

BAB 1

PENDAHULUAN

I.1 Latar belakang

I.1.1 Permainan *online* Sebagai Fenomena Baru di Era Teknologi Informasi Internet

“Perkembangan dari jaringan internet telah menghadirkan pertentangan tentang bagaimana seharusnya komunitas terbentuk dan bagaimana komputer berperan besar dalam kehidupan sosial dan jaringan sosial. Dengan adanya komunitas berbasis informasi dimana mulai dari pekerjaan, rekreasi dan hubungan sosial bisa dibuat secara “online”, nantinya masyarakat akan menolak kebutuhan hubungan sosial berdasarkan kehadiran fisik”. (Oldenburg, 1989; Putnam, 2000 dalam Castel 2004).

Permainan *online* merupakan salah satu fenomena baru di era teknologi informasi internet. Fenomena ini mencakup banyak negara, melintasi batas geografis, usia, jenis kelamin, bangsa dan agama. Meskipun sudah lama ada dan berkembang di luar negeri, permainan *online* masih relatif baru berkembang di Indonesia. Perkembangan itu sangat pesat terutama saat Ragnarok *Online* (RO) dan *nexian* muncul masing-masing pada tahun 2001 sampai 2003 serta berkembang menjadi *game* berbasis peran (*role playing game*).

Diciptakannya teknologi *Multi Massive Online Role Playing Game* (MMORPG) atau permainan *online* dengan tipe permainan peran, menjadi salah satu pemicu berkembangnya permainan *online* dan pengaksesnya di Indonesia. Jenis *game* tersebut memungkinkan seorang pemain ada dalam satu jaringan server dengan banyak orang (di lokasi berbeda) saat memainkannya sehingga memungkinkan pemain bertemu dengan pemain lain di seluruh Indonesia, bahkan seluruh dunia.

Pada *game* jenis MMORPG ini pemain memainkan “peran” sebagai warga suatu kota *virtual* atau anggota kelompok komunitas secara *online*. Fasilitas internet (*online*) adalah sebuah hal yang memberikan perbedaan dan mampu memperluas cakupan jaringan permainan. Dalam perkembangannya, untuk membuat permainan lebih menarik, dikembangkan tipe permainan dengan konstruksi dunia nyata. Tokoh-tokoh dalam permainan dapat berekspresi dalam berbagai ekspresi seperti sedih, marah, jatuh cinta, dan banyak lagi sifat “manusiawi”.

Nilai-nilai dan simbol dari dunia nyata juga dibawa oleh permainan ini. Antara lain maskot permainan yang diperagakan oleh model atau selebriti Indonesia dalam kostum serupa tampilan karakter di dalam permainan *video game*. Termasuk nilai mengenai strata dan kepemimpinan, dimana dalam permainan tersebut terdapat status komandan, anak buah, dan sebagainya, sebagaimana dalam dunia nyata.

Kegiatan yang dilakukan pemain dalam kajian ini memperlihatkan suatu fenomena kehidupan sosial yang “*cyber*”, bercirikan hubungan semu yang diadaptasi menjadi hubungan nyata. Fenomena *Game* (atau “permainan” dalam bahasa Indonesia) merupakan kegiatan yang dianalisa oleh Baudrillard dalam Coulter. Dalam analisa mereka para pemain dikatakan menjadi generasi baru¹, pemain *game* menciptakan bentuk sosial baru dengan menjadi penjelajah dalam dunia semesta digital. Khusus permainan *online*², perkembangannya semakin pesat seiring berkembangnya internet sebagai fasilitas interaksi baru. Di Indonesia pengguna internet bertambah lebih dari 10 kali lipat dalam satu dekade (2000-2010). Pada tahun 2009 pengguna internet di Indonesia mencapai 30 juta dan ke depannya diperkirakan meningkat rata-rata 12,5% per tahunnya. Angka ini sangat

¹ Baudrillard’s writing on *games* and the virtual points in two compatible directions: *Gamers* are possibly a new social form (homo fractalis) and they are also the explorers of our age, traversing the cool universe of digitality. (Coulter, 2007 : 1, *Games and culture*)

² *Game-game* dalam PC memberikan kesempatan bagi para pemain untuk dapat bermain bersamaan dengan jumlah banyak. Berbeda dengan tipe console yang rata-rata hanya mampu memberi kesempatan dua sampai empat orang pemain bermain secara bersamaan, dengan teknologi internet dan LAN yang terpasang dalam perangkat PC, pemain dapat bermain bersama ribuan orang lain di seluruh dunia pada saat bersamaan (multiplayer).

signifikan dan menjadi wadah bagi menjamurnya permainan *online* di Indonesia yang memang mengandalkan jaringan internet. Perkembangan jumlah penduduk pengguna internet dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1
Pengguna Internet di Indonesia

Internet Usage and Population Statistics:

YEAR	Users	Population	% Pen.	GDP p.c.*	Usage Source
2000	2,000,000	206,264,595	1.0 %	US\$ 570	ITU
2007	20,000,000	224,481,720	8.9 %	US\$ 1,916	ITU
2008	25,000,000	237,512,355	10.5 %	US\$ 2,238	APJII
2009	30,000,000	240,271,522	12.5 %	US\$ 2,329	ITU
2010	30,000,000	242,968,342	12.3 %	US\$ 2,858	ITU

<http://www.internetworldstats.com/asia/id.htm>

Sumber: *United Nations Department of Economic and Social Affairs*. (dalam US dollars)

Keterbukaan teknologi Internet membebaskan seorang individu dari batasan-batasan secara fisik maupun geografis. Dalam perkembangannya interaksi manusia dan teknologi memasuki tahapan yang baru, dimana semakin dimungkinkan adanya perkumpulan, kelompok, atau organisasi yang terbentuk dari keinginan dan ketertarikan yang sama, terlepas masing-masing anggotanya berada di batasan geografis yang berbeda. Komunitas semacam itu terbentuk dan terhubung di dalam internet sebagai ruang baru atau sering disebut sebagai *cyberspace*³.

³ Istilah ini digunakan untuk jaringan komunikasi elektronik dan digunakan oleh William Gibson sebagai pembuat cerita fiksi ilmiah di tahun 1986, (*Neuromancer*) yang menggambarkan sebuah dunia yang paralel dan dibuat oleh komputer, berisi informasi termasuk *avatar* dan data representasi manusia. ada juga definisi *cyberspace* dalam versi yang lain yaitu Barlovian (John P. Barlov)

Cyberspace atau ruang *cyber* di sini adalah sebuah ruang yang terbentuk oleh hubungan manusia dengan menggunakan media komputer. Jaringan komunikasi ini tersebar di seluruh dunia dan diasosiasikan dengan Internet. *Cyberspace* memberikan kemudahan manusia untuk berinteraksi di dalamnya dan berinteraksi dengan individu lainnya di dalam jaringan yang mendunia tersebut. Di satu sisi hal ini bisa berarti positif sebagai tempat untuk bertukar informasi dan segala hal yang dibutuhkan masyarakat, namun di sisi lain juga bisa menjadi sumber masalah sosial baru.⁴ Oleh karena itu fenomena *Cyberspace*⁵ memicu kebutuhan akan kajian tentang keterhubungan masyarakat secara global.

Interaksi manusia selalu menjadi bahan kajian yang menarik, termasuk apabila berhubungan dengan teknologi sebagai media dan bagian dari interaksi tersebut. Dalam hal ini internet mendorong interaksi antar manusia menjadi lebih bersifat *cyber*, dan oleh karenanya internet sering disebut dengan “dunia maya”. Salah satu contoh nyata dari interaksi dalam dunia cyber tersebut adalah interaksi antara para pemain *online*. Dalam perkembangannya kelompok ini mengalami peningkatan signifikan dalam menjalin hubungan, interaksi, jaringan dan perilaku sosial yang baru dalam ruang *cyber*. Keberadaan permainan *online* ini bukan saja menarik untuk dikaji interaksi antara para pemainnya, namun juga dampak-dampak yang ditimbulkan.

Hal yang positif dengan adanya *game* adalah sebagai media pembelajaran. Permainan *online* termasuk pembelajaran di luar sekolah (Institusi pendidikan formal) dikarenakan adanya tuntutan Permainan *online* terhadap pemainnya untuk memahami konteks, literatur, dan hal lain yang dibutuhkan untuk bermain. Namun Permainan *online* juga membawa dampak negatif pada masyarakat yang

⁴ *Cyberspace* is a source of news and opinions, many of them unsanctioned by traditional gate keeping institutions, which may provide infrastructure for the development of new forms of public life. *Cyberspace* is also feared as a barely comprehensible jungle where paedophiles and con artists thrive. The greatest fear is that, through the powers of the internet, *cyberspace* may intervene in real, social space, for example in allowing a child molester to make a rendezvous with a potential victim, or con men to access real bank accounts.(Turner : 118: 2006, Cambridge Dictionary of sociology)

⁵ The term (*Cyberspace*) took on a practical application, describing the *online* world, the interactions and networks of persons, groups, and information connected electronically through the worldwide web. In some usages.(Turner : 118: 2006, Cambridge Dictionary of sociology)

sudah terpengaruh dan teradiksi oleh permainan sejenis ini.⁶ Antara lain masalah kandungan seksualitas dalam permainan, kandungan kejahatan dalam permainan, perkembangan tindakan sosial yang salah, membuat orang terisolir, membuat orang ketagihan, mengganggu kesehatan, menimbulkan sifat kekerasan, sampai membuat generasi muda kehilangan motivasi belajar.

Oleh karena potensi dampak yang dapat ditimbulkan di atas, maka kajian atas interaksi dalam permainan *online* sangat dibutuhkan untuk mendalami proses masuknya individu ke dalam interaksi di permainan *online*, seperti apa interaksi dalam ruang sosial baru tersebut dan dampak seperti apa yang terlihat pada individu sebagai akibat dari intensitasnya yang tinggi bermain permainan *online*.

I.1.2 Perkembangan Permainan *online* di Indonesia.

Permainan *online* mulai muncul di Indonesia sejak tahun 2001. Namun, Permainan *online* sendiri mempunyai sejarah yang panjang sebagai sebuah permainan. Dimulai dari tingkat keterlibatan pemain lebih dari seratus orang⁷, peningkatan pemain hingga mencapai beberapa juta orang, berkembangnya variasi hingga lebih dari dua puluh permainan dengan judul berbeda. Permainan *online* yang berkembang di Indonesia mayoritas merupakan *game* yang sebelumnya berhasil di negara pembuatnya. Dimana Korea Selatan merupakan salah satu negara yang menjadi asal dari mayoritas *game* jenis ini. Permainan *online* juga menjanjikan sesuatu yang baru dalam hal ekonomi baik dalam lingkup kecil walalupun besar. Dalam lingkup kecil ternyata menjadi seorang pemain dapat menghasilkan uang sehingga banyak juga pemain yang sampai hari ini berubah menjadi “penjual karakter”. Hal ini terjadi karena sistem permainan “leveling” sehingga karakter atau *avatar* yang dimainkan sudah mencapai level tertentu maka dia mempunyai nilai ekonomis setara dengan banyaknya waktu dan biaya

⁶ Setidaknya 126 juta orang di Amerika Serikat bermain *video game*, dan American Medical Association telah melaporkan dan memperkirakan bahwa 10 sampai 15 persen orang Amerika kecanduan. Itu 12.6 sampai 18.9 juta orang di AS sendiri. Korea selatan baru-baru ini mengeluarkan pernyataan memperkirakan bahwa sedikitnya 2,2 juta pemain muda kecanduan. Cina diperkirakan lebih besar, karena mereka memiliki lebih dari 140 juta koneksi broadband. Parlemen Singapura dalam keadaan panik di akhir 2007 menyikapi permasalahan ini. (Clark, Neils. 2009,*Game addiction : the experience and the effects*)

⁷ 100 orang adalah batas terendah dalam suatu permainan *online* MMO

(voucher bermain dan biaya *online*) yang dihabiskan untuk mencapai level tersebut⁸.

Dalam lingkup besar bisnis permainan *online* ternyata menguntungkan bagi pengembang *game* lokal yang mengadopsi *game* luar tersebut, pengguna permainan *online* di Indonesia untuk produk dari satu pengembang yaitu “Lyto”(PT. Lyto Datarindo Fortuna) sudah mencapai enam juta orang⁹. Jumlah yang besar untuk ukuran industri yang berumur sembilan tahun, sehingga bisa dipastikan bahwa 24% dari pengguna internet di seluruh Indonesia adalah pemain. Walaupun ada pengembang lain seperti megaxus dan serenity yang cukup berpengaruh Lyto merupakan contoh pengembang *game* yang sukses di Indonesia.

Permainan *online* mempunyai varian beragam, antara lain First Person Shooting (FPS), Role Playing Game (RPG), Action, Dance dan lainnya. Pada penelitian ini akan dikaji mengenai varian RPG dimana *game* jenis ini merupakan *game* petualangan yang menawarkan status dan peran-peran yang dapat dipilih dan diperoleh oleh para pemainnya. Di Indonesia, selain RPG cukup banyak pemain dengan genre FPS dan Dance, dimana dance lebih diminati oleh pemain perempuan dibanding genre lain.

Dengan adanya permainan *online* maka bermunculan pula bisnis tempat bermainnya. Beberapa warnet bahkan mengubah tampilan menjadi arena bermain permainan *online*. Saat ini ada lebih dari 20 permainan *online* aktif, baik menggunakan sistem *Pay Per Item*, dimana *game* dimainkan secara gratis, mengenakan biaya pada pemainnya apabila pemainnya ingin cepat menaikkan level atau membeli barang dalam permainan. Permainan dengan sistem ini paling banyak ditemukan di Indonesia. Berbeda dengan sistem *per item*, sistem lainnya adalah *Pay Per Play*, dimana seorang pemain harus membeli software asli dengan

⁸ Pada tahun 2003 terutama setelah munculnya *game* MMORPG “Ragnarok Online”, bisnis jual karakter ini banyak dilakukan oleh para pemain yang akhirnya bosan bermain atau sekedar ingin mendapatkan keuntungan dari bermain permainan *online*. Hal lain yang bisa dilakukan adalah menjual barang dunia maya “item” atau barang yang digunakan dalam permainan. Barang tersebut sering sekali mempunyai nilai ekonomi tinggi tergantung seberapa langkanya atau pentingnya bagi “leveling”. Begitu pula senjata dan pelindung yang digunakan dalam *game* mereka dinilai dari kelangkaan dan kekuatan dalam *game*, bahkan nilai estetik (bentuk, warna dll) mempunyai nilai ekonomis.

⁹ Diambil dari situs Detiknet, 9 Februari 2009

harga mahal, setiap kali bermain, koneksi internet akan memeriksa keaslian software dan ditolak bila ternyata program tersebut tidak asli. Dalam perkembangannya rata-rata dari satu tempat bermain permainan *online* terdapat satu komunitas *game*, sehingga munculnya komunitas bermain semakin banyak sejak tahun 2003.

Komunitas pemain layak menjadi perhatian tersendiri. Beberapa hal menarik dapat kita temukan pada komunitas ini, dimana peraturan yang berlaku pada komunitas-komunitas ini tidak banyak berbeda dengan dunia nyata. Terdapat peraturan yang mengikat keanggotaan komunitas, sanksi terhadap pelanggaran atau kesalahan yang dilakukan juga layaknya dunia nyata, pertemuan selayaknya sebuah kelompok juga sering diadakan baik secara *online* maupun bertemu langsung (*offline*). Dalam permainan *online* juga terdapat seperangkat aturan bermain yang diberikan oleh perusahaan pengembang permainan *online* diantaranya unsur seperti perkataan yang tidak sopan, unsur SARA, menggunakan software curang (*hacking* dan *bot*), bahkan menjual barang-barang *online* dan karakter dengan uang asli. Namun hal ini tidak menghentikan perilaku jual beli *online* dalam *game* tersebut, sehingga biasanya transaksi dilakukan dalam forum di luar forum *game* tersebut.

Dalam dunia permainan *online*, pemain secara umum dapat dibedakan menjadi dua kategori besar yaitu: *casual gamer* dan *hardcore gamer*. Perbedaan keduanya secara umum dapat dilihat dari maksud, tujuan, intensitas dan porsi waktu yang mereka habiskan untuk bermain *game*. Jika pemain *casual* bermain *game* untuk mendapatkan kepuasan berupa rasa senang dan menghilangkan stress, maka pemain *hardcore* justru melihat *game* sebagai dunia baru untuk kehidupan lain yang mereka miliki selain di dunia nyata.¹⁰ (Febrian; 2009). Oleh karena itu pula implikasi dari *game* pada kedua jenis pemain ini akan berbeda pula. Secara umum dapat dikatakan bahwa pengaruh permainan *online* pada pemain *hardcore* akan lebih signifikan dibandingkan pemain *casual*. Oleh karena itu pula kajian ini akan lebih fokus melihat pada proses masuk para pemain *hardcore* pada

¹⁰ Febrian, (2008), *The Real Isn't Enough Anymore*, Etnografi Tentang Posthuman pada 3 Pemain World of Warcraft. Skripsi tidak dipublikasikan.

permainan *online* yang mereka mainkan, proses yang berlangsung di dalamnya, dan dampaknya pada kehidupan nyata mereka.

Penelitian ini membahas mengenai *game* “*Perfect World*” yang dibuat oleh perusahaan Beijing *Perfect World*. *Perfect World Online* sendiri telah dimainkan di 11 negara, antara lain China, Taiwan, Jepang, Korea, Thailand, Malaysia, dan Singapura dan tentunya Indonesia dengan publisher permainan *online* terbesar di Indonesia yaitu PT. Lyto Datarindo Fortuna. *Game* ini merupakan *game* petualangan dan fantasi yang dikemas dengan gaya oriental.

Dalam *game* ini pemain dapat bermain dalam berbagai macam karakter, seperti menjadi pendekar, pemanah, pemain anggar, peri, dan karakter lainnya. Setiap karakter dapat mengembangkan kemampuan mereka setiap waktu, menggunakan senjata-senjata magis, lalu membentuk tim dengan pemain *Perfect World Online* lainnya untuk bertarung melawan para monster dan berbagai macam makhluk lainnya. Selain itu dalam *Perfect World* didesain sebuah misi untuk menguasai dan menaklukkan wilayah tertentu. Bagi pemain yang membentuk organisasi (*Guild*), dapat memperebutkan kastil untuk memiliki kota yang dituju. Organisasi yang menguasai kota akan mendapatkan reputasi dan memperoleh pajak dari setiap kegiatan ekonomi yang berlangsung di kota tersebut.

Perfect World Online memiliki keunggulan bila dibandingkan dengan permainan *online* lainnya karena setiap pemain dalam *Perfect World Online* dapat melakukan gerakan fantasi seperti terbang, berenang di dalam laut dan mengendarai binatang-binatang khayalan. *Perfect World* sendiri mempunyai fasilitas untuk berpasangan atau menikah dalam dunia permainannya dimana dua karakter yang berbeda (laki laki dan perempuan) bisa bertualang bersama dengan biaya dalam *game*. Pasangan ini akan diberikan item dan barang barang khusus dan kemampuan khusus yang hanya bisa dimiliki pasangan. Segala keunggulan *game* ini menjadi daya tarik tersendiri yang membuatnya lebih menjadi pilihan para pemain *game*, termasuk dari sisi loyalitas para pemain *game* memainkannya.

I.2 Perumusan masalah

Penggunaan komputer dan jaringan internet sebagai media pendukung dari komunitas virtual memungkinkan terjadinya interaksi individu-individu yang terpisah jauh secara geografis tanpa harus bertatap muka. Terjadi pergeseran nilai ruang sosial yang tidak lagi terbatas pada ruang material saja seperti sekolah, kampus sebagai tempat interaksi (interaksi konvensional), melainkan juga memungkinkan terjadi di dunia maya. Interaksi yang terjadi di dalam ruang publik maya tersebut membawa beberapa implikasi, baik yang positif maupun yang negatif. Dampak positif antara lain memudahkan interaksi (mempersempit) ruang dan waktu, memudahkan alir informasi secara global, menjadi media menjangkau dukungan atau pernyataan sikap terhadap segala sesuatu di dunia nyata.¹¹ Dampak negatifnya antara lain berupa *cybercrime* berupa penipuan *online*, pemanfaatan media internet untuk praktek *women trafficking* atau jaringan penyewaan jasa PSK, dan sebagainya.

Perkembangan internet menjadi wadah bagi berkembangnya permainan *online*. Permainan *online* dalam prakteknya memuat lebih dari hal tersebut walaupun tidak mempengaruhi (dalam konteks gerakan) sebesar layanan jejaring sosial *online*. *Game* memberikan internalisasi kepada pemainnya tentang banyak hal mulai dari logika berpikir sampai kepada ruang *sharing* pribadi. Internet dalam penelitian ini lebih berfungsi sebagai medium multiplikasi (pemacu) dari Permainan *online*. karena internet “menciptakan” ruang bagi para pemain untuk berinteraksi, belajar, beradaptasi bahkan untuk menemukan apa yang disebut “*second self*”¹² atau “*second life*”¹³.

Dengan adanya internet, pemain dapat mempunyai sebuah “kesempatan kedua” untuk membuktikan dirinya karena adanya ruang dengan aturan yang

¹¹ Dukungan “koin untuk Prita”, dukungan publik membela Bibit-Chandra dalam kasus kriminalisasi KPK, dilakukan melalui facebook dan dengan cepat menjangkau jutaan dukungan dan dimanfaatkan oleh media dan berbagai pihak sebagai representasi dukungan dan sikap masyarakat berkenaan dengan penyelesaian masalah tersebut.

¹² Turkle, Sherry (2005) *The Second Self Computers and the Human Spirit*.

¹³ Boellstorff, Tom (2008) *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. New Jersey: Princeton University Press.

jelas, batasan ruang yang jelas, dan kebebasan yang lebih (seperti membunuh musuh, yg tidak dapat dilakukan di kehidupan nyata). Dalam penelitian mengenai teknologi indikasi ini dinamakan “cyborgifikasi”¹⁴ dimana internet telah merubah manusia menjadi lebih menyerupai bagian dari mesin dan menjadikan kehidupan *online* sebagai kehidupan primer bukan yang sekunder. kondisi ketergantungan ini disebut “*posthuman*” .

Sejak awal topik mengenai *game* dianggap tidak penting untuk dikaji karena dilihat hanya sebagai bentuk rekreasi. Padahal dalam perkembangannya ternyata *game* menjadi referensi belajar bagi para pemain sekaligus bentuk representasi sosial mereka dalam banyak hal di dunia nyata (Coultner: 2007). Bermain *game* (termasuk permainan *online*) berimplikasi pada beberapa masalah, antara lain; 1) tingkat adiksi yang setara dengan kecanduan alkohol; 2) kehilangan orientasi hidup; 3) sampai pada perilaku kekerasan yang ditiru. Permasalahan tersebut sejauh ini lebih banyak terjadi di negara-negara maju seperti Amerika Serikat, Eropa, China, Korea Selatan, namun sangat mungkin terjadi di Indonesia dengan banyaknya pemain *game* saat ini. Pengaruhnya pada representasi identitas dan hubungan sosial antar individu pemain di dunia nyata (terlihat pada berbagai kajian terdahulu) membuat *game* menjadi obyek kajian yang menarik dan relevan pada era teknologi informasi yang semakin berkembang pesat. Dibutuhkan kajian-kajian ilmiah untuk membedah pengaruh permainan *online* pada kehidupan sosial.

Mengapa dan bagaimana pengaruh permainan *online* semakin nyata pada kehidupan sosial (terutama bagi para pemain)? Tingkat keterlibatan seorang pemain dalam *online* dan *offline* sebetulnya tidak jauh berbeda dengan seorang individu biasa. Hanya saja bagi para pemain dunia virtual dianggap dan direspon lebih serius. Implikasi lebih jauhnya mereka menjadikan ruang cyber sebagai ruang paralel di dunia. Baudrillard (Baudrillard: 1997 dalam Coultner: 2007)

¹⁴ Cyborgifikasi atau Cyborgification diambil dari konsep yang dikemukakan oleh Donna Haraway dimana manusia melepaskan tubuhnya dalam dunia virtual atau dunia *cyberspace*, dan mencari identitas baru.

mengatakan bahwa ketika seseorang bermain *game* maka ia menjadi agen dari realitas (*offline*) dan menjadi “agen ganda” dalam dunia virtual (*online*).

Peran seorang pemain selalu menjadi ambivalen, di satu sisi membawa sebuah dunia realitas yang isinya merupakan nilai-nilai yang berlaku secara nyata. Sementara di sisi lain seorang pemain juga bisa terlalu terlibat dalam dunia virtual *game* tersebut. Dalam kondisi demikian sangat mungkin hal yang sifatnya nyata seperti emosi dan orientasi hidupnya bergeser. Para pemain merasakan secara langsung keterlibatan (*immersion*), keberadaan (*immanence*), kesiapan (*immediacy*) dalam dunia virtual¹⁵, sehingga mereka masuk ke dalam kesadaran yang virtual. Mereka terlibat sangat dalam dengan *game* yang mereka mainkan sehingga terbentuk kehidupan kedua atau “*second life*”¹⁶ dan diri kedua atau “*second self*”¹⁷. Kedua konsep tersebut menegaskan bahwa bagi para pemain dunia virtual (*Cyberspace/dunia online*) tidak dapat dipisahkan dari dunia nyata/*offline* (Boellstorff, 2008: 4, 29).

¹⁵ Coultner, G. *Jean Baudrillard and the Definitive Ambivalence of Gaming*, Games and Culture, 2007

¹⁶ Konsep *second life* mengemukakan bahwa dinamika sosial di dalam *game* ternyata hampir semuanya menyerupai dunia nyata dan para pemain berlaku selayaknya dunia nyata. Keluhan atas kehidupan nyata (*offline*) seringkali disampaikan saat berada di dunia maya (permainan *online*) seperti keluhan atas ketidakadilan, pengalaman kecelakaan kerja dan sebagainya. Hal ini menjelaskan juga mengenai dunia *online* dan *offline* yang tidak dapat dipisahkan. Boellstorff meminjam konsep dari Nayar¹⁶ bahwa pemain mengalami kondisi “posthuman” dimana adanya pengaruh dari teknologi membuat manusia yang lebih “*cyborg*” sehingga batasan realitas yang nyata dan realitas *onlinenya* sudah kabur. Boellstorff (2008) lebih spesifik mengungkapkan mengenai *immersion* dalam studinya tentang kasus *game* “*second life*”. *Second life* merupakan judul sebuah permainan *online* yang mengadopsi dunia nyata dan seluruhnya direpresentasi dalam sebuah dunia virtual. Seorang pemain memainkan representasi dirinya yaitu *avatar* yang bentuk fisiknya dibuat oleh si pemain. Pemain kemudian menjalani kehidupan *online* dengan visualisasi kota sesuai dengan dunia nyata.

¹⁷ “*Second self*” merupakan kondisi kebutuhan manusia akan teknologi sehingga akhirnya menyesuaikan diri dengan teknologi. Turkle menjelaskan mengenai efek teknologi terutama komputer dan memberikan psikoanalisa terhadap perilaku manusia terhadap komputer termasuk *game*. Menurut Turkle *game* “membawa” pemain atau dalam penelitian ini adalah anak-anak, masuk ke dalam program buatan. Mereka mulai mengekspresikan diri mereka sendiri dan membuat hubungan dengan komputer sebagai diri kedua mereka (Turkle, 2004: 90). *Second self* sendiri menerangkan self kedua manusia yang direpresentasi oleh manusia dan komputer. Penelitian ini berkesimpulan komputer membantu manusia menemukan sifat-sifat rasional, teratur, dan berperilaku selain ternyata mempengaruhi cara berpikir yang unik. (salah satu pasien atau informan merasa dirinya adalah “sekumpulan program komputer”) (Turkle, 2004: 304).

Permainan-permainan *online* menciptakan suatu gambaran dunia yang fantastis dan imajinatif secara visual dan interaktif. Hal itu membuat pemain percaya dan “terendam” dalam dunia *game* sehingga merasa secara nyata bahwa mereka merupakan bagian dari dunia *game* tersebut. Para pemain juga berinteraksi dengan pemain lain saat bermain karena sifat permainan yang hanya dapat dimainkan bila berkelompok. Secara alamiah pun mereka membentuk kelompok dengan kepentingan yang sama yaitu bermain *game*. Kelompok *online* yang terbentuk saat bermain (menggunakan ruang internet) adalah “*guild*” sedangkan untuk kelompok dibentuk diluar permainan dikatakan “*clan*”.

Kedua bentuk kelompok ini mempunyai kewajiban dan hak yang hampir mirip namun yang lebih intens berinteraksi adalah *clan* karena biasanya melakukan kegiatan lain selain bermain yang sifatnya nyata, interaksi antara anggotanya lebih bersifat fisik bukan berasal dari *cyber* atau *virtual* saja. Status dan peran dalam *game* seringkali terbawa dalam interaksi di dalam dunia nyata, dan hal ini sangat menarik untuk dikaji.

Melihat uraian di atas, maka studi mengenai Hiperrealitas menjadi sangat relevan untuk menemukan jawaban dari beberapa kasus perilaku asosial, dan beberapa penyimpangan lain yang dilakukan individu pemain. Atau paling tidak menemukan jawaban mengapa status dan peran di ruang *cyber* dapat terbawa pada tindakan individu dalam interaksi di dunia nyata. Dalam lingkup kecil, pengaruh tersebut terlihat dari interaksi dalam *clan*, dalam lingkup yang lebih besar adalah interaksi individu pemain dengan teman-teman (bukan pemain), rekan kerja, keluarga, dan sebagainya.

Ruang sosial merupakan produk sosial yang didapat dari hubungan antar individu yang terus menerus diproduksi dan direproduksi. Dalam penelitian ini ruang sosial yang diteliti adalah sebuah jaringan dan hubungan antara si pemain dengan pemain lainnya dalam komunitas pemain. Ruang sosial di sini (*Cyberspace* atau *virtual*) berbeda karena budaya dan pemaknaan akan muncul dari seperangkat

interaksi yang kompleks diantara pemainnya¹⁸. Dengan kata lain sebetulnya yang membentuk dan membangun ruang tersebut adalah para pemain. Oleh karena itu sangat menarik untuk membedah hal-hal yang mempengaruhi individu pemain memainkan *game Perfect World* tersebut, bagaimana proses interaksi yang berlangsung di dalam *game* tersebut, dan implikasinya pada interaksi para pemain dalam lingkup kecil di dunia nyata.

Oleh karena itu peneliti tertarik mengungkap permasalahan di atas dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apa saja hal yang membuat para pemain memilih dan terus memainkan *game* tersebut?
2. Seperti apa bentuk ruang sosial dari pemain terbentuk di dalam ruang *online*?
3. Bagaimana dampak ruang sosial tersebut terhadap perilaku para pemain di kehidupan nyata ?

I.3 Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan hal-hal yang mendorong para pemain untuk memilih dan terus “loyal” memainkan *game Perfect World*.
2. Menganalisa bentuk ruang sosial pemain di dalam ruang *online*?
3. Menganalisa dampak dari interaksi di ruang *online* dalam bermain *game* terhadap kehidupan di dunia nyata dengan menggunakan konsep Hiperrealitas dari Jean Baudrillard

¹⁸ Thomas, Douglas; Brown, John Seely, “Why Virtual Worlds Can Matter” *International Journal of Media and Learning*, Vol. 1, No.1, January 2009.

I.4 Signifikansi Penelitian

1. Secara Akademik penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi di dalam wawasan pemikiran sosiologi, terutama pada kajian *cybersosiologi* atau sosiologi media.
2. Secara Teoritis penelitian ini berusaha menggambarkan dan memberikan deskripsi analisa tentang ruang sosial baru dalam internet melengkapi beberapa kajian dan konsep konsep yang sudah ada.
3. Secara Praktis penelitian ini memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang berkembangnya Hiperealitas dalam *game* di Indonesia dan pengaruhnya pada individu dan interaksi mereka dalam kehidupan sehari-hari.

I.5 Keterbatasan Penelitian

Untuk melengkapi data primer peneliti bermaksud melakukan *cyber-ethnografi* sebagai metode pengumpulan data. Keterbatasan pengumpulan data seperti ini tentunya adalah bentuk pengambilan data secara *online*, dikarenakan memang tempat penelitiannya mengharuskan peneliti untuk berada di dua tempat dalam *cyberspace* dan di luar atau *online* dan *offline*, ruang interaksi dalam penelitian ini bukan lagi sebuah wilayah dengan batasan fisik yang jelas¹⁹. Peneliti juga mengambil data dari jawaban jawaban dalam forum diskusi dan wawancara secara langsung ataupun tidak, dan dari pengamatan selama peneliti “ikut” di dalam permainan.

¹⁹ bukan lagi sebuah wilayah dengan batasan fisik yang jelas, akan tetapi ia merupakan sebuah ruang yang terbangun melalui keterhubungan antar manusia. Hal tersebut penting diperhatikan karena hidup dalam dunia virtual tetap beracuan dan merupakan tanggapan dari dunia nyata dalam banyak hal (Boellstorff, 2008: 4 dalam Febrian, 2008 : 11).

Keterbatasan yang lain walaupun peneliti mengerti dan mempunyai kemampuan bermain bersama mereka. tentunya perbedaan umur dan kehadiran peneliti sebagai orang asing akan banyak menghambat penerimaan informasi wawancara langsung. satu satunya cara mengatasi ini adalah menemukan gate-keeper dalam kelompok tersebut.

Secara teoritis penelitian ini bermaksud menggunakan beberapa konsep tentang dunia *cyberspace* dari Baudrillard, Castells, dan David Bell namun tidak memberikan batasan metodologis penelitian dalam konstruksi ruang sosial dalam internet.

I.6 Sistematika Penulisan

Penulisan tesis ini dibagi atas enam bagian. Bab pertama adalah pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, pertanyaan, tujuan, manfaat, fokus, pembatasan dan keterbatasan penelitian.

Bab dua adalah tinjauan pustaka yang terdiri dari konsep Pembentukan ruang sosial baru, ruang sosial dalam *online games* dilanjutkan dengan tinjauan literatur mengenai *Review Studi-Studi Terdahulu* mengenai *cyberspace* dari Jean Baudrillard, Manuel Castells, dan David Bell, dan terakhir adalah Kerangka konsep yang dipakai untuk melihat permasalahan penelitian yang terdiri dari Identitas, Komunitas, Teknologi dan Pertukaran Informasi.

Bab tiga merupakan bagian yang mengulas mengenai metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Hal yang berkaitan dengan Pendekatan Penelitian, Peran Peneliti, Lokasi Penelitian, Data Penelitian, Subyek Penelitian, dan terakhir adalah Prosedur Pengumpulan Data dan Validasi data. Seluruh proses penelitian juga akan ditambahkan.

Bab empat berisi uraian mengenai *game Perfect World* secara lengkap, berkaitan dengan status-status yang ada pada *game* tersebut, peran-peran, peraturan yang berlaku antar pemain, dinamika interaksi antar pemain yang dimungkinkan, dan sebagainya.

Bab lima berisi deskripsi mengenai hal-hal yang mendorong para pemain untuk memilih dan tetap terus memainkan *game Perfect World*. Di bagian kedua

bab ini diuraikan mengenai interaksi seperti apa yang terbentuk di permainan *online* ini. Sedangkan bagian ketiga berbicara mengenai dampak dari interaksi di ruang cyber terhadap interaksi informan di dunia nyata (yang dianalisa menggunakan konsep Hiperrealita).

Bab enam adalah bab penutup yang mencoba menempatkan temuan-temuan penting penelitian yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya, evaluasi kerangka pemikiran, dan rekomendasi yang perlu disampaikan baik untuk signifikansi praktis maupun analisa secara teoritik mengenai *cyberspace* dan Hiperrealitas.

