seragam pada satu lokasi tertentu. Dari sekian banyak lokasi yang difavoritkan, menjatuhkan pilihannya pada sebuah lokasi dengan lanskap berupa ladang yang dipenuhi oleh bunga berwarna

kuning dengan bangunan kuil berada di tengah-tengahnya. Bahkan, rasa terpujau Adhi terhadap begitu banyaknya sajian lokasi menawan dalam *Ghost of Tsushima* telah memotivasinya untuk mengulangi permainan setelah menamatkannya.

“Terakhir, aku sedang mengulang *playthrough Ghost of Tsushima* untuk ketiga kalinya. Tujuanku mengulangi permainan karena ada tempat foto yang terlupa aku eksplorasi karena sibuk main misi. Hal begini susah dilakukan kalau bukan karena WFH, karena pasti sibuk sama urusan pekerjaan di kantor” (A. Nugroho, komunikasi personal, Juli 27, 2021)

Menurut Adhi, mekanik dunia permainan dan fitur *photo mode* dari *Ghost of Tsushima* yang memungkinkan pemain untuk mengatur kondisi lanskap benar-benar memudahkannya untuk mengkreasi berbagai foto. Sebaliknya, *Red Dead Redemption 2* yang dinamika lanskap dan dunia permainannya berada di luar kontrol pemain cukup menyulitkan Adhi untuk berkarya. Walau demikian, hal tersebut justru menjadi tantangan tersendiri bagi Adhi karena sama saja dituntut untuk menunggu momen yang tepat untuk mengambil foto serupa dengan substansi praktik fotografi di dunia riil.

Adapun eksperimen yang Adhi lakukan dengan fitur *photo mode* ini tidak hanya fokus pada aspek *timing* dan momen, tetapi juga aspek penampilan dari subjek pemotretannya. Bagi Adhi, eksperimen terhadap pakaian yang dikenakan oleh karakter utama saat sesi pemotretan mampu menghadirkan sensasi kepuasan tersendiri, terlebih saat pakaian dirasa cocok dengan latar tempat dan suasana pemotretan. Setelah dirasa menemukan kecocokan dan rasa puas, maka Adhi pun mengunggah karya fotonya tersebut ke grup komunitas *gamer* yang diikuti maupun media sosial pribadi seperti Facebook, Twitter, dan Instagram.

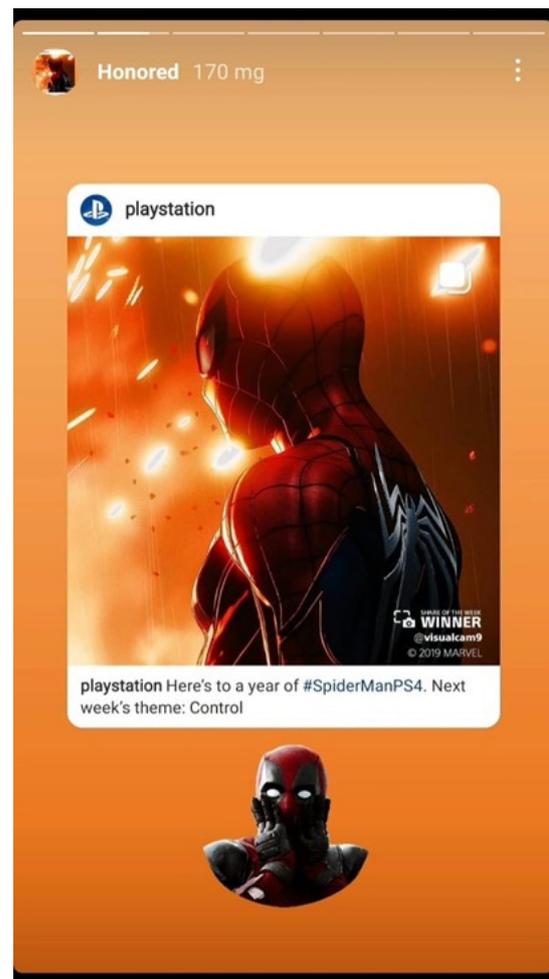
Eksperimentasi Adhi saat melakukan kustomisasi penampilan karakter utama dari gim yang dimainkan menegaskan lebih lanjut temuan

dari penelitian oleh Yuwono, dkk. (2018) bahwa avatar (karakter gim) merupakan representasi atas diri pemainnya. Meski Adhi secara sadar mengkustomisasi penampilan karakter utamanya dengan tujuan mencari kecocokan dengan latar permainan, sejatinya hal tersebut justru merupakan buah dari ketidaksadaran dirinya yang berkaitan dengan aspek hasrat, ego, dan ideologi (Yuwono et al., 2019). Hal ini sebagaimana ditunjukkan oleh pengakuan Adhi bahwa tujuan akhir dalam melakukan kustomisasi karakter adalah untuk mendapatkan foto karakter utama yang akan dijadikan sebagai karya pameran di berbagai kanal media sosialnya.

Selain itu dorongan untuk memperoleh rasa bangga dan kesenangan pribadi, Adhi artikan sebagai pencapaian diri (*self achievement*) yang merupakan motif lain baginya untuk melakukan publikasi atas karya foto. Bahkan menurutnya, apresiasi dan pengakuan dari orang sekitar lebih memuaskan ketimbang mendapatkan trofi *achievement* yang tersemat dalam beberapa judul gim.

Selama Adhi melakoni kegiatan tersebut, Adhi telah memperoleh beberapa pencapaian. Pada gambar 1 dapat dilihat Adhi memenangkan kontes fotografi atas gim Marvel's Spider Man yang diadakan oleh PlayStation Asia. Saat itu, foto dari gim Marvel's Spider Man yang diunggahnya ke Twitter berhasil mendapat *retweet* dari pihak PlayStation itu sendiri. Tidak hanya itu, eksperimentasinya terhadap fitur *photo mode* dari *Ghost of Tsushima* turut mendapat perhatian dari *art director* gim terkait berupa *retweet*. Selain itu, Adhi juga menilai kehadiran *photo mode* turut meningkatkan kreativitasnya sebagai fotografer di dunia luring. Hal ini karena konsep foto dirasa berhasil dalam melakukan eksekusi di dunia gim, sehingga memotivasinya untuk melakukan *remake* atas konsep foto serupa di dunia riil.

Berdasarkan uraian pengalaman bermain Adhi, Adhi melakoni praktik fotografi dalam gim yang cukup dinamis dan mendalam. Pasalnya,



Gambar 1. Menjadi *in-game photo* terbaik versi PlayStation Asia.

Sumber: Instagram visualcam9 (2022)

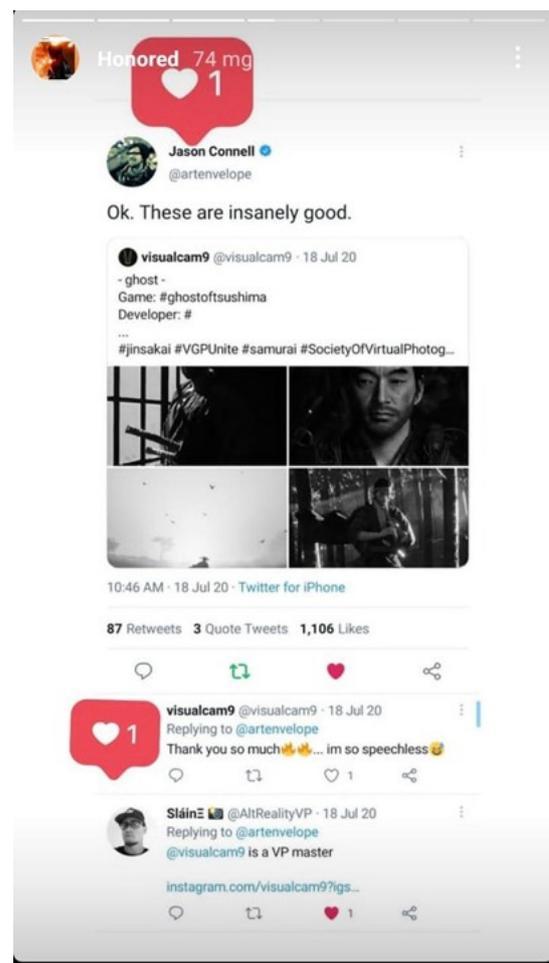
kegiatan fotografinya tersebut memenuhi ketiga fungsi fotografi dalam gim yang menjadi temuan dalam penelitian oleh Urban, (2022), yakni fotografi dalam gim berfungsi sebagai sarana bercerita, piala kreatif (pencapaian kreatif), dan tanda estetis. Dalam konteks fotografi sebagai sarana bercerita, ini tergambar lewat pengambilan foto yang Adhi lakukan saat terjadi momen pertarungan epik pada *Ghost of Tsushima*. Kemudian, fotografi sebagai sarana memproduksi simbol estetis termanifestasikan lewat keputusan fotografinya saat menjumpai lanskap dengan visual menarik. Sementara itu, fotografi sebagai pencapaian kreatif terwujud dalam keputusan Adhi untuk memproduksi foto terbaik yang tidak hanya semata-mata dipamerkan via kanal

media sosialnya tetapi juga diikuti sertakan dalam kompetisi foto gim oleh salah satu pengembang.

Detail hasil fotografi gim yang ditangkap oleh Adhi didasarkan pada pengambilan momen dalam gim secara berulang. Adhi lebih banyak melakukan penangkapan berulang saat pandemi COVID-19. Cara mendapatkan momen yang tepat dalam gim adalah dengan memainkan gim berulang dan menunggu momen di suatu lokasi dalam gim untuk waktu yang lama. Pada pernyataannya, Adhi memanfaatkan WFH sebagai keuntungan dalam mengeksplorasi gim karena adanya waktu luang yang lebih.

Seluruh cerita yang Adhi paparkan kepada peneliti mengindikasikan kuat bahwa Adhi mendapatkan pengalaman berwisata virtual saat bermain gim *open world*. Meski pengalaman yang Adhi rasakan berbeda dengan berwisata secara luring, ada banyak pengalaman visual dan fotografi yang bisa didapatkan. Adhi berpendapat bahwa melakoni praktik berwisata virtual di dalam gim memberikan kepuasan atas pencapaian dirinya sebagai seorang “*in game photographer*”. Selain memberikan pemenuhan kepuasan pada dorongan bereksplorasi dalam gim, pencapaian Adhi dalam mengabadikan beragam momen dalam gim adalah pengakuan. Pengakuan ini diperoleh melalui media sosialnya baik Facebook, Instagram, dan Twitter. Beberapa karya yang Adhi unggah mendapat pengakuan dalam bentuk interaksi *mention* dari akun resmi PlayStation, bahkan kreator gim Ghost of Tsushima. Gambar 2 memberikan perasaan bangga Adhi yang diluapkan melalui akun Instagramnya.

Perasaan “puas” yang Adhi munculkan saat berhasil melakukan eksplorasi dalam dunia gim, termasuk pula dengan melakoni praktik fotografi dalam gim, selaras dengan pengalaman psikologis dari para pemain Animal Crossing pada riset (Pearce et al., 2022; Yee & Sng, 2022). Dalam hal ini, aspek otonomi (*autonomy*) dan kompeten (*competence*) yang menjadi garis besar temuan pada kedua riset tersebut, juga



Gambar 2. Mendapatkan pujian langsung oleh kreator Ghost of Tsushima atas karya fotografi gimnya.

Sumber: Instagram visualcam9 (2022)

turut Adhi rasakan lewat kebebasan atas kontrol diri untuk melakukan apa pun yang dalam hal ini termanifestasikan dalam wujud berkelana sembari memburu foto. Aspek kompeten juga turut termanifestasikan lewat gairah Adhi untuk menghasilkan karya foto terbaik yang tidak hanya dipamerkan tetapi juga diperlombakan.

Sebagaimana pendapat Stainton, (2020), setidaknya ada lima tipe praktik pariwisata virtual. Pada uraian temuan di atas, peneliti dapat menganalisis bahwa Adhi mengadopsi praktik pariwisata virtual yang tergolong ke dalam tipe mengunjungi tempat dari masa lalu (Ghost of Tsushima dan Red Dead Redemption 2) dan mengunjungi lokasi riil masa kini yang direka ulang dengan bantuan teknologi (Marvel's

Spider Man). Secara khusus, kedua tipe praktik pariwisata virtual yang dilakukan oleh Adhi ini tercermin lewat aktivitas berkelana yang dilakukannya dalam dunia masing-masing gim.

Adapun dorongan dalam diri Adhi untuk berkelana dalam dunia Red Dead Redemption 2 dan Ghost of Tsushima tidak lepas dari kemampuan dua judul gim *open world* tersebut dalam menyajikan lanskap dunia permainan yang begitu realistis bahkan untuk Ghost of Tsushima lanskap tidak hanya realistis, tetapi benar-benar selayaknya potret dari lokasi aslinya. Senada dengan ungkapan Dubois & Gibbs, (2018) bahwa bertualang virtual dapat memberikan pengalaman yang “merepresentasikan” perjalanan riil tetapi minus kehadiran fisik (Dubois & Gibbs, 2018).

Proses psikologis yang terjadi dalam diri Adhi adalah selaras dengan anggapan Urry & Larsen., (2011) bahwa dalam diri Adhi telah muncul sebuah pemaknaan atas lanskap dunia gim sebagai sebuah dunia *hyperreal* sehingga hal tersebut memunculkan keinginan kuat baginya untuk mengeksplorasi lanskap selayaknya turis di dunia luring. Sebagaimana pendapat White dan White (2007), praktik eksplorasi dunia dalam gim yang dilakukan oleh Adhi turut diikuti dengan tindakan-tindakan layaknya turis di dunia riil (White & White, 2007), yang dalam hal ini Adhi wujudkan dengan praktik mengambil foto dan membagikannya ke jejaring sosialnya di dunia riil sebagai upayanya dalam mendapatkan pengakuan atas kegiatan pariwisata virtual yang dilakukannya.

Selain merasakan sensasi pariwisata virtual, cerita pengalaman Adhi juga mengindikasikan terjadinya sensasi kehadiran selama bermain gim *open world* terkait. Sebagaimana tiga tipe kehadiran dalam dunia gim yang dicetuskan oleh Lee, (2004), dapat peneliti analisis bahwa Adhi merasakan dua tipe kehadiran yakni Adhi memersepsikan aktor sosial virtual dan diri virtual sebagai aktor sosial aktual dan diri aktual. Hal tersebut sebagaimana tercermin lewat pengakuan Adhi yang merasa dianggap berada di dunia

gim Red Dead Redemption 2 karena NPC yang ada memiliki *Artificial intelligence* (AI) begitu tanggap dan mumpuni sehingga segala kegiatan sosial dalam gim yang dilakukan oleh Adhi bersama NPC terasa begitu hidup dan interaktif.

Testimoni Adhi ini memberi gambaran nyata sekaligus menjadi penegas bahwa gim *open world* mampu memunculkan perasaan terhubung (*relatedness*) meski hanya dalam wujud hubungan parasosial dengan NPC sebagaimana temuan penelitian dari Pearce, dkk. (2022) dan Yee dan Sng (2022). Fakta ini sekaligus dapat menjadi pembaruan bagi temuan penelitian oleh Ravaja et al., (2006) yang mengetengahkan bahwa praktik bermain gim kurang terasa mampu menghadirkan sensasi kehadiran spasial bagi pemainnya apabila pemain hanya bermain bersama karakter atau subjek *artificial intelligence* komputer dan bukan dengan pemain lain yang merupakan manusia.

### **Widodo: Eksplorasi secara Buta Adalah Kepuasa**

Kurniadi Widodo (Wid) adalah seorang fotografer dan pendidik fotografi yang berdomisili di Yogyakarta. Sebagai seorang fotografer, Wid memiliki pola pikir yang cukup berbeda terhadap praktik berwisata. Wid justru kurang menyukai aktivitas *travelling*. Alasannya karena bepergian ke suatu destinasi wisata haruslah disertai suatu urgensi atau kepentingan pekerjaan, bukan hanya dorongan khusus untuk rekreasi. Wid memaknai berwisata sebagai kegiatan mengunjungi tempat-tempat yang sebelumnya belum pernah dikunjungi dengan tujuan untuk memperoleh pengalaman baru, baik dari segi visual maupun sosial. Walau demikian, Wid menganggap bahwa aktivitas mengunjungi suatu tempat yang sama berulang kali tidak masalah, asalkan ada urgensi tertentu yang melatarbelakangi.

“Urgensinya seperti apa? Misalnya karena entah tempat itu menawarkan sesuatu yang baru atau memang aku harus kesana karena tuntutan kerja.” (K. Widodo, komunikasi personal, Agustus 10, 2021)

Sebagai individu yang cenderung mengejar hal-hal tidak terduga saat berkelana, Wid kurang menyetujui praktik *virtual tourism on demand*. Karena ruang dalam bentuk sesungguhnya itu eksis sehingga layanan *virtual tourism on demand*—yang notabene sebatas suguhan visual saja—masih belum bisa menggantikan sensasi kehadiran di ruang yang sesungguhnya. Meski begitu, Wid tidak menampik bila aktivitas bermain gim *open world* yang dilakoninya tetap bisa menghadirkan sensasi berkelana layaknya di dunia riil.

“Ya karena gim *open world* kan memungkinkan pemain bereksplorasi secara mandiri ya, jadinya aku sebagai pemain tetap bisa menemukan sesuatu yang menarik dan tidak kuduga sebelumnya. Dengan kata lain, esensi jalan-jalannya dapat kalau aku bisa menemukan sesuatu yang menarik di tengah-tengah proses eksplorasiku dalam dunia gim.” (K. Widodo, komunikasi personal, Agustus 10, 2021)

Bagi Wid, hal menarik yang ditemukan selama proses eksplorasi dunia dalam gim *open world* tidak hanya terbatas kepada objek ataupun lokasi tertentu, tetapi juga mencakup situasi dan momen. Dalam konteks ini, Wid merasakan keasyikan tersendiri saat mengeksplorasi satu lokasi serupa secara berulang kali dalam *Ghost of Tsushima*.

“Aku bahkan menyempatkan untuk mengulangi *playthrough Ghost of Tsushima* hanya untuk mengeksplorasi pulau pertama. Rasanya asyik saja saat berada di satu tempat sama dengan cuaca berbeda. Apalagi *Ghost of Tsushima* ini di PS4 yang teknologinya memungkinkan efek pergantian cuaca lebih realistis.” (K. Widodo, komunikasi personal, Agustus 10, 2021)

Tindakan Wid tersebut sejalan dengan konsep pariwisata terinduksi gim sebagaimana diperkenalkan oleh (Sajid, 2018) melalui penelitiannya. Dalam penelitiannya tersebut, (Sajid, 2018) memaparkan bahwa praktik pariwisata terinduksi gim dapat terwujud karena faktor berikut: 1) keterlibatan emosional antara

pemain dengan gim; 2) pengalaman historis yang ditawarkan oleh gim; 3) pemandangan dunia gim yang memukau; 4) sensasi petualangan yang berhasil dihadirkan; dan 5) keberhasilan gim dalam menginternalisasi nilai-nilai kepahlawanan yang dianut oleh karakter gim terhadap pemain. Konteks motif pengulangan permainan *Ghost of Tsushima* yang dilakukan oleh Wid tersebut, maka pariwisata terinduksi gim yang terjadi di sini diakibatkan oleh faktor keterpukauan Wid terhadap pemandangan lanskap pada gim dan sensasi petualangan dalam gim yang Wid coba rasakan.

Wid tergolong ke dalam tipe pemain *single player* sehingga preferensinya terhadap sebuah gim ditentukan oleh kekuatan narasi dan cerita. Oleh karena itu, aktivitas eksplorasi dalam gim *open world* bagi Wid akan terasa kuat dan sensasional apabila dipadukan dengan narasi yang mumpuni. Hal itu pula yang turut memengaruhi minat Wid terhadap gim bergenre *open world*. Gim *open world* memungkinkan Wid untuk bermain secara bebas. Bebas di sini berarti bahwa alur narasi dan cerita yang dibangun dalam gim *open world* tidak melulu harus Wid nikmati secara linier, tetapi dapat dinikmati dengan tempo yang dapat dikontrol.

“Dengan atmosfer permainan yang mendukung, aku jadi merasa seperti orang yang benar-benar ‘tersesat’. Ini karena aku lebih suka bermain eksplorasi secara buta, maksudnya tanpa aku menentukan titik destinasi atau waypoint. Dengan begitu, pengalaman spasial yang aku rasakan benar-benar lebih *ngena*.” (K. Widodo, komunikasi personal, Agustus 10, 2021)

Keputusan eksplorasi lanskap secara buta jamak dilakukan oleh Wid apabila gim yang dimainkannya memiliki unsur lanskap yang berhasil memancing rasa penasaran hanya dengan melihatnya secara kasat mata, misalnya objek seperti asap yang membumbung tinggi atau menara pandang. Objek-objek itu bagi Wid sudah cukup untuk bisa digunakan sebagai acuan melakukan eksplorasi ke lokasi yang ada di

baliknya tanpa perlu repot-repot membuka *map* kemudian menandai lokasi tempat objek tersebut berada. Bahkan dalam konteks bermain gim *Ghost of Tsushima*, eksplorasi secara buta yang dilakukan oleh Wid justru mampu menumbuhkan rasa penasaran tersendiri dalam dirinya untuk mengulik lebih dalam kondisi riil dari Pulau Tsushima yang selama ini hanya menjelajahi secara virtual dalam dunia *Ghost of Tsushima*.

Pemikiran yang muncul dalam diri Wid terhadap lanskap dunia gim *Ghost of Tsushima* mengafirmasi anggapan Radošinská, (2018) dan Schweizer, (2021), bahwa lanskap dalam gim yang diadopsi dari lokasi riil di dunia luring dapat memunculkan motivasi dalam diri pemain untuk melakukan eksplorasi mendalam. Bahkan eksplorasi ini tidak hanya berkaitan dengan proses pengelanaan di dalam gim semata tetapi juga disertai dengan keingintahuan dan dorongan untuk membuktikan sendiri “seberapa identik potret peristiwa atau lokasi di dunia riil dalam gim yang dimainkannya dengan kondisi riil”.

Ketika melakukan eksplorasi spontan, Wid banyak menemukan berbagai tempat baru yang selalu menggugah rasa pesarannya. Gambar 3 memperlihatkan bagaimana Wid menemukan salah satu lokasi cantik di sudut-sudut ruang permainan.

Sejauh Wid melakukan berbagai aktivitas eksplorasi dunia gim secara buta, pengalamannya yang paling berkesan dirasakan sewaktu memainkan *Red Dead Redemption 2*.

“Rata-rata pengalaman ‘wah’ itu saat aku menemukan objek-objek berupa *easter egg* ya. Misal seperti kerangka raksasa atau UFO yang aku temukan di sebuah lokasi yang di luar ekspektasiku. Memang *easter egg* itu tidak ada kaitannya sama sekali dengan cerita, tetapi hal itu justru memaksaku untuk mengimajinasikan *hidden story* dari suatu lokasi.” (K. Widodo, komunikasi personal, Agustus 10, 2021)

Sebagai seorang *gamer* yang mengadopsi pola bermain *completionist*, proses eksplorasi yang Wid lakukan secara buta juga didorong oleh keinginannya untuk membuka area-area “gelap”



Gambar 3. Eksplorasi dunia gim secara “buta”  
Sumber: Instagram *Simulatinglight* (2022)

di peta permainan.

“Rasanya risih saja ketika melihat ada *area* yang masih hitam di *map*. Aku pengen kesana gitu, ya walau nanti ketika sampai sana ternyata tidak ada apa-apa. Jadi bisa dibilang aku ini benar-benar petualang virtual karena kalau bermain gim *open world*, jangan sampai ada *area* yang tidak aku jamah.” (K. Widodo, komunikasi personal, Agustus 10, 2021)

Meski Wid bisa menikmati proses pengelanaan dan eksplorasi dunia dalam gim *open world* yang dimainkan, Wid menganggap bahwa aktivitas rekreasi luar ruang yang tersedia di dunia gim *open world* masih terasa kurang. Musababnya, sejauh ini gim-gim *open world* yang beredar di pasaran menawarkan aktivitas sosial dan aktivitas luar ruang hanya sebagai

relaksasi dari permainan utama saja dan belum memfokuskannya sebagai inti permainan. Namun demikian, Wid mengamini bahwa fitur *photo mode* yang tersemat pada beberapa judul gim *open world* kekinian bersifat esensial.

“Dunia gim *open world* zaman sekarang sudah bagus-bagus jadi ya rugi saja kalau tidak bisa diabadikan. Makanya fitur *photo mode* itu penting. Bahkan adanya fitur *photo mode* itu turut memengaruhi preferensiku terhadap gim. Untuk kriteria pertama jelas aku melihat narasinya dulu, setelah itu baru *photo mode*-nya, menarik apa nggak.” (K. Widodo, komunikasi personal, Agustus 10, 2021)

Berbagai judul gim *open world* kekinian yang Wid mainkan dengan konsol PS4-nya, Red Dead Redemption 2 dan Ghost of Tsushima tergolong yang mampu menghadirkan sensasi bermain dan berkreasi dengan *photo mode* paling realistis. Bagi Wid, baik Ghost of Tsushima maupun Red Dead Redemption 2 memiliki kekuatan masing-masing kaitannya dengan proses kreatif Wid saat memanfaatkan fitur *photo mode*.

Menurut Wid, Ghost of Tsushima memiliki fitur *photo mode* terbaik karena memungkinkannya untuk menyimulasikan berbagai kondisi lanskap, mulai dari pencahayaan lingkungan hingga posisi awan, bahkan cuaca. Sementara itu, Wid menilai Red Dead Redemption 2 memiliki grafis lanskap yang lebih realistis, tetapi fitur *photo mode* yang disajikan oleh gim tersebut menurut Wid kurang fleksibel, tidak selengkap fitur yang disediakan oleh Ghost of Tsushima.

“Fotografi itu kan tentang apa yang kita lihat dengan apa yang nanti tersaji sebagai foto. Nah di antara kedua hal itu ada serangkaian proses *translasi* dan pbingkaiian fenomena. Maka dari itu, kalau fitur *photo mode* benar-benar mampu menghadirkan keleluasaan, bahkan sampai kita dimungkinkan untuk melakukan set up pemotretan, tentunya kita sebagai *gamer*, apalagi yang punya pengalaman fotografi di dunia riil, jadi lebih bersemangat untuk memotret karena mirip dengan proses fotografi yang biasa kita lakukan.” (K.

Widodo, komunikasi personal, Agustus 10, 2021)

Selama ini, motif Wid dalam mencipta karya foto dengan fitur *photo mode* tidak lepas dari jati dirinya sebagai seorang fotografer profesional. Wid mencipta karya foto karena murni ingin membagikan hal-hal menarik yang ditemui selama pengelanaannya. Bahkan, pola pikir fotografinya ini sempat memotivasi Wid untuk membuat sebuah proyek fotografi yang berkisah tentang tokoh-tokoh NPC yang baginya “termarjinalkan”.

“Termarjinalkan di sini konteksnya lebih kepada eksistensi dari para NPC dalam gim ya. NPC itu kadang tidak penting-penting sekali, tetapi ketika NPC itu dihilangkan, pasti dunia permainan juga akan terasa sepi.” (K. Widodo, komunikasi personal, Agustus 10, 2021)

Pola pikir Wid saat menjalani praktik fotografi dalam gim ini selaras dengan fungsi fotografi dalam gim yang dikemukakan Urban, (2022) bahwa fotografi dalam gim bertindak sebagai wadah bercerita (di samping sebagai piala kreatif dan tanda estetika). Hal ini berarti bahwa penggunaan gim telah mampu mendorong pemainnya untuk memproduksi dokumen yang bermakna sangat personal.

Wid menjelaskan ketika melakukan aktivitas fotografi dalam gim di samping mampu memunculkan sebuah ide kreatif, bagi Wid sendiri kepuasan yang diperoleh saat melakoni aktivitas fotografi dalam gim adalah saat bisa merangkai foto-foto yang mulanya saling terpisah tersebut menjadi satu kesatuan rangkaian foto bernarasi. Secara garis besar, kepuasan terbesar Wid adalah bagaimana dapat mengubah pengalaman eksploratif dalam gim menjadi sebuah pengalaman visual. Meski begitu, Wid mengaku bahwa belum ada benefit lain dari proses fotografi dalam gim yang dilakoninya.

“Intinya lebih kepada kepuasan internal diri aja sih selama ini, kalau dari eksternal belum, mungkin hanya sekadar ucapan ‘menarik’ dari orang yang melihat karya fotoku. Apalagi selama PPKM ini, aku

ngerasa untuk tetap berkarya yang mungkin paling masuk akal ya fotografi di dalam gim.” (K. Widodo, komunikasi personal, Agustus 10, 2021)

Bagi Wid kepuasan atas kegiatan berwisata sudah cukup dengan mengunjungi tempat-tempat yang tidak terkenal, asalkan tempat tersebut memiliki nuansa berbeda. Bahkan, tidak segan mengunjungi satu lokasi serupa secara berulang bila lokasi tersebut selalu mampu menawarkan kebaruan dari waktu ke waktu. Hal ini sebagaimana pendapat Juul, (2005) bahwa gim *open world* pada intinya lebih tertarik untuk membuka ruang permainan yang luas sebagai konsekuensi atas penyematan mekanisme eksplorasi dalam gim daripada memberikan pengalaman berurutan tertentu. Dalam kasus Wid, hal ini diperlihatkan saat memainkan gim *Ghost of Tsushima* dengan mengeksplorasi lokasi yang sama berulang kali untuk mendapatkan perasaan dan momentum berkunjung yang berbeda.

Tidak hanya itu, gairah Wid untuk selalu melakukan eksplorasi dan pengelanaan secara buta ke tempat-tempat asing juga membuatnya mendapatkan kepuasan tersendiri. Hal itulah yang turut adopsi ke dalam pola bermain gim *open world*. Pengelanaannya secara buta dalam *Ghost of Tsushima* dan *Red Dead Redemption 2* bahkan tidak hanya memunculkan kepuasan internal, tetapi juga terus memotivasinya untuk mengambil gambar atas temuan-temuan menarik yang tidak pernah ekspektasikan sebelumnya.

Pengelanaan Wid dalam dunia gim yang dilakukan secara bebas beserta tindakan fotografinya menunjukkan bahwa gim *open world* sangat mampu memenuhi kebutuhan atas kepuasan pada aspek otonomi diri. Ini selaras dengan pengalaman psikologis yang dialami oleh para pemain *Animal Crossing* dalam riset oleh Pearce et al., (2022); Yee & Sng, 2022) bahwa aspek otonomi diri yang dihadirkan oleh gim terkait benar-benar mampu memuaskan kebutuhan psikologis manusia atas kebebasan dalam melakukan aktivitas fisik luar ruang yang

terpaksa vakum akibat pandemi COVID-19.

Aktivitas pengelanaan yang dilakukan oleh Wid dalam *Ghost of Tsushima* dan *Red Dead Redemption 2* selaras dengan salah satu tipe pariwisata virtual cetusan Stainton (2020), yakni mengunjungi tempat dari masa lalu. Adapun pola pikir wisata Wid yang gemar berkelana secara buta, terasa nyaman untuk ia adopsikan ke cara bermain gim *open world*, terutama pada dua judul terkait. Ini karena kedua judul tersebut mampu menyematkan elemen realistik dalam pembuatan lanskap visualnya, misalnya terwujud dalam rupa kepulan asap atau menara pandang yang kemudian memunculkan rasa keingintahuan dalam diri Wid untuk mengeksplorasi lokasi yang ada di balik objek visual tersebut. Proses psikologis yang terjadi dalam diri Wid ini selaras dengan konsep “*tourist gaze*” yang dicetuskan oleh Urry & Larsen, (2011) bahwa penglihatan turis terhadap suatu objek visual dalam sebuah aktivitas pariwisata merupakan dorongan kuat yang mampu memunculkan gairah eksplorasi dalam diri individu yang melihatnya.

Sementara Wid gemar melakukan eksplorasi secara buta, praktik fotografi dalam gim yang dilakukannya bersifat kondisional. Artinya—dengan menyandarkan kepada pola pikir fotografinya—Wid hanya mengambil gambar atas objek-objek menarik yang ditemukan selama proses eksplorasi butanya. Hal ini turut diperkuat dengan ketiadaannya kepuasan eksternal saat Wid melakukan publikasi atas karya fotonya. Selama ini, kepuasan atas proses fotografi dalam gim baru sebatas Wid rasakan dalam tataran personal, yakni dirinya sebagai fotografer yang cenderung mengambil gambar hanya ketika merasa tertarik terhadap suatu objek.

Pengalaman bermain Wid cukup unik. Di satu sisi, Wid sangat terpacu untuk mencapai tujuan pribadinya yang ingin membuka dan mengeksplorasi seluruh area dalam gim *open world*—yang mana ini merupakan kebutuhan untuk berkompeten (Pearce et al., 2022; Yee & Sng, 2022). Namun di sisi lain pada aspek praktik

fotografi dalam gim, justru tidak begitu tertantang untuk memproduksi foto secara kompetitif.

Gambar 4 menjelaskan Wid merasakan adanya sensasi kehadiran dalam dunia gim lewat pemikirannya atas NPC di sana. Wid bahkan tergerak untuk membuat proyek foto yang menarasikan pentingnya keberadaan NPC dalam membentuk suasana permainan yang hidup. Pemikiran ini selaras dengan salah satu tipe kehadiran yang dicetuskan oleh Lee (2004) bahwa Wid turut memersepsikan NPC yang dalam dunia gim hanya berkedudukan sebagai aktor sosial virtual, menjadi aktor sosial aktual.

Melalui akun instagramnya, Wid memberikan ruang eksibisi pada gambar yang ditangkap selama bermain gim. Gambar 4 merupakan salah satu contoh bagaimana Wid mendedikasikan ruang spasial di Instagramnya



Gambar 4. Non playable character warga desa  
Sumber: Instagram *Simulatinglight* (2022)

untuk gambar berbagai NPC yang termarginalkan dalam permainan. Kehadiran pemain esensial dalam menciptakan estetika visual namun tidak meninggalkan peran substantifnya dalam membangun narasi.

Fakta ini menegaskan kembali bahwa keberadaan NPC interaktif mampu memunculkan hubungan parasosial antara pemain dengan aktor virtual sehingga kebutuhan untuk merasa “terhubung” pun terpenuhi (Yee & Sng, 2022).

### Simpulan

Berdasarkan uraian temuan dan analisis, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengalaman bermain gim *open world*, khususnya pada tiga judul gim yang menjadi fokus pada penelitian ini memenuhi pengalaman praktik berwisata virtual. Adapun masing-masing pengalaman yang muncul atas tindakan berwisata virtual dalam gim yang dilakukan oleh setiap subjek dipengaruhi kuat oleh kebiasaan berwisata masing-masing informan di dunia riil. Hal ini tercermin melalui motif pengelanaan kedua informan dalam dunia masing-masing gim, di antaranya Adhi menyukai pengelanaan untuk mengamati detail dunia permainan dan berekreasi bersama NPC dan Wid menyukai pengelanaan untuk menemukan hal-hal tak terduga. Setiap informan memiliki kekhasan pola perilaku berwisata dalam gim yang berkaitan erat dengan kebiasaan perilaku wisata di dunia riil yakni mengambil momen perjalanan.

Adhi dan Wid memaknai gim *open world* sebagai sebuah gim yang memiliki “lingkungan hidup” karena diisi oleh beragam AI dan interaksinya. Ini merupakan “*sense of worldness*”. Istilah tersebut merujuk kepada fenomena yang tercipta akibat munculnya jalinan relasi antara pemain dengan perangkat dalam gimnya sehingga mampu membangkitkan hasrat dan rasa penasaran untuk terus menjelajahi dunia dalam gim.

*Travelling* merupakan bagian dari praktik berwisata. Permainan gim memungkinkan *gamer* sebagai pelancong untuk “melarikan diri

sementara” dari realitas utama dan masuk ke realitas kedua yang menjadi “dunia fantasi” para pemain. Berwisata dalam dunia virtual yang dilakukan oleh kedua subjek merupakan bagian dari proses “liburan” dan “lari” dari kesibukan harian pemainnya.

Menyoal praktik berwisata virtual secara fisik (di lokasi para pemain), yakni dalam hal pengambilan gambar, seluruh informan merasakan kepuasan tersendiri saat melakukan aktivitas memotret dengan menggunakan fitur *photo mode*. Aktivitas memotret dalam dunia gim melalui *photo mode* menjadi salah satu bentuk rekreasi alternatif yang mulai diaplikasikan, terlebih di saat-saat aktivitas berwisata fisik tidak dimungkinkan baik dikarenakan keterbatasan biaya, kesibukkan maupun saat adanya keterbatasan kegiatan sosial.

Bagi keduanya, memotret momen dalam dunia gim kemudian mempublikasikannya ke media sosial pribadi adalah sebuah kebanggaan, bahkan keharusan, untuk memperoleh afirmasi dan rasa kekaguman serupa dari orang lain terhadap momen yang dianggap bagus. Kedua informan bahkan turut memasukkan fitur *photo mode* sebagai variabel tambahan yang memengaruhi preferensi informan terhadap suatu gim. Hal ini mengindikasikan bahwa aktivitas memotret dalam dunia gim telah menjadi salah satu bentuk rekreasi alternatif tersendiri yang mulai dapat diaplikasikan, terlebih di saat-saat aktivitas berwisata fisik tidak dimungkinkan seperti saat pandemi COVID-19.

Kehadiran pandemi COVID-19 memberikan konteks tersendiri. Adanya PPKM dan WFH yang ditetapkan pemerintah memberikan tambahan waktu luang yang lebih lama kepada para informan. Tambahan waktu luang ini berpengaruh pada lama eksplorasi yang dilakukan oleh kedua informan. Hal ini dapat dicontohkan misalnya mengulang gim lebih dari dua kali *playthrough*, mengeksplorasi suatu lokasi selama berjam-jam atau memajang karya melalui media sosial alih-alih pameran dan kurasi fisik.

Semua aktivitas *in-game* dapat dilakukan tanpa ada batasan waktu karena alasan pekerjaan atau aktivitas luar ruang lainnya.

### Ucapan Terima Kasih

Terima kasih peneliti ucapkan kepada Adhi Nugroho dan Kurniadi Widodo yang telah berkenan untuk terlibat dalam penelitian ini sebagai informan utama. Terima kasih juga peneliti sampaikan kepada Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, UGM, karena tanpa bantuan moral dan materilnya, penelitian ini akan mustahil untuk dapat dilangsungkan.

### Daftar Pustaka

- Aarseth, E. (2012). A narrative theory of games. *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games - FDG '12*, 129. <https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>
- Barr, M., & Copeland-Stewart, A. (2022). Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being. *Games and Culture*, 17(1), 122–139. <https://doi.org/10.1177/15554120211017036>
- Barreda-Ángeles, M., & Hartmann, T. (2022). Psychological benefits of using social virtual reality platforms during the covid-19 pandemic: The role of social and spatial presence. *Computers in Human Behavior*, 127, 107047. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107047>
- Bell, C., & John Lyall. (2005). I was Here: Pixelated Evidence. In *The Media and the Tourist Imagination: Converging Cultures*, . Routledge.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*. . MIT Press.
- Bonner, M. (2015). A Philosophical Approach to the Prospect-Refuge Theory in Urban Open World Games by Merging Deleuze/

- Guattari and de Certeau. *9th International Conference on the Philosophy of Computer Games, Meaning and Computer Games*. Book, B. (2003). Traveling through Cyberspace: Tourism and Photography in Virtual Worlds. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.538182>
- Boorstin, D. (1992). *he Image: A Guide to Pseudo-Events in America*. . Vintage Book.
- Busby, G., & Klug, J. (2001). Movie-induced tourism: The challenge of measurement and other issues. *Journal of Vacation Marketing*, 7(4), 316–332. <https://doi.org/10.1177/135676670100700403>
- Chandler, S. (2020). *The Age of Virtual Reality Tourism is Fast Approaching*.”. <https://www.forbes.com/sites/simonchandler/2020/01/09/the-age-of-virtual-reality-tourism-is-fast-approaching/?sh=418d6da370da>.
- Cho, Y.-H., Wang, Y., & Fesenmaier, D. R. (2002). Searching for Experiences. *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 12(4), 1–17. [https://doi.org/10.1300/J073v12n04\\_01](https://doi.org/10.1300/J073v12n04_01)
- Creswell, J. (2007). *Qualitative Inquiry and Research Design Choosing Among Five Approaches*. (2nd ed.). Sage.
- Dale, G., & Shawn Green, C. (2017). The Changing Face of Video Games and Video Gamers: Future Directions in the Scientific Study of Video Game Play and Cognitive Performance. *Journal of Cognitive Enhancement*, 1(3), 280–294. <https://doi.org/10.1007/s41465-017-0015-6>
- Dow, D. (2013). Historical Veneers: Anachronism, Simulation and Art History in Assassin’s Creed II. In *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History* (pp. 215–233). Bloomsbury Publishing.
- Dubois, L.-E., & Gibbs, C. (2018). Video game-induced tourism: a new frontier for destination marketers. *Tourism Review*, 73(2), 186–198. <https://doi.org/10.1108/TR-07-2017-0115>
- Ellis, L. A., Lee, M. D., Ijaz, K., Smith, J., Braithwaite, J., & Yin, K. (2020). COVID-19 as ‘Game Changer’ for the Physical Activity and Mental Well-Being of Augmented Reality Game Players During the Pandemic: Mixed Methods Survey Study. *Journal of Medical Internet Research*, 22(12), e25117. <https://doi.org/10.2196/25117>
- Hanika, I. M. (2016). Self Presentation dalam Kehidupan Virtual. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 13(1), 93–108. <https://doi.org/10.24002/jik.v13i1.601>
- Hughes, N. G. J., & Cairns, P. (2021). Opening the world of contextually-specific player experiences. *Entertainment Computing*, 37, 100401. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100401>
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 118–130). MIT Press.
- Johannes, N., Vuorre, M., & Przybylski, A. K. (2021). Video game play is positively correlated with well-being. *Royal Society Open Science*, 8(2), rsos.202049. <https://doi.org/10.1098/rsos.202049>
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.
- Ke, X., & Wagner, C. (2022). Global pandemic compels sport to move to esports: understanding from brand extension perspective. *Managing Sport and Leisure*, 27(1–2), 152–157. <https://doi.org/10.1080/23750472.2020.1792801>
- Lee, K. M. (2004). Presence, Explicated. *Communication Theory*, 14(1), 27–50. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2004.tb00302.x>
- Miller, C. (2019). *Digital Storytelling: A Creator’s Guide to Interactive Entertainment* (4th ed.). Taylor & Francis.
- Miller, K. (2008). *The Accidental Carjack: Ethnography, Gameworld Tourism, and Grand Theft Auto*. [Http://](http://)

- Gamestudies. Org/0801/Articles/Miller .
- Mukhina, K., & Bezgodov, A. (2015). The Method for Real-time Cloud Rendering. *Procedia Computer Science*, 66, 697–704. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.11.079>
- Nenad, M. (2018). Designing Game Worlds. Coherence in the Design of Open World Games through Procedural Generation Techniques. *Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts*, 353–363. <https://doi.org/10.1145/3270316.3270319>
- Pearce, K. E., Yip, J. C., Lee, J. H., Martinez, J. J., Windleharth, T., Li, Q., & Bhattacharya, A. (2022). “I need to just have a couple of White claws and play animal crossing tonight”: Parents coping with video games during the COVID-19 pandemic. *Psychology of Popular Media*, 11(3), 324–332. <https://doi.org/10.1037/ppm0000367>
- Radošinská, J. (n.d.). *Portraying historical landmarks and events in the digital game series Assassin’s Creed*. <https://actaludologica.com/Wp-Content/Uploads/2018/12/01.-RADOSINSKA-%E2%80%93AL-2-2018.Pdf>.
- Ramírez-Moreno, Carlos. D. Leorke. (2021). Promoting Yokosuka through Videogame Tourism: The Shenmue Sacred Spot Guide Map. In *Games and Play in the Creative, Smart and Ecological City* (pp. 36–63). Routledge.
- Ratan, R. A., & Dawson, M. (2016). When Mii Is Me. *Communication Research*, 43(8), 1065–1093. <https://doi.org/10.1177/0093650215570652>
- Ravaja, N., Saari, T., Turpeinen, M., Laarni, J., Salminen, M., & Kivikangas, M. (2006). Spatial Presence and Emotions during Video Game Playing: Does It Matter with Whom You Play? *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15(4), 381–392. <https://doi.org/10.1162/pres.15.4.381>
- Rodrigues, J. (2021). *Data Deep Dive: Open-World Games*. Newzoo. <https://Newzoo.Com/Insights/Articles/Data-Deep-Dive-Open-World-Games-Gta-v-Minecraft-Horizon-Valheim-Roblox>.
- Rousseau, Steve. (2020). *Gaming During the Pandemic is Starting to Feel Like Work*. <https://Onezero.Medium.Com/Gaming-during-the-Pandemic-Is-Starting-to-Feel-like-Work-33367af7d7e5>.
- Ruddle, R. A., Payne, S. J., & Jones, D. M. (1997). Navigating buildings in “desktop” virtual environments: Experimental investigations using extended navigational experience. *Journal of Experimental Psychology: Applied*, 3(2), 143–159. <https://doi.org/10.1037/1076-898X.3.2.143>
- Sajid, M. J., C. Q., X. L., B. M. A., & S. M. F. (2018). *Video gaming a new face of inducement tourism: Main attractors for juvenile gamers*. . [https://www.researchgate.net/Publication/325335564\\_Video\\_gaming\\_a\\_new\\_face\\_of\\_inducement\\_tourism\\_Main\\_attractors\\_for\\_juvenile\\_gamers](https://www.researchgate.net/Publication/325335564_Video_gaming_a_new_face_of_inducement_tourism_Main_attractors_for_juvenile_gamers).
- Salmond, M. & S. Jacqueline. (2016). The Gamer as Tourist: The Simulated Environments and Impossible Geographies of Videogames. In *Tourism and the Creative Industries: Theories, Policies, and Practices* (pp. 151–162). Routledge.
- Saukko, P. (2003). *Doing Research in Cultural Studies: An Introduction to Classical and New Methodological Approaches (Introducing Qualitative Methods Series)*. Sage.
- Schweizer. (2021). Touring The Videogame City. In *Locating Imagination In Popular Culture: Place, Tourism And Belonging* (pp. 151–165). Routledge.
- Stainton, H. (2020). *Virtual Tourism Explained: What, Why and Where*. <https://Tourismteacher.Com/Virtual-Tourism/#1-Definitions-of-Virtual-Tourism>.
- Szymanezyk, O., Dickinson, P., & Duckett, T. (2011, September). From individual characters to

- large crowds: augmenting the believability of open-world games through exploring social emotion in pedestrian groups. *Think Design Play: DiGRA Conference*, .
- Ulaş, E. S. (2014). Virtual environment design and storytelling in video games. *Metaverse Creativity*, 4(1), 75–91. [https://doi.org/10.1386/mvcr.4.1.75\\_1](https://doi.org/10.1386/mvcr.4.1.75_1)
- Urban, A. C. (2022). Mementos from digital worlds: video game photography as documentation. *Journal of Documentation*. <https://doi.org/10.1108/JD-01-2022-0028>
- Urry, J., & Larsen, J. (2011). *The Tourist Gaze 3.0*. Sage Publications, Inc.
- Vishnevskaya Ekaterina. (2017). *The Influence of Virtual Information Spaces on Tourism Development*. <https://www.revistaespacios.com/A17v38n49/A17v38n49p22.pdf>.
- Vuorre, M., Zendle, D., Petrovskaya, E., Ballou, N., & Przybylski, A. K. (2021). A large-scale study of changes to the quantity, quality, and distribution of video game play during a global health pandemic. *Technology, Mind, and Behavior*, 2(4). <https://doi.org/10.1037/tmb0000048>
- White, N. R., & White, P. B. (2007). Home and away. *Annals of Tourism Research*, 34(1), 88–104. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2006.07.001>
- Yee, A. Z. H., & Sng, J. R. H. (2022). Animal Crossing and COVID-19: A Qualitative Study Examining How Video Games Satisfy Basic Psychological Needs During the Pandemic. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.800683>
- Yuwono, A. I., Simatupang, G. R. L. L., & Salam, A. (2019). The Unconscious Self in Role Playing Video Game's Avatar. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(2), 115. <https://doi.org/10.31315/jik.v16i2.2687>