

Konstruksi Identitas Virtual dalam Permainan Integral Factor = Virtual Identity Construction in Video Game Integral Factor

Arif Rohman Hakim, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20517905&lokasi=lokal>

Abstrak

Salah satu kecenderungan pemain dalam sebuah video game adalah larut dalam peristiwa yang dialami dalam dunia digital. Sword Art Online (SAO) merupakan salah satu bentuk cerita yang mengeksplorasi tema tersebut. Pada tahun 2018, SAO diadaptasikan dalam sebuah bentuk permainan bernama permainan Integral Factor (IF) yang memungkinkan penggemarnya untuk mengalami hidup dalam dunia digital SAO dengan cara menciptakan identitas mereka sendiri. Tesis ini dibuat untuk menganalisis bagaimana sebuah permainan mengonstruksikan identitas pemain di dunia digital. Kajian adaptasi digunakan untuk mengkaji perubahan SAO ke dalam aspek naratif dan ludologis IF. Konsep storyplaying Domsch digunakan untuk menganalisis aspek permainan. Sedangkan konsep Deleuze tentang virtualitas, becoming, dan reteritorialisasi digunakan untuk mengkaji bentukan identitas dan dampak dari konstruksi tersebut. Strategi naratif dan ludologi IF bertumpu pada cutscene dan percabangan dialog sehingga mengurangi agensi pemain dan hilangnya subjektivitas. Semesta cerita IF menunjukkan adanya konsep penyatuan antara dunia aktual dan digital. Identitas virtual pemain tercipta melalui assemblage antara pemain, semesta cerita IF dan cerita SAO dalam bentuk becoming-anime. Realitas virtual yang dialami pemain adalah diri yang didefinisikan melalui narasi. Hal ini mengakibatkan pemain mengalami reteritorialisasi yakni restabilisasi identitas sebagai tokoh dalam semesta SAO yang kemudian menempatkan pemain sebagai sebuah komoditas.

.....Player of video game tends to immerse themselves onto digital realities and create emotional bound with digital environment. Sword Art Online (SAO) is known as a story that explore human relation with digital environment. In 2018, SAO has been adapted onto mobile video game namely Integral Factor (IF) which allowing fans to experience SAO universe by creating their character. This article will discuss player's constructed digital identity created by video game. Theory of adaptation is used to read the transformation of SAO onto narrative and ludology aspect in IF. The concepts of becoming, virtuality, and territorialization by Gilles Deleuze is used to read virtual identity dimension in IF. Narrative and ludology strategy in IF relied on cut scene and dialog tree reducing player's agency which resulted in loss of subjectivity. Storyworld IF shown the concept of uniting actual world and digital world. The virtual identity is created form assemblage between player, anime SAO, and IF in the form of becoming-anime. Reality in virtual video game IF defined as self that constructed by video game narrative. Thus makes player experienced reterritorialization or restabilized identity as character in SAO Universe and turns player as a commodity.