

Perubahan Play dalam Game Digital: Analisis Eksistensi Manusia dalam Dunia Virtual melalui Teori Teknologi Persuasif dan Interaksi Para-sosial = The Change of Play In Video Games: An Analysis of Human Existence Within the Virtual World Through Persuasive Technology and Para-social Interaction

Aphrodita Christie, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20521277&lokasi=lokal>

Abstrak

Bermain adalah aktivitas yang bersifat universal, instingtif, dan dapat dilihat dalam semua jenis budaya dan masyarakat. Dengan bermain, seseorang bisa menjelajahi kemungkinan-kemungkinan eksistensialnya yang hilang dengan mengambil sebuah peran serta mengasimilasi fenomena-fenomena yang bisa ditemukan di dunia aktual kedalam sebuah dunia irreal yang bernama playworld. Seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi yang semakin pesat, cara kita bermain juga berubah. Selain permainan analog, pemain juga bisa menikmati permainan digital. Melalui metode fenomenologi eksistensial dan pendekatan existential ludology, artikel ini akan mengkaji perubahan play dalam game digital melalui implementasi teknologi persuasif dan interaksi para-sosial serta bagaimana ia mempengaruhi eksistensi virtual seseorang. Implementasi kedua hal ini mengubah playworld virtual dengan menegasi playfulness, dan berakhir pada hiperrealitas. Dalam kepalsuan absolut ini, seorang pemain yang tidak menemukan playfulness menampik eksistensinya di dunia aktual. Tulisan ini membuktikan bahwa teknologi persuasif dan interaksi para-sosial mempengaruhi pengalaman dan eksistensi seseorang di dunia virtual dan di dunia aktual.Play is an activity that's universal, instinctive, and can be seen in all types of cultures and societies. Through play, a person can explore lost possibilities of their existence by taking on a role and assimilating various phenomena found in the actual world into an irreal realm called a playworld. As technology advances rapidly, the way we play also changes. Instead of analog games, players can enjoy themselves by playing digital games. Through the use of existential phenomenology and existential ludology, this article will examine the change of play in video games due to the implementation of persuasive technology and para-social interaction within virtual playworlds and how it impacts a person's virtual existence. The implementation of these two things changes virtual playworlds by negating playfulness, which ends in hyperreality. Within this absolute fake, a player that cannot find playfulness renounces their existence within the actual world. This paper proves that persuasive technology and para-social interaction changes play in virtual playworlds, which influences a person's experience and existence within the virtual world and in the actual world.