

ANALISIS SEMIOTIK TERHADAP GAME "PIRATES AHOY!"

Riki Himawan Mulyadi, Elizabeth
(Email: kicuy1973@gmail.com)

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Kristen Maranatha
Jl. Prof. Drg. Surya Sumantri No 65, Bandung, Indonesia

ABSTRAK

Pirate Ahoy! adalah sebuah *online game* yang dikembangkan dan diluncurkan oleh Playfish, sebuah anak perusahaan dari *Electronic Arts* yang berasal dari London di bulan Juli 2010. Tema *game* bajak laut ini mampu merangsang para pemainnya untuk bermain secara berkelanjutan, karena kompetitif dan mudah untuk dimainkan. *Game* ini menarik untuk dianalisis dari perspektif semiotik, meski bertema kehidupan yang keras, visualisasi *Pirates Ahoy!* ditampilkan dalam desain yang sederhana dan bersahabat. Dengan memainkannya secara *online* melalui media sosial, para pemain mampu memuaskan hasratnya untuk diakui secara global tanpa batasan ruang dan waktu.

Kata kunci: *game online*; kompetitif; media sosial; semiotika; tanda

ABSTRACT

Pirates Ahoy! is an online game developed and released by Playfish, a subsidiary of Electronic Arts from London in July 2010. This pirates game theme could stimulate players to play it continuously, because it's competitive value and easy to play. This game is interesting to analyze from semiotic perspective inspite of its theme about violent life, *Pirates Ahoy!* visualization appears in a simple design and friendly look. Playing it online through social media, the players could satisfy their desire to globally exist without space and time boundaries.

Keywords: *competitive; online game; semiotic; sign; social media*

PENDAHULUAN

“Pirates Ahoy!” adalah *online game* yang dikembangkan dan diluncurkan oleh Playfish, anak perusahaan Electronic Arts asal London pada medio Juli 2010. *Game* ini memiliki kriteria spesifikasi komputer standar untuk dimainkan pada komputer personal berbasis Macintosh maupun Windows yang sudah memiliki program Flash Player. Permainan ini memiliki lebih dari 70 *level* dan terus mengalami perkembangan. Seperti namanya, *game* “Pirates Ahoy!” menengahkan tema bajak laut dan kegiatan utama bajak laut secara umum, yaitu bertarung antara sesama bajak laut, mencari harta karun, mengurus ransum bagi awak kapal, menambah jumlah awak yang bergabung, meningkatkan *skill* untuk dapat bertarung dengan musuh-musuh lain yang ada di laut hingga merenovasi dan memperbaiki kondisi pulau yang menjadi markas utama bajak laut.

Tema bajak laut yang kental di sini secara otomatis memberikan lingkungan bernuansa laut dalam beberapa lokasi (di antaranya adalah Laut Karibia, Timur Jauh, dan Kutub Utara), begitu pula terlihat pada pemilihan ketersediaan harta karun yang dapat digali (harta karun Inca, Maya, Aztec, China, Jepang, dan Spanyol). Selain permainan utama berupa pencarian harta karun, pertarungan dengan monster dan bajak laut yang lain, juga ada *mini game* yang muncul berupa misi tertentu. Misi-misi tersebut berupa misi pengantaran paket, penyelamatan binatang laut, pembersihan laut dari kotoran dan berbagai misi lain.

Secara visual, “Pirates Ahoy!” menampilkan karakter-karakter penyederhanaan benda dan atau makhluk aslinya secara dua dimensi, dianimasikan berupa dua atau tiga *sprite* sederhana. Tampilan visual dilakukan dari sudut pandang burung (*bird's eye view*) atau penampikan isometri dengan bantuan fitur *zoom in* dan *zoom out* untuk mempermudah visualisasi keberadaan aktual dari pemain. Walaupun visualisasinya tergolong sederhana, jenis kegiatan yang perlu dilakukan untuk memainkan permainan ini cukup beragam dan semakin tinggi *level* yang diraih, durasi permainan menjadi semakin panjang. Seperti beberapa permainan *social network game* pada Facebook, maka salah satu fitur yang diutamakan dari permainan ini adalah kemungkinan untuk berinteraksi dengan teman Facebook lain yang memainkan permainan serupa. Dengan bertambahnya jumlah teman yang ikut bermain, akselerasi peningkatan *level* dari seorang pemain dapat meningkat, dengan demikian *developer* mengembangkan permainan ini untuk target *facebookers*, berupa pemain *game* aktif ataupun tidak. Melalui pernyataan di atas, diketahui bahwa audiens dari Pirates Ahoy! adalah *casual gamers* atau pemain *game* yang mengisi waktu

luang.

Cara, Aturan, Reward dan Punishment Permainan

Cara bermain dalam *game* ini adalah sesuai dengan *console* pendukungnya yaitu berupa komputer personal dengan bantuan *mouse* sebagai pengatur segala macam gerakan maupun pilihan. Dasar operasi permainan ini adalah satu pemilihan tunggal pada satu waktu yang bersamaan. Melalui aturan pemberian perintah tunggal tadi, pemain dapat: (1) memberi perintah terhadap pekerjaan terpilih – memilih senjata, menyerang bajak laut lain, menggali harta, mengisi ulang energi, menata ulang tata letak markas bajak laut, dan (2) mengikuti instruksi *pop up windows* – menyebarkan harta dan berita.

Kedua jenis perintah tersebut cukup untuk memenuhi semua jenis gerakan yang diperlukan pada permainan ini, namun demikian perlu diketahui bahwa permainan ini melibatkan interaksi sosial antara sesama pemain. Di sini pemain tidak dapat memainkan permainan ini sepanjang waktu karena dibatasi oleh energi yang dimiliki. Adapun energi dapat bertambah sesuai waktu dan atau dari sumbangan maupun *reward* ketika memainkan permainan ini. Jumlah banyaknya energi akan bertambah bila awak kapal didapatkan dan pengisian energi dilakukan menurut perhitungan persentase. Jadi semakin banyak awak kapal dimiliki, seorang pemain dapat lebih lama melakukan permainan ini. Namun, penambahan energi yang dihasilkan dari sumbangan sesama pengguna *game* ini tetap memiliki batasan tertentu, artinya ada batasan maksimal perhari setiap orang untuk dapat menerima sumbangan energi dari sesama pemain. Hal ini juga menjadikan *game* ini menjadi *game casual*, bukan *hardcore* seperti yang sudah dijelaskan di atas.

Reward atau hadiah yang didapatkan selagi bermain *game* ini yakni berupa *koin*, batu mulia, nilai XP, dan benda-benda virtual yang dapat ditempatkan pada markas bajak laut. Hadiah *koin*, batu mulia, dan nilai XP ini didapatkan bila pemain: (1) memenangi pertarungan melawan monster, (2) berhasil melakukan misi, (3) mengunjungi sesama pemain, (4) menggali harta karun, dan (5) naik *level*. Adapun penggunaan *koin* adalah untuk membeli barang-barang guna mendekorasi pulau dan membeli senjata, sedangkan penggunaan batu mulia adalah untuk membeli harta karun yang sudah digali sebelumnya. Terakhir, *reward* berupa pengumpulan nilai XP adalah untuk menaikkan *level* pemain. Seiring dengan penambahan *level* permainan, jumlah kru, variasi monster, dan jumlah *workshop*, menjadikan permainan semakin variatif dan tidak membosankan. *Reward* terbesar yang

dapat diperoleh pemain adalah didapatkannya harta karun. Penebusan harta karun terbagi menjadi enam bagian dan semua bagian tersebut diperoleh, harta karun yang dimaksud dapat dipajang pada pulau markas. Di sini terdapat adanya pengambilan keputusan untuk memilih harta karun ditentukan oleh strategi yang diterapkan seorang pemain.

Selain *reward*, tentunya sebuah *game* memiliki *punishment* tertentu seperti: (1) hilangnya sejumlah koin yang dimiliki bila pemain kalah dalam pertarungan (baik dengan sesama bajak laut maupun monster laut), (2) tidak dapat melanjutkan permainan bila energi yang dimiliki habis, (3) hilangnya keuntungan bila hasil *workshop* pada markas terlambat diambil.

METODE PENELITIAN

Analisis dilakukan terhadap *free-to-play social network game "Pirates Ahoy!"*, sebuah *game* petualangan dikombinasikan dengan *game* strategi yang dapat dimainkan oleh setiap pemilik akun Facebook secara gratis.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan analisis semiotika. Analisis semiotika pada *game* ini, terutama untuk mencari dan menemukan makna interpretatif yang sifatnya non verbal pada objek-objek visual.

Semiotika tidak dapat dilepaskan dari dua orang tokoh yakni Ferdinand de Saussure (1857-1913) dan Charles Sanders Peirce (1839-1914). Mereka dianggap sebagai pelopor semiotika modern. Kedua tokoh ini menetapkan prinsip-prinsip dasar semiotika melalui bahasan yang berbeda.

Peirce mengidentifikasi tanda berdasarkan objeknya melalui tiga tanda yang lazim digunakan, yaitu: *icon* (ikon), *index* (indeks), dan *symbol* (simbol). Sedangkan bagi Saussure, sistem signifikasi dibentuk oleh serangkaian tanda yang dianalisis dari bagian-bagian konstituennya, penanda, dan petanda. Penanda adalah bentuk atau media tanda, misalnya suara, citra, goresan yang membentuk suatu kata dalam halaman, sementara itu petanda dipahami berdasarkan konsep dan makna (Barker, 2004: 72). Dalam semiotika, denotasi dan konotasi merupakan istilah yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, dan biasanya ada dua analisis penanda yang sering dikemukakan yaitu denotasi dan konotasi (Chandler, 2001).

PEMBAHASAN

Analisis semiotika yang dilakukan terhadap bagian *game* ini adalah yang berhubungan dengan: (1) instruksi yang timbul, dan (2) *game framing* yang berjalan secara keseluruhan. Adapun instruksi yang muncul dibagi menjadi dua, yaitu instruksi yang melibatkan keputusan yang harus dijalankan (berupa instruksi dari maskot *game* yang bertindak sebagai narator utama) serta instruksi berupa tawaran. Dalam menganalisis bagian objek terpilih, digunakan teori pertandaan Charles Sanders Peirce yang membagi jenis tanda berdasarkan ikon, indeks, dan simbol sebagai bagian dari objek yang direpresentasikan, serta teori Ferdinand de Saussure untuk menjelaskan tingkatan makna denotatif dan konotatif yang timbul.

Analisis Semiotika untuk *Opening Instruction* "Pirates Ahoy!"

Visualisasi *Opening Instruction* "Pirates Ahoy!" menunjukkan bahwa *game* ini terdiri dari komposisi *layout* berupa tanda verbal dan tanda visual yang juga merupakan analisis awal yang bersifat ikonik. Secara eksplisit, dapat dilihat bahwa tanda verbal terdiri dari : *Pirates Ahoy! Beta, visit your friends every day to receive coins!, Playfish, dan Loading.* Adapun tanda visual dapat terlihat dari maskot *game* berupa burung beo, sepotong lampu minyak, patok-patok kayu, peti kayu, peti harta karun, koin emas sebagai pengganti huruf 'O' pada tulisan *koin*, serta gulungan peta harta yang terbuka. Secara keseluruhan komposisi yang diperlihatkan bersifat statis dan simetris secara bilateral, kecuali penempatan burung beo di ujung kanan bawah yang otomatis menjadikannya sebagai *focal point*. Warna-warna yang muncul di sini diwarnai secara *flat* menggunakan beberapa warna krem, coklat, merah, biru, putih, kuning dan sedikit warna hijau pastel.



Gambar 1. *Opening Scene Pirates Ahoy!*
Sumber: dokumen Pribadi Peneliti; 2010

Tanda berupa indeks dilakukan terhadap *freeze framing* sesuai komposisi objek ter-*capture* serta proses *loading* yang sedang berjalan. Pada acuan *freeze frame* ini, kecuali bagian tengah kotak yang berganti-ganti setiap pemain masuk dalam *game* serta proses *loading* yang berjalan, semuanya dianalisis secara sinkronik. Sedangkan pada dua perkecualian tersebut, analisis dilakukan secara diakronik. Komposisi yang statis menunjukkan bahwa ini adalah *welcoming screen* yang menunjukkan adanya instruksi awal yang seyogyanya harus diperhatikan oleh pemain, dengan pemain dihimbau untuk mengunjungi teman-teman sepermainan “Pirates Ahoy!” agar dapat menerima tambahan bonus, instruksi ini dapat dibaca sambil menunggu proses *loading* selesai. Gestur dari maskot burung beo juga menunjukkan bahwa pemain dipersilakan untuk masuk dan bersiap untuk mulai berperan sebagai bajak laut. Maskot ditampilkan tidak dalam proporsi burung sebenarnya, namun berupa komposisi deformatif yang menjadikan burung ini tampak memiliki kepala yang besar dan sifat yang cukup komunikatif. Hal tersebut terlihat dari posisi sayapnya yang ke bawah dan tidak dalam kondisi hendak menyerang atau bertahan. Melalui penggantian huruf ‘O’ menjadi koin emas juga secara indeks menunjukkan bahwa ada sebuah simbol berupa koin emas yang dapat ditambah untuk meningkatkan kemampuan setiap pemain dalam proses permainan yang berlangsung.

Simbol pada komposisi di atas muncul pada atribut yang dikenakan oleh maskot berupa kaus garis-garis horizontal hitam putih, ikat kepala berupa bandana berwarna hitam, serta

warna-warna bulunya yang khas burung beo, yaitu merah, kuning biru pada ekor, merah dan kuning pada sayap, merah pada badan serta putih pada muka. Keseluruhan sintagma yang diperlihatkan oleh maskot muncul berupa atribut umum yang dipergunakan oleh bajak laut yang diwakili oleh peliharaannya yaitu burung beo. Simbol kedua yang muncul adalah fungsi peta sebagai sumber informasi, dilakukan dengan meletakkan informasi-informasi yang dianggap perlu sebagai proses pembelajaran bagi pemain. Di sini gambar peta diperkuat dengan latar belakang tapak jejak yang dilengkapi dengan simbol berupa arah kompas. Peran koin emas yang menggantikan huruf 'o' secara simbolik menunjukkan bahwa dunia bajak laut sesuai dengan apa yang sering dipersepsikan orang awam adalah bahwa mereka membajak laut untuk mendapatkan sejumlah harta tertentu.

Makna denotatif yang muncul di sini adalah berupa beberapa komposisi atribut yang umum muncul dalam dunia bajak laut, seperti pasak kayu, binatang peliharaan bajak laut berupa burung beo, gulungan peta tua yang menunjukkan suatu informasi, peti-peti kayu tertutup serta lampu minyak. Untuk latar belakang, walaupun elemen menunjukkan barang-barang bertemakan bajak laut, tetapi latar belakang yang dibuat putih tidak memperkuat adanya suatu suasana tertentu.

Makna konotatif berdasarkan komposisi yang nampak adalah suasana dunia bajak laut yang bersahabat, gestur dan goresan bentuk-bentuk visual dibuat sedemikian rupa sehingga menunjukkan bahwa dunia bajak laut yang ditawarkan adalah dunia yang menyenangkan, tidak menunjukkan adanya kekerasan yang biasanya dekat dengan dunia bajak laut yang sebenarnya. Hal ini dapat terlihat dari kondisi maskot yang tampak sehat, utuh dan tidak bercacat fisiknya, demikian juga atribut yang dikenakannya tidak tampak usang ataupun menunjukkan suatu kesulitan dalam memenuhi kebutuhan primer.

Analisis Semiotika untuk *First Bonus of a Day Instruction* "Pirates Ahoy!"

Visualisasi bagian *First Bonus of a Day Pirates Ahoy!* menunjukkan bahwa *layout* ini terdiri atas tanda verbal dan visual, yang juga dapat dijadikan pemaparan analisis ikonik. Secara eksplisit, dapat terlihat bahwa tanda verbal terdiri dari teks: "*Time to set sail! Don't forget loyal pirates get an extra turn for supplying their email!, Number of cards you can turn over today*". Serta beberapa visualisasi angka yang menunjukkan koin yang dimiliki, nilai XP, dan jumlah kartu yang dapat dibalik setiap hari. Adapun tanda visual dapat terlihat dari maskot burung beo, sembilan buah papan yang dapat dibalik, tempat bertenggernya maskot dan sebagian

layar kapal, serta *background* biru langit. Secara keseluruhan komposisi bersifat penuh perhitungan, tidak simetris karena penempatan burung beo dilakukan secara perhitungan pembagian tiga, sama seperti komposisi pada kesembilan papan yang ada.



Gambar 2. *First Bonus of a Day Pirates Ahoy!*
Sumber: dokumen Pribadi Peneliti; 2010

Warna-warna yang muncul di sini diwarnai secara *flat* dengan warna-warna biru langit, hijau, putih, kuning, hitam, merah, kuning oker, biru, beberapa warna coklat, beberapa warna krem, dan sedikit warna abu-abu. Di sini mulai muncul beberapa ikon yang hampir selalu muncul pada setiap *frame* permainan, yaitu jumlah koin, jumlah *playfish cash*, jumlah nilai XP, ikon gerigi sebagai simbol *setting* permainan, ikon disket sebagai simbol menyimpan permainan, serta ikon ‘contreng’ berwarna hijau sebagai simbol ‘ok’.

Tanda berupa indeks dilakukan terhadap *freeze framing* sesuai komposisi objek ter-*capture*. Pada acuan *freeze frame* ini, kecuali sembilan buah papan yang dapat dibalik untuk menjadi bonus awal hari dan sayap kiri pada maskot, dianalisis secara sinkronik. Sedangkan ada dua pengecualian tersebut, analisis dilakukan secara diakronik. Komposisi ditampilkan menunjukkan bahwa ini adalah bonus yang berhak didapatkan oleh pemain setiap hari. Jumlah banyaknya papan yang boleh dibalik diperhitungkan oleh program sesuai dengan aktifnya seorang pemain. Sebelum akhirnya pemain memilih bonus dengan jumlah yang diminta dan menekan area ‘contreng’, pemain tidak dapat melanjutkan permainan. Gestur maskot burung beo yang melambai-lambaikan sayap kirinya menunjukkan bahwa sifat maskot adalah sebagai pembimbing yang ramah dan kooperatif. Sama seperti penjelasan

pada analisis *Welcoming Screen*, maskot ditampilkan secara deformatif, namun di sini sudah muncul arahan bahwa maskot ini sifatnya ramah, apalagi diperkuat oleh matanya yang menutup menunjukkan dia sedang tersenyum.

Simbol pada komposisi di atas muncul pada atribut yang dikenakan oleh maskot berupa kaus garis-garis horizontal hitam putih, ikat kepala berupa bandana berwarna hitam, serta warna-warna bulunya yang khas burung beo, yaitu merah, kuning biru pada ekor, merah dan kuning pada sayap, merah pada badan serta putih pada muka. Keseluruhan sintagma yang diperlihatkan oleh maskot muncul berupa atribut umum yang dipergunakan oleh bajak laut yang diwakili oleh peliharaannya yaitu burung beo. Indeks kedua yang muncul adalah *background* dengan maskot bertengger, di sini diperlihatkan bahwa maskot ini berada pada tempat yang tinggi, yaitu pada layar kapal yang sedang bersauh, latar belakang langit menunjukkan cuaca siang hari yang cerah dan bersahabat.

Makna denotatif yang muncul di sini adalah berupa beberapa komposisi atribut yang umum muncul dalam dunia bajak laut, bagian layar yang terkembang, binatang peliharaan bajak laut berupa burung beo, serta suasana pelayaran ketika hari bercuaca cerah.

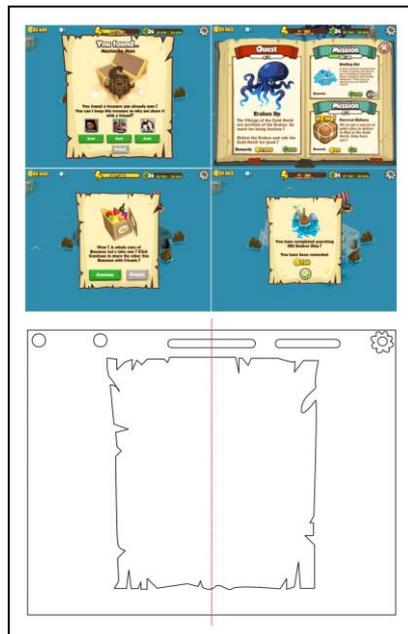
Makna konotatif berdasarkan komposisi yang nampak adalah bahwa ini adalah suasana dunia bajak laut yang bersahabat, gestur dan goresan bentuk-bentuk visual dibuat sedemikian rupa sehingga menunjukkan bahwa dunia bajak laut yang ditawarkan adalah dunia yang menyenangkan, tidak menunjukkan adanya kekerasan yang biasanya dekat dengan dunia bajak laut yang sebenarnya.

Hal ini dapat terlihat dari kondisi maskot yang tampak riang, bersahabat dan mengajak pemain untuk memasuki dunia permainan yang menyenangkan. Secara konotatif mungkin hal ini dapat menggambarkan bahwa tanpa adanya tantangan dan kompetisi, sifat manusia adalah pemalas dan mudah lengah apalagi diiming-imingi oleh berbagai kemudahan.

Analisis Semiotika untuk *General Instruction* "Pirates Ahoy!"

Sama seperti analisis kedua bahasan *freeze framing* sebelumnya, visualisasi beberapa *screen capture* berikut dijadikan pemaparan analisis ikonik. Komposisi di atas menunjukkan bahwa *layout* terdiri atas tanda verbal dan visual yang menunjukkan instruksi-instruksi yang menyatakan pilihan. Secara eksplisit, tanda verbal adalah berupa tulisan-tulisan yang sesuai

dengan instruksi terkait. Untuk tanda verbal, konsistensi pada setiap *freeze frame* terlihat pada penempatan ikon-ikon utamanya yang akan menunjukkan status pemain. Analisis unsur visual di sini diutamakan pada penempatan *layout foreground* yang berupa buku, gulungan dan papan yang terbentang, dengan keterangan-keterangan yang masing-masing disesuaikan tujuannya. Besar kecilnya instruksi yang muncul secara *pop up* dan teranalisis secara sinkronik ini tetap menghasilkan komposisi yang simetris dan statis.



Gambar 3. *General Instruction Pirates Ahoy!*
Sumber: dokumen Pribadi Peneliti; 2010

Sama seperti kedua bahasan sebelumnya, warna-warna yang muncul diwarnai secara *flat* menggunakan beberapa warna krem, coklat, hijau, biru, ungu, putih, hijau pastel, dan merah pada *foreground* serta dominasi warna biru laut pada *background*. Namun demikian, karena bagian instruksi lebih lanjut ini mengakses secara *random* teman-teman pada Facebook dari pemain, maka pewarnaan gradatif dimungkinkan pada penempatan *profile picture* teman-teman terpilih.

Tanda berupa indeks dilakukan terhadap *freeze framing* sesuai komposisi objek ter-*capture*. Pada acuan *freeze frame* ini, semua tanda dianalisis secara sinkronik, semua *foreground* yang ada menampilkan bahwa secara indeksikal, tujuan dari instruksi ini adalah untuk mengarahkan pemain untuk menyebarluaskan permainan ini supaya bagi dirinya permainan lebih kompleks dan bagi orang lain yang diajak bermain mendapatkan pengalaman serupa. Secara indeks, seseorang yang memilih untuk menyebarkan permainan

ini otomatis menjadi perwakilan dari permainan Pirates Ahoy secara *person-to-person* pada teman Facebook-nya.

Simbol pada komposisi *foreground* di atas muncul secara sintagmatik berupa elemen-elemen yang muncul pada informasi yang dapat diakses oleh pemain berupa instruksi konkrit. Kesesuaian isi instruksi, asal mengapa instruksi tersebut muncul dan pilihan yang dapat dipilih pemain adalah elemen yang sudah dipilih supaya permainan dapat berjalan dengan sesuai.

Analisis Semiotika untuk Screen Capture Current Game "Pirates Ahoy!"

Visualisasi *Screen Capture Current Game "Pirates Ahoy!"* menunjukkan bahwa *game* ini merupakan komposisi *layout* yang terdiri atas tanda visual sebagai tanda utama dan tanda verbal sebagai pendukung. Secara eksplisit dapat dilihat bahwa tanda verbal adalah berupa ikon-ikon yang menunjukkan posisi dan skor pemain (posisinya pada komposisi deretan horizontal di atas).



Gambar 4. *Screen Capture Current Game Pirates Ahoy!*
Sumber: dokumen Pribadi Peneliti; 2010

Adapun tanda visual dapat terlihat dari kondisi permainan yang sedang berlangsung, di sini posisi permainan adalah pada saat pemain sedang berada dalam pulau markas, yakni pada *screen capture* di atas tampak bahwa markas bajak laut berupa pulau tunggal, terpisah dari komunitas lain. Dari komposisi di atas, dapat terlihat bahwa secara garis besar komposisi dibagi dalam dua bagian, yaitu bagian atas dan bawah yang pembagian luasnya sekitar 3 : 1.

Pada komposisi di atas, tampak bahwa pulau dikelilingi berbagai tombol fungsi. Fungsi pada deretan vertikal di kiri adalah fungsi interaksi dan *zoom in-out*, fungsi pada deretan vertikal di kanan adalah fungsi konfigurasi *setting* permainan, serta fungsi pada deretan horizontal di bawah adalah fungsi dan fitur tambahan aktivitas pemain. Untuk bagian komposisi yang berada di bawah, *screen capture* menunjukkan teman Facebook yang terkait dengan *game* serupa sehingga setiap pemain yang terkait dapat memberikan bonus harian bila dikunjungi. Untuk unsur visual, selain deretan fungsi dan pemetaan pulau markas, maka yang dominan adalah *background* berupa laut. Di sini teknik pewarnaan dan warna-warna yang digunakan masih sama seperti poin-poin pembahasan di atas, hanya saja warna yang dominan adalah biru laut.

Tanda berupa indeks dilakukan terhadap *freeze framing* sesuai komposisi objek ter-*capture*. Secara keseluruhan, indeks utama menunjukkan bahwa semakin tingginya nilai XP yang dimiliki, maka *level* yang dapat diraih akan semakin tinggi, begitu pula dengan semakin banyaknya koin yang dimiliki, maka pulau markas yang dimiliki oleh seorang pemain akan semakin 'kaya'. Di sini tidak terlihat adanya gestur dari pemain secara langsung, namun untuk memperlihatkan tingkat keterampilan pemain, dapat teracu secara indeks dari barang-barang yang dapat diletakkan pada pulau, besarnya pulau yang dimiliki, sampai jumlah pulau yang dimiliki (dapat terlihat dari deretan fungsi horizontal sebelah kanan).

Tidak seperti halnya seluruh atribut yang merujuk pada dunia bajak laut seperti yang telah disinggung pada ketiga poin di atas, maka di sini seorang pemain dapat membuat *layout* rumahnya sesuai dengan gaya yang diinginkan, tidak selalu menggunakan atribut-atribut pelaut dan bajak laut, tapi dapat menunjukkan selera pribadinya dengan menggunakan atribut yang bercirikan kehidupan pantai secara modern (misalnya: muncul penggambaran payung pantai dan kursi pantai), ataupun atribut yang tidak berkaitan sama sekali dengan tema bajak laut (seperti: pancuran batu, suasana peternakan dan lonceng gereja pada rumah).

Secara indeksikal, pemilihan atribut yang dipilih oleh seorang pemain dapat merujuk pada gaya hidup, pilihan dan selera pribadi di kehidupan nyata maupun pengkondisian terhadap dunia yang dipilihnya. Simbol pada komposisi di atas terutama muncul pada bagian atas komposisi, yakni setiap deret atau kelompok fungsi bertindak sebagai kumpulan fungsi yang berbeda satu sama lain.

Makna denotatif yang muncul di sini adalah berupa beberapa komposisi atribut yang umum muncul dalam dunia bajak laut maupun dunia imajiner sesuai dengan bayangan dan pilihan pemain. Secara rinci visualisasi denotatif yang ada adalah adanya suasana tanpa manusia atau penghuni terhadap sebuah pulau tunggal di tengah-tengah lautan. Kiranya dari kondisi empat *workshop* yang ada, tampak bahwa walaupun pulau ini sepi penghuni, tetapi kegiatan pekerjaannya tetap aktif. Hal tersebut juga ditunjang oleh tatanan beberapa rumah, keropian tanaman, dan beberapa hewan ternak yang sedang diberi makan.

Makna konotatif berdasarkan komposisi yang nampak adalah bahwa ini adalah suasana dunia bajak laut yang sangat tergantung pada kemahiran pemain, atau lebih tepatnya keuletan pemain untuk menjalin persahabatan dengan bajak laut-bajak laut lain, tingkat selernya untuk mendekorasi markas bajak lautnya hingga munculnya suatu kompetisi antara satu bajak laut dengan bajak laut yang lain sehubungan dengan 'kemampuan markas' yang disajikan secara *virtual*.

PENUTUP

Melalui beberapa analisis *screen capture* yang mewakili instruksi dan kondisi permainan dari *game* "Pirates Ahoy!", dapat disimpulkan bahwa *game* ini merupakan permainan yang tidak merujuk pada sesuatu visualisasi atau kondisi asli bajak laut yang penuh kekerasan. Tema bajak laut di sini dibuat sedemikian rupa sehingga tampak ramah, menyenangkan, dan bersahabat. *Game* ini lebih mengutamakan keuletan pemain dan juga mengharapkan adanya interaksi sosial antara satu pemain dengan pemain yang lain daripada *skill* tertentu. Kemahiran berinteraksi tersebut tidak saja ditunjukkan sebagai kawan, namun dapat juga sebagai rival.

Karena *game* ini memperlihatkan secara langsung perbandingan secara statistik satu pemain dengan pemain lainnya. Artinya sejauh mana kemampuan seseorang untuk menata markasnya, mengalahkan monster-monster yang ada, serta kemampuan strategis tiap pemain untuk mengumpulkan harta karun yang menjadi tujuan utama bajak laut secara umum dapat diketahui pemain *game* sejenis.

Dengan demikian walaupun permainan ini secara teknis relatif mudah dilakukan, namun nilai-nilai kompetitif yang terselubung di dalamnya merangsang minat para pemain untuk

memainkan permainan ini secara kontinu. Keinginan para pemain untuk dikenal atau eksis secara global pun dapat tersalurkan melalui *game* ini, karena tampil dalam dunia virtual yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu, dibandingkan bila hanya dikenal dalam kehidupan fisik.

DAFTAR PUSTAKA

- Barker, Chris. (2004). *Cultural Studies Teori & Praktik*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Chandler, Daniel. (2001). *Semiotics for Beginner* (Diunduh dari <http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/S4B/sem06.html>, pada 20 Januari 2016).
- Setyoningrum, Y. (2013). Batas-batas realitas fisik dan virtual pada cyberspace game online "Second Life". *Jurnal Serat Rupa*, 1(1), 165-174.
- Sobur, Alex. (2009). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tinarbuko, Sumbo. (2008). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.