

Bermain untuk menang: ritual dalam Point Blank pada Clan war BIG-RANGERS = Playing to win: ritual in Point Blank at Clan war BIG-RANGERS

Afif Futaqi, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20319561&lokasi=lokal>

Abstrak

Skripsi ini membahas berkembangnya teknologi permainan Point Blank yang dengan segala bentuk aplikasinya dapat dimainkan oleh banyak pemain. Permainan online ini memungkinkan terjadinya interaksi para pemain dalam permainan itu sendiri dan dalam forum-forum online. Interaksi offline para pemain juga dilakukan pada saat bermain bersama-sama di warnet. Banyak kompetisi Point Blank membuat permainan tidak hanya untuk mencari kesenangan. Dengan menggunakan kerangka berfikir Victor Turner mengenai ritual, simbol, dan liminalitas, penelitian ini mendeskripsikan ritual para pemain dalam bermain.

Skripsi ini mendeskripsikan pola interaksi online dan offline para pemain dengan menggunakan simbol-simbol baik yang berupa verbal, non verbal, dan tindakan para pemain sebelum kompetisi dan pada saat kompetisi. Penelitian skripsi ini menggunakan metode obsevasi partisipasi di warnet, beberapa tempat kompetisi Point Blank berlangsung dan memperhatikan interaksi para pemain yang berupa teks dalam forum-forum online. Liminalitas yang terjadi adalah pada saat sebelum kompetisi berlangsung. Para Pemain tidak mengetahui siapa musuh mereka dan kemampuan bermain dalam mengalahkan pemain lain. Kompetisi merupakan ajang untuk menunjukkan kemampuan bermain para pemain dan diakui sebagai juara. Kedepannya, kehidupan para pemain baik secara online ataupun offline merupakan arena sosial untuk perlu dikaji lagi dengan menggunakan teori-teori antropologi.

<i>This study discusses the development of technology that allows Point Blank games with its many application to be played by many players. This online game allows interaction of players whitin the game and in online forums. Offline interaction among the players is also performed at the time of playing together at game centers. Many Point Blank competitions have made player see the game not only for pleasure. By using Viktor Turner‟s framework on ritual, symbols, and liminality, this study describes the ritual of the players in playing Point Blank.

This study describes the interaction patterns of online and offline players with the use of symbols in verbal and non verbal actions of the players before the competition. This research uses participant observation methods in the game center, Point Blank competition arenas and payattention to the interaction of the players through text in online forums. Liminality occurs just before the competition. The players do not know their enemies, nor their ability to play and defeat other players. Competition is an opportunity to show their ability to play and be recognized as champions. In the future, lives of players either online or offline is a social arena to be assessed again using anthropological theories.</i>