

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### II.1 Studi Literatur

Studi mengenai permainan *online*, telah dilakukan antara lain oleh Nala Diradametha (2009) tentang "Pembentukan Identitas Pada Komunitas Virtual" dengan studi kasus komunitas ArchAngel dan Febrian (2009) "The Real Isn't Enough Anymore" dengan Etnografi tentang *Posthuman* pada tiga pemain *Warcraft*. Keduanya muncul dari kajian ilmu sosiologi dan antropologi yang membahas perspektif berbeda yang satu membahas studi kasus komunitas virtual dan yang lain membahas mengenai etnografi gejala "*posthuman*".

Penelitian berjudul "Pembentukan Identitas pada Komunitas Virtual" dari Diradametha mengungkap betapa perlunya kajian-kajian terhadap komunitas virtual yang muncul di Indonesia. Secara khusus penelitian ini mencoba mengungkap dinamika dan peran komunitas terhadap individu. Penelitian ini memuat deskripsi hubungan pada anggota dalam komunitas virtual ArchAngel yang diwakili oleh orang-orang yang menjadi tokoh penting komunitas ArchAngel. Dalam penelitian ini, Diradametha menggunakan analisa Castells untuk menjawab beberapa pertanyaan utama penelitian, yaitu: Karakteristik komunitas virtual di Indonesia, Bentuk informasi yang mempengaruhinya, dan Pembentukan identitasnya. Penelitian ini menunjukkan suatu perbedaan komunitas virtual yang terjadi di Indonesia dengan komunitas virtual di negara lain. Hubungan antara individu dalam komunitas virtual di Indonesia lebih didasarkan pada hubungan di luar jaringan informasi atau dalam kasus ini hubungan pertemanan.

Dalam Penelitian “The Real Isn’t Enough Anymore,” Febrina mencoba menerapkan apa yang dia yakini sebagai kebutuhan manusia untuk bermain. Penelitian ini menunjukkan bahwa dalam sebuah *game* seseorang bisa melakukan hal yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata. Dengan kondisi tersebut Permainan *online* dapat membuat para pemainnya memiliki sebuah “Kehidupan kedua.” Kehidupan kedua yang selanjutnya disebut gejala “*cyborgifikasi*” tersebut membuat pemain *warcraft* yang ia teliti terikat dengan dunia virtual. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa pencapaian pemain *warcraft* ternyata berbeda-beda namun ketiganya menunjukkan gejala *posthuman*. Penelitian ini menunjukkan bahwa ternyata dengan bermain *game* ketiga pemain tersebut merasa dibutuhkan dan dihargai, dengan demikian mereka amat sulit untuk meninggalkan dunia virtual karena ternyata dua hal tersebut tidak mereka dapat di dunia nyata.

Kedua Penelitian di atas sebetulnya memberikan pandangan baru terhadap penelitian selama ini. Penelitian mengenai Permainan *online* ternyata lebih dari sekedar bermain. Kesimpulan yang bisa didapat dari penelitian Diradametha adalah bahwa di dalam komunitas virtual ternyata menghadirkan bentuk baru terhadap pemaknaan identitas apa yang ia sebut sebagai identitas maya. Identitas tersebut dibentuk tidak memberikan keuntungan di dunia nyata namun individu tetap menggunakan identitas maya mereka pada kondisi tertentu. Komunitas Archangel yang dianalisa dengan konsep Castells, ternyata terbentuk bukan dari semata-mata interaksi dunia maya. Alasan lain komunitas itu terbentuk adalah untuk mengembangkan identitas baru dimana hanya komunitas virtual yang bisa mengakomodir keinginan anggota ArchAngel ini. Diradametha juga menekankan perlunya dilakukan penelitian lanjutan mengenai proses dan motif yang melatarbelakangi keputusan individu untuk berinteraksi di dunia virtual. Penelitian ini sebetulnya menggariskan bahwa komunitas di Indonesia (terutama *Community of choice*<sup>1</sup>) seperti komunitas ArchAngel masih terbentuk berdasarkan “*Self*” atau pilihan individu untuk membentuk komunitas.

---

<sup>1</sup> terbentuk berdasarkan pilihan rasional anggota-anggotanya dan kepentingan yang sama (*common interest*) (Hesselbein and Goldsmith, 1998:101-116 dalam Danametha, 2009).

Penelitian dari Febrian sudah mencakup pada alasan Individu. Penelitian antropologis ini menekankan pada motif dari pemain permainan *online warcraft* dan gejala yang terjadi ketika mereka bermain *game*. Interaksi mereka dengan teknologi membuat mereka menemukan alasan untuk tetap bermain, yang menjadi pemaknaan kembali terhadap kehidupan mereka. Beberapa konsep dari Heidegger digunakan untuk menganalisa pemaknaan para pemain ini. Kesimpulan dari penelitian ini adalah para pemain yang menjalani kehidupan mereka di dunia virtual bukan berarti mengalami gejala “dehumanisasi” secara sepenuhnya. Mereka tidak meninggalkan kehidupan mereka di dunia nyata. Para pemain tersebut menggunakan dunia virtual sebagai pemenuhan apa yang mereka gagal lakukan di dunia nyata. Mereka menjadikan dunia virtual sebagai bentuk kehidupan kedua mereka.

Dari dua penelitian ini juga saya membangun asumsi mengenai ruang sosial. Pemain *game* pada dasarnya membutuhkan ruang sosial untuk bermain dan membangun relasi sosial. Individu dan komunitas yang membentuk keterikatan dengan dunia *Cyberspace* harus bisa dideskripsikan dalam bentuk ruang sosial. Karena itu dengan meminjam konsep dari Henri Lefebvre mengenai produksi ruang sosial, maka ruang sosial haruslah dirasakan, dipahami, dan dihidupi (*perceived, conceived, and lived*)<sup>2</sup> secara sekaligus dalam keterikatannya dengan realitas sosial. Sehingga dalam pemain sendiri alasan alasan ini harus dilihat yang nantinya akan menjadi penjelasan atas ruang sosial ini. Dengan asumsi tersebut maka penelitian ini berfokus kepada individu untuk menjelaskan bagaimana ruang sosial dalam dunia virtual dirasakan, dipahami dan hidup di dalamnya.

---

<sup>2</sup> Levebre, Henri dalam Schmid, Christian (2008) Henri Lefebre’s theory of the production of space: 29

### II.1.1 Pembentukan ruang sosial baru (Ruang sosial dalam Permainan *online*)

Pembentukan ruang sosial baru didasarkan pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia. Dalam konteks *online game* dan pemain, ruang sosial dalam *online game* tersebut adalah sebuah bentuk interaksi antara pemain, yang kemudian membentuk suatu komunitas dan akhirnya membuat satu bentuk ruang sosial. Dalam studi literatur yang saya lakukan, terdapat empat hal yang dapat merujuk pada suatu ruang sosial baru, yaitu sebuah hubungan antara teknologi, identitas, komunitas dan pertukaran informasi. Berikut beberapa literatur yang mencakup empat hal tersebut:

Lisa Galarneau dalam studinya tentang “MMORPG sebagai komunitas belajar yang spontan”<sup>3</sup> mengatakan bahwa adanya kehadiran orang lain dalam sebuah permainan membuat suatu ruang baru karena adanya konsep “dunia yang saling berhubungan atau *interconnected*. Seorang individu akan mempelajari hal-hal di dunia *online* dalam kelompok atau organisasi yang dibentuk di dalam internet. Perkembangan dengan adanya kelompok, komunitas, atau organisasi tadi membuat suatu lingkungan yang memungkinkan seseorang belajar dan mengajarkan nilai-nilai baru. Dengan tambahan bahwa tingkat kesulitan yang ada di dalam *game* tidak diperuntukan bagi seorang individu saja tapi untuk sebuah kelompok.

Dengan adanya dua hal itu maka terciptalah saling ketegantungan untuk membuat hubungan “simbolik” dengan individu lain, hal ini yang menurut Galarneau adalah salah satu cara untuk membuat “daya tarik” dari *game* itu sendiri. Kondisi yang saling berhubungan (*interconnected*) dan saling bergantung (*interdependable*) ini juga diungkapkan oleh Castell dimana masyarakat yang dimaksud adalah masyarakat informasi, yaitu suatu kelompok akan bergantung

---

<sup>3</sup> Galarneau Lisa, (2005), “Spontaneous Communities of Learning: Learning Ecosystems in Massively Multiplayer *Online* Gaming Environments” The University of Waikato, Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play.

kepada kelompok lain dengan menggunakan pertukaran informasi demi menjaga eksistensi kelompoknya.

Turkle<sup>4</sup> menerangkan mengenai konsep identitas di dunia virtual. Dunia virtual menawarkan suatu bentuk yang berbeda, identitas kelompok yang lebih bebas, tidak terdesentralisasi, lebih cair, fleksibel dan selalu dalam proses (tidak berhenti). Dalam identitas kelompok pun juga terjadi seperti itu bahwa seorang pemain akan bebas masuk dan keluar dalam kelompok. Ia berinteraksi dengan berbagai macam orang, memainkan beberapa variasi peran dengan pilihan sebagai seorang kesatria, penyembuh, pemanah, dan sebagainya.

Seorang pemain pun bebas memilih gender yang bebas sebagai laki laki atau perempuan. Intinya seorang pemain bisa mencari identitas kolektif atau komunal, dalam bentuk yang bersifat lebih bebas dan cair. Secara ironis Turkle menggambarkan apabila anda adalah seekor anjing dalam dunia virtual tidak ada orang yang tahu siapa identitas anda sebenarnya. Identitas di dalam dunia maya tidak terbatas dan kita mungkin saja tidak pernah mengetahui secara fisik orang yang terhubung bersama kita di dunia *online* jika kita hanya mengetahui identitas *online* saja.

Ruang sosial baru terbentuk melalui interaksi sosial. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Yee (2007)<sup>5</sup> mengenai motivasi bermain permainan *online* di beberapa negara maju dengan metode kuantitatif. Salah satu motivasi pemain untuk bermain adalah motivasi sosial atau bersosialisasi, selain motivasi pencapaian dan keterlibatan. Motivasi sosial dalam permainan “MMORPG” adalah bagaimana seorang pemain mempunyai keinginan berinteraksi dengan para pemain lainnya dalam dunia permainan tersebut. Hal tersebut dibagi dalam tiga tingkatan, *pertama*, bersosialisasi melalui chat, membantu pemain lain, dan

---

<sup>4</sup> Turkle, S. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Simon & Schuster, New York, 1985.

<sup>5</sup> Yee, Nicholas. (2007). *The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments*. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309-329.

membuat kenalan atau teman baru. *Kedua*, adalah membangun sebuah hubungan lebih personal dengan hubungan nyata seperti percintaan, atau membangun hubungan untuk mendukung kehidupan nyata. *Ketiga*, adalah keinginan untuk membangun hubungan dengan banyak orang atau kelompok, dan berusaha berkolaborasi dengan pencapaian bersama dengan kelompok. Dari sini bisa disimpulkan bahwa kehadiran seorang pemain dalam dunia *online* membutuhkan jaringan dan komunitas agar bisa melakukan “simulasi” layaknya dunia nyata dengan membangun hubungan dengan pemain lain secara sosial, hal ini juga dikarenakan aturan bermain yang ditetapkan sebelumnya.

Ruang sosial dalam permainan *online* adalah sebuah ruang yang menyediakan kemampuan bagi pemain untuk berinteraksi dan bertemu kemudian melakukan kegiatan bersama. Di dalam ruang ini budaya dan pemaknaan muncul dari sebuah interaksi yang kompleks diantara para pemain. Konteks bermain pun juga bukan menjadi alasan utama lagi, di dunia ini pemain adalah orang yang membentuk atau membesarkan dunia tempat mereka hidup.<sup>6</sup> Dengan definisi dari Douglas Thomas dan John Seely Brown ini maka jelas bahwa ruang sosial ini sesuai dengan konsep Levebre mengenai *Preceived*, *Concieved*, dan *Lived*. Dengan konsep Levebre tersebut dapat diasumsikan bahwa ruang dalam permainan ini dirasakan, dipahami dan hidup di dalamnya oleh para pemain terutama pada tingkat identitas sampai pada tingkat komunitas. Setidaknya hal ini ditunjukkan oleh penelitian dari Darametha (2009) yang mengatakan bahwa komunitas virtual yang muncul dipahami sebagai tempat untuk berekspresi, dirasakan sebagai komunitas pilihan yang sesuai, dan hidup dalam komunitas itu.

Fungsi dari ruang sosial dalam permainan *online* ini merujuk pada apa yang dikonstruksi oleh para pemain ini untuk bekerja berdasarkan *framework* masyarakat jaringan. Aturan, struktur dan keberlangsungan dari jaringan permainan *online* ini akan berfungsi; *pertama*, membentuk stabilitas hubungan antara individu, kebebasan, dan agen imajinasi, *kedua*, memperbolehkan tidak

---

<sup>6</sup> Thomas & Brown, (2009) Why Virtual worlds can matter, *International Journal of Media and Learning*, Vol. 1, No.1, January 2009.

hanya penemuan baru, permainan identitas, dan eksperimen, tetapi juga sebuah keinginan untuk hadir di dalam dunia virtual sebagai budaya dan ruang sosial bagi pemainnya. Sehingga salah satu ciri bentuk masyarakat jaringan adalah pertukaran informasi. Pertukaran informasi ini mencakup lebih dari sekedar konteks bermain. Pertukaran informasi juga mencakup mengenai hubungan antar komunitas *game* dan proses perubahan masyarakat. Indikator terakhir adalah peran teknologi dalam ruang sosial dalam praktisnya teknologi sangat berkait dengan cara individu merepresentasikan dirinya tanpa teknologi. Penelitian ini mungkin hanya kajian terhadap ruang sosial tanpa adanya unsur baru atau perubahan yang berarti untuk layak diteliti. Hal yang perlu ditekankan yaitu bahwa kajian terhadap teknologi juga sangat erat dengan sejauh mana manusia menggunakan teknologi dalam kehidupannya, terutama dalam kasus pemain.

## II.2 Kerangka Teori: Perbandingan Baudrillard, Castells dan Bell mengenai ruang sosial baru

Dari penelusuran pustaka, peneliti menemukan beberapa literatur ilmiah yang berbicara mengenai dunia *cyberspace* diantaranya adalah Baudrillard, Castells dan Bell. Pemikiran mereka mengenai *cyberspace* sangat penting dipahami sebagai kerangka dasar untuk memformulasikan kembali konsep yang dipakai sebagai faktor pembentuk ruang sosial baru. Bagaimana nantinya internet bisa diasosiasikan dengan *cyberspace* akan diungkapkan oleh ketiga ahli ini dalam melihat empat faktor mengenai ruang sosial baru.

Konsep Baudrillard tentang ruang sosial baru adalah suatu ruang virtual dimana dalam ruang tersebut individu direpresentasi oleh *simulacra*<sup>7</sup> yang global. Simulasi tersebut yang terus menerus memproduksi hal yang semu sehingga

---

<sup>7</sup> Hasil dari simulasi kenyataan (simulation of reality) yang nantinya membentuk Hiperrealitas..

Simulation dan Hiperrealitas sendiri merupakan kedua konsep berdasarkan “kondisi realitas budaya virtual” atau tiruan (*artificial*). Realitas tersebut memaksa masyarakat melalui simulasi (peniruan atas kondisi sebenarnya). Simulasi yang membuat citra pada realitas palsu yang tidak nyata realitas sesungguhnya, realitas “tidak sesungguhnya” justru dicitrakan menjadi realitas yang menekan kesadaran masyarakat, hal tersebut yang dinamakan realitas semu (*hyper-reality*)

menghilangkan hal yang nyata. Ia belum memosisikan internet sebagai pemberi informasi utama yang ia kritik lebih khusus pada tayangan televisi. Lebih lanjut, Castell secara khusus memberikan definisi bahwa masyarakat jaringan yang ia maksud adalah sebuah masyarakat yang terikat pada informasi dan teknologi sebagai pembebasan. Masyarakat jaringan merujuk kepada komunitas virtual yang ada dalam masyarakat yaitu *cyberspace* atau internet dimana kebebasan dalam informasi dapat membentuk masyarakat itu sendiri. Sedangkan Bell melihat bahwa eksistensi dari internet sebagai “*cyberspace*” sangat esensial bagi masyarakat terutama bagi mereka yang membutuhkan ruang ekspresi atas hal-hal yang tidak bisa dilakukan dalam dunia yang nyata, dari tulisanya Bell mengakui banyaknya komunitas yang terbentuk dengan adanya internet ini. Internet seluruhnya diakui sebagai media informasi yang mempengaruhi masyarakat.

Terdapat beberapa perbedaan dari ketiga teoritis ini dalam melihat dunia *cyberspace*, yaitu *pertama*, Baudrillard melihat ruang informasi yang berfungsi sebagai realitas negatif yang bersifat semu, *kedua*, sebagai ruang pembentuk masyarakat yang terikat kepada perubahan informasi dan akan berubah seiring berubahnya informasi (Castell), dan *ketiga*, sebagai ruang pembebasan atau alat utama bagi ekspresi individu dan kelompok (Bell). Dari ketiga definisi tersebut kita mendapatkan sifat yang bertentangan. Castell dan Bell melihat bahwa internet adalah media pembebasan informasi yang sangat baik dalam perkembangan masyarakat, sedangkan Baudrillard melihat bahwa *Cyberspace* adalah ruang informasi yang disebarkan akan merubah inti sebenarnya dari kenyataan yang ada dan akan berakibat masyarakat mengkonsumsi informasi yang salah.

Dalam konteks permainan *online* adanya internet memang membebaskan pemain untuk bertemu satu dengan yang lain, berbagi informasi, bahkan membentuk komunitas baru. Seperti yang dikatakan Bell dan Castell, yaitu seiring dengan berkembangnya komunitas komunitas pemain maka terbentuklah sebuah media informasi dalam bermain, mulai dari proses sosialisasi, pembelajaran, bahkan aturan aturan yang berlaku dalam bermain *game* di *cyberspace*. Bell



mengatakan bahwa penggunaan teknologi sangat wajar pada masyarakat saat ini sehingga memang dapat dikatakan teknologi adalah pembebas manusia. Contohnya adalah komunitas pemain yang mampu bermain bersama dimana sebelumnya tidak dapat mereka lakukan dengan batasan fisik atau geografis. Internet juga membuat pemain mempunyai kehidupan sosial dan kegiatan ekonomi yang produktif tidak hanya sebagai permainan saja. Sehingga adanya ruang ini dapat dikatakan memberikan hal baru bagi mereka terutama informasi yang berkembang dalam konteks bermain.

Namun peneliti juga berasumsi bahwa permainan *online* adalah suatu bentuk *simulacrum* yang aktif dalam masyarakat modern. Hal ini mengikuti asumsi Baudrillard tentang *Disneyland* dalam buku yang berjudul “America,” dimana *Disneyland* berwujud kota dengan karakter khayalan, menjanjikan kesenangan dan menciptakan realitas yang “terlalu baik” untuk menjadi suatu realitas sungguhan. Permainan *online* pun menjanjikan hal itu dalam konteks ruang bermain. Pencarian identitas dan kelompok dalam permainan *online* sangat wajar dilakukan oleh pemain. Permainan *online* bisa menjadi suatu dunia yang cocok untuk Hiperrealitas, dimana aturannya jelas, pencapaiannya jelas dalam konteks bermain entah kepuasan atau sosial, ditambah kebebasan yang lebih, maka *game* sendiri bisa menjadi “lebih nyata” dari kenyataan itu sendiri bagi pemain yang memainkannya.

Pada saat ini ada juga kemungkinan bahwa adanya nilai-nilai global yang dibawa oleh permainan *online* dapat menjadi perhatian. Permainan *online* selalu mengedepankan setting cerita dalam kebudayaan-kebudayaan populer, seperti budaya Eropa, Jepang, China, dan Amerika. Kebudayaan populer ini jugalah yang membantu terbentuk ruang sosial yang baru yang terdiri dari Pemain. Pemain yang mungkin lebih mengerti mengenai kebudayaan populer daripada kebudayaan Indonesia. Dalam kenyataannya, Indonesia sendiri belum mampu membuat suatu aturan-aturan kebijakan tentang *game* sehingga semua *game* yang belum tentu “cocok” di Indonesia, sudah masuk melalui pembajakan.

Dalam keempat faktor yang mendukung terbentuknya ruang sosial baru, terdapat pula pendapat yang berbeda antara Baudrillard, Castells, dan Bell, yaitu:

*Baudrillard* adalah salah seorang sosiolog yang melihat permasalahan mengenai ruang sosial baru pertama kali. Dalam tulisan-tulisannya, Baudrillard secara khusus menekankan pada “ruang virtual yang baru” dimana ia membahas peran Identitas, Komunitas, Teknologi dan Pertukaran Informasi dalam proporsi yang berbeda-beda. Identitas menurut Baudrillard direpresi oleh simulasi yang ada dalam masyarakat. ia melihat bahwa teknologi (televisi) telah menciptakan individu individu yang setipe dalam kenyataan yang artificial yang sebelumnya telah menggantikan peran (identitas individu) yang nyata dari suatu sistem dan ruang sosial. Peran komunitas semakin besar namun dalam prakteknya masyarakat seperti dalam bukunya “consumer society” telah melebur menjadi satu masyarakat yang seragam. Dalam hal ini ia juga menggambarkan Amerika Serikat sebagai pusat masyarakat konsumtif dimana setiap orang hanya bergerak berdasarkan kepentingan ekonomi.

Konteks teknologi juga merupakan salah satu hal yang dibahas oleh Baudrillard. Ia melihat lebih pada realitas sosial yang ada sehingga lebih membahas pengaruh teknologi terhadap masyarakat. Teknologi dianggap memberikan hal-hal baru yang muncul dari manusia dan justru mengalienasi manusia. Keberadaan teknologi dalam masyarakat adalah di mana mesin (sebagai hasil teknologi) akan mengganti manusia, dimana saat itu manusia sudah tidak signifikan dan tidak diperlukan (Butler: 31)<sup>8</sup>.

Pertukaran Informasi atau *information exchange* adalah hal yang diangkat Baudrillard dalam konteks politik dan kekuasaan. Dalam “*Reality: now and then Baudrillard and W-Bush’s America*” oleh Diane Rubenstein<sup>9</sup>, mengatakan bahwa

---

<sup>8</sup> by which the natural world is definitively alienated’. For in the same kind of way – which is why Baudrillard uses the word ‘alienated’ – here too is the fantasy that with the technologisation of the world those processes initially unleashed by man will *eventually* run by themselves. What lies at the origin of technology is the vision of a society in which machines replace man, in which humans are unnecessary. (Butler : 31 dalam Jean Baudrillard : Fatal theories)

<sup>9</sup>. It was Baudrillard’s genius in his last works to theoretically shadow a world of virtual information that no longer left the possibility of a determinate negation. He fearlessly described this new world as a ‘state where relations of force and social relations have more or less yielded

informasi di ruang publik saat ini telah terpengaruh oleh kemampuan-kemampuan memprediksi. Dimulai dari cara untuk mempengaruhi masyarakat melalui semua media tidak hanya informasi, bahkan sejarah dan berita telah dirubah menjadi suatu “pemikiran meterologis.” Yang dimaksud meterologis misalkan dalam kasus pidato kenegaraan Presiden W. Bush, dimana terdapat peran-peran dari para wartawan dan media untuk memberikan legitimasi atas kemampuan “memperkirakan sesuatu” yang nantinya dipakai sebagai formula pemecahan masalah dunia secara universal. Sekali lagi Baudrillard menggambarkan sebuah dunia menjadi satu. Negara dimana relasi kekuasaan dan relasi sosial telah berangsur-angsur tergantikan oleh sebuah hubungan virtual dan penampilan kolektif yang disebar-luaskan sehingga dunia tersebut tidak mempunyai bentuk imajiner.

*Castells* melihat beberapa faktor dalam tulisanya mengenai *network society*. Ia melihat komunitas dan individu yang terpresi oleh interkoneksi global yang melahirkan pemikiran-pemikiran berbasis jaringan. Individu dipaksa menjalani sebuah realitas yang berbeda dengan kondisi seperti eksklusi dan kemiskinan. Disini kapitalisme juga menjadi permasalahan utama mungkin juga karena *Castells* sangat Marxian, tetapi yang jelas dalam penulisanya identitas dari sudut pandang tertentu terutama pada “the power of identity” merupakan sumber makna di dalam pikiran individu. Sedangkan pemaknaan (*meaning*) dikemukakan *Castells* (*Castells*, 1997:7) sebagai identifikasi simbolik (*symbolic identification*) pada seorang aktor terhadap tindakan-tindakannya. Pemikiran *Castells* ini menyatakan bahwa di dalam identitas yang berbeda, akan terdapat pemaknaan yang berbeda pula terhadap lingkungan sekitar. Dengan kata lain, identitas juga memiliki peran di dalam menjelaskan perilaku individu, berkaitan dengan keanggotaannya ke dalam komunitas sebagai lingkungan sekitarnya. Dalam kasus ini, peran komunitas menjadi penting di dalam pembentukan identitas individu, karena sebagaimana yang telah diungkapkan oleh *Castells*, jenis pemaknaan akan dipengaruhi oleh insititusi-institusi dominan di dalam kehidupan individu

---

their vitality to a virtual interface and a diffuse collective performance’. And he paradoxically conjured for us this new virtual world that no longer has an imaginary.(Rubenstein: 161-162 dalam Jean Baudrillard : Fatal theories)

tersebut. Pembagian identitas tersebut terdiri atas identitas legitimasi (*legitimizing identity*), identitas resisten (*resistance identity*), dan identitas proyek (*project identity*).

Pentingnya komunitas sering diungkapkan oleh Castells dalam “network society” sebagai suatu pertemuan beberapa jaringan sekaligus. Dalam hal ini masyarakat jaringan adalah masyarakat yang terbentuk dengan peran dari teknologi informasi sebagai salah satu faktor pembentuk struktur masyarakat<sup>10</sup>. Dengan menggunakan pemikiran Castells, maka bentuk dari masyarakat jaringan akan rentan terhadap perubahan yang baru, karena jalur-jalur informasi yang terbentuk di dalam jaringan terbentuk berdasarkan pada komunikasi yang tersedia bagi masyarakat tersebut. Faktor selanjutnya adalah teknologi yang terungkap dalam “network society.” Castells banyak menekankan pada perubahan dari teknologi yang dapat mempengaruhi struktur dalam masyarakat seperti identitas projektif yang mudah berubah atas bentuk kebudayaan tertentu dan mampu merubah struktur sosial yang ada. Masyarakat jaringan yang merupakan masyarakat modern yang dipengaruhi oleh teknologi sehingga Castells memberikan ruang khusus kepada .net dan internet untuk dikaji dalam kaitan informasi teknologi tadi.

Terakhir adalah pertukaran informasi dari awal tulisanya Castells menekankan bahwa ia melihat adanya dunia yang berubah dalam arus informasi yang cepat. Karena itu terbentuklah komunitas komunitas yang bertujuan untuk melawan globalisasi dengan gaya hidup dan aturan yang berbeda atau dalam bukunya disebut *alternative*. Kelompok-kelompok ini menyadari satu-satunya cara mereka untuk dapat bersaing dalam arus global kapitalisme adalah dengan menggunakan media pertukaran informasi yang disebut “Identity works”. Melalui internet proses pertukaran informasi dalam konteks perlawanan dan dalam memperkenalkan diri inilah yang juga menjadi kajian dalam Castells.

---

<sup>10</sup> “A network society is a society whose social structure is made of networks powered by microelectronics-based information and communication technologies (Castells, 2004:3).”

Dalam analisa *Bell* kita dapat lebih jelas melihat perbedaan yang muncul di dalam ruang *cyber*. *Bell* membahas semua yang berkaitan dengan kebudayaan dalam ruang *cyber* dengan sangat jelas. Setiap aspek dan relevansi faktor seperti identitas yang lebih khusus dibahas menjadi bentuk pembebasan atas kehidupan nyata dikarenakan adanya identitas yang bisa fleksibel. Dengan kata lain setiap orang bebas memposisikan dirinya dalam dunia *cyber*, yang menambahkan unsur dalam interaksi manusia tanpa merusak atau menghilangkan. Kemudian faktor komunitas disini *Bell* melihat komunitas virtual akan menggantikan komunitas biasa yang ada di dunia nyata. Hal ini dikarenakan sebetulnya komunitas juga yang mempengaruhi manusia untuk “kembali” bersosialisasi dan berkumpul karena jenuh dengan bentuk komunitas konvensional.

Sedangkan dalam hal teknologi, *Bell* lebih jauh menjelaskan mengenai konsep manusia dan teknologi dibandingkan para pemikir sebelumnya. Menurutnya teknologi akan bersatu dengan manusia sesuai dengan fungsi utamanya sebagai “extension” dan memperkirakan bahwa di masa depan manusia akan memasuki tahap post-human dimana setiap kegiatan manusia terintegrasi dengan teknologi dan mesin sehingga manusia menjadi cyborg. Dalam pertukaran informasi, *Bell* melihat bahwa informasi adalah suatu pengalaman yang berharga karena informasi sendiri digunakan dalam membentuk ruang *cyber*. Dalam hal ini pertukaran tersebut didukung oleh kebudayaan *cyber* yang lebih membebaskan interaksi dan ekspresi kelompok kelompok di dalamnya dan individu-individu yang membutuhkan informasi tersebut.

Dari pemaparan di atas, pertentangan dalam ketiga ahli ini sangat wajar mengingat konteks masyarakat dan waktu dari masing-masing teoritis. Baudrillard mengkaji suatu fenomena, dalam masa tersebut, terutama menyorot kepada negara Amerika dengan *Disneyland*-nya dan perang teluk. Pada saat itu ia membahas mengenai konsumerisme sebagai kondisi kultural yang terjadi di dunia, dan hiperrealitas itu muncul dalam “konstruksi realitas” di Amerika, terutama pada saat terjadinya perang teluk. Informasi mengenai perang tersebut dibatasi dan direayasa dengan pembentukan *image* negara Amerika yang terlalu berlebihan. Sedangkan Castells hadir dengan adanya perubahan dalam kasus

mengenai berkembangnya beberapa media (termasuk internet) dalam masyarakat. Kondisi tersebut menghadirkan suatu masyarakat yang menurut dia menjadi satu bentuk pembebasan terhadap struktur yang mengikat sebelumnya. Masyarakat baru dengan informasi sebagai faktor utama pengubahnya. Bell sendiri menghadirkan suatu keadaan khusus saat ini di negara-negara maju. Ia menghadirkan teknologi sebagai salah satu alat manusia mencapai kesempurnaan dengan konteks bahwa dia tidak memperhatikan perkembangan teknologi di dunia ketiga. Bell sangat menggambarkan keadaan saat ini dimana teknologi telah “membantu” manusia menemukan ruang yang berbeda. Internet dalam perspektif Bell adalah bentuk masyarakat di masa depan dimana prosesnya sedang dan masih berjalan beberapa tahun ke depan.

Dari ketiga teoritis di atas, konsep-konsep dari Bell lebih dirasa cocok untuk konteks pemain. Bell sendiri mengedepankan suatu cara dalam meneliti dunia internet. Ia melihat bahwa metodologi yang digunakan oleh peneliti haruslah bersifat adaptif dan tidak kaku. Castells mencontohkan bahwa penelitian oleh David Hakken, Miller dan Slater, yang menekankan *etnografi multisite* dibandingkan dengan analisa teks akan lebih efektif. Namun Bell mengedepankan beberapa metode seperti *virtual etnografi* dari Hine untuk menjawab permasalahan metodologi dalam ruang *cyberspace*.

Kelebihan utama dari Bell adalah bentuk deskripsi yang informatifnya dalam menerangkan dunia internet. Hal ini ia jelaskan dalam “introduction of *cyberculture*.” Ia membuat sebuah catatan pengalaman dan etnografi atas seluruh dinamika dalam dunia internet mulai dari permasalahan penelitian, teori-teori tentang *cyberspace*, dinamika dalam *cyberspace*, kelompok kelompok yang terbentuk di dalam *cyberspace* dan lainnya. Dengan kelebihan itu dia dapat menjawab nyaris semua pertanyaan mengenai dunia internet dan penelitian di dalamnya. Penelitian ini dilakukan tanpa melihat kepada masyarakat yang “belum terjamah” oleh sistem internet dengan kata lain sebetulnya masyarakat Indonesia sebagian besar belum masuk ke dalam konteks penelitian Bell.

Kekurangan utama dari penelitian ini seperti yang sudah dijelaskan adalah tidak adanya data mengenai konteks masyarakatnya dengan penelitian Baudrillard dengan konteks masyarakat Amerika, atau Castells dengan konteks masyarakat Catalunya (sisi masyarakat secara geografisnya menjadi hilang), Hal ini juga berkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Pemain dalam prakteknya adalah sebagian masyarakat yang awam dengan teknologi (terutama dalam konteks Indonesia) yang mengerti penggunaan internet, sehingga pemain sendiri memang lebih merupakan representasi “kebudayaan *cyber*” yang sedikit eksklusif terutama dalam faktor teknologi dan penggunaan teknologi.

## **II.3 Kerangka konsep**

### **II.3.1 Identitas dalam *cyberspace***

Konsep dari identitas lahir dari latar belakang dua konsep lain, yaitu status dan peran. Menurut Sunarto (Kamanto Sunarto, 2000) status adalah kumpulan hak dan kewajiban, sedangkan peran merupakan bagian dinamis dari status. Status dan peran menentukan apakah seseorang mempunyai perbedaan dengan yang lain dan hal ini akan menentukan variasi yang ada. Identitas ini lebih sering disebut identitas pribadi/personal (menurut Ritzer, 2002) didasarkan pada keunikan karakteristik pribadi seorang individu. Hal ini disebabkan oleh faktor biografi dan pengalaman hidup masing-masing orang yang berbeda-beda. Karena itu peneliti merujuk kepada pembentukan identitas melalui status dan peran mereka masing masing di ruang nyata. Baru kemudian bagaimana mereka membentuk identitas dalam ruang sosial dalam thesis ini adalah ruang *online*.

Beberapa bentuk identitas dapat dijelaskan mulai dari identitas personal, identitas sosial, identitas budaya, identitas kolektif. Identitas sosial timbul dari sosialisasi Individu terhadap aturan-aturan di dalam masyarakatnya. Identitas budaya timbul dari suatu hal yang diwariskan turun-temurun berkaitan dengan kebudayaan suatu bangsa dan daerah. Sedangkan identitas kolektif timbul dari perasaan bersama ataupun menjadi satu berkelompok yang berasal dari hubungan sosial, kepemilikan status dan atribut yang sama. Misalnya kesamaan menjadi

suatu kelompok dengan kesenangan atau keinginan yang sama dalam konteks ini bermain di dalam *game*. Semua ini tercipta karena adanya identitas yang bisa dipilih dalam dunia *game* tersebut. Setiap orang bebas memposisikan dirinya dalam dunia *game*.

Pembahasan lebih lanjut dalam analisa akan lebih aplikatif bila menggunakan Bell. Interaksi antar identitas para pemain inilah yang nantinya akan menarik untuk dianalisa. Identitas di sini bisa dilihat secara sosial maupun psikologis, dimana dalam kenyataannya pemain sendiri membutuhkan identitas dalam bentuk-bentuk "*avatar*" atau representasi diri, sebagai ajang menunjukkan kehadiran dan citranya. Boerstoff dan Turkle punya penjelasan masing-masing mengenai fenomena identitas ini khususnya Turkle yang mengatakan bahwa identitas menjadi lebih cair dan tidak bisa ditebak dalam dunia virtual, dimana kenyataannya identitas tersebut bisa bebas gender, warna kulit, kebangsaan, kepribadian dan lainnya.

Identitas seseorang saat ini bisa dibentuk dari interaksinya dalam internet, dalam situs jejaring sosial, dalam situs informasi berita, dalam blog sebagai ekspresi diri, dalam interaksi komunitas *online* dan lainnya. Seorang pemain yang sudah terbiasa dengan teknologi akan berbeda dengan mereka yang belum terbiasa dalam mengekspresikan dirinya di era dimana komputer dan internet berkembang dan berpengaruh sangat besar.

Kesimpulan sementara mengenai konsep identitas dalam ruang virtual adalah identitas seseorang bisa dikatakan mendapatkan masukan baru dari ruang tersebut sehingga sangat mungkin didapatkan pemahaman-pemahaman baru yang nantinya membentuk identitas baru. Hal ini sangat menarik terutama apabila kita melihat terbentuknya identitas dalam ruang yang sifatnya kontemporer, lebih terbuka, dan cair (seperti dalam internet). Pengalaman setiap pemain dalam memposisikan dirinya dalam dunia nyata dan *online* akan sangat menjelaskan tentang makna identitas bagi mereka. Sehingga Identitas bagi pemain adalah juga suatu pencarian dan hasil refleksi dari tujuannya masuk ke dalam *cyberspace*.



### II.3.2 Komunitas dalam ruang *cyberspace*

Setelah pada Individu kemudian kita akan berlanjut kepada konsep yang lebih besar yaitu komunitas, yang tidak bisa terlepas dari identitas dan juga memberikan identitas yaitu identitas kelompok seperti disebutkan sebelumnya.

Dalam konsep komunitas Castell lebih jelas menggambarkan bagaimana masyarakat informasi bekerja dalam membentuk satu jaringan informasi dan nantinya informasi tersebut lah yang membentuk komunitas di dalam *cyberspace*. Hal ini merujuk pada bentuk komunitas yang khusus menurut Castell dimana jaringan informasi menjadi tolok ukur sukses tidaknya suatu komunitas. Dari sekian banyak konsep dan definisi mengenai komunitas, Bell dan Newby (Urry, 2000) mendeskripsikan komunitas terbagi atas tiga yaitu: pertama, komunitas atas wilayah geografis yang berdekatan (atau dengan kata lain berdekatan secara fisik), *kedua*, komunitas yang terbentuk karena hubungan sosial walaupun terpisah mereka terbentuk dikarenakan faktor-faktor sosial atau institusi-institusi sosial, dan ketiga, bentuk komunitas yang tidak terikat pada fisik maupun sosial tetapi lebih kepada keterikatan personal. Komunitas jenis ini yang dikatakan cocok mengidentifikasi komunitas virtual seperti komunitas pemain.

Masyarakat akan berubah sesuai dengan aliran informasi dan komunikasi yang ada. Para pemain merupakan masyarakat jaringan, terutama dalam permainan *online* seorang pemain harus mempunyai teman yang nyata (sesama pemain) dan jaringan tersebut dibentuk dalam ruang *cyber*. Komunitas dipandang sebagai individu atau kelompok sosial yang memiliki rasa saling berhubungan dan memiliki, walaupun tidak melakukan interaksi secara rutin. Peneliti tidak hanya melihat apakah kehadiran seseorang di dalam proses interaksi, namun ia juga harus melihat imajinasi kehadiran para aktor di dalam masyarakat. Perkembangan internet saat ini memungkinkan pola hubungan yang intim dan dekat walaupun berjauhan secara geografis. Fenomena ini sangat dimungkinkan dengan adanya komunitas virtual, misalnya komunitas milis, komunitas *blog*, *facebook* dan tentunya komunitas pemain.

Komunitas virtual akan menghasilkan jaringan bahkan sampai antar negara dan pada akhirnya akan membentuk satu bentuk masyarakat sipil antar negara. Kehadiran seseorang dalam ruang virtual juga menjadi ciri khas masyarakat pemain ketika sudah terbentuk komunitas. Oleh karena itu komunitas ini pun memberikan banyak hal seperti tanggung jawab, aturan pembelajaran, bahkan identitas kelompok yang baru. Hal ini juga yang dikatakan oleh Lisa Galarneau yang memberikan satu kesimpulan bahwa ternyata ruang virtual adalah sebuah ruang pembelajaran yang paling spontan untuk saat ini. Permainan *online* adalah salah satu contoh dimana seseorang “terikat” secara tidak langsung untuk belajar, menghormati senioritas, membuat batasan-batasan atas tingkat kesopanan dan kepribadian yang cocok dalam komunitas yang diikutinya. Ketika jaringan informasi sudah berubah menjadi komunitas, maka dalam konteks pemain adalah ketika ia membutuhkan komunitas untuk belajar dan status dalam dunia virtual. Peran komunitas akan menentukan menjadi seperti apakah seorang pemain dalam dunianya karena adanya pengakuan dari pemain lain atas eksistensinya.

### II.3.3 Teknologi

Dalam konsep teknologi, Bell mengatakan interaksi manusia dan teknologi adalah suatu keharusan dimana ia mendeskripsikan adanya teknologi akan membuat manusia terbantu. Sesuai dengan fungsi utamanya sebagai “extension,” diperkirakan bahwa teknologi nantinya dapat terintegrasi dengan manusia, dan nantinya kehidupan manusia tidak dapat terlepas dari teknologi. Hal ini lebih dikarenakan masyarakat yang akan diteliti adalah masyarakat yang berinteraksi dengan teknologi secara terus menerus yaitu pemain. Sehingga perlu dibahas apakah *game* sudah menjadi bagian dari diri mereka atau sudah menjadi alat (extension) dari kehidupan mereka. Bagian yang dikatakan oleh Haraway sebagai cyborgifikasi dimana manusia kehilangan “sebagian” dirinya dan “terikat” dengan mesin yang dalam konteks ini adalah komputer dan internet.

Seorang pemain akan selalu berinteraksi dengan teknologi baik sadar maupun tidak sadar. Konteks yang peneliti angkat dalam penelitian ini adalah bahwa *game* sendiri menjelaskan situasi dimana seseorang mencari kesenangan di

dunia lain selain dunia nyata. Dengan demikian teknologi membantu manusia dengan menciptakan ruang dimana seseorang tidak perlu takut (atau berkurang rasa takutnya) akan konsekuensi dari dunia nyata. Dunia dimana tidak ada perang, persaingan, dan pencapaian tertentu yang memberikan sanksi yang memberatkan. Teknologi telah menciptakan sesuatu yang artificial tentunya hal ini bisa berbeda dengan pemahaman dari pemain *game* sendiri, karena pengalaman mereka berinteraksi dengan “teknologi berbeda.”

Baudrillard menjelaskan fenomena ini dengan *Simulacrum* walaupun ia tidak langsung merujuk pada permainan *online*, tapi dalam kenyataannya *game* memang menciptakan realitas tiruan yang terlalu baik dan terkadang sangat nyata daripada kenyataan itu sendiri. Realitas itu mungkin dapat menciptakan ketergantungan akan teknologi.

#### **II.3.4 Pertukaran Informasi**

Castell menekankan pada suatu pertukaran informasi dalam dunia virtual. Kelompok-kelompok jaringan menyadari bahwa untuk dapat bersaing dalam arus global kapitalisme, mereka harus memanfaatkan media pertukaran informasi yang disebut “Identity works”. Pertukaran informasi ini dilakukan melalui internet. Proses pertukaran informasi terjadi dalam konteks perlawanan dan dalam memperkenalkan diri antar individu. Permainan *online* telah memperkenalkan bentuk alternatif dunia kepada pemainnya dan efek ini dirasakan nyaris serupa di seluruh belahan dunia. Castell menggambarkan bahwa dunia *online* ini adalah situasi dimana semuanya saling melengkapi, dengan kata lain di dunia ini tidak ada yang dominan. Analisa Castell ini sangat cocok diterapkan dalam dunia *online* dimana masyarakat jaringan terbentuk di dalamnya. Semuanya saling terhubung dan melengkapi sehingga aliran informasi pun akan saling terhubung.

Penelitian ini akan membahas pula bagaimana individu tersebut mengejar pengakuan secara universal dalam dunia alternative (virtual) dengan menggunakan internet sebagai media informasi utama, dalam konteks pertukaran informasi. Fungsi utama dari bermain dalam permainan *online* adalah bertukar mengenai informasi yang berlaku untuk kalangan pemain. Informasi yang

terbentuk dalam permainan tentunya sudah sangat dimengerti oleh para pemain tentang bagaimana menggunakannya.

Pertukaran informasi terjadi dari komunikasi antar pemain baik dalam dunia permainan ataupun dalam forum-forum di dalam situs permainan *online* sendiri. Hal ini juga menyangkut informasi bagaimana bertahan di dunia permainan *online* sendiri, maupun dalam konteks permainan seperti lawan akan menyerang ke mana, taktik apa yang harus dilakukan, siapa yang harus diminta bantuan dan lainnya. Pertukaran Informasi juga merupakan ciri khas dari masyarakat *online* dimana bentuk bentuk informasi menjadi lebih terbuka dan mampu diakses siapapun yang menginginkannya.

### **II.3.5 Hiperrealitas Baudrillard**

Awal dari era Hiperrealitas, menurut Jean Baudrillard, ditandai hilangnya arti tanda, dan muncul representasi-representasi nilai, dilanjutkan dengan hilangnya bentuk ideologi, realitas yang dialami oleh individu menjadi berkurang. Kemudian Kondisi tersebut ini digambarkan Baudrillard lalu diambil oleh duplikasi dunia yang berisi nostalgia dan fantasi manusia. Salah satu contohnya adalah *Cyberspace* atau *Virtual Reality* dimana realitas dalam prakteknya adalah sebuah realitas yang dibentuk oleh teknologi dan kemampuan elektronik. Realitas Hyperreal atau realitas pengganti, diikuti oleh pemujaan (*fetish*) objek yang hilang bukan representasi nilai, Ritual sebagai hal yang penting bagi individu akhirnya disangkal dan perlahan dimusnahkan oleh realitas<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Kellner, Douglas (1989 ) *Jean Baudrillard: From Marxism to Postmodernism and Beyond* Stanford.

THE WHOLLY TRINITY OF REVOLUTIONS		
COUNTERFEIT	PRODUCTION	SIMULATION
Renaissance	Industrial Revolution	Bauhaus
natural laws	forces/tensions	binary oppositions
metaphysics of being	metaphysics of energy/determination	metaphysics of indeterminacy/the code
Tradition	avant-garde	mass culture
Shakespeare	Brecht/Jarry	Warhol
meaning is fixed	logic of equivalence	logic of ambivalence/reversibility
magic/sacrilege	revolution	catastrophe
caste	class	mass
sign = referent	sign <i>exchanged for</i> referent	sign exchanged for <i>sign</i>
religion	labor power	code
God/nature	ideology	simulacra

**Tabel perubahan dari masa ke masa dari jaman Reinassace, revolusi Industri sampai ke pada Jaman saat ini.(Baudrillard, J, *Symbolic Exchange and Death***

Teknologi media elektronik dalam hal ini Permainan *online* bisa menciptakan realitas dengan menggunakan model produksi. Jean Baudrillard

menyebutnya dengan simulasi, yaitu penciptaan model-model nyata yang tanpa asal usul atau realitas awal. Hal ini disebut dengan *Hyperreality* atau hiperrealitas. Melalui model simulasi, manusia dijebak dalam satu ruang, yang disadarinya sebagai nyata, meskipun sesungguhnya semu, maya, atau khayalan belaka. Ruang realitas yang menjadi ruang antitesis representasi atau bila konteks Derrida, antitesis itu dapat disebut dengan dekonstruksi terhadap representasi realitas itu sendiri.

Simulasi adalah sebuah proses atau strategi intelektual, Hiperrealitas adalah efek, keadaan, atau pengalaman kebendaan atau ruang yang dihasilkan dari proses tersebut. Simulasi sendiri menciptakan apa yang dinamakan ruang-ruang bermain bagi konsumennya.

<b>BAUDRILLARD'S FOUR LOGICS OF OBJECTS</b>			
<b>USE-VALUE</b>	<b>EXCHANGE VALUE</b>	<b>SYMBOLIC EXCHANGE</b>	<b>SIGN-VALUE</b>
functional	economic/commercial	gift (Mauss)	consumption
practical operations	equivalence	ambivalence	difference
world	market	subject	other objects
instrument	commodity	symbol	sign
what the object does	what its worth	relation to subject	relation to other signs
fridge stores food	2 butter = 1 gun	wedding ring	fashion

**Tabel pemikiran logika obyek oleh Baudrillard dalam *For A Critique of the Political Economy of the Sign*(66, 123)**

Dalam wacana televisi, film dan Permainan *online* mengikuti Baudrillard bergumul berbagai unsur: fiksi dan fakta, realita dan maya, yang direkayasa, disimulasi sehingga seolah-olah nyata. Ketiga media tersebut juga sekaligus mencampur-baurkan masa lampau, masa kini dan masa depan dalam konteks modern yang dikatakannya semu. Realitas dalam televisi, film dan Permainan *online* pada gilirannya menjadi realitas simulasi: realitas buatan yang dihasilkan melalui proses produksi dan reproduksi pelbagai unsur sehingga tidak mungkin lagi diketahui mana yang real dan mana yang palsu, mana yang benar dan mana yang salah, mana yang asli dan mana yang tiruan. Semuanya mengikuti satu budaya massa atau budaya populer.

Budaya massa dan budaya populer sebagai realitas buatan telah mengalahkan realitas yang sebenarnya. Contoh dari Hiperrealitas adalah *Disneyland* dengan tokoh-tokoh fiktifnya, Universal Studio dengan miniatur kota-kota buatan, dan Mal dengan dunia belanja yang menawarkan banyak tema bahkan seolah lebih nyata dan hidup ketimbang tokoh-tokoh pahlawan dalam buku-buku sejarah. Selanjutnya budaya massa dan budaya populer juga membawakan gagasan meledaknya nilai-tanda dan nilai-simbol di atas nilai-guna dan nilai-tukar. Karakter khas budaya massa dan budaya populer yang bersifat massal, dangkal, mengedepankan penampilan ketimbang makna dan kedalaman sekaligus mengisyaratkan lebih diterimanya simbol status, prestise, penampilan dan gaya ketimbang manfaat atau maknanya. Merebaknya persaingan gaya hidup dengan berbagai simbol budaya pendukungnya:

Lebih jauh, melalui budaya massa dan budaya populer inilah lahir suatu prinsip komunikasi baru yang disebutnya sebagai prinsip bujuk-rayu (*seduction*). Bila sebelumnya proses komunikasi dipahami sebagai proses penyampaian pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan untuk diperoleh suatu makna tertentu, maka kini komunikasi dipahami sebagai proses bujuk-rayu objek (konsumen) oleh subjek (produsen) untuk mengkonsumsi produk-produk yang ditawarkan. Melalui iklan, kampanye, tayangan talk show, dan gempuran berbagai informasi melalui

media massa, konsumen dirayu untuk mengkonsumsi lebih dan lebih banyak lagi. Dalam mekanisme komunikasi seperti ini, tak ada lagi pesan, tak ada lagi makna, kecuali semata dorongan memikat untuk mengkonsumsi apa yang ditawarkan.

Konsumen adalah “mayoritas yang diam” (*the silent majorities*), yang pasif menerima segala apapun yang masuk ke dalam tubuh dan pikirannya, melennya mentah-mentah tidak pernah merefleksikannya, oleh karena tidak ada yang dapat direfleksikan. Massa tak dilihat sebagai dimanipulasi oleh media, tetapi medialah yang dilihat dipaksa untuk memasok kebutuhan mereka akan objek dan tontonan.

#### **II.4 Uraian Hiperrealitas dalam membahas Permainan *Online***

Dari kelima Konsep tersebut peneliti perlu mengariskan beberapa definisi operasional bahwa dapat dikatakan pemain atau pemain merupakan representasi masyarakat yang berinteraksi dengan teknologi. Dalam prakteknya terdapat perubahan-perubahan dalam identitas, komunitas, dan pertukaran informasi dari masyarakat konvensional. Permainan telah membuat suatu ruang baru dalam ruang lingkup yang lebih kecil karena yang memainkan permainan sejenis ini adalah individu yang notabene adalah *Digital Native* (orang-orang yang sudah terbiasa dengan teknologi dan menggunakannya untuk sehari-hari) yang diwakili oleh pemain. Pemain sebagai pengguna teknologi mempunyai preferensi dan pengalaman yang berbeda ketika mereka memasuki dunia *cyber* (internet). Preferensi dan pengalaman inilah yang akan menjadi data utama dalam penelitian ini, terutama dalam mengungkap Hiperrealitas dalam permainan *Perfect World*

Penelitian ini berusaha mengungkap bentuk-bentuk dari kehidupan di *cyberspace* termasuk bagaimana nantinya ruang ini berpengaruh di masa depan untuk studi-studi dan penelitian tentang internet. Penelitian ini merupakan salah satu studi yang mempelajari proses yang belum berhenti, dimana internet atau *cyberspace* selalu menambahkan konteks dan ruang baru dalam ilmu sosial dan masyarakat. Indonesia sebagai negara yang “baru” berinteraksi dengan internet,



telah dihadapkan pada masalah-masalah global seperti bagaimana kita mengetahui masalah di luar Indonesia yang terkadang diberitakan seolah-olah lebih besar dari masalah yang ada di dalam negeri ini sendiri. Internet adalah salah satu mediumnya. Penggalangan massa melalui internet juga menjadi tren di Indonesia dan mungkin akan berlanjut terus ke masa depan, sehingga penelitian mengenai pemain ini perlu dilakukan, karena pemain-pemain saat ini mungkin saja menjadi generasi masa depan yang nantinya berinteraksi lebih sering dengan *cyberspace* daripada saat ini.

Penelitian ini memakai beberapa konsep untuk menjelaskan fenomena pemain dari Baudrillard dalam konteks Hiperrealitas dan simulation. Penelitian ini menggunakan *framework* dari Baudrillard untuk menjelaskan realitas global khusus pada Hiperrealitas dan dampaknya. Sehingga perlu menggunakan beberapa istilah konsep dan teori untuk menjelaskan temuan lapangan dengan seluruh konsep Baudrillard. Penelitian ini mencoba menghadirkan data dan analisa dari wawancara dan pengalaman peneliti secara langsung masuk dan “bermain” bersama para informan.

