



UNIVERSITAS INDONESIA

PEMBENTUKAN HIPERREALITAS DI RUANG *ONLINE*:
Studi kasus terhadap tiga pemain permainan *online* “*Perfect world*”.

TESIS

Antonius Wisudarmoko
NPM. 0706187003

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM PASCASARJANA SOSIOLOGI
UNIVERSITAS INDONESIA
DEPOK
JULI 2010**



UNIVERSITAS INDONESIA

PEMBENTUKAN HIPERREALITAS DI RUANG *ONLINE*:
Studi kasus terhadap tiga pemain permainan *online* “*Perfect world*”.

TESIS

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Gelar Magister Sains (M.Si) Dalam Program Magister Sosiologi

Antonius Wisudarmoko
NPM. 0706187003

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM PASCASARJANA SOSIOLOGI
UNIVERSITAS INDONESIA
DEPOK
JULI 2010**

HALAMAN PENGESAHAN

Tesis ini diajukan oleh :

Nama : Antonius Wisudarmoko
 NPM : 0706187003
 Program Studi : Pascasarjana Sosiologi
 Judul Tesis : Pembentukan Hiperealitas di Ruang *Online*: Studi kasus terhadap tiga pemain permainan *online* “*Perfect World*”.

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Magister .Sains (M.Si) pada Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia

PANITIA PENGUJI TESIS

Ketua Sidang : Dr. Lugina Setyawati, MA,Ph.D (.....)
 Sekretaris Sidang : Lidya Triana, M.Si (.....)
 Pembimbing : Drs. Hanneman Samuel M.Phil (.....)
 Penguji Ahli : Daisy Indira Yasmine, M.Soc.Sci. (.....)

Ditetapkan di :

Tanggal :

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tesis ini adalah hasil karya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar

Nama : Antonius Wisudarmoko

NPM : 0706187003

Tanda Tangan :

Tanggal : 1 Juli 2010



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Antonius Wisudarmoko

NPM : 0706187003

Program Studi : Pascasarjana Sosiologi

Departemen : Sosiologi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Jenis Karya : Tesis

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul : Pembentukan Hiperealitas di Ruang *Online*: Studi kasus terhadap tiga pemain permainan *online* “*Perfect world*”.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Dengan Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di :

Pada Tanggal :

Yang Menyatakan

(Antonius Wisudarmoko)

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa tesis ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Indonesia.

Jika dikemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Indonesia kepada saya.



Depok, 1 Juli 2010

(Antonius Wisudarmoko)

KATA PENGANTAR

Kegemaran bermain permainan online pada saat masih kuliah sarjana, membuat saya tertarik membahas fenomena internet khususnya permainan online. Topik mengenai Hiperrealitas sebetulnya sudah cukup lama menjadi keinginan saya, namun setelah mengetahui bahwa pemikiran Baudrillard yang saya gunakan sangat rumit, saya pun mengurungkan niat mengangkat Hiperealitas yang ada dalam permainan. Dalam perkembangannya ternyata justru penelitian saya memang lebih mengarah kepada gejala Hiperrealitas. Permasalahan Hiperealitas adalah bentuk kenyataan yang dihasilkan oleh permainan kombinasi antara dunia virtual, dunia Hiperealitas, kepintaran buatan dan kepintaran manusia ternyata menghadirkan suatu bentuk ruang interaksi di dalam permainan, tentunya hal ini tidak terlihat apabila tidak diketahui dari para pemainnya.

Dalam Tesis ini saya mengangkat permainan *Perfect World* (PW) di Indonesia yang menggunakan fasilitas interaksi paling lengkap. Fasilitas tersebut ternyata adalah sebuah bentuk simulasi dari kenyataan yang diambil dari dunia nyata. Dari simulasi tersebut barulah terbentuk suatu realitas buatan dunia yang sempurna. Dimana di dalamnya ada pemain-pemain yang berinteraksi dan membuat realitas sosial, yang seolah seperti di dunia nyata. Secara sosiologis nantinya juga terlihat beberapa konsep Baudrillard seperti *Seduction*, *Majority of silence*, *Stimulus-stimulus*, *Simulacra* dan masyarakat konsumsi. Dimana seluruh pemain merasakan hal yang berbeda pada setiap pengalaman mereka dan akhirnya Hiperrealitas ini berdampak terhadap mereka.

Tesis ini juga merupakan bentuk dedikasi saya terhadap ilmu sosiologi, dimana pengaruh dari suatu permainan ternyata merupakan dampak panjang dari apa yang disebut masyarakat tanpa batas. Dunia tidak lagi dipandang sebagai suatu negara, daerah atau batasan etnis tapi sudah kepada kesamaan dalam jaringan internet. Saya berharap di masa depan banyak kajian-kajian sosiologis terhadap dunia internet sebagai dunia yang masih berproses ini. Karena masih terlampau banyak dampak dari internet terhadap individu dan masyarakat yang bisa dibahas. Hal itu menjadi sinyal kewaspadaanya untuk mengantisipasi dampaknya, terutama dampak negatif di kemudian hari.

Saya menyadari bahwa penulisan dalam tesis ini masih jauh dari sempurna namun saya harap karya ini bermanfaat, walaupun mungkin hanya suatu awal dan masih banyak hal yang kurang dalam mencapai tujuan nantinya. Akhirnya tiada gading yang tak retak karena sempurna hanya milik Tuhan YME, mudah mudahan Ia membantu saya dalam mencari kesempurnaan.

Antonius Wisudarmoko
Depok, Juli 2010

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Allah Tri Tunggal Maha Kudus dan Bunda Maria atas segenap berkat perlindungan dan kekuatan, sehingga akhirnya tesis ini dapat saya rampungkan di batas-batas akhir masa perkuliahan.

Penulisan tesis ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Sains (M.Si) pada Program Pascasarjana Sosiologi Universitas Indonesia. Saya sadari bahwa telah banyak proses yang menyertai penulisan tesis ini mulai dari rencana penelitian sampai saat ini. Tentunya banyak bantuan-bantuan yang saya dapatkan untuk bisa mencapai proses ini karena itu saya merasa harus berterima kasih banyak kepada pihak-pihak yang telah membantu saya menyelesaikan tesis ini :

- Drs. Johannes Patricius Hanneman Samuel M.Phil, Ph.D., selaku dosen pembimbing tesis ini yang selalu meluangkan waktunya untuk berdiskusi, berpikir, serta mengkonseptualisasi kembali tesis saya mulai dari draft sampai saat ini. Hal yang dilakukan untuk terus membantu proses-proses dalam menyelesaikan karya ini.
- Dr. Lugina Setyawati, MA, selaku Ketua Program Pascasarjana Sosiologi yang telah meluangkan waktunya dalam membaca dan memberikan masukan yang berharga bagi perbaikan tesis yang sangat berarti di dalam sidang. Termasuk mengenai bagaimana seharusnya penulis merefleksi dan berusaha lebih keras pada saat-saat terakhir masa studi. Terima kasih atas cambuk motivasi dan semangatnya kepada saya.
- Lidya Triana, M.Si, selaku Sekertaris Program Pascasarjana Sosiologi yang telah memberikan motivasi untuk terus menulis dengan lebih baik. Sekaligus memperingatkan penulis pada hal yang sifatnya administratif dan penting.
- Ibu Daisy Indira Yasmine, M.Soc.Sci, sebagai penguji ahli yang telah memberikan masukan berharga terutama mengenai Hiperealitas. Terima kasih atas motivasinya terutama pada saat akhir karena memberikan waktunya kepada analisa dalam tesis ini.
- Terima kasih kepada pembimbing akademik saya Ibu Dr. Rosa Diniari, MA yang sangat memotivasi saya dalam kuliah dan memperingatkan tentang tulisan saya. Hal yang sangat esensial nantinya dalam pengerjaan tesis ini.

- Pak Santoso, Mba Rini, Mas Agus, selaku tim sekretariat program Pascasarjana yang mengingatkan dan membantu saya dalam hal-hal administratif yang sangat menentukan di tahap-tahap akhir.

- Seluruh staf pengajar Departemen Sosiologi. Baik pada saat matrikulasi sampai saat ini saya berterima kasih untuk dapat belajar dari pengajar-pengajar terbaik di negeri ini.

- Terimakasih kepada para Informan saya Willy, Roland, dan Gregor yang mau berbagi mengenai masalah-masalah yang ada di dalam tesis ini. Saya tahu bahwa mereka mempunyai pandangan tersendiri atas game, buat Willy maaf kalau gw akhirnya ga ikutan main lagi ke rumah, buat Roland maju terus bro gw yakin lw bisa sukses, Gregor , aku belum tahu gor bisa ikut atau tidak ke sana.

- Terimakasih kepada teman-teman kuliah sosiologi walaupun sebetulnya saya sedih karena banyak yang sudah tumbang. Untuk Lirken dan Dondik teman seperjuangan semester ini mari kita berusaha untuk Dondik, selamat jadi MSi ya, untuk Mbak Lirken terima kasih atas doa dan motivasinya walalupun saya tahu kesulitan yang dihadapi oleh mbak mungkin sama atau lebih besar dari saya. Untuk Aris dan Rocky dan mbak Bhekti ayo kawan maju ya semester depan gw janji datang deh waktu kalian sidang.

- Terima kasih untuk teman-teman “sejawat” Ipda Afner Nixon Panggaribuan yang memotivasi dari Kepolisian Rote timur, Yoseph Hillarius yang memotivasi saat tertekan walaupun sedang penelitian di luar daerah. Serta “adik-adik” sosiologi seperti One, Mike , Hansen yang sering melakukan diskusi yang sosiologis .

- Teman teman antropologi yang sering mengajak untuk datang ke kampus maaf kalau saat terakhir saya tidak bisa banyak berinteraksi. Dikarenakan proses penulisan yang mendekati deadline.

Yang terakhir tentunya adalah terimakasih kepada orangtua saya yang telah memberikan waktu, biaya, doa dan penyertaan yang tiada habisnya dalam hidup saya. Saya tahu bahwa saya adalah anak satu-satunya yang mungkin dibanggakan karena itu sudah seharusnya sebagai anak tunggal saya juga membahagiakan orang tua saya. Saya harap dengan penyelesaian tesis ini mereka bangga atas diri saya

Antonius Wisudarmoko
Depok, Juli 2010

ABSTRAK

Nama : Antonius Wisudarmoko
Program Studi : Sosiologi
Judul : Pembentukan Hiperrealitas di Ruang *Online*: Studi terhadap tiga pemain permainan *online* “*Perfect world*”

Tesis ini membahas pembentukan Hiperrealitas di ruang *online*. Ruang sosial baru tersebut antara lain terlihat dari pembentukan identitas baru para pemain sesuai dengan identitas tokoh tertentu atau peran mereka di dalam permainan, terbentuknya komunitas *gamer* sebagai komunitas virtual baru, dan adanya jaringan informasi baru antara para *gamer*. *Game online* mempunyai pengaruh signifikan terhadap kehidupan para pemain ini, dimana kenyataan yang didapatkan dalam ruang *online* seringkali menjadi lebih nyata bagi mereka dibandingkan kenyataan sebenarnya dalam kehidupan sehari-hari. Hal itu diduga mempengaruhi perilaku para *gamers* di dunia nyata, sehingga dalam penelitian ini juga akan dilihat pengaruh *game online* terhadap perilaku para *gamers* di dunia nyata. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, studi kasus, teknik wawancara mendalam, observasi, dan data sekunder. Pengumpulan data dilakukan di dalam dan di luar “*cyberspace*” dengan pengamatan terlibat, dimana peneliti mengikuti individu dalam *online* maupun *offline* untuk mendapatkan gambaran utuh mengenai aktivitas mereka. Hasil penelitian ini menemukan dan menjelaskan Hiperrealitas dalam alasan bermain, Adiksi sebagai dampak Hiperrealitas dan Pertentangan Identitas dalam dunia nyata dengan dunia PW berdasarkan persepsi dan pengalaman *online* pemain. Dengan demikian dapat diidentifikasi lebih lanjut dampak negatif dari teknologi semacam ini terhadap kehidupan sosial.

Kata Kunci:

Game Online, Cyberspace, Teknologi, Hiperrealitas

ABSTRACT

Name : Antonius Wisudarmoko
Field of study : Sociology
Title : Formation of Hyperreality in Cyberspace
Case Study : Three players in online game "Perfect world".

This thesis explores the formation of Hiperreality in the online space. The new social space among others, seen from the formation of new identities of the players according to the identity of a particular character or their role in the game, the formation. gamer community as a new virtual community, and there is new information network among gamers. Online games have a significant influence on the lives of these players, where the reality is often found in the online space became more real to them than the actual reality in everyday life. It was predicted to influence the behavior of gamers in the real world, so in this research will also be viewed online gaming influence on behavior in the real world gamers. This study uses qualitative methods, case studies, in-depth interview technique, observation and secondary data. The data were collected inside and outside of "cyberspace" with observations involved, where researchers followed individual in the online and offline to get a complete picture of their activities. The results of this research to discover and explain the reasons Hiperreality in play, as the impact Hipereality Addiction and Identity Conflicts in the real world with the world of PW, all based on perceptions and experiences online players. Thus it can be further identified the negative impact of these technologies in social life.

Keyword:

Game Online, Cyberspace, Technology, Hyperreality