

Cyberlove: romantisme avatar selebriti Korea dalam permainan role-play = Cyberlove romanticism of Korean celebrity avatar in role playing games

Riviana Dwi Agustina, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20472993&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Ruang-ruang interaksi di internet memungkinkan terbentuknya relasi-relasi baru termasuk salah satunya adalah praktik hubungan romantis yang disebut sebagai cyberlove. Praktik cyberlove juga terjadi dalam permainan Role-Play, yaitu permainan peran yang dilakukan oleh penggemar selebriti pop Korea di ruang-ruang interaksi maya. Merujuk pada Ben Ze ev 2004, praktik cyberlove merupakan hubungan romantis yang dijalani melalui komunikasi online. Tulisan ini mengeksplorasi wilayah perbatasan antara dunia yang dianggap nyata dengan dunia yang dianggap maya dalam konteks cyberlove dalam permainan Role-Play melalui medium avatar selebriti Korea.

Berdasarkan hasil penelitian ini cyberlove dalam permainan Role-Play merupakan bentuk praktik bermedia dimana terdapat hubungan dialektis dan dialogis antara pasangan pemain Role-Play sebagai audiences dan producer. Berbeda dengan praktik bermedia kelompok penggemar lainnya, dalam praktik ini terdapat ekspresi dan pengalaman romantis baik pengalaman online dan offline. Penelitian ini juga menemukan empat aspek yang memungkinkan pemain Role-Play memutuskan untuk menjalani hubungan romantis di permainan Role-Play, yaitu 1 Permainan Role-Play sebagai ruang eksplorasi imajinasi pengalaman romantis; 2 Medium yang memungkinkan terjadinya interaksi; 3 Ketersediaan medium dalam permainan Role-Play untuk mencari pasangan; 4 Anonimitas yang memungkinkan pemain melindungi privasi diri, tetapi juga memungkinkan pemain mengeksplorasi pengalaman-pengalaman baru yang tidak mungkin dilakukan di dunia nyata.

.....

The interaction spaces on the internet allow for the establishment of new relationships including the practice of romantic relationships called cyberlove. Cyberlove practice also occurs in Role Playing Games, which are the activity of Role Playing performed by Korean pop celebrity fans in virtual interaction spaces. Referring to Ben Ze 39 ev 2004, the practice of cyberlove is a romantic relationship consisting mainly of computer mediated communication. This paper explores the boundary between the real world and the virtual world in the context of cyberlove in the Role Playing Games through the use of Korean celebrity avatar.

Based on the results of this study cyberlove in the Role Playing Games is a form of media practices where there is a dialectical and dialogical relationship between Role Players partners as audiences and producers. In contrast to other mediated fan practices, in this practice, there are romantic expressions and experiences both online and offline experiences. The study also found four aspects that allow Role Players to choose to have romantic relationships in Role Playing Games, namely 1 Role Playing Games as an exploration space of imagination regarding romantic experience 2 Role Playing Games as a medium that enables interactions 3 Availability of medium in Role Playing Games to search for spouse 4 Anonymity that allows players to protect personal privacy, but also allows players to explore new experiences that are not possible in the real world.