

Ekspresi Estetika dalam Dunia Virtual: Analisis Visual Game Zepeto melalui Lensa Semiotika sebagai Manifestasi Eskapisme

Dewi Intan Kurnia

institusi Seni Indonesia Denpasar, Bali, Indonesia

Email: dewiintan@isi-dps.ac.id

Abstrak

Zepeto adalah game sekaligus media sosial virtual realitas yang sering disebut *the next of Metavers*, dikemas dengan adanya dunia untuk berinteraksi antara user satu dan lainnya. *Reserch* ini bertujuan mengamati estetika item, gerakan, dunia, maupun moment yang tersedia di Zepeto agar bisa dimaknakan dan dikomparasi dengan realitas yang ada. Manfaatnya mengedukasi generasi mendatang di perkembangan digital yang massive agar dapat menggunakan media / game dengan bijak. Pendekatan metode penelitian ini menggunakan landasan teori *Semiotika Roland Barthes*, sementara untuk mencari validitas *Eskapisme Zepeto* menggunakan metode Lingga Yoni tentu diimbangi dengan observasi sebagai player di Zepeto. Hasil *Reserch* menunjukkan Zepeto mencerminkan simbolisme kebebasan dan keinginan untuk melarikan diri dari norma-norma sosial atau ekspektasi. Sama seperti media sosial pada umumnya yang memiliki sisi positif dan negatif. Kesimpulannya Visual Estetika Game Zepeto menarik minat user baru bahkan menginspirasi para developer untuk menciptakan game sejenis, Player dapat berfantasi dan membangun identitas sebagai personal yang mereka inginkan hanya menggunakan item, bahkan bisa dibuat sendiri dan diperjual belikan di Zepeto. Eskapisme tentunya dapat dibuktikan validasinya dengan pembuatan kreatifitas identitas, reproduksi keberlanjutan, serta simbolisme kebebasan yang dipaparkan pada literasi Lingga Yoni. Bayangkan ketika online shop metode pembayaran digital sudah bisa dilakukan secara virtual. Maka di masadepan mungkin keseharian dan aktivitas kita dijalankan secara virtual juga.

Kata kunci: Seni Visual, Semiotika, Eskapisme, Zepeto

Abstract

Zepeto is a virtual reality game and social media that is often called the next of Metavers, packed with worlds for users to interact with each other. This research aims to observe the aesthetics of items, movements, worlds, and moments available in Zepeto so that they can be interpreted and compared with the existing reality. The benefits are to educate future generations in massive digital developments so that they can use media / games wisely. This research method approach uses the Roland Barthes Semiotics theory base, while to find the validity of Zepeto Escapism using the Lingga Yoni method, of course balanced with observation as a player in Zepeto. Reserch results show that Zepeto reflects the symbolism of freedom and the desire to escape social norms or expectations. Just like social media in general, which has positive and negative sides. In conclusion, the

Ekspresi Estetika dalam Dunia Virtual: Analisis Visual Game Zepeto melalui Lensa Semiotika sebagai Manifestasi Eskapisme

Visual Aesthetics of the Zepeto Game attracts new users and even inspires developers to create similar games, players can fantasize and build the personal identity they want using only items, which can even be made by themselves and traded in Zepeto. Escapism can certainly be proven validated by the creation of identity creativity, reproduction of sustainability, and symbolism of freedom described in Lingga Yoni literacy. Imagine when online shop digital payment methods can be done virtually. So in the future maybe our daily life and activities are carried out virtually too.

Keywords: *At least 3 words and a maximum of 6 words, (first word, second word, third word)*

Pendahuluan

Zepeto, ruang digital yang imersif bagi pengguna untuk terhubung, berkreasi, dan mengekspresikan identitas mereka, lebih dari sekadar game biasa. Studi ini berfokus pada elemen visual Zepeto dan bagaimana Zepeto memfasilitasi pelarian bagi penggunanya di tengah pesatnya kemajuan teknologi (Celi, Ginzburg, Guarascio, & Simonazzi, 2018).

Dalam menganalisis grafik Zepeto, kerangka teori utama yang digunakan adalah pendekatan Semiotika Gomes & Silva, (2020). Selain itu, metode Lingga Yoni akan digunakan untuk memverifikasi elemen pelarian dalam dunia maya Zepeto. Penciptaan identitas sebagian besar dipengaruhi oleh kreativitas (Anggraini, Rahayu, Yuwana, Sabri, & Suryandoko, 2024; Latanre & Ponimin, 2023). Cara individu memilih untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif memiliki dampak yang signifikan terhadap persepsi orang lain terhadap dirinya (Isnawati, 2020). Melalui pengembangan keterampilan dan minat yang unik, orang dapat membedakan dirinya dari orang lain dan memperoleh rasa individualitas (Agusniatih & Manopa, 2019). Hal ini dapat berkisar dari menekuni hobi kreatif seperti melukis atau menulis hingga menjelajahi jalur karier yang tidak lazim. Dengan merangkul hasrat kreatif mereka dan menampilkannya kepada dunia, orang dapat membentuk identitas mereka dengan cara yang autentik dan benar-benar mencerminkan siapa diri mereka (Prisca Kiki Wulandari, Saraswati, & Putra, 2017).

Keberlanjutan, reproduksi, dan hubungan antara keduanya merupakan topik yang sangat penting (Rizky Wulandari, 2024). Untuk menjaga bumi dan sumber dayanya, tindakan harus diambil untuk memastikan tingkat reproduksi tetap stabil dan sumber daya tidak digunakan secara berlebihan. Dalam beberapa kasus, pengendalian populasi diperlukan untuk menjaga lingkungan yang sehat (Hendawati et al., 2024; Lase, Putriana, Aisyah, & Lase, 2024). Namun, ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi tingkat reproduksi, seperti akses terhadap layanan kesehatan, pendidikan, dan stabilitas ekonomi. Pentingnya mengatasi faktor-faktor ini untuk mendorong reproduksi berkelanjutan dan menjamin masa depan yang cerah bagi generasi mendatang (Husamah, 2024).

Analisis tentang bagaimana karakter dan lingkungan virtual direproduksi

dan diulangi oleh pemain atau dalam komunitas game adalah aspek kunci dari Lingga Yoni, yaitu tentang reproduksi dan keberlanjutan. Konsep ini sangat relevan dalam konteks Zepeto. Melalui Zepeto, mungkinkah para gamer dapat membangun setting dan individualitas yang dapat bertahan dan berkembang dalam game. Bahkan ada keluarga baru yang bisa dibentuk dalam game tersebut.

Kebebasan berkaitan erat dengan simbolisme seksual, karena keduanya merupakan bagian integral dari sifat manusia. Keinginan bawaan kita untuk mengekspresikan diri secara seksual sering kali mencerminkan kebutuhan untuk melepaskan diri dari batasan norma-norma masyarakat. Inilah yang menjadikan simbolisme seksual sebagai alat yang ampuh untuk mempromosikan individualitas dan kemandirian. Dengan menerima seksualitas kita, kita dapat menegaskan hak kita untuk menjadi diri kita yang sebenarnya, terlepas dari apa yang dipikirkan orang lain (Ndari, Hasanah, & Rosyidi, 2019). Dengan cara ini, simbolisme seksual memberdayakan kita untuk menjadi percaya diri, tegas, dan unik. Ini adalah cerminan dari keinginan dan aspirasi terdalam kita, dan ekspresi dari potensi bawaan manusia.

Dalam budaya Hindu, konsep Lingga dan Yoni membawa makna seksual dan melambangkan pembebasan (Hendawati et al., 2024). Zepeto mengkaji bagaimana persona dan pengaturan digital memfasilitasi perasaan kebebasan dan individualitas, melampaui batasan kehidupan nyata (Mujahid & Rohmadi, 2022). Dari sudut pandang yang tidak konvensional, apakah avatar Zepeto merupakan lambang pembebasan atau ekspresi pemberontakan terhadap standar dan konvensi masyarakat yang sudah mapan? Penciptaan karakter Zepeto bisa diibaratkan dengan konsep Lingga Yoni yang mewujudkan kreativitas. Pemain menganggap avatar mereka sebagai bentuk ekspresi kreatif, seperti Lingga Yoni yang melambangkan elemen imajinatif dunia kita.

Zepeto memungkinkan individu untuk mengekspresikan kreativitasnya dan membentuk identitas virtual yang unik melalui personalisasi karakter. Analisis dapat dilakukan terhadap hubungan antara penciptaan karakter tersebut dengan keinginan individu (Arestanti, Herawati, & Rahmawati, 2016; Kusgiyanto, Suroto, & Ekawati, 2017; Meithiana, 2017). Melalui pengalaman Zepeto sebagai pemain, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang estetika visual yang merangkum pelarian diri.

Elemen visual Zepeto sedang dianalisis untuk menangkap bagaimana pelarian diri disampaikan menggunakan kreativitas identitas, simbolisme kebebasan, dan reproduksi keberlanjutan. Hasil yang diharapkan adalah pemahaman yang lebih mendalam tentang pengaruh Zepeto dan game virtual lainnya terhadap kehidupan pengguna sehari-hari. Dengan mengingat tujuan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memperkaya wawasan tentang makna dan implikasi dari game virtual. Elemen visual Zepeto sedang dianalisis untuk menangkap bagaimana pelarian diri disampaikan menggunakan kreativitas

Ekspresi Estetika dalam Dunia Virtual: Analisis Visual Game Zepeto melalui Lensa Semiotika sebagai Manifestasi Eskapisme

identitas, simbolisme kebebasan, dan reproduksi keberlanjutan. Hasil yang diharapkan adalah pemahaman yang lebih mendalam tentang pengaruh Zepeto dan game virtual lainnya terhadap kehidupan pengguna sehari-hari. Dengan mengingat tujuan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memperkaya wawasan tentang makna dan implikasi dari game virtual

Metode Penelitian

Jenis Penelitian: Kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan analisis semiotika. Subjek Penelitian: Pengguna aktif Zepeto.

Metode Pengumpulan Data:

1. Observasi: Melibatkan peneliti sebagai pemain Zepeto untuk pengamatan langsung terhadap estetika dan pengalaman bermain.
2. Wawancara: Dengan pengguna Zepeto untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang motivasi dan persepsi mereka terhadap game.
3. Analisis Data: Melibatkan analisis semiotika untuk menafsirkan makna dari elemen visual dalam Zepeto, serta menggunakan metode Lingga Yoni untuk memvalidasi eskapisme. Yoni untuk memvalidasi eskapisme.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data observasi, wawancara, dan analisis data yang kemudian dijabarkan dalam pisau estetika pemaknaan ikonografi yang terkandung dalam visualisasi game Zepeto itu sendiri.

Game Zepeto adalah game yang dikembangkan di Naver Z Corporation dari Korea Selatan, Bervisual 3D Character dengan map serta dapat berkomunikasi secara daring antara user pengguna satu dengan yang lainnya. Hal ini yang menjadi hipotesa bahwa di masadepan nanti aktifitas manusia akan di dominasi dengan kemampuan digital seperti yang di simulasikan pada game tersebut.

Riset diawali dengan adanya fakta realitas di tahun 2023 Metavers menjadi salah satu spotlight di era perkembangan teknologi saat ini, selain penjualan karya – karya seniman di NFT (Opensea) blockade tanah dan Real Estate pun juga diperjual belikan dalam bentuk digital, berbondong – bondong collector CRYPTO memperjual belikan data ini sebagai asset digital, hal inilah yang memperkuat awalnya hipotesa mengenai perkembangan teknologi masadepan yang didominasi secara virtual dan bahkan bisa dikaitkan aktifitasnya hanya dalam bentuk 3D seperti yang di terapkan dalam game Zepeto.

Algoritma dalam zepeto diriset sedemikian rupa dan menjadikannya simulasi dunia nyata, Seperti social media pada umumnya orang – orang dengan bakat tertentu dan memiliki pamor akan diberikan bukti centang biru, hal inilah yang menjadi peluang pihak pengembang untuk bekerjasama terhadap para creator dalam mewujudkan visual fantastis dan membuat permainan seolah – olah menjadi seperti realita. Berikut email langsung yang diakses peneliti kepada

Manager Yong Sik (Manager Developer Zepeto) di Korea.

1. Observasi

Observasi selanjutnya diasari dalam isi permainan Zepeto itu sendiri, data Visual Karakter disesuaikan dengan kebutuhan pemilik user dari masing – masing pengguna, aktifitas yang bisa dilakukan dalam game ini adalah bertemu dan berinteraksi pengguna satu dengan yang lainnya dalam sebuah map, merias karakter sesuai selera, dan apabila berkesempatan sebagai creator kita mampu menciptakan visual – visual dengan estetika yang kita inginkan.

2. Estetika

Estetika yang ditawarkan bukan sekedar 3D yang sederhana, pengguna tiap karakter bisa sangat imajinatif, identitas pengguna di buat menjadi lebih realistis dengan visual – visual menarik yang membuat minat pengguna semakin bertambah, bahkan dari data yang dikumpulkan pada playstore tercatat 100 juta orang mendownload aplikasi ini di seluruh dunia, tentunya sangat banyak pengguna yang mulai bermain saat era pandemi dglobal dimulai. Hal ini membuktikan Estetika Visual di game ini berhasil menarik Minat dan sangat bagus.

3. Teori Semiotika

Teori Semiotika menyatakan bahwa semiologi adalah tujuan untuk mengambil berbagai sistem tanda seperti substansi dan batasan, gambar-gambar, berbagai macam gesture, berbagai suara music, serta berbagai obyek, yang menyatu dalam system of significance. Teori ini akan menjadi acuan riset kali ini dalam pemaknaan Visual Estetika terhadap Zepeto.

Roland Barthes (1915-1980) adalah seorang filsuf dan ahli teori sastra Prancis yang dikenal karena kontribusinya dalam bidang semiotika, strukturalisme, dan analisis budaya. Salah satu karya terkenalnya yang membahas semiotika adalah "Elements of Semiology" ("Elemen-elemen Semiotika").

Tanda (Sign): Barthes meminjam konsep tanda dari Ferdinand de Saussure. Menurutnya, tanda terdiri dari "signifier" (penanda) dan "signified" (petanda). Penanda adalah bentuk fisik atau kata-kata, sementara petanda adalah konsep atau makna yang terkait dengan penanda. Sebagai contoh, kata "rose" (penanda) merujuk pada bunga mawar (petanda). Penerapan tanda dan penanda ini di paparkan sebagai karakter tiap user yang menunjukkan identitas siapa dan seperti apa selera pemilik karakter tersebut dengan penggunaan titem dan cara bermain tiap user.

Denotasi dan Konotasi: Barthes membedakan antara denotasi (makna literal atau deskriptif) dan konotasi (makna tambahan atau tersembunyi). Sebuah tanda dapat memiliki makna dasar yang jelas (denotasi) dan juga dapat membawa makna tambahan yang terkait dengan konteks budaya atau pengalaman pribadi (konotasi). Meskipun User menjadi seorang Penari Bali pada kenyataannya belum tentu user adalah seorang Penari Bali itu sendiri banyak outfit dan item yang bisa digunakan untuk mendeskripsikan karakter setiap user.

Myth (Mitologi): Barthes menyajikan konsep "mitos" untuk menjelaskan cara

Ekspresi Estetika dalam Dunia Virtual: Analisis Visual Game Zepeto melalui Lensa Semiotika sebagai Manifestasi Eskapisme

budaya menciptakan makna. Menurutnya, mitos adalah proses di makna suatu tanda awal (signifier) diubah menjadi tanda kedua (second-order signifier) yang membawa konotasi atau makna budaya tertentu. Misalnya, pengguna yang memiliki Centang Biru adalah makna seorang selebritas dalam game ini bahkan bisa menggunakan platform yang tidak semua orang bisa gunakan seperti menjadi Live Streamer.

Intersemiotic Translation: Barthes mengusulkan gagasan tentang "Intersemiotic Translation," yang merujuk pada proses mentransformasikan satu sistem tanda ke dalam sistem tanda yang lain, seperti mentransformasikan gambar menjadi kata-kata atau sebaliknya. Sehingga kepribadian tiap pengguna bisa dilihat dari konten atau postingan dalam setiap karakter.

Readerly and Writerly Texts: Barthes membedakan antara teks yang "readable" atau "readerly" (teks yang memberikan kenikmatan kepada pembaca dengan menyajikan narasi yang konvensional) dan teks yang "writable" atau "writerly" (teks yang melibatkan pembaca dalam proses pembuatan makna). Interaksi Pengguna Karakter dalam permainan di map menggambarkan cara user dan personality pengguna itu sendiri dalam mengekspresikan dirinya.

4. Eskapisme

Lingga Yoni adalah dua simbol yang sering kali dikaitkan dengan konsep kesuburan, kehidupan, dan hubungan antara unsur maskulin dan feminin. Desain Avatar, Kemungkinan terdapat desain avatar yang mencerminkan unsur feminin dan maskulin. Mungkin ada pilihan desain karakter yang mengekspresikan identitas gender atau penampilan yang berbeda-beda.

Kesimpulan

Estetika yang ditawarkan game Zepeto sangatlah Indah sehingga pengguna banyak menggunakannya, Tanda dan penanda item dapat memberikan karakter dan personality tiap pengguna, maskulinitas dan feminis memberikan peluang untuk tiap karakter mendalami peran sehingga penjualan item pada game tersebut meningkat. Banyak pengguna dewasa yang mengalami Brun Out menjadi Kecanduan bermain game ini sehingga mampu menjadi Eskapisme dalam kesharian mereka, Zepeto terbukti mampu mengilustrasikan simulasi kehidupan teknologi canggih di masa depan yang membuat user / penggunanya beraktifitas secara 3D Virtual. Saran untuk tiap pengguna yang mengalami kecanduan bisa melakukan Detox agar tidak online terus menerus sehingga melupakan realita (jam online dibatasi). Saran untuk tiap pengembang teknologi sebaiknya melakukan beberapa simulasi olsop 3D alam penjualan barang real atau metaverse dengan susunan visual yang ditawarkan dalam permainan Zepeto.

BIBLIOGRAFI

Agusniatih, Andi, & Manopa, Jane M. (2019). Keterampilan sosial anak usia dini:

- teori dan metode pengembangan. Edu Publisher.
- Anggraini, Estu Candra, Rahayu, Eko Wahyuni, Yuwana, Setya, Sabri, Indar, & Suryandoko, Welly. (2024). Kreativitas Jajulaidik Dalam Penciptaan Karya Tari Banyuwangi. *Joged*, 23(2), 205–218.
- Arestanti, Martana Arrazaqu, Herawati, Nurul, & Rahmawati, Emi. (2016). Faktor-faktor internal individual dalam pembuatan keputusan etis: Studi pada konsultan pajak di Kota Surabaya. *Journal of Accounting and Investment*, 17(2), 104–117. <https://doi.org/10.18196/jai.2016.0048.104-117>
- Celi, Giuseppe, Ginzburg, Andrea, Guarascio, Dario, & Simonazzi, Annamaria. (2018). *Crisis in the European monetary union. A Core-Periphery Perspective* (London 2018).
- Gomes, Francisco Wellington Borges, & Silva, L. de V. (2020). Letramento visual e a leitura de textos multimodais: um olhar sobre a relação entre imagem e texto visual na semiologia de Roland Barthes. *Leitura, Compreensão de Textos e Ensino: Percepções, Letramento Visual e Multimodalidade Em Diferentes Gêneros e Suportes*. 1ed. Teresina: EDUFPI, 9–26.
- Hendawati, Hendawati, Lukita, Haryyan, Khotimah, Husnul, Simanjuntak, Gabryella Fatima, Tsaqila, Nibras Qaulan, & Aulia, Estu. (2024). Pemberdayaan Masyarakat dalam Penerapan PHBS untuk Pengendalian Jentik Nyamuk *Aedes Aegypti* di Kelurahan Sungai Pangeran. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 6(4), 43–54. <https://doi.org/10.57214/pengabmas.v6i4.577>
- Husamah, H. (2024). Literasi Urgensi dan Peran dalam Mewujudkan Pembangunan Berkelanjutan. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*.
- Isnawati, Ruslia. (2020). Cara Kreatif Dalam Proses Belajar (Konsentrasi Belajar pada Anak Gejala Gangguan Pemusatan Perhatian (ADD)). Jakad Media Publishing.
- Kusgiyanto, Wahyu, Suroto, Suroto, & Ekawati, Ekawati. (2017). Analisis hubungan beban kerja fisik, masa kerja, usia, dan jenis kelamin terhadap tingkat kelelahan kerja pada pekerja bagian pembuatan kulit lumpia di Kelurahan Kranggan Kecamatan Semarang Tengah. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 5(5), 413–423. <https://doi.org/10.14710/jkm.v5i5.18963>
- Lase, Apriliani, Putriana, Angelia, Aisyah, Siti, & Lase, Apriliana. (2024). Analisis Sanitasi Lingkungan dan Pengendalian Nyamuk di Kota Tarutung. *TOBA: Journal of Tourism, Hospitality and Destination*, 3(1), 26–32. <https://doi.org/10.55123/toba.v3i1.4098>
- Latanre, Tenry, & Ponimin, Ponimin. (2023). Penciptaan Kriya Keramik Salt Pottery Fish sebagai Elemen Estetik Interior Penguat Identitas Budaya Ngemplakrejo Kota Pasuruan. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(7), 983–1003. <https://doi.org/10.17977/um064v3i72023p983-1003>
- Meithiana, Indrasari. (2017). Kepuasan kerja dan kinerja karyawan tinjauan dari dimensi iklim organisasi, kreativitas individu, dan karakteristik pekerjaan. Indomedia Pustaka.
- Mujahid, Ahmad, & Rohmadi, Yusup. (2022). MAKNA SIMBOLIS RELIEF LINGGA DAN YONI DALAM KOMPLEKS CANDI SUKUH. UIN Raden Mas Said Surakarta.

Ekspresi Estetika dalam Dunia Virtual: Analisis Visual Game Zepeto melalui Lensa Semiotika sebagai Manifestasi Eskapisme

- Ndari, Susianty Selaras, Hasanah, Lathipah, & Rosyidi, Muhib. (2019). Metode pendidikan seksualitas di taman kanak-kanak: panduan praktis untuk melindungi anak dari kejahatan seksual. Edu Publisher.
- Wulandari, Prisca Kiki, Saraswati, Destriana, & Putra, Surya Desismansyah Eka. (2017). Membangun Indonesia: pemberdayaan pemuda berwawasan Pancasila. Universitas Brawijaya Press.
- Wulandari, Rizky. (2024). Psikologi Kesehatan Reproduksi Memahami Kesehatan Reproduksi Dan Psikologis Seksual. Circle Archive, 1(4).

Copyright holder:

Dewi Intan Kurnia(2025)

First publication right:

Syntax Admiration

This article is licensed under:

