

Konstruksi identitas virtual pemain Massively Multiplayer Online Games (MMOG) subgenre battle royale = The virtual identity construction of battle royale Massively Multiplayer Online Games (MMOG) players

Syahrul Hidayanto, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20499605&lokasi=lokal>

Abstrak

Dunia virtual tanpa perlu diragukan telah menjadi ruang di mana pengguna dapat secara bebas mengonstruksi diri mereka sendiri tanpa batasan. Menggunakan dunia virtual dalam kasus ini MMOG sebagai tempat untuk membangun identitas dan sistem relasional sosial sendiri adalah fenomena yang semakin meluas dalam dekade terakhir. Ini adalah fenomena yang menarik di experiential community MMOG dan dengan demikian merupakan topik penelitian yang penting. Tujuan penelitian adalah untuk memahami konstruksi identitas virtual pemain MMOG subgenre battle royale. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan paradigma konstruktivisme. Alat pengumpulan data berupa wawancara mendalam, observasi, dan studi dokumentasi. Setelah data terkumpul, peneliti kemudian menganalisisnya menggunakan analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemain MMOG menggunakan tiga strategi untuk mengonstruksi identitas virtualnya yaitu perluasan diri, agregasi diri, dan telepresence. Dalam strategi perluasan diri, identitas virtual dikonstruksi berdasarkan kombinasi dari tiga domain diri yaitu actual self, ideal self, dan ought self. Selain domain diri avatar, kepemilikan virtual juga termasuk ke dalam perluasan diri. Kepemilikan virtual terdiri dari senjata, pakaian, uang virtual, hingga kendaraan. Strategi agregasi diri dapat ditempuh melalui keanggotaan di dalam squad, kerja sama antar pemain, sharing barang atau uang virtual, dan pembagian peran dalam squad. Strategi telepresence dapat terpenuhi jika pemain MMOG telah merasakan adanya vividness, interactivity, spatial presence, dan immersion saat sedang bermain. Telepresence memungkinkan pemain MMOG untuk mengembangkan bagian dari identitasnya yang tidak dapat diekspresikannya di dunia nyata. Kemudian, temuan lainnya adalah terdapat empat aspek identitas virtual yaitu pribadi, relasional, sosial, dan material. Rasa kehadiran dan keterikatan dengan avatar akan membentuk identitas pribadi. Hubungan pertemanan atau romantis dalam MMOG dapat memberikan dampak yaitu terbentuknya identitas relasional. Keputusan yang terkait dengan menjadi anggota komunitas virtual tertentu, seperti berdasarkan jenis kelamin, ras, gender, agama atau kelompok-kelompok yang ditentukan oleh minat khusus, cenderung memperkaya dimensi sosial identitas virtual. Terakhir, lewat kepemilikan virtual, avatar dapat menunjukkan status sosial dan konsep diri yang kemudian membentuk identitas materialnya.

.....There is no doubt that the virtual world has become a space for users to freely construct themselves without limit. This case used the virtual world in MMOG as a space to develop identity and social relational system, which has been a spreading phenomenon in the last decade. It is an interesting phenomenon in the MMOG experiential community and therefore an important research topic. The research purpose was understanding the virtual identity construction of battle royale MMOG players. The present study used qualitative approach and constructivism paradigm. The data collection instruments were in-depth interview, observation, and documentation study. After the data was collected, the researcher analyzed it using thematic analysis. The research result showed that MMOG players used three strategies to construct their

virtual identities namely self-extension, self-aggregation, and telepresence. In self-extension strategy, the identity of MMOG player was constructed based on the combination of three domains of self, i.e. actual self, ideal self, and ought self. Beside domain of self of avatar, virtual possessions was also included in self-expansion. Virtual possessions consisted of weapon, clothes, virtual money, to vehicle. Self-aggregation strategy could be taken through ownership in squad, cooperation among players, goods and virtual money sharing, and role division in squad. Telepresence strategy could be fulfilled if MMOG player experienced vividness, interactivity, spatial presence, and immersion when playing. Telepresence enabled MMOG player to develop part of their identity which could not be expressed in the real world. Another finding was there were four aspects of virtual identity, i.e. personal, relational, social, and material. Senses of presence and attachment to avatar would form personal identity. Friendship or romantic relationship in MMOG could result in the formation of relational identity. Decision related with joining certain virtual community, such as by sex, race, gender, religion or groups determined by special interest, tended to enrich the social dimension of virtual identity. Lastly, through virtual possessions, avatar could show social status and self-concept which later formed the material identity.