

PROYEKSI IDEAL KEBUDAYAAN INDONESIA DALAM GIM VIDEO A SPACE FOR THE UNBOUND

Muhammad Riezanur Aslami¹ Johantan Alfando²

Abstrak

A Space for the Unbound, gim video petualangan karya Mojiken Studio dan Toge Productions, telah menjadi fenomena global yang menonjolkan budaya Indonesia. Penelitian ini berargumen bahwa gim video ini tidak sekadar merefleksikan realitas, melainkan secara aktif mengonstruksi sebuah proyeksi ideal kebudayaan Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk membongkar bagaimana proses konstruksi ideal tersebut bekerja. Menggunakan pendekatan kualitatif interpretif, penelitian ini mengadopsi teori representasi konstruktional Stuart Hall sebagai kerangka utama dan analisis semiotika Roland Barthes sebagai metode analisis. Temuan dikategorikan menggunakan tujuh unsur kebudayaan Koentjaraningrat untuk analisis sistematis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konstruksi ideal ini bekerja melalui praktik kurasi dan sanitasi yang sistematis. Gim video ini secara cermat memilih penanda-penanda budaya yang membangkitkan nostalgia, namun secara bersamaan menghilangkan realitas konflik yang melekat padanya. Aspek-aspek problematis seperti prekaritas ekonomi, konflik sosial, dan trauma historis secara aktif dihilangkan untuk menciptakan dunia yang koheren dan bebas dari friksi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa proyeksi ideal yang dominan Jawa-sentrism ini berfungsi sebagai diplomasi budaya bermata dua: di satu sisi ia berhasil mengekspor nilai-nilai pro-sosial namun di sisi lain ia berisiko memperkuat stereotip Indonesia yang eksotis dan mistis bagi audiens global.

Kata Kunci: gim video, representasi budaya, semiotika, *A Space for the Unbound*, media baru, budaya Indonesia

Pendahuluan

Dalam era modern, media massa tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi dan hiburan, tetapi juga memegang peran vital dalam membentuk pandangan serta persepsi masyarakat terhadap suatu isu (Jampel et al., 2016). Lebih jauh, media menjadi wadah representasi di mana makna diproduksi dan dipertukarkan antaranggota budaya melalui bahasa dan tanda-tanda (Ida, 2018). Salah satu bentuk media baru yang signifikan adalah gim video, yang

¹ Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: riezanur09@gmail.com

² Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman.

kini telah berevolusi dari sekadar permainan arkade menjadi bagian dari gaya hidup dan interaksi sosial masyarakat (Safarina & Ahmad, 2023). Fenomena ini terlihat jelas di Indonesia, yang tercatat menempati peringkat ketiga dengan jumlah pemain gim terbanyak di dunia berdasarkan data *We Are Social* (Hamonangan, 2024).

Berbeda dengan media konvensional yang bersifat satu arah, gim video memiliki keunggulan interaktivitas yang memungkinkan pemain tidak hanya menjadi konsumen pasif, tetapi terlibat aktif dalam menjelajahi dunia virtual yang dikonstruksi (Prayogi et al., 2024). Penelitian ini memfokuskan kajiannya pada *A Space for the Unbound*, sebuah gim petualangan *slice-of-life* berlatar suasana kota Indonesia tahun 90-an karya Mojiken Studio dan Toge Productions (Tapsell, 2023). Gim ini telah mendapatkan pengakuan global dan berbagai penghargaan bergengsi, salah satunya berhasilnya gim ini masuk di salah satu nominasi *The Game Awards*, karena keberhasilannya menghadirkan narasi dan visual yang mengangkat nilai-nilai lokal ke panggung internasional (Purnama, 2023; Syamsul, 2023).

Keunikan *A Space for the Unbound* terletak pada pilihan representasinya yang berbeda secara fundamental dari gelombang gim Indonesia sukses lainnya seperti DreadOut atau Pamali, yang cenderung berfokus pada eksotisme horor dan entitas gaib (Tapsell, 2023). Sebaliknya, gim ini justru mengangkat estetika keseharian, nostalgia, dan interaksi domestik. Melalui penggambaran latar kota yang puitis dan duniaawi, gim ini menawarkan celah penelitian baru untuk memahami bagaimana budaya Indonesia direpresentasikan di luar kerangka supernatural yang selama ini mendominasi.

Penelitian ini mengajukan argumen bahwa *A Space for the Unbound* tidak sekadar merefleksikan realitas secara objektif, melainkan aktif mengonstruksi sebuah proyeksi ideal kebudayaan Indonesia. Gim ini menampilkan era 90-an sebagai dunia yang indah dan harmonis, sebuah konstruksi yang menyembunyikan realitas historis krisis politik dan moneter pada dekade tersebut. Untuk membedah fenomena ini, penelitian menggunakan teori representasi konstruktif Stuart Hall yang melihat makna sebagai produksi aktif (Hall, 1997), serta analisis semiotika Roland Barthes untuk membongkar mitos-mitos budaya yang dinaturalisasi di dalamnya (Barthes, 2012).

Kerangka Dasar Teori *Teori Representasi*

Teori representasi Stuart Hall, khususnya pendekatan konstruktif, menolak anggapan bahwa media sekadar berfungsi sebagai cermin yang memantulkan realitas secara pasif (pendekatan reflektif) atau sepenuhnya ditentukan oleh niat pembuatnya (pendekatan intensional). Sebaliknya, Hall mendefinisikan representasi sebagai proses aktif produksi dan pertukaran

makna di antara anggota budaya melalui penggunaan bahasa, tanda, dan gambar, yang melibatkan kerja sama antara sistem mental (peta konseptual) dan sistem bahasa untuk mengonstruksi makna. Hubungan antara tanda dan konsep bersifat arbitrer (manasuka) namun menjadi stabil karena adanya konvensi budaya yang disepakati bersama (Hall, 1997). Dalam konteks penelitian ini, teori Hall digunakan sebagai landasan untuk membedah gim *A Space for the Unbound* bukan sebagai refleksi objektif, melainkan sebagai sebuah praktik penandaan (*signifying practices*) yang secara aktif mengonstruksi proyeksi ideal kebudayaan Indonesia.

Gim Video

Sejarah perkembangan gim video bermula dari eksperimen saintifik pada tahun 1940-an melalui mesin Nimatron dan program Spacewar! (1962), yang kemudian berevolusi menjadi industri hiburan massal yang pesat setelah perilisan konsol rumahan pertama, Magnavox Odyssey, pada tahun 1972 (Maulana, 2022). Fenomena ini menawarkan pengalaman interaktif unik yang didefinisikan oleh Jesper Juul sebagai sebuah sistem formal berbasis aturan, di mana pemain harus mengerahkan upaya untuk memengaruhi hasil yang bervariasi dan dapat diukur, serta memiliki konsekuensi yang bersifat opsional. Secara fundamental, gim video dibangun atas komponen estetika yang kompleks, dimulai dari aturan imperatif yang menciptakan tantangan, hingga konstruksi dunia virtual melalui geografi dan representasi visual yang membatasi ruang gerak pemain. Selain itu, elemen desain gim juga sangat dipengaruhi oleh jumlah pemain, baik single-player yang berfokus pada respons lingkungan buatan, maupun multi-player yang mengutamakan keadilan sistem permainan bagi seluruh partisipan (Egenfeldt-Nielsen et al., 2024).

Budaya

Secara etimologis, istilah "budaya" memiliki akar kata dari bahasa Sansekerta *buddhayah* (bentuk jamak dari *buddhi*) yang merujuk pada segala hal terkait budi dan akal manusia, serta berasal dari kata Latin *colere* yang berarti mengolah, yang menegaskan bahwa kebudayaan adalah proses aktif manusia dalam mengolah alam dan kehidupannya. Definisi ini diperdalam oleh Koentjaraningrat yang memandang kebudayaan sebagai totalitas sistem ide, perilaku, dan hasil karya manusia yang diperoleh melalui proses pembelajaran, bukan sekadar naluri biologis semata. Kompleksitas kebudayaan ini terbangun dari tujuh unsur universal yang saling terintegrasi membentuk sistem yang utuh, meliputi sistem Bahasa, sistem pengetahuan, sistem organisasi sosial dan kekerabatan, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian ekonomi, sistem religi, serta kesenian. Dalam realitas sosiologis masyarakat Indonesia, kebudayaan terstratifikasi menjadi tiga golongan yaitu kebudayaan suku bangsa yang menjadi identitas warisan leluhur, kebudayaan umum lokal yang terbentuk dari interaksi hibrida di wilayah urban, dan kebudayaan

nasional sebagai akumulasi nilai yang menyatukan keberagaman tersebut (Tjahjadi et al., 2020). Pemahaman konseptual ini diperkuat secara yuridis oleh Undang-Undang No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, yang mendefinisikan Kebudayaan Nasional Indonesia sebagai keseluruhan proses dan hasil interaksi dinamis antar-kebudayaan yang hidup dan berkembang di nusantara, mencakup manifestasi cipta, rasa, dan karsa masyarakat dalam memaknai kehidupan sehari-hari.

Media Baru

Perkembangan teknologi komunikasi telah memicu transformasi radikal dalam cara manusia memproduksi dan mengonsumsi informasi, menandai peralihan fundamental dari media lama (seperti televisi dan radio) yang bersifat satu arah, pasif, dan ditujukan bagi massa yang anonim serta homogen, menuju media baru yang didefinisikan oleh sifatnya yang interaktif, digital, asinkronik, multimedia, dan *narrowcasted* atau menargetkan kelompok audiens yang spesifik (Suparno et al., 2016). Dalam membedah lansekap ini, Denis McQuail mengklasifikasikan media baru ke dalam lima kategori utama media komunikasi interpersonal, media permainan interaktif yang lebih mengutamakan kepuasan proses bermain daripada kegunaan praktis, media pencarian informasi yang memposisikan internet sebagai perpustakaan data tanpa batas, media partisipasi kolektif untuk berbagi pengalaman, hingga media pengganti siaran yang kesemuanya diikat oleh karakteristik distingtif seperti derajat interaktivitas, kemampuan menciptakan virtualitas atau dunia alternatif, sensasi kehadiran sosial (*social presence*), kekayaan media (*media richness*) dalam menjembatani komunikasi, otonomi penuh pengguna atas konten, hingga jaminan privasi dan personalisasi. Dalam kerangka teoretis inilah gim video ditempatkan sebagai pilar fundamental media baru, bukan hanya karena format digitalnya, melainkan karena menuntut keterlibatan tinggi (*high involvement*) yang mengubah posisi audiens dari konsumen pasif menjadi partisipan aktif yang turut mengonstruksi narasi dan pengalaman dalam ruang virtual yang terkonvergen dengan budaya populer global (McQuail, 2010).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma interpretatif yang berfokus pada pemahaman fenomena sosial dari perspektif subjek melalui observasi mendetail (Neuman, 2014). Secara spesifik, penelitian mengadopsi pendekatan kritis Mazhab Frankfurt yang tidak sekadar mendeskripsikan realitas, tetapi bertujuan membongkar ideologi dan mitos yang tersembunyi di balik produk budaya (Sholahudin, 2020). Kerangka ini digunakan untuk menganalisis bagaimana gim video *A Space for the Unbound* melakukan representasi konstruktivis bukan sekadar refleksi objektif dalam membangun proyeksi ideal kebudayaan Indonesia. Fokus analisis dipusatkan pada tujuh unsur kebudayaan (bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial,

teknologi, ekonomi, religi, dan kesenian) yang direpresentasikan dalam gim tersebut.

Sumber data primer diperoleh langsung dari gim video *A Space for the Unbound*, mencakup keseluruhan elemen visual, audio, dan textual dari babak prolog hingga tamat (chapter 6), sedangkan data sekunder bersumber dari literatur relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipan dengan memainkan gim secara menyeluruh, serta teknik dokumentasi yang meliputi pengambilan tangkapan layar *screen capture* pada visual signifikan dan pencatatan transkripsi dialog yang memuat nilai-nilai kultural.

Teknik analisis data menggunakan semiotika Roland Barthes yang dioperasionalkan dalam dua tahap: klasifikasi dan sintesis. Analisis ini membedah tanda melalui skema signifikasi dua tahap *two-order signification*. Tahap pertama mengidentifikasi makna denotasi yang merujuk pada realitas fisik tanda (Saussure et al., 2011). Tanda denotatif tersebut kemudian menjadi penanda bagi sistem kedua untuk menghasilkan makna konotasi dan mitos, yaitu representasi simbolik yang menaturalisasi nilai-nilai budaya dan ideologis tertentu (Barthes, 2012). Melalui pisau analisis ini, penelitian tidak hanya menginventarisasi elemen budaya, tetapi menyintesis bagaimana elemen-elemen tersebut dikonstruksi menjadi sebuah mitos kebudayaan Indonesia yang ideal.

Hasil Penelitian

Gim video *A Space for the Unbound* secara aktif mengonstruksi proyeksi ideal kebudayaan Indonesia. Dengan beralih dari pemaparan data parsial menuju interpretasi pola representasi makro, analisis menunjukkan bahwa konstruksi budaya dalam gim ini tidak terjadi secara acak, melainkan melalui strategi konsisten yang mensinergikan penanda budaya, mulai dari artefak keseharian hingga simbol negara. Hal ini mengukuhkan argumen penelitian yang berlandaskan kerangka teori Stuart Hall, bahwa gim video ini berfungsi sebagai agen aktif yang memproduksi makna kebudayaan melalui kategori tematik yang terstruktur, bukan sekadar merefleksikan realitas secara pasif. Berikut adalah pembahasan mendalam untuk kategori-kategori tematik yang telah disintesis dari temuan penelitian:

Konstruksi keaslian kultural dalam gim video dibangun melalui jalinan strategi representasi yang kompleks, dimulai dari penggunaan ragam bahasa campur kode dan elemen audio campursari yang, meskipun berhasil membangun kedekatan emosional dan otentisitas lokal (Maharani & Sodiq, 2025), sejatinya merupakan hasil penyuntingan yang menyeragamkan variasi tuturan menjadi citra urban homogen demi kelancaran pengalaman bermain dan komodifikasi industri. Pendekatan kuratorial ini sejalan dengan konstruksi memori kolektif yang menyeleksi artefak ikonik seperti undian permen Yosan untuk mentransformasi frustrasi historis menjadi pencapaian virtual yang

memuaskan, sebuah mekanisme yang menurut (Moldes, 2025) tidak hanya memvalidasi sistem pengetahuan anak-anak tetapi juga secara halus menaturalisasi budaya konsumerisme serta menyamarkan dimensi komersial di balik kelangkaan pasar. Lebih jauh, logika sanitasi ini meluas pada romantisasi kearifan lokal melalui simbol minyak kayu putih yang dinaturalisasi sebagai wujud kehangatan tradisi dan kemandirian, namun secara paradoks menyembunyikan kompleksitas realitas sosioekonomi yang melatarbelakanginya yakni keterbatasan akses layanan medis dan risiko efikasi pengobatan mandiri (Andira & Pudjibudojo, 2020) sehingga secara keseluruhan gim memproyeksikan idealisme yang mereduksi friksi realitas demi kenyamanan naratif.

Konstruksi tatanan sosial yang ideal dalam gim video dibangun melalui naturalisasi berlapis yang mencakup ranah komunal, pendidikan, dan institusi negara, dimulai dengan pembingkai *pos kamling* dan tradisi hajatan sebagai simbol kemandirian serta toleransi warga yang, menurut (Armi & Zaelani, 2023), secara efektif mengaburkan friksi nyata terkait gangguan ruang publik dan kendala operasional partisipasi sipil. Logika penertiban narasi ini diperluas ke dalam institusi pendidikan yang memanufaktur citra warga negara ideal melalui simbol normatif seperti OSIS dan Paskibra sebuah proyeksi yang mereduksi sekolah menjadi pabrik karakter luhur sekaligus membungkam kritik historis terhadap fungsi pendidikan sebagai aparatus ideologis Orde Baru yang melanggengkan kepatuhan di balik ilusi demokrasi semu (Astuti et al., 2024). Lebih jauh, ilusi stabilitas ini dikukuhkan melalui kurasi simbol negara dari figur Hansip, PNS, hingga patung polisi yang dinaturalisasi sebagai manifestasi perlindungan fungsional, padahal menurut (Ferdiansyah, 2022), representasi tersebut hanyalah mitos yang merapikan realitas struktural demi menyembunyikan kerentanan korupsi birokrasi, defisit layanan darurat, dan ketidakadilan sosial yang sesungguhnya terjadi di balik wajah institusi yang tampak harmonis.

Dimulai dari penjinakan simbol religius melalui setelan sarung, peci, dan busana muslimah yang dicitrakan sebagai ekspresi kesalehan modern yang organik, padahal menurut (Harsono, 2021) narasi ini menyembunyikan sejarah diskriminasi Orde Baru dan negosiasi politis yang rumit di balik keputusan berbusana tersebut. Logika idealisasi ini berjalan paralel dengan romantisasi infrastruktur publik, di mana kekacauan layanan era analog seperti angkot dan telepon umum dibingkai ulang menjadi simbol konektivitas yang tertib, efektif mengubur realitas inefisiensi birokrasi dan vandalisme demi stabilitas visual kota (Janti, 2019). Akhirnya, strategi sanitasi memuncak pada konstruksi sosio-ekonomi yang menggunakan artefak seperti orang-orangan sawah dan tas ayam jago untuk memproyeksikan koeksistensi harmonis antara tradisi dan kemandirian, sebuah mitos yang secara aktif menghapus memori traumatis krisis moneter 1998, konflik alih fungsi lahan akibat urbanisasi, serta asosiasi

kriminalitas perjudian, demi menjaga keutuhan narasi nostalgia yang stabil dan estetis (Sunardi et al., 2024).

Konstruksi realitas sosial-budaya dalam gim video dijalankan melalui mekanisme naturalisasi yang secara sistematis menyamarkan ketimpangan struktural, dimulai dari kurasi simbol kebangsaan seperti Rumah Joglo dan Dodotan yang diangkat sebagai puncak estetika universal. Narasi ini mengebiri fakta historis mengenai fungsi asli artefak tersebut sebagai penegak eksklusivitas feodal yang kaku dan terlarang bagi rakyat jelata (Tasnur et al., 2025).

Dalam sektor ekonomi informal, di mana warung dan kios bakso dicitrakan sebagai jantung solidaritas warga melalui mekanisme bon yang dianggap simbol kepercayaan sebuah proyeksi harmonis yang menurut (Rohmah & Sitorus, 2022) secara efektif menyembunyikan kerentanan finansial nyata, persaingan ketat, dan risiko keamanan pangan yang membayangi pelaku usaha kecil. Lebih jauh, ilusi kemandirian ini dikukuhkan melalui pembingkaian profesi jalanan seperti tukang becak, penambal ban, dan badut sebagai manifestasi daya juang dan kreativitas, yang menurut (Palar et al., 2024) hanyalah mitos untuk menutupi realitas keterpaksaan ekonomi, ancaman eksploitasi fisik, serta status ilegal yang menjerat kaum marginal dalam jeruji kemiskinan struktural yang sebenarnya.

Konstruksi wirausaha modern dan transisi menuju era digital dijalankan melalui kurasi arkade dan warnet yang dibingkai sebagai simbol optimisme ekonomi serta demokratisasi akses teknologi. Arkade dicitrakan sebagai peluang bisnis menjanjikan, sedangkan warnet diposisikan sebagai jembatan informasi vital di tengah keterbatasan infrastruktur. Akan tetapi, proyeksi pemberdayaan ini beroperasi sebagai mitos yang merapikan realitas bisnis yang rapuh. Narasi ideal tersebut menutupi beban operasional tinggi, stigma sosial negatif terkait perilaku membolos, serta kerentanan usaha kecil yang mudah gulung tikar akibat persaingan pasar yang ketat pasca reformasi (Muhammad, 2018; umbrellacorp, 2024).

Konstruksi lanskap spiritual dan harmoni sosial dalam *A Space for the Unbound* dibangun melalui naturalisasi simbolik yang memproyeksikan koeksistensi ideal, dimulai dengan visualisasi rumah ibadah yang berdampingan sebagai manifestasi ideologi toleransi negara yang menegaskan pesan perdamaian alamiah, sebuah citra yang sejatinya beroperasi sebagai mitos untuk menyembunyikan ketegangan sosioreligius nyata serta hambatan struktural yang dihadapi minoritas dalam mendirikan tempat ibadah (Hutabarat, 2023). Logika penyelarasan ini diperluas ke dalam konstruksi dimensi supranatural, di mana elemen mistis seperti Malam Satu Suro, Candi Bentar, dan entitas Barong dinaturalisasi sebagai bagian organik keseharian yang meleburkan batas dunia fisik dan gaib. Namun, di balik validasi budaya tersebut diungkap bahwa narasi ini menutup kompleksitas sosiokultural yang lebih gelap, seperti gesekan teologis antar-generasi, komersialisasi artefak

mistik, serta pengaburan isu kesehatan mental yang sering kali disalahtafsirkan sebagai fenomena kerasukan spiritual demi menjaga koherensi estetika magis permainan (Puspaningrum et al., 2024).

Konstruksi ekspresi budaya dalam lanskap permainan dibangun melalui kurasi strategis elemen visual dan audio yang bertujuan menaturalisasi identitas lokal maupun nasional, dimulai dengan pembingkaian grafiti sebagai cerminan semangat komunitas dan penanda otentisitas Surabaya khususnya terkait subkultur Bonek yang berfungsi menegaskan kebanggaan lokal, namun sejatinya merupakan hasil sanitasi yang menyembunyikan stigma vandalisme dan konflik teritorial demi menyajikan versi subkultur jalanan yang telah dijinakkan (Puspita, 2024). Logika seleksi ini berjalan paralel dengan konstruksi memori kolektif melalui musik Keroncong, yang dinaturalisasi sebagai representasi identitas kebangsaan yang harmonis sejalan dengan narasi institusi negara (RRI) sebuah proyeksi yang beroperasi sebagai mitos pelarut sejarah karena secara efektif menyembunyikan asal-usul hibrida kolonial dan mengaburkan proses kanonisasi budaya yang didominasi Langgam Jawa, sehingga berisiko memenggiring keragaman ekspresi musik regional lain demi terciptanya citra memori bangsa yang seragam dan bebas dari kontradiksi historis (Nuristama, 2025).

Sintesis temuan menegaskan bahwa *A Space for the Unbound* beroperasi sebagai praktik produksi makna aktif sesuai paradigma konstruksionis Stuart Hall bukan sekadar refleksi realitas pasif di mana pengembang secara sengaja menerapkan strategi kurasi dan sanitasi untuk memilih elemen budaya beresonansi tinggi sekaligus menghilangkan jejak trauma kolektif dekade 90-an seperti krisis moneter, demi mentransformasi tanda-tanda audio visual menjadi mitos koheren yang estetis. Konstruksi idealisme ini bertumpu pada tiga pilar utama, yakni citra komunitas harmonis, tatanan institusi fungsional, dan romantisme kemandirian ekonomi, yang sukses menyingkirkan disonansi kognitif namun melahirkan kontradiksi representasi signifikan saat elemen budaya diadaptasi ke dalam logika permainan; hal ini terlihat dari desakralisasi Barong menjadi sekadar mekanisme naratif, penjinakan simbol subkultur ilegal tas ayam jago, hingga pengabaian friksi sosiologis nyata seperti kemacetan hajatan demi menjaga narasi solidaritas. Implikasinya, gim ini berfungsi sebagai instrumen diplomasi budaya bermata dua yang menyeimbangkan risiko eksotisme dengan ekspor nilai pro-sosial, sekaligus menyingkap dominasi bias Jawa-sentrism yang memvalidasi sifat arbitrer representasi budaya, menegaskan bahwa upaya idealisasi keindonesiaan dalam media kerap dicapai melalui penyederhanaan kompleksitas dan marginalisasi keragaman nusantara demi tercapainya koherensi naratif.

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa gim video *A Space for the Unbound* beroperasi sebagai agen aktif yang mengonstruksi proyeksi ideal keindonesiaan melalui praktik penandaan sistematis, bukan sekadar refleksi pasif realitas. Konstruksi ini bertumpu pada tiga mitos utama, yaitu citra komunitas yang harmonis, tatanan institusi yang ideal, serta romantisme kemandirian ekonomi, di mana sisi gelap sejarah dan kerentanan struktural disanitasi demi narasi yang koheren. Selain memvalidasi teori representasi Stuart Hall melalui dominasi bias Jawa sentris, penelitian ini juga menemukan bahwa meskipun berisiko memunculkan pandangan eksotis bagi audiens luar, strategi representasi ini berhasil berfungsi sebagai instrumen diplomasi budaya yang efektif dalam mengekspor nilai-nilai pro sosial.

Daftar Pustaka

- Andira, D. A., & Pudjibudojo, J. K. (2020). Pengobatan Alternatif Sebagai Upaya Penyembuhan Penyakit. *Jurnal Insight Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember*, 16(2). <https://doi.org/10.32528/ins.v%2525vi%2525i.2053>
- Armi, A., & Zaelani, A. Q. (2023). Penggunaan Jalan Umum Untuk Acara Walimatul U'rs dalam Perspektif Hukum Islam. *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 5(2), 301–318. <https://doi.org/10.47476/assyari.v5i2.2607>
- Astuti, A. R., Satria, A., & Ulaya, L. (2024). Analisis Kritis Kurikulum Pendidikan di Indonesia Masa Orde Baru. *QAZI: Journal of Islamic Studies*, 1(1), 138–148. <https://doi.org/10.61104/qazi.v1i1.172>
- Barthes, R. (2012). *Mythologies*. Hill and Wang.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2024). *Understanding video games: The essential information* (Fifth edition). Routledge, Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.4324/9781003274995>
- Ferdiansyah, B. (2022, December 6). *KPK sebut pelayanan publik masih jadi sektor rentan korupsi*. Antara News. <https://www.antaranews.com/berita/3289511/kpk-sebut-pelayanan-publik-masih-jadi-sektor-rentan-korupsi>
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage.
- Hamonangan, J. (2024, June 7). *Gamers Semakin Banyak, Perkembangan Gim di Indonesia Diminati Kalangan Anak Muda*. Wartakotalive.com. <https://wartakota.tribunnews.com/2024/06/07/gamers-semakin-banyak-perkembangan-gim-di-indonesia-diminati-kalangan-anak-muda>
- Harsono, A. (2021). “Aku Ingin Lari Jauh.” *Human Rights Watch*. <https://www.hrw.org/id/report/2021/03/18/378167>
- Hutabarat, F. (2023). Navigating Diversity: Exploring Religious Pluralism and Social Harmony in Indonesian Society. *European Journal of Theology*

- and *Philosophy*, 3(6), 6–13.
<https://doi.org/10.24018/theology.2023.3.6.125>
- Janti, N. (2019, April 24). *Mula Kedatangan Telepon Umum*. Historia.ID. <https://www.historia.id/article/mula-kedatangan-telepon-umum-dweo3>
- Maharani, P. U., & Sodiq, I. (2025). Perkembangan Musik Campursari di Yogyakarta tahun 1990-2019: Dari Manthous hingga Didi Kempot. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 4(1), 672–690. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v4i1.4388>
- Maulana, A. (2022, March 30). Sejarah Video Game [Part 1]. *Arsanesia*. <https://arsanesia.com/blog/sejarah-video-game-part-1/>
- McQuail, D. (2010). *Mcquail's mass communication theory* (6th ed). Sage Publications.
- Moldes, O. (2025). Unpacking the effects of materialism on interpersonal relationships: A cognitive approach. *British Journal of Social Psychology*, 64(2), e12795. <https://doi.org/10.1111/bjso.12795>
- Muhammad, F. (2018, April 17). *Melupakan dan Menemukan Kembali Dingdong*. tirto.id. <https://tirto.id/melupakan-dan-menemukan-kembali-dingdong-cHTI>
- Neuman, W. L. (2014). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches* (Seventh edition, Pearson new international edition). Pearson.
- Nuristama, R. U. (2025). Echoes of Empire, Sounds of Nation: Keroncong and the Politics of Musical Canon in Postcolonial Indonesia. *Harmonia : Journal of Music and Arts*, 3(2), 95–104. <https://doi.org/10.61978/harmonia.v3i2.1019>
- Palar, N. R. A., Kandowangko, N., Ruru, J. M., & Goni, S. Y. V. I. (2024). Identification of Motives of Children Working as Street Clowns in Manado City, North Sulawesi Province. *Journal of Management and Administration Provision*, 4(3), 278–285. <https://doi.org/10.55885/jmap.v4i3.409>
- Prayogi, A., Pujiono, I. P., & Nugroho, D. A. (2024). *TELAAH MEDIUM KRITIK SOSIAL BERBASIS BUDAYA POPULER VIDEO GAME*.
- Purnama, K. I. (2023, November 16). *Game Indonesia Masuk Nominasi The Game Awards, Simak Asal-usul Penghargaan Ini* | tempo.co. Tempo. <https://www.tempo.co/digital/game-indonesia-masuk-nominasi-the-game-awards-simak-asal-usul-penghargaan-ini-120080>
- Puspaningrum, S. D., Kusuma, A. F. W., Husna, S. S. D., Fitriyani, A., Najwa, S. S., Agritya, L. B., Novalinda, P., & Putri, I. C. M. (2024). Pemertahanan Nilai-nilai Budaya Jawa di Era Meluasnya Budaya Asin saat ini, Studi Kasus pada Gen Z dan Mahasiswa UNNES. *Jurnal Kultur*, 3(2), 210–220.
- Puspita, D. B. P. (2024). The Role of Graffiti as an Expression of Youth Identity: (Case Study on ROCE and BKRE Bombers). *Commsphere*:

- Jurnal Mahasiswa Ilmu Komunikasi*, 2(II), 149–165.
<https://doi.org/10.37631/commsphere.v2iII.1596>
- Rohmah, A. N., & Sitorus, C. R. J. (2022). PELATIHAN PERJANJIAN TERTULIS SEBAGAI JAMINAN TERHADAP TRANSAKSI UTANG PIUTANG BAGI PELAKU UMKM. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(6), 5031.
<https://doi.org/10.31764/jmm.v6i6.11648>
- Safarina, L., & Ahmad, H. A. (2023). *Representasi Budaya Minum Kopi Dalam Game Visual Novel Coffee Talk*. 06(03). <https://doi.org/10.31598>
- Saussure, F. de, Baskin, W., Meisel, P., & Saussy, H. (2011). *Course in general linguistics*. Columbia University Press.
- Sholahudin, U. (2020). MEMBEDAH TEORI KRITIS MAZHAB FRANKFURT: SEJARAH, ASUMSI, DAN KONTRIBUSINYA TERHADAP PERKEMBANGAN TEORI ILMU SOSIAL. *Journal of Urban Sociology*, 3(2).
- Sunardi, A., Afiah, W. N., Fadlah, S. N., & Ribawati, E. (2024). KRISIS MONETER 1997-1998: AKAR PENYEBAB, DAMPAK EKONOMI, DAN KEBIJAKAN PENANGANAN DI INDONESIA. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 5(7), 21–30.
<https://doi.org/10.9644/sindoro.v5i7.4197>
- Suparno, B. A., Muktiyo, W., & DN, RR. S. (2016). *MEDIA KOMUNIKASI: REPRESENTASI BUDAYA DAN KEKUASAAN* (First Edition). UPT Penerbitan dan Pencetakan UNS (UNS Press).
- Syamsul, A. (2023, March 9). *Mengenal A Space for the Unbound, Game Indonesia yang Puncaki Steam!* | Berita | Gamelab Indonesia. Gamelab.id. <https://www.gamelab.id/news/2289-mengenal-a-space-for-the-unbound-game-indonesia-yang-puncaki-steam>
- Tapsell, C. (2023, January 2). *A Space for the Unbound review—A slice of life, and all its pain* | *Eurogamer.net*. <https://www.eurogamer.net/a-space-for-the-unbound-review-a-slice-of-life-and-all-its-pain>
- Tasnur, I., Arrazaq, N. R., & Wati, F. W. (2025). BORJUIS JAWA: TRANSFORMASI SOSIAL DI TENGAH KOLONIALISME ABAD XIX-XX. *SABANA: Jurnal Sosiologi, Antropologi, Dan Budaya Nusantara*, 4(1), 78–88. <https://doi.org/10.55123/sabana.v4i1.4906>
- Tjahjadi, I., Andayani, S., & Wafa, H. (2020). *Pengantar Teori dan Metode Penelitian Budaya*. PAGAN PRESS.
- umbrellacorp. (2024, August 19). *Nostalgia Gamer Veteran: Sejarah Singkat Permainan Dingdong di Indonesia, Awal Kejayaan dan Kepunahan*. IndoGamers. <https://indogamers.com/news/42687/19082024/nostalgia-gamer-veteran-sejarah-singkat-permainan-dingdong-di-indonesia-awal-kejayaan-dan-kepunahan>