



SASTRA ERGODIK DALAM GIM ZEPETO: KAJIAN LUDOLOGI

Khothibul Umam

Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro
Jl. Antonius Suroyo, Tembalang, Semarang, 50274

khothibulumam@lecturer.undip.ac.id

ABSTRAK

Zepeto adalah sebuah gim yang dikembangkan oleh Naver Z Corporation dari Korea Selatan. Dengan Zepeto para pemain bisa berkreasi membuat avatar 3D yang terhubung dengan ruang obrolan. Dalam ruang obrolan tersebut pemain bisa berinteraksi dengan pemain lain layaknya di kehidupan nyata. Zepeto sendiri masuk kategori *role playing game*, di mana dalam jenis gim tersebut, setiap pemain bisa menjadi karakter fiksi di dalam gim sesuai keinginan. Pola gim tersebut selaras dengan konsep Sastra Ergodik yang ada interaksi antara produsen (baca: penulis) dengan konsumen (baca: pembaca). Dalam Sastra Ergodik, setiap pembaca bebas dan leluasa memilih alur mana dulu untuk dibaca. Untuk mengkaji Zepeto, kami memakai Ludologi untuk mengkaji fenomena Zepeto. Hasilnya adalah Zepeto mempunyai interaksi yang unik dalam lingkungan metaverse, karakterisasi yang spesifik, dan aturan permainan yang mudah dijalankan oleh para pemainnya.

Kata kunci: Zepeto, Sastra Ergodik, Ludologi, metaverse, gim

ABSTRACT

Zepeto is a game developed by Naver Z Corporation from South Korea. With Zepeto, players can create 3D avatars that are connected to chat rooms. In the chat room, players can interact with other players like in real life. Zepeto itself is included in the role playing game category, where in this type of game, each player can become a fictional character in the game as desired. This game pattern is in line with the concept of Ergodic Literature where there is interaction between producers (read: writers) and consumers (read: readers). In Ergodic Literature, every reader is free to choose which way to read first. To study Zepeto, we use Ludology to study the Zepeto phenomenon. The result is Zepeto has unique interactions in the metaverse environment, specific characterization, and game rules that are easy for players to follow.

Keywords: Zepeto, Ergodic Literature, Ludology, metaverse, game



PENDAHULUAN

Zepeto merupakan sebuah platform simulasi dunia berbasis gim dan media sosial yang berfungsi untuk berinteraksi dan berkreasi dengan menggunakan avatar. Zepeto dikembangkan oleh Naver Z Corporation, anak perusahaan Naver Corporation, salah satu perusahaan internet terbesar di Korea Selatan. Aplikasi gim ini diluncurkan pada tahun 2018 dan memiliki lebih dari 200 juta pengguna terdaftar di seluruh dunia pada tahun 2023.

Melalui Zepeto para pemain bisa berkreasi membuat avatar 3D yang terhubung dengan ruang obrolan yang memungkinkan pengguna membuat dan menyesuaikan avatar 3D mereka sendiri dan berinteraksi dengan pengguna lain di berbagai dunia virtual. Dalam ruang obrolan tersebut pemain bisa berinteraksi dengan pemain lain layaknya di kehidupan nyata. Zepeto sendiri masuk kategori *role playing game*, di mana dalam jenis gim tersebut, setiap pemain bisa menjadi karakter fiksi di dalam permainan sesuai keinginan.

Selain itu, para pengguna/pemain juga dapat menggunakan Zepeto Studio untuk mendesain dan menjual item fashion dan gaya hidup mereka sendiri, serta membuat permainan dan dunia mereka sendiri. Aplikasi ini menawarkan banyak konten dan acara sosial seperti foto, video, tren, tantangan, kolaborasi dengan merek, artis, dan *influencer* (pemengaruh) terkenal. Ada pula layanan Zepeto Premium, di mana para pengguna berlangganan dengan manfaat tambahan, seperti peninjauan item yang disetujui dengan cepat, kredit ZEM bulanan, dan item eksklusif.

Zepeto juga merupakan bagian dari metaverse. Apa itu metaverse? Metaverse dapat berupa ruang virtual 3D apa pun yang didukung oleh teknologi - termasuk realitas virtual (VR), *augmented reality* (AR), kecerdasan buatan (AI), *Internet of Things* (IoT), dan *blockchain* - yang memungkinkan orang untuk berinteraksi satu sama lain (dan dalam beberapa kasus, dengan avatar non-manusia). Ada banyak metaverse yang ada saat ini dan sebagian besar dari mereka diciptakan oleh perusahaan individu dan melayani tujuan tertentu. Ada sedikit atau tidak ada interoperabilitas di antara metaverse, karena standar berbagi identitas dan data pengguna di berbagai ruang metaverse belum dikembangkan. Sehingga tiap produk metaverse sampai saat ini mempunyai dunianya sendiri (Lau, 2023).

Istilah "metaverse" pertama kali digunakan oleh penulis fiksi ilmiah Neal Stephenson dalam novelnya yang berjudul *Snow Crash*. Dalam novel tersebut, Stephenson menggambarkan dunia virtual 3D yang dapat ditempati orang-orang, dalam arti tertentu. Karakter utama *Snow Crash*, Hiro, mengakses metaverse melalui terminal pribadi yang memproyeksikan gambar realitas virtual 3D ke kacamatanya. Avatar Hiro berinteraksi dengan avatar orang lain di metaverse. *Snow Crash* sendiri adalah nama file data yang diterima avatar Hiro di metaverse.

Selain karya fiksi, gim atau permainan digital adalah contoh konkret bagaimana metaverse diperkenalkan dan diadaptasi oleh konsumen dalam skala besar. Diluncurkan pada tahun 2016, Pokémon Go yang menggabungkan *augmented reality* ke dalam gim seluler, menggemparkan dunia. Sejak itu, permainan multipemain, seperti Fortnite, Minecraft, dan Roblox, telah menyediakan lingkungan virtual di mana pemain dapat berinteraksi satu sama lain dalam bentuk avatar, sehingga menciptakan pondasi metaverse (Lau, 2023).

Pola permainan interaktif dalam Zepeto dan konsep metaverse tersebut selaras dengan konsep Sastra Ergodik yang terdapat interaksi antara produsen (baca: penulis) dengan konsumen (baca: pembaca). Dalam Sastra Ergodik, setiap pembaca bebas dan leluasa memilih karakter (tokoh) dan alur mana dulu untuk dibaca. Sastra Ergodik sendiri adalah istilah yang diciptakan oleh Espen J. Aarseth dalam bukunya untuk mendeskripsikan sastra yang memerlukan upaya "tidak biasa" bagi pembaca untuk menelusuri teksnya. Istilah ini berasal dari Bahasa Yunani *ergon*, yang berarti "pekerjaan", dan *hodos*, yang berarti "jalan" (Aarseth, 1997: 1). Keleluasaan pembaca untuk



melakukan negosiasi teks tersebut sebenarnya juga sudah berlangsung lama, setua karya fiksi itu sendiri. Jadi bukan monopoli karya fiksi berbasis teknologi mutakhir, layaknya permainan komputer. Sastra Ergodik dapat ditemui dalam relief-relief candi atau piramid, di mana para pengunjung bisa memilih dan memilah gambar mana dulu yang akan dilihat.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kepustakaan yang menggunakan teori Ludologi dan Sastra Ergodik. Ludologi adalah sebuah teori yang secara khusus digunakan untuk menganalisis gim atau permainan. Ludologi berasal dari kata Latin *ludus* yang berarti “permainan”. Konsep dasar Ludologi mengemukakan bahwa setiap gim, baik konvensional maupun berbasis komputer, mempunyai elemen atau unsur yang erat kaitannya dengan naratologi atau pengisahan, yaitu: karakter, tindakan atau lakuan, latar, dan tujuan (Frasca, 1999).

Penelitian ini akan melihat sejauh mana konsep Sastra Ergodik diaplikasikan dalam sebuah gim. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan peninjauan penelitian terdahulu terkait Zepeto. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data-data proses permainan Zepeto, sementara peninjauan pustaka berupa penelitian terdahulu digunakan untuk memposisikan penelitian ini di antara penelitian sebelumnya. Data-data tersebut lalu dianalisis lalu diolah untuk melihat konteks Sastra Ergodik dalam gim Zepeto lewat kajian Ludologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dunia Ergodik Semesta Zepeto

Gim Zepeto mempunyai berbagai fitur yang memungkinkan para pemain untuk menciptakan semesta tiruan dari dunia nyata. Setelah para pemain mengunduh Zepeto dan mendaftarkan diri untuk membuat akun, pemain diminta untuk membuat avatar diri yang menjadi persona diri di dunia Zepeto. Selanjutnya pemain diarahkan ke bagian *Beranda*. *Beranda* mencakup karakter, *style*, interior, tren konten terbaru, misi, informasi event yang sedang berlangsung, daftar pertemanan yang sedang daring, *live streaming* yang sedang berlangsung, daftar *top player* dunia yang sering dikunjungi, item rekomendasi Zepeto Official, daftar token, kotak pesan, notifikasi, dan fitur pencarian.

Karakter Zepeto berupa avatar yang digunakan untuk berinteraksi di dunia Zepeto. Pemain dapat membuat avatar sesuai dengan keinginan mereka. Disediakan satu avatar gratis dari Zepeto. Tiap pemain bisa memiliki avatar lebih dari satu. Bila ingin menambah slot avatar, pemain dapat membelinya. Pada halaman karakter, pemain akan diarahkan menuju toko item, di mana pemain dapat mengetahui item apa saja yang sedang tren dan marak digunakan (meliputi fashion terbaru; tema-tema tertentu, seperti Natal, Halloween, punk, anime; maupun merk-merk yang ada di dunia nyata yang sedang berkolaborasi dengan Zepeto). Selain itu, terdapat dua jenis item di Zepeto, yaitu item resmi Zepeto dan item kreator Zepeto.

Selanjutnya adalah *Style*, yang merupakan tempat penyimpanan gaya karakter Zepeto. Untuk memudahkan pemain dalam pencarian item tertentu/khusus, pemain dapat menyimpan gaya avatar mereka. Jumlah *style* tidak terbatas. Misal, pemain membuat karakter Naruto dan menyimpan dalam *style*, suatu hari ketika pemain ingin menggunakan atribut Naruto, pemain tinggal menuju halaman *style* dan mengenakannya kembali dan tidak perlu melakukan pencarian satu persatu.

Setelah pemain menentukan avatar yang dipakai, mereka diharapkan mengikuti misi yang ada di dalam Zepeto. Misi dalam Zepeto merupakan aktivitas-aktivitas yang dikerjakan untuk mendapatkan imbalan berupa token atau item-item gratis dan terbatas. Selain misi harian untuk mengumpulkan token koin mau pun zem, ada misi-misi event terbatas seperti *lucky box*. Misi terbatas



akan menghilang ketika durasi misi telah habis. Sedangkan misi harian akan diperbaharui setiap pukul 00.00 WIB.

Token sendiri merupakan mata uang yang berlaku di semesta Zepeto. Para pemain dapat bertransaksi dengan token tersebut. Token terdiri dari koin dan ZEM. Token koin dapat diperoleh dengan mengerjakan misi-misi harian atau misi event di dunia Zepeto. Selain itu token koin dapat dibeli di Codashop. Sedangkan token ZEM adalah token yang paling sulit didapatkan dalam misi. Pemain harus melakukan pembelian di Codashop (situs jual beli token gim) atau Google Store/Appstore. Token yang dipunyai pemain dapat dibelanjakan pemain di semua semesta atau dunia Zepeto.

Semesta Zepeto secara *server* dibagi menjadi dua, yaitu lokal dan global. Dunia lokal adalah tempat pemain berinteraksi dengan sesama pemain dalam satu negara. Sedangkan dunia global memungkinkan pemain bertemu dengan pemain mancanegara. Sedangkan secara pembuatannya juga dibagi dalam dua dunia, yaitu dunia *official* Zepeto dan dunia kreator Zepeto. Dunia kreator adalah dunia yang dibuat oleh pemain Zepeto. Zepeto menyediakan aplikasi Zepeto Built It untuk PC sehingga memungkinkan bagi para pemain membuat dunia seperti keinginan mereka berdasarkan pedoman Zepeto. Dalam komponen dunia, pemain bisa melihat dunia-dunia yang telah dikunjungi, dunia rekomendasi, dunia trending (yang diakses banyak pemain sehingga memudahkan kita bertemu banyak orang), dunia di mana kita bisa mendapatkan token zem, dunia baru yang telah rilis, dunia kreator populer, dan dunia-dunia yang telah pemain simpan sebagai dunia favorit.

Zepeto juga mempunyai wahana media sosialnya sendiri di dalam gimnya. Fitur tersebut dalam bentuk *Feed* yang dirancang mirip dengan Tiktok atau Instagram Reel. Komponen *Feed* mencakup daftar konten dan *live streaming*. Pada halaman *Feed* pemain dapat melihat konten-konten FYP (For Your Page), konten akun-akun yang diikuti, dan konten dari akun-akun Zepeto populer. Selain konten, pemain juga bisa mengetahui pemain lain yang sedang melakukan *live streaming* dan peringkat kepopuleran pemain tersebut berdasarkan jumlah token zem yang mereka raih. Peringkat *live streamer* tersebut diperbaharui mingguan dan bulanan.

Dari pemaparan di atas bisa dilihat jika Zepeto mempunyai semesta atau dunia yang menjadi latar narasi bagi tiap karakter yang dipunyai pemain dalam bentuk avatar. Avatar ini menjadi tokoh dalam cerita yang dibuat dan difasilitasi oleh Zepeto. Pemain bebas memilih mau menjadi karakter apapun dalam latar cerita yang ia pilih sendiri. Hal tersebut sejalan dengan konsep Sastra Ergodik yang membebaskan pemain (baca: konsumen) “mengonsumsi” karya yang disediakan oleh Zepeto (baca: produsen).

Jikalau latar cerita fiksi adalah cerminan dari realitas faktual, maka metaverse yang ada di semesta Zepeto adalah duplikasi dari kehidupan sehari-hari yang ada di dunia nyata. Zepeto adalah contoh konkret dari mimesis sastra.

SIMPULAN

Zepeto adalah salah satu gim terkini dengan konsep *role playing game* dan metaverse. Zepeto mempunyai interaksi yang unik dalam lingkungan metaverse, karakterisasi yang spesifik, dan aturan permainan yang mudah dijalankan oleh para pemainnya. Kemudahan ini didapatkan karena semesta Zepeto yang merupakan tiruan dari dunia nyata. Metaverse dalam Zepeto menawarkan pilihan-pilihan kepada para pemain maupun penikmat Zepeto suatu tawaran ‘naratologi’ yang melimpah ruah dan mudah diakses. Dalam Zepeto, para pemain adalah konsumen sekaligus produsen konten. Dari sini konsep sastra Ergodik termanifestasikan dengan sempurna dalam gim Zepeto.



DAFTAR PUSTAKA

- Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext: Perspective on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Frasca, Gonzalo. 1999. "LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and Differences between (video)games and Narrative". Pranala: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>.
- Lau, Wilson. 2023. "The Metaverse: What Is It?". Pranala: <https://www.searchenginejournal.com/metaverse/484803/#close>.