Deformasi Diskursif Digital:
TheoTown sebagai Platform Perlawanan Politik

Riset Unggulan, Direktorat Penelitian dan Inovasi, Institut Teknologi Bandung

Prof. Dr. Yasraf Amir Piliang 1 , Dr. Tri Sulistyaningtyas, M.Hum.2, Yani Suryani, M.Hum.3, Ghina Zoraya Azhar, S.Pd.4, Jejen Jaelani, M.Hum. 5

1, 2, 3, 4 Kelompok Keahlian Literasi Budaya Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain
2 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sumatera

Abstract

Studi ini mengkaji enam karya dalam permainan simulasi kota, TheoTown, yang dibuat oleh enam pemain asal Indonesia. Permasalahan yang diangkat dalam studi ini adalah bagaimana sesuatu yang bersifat nonpolitik dimanfaatkan oleh warga Indonesia sebagai arena untuk perlawanan politik. Untuk menganalisis permainan tersebut, studi ini menggunakan Analisis Wacana Kritis Multimodal (Multimodal Critical Discourse Analysis/MCDA) dengan menelaah elemen verbal dan visual dari karya tersebut. Temuan studi menunjukkan terjadi deformasi dalam permainan, yang terlihat baik pada elemen verbal maupun visual. Pada elemen verbal, beberapa kata yang digunakan dalam teks naratif karya-karya tersebut memiliki keterkaitan erat dengan wacana sosial-politik, seperti ***demo***, ***gusur***, dan ***disetir***. Pada elemen visual, terdapat unsur-unsur yang sangat sensitif terhadap sentimen sosial atau politik, seperti 'warga yang melarikan diri', 'warga yang marah', atau 'kebakaran hutan'. Studi ini menggunakan istilah 'deformasi diskursif' (*discursive deformation*) untuk mendeskripsikan fenomena tersebut.

Keyword: per gim digital, deformasi, wacana politik, perlawanan, ideologi, kekuasaan

Introduction

TheoTown adalah gim simulasi pembangunan kota yang diciptakan oleh studio gim independen asal Jerman, Blueflower dan Lobby Divinus. Meskipun TheoTown merupakan gim simulasi pembangunan kota, warganet Indonesia memanfaatkannya sebagai wadah untuk berbagi bentuk ekspresi politik digital, kritik, dan aktivisme (Izar, 2026; Ramadhan, 2026; Wiraputra, 2026). Ketidakcakapan pemerintah, kebijakan publik yang buruk, ketimpangan ekonomi, kemacetan lalu lintas, kebijakan kontroversial, kenaikan pajak, meningkatnya biaya hidup, layanan publik yang tidak memadai, serta masalah ketenagakerjaan merupakan beberapa isu utama yang disuarakan dalam diskursus TheoTown di Indonesia (Alifiqri, 2026; Sebastian, 2026; Thoifur, 2026; Wiraputra, 2026; Yehosua, 2026).

Studi ini tidak hanya menyajikan analisis diskursif mengenai permainan simulasi—khususnya SimCity dan Second Life—sebagai arena politik; sebaliknya, kami menunjukkan rekontekstualisasi ideologis melalui deformasi merupakan isu sentral sekaligus menantang yang mendasari pembahasan mengenai TheoTown sebagai sebuah diskursus.



Picture 6: TheoTown post generated by GABRIL6365.

Research Method

Penelitian ini akan menggunakan metode Multimodal Critical Discourse Analysis (MCDA), untuk menganalisis berbagai modalitas yang hadir secara bersamaan di dalam sebuah konstruksi wacana. Metode ini dapat digunakan untuk menganalisis struktur dan fungsi elemen-elemen multimodal dalam wacana, termasuk tata letak, warna, suara, dan gerakan, serta bagaimana elemen-elemen ini digunakan untuk mempengaruhi audiens.



Picture 1. TheoTown image is generated by Wahyudin

Dalam elemen verbal, terdapat sejumlah kata yang digunakan dalam teks naratif pada tiles tersebut yang memiliki keterkaitan erat dengan diskursus sosial-politik, antara lain: '***strategi***', '***demo***', '***lingkungan***', '***gusur***', '***disetir***', '***warga***' (Gambar 1, 2, dan 3), '***peduli***' (Gambar 3), '***kabur***' (Gambar 4), '***pajak***', '***nabrak***' (Gambar 5), serta '***DPR***' (Gambar 6). Kata-kata ini digunakan untuk menggambarkan relasi politik antara pemerintah, aparatur negara, kaum kapitalis, dan warga—sebuah hubungan yang melibatkan keyakinan ideologis serta relasi kuasa yang mendasarinya, khususnya dalam konteks kritik, protes, dan perlawanan. Relasi politik dalam tiles TheoTown secara umum digambarkan sebagai ketidaksepakatan, sengketa, atau perselisihan politik antara dua kelompok sosial: 'kita' atau kelompok internal (in-group—seperti warga atau penduduk) dan 'mereka' atau kelompok eksternal (out-group—seperti pemerintah atau kaum kapitalis).



Figure 3: TheoTown image is generated by Kay Leonard.

Terima kasih kepada Direktorat Riset dan Inovasi, ITB atas dukungan pendanaan yang memungkinkan terlaksananya penelitian ini.

Discussion & Result

Dalam elemen verbal dari enam petak simulasi TheoTown yang dipandang sebagai wacana, representasi aktor dikelompokkan sedemikian rupa sehingga terbagi menjadi kelompok 'kita' (di dalam kelompok—seperti warga, penduduk, pelajar) dan kelompok 'mereka' (di luar kelompok—seperti pemerintah, kaum kapitalis) (van Dijk, 2000). Dari segi gaya bahasa retoris, metafora, metonimia, parodi, ironi, dan sarkasme dimanfaatkan secara intensif untuk mengkritik pemerintah atau kaum kapitalis. Sebagai dasar legitimasi wacana, evaluasi moral digunakan secara intensif untuk mengkritik perilaku moral kaum kapitalis dan pemerintah; sementara mitopoesis (penciptaan mitos) digunakan untuk menyusun narasi visual buatan atau mitos yang melampaui realitas itu sendiri. Dalam konteks relasi kuasa, resistensi menjadi bentuk kekuasaan yang dominan, di mana para pemain melakukan delegitimasi terhadap kekuasaan pemerintah.

Penggunaan elemen visual dalam elemen-elemen permainan TheoTown, sebagaimana telah dibahas sebelumnya, menyingkap ideologi-ideologi yang mendasarinya. Antikapitalisme, pro-humanisme, dan libertarianisme adalah ideologi-ideologi yang melandasi penggunaan elemen-elemen visual dalam permainan tersebut.

Conclusion

TheoTown adalah gim simulasi kota yang memungkinkan pemain untuk merancang dan mengelola kota metropolitan buatan mereka secara bebas. Namun, sejumlah pemain di Indonesia memanfaatkan TheoTown sebagai *platform* untuk menjalankan praktik politik, melalui pergulatan ideologis dan penerapan relasi kuasa. Pada analisis elemen verbal dan visual TheoTown, permainan simulasi dapat digunakan sebagai media digital untuk keterlibatan sipil dan partisipasi dalam proses politik; untuk membangun narasi politik atau kontra-narasi; untuk mengartikulasikan ideologi, persepsi politik, dan identitas politik; untuk melakukan aktivisme politik melalui dukungan atau penolakan secara digital; untuk membentuk orientasi dan posisi politik; serta untuk menyampaikan pesan politik dan mengonstruksi makna-makna politik (Cohoon, 2021: 5; de la Cruz dkk., 2025: 9; Gutwenger dkk., 2024: 2-3; Neys dan Jansz, 2010: 238).
Namun, pertanyaan mendasar yang muncul terkait seluruh bentuk keterlibatan politik tersebut adalah: bagaimana hal-hal itu dapat memengaruhi kehidupan politik yang nyata? Meskipun permainan simulasi digital memungkinkan pemain untuk terlibat secara mendalam dalam diskursus politik digital, media ini tetap memiliki keterbatasan dalam memobilisasi aktor-aktor nyata dalam kehidupan politik yang sesungguhnya.