



UNIVERSITAS INDONESIA

**AKOMODASI KOMUNIKASI PEMAIN GAME ONLINE
DALAM MENGHADAPI STEREOTIPE
(Studi kasus : Stereotipe Pemain Indonesia Dalam Game Online
Battle of Immortals)**

TESIS

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

**Girindra Adyapradana
1006744635**

**Program Pasca Sarjana Departemen Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Jurusan Ilmu Komunikasi
Jakarta
Juli 2012**

UNIVERSITAS INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
PROGRAM PASCASARJANA

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Girindra Adyapradana

NPM : 1006744635

Tanda tangan :

Tanggal : 05 Juli 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Tesis ini diajukan oleh :

Nama : Girindra Adyapradana

NPM : 1006744635

Program Studi : Pascasarjana Ilmu Komunikasi

Judul Tesis : Akomodasi Komunikasi Pemain Game Online Dalam Menghadapi Stereotipe (Studi Kasus : Stereotipe Pemain Indonesia Dalam Game Online Battle of Immortals)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Magister Komunikasi pada Program Studi Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Drs. Eduard Lukman M.A

Ketua Sidang : Dr. Irwansyah S.Sos., M.A.

Penguji Ahli : Dr. Udi Rusadi M.S.

Sekretaris Sidang : Ir. Firman Kurniawan Sujono M.Si

Ditetapkan di : UNIVERSITAS INDONESIA

Tanggal : 05 Juli 2012

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya lah penulis dapat menyelesaikan tesis ini sebagai persembahan akhir dari perkuliahan selama empat semester dan sebagai prasyarat mencapai gelar Magister Sains dalam Ilmu Komunikasi pada Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Indonesia.

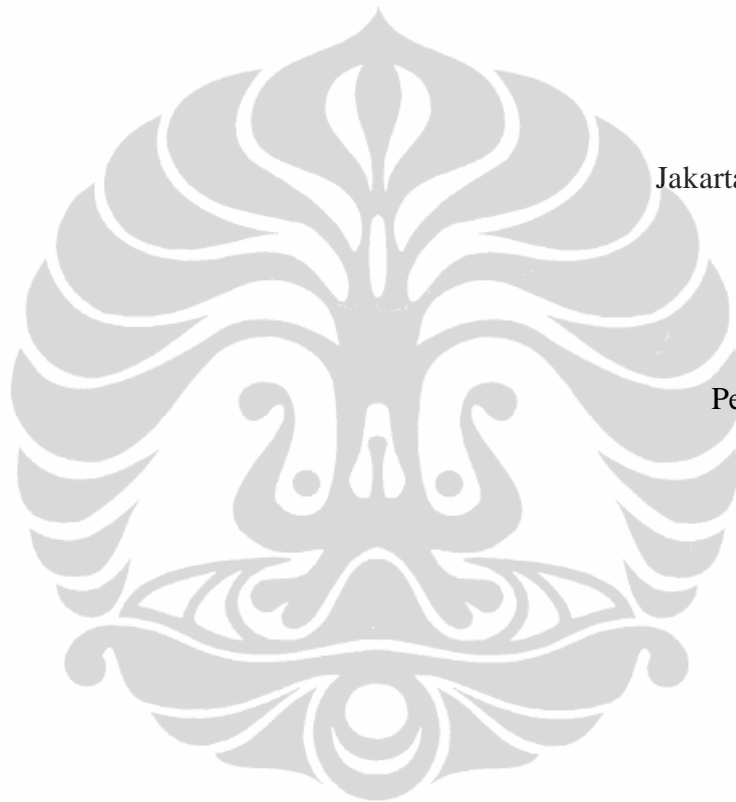
Tesis ini tidak akan berhasil terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari keluarga dan orang-orang terdekat. Doa yang terus terucap mengiringi setiap langkah-langkah penulis hingga tesis ini menuju ujungnya. Dengan setulus hati penulis mengucapkan terima kasih yang tidak dapat diungkapkan dalam kata-kata karena begitu besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberi bantuan dalam penelitian dan penyusunan tesis ini:

1. Bapak Drs. Eduard Lukman M.A, pembimbing penulis, atas kesediaan dan kesempatan yang diberikan beliau di tengah kesibukan yang begitu padat untuk memberikan pikiran dan pandangan-pandangannya kepada penulis dalam proses penulisan tesis ini.
2. Keluarga yang paling dicintai; ayah Bambang Kustono, mama Lilis Indriati, kakak dan adik-adik penulis.
3. Seluruh staf pengajar, staf administrasi, dan perpustakaan di lingkungan Program Pasca Sarjana Salemba yang telah banyak membantu selama masa perkuliahan saya di kampus ini.
4. Sahabat-sahabat saya angkatan 2010 yang selama dua tahun perkuliahan ini telah memberikan dukungan serta berbagai pengalaman yang sangat mengesankan dalam kehidupan saya.
5. Dini, yang selama ini selalu mendukung dan memberikan semangat
6. Sahabat baik saya, Tatha
7. Para informan yang bersedia diwawancarai secara mendalam oleh peneliti.
8. Keluarga besar di Jakarta dan Bandung.
9. Merci, yang selalu setia menemani selama masa perkuliahan dan penyusunan tesis saya.

Akhir kata, semoga Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan baik dari seluruh pihak yang telah membantu sejak awal perkuliahan hingga penyusunan tesis ini menuju akhirnya. Semoga tesis ini bermanfaat bagi pengembangan penelitian di bidang ilmu komunikasi, khususnya di Indonesia.

Jakarta, Juli 2012

Penulis



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Girindra Adyapradana
NPM : 1006744635
Program Studi : Pascasarjana Ilmu Komunikasi
Departemen : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Jenis Karya : Tesis


demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**AKOMODASI KOMUNIKASI PEMAIN GAME ONLINE DALAM
MENGHADAPI STEREOTIPE**
(Studi kasus : **Stereotipe Pemain Indonesia Dalam Game Online Battle of Immortals**)

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Tanggal : 05 Juli 2012
Yang menyatakan,


Girindra Adyapradana

ABSTRAK

Nama : Girindra Adyapradana
Program Studi : Pascasarjana Ilmu Komunikasi
Judul : Akomodasi komunikasi Pemain Game Online Dalam Menghadapi Stereotipe (Studi kasus : Stereotipe Pemain Indonesia Dalam Game Online *Battle of Immortals*)

Perkembangan teknologi komunikasi telah membawa babak baru dalam kehidupan manusia. Salah satu hasil perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mempunyai pengaruh signifikan dalam interaksi antar manusia adalah game online, dalam hal ini adalah *Massively Multiplayer Online Game* (MMOG). Seperti halnya dalam komunikasi antar budaya yang terjadi dalam konteks bertatap muka, stereotipe sulit untuk dihindari. Penelitian dalam Tesis ini bertujuan untuk mendeskripsikan stereotipe-stereotipe pemain Indonesia yang muncul dalam dunia online game *Battle of Immortals* (BoI), dan juga bagaimana para pemain dalam dunia tersebut mengakomodasi komunikasi yang terhambat oleh stereotipe tersebut. Penelitian ini menggunakan berbagai konsep Identitas, Stereotipe dan juga *Communication Accomodation Theory*. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan model studi kasus, serta dengan menggunakan wawancara mendalam dan observasi sebagai teknik pengumpulan data penelitian. Informan dalam penelitian ini adalah para pemain BoI yang berasal dari Indonesia. Secara umum, penelitian ini menunjukkan bahwa dalam dunia online game, saat para pemain tidak bertatap muka sekalipun, cukup banyak stereotipe pemain Indonesia yang muncul dalam proses komunikasi antar pemain. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan para informan, proses komunikasi yang terjadi pun diakomodasi dengan berbagai cara sesuai konteks komunikasi yang berlangsung.

Kata kunci :
Stereotipe, Interaksi, Akomodasi, Online Game, Pemain Indonesia

ABSTRACT

Name : Girindra Adyapradana
Major : Postgraduate-Communication Science
Title : Online Game Player Communication Accomodation in Facing Stereotype (Case study : Indonesian Player Stereotype in Online Game Battle of Immortals)

Developments in communication technologies has brought a new chapter in human life. One result of the development of information and communication technologies which have significant effects in the interaction between people is an online game, in this case is a Massively Multiplayer Online Game (MMOG). Just as in intercultural communication that occurs in the context of face to face, it is difficult to avoid stereotypes. Research in this thesis aims to describe the players Indonesia stereotypes that emerged in the world of online gaming Battle of Immortals (BoI), and also how the players in the world that is hampered by communication to accommodate those stereotypes. This study uses the concepts of Identity, Stereotyping and Communication Accommodation Theory. This research method using qualitative methods, with a model case study, as well as using in-depth interviews and observation as research data collection techniques. Informants in this study are the players who come from Indonesia BoI. In general, this study shows that in the world of online gaming, as the players do not face to face though, quite a lot of players Indonesia stereotypes that emerged in the process of communication between players. Based on observations and interviews with the informants, the communication process that occurs even accommodated in various ways according to the context of the ongoing communication.

Keywords :
Stereotypes, Interaction, Accomodation, Online game, Indonesian Player.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latarbelakang Masalah	1
1.2. Tinjauan Studi Terdahulu.....	4
1.3. Identifikasi Masalah	6
1.4. Perumusan Masalah.....	10
1.5. Tujuan Penelitian.....	10
1.6. Signifikansi Penelitian.....	10
1.7. Sistematika Penulisan.....	11
2. KERANGKA PEMIKIRAN.....	12
2.1. Identitas	12
2.2. Stereotipe.....	18
2.3. Stereotipe dan Komunikasi Antar Budaya.....	22
2.4. <i>Communication Accomodation Theory</i>	24
2.4.1. Asumsi <i>Communication Accomodation Theory</i>	25
2.4.2. Cara Beradaptasi Menurut <i>Communication Accomodation Theory</i>	26
2.4.2.1. <i>Convergence</i>	26
2.4.2.2. <i>Divergence</i>	27
2.4.2.3. <i>Overaccomodation</i>	29
2.4.3. Orientasi Awal Akomodasi.....	30
2.4.4. Kritik Terhadap <i>Communication Accomodation Theory</i>	32
2.5. <i>Computer Mediated Communication (CMC)</i>	33
2.5.1. Multiplayer Game Online Sebagai Bagian dari CMC.....	36
2.6. Asumsi Teoritis.....	38
3. METODOLOGI PENELITIAN	41
3.1. Paradigma Penelitian	41
3.2. Pendekatan Penelitian.....	43
3.3. Metode Penelitian	46
3.4. Metode Pengumpulan Data.....	47
3.5. Metode Analisis Data	48
3.6. Keabsahan Data Penelitian.....	49
3.7. Keterbatasan Penelitian.....	51

4. STEREOTIPE PEMAIN INDONESIA DAN AKOMODASI KOMUNIKASI PEMAIN DALAM GAME BATTLE OF IMMORTALS.....	53
4.1. Deskripsi Game <i>Battle of Immortals</i>	53
4.1.1. Fitur Dalam Game BoI	61
4.2. Deskripsi Informan	71
4.2.1. Informan 1	71
4.2.2. Informan 2	73
4.2.3. Informan 3	74
4.2.4. Informan 4	76
4.3. Identitas Dalam Dunia Game Online	77
4.3.1. <i>Personal Identity</i>	78
4.3.2. <i>Relational Identity</i>	80
4.3.3. <i>Communal Identity</i>	81
4.4. Stereotipe Pemain Indonesia dalam Game BoI	85
4.5. Akomodasi Komunikasi Pemain Terhadap Stereotipe Pemain Indonesia	90
4.5.1. <i>Convergence</i>	91
4.5.2. <i>Divergence</i>	93
4.5.3. <i>Overaccomodation</i>	94
5. PENUTUP	96
5.1. Diskusi dan Kesimpulan	96
5.2. Implikasi.....	100
5.3. Saran	101
5.3.1. Saran Akademis	101
5.3.2. Saran Praktis	102
DAFTAR PUSTAKA.....	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.6.1 Proses Interaksi dalam Game Online	39
Gambar 4.1.1 Halaman utama situs Boi	54
Gambar 4.1.2 Launcher update untuk memulai permainan.....	56
Gambar 4.1.3 Layar pembuatan karakter	57
Gambar 4.1.4 <i>Berserker</i>	57
Gambar 4.1.5 <i>Champion</i>	58
Gambar 4.1.6 <i>Slayer</i>	58
Gambar 4.1.7 <i>Magus</i>	59
Gambar 4.1.8 <i>Heretic</i>	60
Gambar 4.1.9 <i>Summoner</i>	60
Gambar 4.1.10 Peta dunia dalam BoI	62
Gambar 4.1.11 Pernikahan dalam BoI	65
Gambar 4.1.12 <i>Party window</i>	66
Gambar 4.1.13 <i>Guild window</i>	67
Gambar 4.1.14 Layar <i>Pets</i> dan <i>Mounts</i>	69
Gambar 4.1.15 <i>Marketplace</i>	70
Gambar 4.2.1 Karakter <i>in-game</i> Informan 1	72
Gambar 4.2.2 Karakter <i>in-game</i> Informan 2	73
Gambar 4.2.3 Karakter <i>in-game</i> Informan 3	75
Gambar 4.2.4 Karakter <i>in-game</i> Informan 4	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel penelitian eksploratif dan deskriptif.....	46
Tabel 4.1 Tingkatan Friendship dalam BoI	63



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang masalah

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, media massa pun tak ketinggalan ikut mengalami perkembangan. Seperti yang telah kita ketahui, bahwa media massa digolongkan menjadi media massa cetak (suratkabar, majalah, tabloid, dan sebagainya) dan media massa elektronik (radio dan televisi). Kini, muncul sebuah media massa baru yang disebut media massa on-line atau Internet. Internet merupakan kependekan dari Interconnected Network. Internet menghubungkan berbagai jaringan yang tidak saling bergantung pada satu sama lain, sehingga masing-masing dapat berkomunikasi. Jadi, dapat dikatakan bahwa internet merupakan hubungan antar berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya.

Salah satunya adalah social media, yaitu media yang digunakan sebagai alat interaksi sosial. Social media adalah penggunaan web-based dan teknologi mobile untuk mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan social media sebagai “sebuah kelompok aplikasi internet yang dibangun dengan fondasi ideologi dan teknologi dari Web 2.0, yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten berdasarkan user internet. Dari segi bisnis, social media merujuk kepada *consumer-generated media* (CGM).

Dengan mengaplikasikan beberapa teori riset media di lapangan (*social presence, media richness*) dan proses sosial (*self presentation, self disclosure*) Kaplan dan Haenlein menciptakan beberapa klasifikasi dari social media, menurut mereka ada enam tipe berbeda dari social media; *collaborative*

projects, blogs dan microblogs, content communities, social networking sites, virtual game worlds, virtual social worlds.

Virtual game worlds sebagai salah satu tipe media sosial saat sedang mengalami perkembangan yang cukup pesat, hal ini dapat dilihat dari penyebarannya yang cepat. Penggunaanya pun tersebar di berbagai belahan dunia. Saat ini Korea merupakan negara produsen online game terbesar. Indonesia mempunyai jumlah pemain *games* yang cukup besar. Namun sayangnya karena keterbatasan data hasil penelitian mengenai hal ini jumlah pemain *games* di Indonesia ini belum diketahui secara tepat. Di antara berbagai jenis *games*, ada suatu jenis *games* baru yang dapat dimainkan beramai-ramai sekaligus. Jenis ini, yang disebut sebagai *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG), memanfaatkan teknologi komunikasi jaringan internet dan mempunyai sifat yang berbeda dengan jenis *game* sebelumnya. Jenis *game* ini melibatkan banyak pemain dan memberi mereka kesempatan untuk sama-sama bermain, berinteraksi dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya. Melalui keberadaan MMOG ini muncullah dinamika-dinamika baru pada para pemainnya. Ada interaksi yang terjadi antara para pemain, yang dapat mengarah ke terbentuknya persahabatan di antara mereka atau terbentuknya suatu komunitas pemain *games* meskipun mereka belum pernah mengalami tatap muka secara langsung. Banyak pemain yang menghabiskan waktu dan uang yang terhitung banyak untuk bermain dalam dunia-dunia MMOG ini.

Game Online, sejak kemunculannya sangat digemari oleh para gamer tanah air. Jenisnya pun makin beragam, dengan berbagai tantangan yang ditawarkan. Dari waktu ke waktu sejak pertama kali masuk Indonesia dan diperkenalkan pada masyarakat, perkembangan game online menunjukkan pertumbuhan yang amat cepat seiring dengan perkembangan teknologi. Banyak perusahaan swasta Indonesia yang kemudian membeli lisensi game untuk dipasarkan di Indonesia. Tren tersebut secara langsung ataupun tidak langsung telah berpengaruh terhadap pertumbuhan game center di Indonesia.

Game Online Indonesia telah memasuki masa sekitar 11 tahun dengan diluncurkannya game online pertama bernama Nexia oleh Bolehgame pada awal tahun 2001.

Sudah banyak hal yang terjadi setelah itu dengan masuknya beberapa provider game baru seperti Lyto yang mengusung game Ragnarok Online (RO) pada tahun 2003 yang akhirnya berhasil membuat game online booming ke titik tertinggi hingga sempat membuat koneksi internet Indonesia kacau karena bandwidth yang tersedia pada saat itu belum memadai. Jika bertolak pada awal game online masuk ke Indonesia, dapat dikatakan bahwa sampai saat ini usianya telah kurang lebih sepuluh tahun. Usia yang masih sangat muda untuk kategori adopsi teknologi baru pada sistem dan komunitas pecinta game di Indonesia. Namun demikian, di usia yang sangat muda tersebut game online berhasil menyita perhatian dan pelanggan yang jumlahnya fantastis. Tidak hanya dari segi kuantitas pelanggannya, namun kualitas komunitasnya juga semakin matang terbentuk. Hal ini menjadi salah satu indikator bahwa game online mengalami perkembangan yang pesat. Ragnarok Online (RO) misalnya, melalui pengelolanya, Lyto, game ini telah menarik jutaan orang untuk bergabung menjadi anggota komunitasnya, dan memiliki agenda kegiatan rutin penghujung tahun, Lyto Game Festival.

Acara tersebut dinantikan banyak gamer karena melalui even ini mereka dapat mengetahui produk-produk yang pernah dimiliki Lyto dan juga produk terbarunya. Hal ini disebabkan karena semenjak menginjakkan kakinya di dunia game online Indonesia, Lyto memang terkenal dengan inovasi terbaru dalam mengembangkan dunia game online di Indonesia². Penggemar game online sangat banyak, dari berbagai kalangan, usia, dan tanpa terkecuali jenis kelamin. Hal ini karena game online dianggap sangat murah, visualisasi gambar menarik, memperluas koneksi melalui link online nya, variatif, dan selalu ada inovasi-inovasi baru.

Komunikasi antar budaya dalam online game, terutama dalam game yang berbasis internasional terjadi dengan sangat intens. Para pengguna dari

berbagai negara melakukan komunikasi secara real-time. Dan dalam prosesnya mereka membawa identitas budaya masing-masing. Salah satu Game online yang cukup menarik untuk diangkat adalah Battle of Immortal, atau seringkali disingkat dengan BoI. Sebuah game MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*) yang berbasis internasional. Game BoI sendiri baru berumur sekitar 2 tahun namun sudah memiliki cukup banyak penggemar, hal ini karena game 2.5D ini memiliki tampilan visual yang mengagumkan, *gameplay* yang menarik serta berbagai inovasi baru di dalamnya. Penggunaanya berasal dari berbagai negara di dunia, termasuk Indonesia.

1.2. Tinjauan Studi Terdahulu

Walaupun *Virtual Game World* dan interaksi di dalamnya merupakan hal yang cukup menarik untuk diteliti, penelitian mengenai topik ini masih belum terlalu banyak dan sedikit sulit untuk ditemukan. Berikut ini adalah beberapa penelitian sebelumnya yang didapatkan oleh penulis.

Penelitian "*Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as "Third Places"*" yang dilakukan oleh Constance Steinkuehler dan Dmitri Williams, yang dimuat dalam *Journal of Computer Mediated Communication*. Penelitian ini dibuat untuk meneliti bentuk dan fungsi dari *Massively multiplayer online game* (MMO) dalam konteks hubungan sosial. Dengan menggabungkan kesimpulan dari literatur penelitian sebelumnya, mereka berusaha untuk mengupas sampai mana dunia virtual secara struktur mirip dengan "*Third Places*" (Oldenburg, 1990) sebagai tempat sosialisasi informal dan potensinya sebagai "*Social capital*" (Coleman, 1988; Putnam, 2000).

Penelitian ini menggunakan dua perspektif sekaligus, dengan melalui pendekatan *media effect* yang berdasar pada metodologi positivis, dan melalui perspektif sosiokultural sebagai dasar dari metodologi konstruktivis. Meskipun menggunakan dua pendekatan teori dan metodologi yang berbeda, hasil dari penelitian yang dilakukan dapat dikatakan sama antara satu dengan yang lain.

Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah dengan menyediakan ruang bagi interaksi sosial dan hubungan tanpa mengenal batas antara tempat kerja dan rumah, MMO memiliki kapasitas untuk berfungsi sebagai salah satu bentuk baru dari “*Third Place*” seperti tempat bersosialisasi seperti pub, kafe, dan berbagai tempat hangout lainnya. Selain itu, partisipasi di dunia virtual tersebut dapat membantu terbentuknya sebuah “*social capital*” (Putnam, 2000), hubungan sosial yang tidak hanya menyediakan bantuan emosional, tetapi juga mengekspos seorang individu terhadap berbagai macam *worldview* yang ada dalam dunia virtual tersebut.

Penelitian yang kedua adalah “Pembentukan Konsep Diri Pemain Game MMORPG di Dalam Lingkup Dunia Game MMORPG Melalui Interaksi Antar Pemain : Studi Etnografi pada Pemain Game “*Rising Force*” di Depok” yang dilakukan oleh Oik Yusuf Arraya, seorang mahasiswa pascasarjana komunikasi Universitas Indonesia.

Penelitian ini berangkat dari dua hal, yang pertama adalah konsep diri yang dibentuk atau dikembangkan dalam MMORPG, dan bahwa konsep diri selalu berkaitan dengan interaksi antar manusia, maka penelitian tersebut berusaha untuk menggambarkan bagaimana konsep diri seorang pemain dalam game MMORPG dibentuk oleh interaksi antar sesama pemain. Hasil temuan dalam penelitian ini adalah *Avatar* atau karakter game pemain memiliki peranan penting dalam menentukan interaksi sosial yang terjadi di dalam MMORPG. Yang pada akhirnya membentuk konsep diri para pemain di dunia tersebut.

Yang terakhir adalah penelitian mengenai *Game Mediated Communication: Multiplayer Games as the Medium for Computer Based Communication*, yang dilakukan oleh Mats Wiklund dari Stockholm University. Sebagaimana game *multiplayer* berevolusi dalam fungsi dan jumlah partisipannya, komunikasi *in-game* antar pemain semakin meningkat. Seiring dengan meningkatnya komunikasi *in-game*, game dapat dipertimbangkan sebagai media yang natural bagi *computer mediated*

communication (CMC). Beberapa isu mungkin akan muncul seiring dengan sifat *real-time* dari game itu sendiri, sebagaimana komunikasi antar pemain tidak boleh mengganggu alur permainan. Oleh karena itu penelitian ini berusaha mengungkap apakah mungkin online game menjadi media yang natural bagi CMC, meninggalkan *web-based chat* di belakang.

Penelitian ini menggunakan wawancara sebagai metode pengumpulan data. Informan yang dipilih adalah siswa SD antara kelas 4-6. Untuk memastikan hasil yang tidak bias, isu yang berkaitan dengan game tidak diangkat oleh peneliti dalam proses wawancara yang dilakukan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa game *multiplayer* game muncul dalam 16.83% jawaban informan. Sebagian besar alasan untuk menggunakannya adalah aspek positif, namun aspek negatif juga disebutkan oleh responden, seperti tingkat kesulitan dalam chatting sekaligus memainkan game dalam waktu yang bersamaan.

Meskipun sudi ini tidak menyediakan jawaban yang cukup lengkap terhadap pertanyaan penelitiannya; apakah game *multiplayer* dapat mengambil alih peran CMC dari *web based chatting*, penelitian ini merupakan langkah awal dalam menunjukkan bahwa beberapa individu mulai menganggap game *multiplayer* sebagai media yang alami bagi CMC.

1.3. Identifikasi masalah

Perkembangan teknologi komunikasi telah membawa babak baru dalam kehidupan manusia, hal ini terlihat dari terciptanya sebuah konteks sosial yang baru dan secara budaya tidak terbatas dan bahkan mungkin berskala global dan bersifat transnasional. Salah satu hasil perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mempunyai pengaruh signifikan dalam interaksi antar manusia adalah game online, dalam hal ini adalah *Massively Multiplayer Online Game* (MMOG). Dimana MMOG memfasilitasi manusia untuk saling berinteraksi satu dengan yang lain melalui sebuah dunia virtual.

MMOG adalah video game dua dimensi (2-D ataupun tiga dimensi (3-D) yang dimainkan secara online, dan membantu individu untuk berinteraksi tidak hanya dengan software tetapi juga dengan pemain lain melalui karakter yang diciptakan secara digital yang dapat disebut dengan *avatar*. Pada awalnya, MMOG merupakan bagian dari sejarah panjang dunia alternatif yang ditemukan dalam literatur fiksi ilmiah seperti *The Hobbit*, yang ditulis oleh Tolkien pada tahun 1938. Secara teknis, mereka adalah langkah terbaru dari perkembangan permainan sosial yang awalnya hanya dimainkan dengan menggunakan pensil dan kertas (*Dungeons and Dragons*, Gygax & Arneson, 1973) yang kemudian bermigrasi ke komputer, yang pertama muncul adalah game berdasarkan teks atau disebut juga *Multi User Dungeon* (MUD) yang kemudian berkembang lagi hingga mencapai keadaan seperti sekarang dimana hampir semua MMOG menggunakan grafik 3-D yang sangat canggih.

Dunia virtual yang secara rutin dimasuki oleh para pemain MMOG merupakan dunia sosial yang persisten dan material, dimana para pemain dapat melakukan apa yang mereka inginkan, membantai monster, menyerbu sebuah kastil, dan lainnya. dunia virtual ini juga dikenal dengan kombinasi antara “*escapist fantasy*” dan “*social realism*” (Kolbert, 2001). Melalui berbagai jenis karakter seperti *wizard, elves, dwarfs, knights*, para pemain bebas untuk menyelesaikan misi, menciptakan sebuah pasar perdagangan, membangun sebuah status, solidaritas, dan lainnya. industri online game terus berkembang hingga mencapai sekitar sembilan juta pengguna aktif sampai dengan tahun 2006. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yee Pada tahun 2006, MMOG dimainkan dalam waktu yang cukup lama, hingga mencapai 20 jam setiap harinya, dan seringkali bersama dengan keluarga dan teman. Pemaknaan pesan dalam komunikasi antar budaya akan sulit dilakukan, baik secara langsung melalui tatap muka, maupun komunikasi antar budaya yang dilakukan melalui media, dalam hal ini melalui media game online karena (Anugrah, 2008) :

- **Pertama**, perbedaan budaya diantara para peserta komunikasi antarbudaya jelas hambatan yang terbesar. Sebab dengan berbeda budaya tersebut akan menentukan cara berkomunikasi yang berbeda serta simbol (bahasa) yang mungkin berbeda pikiran.
- **Kedua**, dalam komunikasi yang melibatkan peserta komunikasi yang berbeda budaya akan muncul sikap etnosentrisme, yaitu memandang segala sesuatu dalam kelompok sendiri sebagai pusat segala sesuatu, dan hal lain-lainnya diukur dan dinilai berdasarkan rujukan kelompoknya.
- **Ketiga**, kelanjutan dari sikap etnosentris ini memunculkan stereotip, yaitu sikap generalisasi atas kelompok orang, objek atau peristiwa yang secara luas dianut suatu budaya.

Oleh karena itu identitas berfungsi sebagai jembatan antara kebudayaan dan komunikasi. Identitas penting karena seseorang mengkomunikasikan identitas mereka kepada orang lain, dan mempelajari diri mereka sendiri melalui komunikasi. Melalui komunikasi dengan keluarga, teman dan yang lainnya, manusia akan paham mengenai dirinya sendiri dan membentuk identitas masing-masing sesuai pemahaman tersebut. Sebagai suatu komunitas dunia maya dimana banyak orang dengan berbagai macam budaya dari berbagai belahan dunia bertemu, seorang gamer akan senantiasa membawa identitasnya dalam melakukan komunikasi antar gamer dalam dunia virtual.

Menurut Martin dan Nakayama dalam bukunya “*intercultural communication in contexts*” terdapat beberapa tipe identitas, yaitu ;

- Identitas Gender (*Gender Identity*)
- Identitas Usia (*Age Identity*)
- Identitas Etnik dan Ras (*Racial and Ethnic Identity*)
- Identitas Religi (*Religious Identity*)
- Identitas Kelas (*Class Identity*)
- Identitas Kebangsaan (*National Identity*)

- Identitas Regional (*Regional Identity*)
- Identitas Pribadi (*Personal Identity*)

Samovar, Porter dan Mcdaniels (2009) menambahkan satu lagi tipe identitas yang sekarang ini dimiliki seorang individu, yaitu *Cyber and Fantasy Identity*. Melalui perantara internet, seorang individu dapat memiliki identitas yang sama sekali berbeda, bahkan untuk mengubah gendernya sendiri melalui *avatar* atau karakter yang diciptakannya dalam dunia virtual.

Namun identitas tersebut memiliki sisi lain, ketidaktahuan kita akan individu lain yang berasal dari tempat berbeda akan memunculkan stereotip. Karakteristik dari identitas individu yang kita hadapi tersebut terkadang membentuk dasar-dasar dari Stereotip. Stereotip berarti karakteristik yang dipercaya secara luas terhadap sekelompok individu baik maupun buruk. Hal ini pula yang muncul dalam dunia game online, seringkali para pemain baik dari luar maupun dalam negeri menggunakan stereotipe untuk menilai pemain lainnya, yang tentunya cukup mengganjal ketika komunikasi antar pemain terjadi, terutama antara pemain Indonesia dengan pemain dari luar negeri. Contohnya ketika para pemain ingin berinteraksi dengan membentuk grup dalam *leveling*, karena adanya stereotipe-stereotipe yang dihindari oleh pemain lain maka akan sulit untuk mendapatkan grup.

Peneliti tertarik untuk meneliti hal ini karena peneliti sendiri, sebagai gamer seringkali merasakan efek yang cukup mengganggu dari stereotip yang muncul. Dalam penelitian ini, penulis bermaksud untuk mendeskripsikan berbagai stereotip terhadap player dari Indonesia dalam dunia online game dan bagaimana para pemain BoI mengakomodasi proses komunikasi yang terhambat karena adanya stereotipe. Game yang dipilih oleh peneliti adalah BoI (*Battle of Immortals*) karena menurut penulis sendiri game ini cukup menarik dan memiliki banyak pengguna, baik pemain dari luar negeri maupun dari Indonesia, sehingga interaksi yang terjadi di dalam game tersebut cukup menarik untuk diteliti, terutama adanya berbagai stereotip terhadap player Indonesia.

1.4. Perumusan masalah

Berdasarkan berbagai permasalahan yang muncul akibat adanya berbagai stereotipe mengenai pemain Indonesia peneliti merumuskan pokok permasalahan yang akan dibicarakan dalam penelitian ini :

- Stereotipe apa saja yang muncul mengenai pemain yang berasal dari Indonesia?
- Bagaimana para pemain BoI dari mengakomodasi komunikasi yang terhalang oleh adanya stereotipe-stereotipe terhadap pemain Indonesia yang muncul?

1.5 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab beberapa pertanyaan seputar online game dan komunikasi antar budaya yang terjadi di dalamnya. Yakni mendeskripsikan bagaimana stereotipe-stereotipe mengenai pemain dari negara tertentu muncul dalam dunia virtual tersebut, dalam hal ini stereotip pemain yang berasal dari Indonesia dalam game *Battle of immortals*. Dan juga bagaimana para pemain tersebut mengakomodasi hambatan dalam berinteraksi dengan sesama pemain karena adanya stereotipe.

1.6. Signifikansi Penelitian

Signifikansi praktis dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan proses interaksi antar pemain dalam dunia virtual, mendeskripsikan berbagai stereotipe pemain dari negara tertentu, dalam hal ini Indonesia yang muncul dan menunjukkan potensi online game sebagai sarana komunikasi turut berpengaruh dalam pembentukan stereotip terhadap pemain-pemain yang berasal dari suatu negara.

Signifikansi akademis dari penelitian ini adalah menunjukkan bagaimana stereotip muncul dan berkembang dalam komunikasi antar budaya yang terjadi dalam online game sebagai sebuah media baru dalam berkomunikasi serta bagaimana para pemain mengakomodasi komunikasi berdasarkan stereotipe

yang berkembang. Penelitian mengenai komunikasi antar budaya yang dilakukan melalui media baru masih jarang dilakukan, selain itu pengaplikasian *communication accomodation theory* pada komunikasi yang terjadi di dunia virtual pun masih jarang dilakukan. Oleh karena itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan bagi penelitian-penelitian serupa di masa yang akan datang.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini akan dibagi menjadi lima bagian, yaitu:

- Bab 1 akan menjelaskan latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, dan selanjutnya adalah tujuan penelitian, signifikansi penelitian, dan sistematika penulisan.
- Bab 2 berisi tentang kerangka konsep yang bermanfaat dalam penelitian sebagai acuan analisis hasil penelitian. Yang termasuk dalam konsep-konsep yang akan dijelaskan dalam bab ini adalah konsep mengenai identitas, stereotip, *communication accomodation theory*, dan terakhir adalah konsep *computer mediated communication* (CMC) dimana komunikasi antar pemain game online berlangsung
- Bab 3 berisi tentang metodologi penelitian yang menjelaskan paradigma penelitian yang digunakan, tipe penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisa, dan keterbatasan penelitian.
- Bab 4 berisi penjelasan mengenai game BoI, agar pembaca dapat mendapat gambaran mengenai game yang akan diteliti. Selain itu bab 4 akan berisi analisis mengenai identitas apa saja yang dominan dalam dunia virtual, stereotipe pemain Indonesia yang muncul, dan bagaimana para pemain mengakomodasi komunikasi yang terhambat karena adanya stereotipe.
- Bab 5 adalah kesimpulan dari hasil penelitian, diskusi dan implikasi hasil penelitian dan saran bagi penelitian lebih lanjut.

BAB 2

KERANGKA PEMIKIRAN

Komunikasi antar manusia terus berkembang seiring dengan kemajuan zaman. Pada awal perkembangannya, penyampaian pesan antar individu yang terpaut jarak jauh menggunakan perantara kurir, baik itu hewan maupun manusia. Seiring dengan penemuan-penemuan media komunikasi seperti radio, telegraf, pesawat telepon, televisi, dan internet cara manusia dalam berkomunikasi semakin kompleks. Namun dalam interaksi tersebut manusia selalu membawa serta identitasnya. Terkadang identitas yang dibawanya dalam proses komunikasi justru memberi halangan, dalam hal ini stereotipe terhadap pemain dari Indonesia cukup mengganggu pemain dari Indonesia untuk berkomunikasi dan beraktivitas dalam dunia game online. Dalam penelitian ini penulis berusaha untuk mendeskripsikan bagaimana stereotipe terhadap pemain yang berasal dari Indonesia turut mempengaruhi dalam proses komunikasi di dunia game virtual dan bagaimana cara pemain tersebut mengatasi kesulitan dalam komunikasi yang muncul akibat stereotipe tersebut melalui *Communication Accomodation Theory*

2.1 Identitas

Identitas merupakan suatu konsep yang abstrak, kompleks dan dinamis. Dengan karakteristik tersebut para ahli komunikasi sendiri memiliki banyak definisi mengenai konsep identitas. Menurut Ting-Toomey (2005), identitas adalah:

“reflective self-conception or self image that we each derive from our family, gender, cultural, ethnic, and individual socialization process. Identity basically refers to our reflective views of ourselves and other perceptions of our image”

Martin dan Nakayama (2005) memiliki definisi yang lebih ringkas mengenai identitas, yaitu *“our self concept, who we think we are as a person”*.

Sedangkan menurut Matthews (2000) *“identity is how the self conceives of itself and labels itself”*. Definisi-definisi identitas tersebut memiliki arti yang luas, oleh karena itu beberapa ahli komunikasi memiliki definisi spesifik mengenai identitas kultural. Fong (2004) mendefinisikan identitas kultural sebagai :

“the identification of communications of shared system of symbolic verbal and non verbal behavior that are meaningful to group members who have sense of belonging and who share traditions, heritage, and similar norms of appropriate behavior. Cultural identity is a social construction”

Lustig dan Koestler (2006) melihat identitas kultural sebagai “rasa memiliki seseorang terhadap kelompok etnis atau budaya tertentu”. Sedangkan bagi Klyukanov, identitas kultural dapat dipandang sebagai keanggotaan dari sebuah kelompok besar yang anggotanya saling berbagi makna simbolik yang sama. Banyaknya definisi dari identitas tersebut mendemonstrasikan sulitnya untuk membentuk satu definisi yang dapat disetujui oleh semua peneliti, di sisi lain ini juga memperlihatkan karakter abstrak dari identitas.

Identitas adalah dinamis dan beragam, dari karakter tersebut identitas tidak bersifat statis, tetapi berubah seiring dengan fungsi dan pengalaman hidup kita sebagai manusia. Seorang individu dapat memiliki beberapa identitas sekaligus. Misalnya, ketika sedang berada di dalam ruang kelas, identitas sebagai pelajar/mahasiswa melekat di setiap individu, tetapi masing-masing individu tersebut memiliki identitas lain, yaitu pria/wanita, karyawan kantor, dan bahkan seorang suami atau istri, dan masih banyak identitas lainnya yang disandang oleh seorang individu sekaligus. Menurut Samovar (2010) kita tidak terlahir dengan dengan memiliki identitas, namun melalui interaksi-interaksi, kita akan menemukan siapa diri kita, bagaimana kita merasa cocok di dalamnya dan dimana kita dapat menemukan keamanan. Ketika kita bertemu dengan orang lain, maka kita akan mulai mengembangkan berbagai identitas. Sebagaimana yang dikatakan oleh Huntington (dalam Samovar, 2010) *“everyone has multiple identities which may compete with our*

reinforce each other: kinship, occupational, cultural, institutional, territorial, educational, partisan, ideological and others". Identitas-identitas yang disebutkan oleh Huntington dan berbagai identitas lainnya membantu untuk menentukan siapa diri kita. Namun identitas yang paling signifikan dan yang paling menonjol berasal dari institusi-institusi seperti keluarga, agama, dan negara. Pada poin-poin tertentu dalam hidup seorang individu, individu tersebut bergerak berdasarkan pada "I" yang merujuk pada diri sendiri, lalu mulai terhubung dengan identitas "We." Kakar (dalam Samovar, 2010) menjelaskan transisi ini sebagai:

"at some point in early life, the child's "I am!" announces the birth of a sense of community. "I am" differentiates me from other individuals. "We are" makes me aware of the other dominant group (or groups) sharing the physical and cognitive space of my community"

Melalui pernyataan diatas kita dapat melihat bahwa identitas "we" menghubungkan seorang individu dengan berbagai kelompok-kelompok yang membantu menjelaskan siapa diri kita. Seiring dengan perkembangan zaman, kelompok-kelompok ini juga turut berkembang. terlebih dengan adanya media baru, dimana kelompok-kelompok baru semakin berkembang. Salah satunya adalah melalui dunia game virtual, dimana kita akan mengelompokkan diri kita sebagai pemain game online. Dalam dunia virtual sendiri akan ada pengelompokan lebih lanjut, dengan adanya *guild*, *clan* dan lain-lain.

Untuk membantu mengurangi kompleksitas dari kepemilikan beberapa identitas dari seorang individu, peneliti membentuk beberapa kategori dari identitas. Turner (1987) membagi menjadi tiga kategori yaitu :

- a) *Human Identity* : persepsi yang membedakan diri kita dengan berbagai jenis makhluk hidup lainnya.
- b) *Social Identity* : identitas yang direpresentasikan oleh berbagai kelompok dimana seorang individu berada, seperti ras, etnisitas, pekerjaan, umur, dan lainnya.

c) *Personal Identity* : identitas yang berbeda dari keanggotaan kelompok tertentu dan menandai seorang individu adalah spesial dan unik. Seperti kemampuan untuk memainkan alat musik, kemampuan lah raga dan kepribadian dari individu itu sendiri.

Hall (2005) menawarkan kategori yang mirip dengan Turner, tiga kategori identitas menurut hall adalah :

- a) *Personal identity* : hal yang membuat seorang individu unik dan berbeda dari yang lainnya.
- b) *Relational identity* : produk dari hubungan kita dengan orang lain, seperti suami/istri, guru/murid dan lainnya.
- c) *Communal identity* : identitas yang dihubungkan dengan suatu kelompok besar seperti agama, ras, bangsa, atau gender.

Identitas komunal dari Hall pada dasarnya sama dengan identitas sosial dari Taylor, Gudykunst (2004) menyediakan klasifikasi lebih jauh dari kategori identitas tersebut, yang dianggap penting dalam komunikasi antar budaya.

“our social identities can be based on our memberships in demographic categories (e.g, nationality, ethnicity, gender, age, social class), the roles we play (e.g, student, professor, parent), our memberships in formal or informal organization (e.g., political parties, social clubs), our associations or vocations (e.g., scientists, artists, gardeners), or our memberships in stigmatized groups (e.g., homeless, people with AIDS)”

Pemaparan diatas menyediakan pengertian teoritis mengenai identitas dan berusaha untuk menunjukkan bahwa identitas dari seorang individu terbentuk dari berbagai aspek dan sub-identitas yang beragam. Seorang gamer yang berada dalam lingkup dunia virtual juga memiliki beberapa identitas sekaligus. Berikut adalah beberapa kategori dari identitas sosial menurut Samovar (2009)

- *Racial Identity* : Menurut Collier (1998) Ras digunakan oleh peneliti, pemerintah, dan agen-agen politik untuk mengidentifikasi sekelompok

individu sebagai “orang asing”. Peneliti yang menggunakan perspektif tersebut menganggap identitas ras adalah sebuah kata yang dikaitkan dengan isu kekuasaan. Allport (1954) mengindikasikan bahwa para peneliti antropologi pada awalnya hanya menetapkan tiga ras utama, mongoloid, kaukasoid dan negroid – lalu menambahkan yang lain-lain kemudian. Saat ini pembagian ras tersebut didasarkan pada ciri-ciri fisik seorang individu seperti warna mata, warna rambut, warna kulit dan lain-lain. Namun penelitian akhir-akhir ini menunjukkan bahwa hanya sedikit sekali variasi genetik diantara manusia, sehingga pembagian ras ini dianggap hanya sebagai alat untuk mengklasifikasikan manusia. konsep tersebut pun telah terkikis dengan sendirinya melalui percampuran genetik yang terjadi dalam perkembangan sejarah manusia.

➤ *Ethnic Identity* : Menurut samovar (2009), etnisitas atau identitas etnik berasal dari kesamaan warisan budaya, sejarah, tradisi, nilai, daerah asal dan juga terkadang kesamaan bahasa. Martin dan nakayama (2005) berpendapat bahwa etnisitas mencakup beberapa dimensi, yaitu (1) *self-identification* (2) pengetahuan dari budaya etnis (tradisi, nilai, perilaku) dan (3) rasa keanggotaan dari kelompok tertentu.

➤ *Gender Identity* : identitas gender berbeda dengan identitas kelamin. Gender lebih merujuk kepada bagaimana budaya tertentu membedakan antara perbedaan peran maskulin dan feminin. Sesuai dengan pendapat Ting-Toomey (2005) bahwa “singkatnya, identitas gender merujuk kepada makna dan interpretasi yang kita pegang mengenai konsep *Maleness* dan *Femaleness*” Dalam dunia game online sendiri terkadang ada perbedaan dari peran gender, melalui perbedaan peran antara karakter laki-laki dan perempuan.

➤ *National Identity* : merujuk pada negara tempat kita tinggal. Mayoritas individu mengaitkan identitas nasional mereka dengan negara tempat mereka dilahirkan. Tetapi identitas ini juga bisa didapatkan melalui naturalisasi dan imigrasi. Orang-orang yang mendapatkan kewarganegaraan di tempat yang baru akan mengadaptasi beberapa atau

bahkan semua aspek dari negara barunya. Identitas nasional ini seringkali ditekankan ketika seseorang berada jauh dari tempat asalnya. Seseorang yang seringkali melakukan perjalanan ke luar negeri biasanya akan merespon dengan identitas nasional mereka, contohnya adalah “saya berasal dari Indonesia”. Identitas nasional inilah yang akan digali dalam penelitian ini, bagaimana stereotipe terhadap player dari suatu negara, yaitu Indonesia terbentuk seiring dengan komunikasi antar budaya yang dilakukan dalam dunia virtual, baik itu berupa perkataan maupun tindakan yang dilakukan oleh sang gamer. Seperti yang disebutkan diatas, ketika gamer lain bertanya “*where do you come from*” maka menjawab dengan identitas nasional adalah respon yang umum dilakukan.

➤ *Regional Identity* : Dengan pengecualian negara-negara kecil seperti Monaco, setiap negara dapat dibagi berdasarkan bagian-bagian geografisnya, dan seringkali negara-negara tersebut beragam dalam karakter budayanya. Perbedaan-perbedaan ini dapat dilihat melalui etnisitas, bahasa, aksen, dialek, adat istiadat, makanan, cara berpakaian atau bahkan perbedaan sejarah dan politiknya. Contohnya Indonesia dibagi menjadi regional Jawa, Sumatera, Sulawesi, dan lain-lain dimana tiap regional memiliki karakter yang unik.

➤ *Organizational Identity* : dalam beberapa kebudayaan, hubungan seseorang dengan sebuah organisasi merupakan sumber yang penting bagi identitasnya. hal ini biasanya berlaku dalam kebudayaan yang kolektivistik, tetapi tidak dalam kebudayaan yang individualistik.

➤ *Personal Identity* : seperti yang sebelumnya telah dibahas, identitas pribadi merupakan karakteristik yang membedakan seorang individu dengan yang lainnya. Namun kebudayaan juga turut berpengaruh dalam menentukan identitas pribadi seseorang. Markus dan Kitayama mengatakan bahwa “individu yang berada dalam kebudayaan berbeda memiliki pandangan terhadap diri sendiri, orang lain dan hubungan interdependensi antar dua manusia yang berbeda”

➤ *Cyber and Fantasy Identity* : Internet membantu kita untuk mengakses data dengan cepat dan mudah dengan basis seluruh dunia. Seorang psikolog bernama Suler (2002) berpendapat bahwa internet juga menyediakan kesempatan untuk melarikan diri dari identitas sehari-hari. Melalui internet kita juga dapat memilih dan mempromosikan apa yang menjadi karakter positif dari identitas kita dan membuang elemen-elemen negatif, atau bahkan membentuk identitas yang benar-benar berbeda. Identitas Fantasi, yang tersebar di ke seluruh dunia, berdasarkan pada karakter dari film fiksi, komik, game, dan anime. Setiap tahunnya individu dari berbagai negara menghadiri konvensi domestik dan internasional yang bertemakan hal-hal tersebut. Di acara tersebut, beberapa individu atau kelompok berpakaian sesuai karakter favorit mereka dan menggunakan identitas dari karakter tersebut.

Karakteristik identitas yang disebutkan diatas seringkali membentuk dasar dari stereotipe, prasangka dan rasisme. Seringkali saat kita sedang berinteraksi dengan hal yang tidak kita ketahui, kita cenderung untuk melakukannya. Begitu pula yang terjadi dalam dunia game virtual. Ketidaktahuan seorang pemain akan lawan bicaranya, atau pemain lain yang berasal dari negara lain memaksa pemain tersebut untuk melakukan proses stereotipe. Ketika kita berhadapan dengan kurangnya pengetahuan dan kesamaan, kita cenderung untuk melakukan stereotipe. Karena kita bertemu dengan banyak sekali orang yang benar-benar asing, dan situasi yang tidak biasa, stereotipe merupakan hal yang lumrah. Oleh karena itu, stereotipe dapat menjadi hal yang alami dalam menghadapi situasi yang tidak kita ketahui. Masalah mulai muncul ketika kita tidak sadar bahwa mungkin kita bertahan dengan stereotipe negatif. Dengan kata lain, ini adalah salah satu sisi gelap dari identitas yang kita miliki.

2.2 Stereotipe

Stereotipe merupakan bentuk kategorisasi kompleks yang secara mental mengatur pengalaman, perilaku kita terhadap sekelompok individu tertentu.

Hal tersebut menjadi sebuah cara untuk mengorganisasi gambaran tetap dan praktis yang digunakan untuk merepresentasikan seluruh komunitas tertentu. Psikolog Abbate, Boca dan Bocchiaro memberikan definisi formal mengenai stereotipe, yaitu:

“A stereotype is a cognitive structure containing the perceiver’s knowledge, beliefs, and expectancies about some human social groups”

Dunia yang kita tinggali terlalu besar dan dinamis untuk kita ketahui secara detail, oleh karena itu kita lebih memilih untuk mengklasifikasi dan menggeneralisasi. Masalah utamanya bukan terletak pada kategorisasi atau generalisasi. Tapi kesulitan utamanya terdapat pada overgeneralisasi dan seringkali evaluasi yang muncul bersifat negatif baik itu dari perilaku maupun prasangka. Stereotipe dapat berupa hal yang baik maupun buruk. Namun karena stereotipe cenderung mempersempit pandangan kita, biasanya stereotipe akan menghalangi komunikasi antar budaya dan menghasilkan dampak yang negatif. Hal ini dikarenakan stereotipe cenderung untuk melakukan generalisasi secara berlebihan terhadap sekelompok individu.

Ada dua kelemahan dalam proses stereotipe menurut Breckler (2006), pertama kita cenderung mengasumsikan adanya keseragaman dalam sekelompok individu, terutama terhadap kelompok yang cukup besar seperti kelompok etnis, bangsa, gender dan pekerjaan. Pada kenyataannya, tidak seperti benda mati dan pohon, manusia cenderung tidak dapat diprediksi dan tidak sama satu sama lainnya. Contohnya tanaman beracun pasti akan menyebabkan rasa gatal ketika disentuh, apel selalu tumbuh di pohon, api pasti panas. Ini berbanding terbalik dengan, pengacara tidak selalu kaya, wanita tidak selalu emosional, pemain hoki tidak selalu agresif. Stereotipe kelompok besar seringkali disederhanakan, dan ketika diaplikasikan terhadap seorang individu, stereotipe menjadi tidak akurat. Beberapa stereotipe mungkin memiliki sedikit kebenaran, namun tidak dapat diaplikasikan kepada semua individu dalam kelompok tersebut. Oleh karena itu ketika kita mengandalkan

stereotipe untuk mengkategorisasikan dan mengambil kesimpulan mengenai individu, kita seringkali menciptakan asumsi yang tidak sepenuhnya benar.

Kedua, kebanyakan stereotipe adalah negatif. Meskipun beberapa stereotipe berisi karakteristik yang baik (stereotipe umum dokter, mahasiswa dan astronot), stereotipe lain mengandung karakteristik negatif (beberapa stereotipe etnis terpencil, pengidap penyakit tertentu). Mengapa stereotipe seringkali merugikan? Salah satu alasannya adalah stereotipe biasanya merujuk kepada kelompok luar yang dianggap sebagai kompetitor. Jika persepsi terhadap *outgroup* dibumbui dengan kompetisi, maka stereotipe yang terbentuk akan cenderung negatif. Ada pula bukti bahwa ketika mood seseorang sedang tidak bagus seringkali mengarahkan persepsi stereotipe terhadap kelompok minoritas menjadi negatif. Contohnya adalah ketika mempercayai imigran memiliki sifat kekeluargaan, normalnya merupakan karakteristik yang positif, namun ketika memiliki mood yang buruk maka sifat kekeluargaan tersebut akan dianggap sebagai hal yang klise dan penuh kerahasiaan. (Breckler, 2006). Melalui contoh tersebut dapat dilihat bahwa emosi negatif dapat memperkuat stereotipe yang tidak diinginkan. Alasan mengapa stereotipe seringkali negatif adalah karena manusia merasa tidak familiar dengan anggota kelompok yang menjadi sasaran stereotipe dan merasa cemas serta tidak nyaman ketika berinteraksi dengan mereka sehingga mengarahkan kecemasan tersebut menuju stereotipe negatif.

Stereotipe dapat dipelajari dan diterima dari manapun, dimulai dari orangtua yang secara tidak sadar mengatakan “pengangguran adalah orang-orang yang malas mencari kerja” di depan anak mereka akan mengakibatkan kata-kata tersebut terekam di dalam kepala sang anak dan menjadi stereotipe yang dipegang oleh anak tersebut. Perkembangan berikutnya adalah ketika sang anak tumbuh besar dan bersosialisasi dengan berbagai kelompok sosial dan religi. Dalam kelompok sosial, misalnya komunitas sma, akan ada stereotipe mengenai anak-anak dari sma lain yang dapat mengakibatkan tawuran. Sedangkan dari sisi religi, dengan mendengar bahwa “pengikut

agama lain adalah murtad” maka sang anak akan belajar stereotipe buruk dari pernyataan tersebut.

Yang berikutnya adalah media massa, secara tidak sadar kita mempelajari stereotipe mengenai ras, agama, orientasi seksual tertentu. Baik itu melalui pemberitaan, sinetron, film dan lain-lain. Dan yang terakhir stereotipe berkembang terhadap individu-individu yang berbeda dari yang lain. Contohnya adalah orang-orang yang mengalami gangguan jiwa memiliki stereotipe seringkali bertindak brutal, padahal hanya sedikit dari orang-orang yang memiliki gangguan jiwa tersebut yang melakukan tindakan brutal.

Selain *stereotype*, terdapat pula *prejudice*, *racism*, dan *ethnocentrism* yang merupakan sisi lain dari identitas. Dalam pengertian yang luas, *prejudice* adalah pikiran negatif yang telah tertanam dengan kuat terhadap suatu kelompok tertentu. *Prejudice* dapat berupa kemarahan, ketidaknyamanan, dan ketakutan. Dari sisi komunikasi, *prejudice* sendiri dapat berupa label, humor yang tajam, dan pernyataan-pernyataan yang menunjukkan suatu kelompok lebih superior dari yang lainnya.

Prejudice memiliki beberapa karakteristik yaitu;

- Ditujukan kepada sebuah kelompok sosial dan anggotanya
- Melibatkan dimensi evaluasi, seperti benar atau salah, baik atau buruk, dan lain-lain.
- Memiliki sentralitas, yaitu sampai mana keyakinan *prejudice* yang dimiliki berpengaruh terhadap perilaku terhadap orang lain.

Racism atau rasisme merupakan perkembangan dari *stereotype* dan *prejudice*. Leone (1978) memberikan definisi yang cukup jelas mengenai *racism*, yaitu :

“Racism is the belief in inherent superiority of a particular race. It denies the basic equality of humankind and correlates ability with physical composition. Thus, it assumes that success or failure in any societal

endeavor will depend upon genetic endowment rather than environment and access to opportunity”

Dengan kata lain, *Racism* berarti keyakinan bahwa suatu ras tertentu lebih unggul dibandingkan yang lainnya. *Prejudice*, *ethnocentrism* dan *Racism* sulit untuk dihindari, karena umumnya dipelajari di awal kehidupan seorang individu, seperti yang dikatakan oleh penulis Afro-Amerika Maya Angelou

“the plague of racism is insidious, entering into our minds as smoothly and quietly and invisibly as floating airborne microbes enter into our bodies to find lifelong purchase in our bloodstream”.

2.3 Stereotipe dan komunikasi antar budaya

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, stereotipe merupakan hasil dari persepsi yang salah arah, malas dan sempit. Masalah-masalah yang diciptakan oleh stereotipe jumlahnya sangat banyak. Adler (2008) mengingatkan efek buruk dari stereotipe terhadap komunikasi antar budaya :

“stereotype becomes counterproductive when we place people in the wrong groups, when we incorrectly describe the group norm, when we evaluate the group rather than simply describing it, when we confuse stereotype with the description of a particular individual, and when we fail to modify the stereotype based on our actual observation and experience”

“stereotipe menjadi kontraproduktif ketika kita menempatkan orang dalam kelompok yang salah, ketika kita salah menggambarkan norma kelompok, ketika kita hanya mengevaluasi kelompok daripada menjelaskan, ketika kita salah mengatkan stereotipe dengan deskripsi individu tertentu, dan kita gagal untuk memodifikasi stereotipe berdasarkan pengamatan dan pengalaman aktual kita”

Menurut Samovar ada 4 alasan mengapa stereotipe menghambat komunikasi antar budaya:

1. Stereotipe bagaikan filter, mereka hanya menyerap informasi yang sesuai dengan informasi yang sudah dimiliki oleh seorang individu.
2. Bukan perilaku klasifikasi yang menciptakan masalah antar budaya, melainkan asumsi bahwa informasi mengenai suatu kelompok disamaratakan terhadap seluruh individu dalam kelompok tersebut.
3. Stereotipe selalu menghalangi kita dalam menjadi komunikator yang sukses, karena terlalu disederhanakan, berlebihan dan terlalu digeneralisasikan.
4. Stereotipe tahan terhadap perubahan, dengan kata lain akan sulit untuk merubah stereotipe yang sudah ada.

Hal-hal tersebut juga berlaku dalam komunikasi di dunia online game, dimana pemain yang merasa asing terhadap pemain yang berasal dari negara lain melakukan stereotipe hanya berdasarkan hal-hal yang mereka ketahui baik melalui internet, tv ataupun sumber lainnya. Hal ini tentu saja menghambat para pemain untuk bersosialisasi satu sama lainnya. Penulis sendiri cukup familiar dengan berbagai stereotipe terhadap pemain dari negara lain, contohnya misalnya pemain yang berasal dari negara Latin cenderung untuk melakukan penipuan, berlaku curang dengan menggunakan *cheat*, kebanyakan tidak bisa berbahasa inggris dan lain-lainnya. Dalam perkembangannya, stereotipe tersebut bukan tidak mungkin untuk berkembang menuju *prejudice* ataupun *racism*. Oleh karena itu tidak menutup kemungkinan bahwa dalam penelitian ini penulis akan menemukan beberapa hal yang termasuk dalam hal-hal tersebut.

Dalam orientasi awal proses akomodasi komunikasi, stereotipe dalam komunikasi antar budaya dapat menjadi halangan dalam berkomunikasi. Dengan adanya stereotipe yang muncul, dalam kasus ini gamer yang berasal dari Indonesia memiliki hambatan dalam berinteraksi dengan gamer yang berasal dari luar negeri. oleh karena itu secara disadari ataupun tidak, maka gamer yang berasal dari Indonesia akan melakukan akomodasi agar dapat melakukan komunikasi yang baik.

2.4 *Communication Accomodation Theory*

ketika dua orang saling berbicara, mereka seringkali meniru pembicaraan dan perilaku satu sama lain. Seringkali, kita akan berbicara kepada orang lain dengan bahasa yang sama dengan kita, bertindak-tanduk mirip, dan bahkan berbicara dengan kecepatan yang sama. Kita, sebagai gantinya, juga akan merespons dalam cara yang sama kepada lawan bicara kita. Di sisi lain, ketika kita berbicara dengan orang yang berbeda berdasarkan kelompok atau budaya, kita akan berusaha untuk menghindari menggunakan bahasa-bahasa dan jargon yang unik. Untuk menghadapi perbedaan tersebut kita akan menyesuaikan gaya komunikasi kita. Adaptasi ini adalah inti dari teori *Communication Accomodation Theory* yang diformulasikan oleh Howard Giles. Tujuan inti dari *Communication Accomodation Theory* adalah untuk menjelaskan cara-cara dimana orang-orang yang berinteraksi dapat mempengaruhi satu sama lain selama interaksi. *Communication Accomodation Theory* berfokus pada premis bahwa ketika pembicara berinteraksi, mereka menyesuaikan pembicaraan, pola vokal, dan/atau tindak tanduk mereka untuk mengakomodasi orang lain.

Komunikasi merupakan alat untuk membentuk identitas dan juga mengubah mekanisme. Identitas seseorang dibentuk saat berinteraksi sosial dengan orang lain. Orang tersebut mendapatkan pandangan serta reaksi orang lain dalam interaksi sosial dan sebaliknya, memperlihatkan rasa identitas dengan cara orang lain mengekspresikan diri dan merespons orang lain (Littlejohn dan Foss, 2009). Pada awalnya kita membawa identitasnya masing-masing dalam berkomunikasi, namun seiring dengan adanya berbagai reaksi dari individu atau kelompok luar maka, kita akan berusaha untuk mengakomodasi baik secara sadar maupun tidak.

Communication accomodation theory berawal pada tahun 1973, ketika Giles pertama kali memperkenalkan pemikiran mengenai model “mobilitas aksen”, yang didasarkan pada berbagai aksen yang dapat didengar dalam situasi wawancara. Banyak dari teori dan penelitian yang mengikuti tetap

peka terhadap berbagai akomodasi komunikasi yang dilakukan di dalam percakapan di antara kelompok budaya yang beragam, termasuk orang lanjut usia, orang kulit berwarna, dan tunanetra. Teori ini dibahas dengan memperhatikan adanya keberagaman budaya.

2.4.1 Asumsi *communication accomodation theory*

Dengan mengingat bahwa akomodasi dipengaruhi oleh beberapa keadaan personal, situasional dan budaya, West & Turner (2008) mengidentifikasi beberapa asumsi berikut :

- Persamaan dan perbedaan berbicara dan perilaku terdapat di dalam semua percakapan. Pengalaman-pengalaman dan latar belakang yang bervariasi akan menentukan sejauh mana orang akan mengakomodasi orang lain. Semakin mirip sikap dan keyakinan kita dengan orang lain, makin kita tertarik kepada dan mengakomodasi orang lain tersebut.
- Cara dimana kita mempersepsikan tuturan dan perilaku orang lain akan menentukan bagaimana kita mengevaluasi sebuah percakapan. Asumsi ini terletak baik pada persepsi maupun evaluasi. Persepsi adalah proses memperhatikan dan menginterpretasikan pesan, sedangkan evaluasi merupakan proses menilai percakapan. orang pertama-tama akan mempersepsikan apa yang terjadi di dalam percakapan sebelum mereka memutuskan bagaimana mereka akan berperilaku dalam percakapan. Motivasi merupakan bagian kunci dari proses persepsi dan evaluasi dalam *communication accomodation theory*. Terkadang kita mungkin akan mempersepsikan tuturan dan perilaku seseorang tetapi kita tidak selalu mengevaluasinya. Ini sering terjadi ketika kita menyapa, bicara basa-basi, dan kemudian melanjutkan perjalanan.
- Bahasa dan perilaku memberikan informasi mengenai status sosial dan keanggotaan kelompok. Secara khusus, bahasa memiliki kemampuan untuk mengkomunikasikan status dan keanggotaan di antara para komunikator dalam sebuah percakapan. Bahasa yang digunakan dalam

percakapan akan cenderung merefleksikan individu dengan status sosial yang lebih tinggi.

- Akomodasi bervariasi dalam hal tingkat kesesuaian, dan norma mengarahkan proses akomodasi. Asumsi ini fokus pada norma dan isu kepantasan sosial. Kita dapat melihat bahwa akomodasi dapat bervariasi dalam hal kepantasan sosial. Tentu saja terdapat saat-saat ketika mengakomodasi tidaklah pantas. Misalnya, Melanie Booth-Butterfield dan Felicia Jordan (1989) menemukan bahwa orang dari budaya yang termarginalisasi biasanya mengharapkan untuk mengadaptasi (mengakomodasi) orang lain. Norma telah terbukti memainkan peranan dalam teori Giles (Gallois & Callan, 1991). Norma adalah harapan mengenai perilaku yang dirasa seseorang harus atau tidak harus terjadi di dalam sebuah percakapan. Hubungan antara norma dan akomodasi diperjelas oleh Cynthia Gallois dan Victor Callan (1991): “norma-norma memberikan batasan dalam tingkatan yang bervariasi...terhadap perilaku akomodatif yang dipandang sebagai hal yang diinginkan dalam sebuah interaksi.

2.4.2 Cara beradaptasi menurut *communication accomodation theory*

Communication accomodation theory menyatakan bahwa dalam percakapan atau interaksi setiap orang memiliki pilihan. Mereka mungkin menciptakan komunitas percakapan yang melibatkan penggunaan bahasa atau sistem nonverbal yang sama, mereka mungkin akan membedakan diri mereka dari orang lain, atau mereka akan berusaha terlalu keras untuk beradaptasi. Pilihan-pilihan ini diberi nama *covergence*, *divergence*, dan *overaccomodation*.

2.4.2.1 *Convergence*

Giles, Nikolas Coupland, dan Justine Coupland (1991) mendefinisikan *convergence* sebagai ”strategi dimana individu beradaptasi terhadap perilaku komunikatif satu sama lain”. Orang akan beradaptasi terhadap kecepatan

bicara, jeda, senyuman, tatapan mata, perilaku verbal dan nonverbal lainnya. Ketika orang melakukan *convergence*, mereka bergantung pada persepsi mereka mengenai tuturan atau perilaku orang lainnya. Selain persepsi mengenai komunikasi orang lain, *convergence* juga didasarkan pada ketertarikan. Ketertarikan merupakan istilah yang luas dan mencakup beberapa karakteristik lainnya seperti kesukaan, karisma dan kredibilitas.

Giles dan Smith (1979) percaya bahwa beberapa faktor mempengaruhi ketertarikan kita terhadap orang lain – misalnya, kemungkinan akan interaksi berikutnya, kemampuan untuk berkomunikasi, dan perbedaan status antar komunikator. Memiliki keyakinan yang sama, kepribadian yang sama, atau berperilaku dalam cara yang sama menyebabkan orang tertarik satu sama lain dan sangat mungkin untuk mendorong terjadinya *convergence*. Sejarah hubungan antara komunikator juga merupakan isu yang penting dalam *convergence*. Misalnya penelitian Richard Street (1991) mengindikasikan bahwa para dokter berbeda dalam pola *convergence* mereka dengan pasien yang baru muncul pertama kali dengan pasien yang telah datang berulang kali. Ia mengingatkan bahwa perbedaan dalam *convergence* dapat dijelaskan dengan melihat pada peran tradisional dari dokter dan pasien dan juga adanya jarak waktu antara kunjungan berikutnya. Biasanya, ketika para komunikator saling tertarik, mereka akan melakukan *convergence* dalam percakapan.

2.4.2.2 Divergence

Akomodasi adalah proses yang opsional dimana kedua komunikator memutuskan untuk mengakomodasi, salah satu atau tidak keduanya. Giles (1980) percaya bahwa pembicara terkadang menonjolkan perbedaan verbal dan non verbal di antara diri mereka sendiri dan orang lain. Proses kedua yang dihubungkan dengan teori akomodasi ini adalah *divergence*. *Divergence* ini sangat berbeda dengan *convergence* dalam hal bahwa ini merupakan proses disosiasi. Alih-alih menunjukkan bagaimana dua komunikator mirip dalam hal kecepatan bicara, tindak tanduk atau postur, *divergence* adalah ketika tidak terdapat usaha untuk menunjukkan persamaan antara para pembicara. Dengan

kata lain, dua orang berbicara dengan satu sama lain tanpa adanya kekhawatiran mengenai mengakomodasi satu sama lain. *Divergence* belum menerima banyak perhatian dalam hal penelitian seperti *convergence*. Dan karenanya pengetahuan kita mengenai proses ini terbatas pada beberapa klaim mengenai fungsinya dalam *communication accommodation theory*.

Pertama, *divergence* tidak boleh disalah artikan sebagai suatu cara untuk tidak sepatutnya atau tidak memberikan respons pada komunikator yang lain. *Divergence* tidak sama dengan ketidakpedulian. Ketika orang melakukan *divergence*, mereka memutuskan untuk mendisosiasikan diri mereka dari komunikator dan percakapan tersebut. Alasan-alasan untuk melakukan *divergence* dapat bervariasi. *Divergence* merupakan salah satu cara bagi para anggota komunitas budaya yang berbeda untuk mempertahankan identitas sosial. Giles dan koleganya (1987) mengamati bahwa ada peristiwa dimana orang, yaitu kelompok ras dan etnis secara sengaja menggunakan bahasa mereka atau gaya bicara sebagai taktik simbolis untuk mempertahankan identitas, kebanggaan budaya dan keunikan mereka.

Alasan kedua mengapa orang melakukan *divergence* berkaitan dengan kekuasaan dan perbedaan peranan dalam proses komunikasi. *Divergence* seringkali terjadi dalam percakapan ketika terdapat perbedaan kekuasaan diantara para komunikator dan ketika terdapat perbedaan peranan yang jelas dalam proses komunikasi tersebut (dokter-pasien, orangtua-anak, dan lain-lain).

Terakhir, walaupun tidak sesering alasan-alasan yang telah disebutkan sebelumnya, *divergence* cenderung terjadi karena lawan bicara dalam percakapan dipandang sebagai “anggota dari kelompok yang tidak diinginkan, dianggap memiliki sikap-sikap yang tidak menyenangkan, atau menunjukkan penampilan yang jelek” (Street & Giles, 1982). Giles dan koleganya (1987) menyatakan bahwa *divergence* digunakan untuk mengontraskan citra diri dalam suatu percakapan.

2.4.2.3 *Overaccomodation*

Cara terakhir untuk beradaptasi adalah *overaccomodation*. Jane Zuengler (1991) mengamati bahwa *overaccomodation* adalah “label yang diberikan kepada pembicara yang dianggap pendengar terlalu berlebihan. Istilah ini diberikan kepada orang yang, walaupun bertindak berdasarkan niat yang baik malah dianggap merendahkan. Contohnya adalah ketika kita berbicara kepada manula yang pendengarannya kurang baik, kita akan berusaha untuk berbicara dengan suara yang keras dan mengulang kata-kata yang kita bicarakan, hal ini belum tentu diterima dengan baik oleh orang yang bersangkutan. *Overaccomodation* dapat terjadi dalam tiga bentuk yaitu :

1. *Sensory overaccomodation* terjadi ketika seorang pembicara beradaptasi secara berlebihan pada lawan bicaranya yang dianggap terbatas dalam hal tertentu. Batasan dalam hal ini merujuk pada keterbatasan linguistik atau fisik.
2. *Dependency overaccomodation* terjadi ketika seorang pembicara secara sadar atau tidak sadar menempatkan pendengar dalam peranan status yang lebih rendah, dan pendengar dibuat tampak tergantung pada pembicara. Dalam tipe ini, pendengar juga percaya bahwa pembicara mengendalikan percakapan untuk menunjukkan status yang lebih tinggi.
3. *Intergroup overaccomodation* yang terjadi ketika pembicara melibatkan pendengar ke dalam kelompok tertentu, dan gagal untuk memperlakukan tiap orang sebagai seorang individu. Inti dari akomodasi berlebihan jenis ini adalah stereotip, dan dapat muncul dampak yang sangat parah. Walaupun mempertahankan identitas ras dan etnis adalah hal yang penting, identitas individual juga sama pentingnya.

Overaccomodation biasanya menyebabkan pendengar untuk mempersepsikan diri mereka tidak setara. Terdapat dampak yang serius dari hal ini, termasuk kehilangan motivasi untuk mempelajari bahasa lebih jauh,

menghindari percakapan, dan membentuk sikap negatif terhadap pembicara dan juga masyarakat (Zuengler, 1991). Jika salah satu tujuan komunikasi adalah mencapai makna yang dimaksudkan, akomodasi berlebihan merupakan penghalang utama bagi tujuan tersebut.

Tiap individu memiliki berbagai motivasi yang berbeda untuk melakukan akomodasi dalam sebuah proses komunikasi. Dalam hal ini, identitas memiliki andil, apabila kita butuh pengakuan dan pandangan yang baik mengenai diri kita dari orang lain, maka identitas pribadi kita yang menjadi fokus utama dalam melakukan akomodasi. Namun Tajfel dan Turner (1986) mengatakan bahwa kita seringkali berkomunikasi bukan sebagai aktor individual, melainkan sebagai representatif dari sebuah kelompok yang menegaskan siapa diri kita. Sebagaimana Jake Harwood (2006) katakan bahwa kita bukanlah individu yang secara acak berkeliaran di planet ini tanpa ada hubungan dengan yang lain, dan hubungan tersebut tidak dapat dimengerti sebagai fungsi dari fenomena individu. Ketika keanggotaan kita atas suatu kelompok muncul pada awal interaksi dengan individu yang berasal dari kelompok lain muncul, maka komunikasi yang terjadi dapat mengarah ke *divergence*. Hal ini terjadi karena tiap individu lebih memilih untuk menegaskan perbedaan antara keduanya berdasarkan identitas sosialnya.

Giles mengatakan bahwa tidak ada cara yang cepat dan tepat dalam menentukan kapan kepentingan atas identitas pribadi atau identitas sosial menjadi motivasi ketika seorang individu melakukan komunikasi dengan individu lain. Namun orientasi awal dari individu tersebut dapat menjadi tanda-tanda yang dapat diandalkan.

2.4.3 Orientasi Awal Akomodasi

Orientasi awal adalah posisi awal seorang individu untuk menentukan apakah akan fokus kepada identitas pribadi atau sosialnya (Griffin, 2012). Orientasi-orientasi tersebut adalah :

1. Konteks budaya kolektivistik : konteks budaya kolektivistik dan individualistik merupakan dimensi yang penting dalam komunikasi antar budaya. Pada budaya kolektivistik, penekanan pada *We* menunjukkan pentingnya kesamaan dan kepentingan bersama, tentunya mengarah kepada identitas sosial seseorang. Sedangkan budaya individualistic menekankan pada *I*, menunjukkan pentingnya aktor individual.
2. Sejarah interaksi yang kurang baik : apabila interaksi sebelumnya kurang baik, kompetitif, atau menunjukkan permusuhan, maka individu yang terlibat dalam interaksi tersebut akan menyalahkan hasil interaksi tersebut terhadap identitas sosialnya (orang miskin pemalas, laki-laki tidak sensitif, dan lain-lain). Namun apabila interaksi sebelumnya bersifat positif, maka hasil dari interaksi tersebut akan mengarah kepada sang individu, bukan kepada identitas sosialnya.
3. Stereotipe : semakin spesifik dan negatif pandangan seseorang terhadap *out-group*, maka yang terjadi adalah orang tersebut memandang orang lain berdasarkan identitas sosialnya, sehingga mengarah pada komunikasi yang *divergent*.
4. Norma – norma kelompok : norma dapat diartikan sebagai ekspektasi terhadap apa yang akan dilakukan seorang individu yang menjadi anggota kelompok tertentu dalam sebuah situasi tertentu. Ekspektasi ini dapat mempengaruhi apakah individu yang menjadi anggota kelompok tertentu melihat individu lain sebagai “individu” atau “salah satu dari mereka” yang merujuk pada suatu kelompok.
5. Solidaritas kelompok yang tinggi/rendah : solidaritas kelompok yang tinggi dapat mengarah kepada sikap *divergence*, karena individu yang memiliki solidaritas kelompok yang tinggi cenderung menganggap individu lain dari identitas sosialnya. Sedangkan solidaritas kelompok yang rendah akan mengarah

pada sikap *convergence*, karena adanya penekanan pada identitas pribadi.

Orientasi seseorang dalam proses komunikasi tidak dapat ditentukan hanya oleh salah satu hal yang telah disebutkan diatas. Karena dalam prosesnya, orientasi seseorang bisa berubah tergantung dari situasi yang terjadi saat interaksi berlangsung.

2.4.4 Kritik Terhadap *Communication Accomodation Theory*

Menurut West & Turner (2008) kekuatan teori ini mungkin dapat menjadi cukup signifikan karena teori ini telah sedikit memunculkan kritik ilmiah. Namun beberapa kekurangan berhubungan dengan kemungkinan pengujian dari konsep-konsep yang ada telah ditemukan. Singkatnya beberapa ilmuwan menyatakan bahwa beberapa fitur utama dari teori ini mengharuskan adanya penelitian lebih jauh. Jude Burgoon, Leesa Dillman, dan Lesa Stern (1993), misalnya, mempertanyakan bingkai *convergence-divergence* yang dikemukakan oleh Giles. Mereka percaya bahwa percakapan terlalu kompleks untuk direduksi ke dalam proses-proses ini. Mereka juga menantang pemikiran bahwa akomodasi orang dapat dijelaskan dengan hanya dua praktik. Misalnya, apakah yang terjadi apabila orang melakukan baik *convergence* maupun *divergence* dalam sebuah percakapan? Apakah terdapat konsekuensi bagi pembicara? Atau para pendengar? Pengaruh apa, jika ada, yang dimainkan oleh ras dan etnis seseorang dalam proses yang berkesinambungan ini? Seseorang juga mungkin menanyakan apakah teori ini mengakui konflik antara komunikator, teori ini juga berpijak pada standar konflik yang rasional.

Dalam tulisan-tulisan awalnya, mengenai teori ini, Giles menantang para peneliti untuk menerapkan *communication accomodation theory* melintasi waktu hidup dan dalam latar budaya yang berbeda. Sejauh ini, sarannya telah diperhatikan. Penelitiannya telah memperluas pemahaman kita mengapa percakapan begitu rumit. Melalui *convergence*, Giles memberikan penerangan pada mengapa orang beradaptasi dengan orang lain dalam interaksi mereka.

Melalui *divergence*, kita dapat memahami mengapa orang cenderung untuk mengabaikan strategi mengadaptasi. Ia (Giles) telah mempelopori teori yang telah membantu kita untuk memahami dengan lebih baik budaya dan keberagaman yang ada di sekitar kita.

2.5 Computer Mediated Communication (CMC)

Media dalam berkomunikasi terus berkembang mengikuti perkembangan teknologi, alat untuk berkomunikasi juga terus berubah. Muncullah Computer Mediated Communication (CMC) sejak komputer digital elektronik pertama ditemukan (Perang Dunia II). Meski awalnya komputer tidak digunakan sebanyak dan sesering sekarang. Sekitar tahun 1990, komputer mulai menjamur di masyarakat dan muncullah istilah Computer Mediated Communication karena orang-orang mulai mengenal website, email, dan internet pada saat itu. *Computer Mediated Communication (CMC)* adalah segala bentuk komunikasi manusia yang didapatkan atau dibantu oleh teknologi komputer (Thurlow, Crispin. 2000 : 15). John December (1997) dalam buku *Computer Mediated Communication : Social Interaction and The Internet*, mendefinisikan CMC sebagai proses komunikasi manusia yang menggunakan komputer melibatkan orang, disituasikan dalam berbagai konteks, serta melibatkan proses-proses untuk membentuk media dengan tujuan yang beraneka ragam. Selain itu, komunikasi dengan media komputer (CMC) dapat didefinisikan juga sebagai transaksi komunikasi yang terjadi lewat dua buah atau lebih komputer yang berhubungan. Contohnya seperti chatting, instant messaging, SMS (Short Message Service), dan email.

Meski bentuk komunikasi dengan media komputer hampir mirip dengan komunikasi menggunakan media, ada beberapa hal yang membedakan bentuk komunikasi tersebut. Mediated Communication adalah bentuk komunikasi yang menggunakan medium apapun untuk menyampaikan pesan. Baik lewat kertas atau surat pun sudah tergolong Mediated Communication. Sedangkan bila kita menyampaikan pesan lewat suatu medium berupa komputer (alat digital elektronik), seperti komputer, handphone, pager, faksimili, komunikasi

yang kita lakukan tergolong Computer Mediated Communication. Perbedaannya hanya terdapat pada bentuk dan karakteristik mediumnya. Contohnya untuk Mediated Communication, kita bisa mengungkapkan perasaan kita lewat surat. Tetapi si komunikan tidak dapat melihat bahasa tubuh maupun komunikasi non verbal lain dari komunikator. Jika kita berkomunikasi lewat media komputer, contohnya Skype. Skype merupakan suatu aplikasi yang memiliki fasilitas video call. Komunikator dan komunikan dapat saling berkomunikasi sambil melihat ekspresi wajah serta bahasa tubuh lainnya secara langsung.

Beberapa fasilitas untuk berkomunikasi lewat media komputer telah ditawarkan pada masyarakat. Semakin berkembang teknologinya, semakin banyak pula jumlah yang ditawarkan. Layanan seperti email (*Yahoo! Groups, MSN Groups*), chatting (*Yahoo Messenger, MSN*), forum hobi di website (*Flickr, deviantART, Gather.com, Tumblr*), jejaring sosial (*Facebook, Twitter, MySpace, MultiPLY*), situs video hosting seperti *YouTube, Vimeo, Metacafe, Hulu*, dan lain-lain. Lewat berbagai fasilitas yang ditawarkan, para pengguna dapat berkomunikasi satu sama lain lewat situs-situs tersebut. Situs video hosting seperti YouTube memberikan fasilitas untuk memberikan komen pada video tersebut dan mengakibatkan adanya interaksi antar pengunjung situs YouTube. Situs seperti Flickr menyediakan grup-grup aktif dimana para pengguna dapat berinteraksi dan membagikan banyak hal lewat foto. Selain fasilitas diatas, dunia game virtual termasuk salah satu fasilitas untuk berkomunikasi lewat media komputer. Jumlah online game yang saat ini mencapai ratusan memiliki potensi besar untuk menjadi media dalam berkomunikasi.

Computer Mediated Communication (CMC) menjadi menarik karena di era digital seperti sekarang ini (tahun 2011), manusia seperti sudah terbiasa hidup berdampingan dengan teknologi. Seakan-akan teknologi sudah menjadi kebiasaan hidup sehari-hari. Teknologi yang dapat memudahkan segala aktivitas manusia lama kelamaan menjadi budaya dan kebiasaan. Apalagi,

teknologi bersifat dinamis dan terus berkembang dalam jangka waktu tertentu. Tentu saja teori Computer Mediated Communication(CMC) dapat bergerak secara dinamis pula. Merupakan hal yang menarik untuk menyusuri perkembangan teori Computer Mediated Communication (CMC).

Teori Computer Mediated Communication (CMC) terus berkembang baik dalam bidang akademis maupun penggunaan secara nyata. Pada awalnya, saat komputer personal (PC) menjamur di tahun 1990an, para akademisi tertarik untuk meneliti interaksi manusia-komputer. Salah satu indikator bahwa Computer Mediated Communication (CMC) berkembang dan banyak didiskusikan oleh para ahli, yaitu dapat dilihat dari *Journal of Computer-Mediated-Communication* yang temanya perdagangan elektronik, hukum dalam perbatasan elektronik, organisasi virtual, jurnalisme online, kesehatan dan media terkini, dan lain sebagainya. Pada prakteknya, Computer Mediated Communication (CMC) menjadi bagian dari Komunikasi Interpersonal, dapat mempengaruhi kebiasaan, tingkah laku, dan keadaan psikologi manusia. Tidak hanya teori saja, tetapi bahkan praktek dan kegiatan nyata juga dibahas para ahli. Sementara itu dalam keseharian kita juga terus menggunakan teknologi tersebut. Mulai dari mengirim pesan lewat SMS, email, hingga melakukan teleconference dan video call. Manusia bisa menjadi bagian dari Computer Mediated Communication (CMC) dan terus berinteraksi tanpa dibatasi ruang ataupun waktu. Dengan perkembangan CMC inilah, komunikasi antar budaya terjadi dengan intens. Seperti dalam dunia game virtual, sebagai salah satu bagian dari CMC, komunikasi antar player yang berasal dari negara berbeda terjadi secara realtime. Selain itu dalam dunia game virtual para pemain tidak hanya dapat melakukan komunikasi secara verbal, melainkan juga non verbal melalui tindakan atau perilaku mereka dalam dunia virtual tersebut. Dalam melakukan interaksi, para player tersebut membawa serta identitasnya masing-masing, baik itu nasional, etnis, gender, ras dan lain-lain.

2.5.1 Multiplayer Game Online Sebagai Bagian dari CMC

Seiring berjalannya waktu game komputer turut berkembang, banyak fitur-fitur dan aspek baru yang diperkenalkan. Tiap genre game memiliki beberapa fitur, gaya dan tujuan bagi pemainnya. Genre petualangan, *role-playing* dan *first-person action* kebanyakan menitikberatkan kepada jalan cerita atau plot dalam bentuk - bentuk *singleplayer*, dalam bentuk *multiplayer* sisi cerita ini sedikit dikurangi.

Dalam game *multiplayer*, elemen komunikasi antar pemain diperkenalkan. Bentuk komunikasi lain tetap ada, seperti pemain – NPC tetap sama seperti pada game *singleplayer*. Dalam beberapa game *multiplayer*, interaksi antar pemain dapat menjadi konten utama dalam *gameplay*. Sehingga mengurangi beban dari para produser game untuk menciptakan plot yang sebagus mungkin, dan lebih mengarahkan bagaimana para pemain dapat berkomunikasi satu sama lain untuk meningkatkan pengalaman bermain dalam game tersebut.

Komunikasi antar pemain dapat terjadi *in-game* maupun *out-game* (Wiklund, 2005). Komunikasi *out-game* dapat terjadi dalam *web-based* forum game itu sendiri. Dalam komunikasi *out-game* berbagai informasi terkait game online tersebar, termasuk topik seperti tips, strategi, dan kode-kode yang memunculkan fitur tersembunyi dalam game (*cheat*). Terkadang komunikasi antar pemain membutuhkan kombinasi antara komunikasi *in-game* dan *out-game*. Komunikasi *in-game* dapat terjadi tidak hanya ketika para pemain menggunakan kepribadian karakter dalam game, tetapi dapat juga menggunakan kepribadian pemain itu sendiri. Komunikasi *in-game* sendiri dapat dibagi menjadi komunikasi *in-character* dan *out-character*. Komunikasi *in-character* terjadi apabila mengikuti *gameplay* dari suatu game, dimediasikan melalui karakter pemain, dan biasanya menyangkut hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan dalam game yang sedang dilakukan (*hunting, quest, farming*, dan lain-lain).

Komunikasi *out-character* juga dapat terjadi dalam game, dimana para pemain tidak membahas hal-hal yang tidak berhubungan dengan game yang dimainkan. Dalam genre game yang bergantung kepada suasana dan kepribadian karakter dalam game, seperti game MMORPG komunikasi *out-character* ini cenderung dihindari karena memiliki efek negatif terhadap suasana dan alur permainan. Dalam game bergenre *action* dimana jumlah pemain lebih sedikit dan alur yang lebih cepat, komunikasi antar pemain dapat menjadi kunci permainan. Sebagaimana yang dikatakan oleh Wright (2008) “*The meaning of playing Counter-Strike is not merely embodied in the graphics or even the violent game play, but in the social mediations that go on between players through their talk with each other*”.

Dengan adanya komunikasi antar pemain secara *real-time*, game *multiplayer* memenuhi kriteria sebagai *Networked Virtual Environments*, atau *Net-ves* sebagaimana didefinisikan oleh Singhal dan Zyda (2009) : “1) *A shared sense of space*, 2) *A shared sense of presence*, 3) *A shared sense of time*, 4) *A way to communicate*, and 5) *A way to share*”. Memainkan game online dimana komunikasi terjadi secara intensif dapat menjadi pekerjaan yang menyita waktu, dengan dilakukan beberapa jam dalam seminggu. Sebuah survei yang dilakukan oleh Egenfelt – Nielsen menunjukkan bahwa 70.91% memainkan game online sebanyak kurang lebih 6 dalam seminggu, 46.94% bermain kurang lebih 12 jam dalam seminggu. Dan sekitar 17.24% bermain kurang lebih 24 jam dalam seminggu¹.

Game online dan *multiplayer* memungkinkan pemainnya untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dalam sesi game yang berjalan non-stop. Baik itu mengenai saling tembak satu sama lain dengan *rocket launcher* dan berbagai senjata lainnya, ataupun mengadakan pernikahan virtual, tema utama dalam game *multiplayer* adalah kebersamaan. Pemainnya mungkin memiliki berbagai alasan yang berbeda untuk bermain game-game tersebut, tetapi pada

¹ Simon Egenfelt-Nielsen. “Online gaming habits”, in *Game Research – the art, business and science of computer games*

intinya mereka ingin bermain dengan atau melawan pemain lainnya. Tingkat dukungan komunikasi dalam game sangatlah bervariasi. Banyak diantaranya mendukung *textual chatting*, beberapa diantaranya menghadirkan *communicative gesture*, sebagian lainnya hanya fokus pada bentuk interaksi yang fokus pada *action* dan *goal-oriented*. Tetapi beberapa pemain mencoba untuk mengatasi batasan-batasan tersebut dengan menggunakan dukungan komunikasi eksternal (piranti lunak *VoIP*, yang memungkinkan para pemain untuk melakukan percakapan secara oral) atau bahkan mengatur permainan dalam mode LAN (semua pemain berada dalam satu ruangan).

Dari pemaparan diatas maka game *multiplayer* baik online maupun LAN dapat menjadi sebuah media komunikasi, terutama bagi para pemain dari game itu sendiri. Termasuk di dalamnya game *Battle of Immortals*, dimana game tersebut menjadi salah satu media komunikasi bagi gamer yang berasal dari seluruh dunia. Meskipun pengguna dari game ini tidak sebanyak *world of warcraft* yang sempat mencapai kurang lebih 1 juta pengguna², game ini diharapkan dapat memberikan gambaran bahwa game online merupakan salah satu bagian dari media baru dalam komunikasi.

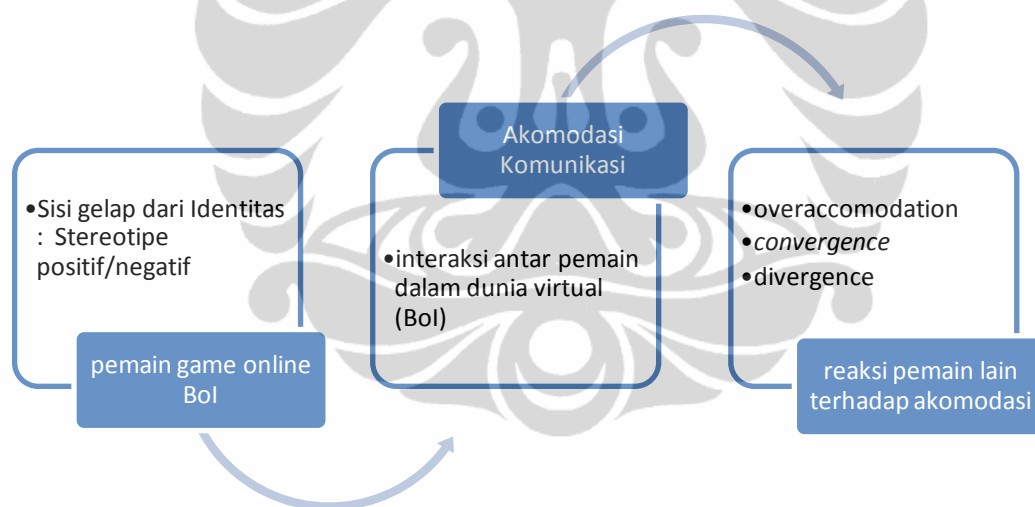
2.6 Asumsi Teoritis

Dalam komunikasi antar budaya yang terjadi, identitas dalam realita yang dibawa oleh para pemain game online terbawa dalam dunia virtual BoI. Begitu pula sisi-sisi gelapnya, yakni stereotip. Berbagai macam stereotip mengenai pemain dari berbagai belahan dunia yang bertemu pada satu tempat tidak dapat dihindari. Hal ini berhubungan dengan ketidaktahuan kita akan orang yang berasal dari tempat lain, untuk mendapatkan pemahaman atas orang-orang tersebut kita seringkali bergantung stereotip, yang sayangnya terlalu disederhanakan. Yang menjadi masalah adalah ketika stereotipe tersebut menghasilkan perilaku negatif yang seringkali merugikan pemain lain.

² Berdasarkan data yang didapat melalui MMORPG.com

Dalam dunia BoI dimana pemain-pemain yang berasal dari berbagai belahan dunia bertemu dalam satu waktu yang sama, hal ini menjadi lebih jelas terlihat.

Pemikiran utama dari *communication accomodation theory* berpijak pada premis bahwa seorang individu baik secara sadar maupun tidak akan berusaha untuk beradaptasi terhadap sebuah proses komunikasi yang berlangsung. Begitu pula para pemain game online, mereka akan berusaha beradaptasi terhadap proses komunikasi yang berlangsung dalam BoI, baik itu dalam sisi interaksi maupun dalam konteks permainan yang berlangsung. Meskipun teori ini pada dasarnya dipergunakan pada komunikasi interpersonal yang dilakukan tanpa media tertentu, penulis akan berusaha mencoba untuk menganalisis komunikasi verbal dan non verbal yang berlangsung antar pemain. Asumsi teoritis yang disebutkan dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 2.6.1 proses interaksi dalam online game

Bab 3

Metodologi Penelitian

3.1 Paradigma penelitian

Dalam Neumann (2006) paradigma didefinisikan sebagai sebuah kerangka umum yang terorganisir yang digunakan oleh teori dan penelitian dimana di dalamnya terdapat asumsi-asumsi dasar, isu-isu kunci, model dari penelitian serta metode penelitian. Dari definisi tersebut dapat dilihat bahwa paradigma adalah sebuah kepercayaan dasar atau metafisik utama dari sistem berpikir dimana didalamnya terdapat aspek-aspek dari ontologi, epistemologi dan metodologi. Masing-masing paradigma didasarkan atas epistemologi atau perspektif teoritikal tersendiri dimana masing-masing epistemologi dan perspektif tersebut membawa implikasi berupa penentuan varian metodologi mana yang harus diterapkan. Akhirnya setiap varian metodologi memiliki preferensi metode-metode tertentu yang dinilai tepat untuk dipergunakan dalam suatu penelitian dan juga menjadi tolak ukur tersendiri dalam menilai apakah suatu hasil penelitian menjawab permasalahan yang ditunjukkan atau untuk melihat apakah penelitian tersebut berkualitas atau tidak.

Menurut Newman (1997: 62) terdapat tiga pendekatan, yaitu positivisme, konstruktivis atau yang dikenal juga dengan interpretif, dan kritis. Ketiganya memiliki tradisi yang berbeda dalam teori sosial dan teknik penelitiannya. Penelitian ini sendiri menggunakan paradigma konstruktivis/interpretif. Dengan menggunakan paradigma interpretif, kita dapat melihat fenomena dan menggali pengalaman dari objek penelitian.

Pendekatan interpretif berangkat dari upaya untuk mencari penjelasan tentang peristiwa-peristiwa sosial atau budaya yang didasarkan pada perspektif dan pengalaman orang yang diteliti. Pendekatan interpretatif diadopsi dari orientasi praktis. Secara umum pendekatan interpretatif merupakan sebuah

sistem sosial yang memaknai perilaku secara detail langsung mengobservasi. (Newman, 1997: 68).

Interpretif melihat fakta sebagai sesuatu yang unik dan memiliki konteks dan makna yang khusus sebagai esensi dalam memahami makna sosial. Interpretif melihat fakta sebagai hal yang cair (tidak kaku) yang melekat pada sistem makna dalam pendekatan interpretatif. Fakta-fakta tidaklah imparsial, objektif dan netral. Fakta merupakan tindakan yang spesifik dan kontekstual yang bergantung pada pemaknaan sebagian orang dalam situasi sosial. Interpretif menyatakan situasi sosial mengandung ambiguisitas yang besar. Perilaku dan pernyataan dapat memiliki makna yang banyak dan dapat diinterpretasikan dengan berbagai cara. (Newman, 1997: 72).

Paradigma interpretif didasarkan pada keyakinan bahwa individu (manusia) merupakan makhluk yang secara sosial dan simbolik membentuk dan mempertahankan realita mereka sendiri. (Berger dan Luckmann 1967; Morgan dan Smircich 1980). Oleh karena itu, tujuan dari pengembangan teori dalam paradigma ini adalah untuk menghasilkan deskripsi, pandangan -pandangan dan penjelasan tentang peristiwa sosial tertentu sehingga peneliti mampu mengungkap sistem interpretasi dan pemahaman (makna) yang ada dalam lingkungan sosial. Misalnya dalam kasus korupsi tugas peneliti ada menggali tentang bagaimana pelaku korupsi memandang korupsi, dan bagaimana mereka melakukan korupsi. Hasil penelitian sangat tergantung pada kemampuan

individu untuk menggambarkan dan menjelaskan bagaimana pelaku korupsi tersebut membentuk realita mereka sendiri sehingga terbiasa dengan korupsi. Dalam konteks ini, tugas peneliti adalah mencari data dan menganalisisnya dari sudut pandang pelaku sehingga akan terlihat bagaimana dinamika sosial membentuk pemahaman mereka tentang korupsi. Dengan demikian, peneliti mencoba menginterpretasikan temuan berdasarkan cara pandang yang digunakan oleh pelaku korupsi. Intinya paradigma ini berusaha

mengungkap bagaimana (how) realitas sosial dibentuk dan dipertahankan oleh individu tertentu dan bagaimana mereka memaknainya.

3.2 Pendekatan penelitian

Menurut Bailey (1987) metodologi merupakan suatu keseluruhan landasan nilai-nilai, asumsi, etika dan norma yang dijadikan acuan untuk menafsirkan dan menilai data serta hasil penelitian. Oleh karena itu sudah sepatutnya pemilihan suatu metode penelitian memperhatikan dan menyesuaikan dengan objek yang bersangkutan sesuai dengan tujuan penelitian tersebut.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dimana proses penelitian ini dapat dideskripsikan sebagai induktif dan geografik. Neumann (2006) berpendapat penelitian yang bersifat ideografik menempatkan temuan dalam konteks waktu dan historis yang spesifik hingga kebenaran yang ada bukanlah satu-satunya kebenaran dalam konteks historis tertentu dan waktu tertentu.

Sarantaksos (1998) menjabarkan beberapa karakteristik penelitian dengan pendekatan kualitatif antara lain :

1. Mendasarkan diri pada kekuatan naratif. Untuk dapat mengungkapkan kompleksitas realitas sosial yang diteliti, penelitian kualitatif bertumpu pada kekuatan narasi.
2. Studi dalam situasi alamiah (*naturalistic inquiry*). Ini berarti peneliti tidak berusaha untuk memanipulasi setting penelitian, melainkan melakukan studi terhadap suatu fenomena dalam situasi dimana fenomena tersebut ada.
3. Analisis induktif, metode kualitatif secara khusus berorientasi pada eksplorasi, penemuan, dan logika induktif dimana peneliti tidak memaksa diri untuk hanya membatasi penelitian pada upaya menerima atau menolak dugaan-dugaannya, melainkan mencoba

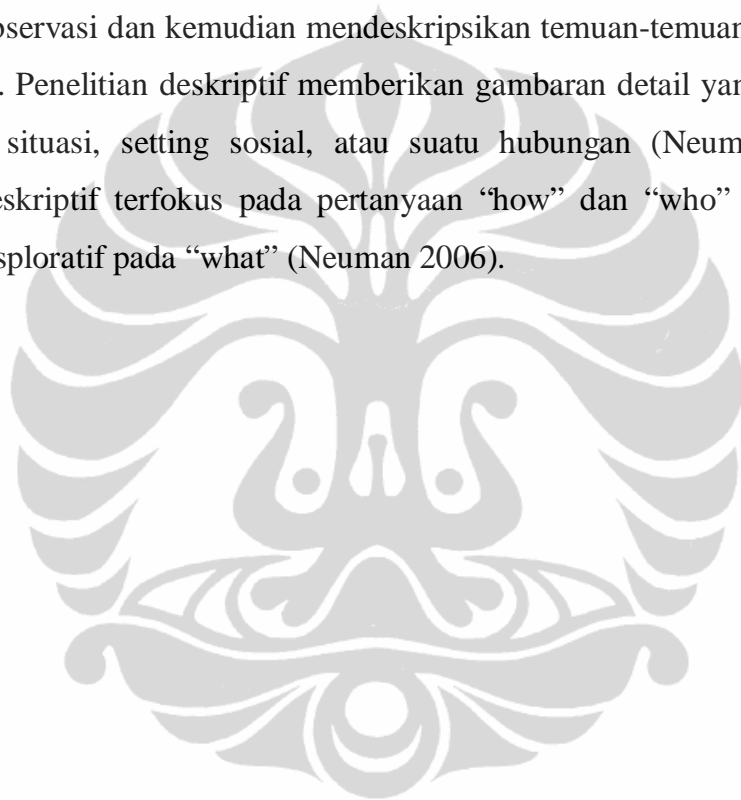
memahami situasi sesuai dengan bagaimana situasi tersebut menampilkan diri.

4. Kontak personal langsung peneliti di lapangan. Kegiatan lapangan merupakan aktivitas sentral dari sebagian besar penelitian kualitatif.
5. Perspektif holistik. Satu tujuan penting penelitian kualitatif adalah diperolehnya pemahaman menyeluruh dan utuh tentang fenomena yang diteliti. Pendekatan holistik mengasumsikan bahwa keseluruhan fenomena perlu dimengerti sebagai suatu sistem yang kompleks, dan bahwa yang menyeluruh tersebut lebih besar dan lebih bermakna daripada penjumlahan bagian-bagian.
6. Perspektif dinamis, perpektif 'perkembangan'. Penelitian kualitatif melihat gejala sosial sebagai sesuatu hal yang dinamis dan berkembang. Bukan hal yang statis dan tidak berubah dalam perkembangan kondisi dan waktu. minat peneliti kualitatif adalah mendeskripsikan dan memahami proses dinamis sebagai sesuatu hal yang wajar dan tidak dapat dihindari, karenanya peneliti kualitatif akan mengantisipasi perubahan itu, mengamati, dan melaporkan objek yang diteliti dalam konteks perubahan tersebut.
7. Adanya fleksibilitas desain. Penelitian yang bersifat kualitatif tidak dapat secara jelas dan pasti ditentukan di awal sebelum dilaksanakannya pekerjaan lapangan. Tentu ada desain awal yang disusun sebaik mungkin. Desain kualitatif bersifat luwes dan akan berkembang sejalan dengan pekerjaan di lapangan.

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk mendeskripsikan dan mengeksplorasi hasil-hasil temuan di dalam penelitian. Baxter dan Babbie (2004) menjelaskan tujuan untuk mengeksplorasi ini dipilih untuk memberikan sebuah gambaran awal dari topik penelitian yang dilakukan dimana eksplorasi ini umumnya dilakukan dengan tiga tujuan yaitu: (1) untuk memenuhi rasa keingintahuan peneliti dan keinginan untuk memahami lebih jauh; (2) untuk menguji secara lebih jauh

akan adanya kemungkinan dilakukannya suatu studi ekstensif; (3) untuk mengembangkan suatu metode yang dapat digunakan dalam studi lanjutan. Studi eksploratori ini cukup penting dilakukan dalam penelitian komunikasi ketika topik yang akan diteliti merupakan sebuah topik yang baru sehingga hasil dari penelitian ini dapat memberikan suatu 'insight' atas topik tersebut. Selain eksploratori, penelitian ini akan menggunakan pula deskripsi dimana peneliti

mengobservasi dan kemudian mendeskripsikan temuan-temuan dari hasil observasinya. Penelitian deskriptif memberikan gambaran detail yang spesifik dari sebuah situasi, setting sosial, atau suatu hubungan (Neuman 2006). Penelitian deskriptif terfokus pada pertanyaan "how" dan "who" sementara penelitian eksploratif pada "what" (Neuman 2006).



Tabel 3.1 penelitian eksploratif dan deskriptif (Neuman 2006)

Penelitian eksploratif	Penelitian deskriptif
<input type="checkbox"/> Become familiar with the basic facts, setting, and concerns	<input type="checkbox"/> Provided detailed, highly accurate picture
<input type="checkbox"/> Create a general mental picture of conditions	<input type="checkbox"/> Locate new data that contradict past data
<input type="checkbox"/> Formulate and focus questions for future research	<input type="checkbox"/> Create a set of categories or classify types
<input type="checkbox"/> Generate new ideas, conjectures and hypotheses	<input type="checkbox"/> Clarify a sequence of steps stages.
<input type="checkbox"/> Determine feasibility of conducting research	<input type="checkbox"/> Document a causal process or mechanism
<input type="checkbox"/> Develop techniques for measuring and locating future data	<input type="checkbox"/> Report on the background or context of a situation

3.3 Metode penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ini akan menggunakan studi kasus. Penggunaan studi kasus merupakan salah satu cara yang umum digunakan dalam penelitian kualitatif. Dengan menggunakan studi kasus, kita dapat mempelajari sesuatu secara analitik atau secara holistic, secara keseluruhan dengan menggunakan pengukuran berulang atau secara hermeneutic, secara organik atau secara kultural (Denzin dan Lincoln 2009). Sebuah kasus dapat bersifat simple maupun kompleks. Kasus ini dapat berbentuk sebuah fungsi yang spesifik (Denzin dan Lincoln 2000) sebagaimana yang dilaporkan oleh

Flood dalam Fals Borda (1998) bahwa sebuah kasus adalah “*bounded system*”. Dalam ilmu sosial dan kehidupan manusia, sebuah kasus mempunyai bagian-bagiannya sendiri; beserta alasan- alasannya; dan terkadang kasus ini mempunyai bentuknya sendiri dan merupakan sebuah sistem yang terintegrasi (Denzin dan Lincoln 2009).

Studi kasus ini dapat digunakan apabila suatu pertanyaan “bagaimana (*how*)” dan “mengapa (*why*)” diajukan mengenai seperangkat peristiwa yang tidak dapat atau hampir tidak dapat dijangkau oleh pengendalian peneliti (Yin, 1981). Studi kasus adalah suatu pendekatan untuk mempelajari, menerangkan, atau menginterpretasi suatu kasus (*case*) dalam konteksnya secara natural tanpa adanya intervensi dari pihak luar (Salim, A 2001).

Penelitian ini merupakan jenis studi kasus mendalam (*intrinsic case study*) yang merupakan penelitian studi kasus yang dilakukan dengan maksud untuk pertama kali dan terakhir kali meneliti tentang suatu kasus khusus. Hal ini dilakukan tidak dengan maksud untuk menempatkan kasus tersebut mewakili dari kasus lain, tetapi lebih kepada kekhususan dan keunikannya. Fokus penelitian ini adalah pada kasus itu sendiri, baik sebagai lokasi, program, kejadian atau kegiatan. Penelitian studi kasus mendalam ini memiliki prosedur kajian yang lebih terperinci kepada kasus dan kaitannya dengan lingkungan disekitarnya secara terintegrasi dan apa adanya. Lebih khusus lagi, penelitian studi kasus mendalam merupakan penelitian yang sangat terikat pada konteksnya (Cresswell, 2009).

3.4 Metode pengumpulan data

Pengumpulan data primer dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara dengan pemain dari game BoI, kriteria informan yang dipilih adalah pengguna yang menghabiskan waktu banyak untuk *online* di dalam dunia game tersebut dengan pertimbangan bahwa pemain tersebut memiliki level avatar yang tinggi serta memiliki pengalaman yang cukup banyak dalam

dunia game online BoI. Namun tidak tertutup kemungkinan peneliti juga akan memilih informan yang masih terhitung awam dalam game BoI.

Sementara untuk mendapatkan data sekunder, akan dilakukan observasi fitur-fitur serta interaksi yang ada dalam game online Battle of Immortals (BoI). Observasi yang dilakukan berbentuk *participant observation*, dimana peneliti akan masuk ke dalam dunia virtual *Battle of Immortals*, dengan membuat avatar sendiri dan ikut bermain dengan para informan yang dipilih. Observasi akan dilakukan selama peneliti mengerjakan tesis ini karena peneliti sendiri sebagai salah satu pemain game BoI telah memiliki akun dan avatar dalam game tersebut. Berbagai interaksi yang terjadi baik dalam bentuk tindakan maupun percakapan merupakan hal yang penting dalam penelitian ini, karena berbagai interaksi tersebut diharapkan mampu untuk menjawab pertanyaan penelitian, yaitu bagaimana dan seperti apa saja stereotip yang terbentuk dalam proses interaksi antar pemain. Selain itu peneliti akan melakukan studi dokumen publik/resmi serta menggunakan *Chat History* dalam game, apabila penulis menemukan komunikasi/percakapan yang dapat dikategorikan sebagai data penelitian.

3.5 Metode Analisis data

Dalam menganalisa data, coding merupakan cara yang umum digunakan di dalam menganalisa data penelitian kualitatif sebagaimana yang dikatakan oleh Kathy Charmaz (1983) "*coding, the initial phase of the analytic method, is simply process of categorizing and sorting data. Codes then serve as shorthand device to label, separate, compile, and organize data*". Proses coding ini terdiri dari 7 langkah umum (Baxter & Babbie 2004:366-370) yaitu menentukan pertanyaan yang akan dicari di dalam penelitian, menyatukan data tekstual, membangun sebuah kategorisasi, menambal lubang dari data, mengecek kembali, menemukan contoh untuk mengilustrasikan data, dan mengintegrasikan kategori.

Pada penelitian ini peneliti akan melakukan narasi terhadap hasil dari

observasi serta melakukan koding data terhadap temuan-temuan yang di dapat dari online game BoI. Koding data akan dilakukan melalui empat langkah dasar (Baxter & Babbie 2004) yaitu *open coding*, *axial coding*, *process analysis*, dan *selective coding*.

Open coding adalah sebuah proses dari memecah data, memeriksa, membandingkan, mengkonseptualisasi, dan mengkategorisasikan data (Straus & Corbin 1990:61). Tahap selanjutnya adalah axial coding yaitu proses yang melibatkan usaha untuk lebih memahami fenomena dengan melihat pada kondisi yang melatarbelakangi, konteks yang mengikuti, kondisi-kondisi yang menghambat yang dapat mempengaruhi respon pada fenomena yang diteliti sehingga pada tahap ini terjadi proses pengidentifikasian properti-properti dan dimensi. Setelah axial coding, peneliti melanjutkan pada tahap proses analisa yang didefinisikan sebagai menghubungkan bagian-bagian dari aksi/interaksi sebagaimana hal-hal tersebut relevan terhadap fenomena yang diteliti.

Tahap terakhir adalah selective coding dimana data yang sudah memiliki sistem elaborasi dari kategori-kategori data dan sudah mengorganisasikan kategori-kategori tersebut menjadi sebuah kerangka fenomena yang sebab-akibat, konteks, kondisi, penghambat aksi/interaksi, konsekuensi tersebut dianalisa secara menyeluruh sehingga menghasilkan narasi deskriptif tentang fenomena utama dari studi yang dilakukan.

3.6 Keabsahan data penelitian

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat alamiah, karena itu di dalam penelitian ini keabsahan data harus juga diperhatikan. Yvonna Licoln dan Egon Guba (1985) memberikan daftar klasik dari kriteria dimana *trustworthiness* dari penelitian kualitatif dikembangkan. Kriteria dari *trustworthiness* ini adalah *credibility*, *dependability*, *confirmability*, dan *transferability*.

Kredibilitas penelitian dapat dilihat dari pertanyaan apakah kesimpulan dari studi yang dilakukan membunyikan sebuah kebenaran pada obyek yang

diteliti. Peneliti kualitatif berharap bahwa hasil dari penelitiannya akan membawa reaksi “ya, itu betul, tapi tidak pernah terpikirkan oleh saya” kepada pembacanya. Untuk itu peneliti menyajikan metodologi penelitian yang digunakan, hasil analisa dari peneliti, referensi yang digunakan oleh peneliti serta lampiran data-data yang di dapat oleh peneliti selama penelitian ini berlangsung seperti hasil interaksi yang terdapat pada berbagai channel chat, ruang guild, serta berbagai tempat dalam dunia game online BoI. Dan selain itu, peneliti juga ikut melampirkan hasil wawancara dengan pemain game BoI sebagai pemenuhan kredibilitas penelitian.

Dalam penelitian kualitatif peneliti percaya bahwa realitas selalu dikonstruksi oleh aktor-aktor sosial dan karena itu dapat diberubah. Untuk membuat penelitiannya *dependable* seorang peneliti kualitatif harus membuat penelitiannya dimungkinkan untuk dilakukan external check untuk memeriksa proses dari studi yang dilakukan. External check harus membuat proses-proses yang dilakukan oleh peneliti menjadi dapat diikuti, dalam arti ketika seseorang yang membaca suatu penelitian dapat mengetahui bagaimana peneliti berpijak dari poin A ke poin B lalu ke poin C dalam proses intepretasinya. Ketika seorang peneliti semakin lama semakin dalam mempelajari suatu fenomena maka pemahamannya akan fenomena tersebut pun akan semakin dalam dan hal ini yang membuat analisa yang dihasilkannya pun akan selalu mengalami perubahan atau semakin berkembang

Kriteria yang ketiga adalah *confirmability* atau kemampuan untuk dikonfirmasi. Bila penelitian kuantitatif membicarakan tentang validitas, maka peneliti kualitatif berbicara mengenai confirmability. Tidak seperti peneliti kuantitatif yang melihat bahwa realitas adalah objektif sehingga dapat dilakukan pengukuran secara universal, peneliti kualitatif mempercayai akan adanya *multiple subjective realities*. Karena itu yang penting bagi peneliti kualitatif adalah melihat apakah kesimpulan penelitian adalah hasil dari fenomena yang diteliti dan bukannya menitik beratkan pada bias dari sang peneliti. Perbedaan antara dependability dan confirmability adalah

dependability menelusuri alur pemahaman peneliti untuk memastikan bahwa perubahan yang terjadi seiring berjalannya waktu masuk akal. Sedangkan confirmability melihat pada apakah kesimpulan dari data yang dimiliki oleh peneliti sudah masuk akal. Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini dihasilkan dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti.

Kriteria yang terakhir adalah transferability. Kewajiban dari peneliti kualitatif adalah untuk memberikan deskripsi secara detail dari sebuah setting atau grup yang diteliti—atau apa yang umum disebut sebagai “*thick description*” (Gerts, 1973). Bila peneliti dapat memberikan thick description maka pembaca dapat memutuskan apakah dan bagaimana analisa dari peneliti relevan terhadap diri pembacanya. Untuk itu peneliti kualitatif harus menyediakan detail yang mencukupi sehingga pembaca dapat membuat keputusan mengenai pengaplikasian temuan ditempat lain dalam konteks atau kelompok yang berbeda. Penejelasan yang diberikan oleh peneliti sehubungan dengan konsep-konsep yang digunakan, metodologi penelitian yang dilakukan, data-data yang dikumpulkan, lampiran-lampiran yang dicantumkan diharapkan dapat mencukupi kebutuhan detail-detail yang diperlukan sehingga dapat diaplikasikan pada penelitian lainnya.

3.7 Keterbatasan penelitian

Sebagaimana penelitian-penelitian lainnya, penelitian ini juga memiliki keterbatasan - keterbatasan dalam prosesnya, selain dari keterbatasan dari peneliti sendiri yang kurang pengalaman serta pengetahuan, terdapat pula keterbatasan-keterbatasan lainnya, yaitu :

1. Terbatasnya akses dari peneliti, dimana avatar peneliti masih lemah dibandingkan para informan yang memiliki avatar yang jauh lebih kuat. Sehingga para pemain lain seringkali tidak mengakui avatar peneliti, sehingga mengakibatkan peneliti agak sulit untuk mendapatkan data dari proses observasi.

2. Dalam dunia game online, terdapat berbagai tempat berbeda, dimana di masing-masing tempat tersebut seringkali terjadi interaksi yang berbeda pula, namun peneliti akan berusaha untuk mendapatkan data sebanyak mungkin dengan berkeliling dalam dunia game online tersebut.
3. Penggunaan sarana Yahoo!! Messenger sebagai media dalam proses wawancara, mengakibatkan penulis tidak dapat melihat secara langsung informan.



BAB 4

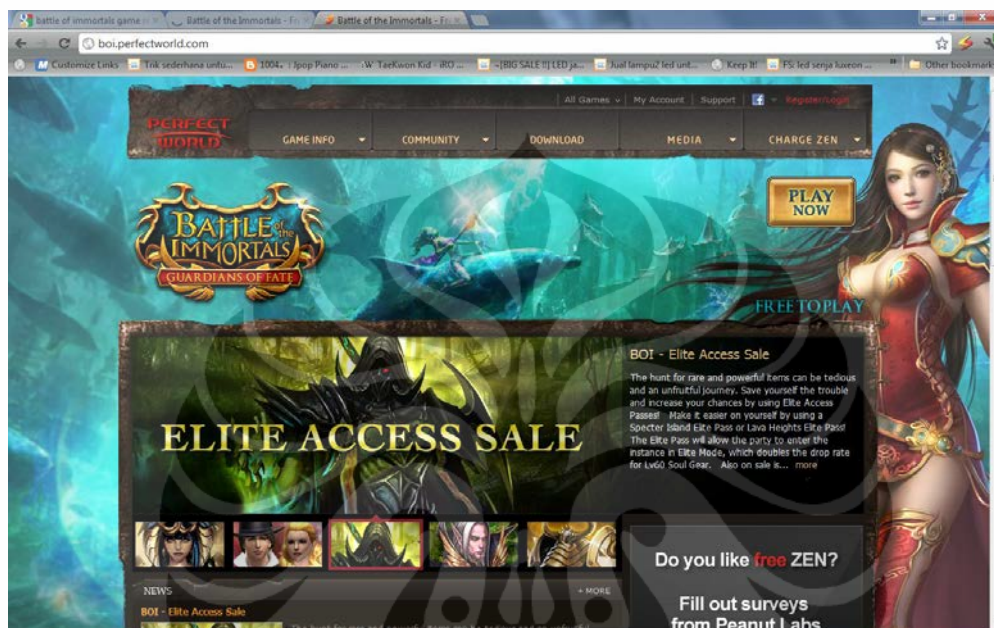
STEREOTIPE PEMAIN INDONESIA DAN AKOMODASI KOMUNIKASI PEMAIN DALAM GAME BATTLE OF IMMORTALS

Stereotipe akan selalu ada dan tidak dapat dihindari dalam komunikasi antar budaya. Hal ini berhubungan dengan keterbatasan kita sebagai manusia yang seringkali melakukan generalisasi. Saat kita bertemu dengan individu baru yang berasal dari kebudayaan yang berbeda, kita seringkali melakukan generalisasi terhadap karakteristik individu tersebut berdasarkan tempat asalnya, suku bangsanya dan lain – lain. Hal ini juga berlaku dalam game online, baik itu server lokal maupun server internasional. Sebelum mendeskripsikan berbagai stereotipe yang terdapat dalam game online ini, penulis akan mendeskripsikan mengenai game *Battle of Immortals* dan berbagai fitur menarik di dalamnya yang menarik pemain yang berasal dari berbagai belahan dunia untuk memainkan game ini demi memberikan gambaran bagi pembaca mengenai keadaan/situasi di dalam game. Hal ini ditujukan agar para pembaca lebih mudah untuk menangkap konteks penelitian yang dilakukan di dalam dunia virtual dan berbagai bentuk interaksi di dalamnya.

4.1. Deskripsi game *Battle of Immortals*

Battle of the Immortals (BoI) adalah game MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*) yang dikembangkan oleh Perfect World Entertainment, yang memiliki basis di China. Sesi *Closed Beta* dimulai pada April 14, 2010 dan terbuka untuk dimainkan oleh orang-orang yang memiliki akun di Perfect World . Pada April 30, 2010 *Closed Beta* berakhir dan sesi *Open Beta* dimulai pada May 4, 2010. *Battle of the Immortals* adalah game action MMORPG yang menggabungkan mitologi *Norse* dengan dunia China pada era dinasti Qin. Sampai saat ini game BoI sendiri sudah memasuki tahun keduanya dan baru saja melepas update terbarunya, yaitu *Guardians of Fate*

yang mencakup beberapa fitur, *quest*, dan pilihan kelas baru yaitu *Summoner*. Dengan melimpahnya *quest* serta *event* dalam game, pemain semakin mudah untuk meningkatkan levelnya. Selain itu, pemberian hadiah bagi para pemain baru turut memberikan dorongan bagi pemain-pemain yang baru pertama kali mencoba game BoI ini.



gambar 4.1.1 Halaman utama situs BoI

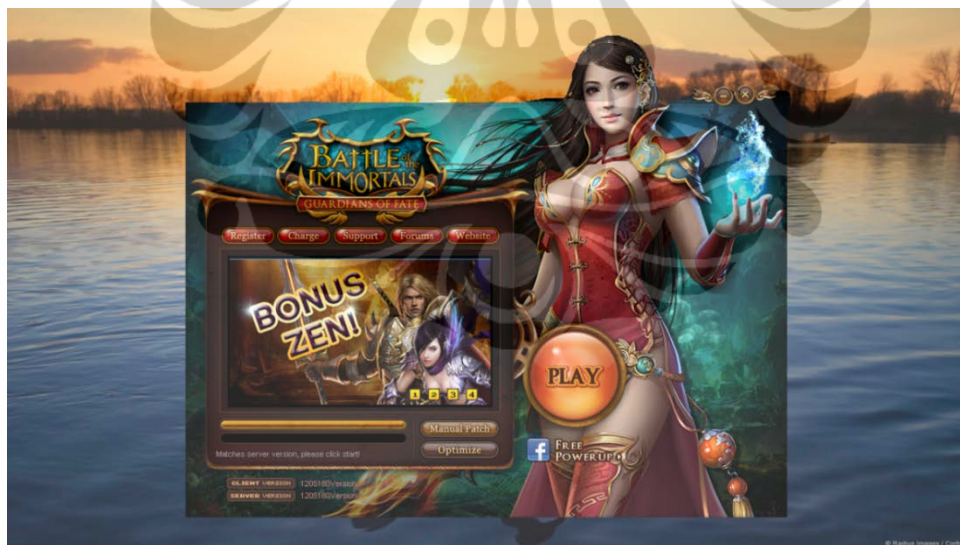
Sebelum mendaftar pemain diharuskan untuk menyetujui *terms of service*, yaitu perjanjian untuk mengikuti beberapa peraturan yang berlaku. Termasuk aturan legal yang mengikat secara hukum. Namun yang perlu diangkat sesuai dengan konteks komunikasi yang akan dibahas adalah *user conduct*, yaitu aturan mengenai perilaku yang harus diperhatikan ketika berinteraksi di dalam dunia virtual BoI. Aturan-aturan ini diberikan untuk menghindari perilaku yang akan merugikan pemain lain. Berikut adalah poin-poin dari *User conduct* yang diambil langsung dari website *Perfect World* :

- (a) *Harm minors in any way;*
- (b) *Impersonate any person or entity, including any PWE officials, forum leaders, guides, hosts, employees or agents, or falsely state or otherwise misrepresent your affiliation with a person or entity;*

- (c) *Forge headers or otherwise manipulate identifiers in order to disguise the origin of any message transmitted through the Website;*
- (d) *Upload, post, e-mail, transmit or otherwise make available any unsolicited or unauthorized advertising, promotional materials, "junk mail", "spam", "chain letters", "pyramid schemes", or any other form of solicitation;*
- (e) *Interfere with or disrupt the Service, the Website or servers or networks connected to the Website, or disobey any requirements, procedures, policies or regulations of networks connected to the Website;*
- (f) *"Stalk," threaten or otherwise harass or cause discomfort to another;*
- (g) *Collect, store, post or otherwise disseminate any personal data about other users;*
- (h) *Impede or disrupt the Service or the normal flow of game play or dialogue in the game or in Interactive Areas on the Site or use vulgar language, abusiveness, use of excessive shouting (ALL CAPS) "spamming" or any other disruptive or detrimental methods in an attempt to disturb other users or PWE employees;*
- (i) *Engage in, encourage, or promote any illegal activity, or any activity that violates these Terms or the Rules of Conduct;*
- (j) *Engage in any actions that defraud or attempt to defraud, scam or cheat others out of any items that have been earned through authorized game play;*
- (k) *Cheat or utilize unauthorized exploits in connection with the Games or the Service;*
- (l) *Using or exploiting any bugs, errors, or design flaws to obtain unauthorized access to the Service or to gain an unfair advantage over other players,*
- (m) *trade, sell, auction or otherwise transfer any virtual items or goods of any nature outside the game; and/or*
- (n) *Take any action that disrupts the Service or that negatively affects or may prohibit other users from enjoying the Website, the Games or any other aspect of the Service.*

Game ini memiliki fitur-fitur utama seperti *Pets*, *mounts*, *PvP*, dan sistem navigasi otomatis dan beberapa inovasi baru dalam online game.

Diantaranya adalah sistem *Soul Gear*, dimana perlengkapan yang digunakan akan berkembang seiring dengan pemakaiannya. Ada pula sistem Zodiak, yang memberikan karakter kekuatan special sesuai dengan tanggal lahir dari karakter itu sendiri. Untuk memainkan game ini, sebelumnya kita harus memiliki akun dari *Perfect World*. Setelah membuat akun dan mengunduh program dari situs BoI, sebelumnya pemain harus melakukan *update patch* terbaru, setelah itu permainan baru bisa dimulai. Untuk memulai permainan, para pemain dapat memilih server dimana pemain akan membuat karakter dan mulai menjelajahi dunia virtual BoI, server itu adalah *abyss*, *atlantis*, *poseiden*, *aquarius* dan *gemini*. Peneliti memilih server *abyss* karena server tersebut tergolong padat dan narasumber yang diwawancara bermain di server tersebut membuat karakter terlebih dahulu, dengan memilih nama, gender, penampilan dan kelas dari karakter yang akan dimainkan. Dalam layar pembuatan karakter ini, para pemain juga dapat memasukkan tanggal lahir dari karakter untuk menentukan zodiaknya.



gambar 4.1.2 Launcher Update untuk memulai permainan



gambar 4.1.3 Layar pembuatan karakter

Berikut adalah beberapa kelas yang dapat dipilih ketika membuat karakter:

- *Berserker* : Tipe petarung yang memiliki kelebihan dalam pertarungan fisik dan mengurangi semangat musuh. Tipe ini memiliki tingkat serangan yang besar serta tingkat pertahanan yang tinggi. Namun lemah terhadap serangan sihir.



Gambar 4.1. 4 Berserker (sumber : boi.perfectworld.com/classes)

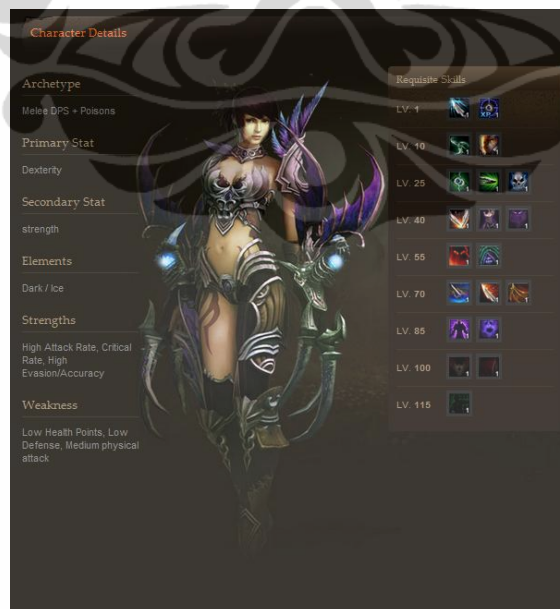
- *Champion* : Tipe petarung yang memiliki kelebihan dalam pertahanan, namun memiliki efek serangan yang tidak terlalu besar. *Champion* menggunakan perisai sehingga memiliki tingkat pertahanan yang

paling tinggi, baik terhadap serangan fisik maupun sihir. Biasanya tipe petarung ini berada di garis depan untuk melindungi kelas lainnya.



Gambar 4.1. 5 Champion (Sumber: boi.perfectworld.com/classes)

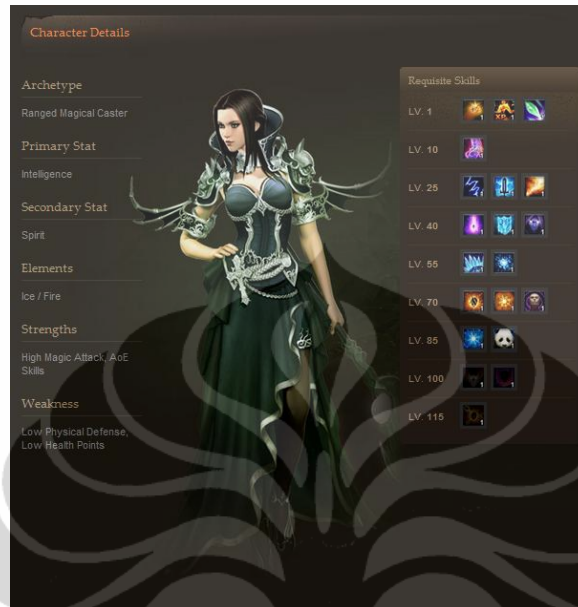
- *Slayer* : *Slayer* merupakan pasukan bayangan yang memiliki kecepatan serangan yang tinggi dan kemampuan untuk melakukan serangan kritikal. Kelebihan itu pula yang menutupi kurangnya pertahanan fisik mereka.



Gambar 4.1. 6 *Slayer* (sumber : boi.perfectworld.com/classes)

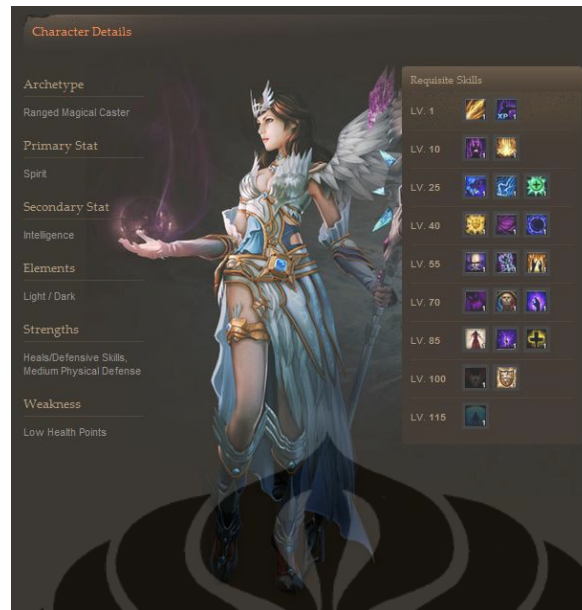
- *Magus* : Pionir dalam serangan sihir elemental. Para *Magus* dapat mancarakan serangan sihir yang kuat terhadap satu target maupun

beberapa target dalam satu area sekaligus. Sayangnya tipe ini memiliki pertahanan fisik yang rendah dan mengandalkan tipe lain untuk perlindungannya.



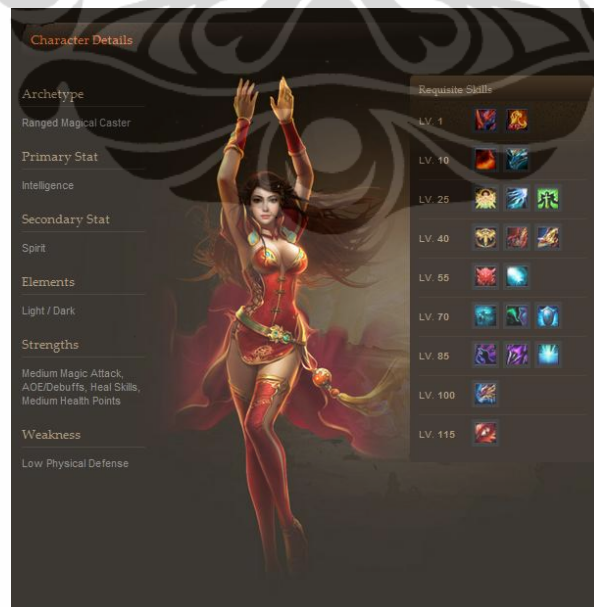
Gambar 4.1. 6 *Magus* (sumber : boi.perfectworld.com/classes)

- *Heretic* : Kelas orang suci dalam game BoI. Dengan mengendalikan alur kehidupan dan kematian, mereka dapat menyembuhkan sekutu maupun memantrai musuh. Sebuah kelas yang sangat penting dalam game.



Gambar 4.1. 7 *Heretic* (sumber : boi.perfectworld.com/classes)

- *Summoner* : Merupakan kelas yang paling baru dalam BoI. Dengan menggunakan energi dari alam, mereka dapat mengendalikan roh-roh untuk kepentingan mereka. Dengan tingkat seragan dan pertahanan yang cukup tinggi, kelas ini dapat memaksimalkan kelebihan mereka untuk melancarkan serangan yang efektif.



Gambar 4.1. 8 *Summoner* (sumber : boi.perfectworld.com/classes)

4.1.1 Fitur dalam game

Seperti yang sudah disebutkan diatas, ada berbagai fitur-fitur yang menyebabkan game ini memiliki banyak penggemar. Fitur-fitur ini meningkatkan kesenangan dalam bermain, membantu pemain dalam meningkatkan level karakternya dan juga memperkaya pengalaman-pengalaman dalam dunia game BoI. Melalui fitur-fitur tersebut, komunikasi antar pemain dalam game dimediasi, karena dalam beberapa fitur komunikasi antar pemain adalah hal yang penting, tanpa ada komunikasi antar pemain fitur-fitur tersebut tidak berjalan dengan baik.

- a) *StoryLine* : Latar belakang dari game ini sendiri berasal dari mitologi *Norse* yang berasal dari Eropa Barat dimana para pemain akan berusaha untuk membangkitkan kembali dewa *Odin*, namun dipadukan dengan dunia China pada era dinasti Qin pada awal perkembangan ceritanya. Dengan mengikuti *quest* (tugas) yang sejalan dengan cerita dalam game, para pemain akan membuka skenario - skenario dalam *storyline* dalam game tersebut. Adapun skenario-skenario yang ada dalam game ini adalah sebagai berikut.
- 1 Prologue: The Catacomb Riot
 - 2 Chapter 1: The Truth
 - 3 Chapter 2: The First Revelation
 - 4 Chapter 3: The Second Revelation
 - 5 Chapter 4: The Light of Daybreak
 - 6 Chapter 5: The Demigod
 - 7 Chapter 6: Agritt's Scheme
 - 8 Chapter 7: The Prelude of the Underworld
- b) *World Map* : *World Map* atau peta dunia yang luas memberikan pemain area yang luas untuk dieksplorasi, seiring dengan meningkatnya level dari pemain maka dunia yang dapat dijelajahi akan semakin luas dan tingkat kesulitan dari musuh yang dihadapi pun akan semakin tinggi. Di dalam game disediakan NPC (karakter bukan pemain yang memiliki

fungsi membantu pemain dalam game) untuk berpindah secara cepat, namun dengan bayaran mata uang dalam game.



gambar 4.1.5 Peta dunia dalam BoI

Selain itu sistem navigasi otomatis yang diberikan semakin mempermudah para pemain untuk menjelajahi berbagai area dalam game, sehingga para pemain tidak perlu menggerakkan karakternya terus menerus. Pemain dapat melakukan chat dalam satu map, maupun melakukan world chat. Dimana semua perkataan yang ditulis dalam *chat window* akan dapat dilihat oleh semua pemain di dalam dunia BoI. Biasanya, world chat ini digunakan sebagai media menjual *item*, mencari *party* dan lain-lain.

- c) *Friendship* : Sistem pertemanan dalam game BoI ini cukup inovatif, semakin lama berteman dan melakukan kegiatan dalam *party* dengan sesama pemain akan meningkatkan poin pertemanan dan memberikan keuntungan tersendiri. Semakin meningkat poin pertemanannya maka *buff* yang diterima ketika membentuk *party* akan semakin besar. Berikut adalah table tingkatan *Friendship*¹:

tabel 4.1 tingkatan friendship dalam BoI

¹ Sumber : boi.perfectworld.com

Level	Friendship required	Buff Power
Kinship	1+	20
Romance	21+	30
Chime in easily	1,000+	40
Amour	5,500+	50
I live for you	30,000+	60
Mutual Affection	80,000+	80
Soulmates	160,000	100
Til Death Do Us Part	300,000+	120

Umumnya, para pemain yang menjadi teman dalam game juga berhubungan di dunia nyata. Dan terkadang melakukan kopi darat (istilah untuk bertemu diluar dunia virtual). Terkadang kegiatan kopi darat ini pun terjadi antar pemain yang berasal dari negara berbeda, ketika salah satu pemain kebetulan melakukan kunjungan ke sebuah negara dimana pemain yang merupakan temannya dalam game tinggal.

- d) *Marriage* : Sistem *Marriage* atau pernikahan merupakan konsep yang unik dalam game online. Semua pemain dalam game BoI dapat melakukan pernikahan. Agar dapat pernikahan, karakter dalam game harus mencapai level 50, sudah menjadi teman dalam game dan memiliki poin pertemanan diatas 10.000. Terdapat dua cara untuk meningkatkan poin pertemanan, yang pertama adalah dengan melakukan

pertarungan melawan moster bersama. Semakin lama melakukannya, maka pertemanan akan semakin berkembang. Yang kedua adalah dengan memberikan bunga terhadap calon pasangan. Bunga ini dapat dibuat sendiri melalui sistem *Crafting* maupun dibeli secara langsung di *Marketplace*. Pemain yang melakukan akan memperoleh berbagai keuntungan, diantaranya dapat enghidupkan kembali pasangannya.

Upacara pernikahan dapat dilakukan dengan dua cara, yang pertama adalah membawa pasangan ke salah satu NPC (*Non Playable Character*) lalu membayar sejumlah uang untuk melegalkan pernikahan tersebut. Namun apabila pemain ingin melakukannya dengan cara yang mewah, pemain dapat membeli *Deluxe Wedding Package* dan melaksanakan pernikahan dengan resepsi yang mewah dan mengundang pemain lain untuk menghadirinya. Pemain yang menghadiri pernikahan tersebut juga mendapatkan beberapa keuntungan, diataranya mendapatkan beberapa barang sebagai hadiah dan *buff* yang membantu dalam melakukan *hunting*².



gambar 4.1.4 pernikahan dalam BoI

Seperti halnya pernikahan yang dilakukan di dunia nyata, dalam BoI tidak menutup kemungkinan adanya perceraian. Ada 2 tipe perceraian,

² Kegiatan memburu monster untuk mendapatkan pengalaman, barang dan uang

yaitu *coercive divorce* atau perceraian yang dipaksakan, melalui cara ini pemain dapat langsung membayar sejumlah uang untuk menceraikan pasangannya secara sepihak. Yang kedua adalah *uncontested divorce* dimana kedua pemain sepakat untuk melakukan perceraian, dan biaya perceraian dibagi rata.

e) *Party* : terkait dengan sistem *friend* dan *marriage* sistem *party* dibentuk untuk melakukan *hunting*, menyelesaikan *quest* dan lain-lain. Dalam BoI sendiri sistem *Party* ini tergolong unik. Setiap anggota *party* mendapatkan *loot* berupa mata uang dalam game yang dibagikan sesuai kelas pemimpin dalam *party* dan tiap anggota mendapatkan bonus *exp* ketika berada lebih dekat satu sama lainnya, semakin banyak anggota *party* maka *exp* yang didapatkan akan semakin besar pula. Selain itu BoI memiliki sistem pembagian *loot* dan *exp* :

1. *Contribution* : pemain mendapatkan *exp* sesuai dengan kerusakan terhadap *monster* dibandingkan dengan pemain lain dalam *party*. Apabila pemain sendirian dalam *party* maka otomatis *item* yang dijatuhkan oleh monster menjadi miliknya.
2. *Round robin* : sistem ini membagi *loot* secara acak.
3. *Free for all* : sistem ini membiarkan *loot* jatuh ke tanah dan bebas untuk diambil semua anggota *party*.
4. *Level share* : sistem ini membagi *exp* antara anggota *party* sesuai dengan level anggotanya.



gambar 4.1.5 party window

Sistem *party* ini juga mendukung komunikasi antar pemain dalam game, dengan beberapa pilihan tersebut, para pemain dapat berkomunikasi mengenai pilihan pembagian *exp* dan *loot*. Percakapan hal-hal *in-character* dan *out-character* juga dapat terjadi dalam sebuah *party*.

- f) *Guild* : para pemain dalam game dapat membentuk sebuah *guild*, pemain yang membenuk sebuah *guild* secara otomatis akan menjadi pemimpin dari *guild* tersebut dan bisa merekrut anggota untuk memperbesar *guild*. Di server internasional sendiri *guild* dapat memiliki anggota hanya sekelompok pemain dari Negara tertentu, namun bisa juga memiiki anggota campuran pemain dari berbagai Negara. *Guild* harus memiliki anggota minimal 5 pemain, apabila tidak memenuhi syarat tersebut maka *guild* akan otomatis dibubarkan.



gambar 4.1.6 guild window

Setiap *guild* memiliki wilayah kekuasaan tersendiri, dalam wilayah ini setiap *guild* dapat membangun *Guild hall*, membangun bangunan lain, melakukan quest dan bahkan saling menyerang antar wilayah. Peperangan antar wilayah dapat dilakukan pada pukul 12.00 – 22.00 pada waktu server utama setiap hari. Sistem *guild* ini dapat mempererat hubungan antar pemain, bahkan ada *guild* yang anggotanya mempertahankan kontak di dunia nyata. Peneliti sendiri sebagai seorang gamer, masih berhubungan dengan pemain-pemain sesama anggota guild dalam game online yang pernah dimainkan.

- g) *PvP (Player Versus Player)* : salah satu aspek yang memikat dalam *Battle of Immortals* adalah kemampuan untuk bertarung melawan pemain lain. Pertarungan ini dapat dilakukan di berbagai tempat, dan dengan berbagai alasan. dalam game ini setiap pemain memiliki berbagai kesempatan untuk ikut andil dalam *PvP*.

PvP dapat berupa *duel* ataupun *Open World PvP*, dalam *duel* dua pemain setuju untuk melakukan *PvP* dengan memberikan tantangan secara langsung. Namun dalam *Open world PvP* pertarungan antar player dapat terjadi kapan saja tanpa perlu ada persetujuan antar dua pemain. Apabila pemain melanggar zona *PvP* maka nama pemain akan berubah menjadi kuning dan kemudian merah, pemain dengan nama berwarna tersebut dapat diserang oleh pemain lain tanpa ada penalti. Apabila pemain dengan nama berwarna merah mati, maka pemain tersebut akan masuk penjara secara otomatis, dimana pemain tersebut menunggu sampai namanya kembali seperti semula. Ada 3 zona *PvP* dalam dunia BoI, yaitu :

- *Safe zone* : *PvP* selain *duel* tidak dapat dilakukan
- *Neutral zone* : *PvP* dapat dilakukan apabila level pemain lebih dari 31
- *Arena zone* : *PvP* bebas dilakukan tanpa batasan level.

h) *Pets* dan *Mounts* :

- *Pets* : *Pets* membantu pemain dalam pertarungan, dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari gameplay di BoI. Mereka membantu pemain dengan memberikan serangan tambahan dan mengalihkan serangan musuh. *Pet* dapat diperoleh melalui pembelian di *Marketplace* maupun melalui pertarungan dengan musuh. Di game BoI ini sendiri hampir semua monster dapat dijadikan pet, dengan membunuh monster ada kemungkinan kecil monster tersebut dapat ditangkap sebagai pet. Para pemain dapat membawa beberapa pet sekaligus.



gambar 4.1.7 Layar Pets dan Mounts

- *Mounts* : *Battle of Immortals* menawarkan para pemainnya sistem *mount* yang menarik. Tidak perlu untuk menunggu lama sampai level tinggi untuk menggunakannya. Hanya dalam hitungan beberapa jam dari permainan dimulai, para pemain akan mendapatkan kesempatan untuk melakukan sebuah *quest* yang berhadiah *mount*. Selain itu *mount* dapat dibeli melalui *Marketplace*.

i) *Marketplace* dan *ZEN trade*

Marketplace atau pasar di dalam game ini memberikan berbagai *item* premium untuk meningkatkan pengalaman bermain game. Ada dua cara untuk mendapatkan *zen*, yang pertama adalah dengan membeli voucher, voucher ini dapat dibeli melalui situs BoI atau menggunakan berbagai situs perantara. Pemain Indonesia dapat menggunakan situs seperti gudangvoucher.com untuk membelinya, karena apabila membeli langsung dari situs BoI maka pemain harus menggunakan mata uang dolar Amerika.



Gambar 4.1.9 marketplace window

Sedangkan cara yang kedua adalah dengan membeli *zen* menggunakan mata uang dalam game yaitu *coin*, namun dengan cara ini pemain harus bekerja keras demi mengumpulkan *coin* karena agak sulit untuk didapat, selain itu pemain harus menunggu persediaan *zen* dari pemain lain yang menjualnya.

i) *Salary system*

Fitur terakhir yang dianggap cukup unik oleh peneliti adalah sistem gaji (*Salary*). Setiap pemain yang memainkan BoI selama 2 jam dalam satu sesi akan mendapatkan gaji. Setelah karakter pemain mencapai level 30, setiap menitnya pemain online akan mendapatkan poin, ketika poin sudah mencapai jumlah tertentu maka poin tersebut dapat ditukarkan dengan gaji dalam jumlah yang cukup besar. Hal ini tentu saja mendorong para pemain game online untuk tetap memainkan BoI dalam waktu yang lama.

4.2. Deskripsi Informan

Dalam proses pengumpulan data, peneliti melakukan wawancara terhadap 4 pemain game BoI server internasional. Wawancara dilakukan melalui media *Yahoo!! Messenger*, hal ini disebabkan daerah tempat tinggal informan yang berada di luar Jakarta sehingga sulit untuk melakukan wawancara secara langsung. Peneliti mencoba peranti lunak lain yaitu *Raidcall*, yaitu peranti lunak untuk melakukan *voice chat* sebagai media wawancara, namun karena koneksi internet yang kurang memadai dan hasil yang didapatkan kurang memuaskan, akhirnya peneliti hanya menggunakan media yang pertama.

Kemudian dalam proses mendapatkan informan peneliti melakukan *purposive sampling*, yaitu dengan mewawancarai salah satu teman peneliti yang bermain BoI. Selain itu, juga melakukan proses *snowball sampling* di mana peneliti meminta salah seorang Informan atau teman-teman Informan yang sudah pernah diwawancarai untuk merekomendasikan pemain yang dinilai dapat membantu untuk mengumpulkan data penelitian. Berikut adalah deskripsi singkat para informan yang didapatkan peneliti.

4.2.1 informan 1

Berasal dari Balikpapan, dan berdomisili di kota tersebut. Saat ini sedang menempuh perkuliahan semester 6 di sebuah perguruan tinggi swasta di Balikpapan. Pertama kali bermain game online pada umur 16 tahun. Pertama kali bermain Boi pada bulan Juli 2010, yakni ketika game Boi pertama kali di *umumkan* oleh pengembangnya *Perfect world entertainment*. Alasan informan untuk bermain boi karena grafik yang bagus dan gameplay yang membuat informan semangat karena perlu waktu dan kerja keras untuk mendapatkan berbagai macam barang/*item*. Alasan informan sendiri untuk memilih server internasional karena dari sisi *update* anti *bug* dan *cheat* lebih berkala dilakukan, sehingga bermain di server internasional cenderung lebih aman.



Gambar 4.2.1 karakter *in-game* informan 1 (*AngelDiMaria*)

Informan 1 memiliki dua karakter dalam game, tetapi salah satunya hanya digunakan untuk berdagang. Sedangkan karakter yang lebih sering dimainkan bernama *AngelDiMaria* dengan kelas *heretic*. Alasan memilih kelas *heretic* susah mencari party untuk leveling dan menyelesaikan *quest* dan juga kelas *heretic* merupakan kelas yang paling kuat dalam duel *PvP*. Informan hanya bersedia mengeluarkan sedikit uang untuk memainkan game online, hanya pada awal permainan untuk mempermudah *leveling*. Selanjutnya informan berusaha untuk meningkatkan level karakter dan mengumpulkan mata uang dalam game sendiri. Sampai pada akhirnya karakter *AngelDiMaria* menjadi rangking 1 dalam dunia BoI server *Abyss*.

Informan 1 merupakan hasil dari *snowball sampling*, yang didapatkan dari informan 2. Hubungan antar informan 1 dan informan 2 adalah teman satu *guild* dalam game. Wawancara yang dilakukan cukup lama, kira-kira mencapai 1 jam. Ketika wawancara dilakukan informan 1 tampaknya cukup santai, hal ini dilihat peneliti melalui penggunaan *emoticon-emoticon* dalam *Yahoo!! Messenger*, serta gaya *chat* dengan menggunakan bahasa non-formal.

4.2.2 Informan 2

berasal dari Jakarta, tetapi saat ini berdomisili di Bandung. Saat ini bekerja di salah satu perusahaan swasta di kota Bandung, dan juga merangkap sebagai mahasiswa magister di salah satu perguruan tinggi negeri di Bandung. Bermain boi sejak bulan Juni 2011, alasan informan untuk bermain Boi karena grafik yang memukau dan *gameplay* yang menarik. Informan 2 memilih untuk bermain di server internasional karena cenderung aman dari cheat dan lebih membuka wawasan karena bisa berkenalan dengan banyak pemain-pemain baru dari luar negeri.



Gambar 4.2.2 karakter *in-game* informan 2 (*Darkman*)

Informan memiliki 2 karakter yang dimainkan, yang pertama bernama *Darkman*, dengan kelas *heretic*. Sedangkan karakter yang lain bernama *Hublot*, dengan kelas *Slayer*. Karakter yang pertama dibesarkan oleh informan sendiri, sedangkan karakter yang kedua tidak. Pemilihan kelas *heretic* pada karakter pertama karena informan menganggap kegiatan sebagai *healer* menyenangkan sekaligus menantang. Informan membeli karakter kedua

dengan menggunakan mata uang riil, dengan alasan agar lebih praktis, mengingat karakter kedua yang dibeli oleh informan memiliki level yang cukup tinggi. Informan 2 merupakan orang yang tidak ragu untuk menghabiskan uangnya demi game online, berdasarkan observasi yang dilakukan, informan 1 mampu menghabiskan uang sebanyak 1-2juta rupiah per bulan untuk membeli *voucher*, yang dapat ditukarkan dengan mata uang di dalam game. Selain itu, harga karakter kedua yang dibeli oleh informan juga tergolong tinggi.

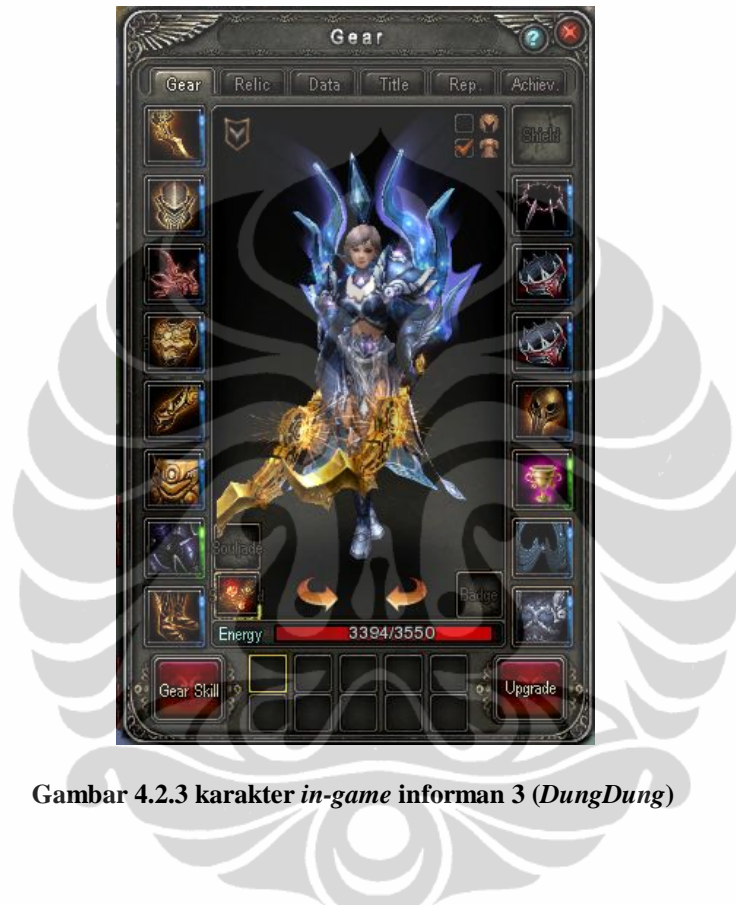
Informan 2 merupakan teman dari peneliti ketika menempuh perkuliahan S1 di kota Bandung. Informan 2 bersedia untuk diwawancarai ketika peneliti mengatakan akan melakukan penelitian mengenai game BoI. Informan terkadang kembali ke kediamannya di Jakarta, namun mengingat waktunya yang tidak tentu, akhirnya peneliti memutuskan untuk melakukan wawancara terhadap informan 2 melalui *yahoo!! Messenger*. Informan kedua memiliki pengalaman berinteraksi dengan orang-orang yang berasal dari luar negeri, hal ini karena kegiatan informan 2 semasa kuliah S1, yaitu beberapa kali menjadi panitia kegiatan yang berhubungan dengan *Non Governmental Organization (NGO)* seperti *UNESCO*.

4.2.3. Informan 3

Berasal dan berdomisili di Bandung. Saat ini tengah menempuh perkuliahan di salah satu perguruan negeri di Bandung. Pertama kali bermain game online ketika kelas 6 SD, atau sekitar tahun 2006, sedangkan awal bermain BoI pada bulan Januari 2012. Alasan informan bermain BoI karena game tersebut memiliki grafik yang menarik dan *gameplay* yang cukup membuat informan penasaran sehingga terus bermain BoI sampai saat ini. Informan 3 lebih memilih bermain di server internasional karena merasa server internasional lebih aman, selain itu juga karena server internasional lebih sering memberikan *item* gratis dari berbagai event.

Informan 3 hanya memainkan satu karakter, yang bernama *DungDung* dengan kelas *slayer*. Alasan pemilihan kelas *Slayer* sebagai karakter pertama

karena karakter *slayer* terlihat keren saat dimainkan, selain itu kelas ini mampu untuk melakukan kegiatan *hunting* tanpa didampingi karakter lain. Informan 3 tidak mengeluarkan uang dalam bermain game ini, karena latar belakang ekonomi keluarga. Sehingga informan benar-benar bekerja keras untuk *leveling* karakternya.



Gambar 4.2.3 karakter *in-game* informan 3 (*DungDung*)

Informan 3 merupakan teman dari peneliti, namun peneliti baru mengetahui informan 3 bermain BoI pada bulan Mei. Salah satu alasan peneliti memilih informan 3 karena informan 3 cukup lama berkecimpung dalam dunia game dan sudah cukup lama bermain BoI, sehingga dianggap cukup mengetahui stereotipe-stereotipe yang muncul dalam game tersebut. Karakter yang dimainkan pun sudah mencapai level yang cukup tinggi. Wawancara dilakukan melalui *yahoo!! Messenger* karena domisili informan yang berada di Bandung, wawancara yang dilakukan memakan waktu kurang lebih 60 menit, dan menggunakan bahasa non-formal karena peneliti dan informan memiliki hubungan yang cukup dekat.

4.2.4. Informan 4

Berasal dan berdomisili di kota Bangka. Saat ini bekerja sebagai pegawai di perusahaan swasta di kota Bangka. Pertama kali bermain game online ketika umur 20 tahun. Pertama kali bermain BoI bulan Agustus 2011. Menurut informan 4, game BoI memiliki fitur-fitur yang mengasikkan serta memiliki grafik yang memukau. Informan 4 memilih untuk bermain di BoI server internasional karena menurutnya server internasional lebih aman, dan seringkali memberikan *item* melalui event-event yang diadakan.

Informan 4 hanya memiliki satu karakter, yang bernama *chickrrrrrrr* dengan kelas *magus*. Alasan pemilihan kelas tersebut karena informan tertarik dengan hal-hal yang berkaitan dengan sihir (*Magic*) selain itu kelas *magus* memiliki tingkat serangan yang besar sehingga cukup dicari untuk menjadi anggota dalam kegiatan *hunting*. Informan 4 bersedia menghabiskan uang riil untuk game online, meskipun tidak sebesar uang yang dikeluarkan oleh informan 2.



Gambar 4.2.4 karakter *in-game* informan 4 (*Chickrrrrrr*)

Informan 4 juga merupakan teman dari peneliti ketika menempuh perkuliahan S1 di Bandung. Pada saat itu informan 4 bermain game yang sama dengan peneliti yaitu *SEAL Online*. Sampai saat ini informan 4 masih bermain *SEAL online*, namun hanya sebagai selingan pada saat bermain BoI. Wawancara yang dilakukan memakan waktu 50 menit, dan menggunakan bahasa non formal karena informan 4 memiliki hubungan yang cukup dekat dengan peneliti. Informan 4 juga memiliki sejarah interaksi dengan pemain luar negeri yang cukup banyak sehingga cukup mengetahui berbagai stereotipe yang berkembang dalam game online, terutama BoI.

4.3. Identitas dalam Dunia Game Online

Seperti yang sudah disebutkan dalam bab sebelumnya, dalam bermain game online, seorang pemain akan senantiasa membawa identitasnya sebagaimana disebutkan oleh Ting-Toomey (2005), bahwa identitas adalah:

“reflective self-conception or self image that we each derive from our family, gender, cultural, ethnic, and individual socialization process.

Identity basically refers to our reflective views of ourselves and other perceptions of our image”

Martin dan Nakayama (2005) memiliki definisi yang lebih ringkas mengenai identitas, yaitu *“our self concept, who we think we are as a person”*. Sedangkan menurut Matthews (2000) *“identity is how the self conceives of itself and labels itself”*. Identitas adalah dinamis dan beragam, dari karakter tersebut identitas tidak bersifat statis, tetapi berubah seiring dengan fungsi dan pengalaman hidup kita sebagai manusia. Seorang individu dapat memiliki beberapa identitas sekaligus. Misalnya, ketika sedang berada di dalam ruang kelas, identitas sebagai pelajar/mahasiswa melekat di setiap individu, tetapi masing-masing individu tersebut memiliki identitas lain, yaitu pria/wanita, karyawan kantoran, dan bahkan seorang suami atau istri, dan masih banyak identitas lainnya yang disandang oleh seorang individu sekaligus.

Begitu pula seorang pemain game, mereka akan senantiasa membawa identitasnya sendiri. Baik itu *personal identity* sebagai seorang individu, *gender identity*, *national identity*, dan lain-lain. Namun seiring dengan perkembangannya identitas seorang pemain game akan berubah pula seiring dengan fungsi dan pengalamannya di dalam game online. Hal ini juga terjadi dalam dunia game online. Dimana identitas para pemain game semakin berkembang. Hal ini berhubungan dengan pemilihan kelas, keanggotaan guild dan peran dari pemain game di dalam dunia BoI. Terkait dengan kategori dari identitas yang ditawarkan oleh Hall (2005) ada beberapa identitas dari para pemain yang dibawanya ke dalam dunia game online serta melakukan interaksi antar budaya di dalamnya.

4.3.1 Personal identity

Adalah hal yang membuat seorang individu unik dan berbeda dari yang lainnya. *Personal identity* yang dibawa seorang pemain adalah identitasnya sebagai seorang individu. Termasuk nama aslinya, hal ini sesuai dengan pernyataan dari informan 1 bahwa mereka menyebutkan nama asli. Informan pertama mengatakan *“iya, ga pernah si nipu2 identitas buat dpt barang hahaah”* ketika peneliti bertanya apakah informan menyebutkan identitas

aslinya dalam dunia game online. Informan 1 tetap menjaga hubungan baik dengan rekan-rekannya dalam dunia game, bahkan suatu kali informan bertatap muka secara langsung dengan pemain yang berasal dari Singapura, ini ditunjukkan dengan pernyataannya *“ada sempat ketemu jg, pas bulan 8 kmrn ane jln2 k sg (Singapura) sm keluarga, ketemu tmn seguild d ajak jalan haha, baik jg mrk meskipun cm kenal dari game aja”*.

Informan 2 juga mengatakan bahwa dirinya membawa identitas aslinya sebagai seorang pribadi yang berbeda meskipun hanya menjawab *“Ngga...cuma nama ama ttl aja”* dalam pernyataan tersebut, tersirat bahwa informan 2 membawa identitas pribadinya sebagai seorang individu di dunia riil. Sampai saat ini informan 2 juga tetap menjaga hubungannya dengan pemain yang berasal dari negara lain diluar dunia virtual BoI melalui *facebook, Yahoo!! Messenger, dan Whatsapp* sebagai medianya.

Informan 3 mengatakan bahwa *“iya, kalo negara mah pasti asli, tapi gak pernah sampe ngasih tau nama asli dll”* ketika peneliti menanyakan pertanyaan yang serupa. Hal ini terkait dengan privasi dari informan 3, karena informan hanya menyebutkan nama asli kepada pemain lain yang memiliki hubungan cukup dekat, sesuai dengan pernyataannya *“ga biasa aja ma, tapi kadang-kadang kalo udah ada yang deket banget baru nyebutin nama asli, tapi kalo yang baru ketemu si ga nyebutin”*. Informan 3 tidak berhubungan dengan pemain lain diluar dunia game online.

Informan 4 juga membawa identitas pribadinya, hal ini tersirat dalam pernyataannya :

“nyebutin nama sama asal aja paling, biasanya ga nanya macem-macem juga mereka hehe, tp gmanapun jg gw mw jaga nama baik biar ga dianggep nipu. Soalnya kalo udah deket sm temen 1 guild ga enak juga klo ga nyebutin nama asli”

Dari pernyataan tersebut, terlihat bahwa informan 4 sama dengan informan lainnya, dimana para informan ingin menjaga hubungan baik dengan rekan-rekannya di dunia game dengan menyebutkan identitas pribadinya di dunia riil. Informan 4 juga masih menjaga hubungan di luar dunia virtual game

BoI, tetapi hanya melalui *facebook*. Sesuai dengan pernyataannya ketika peneliti bertanya apakah informan masih menjaga hubungan di luar dunia game online dengan pemain yang berasal dari luar negeri yaitu “*kadang-kadang aja, tapi itu juga paling lewat fb, kalo sengajain ketemuan kan ga mungkin, secara mereka tinggalnya jauh banget hahaha*”

4.3.2. Relational identity

Produk dari hubungan kita dengan orang lain, seperti suami/istri, guru/murid dan lainnya. Dalam kasus ini, *relational identity* yang berkembang dalam dunia game online adalah hubungan pertemanan. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, umumnya para pemain tetap menjaga hubungan pertemanan di dunia game ke dunia riil. Namun dalam keadaan tertentu, para pemain juga dapat melakukan pernikahan antar karakter di dalam game, yang menjadikan hubungan antar pemain tersebut sebagai pasangan di dalam game. Ini adalah fitur unik yang ada di kebanyakan game online. Berdasarkan hasil observasi, informan 1 dan 2 sendiri pernah melakukan pernikahan antar karakter di dalam game. Informan 1 melakukan pernikahan dua kali, dan informan 2 hanya melakukan pernikahan dalam online game satu kali. Bukan tidak mungkin dari kegiatan di dalam game tersebut hubungan antar individu yang erat dapat terbawa ke dunia riil, peneliti memiliki beberapa rekan yang pada akhirnya melangsungkan pernikahan antar pemain di dunia riil. Namun dalam periode observasi dan pengalaman peneliti bermain game BoI, peneliti tidak menemukan adanya hal tersebut.

Selain itu di dalam game terdapat sistem *induction*, yang dapat dikategorikan sebagai hubungan antara guru-murid. Karakter yang baru dibuat dapat menjadi murid dari karakter berlevel diatas 65, hubungan guru-murid ini berahir ketika sang murid mencapai level 65. Pada saat itu karakter yang menjadi murid dianggap sudah lulus dan dapat menjadi guru bagi karakter pemula yang lain.

4.3.3. Communal identity

Merupakan identitas yang dihubungkan dengan suatu kelompok besar seperti agama, ras, bangsa, atau gender. Identitas komunal dari Hall (2005) pada dasarnya kurang lebih sama dengan identitas sosial dari Turner (1987) yaitu identitas yang direpresentasikan oleh berbagai kelompok dimana seorang individu berada, seperti ras, etnisitas, pekerjaan, umur, dan lainnya. Dalam bab II, disebutkan bahwa Gudykunst (2004) menyediakan klasifikasi lebih jauh dari kategori identitas tersebut, yang dianggap penting dalam komunikasi antar budaya.

“our social identities can be based on our memberships in demographic categories (e.g. nationality, ethnicity, gender, age, social class), the roles we play (e.g. student, professor, parent), our memberships in formal or informal organization (e.g., political parties, social clubs), our associations or vocations (e.g., scientists, artists, gardeners), or our memberships in stigmatized groups (e.g., homeless, people with AIDS)”

. Menurut Samovar (2010) kita tidak terlahir dengan dengan memiliki identitas, namun melalui interaksi-interaksi, kita akan menemukan siapa diri kita, bagaimana kita merasa cocok di dalamnya dan dimana kita dapat menemukan keamanan. Ketika kita bertemu dengan orang lain, maka kita akan mulai mengembangkan berbagai identitas. Sebagaimana yang dikatakan oleh Huntington (dalam Samovar, 2010) *“everyone has multiple identities which may compete with our reinforce each other: kinship, occupational, cultural, institutional, territorial, educational, partisan, ideological and others”*. Identitas-identitas yang disebutkan oleh Huntington dan berbagai identitas lainnya membantu untuk menentukan siapa diri kita

Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, seorang pemain game online yang berada dalam lingkup dunia virtual juga memiliki beberapa identitas sekaligus, berdasarkan hasil pengumpulan data berupa wawancara dan observasi, peneliti menemukan beberapa identitas komunal yang dibawa oleh para pemain game online yang berasal dari Indonesia. Sehubungan dengan identitas komunal yang dibawa oleh para informan ke dalam dunia game online, yang paling sering muncul ke permukaan adalah

- *National Identity*, yang merujuk pada negara tempat kita tinggal. Mayoritas individu mengaitkan identitas nasional mereka dengan negara tempat mereka dilahirkan. Seluruh narasumber yang diwawancarai oleh peneliti mengakui membawa identitas bangsanya ke dalam dunia game online. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya dalam *personal identity* seluruh informan mengatakan bahwa mereka menyebutkan negara asalnya ketika berkenalan dengan pemain lain yang berasal dari luar negeri ketika pertama kali berinteraksi. Identitas ini pula yang akan membawa hambatan dalam komunikasi yang berlangsung antar pemain game online seperti yang akan dijelaskan pada sub-bab berikutnya.
- *Cyber and fantasy Identity* : adalah identitas seorang individu yang terdapat di dalam dunia virtual. Dalam dunia tersebut setiap individu dapat membentuk identitas yang menonjolkan hal positif atau bahkan identitas yang sama sekali berbeda dengan dunia riil. Semua individu yang bermain dalam sebuah game online berbagi identitas komunal yang sama, yakni para pemain game online. Akan tetapi, pilihan kelas-kelas karakter dari seorang pemain akan menggambarkan identitas yang ingin dibentuk sesuai dengan peran yang diinginkan. Dalam kasus ini, identitas *cyber* dari para informan diwakili oleh karakter mereka di dalam dunia game online BoI. Identitas mereka dalam game ini adalah :
 - Informan 1 = *AngelDiMaria - heretic*
 - Informan 2 = *Darkman - heretic*
 - Informan 3 = *DungDung - slayer*
 - Informan 4 = *Chickrrrrrrr - magus*

Dalam dunia virtual BoI, setiap karakter memiliki perannya masing-masing. Pilihan informan atas kelas-kelas dari tiap karakter menggambarkan perannya. Informan 1 dan 2 memilih kelas *heretic*, yaitu kelas yang berperan sebagai pendukung untuk kelas-kelas lainnya. Alasan yang diberikan oleh informan 1 adalah “*awalnya sih gara-gara susah bwt cari grup. Lagian healer kan diperluin banget buat hunting*”

pernyataan tersebut menggambarkan bahwa informan 1 memilih kelas tersebut untuk mempermudah mencari *party*, karena kelas *heretic* merupakan yang paling penting dalam melakukan kegiatan *hunting* di dalam game. Alasan informan 2 memilih kelas *heretic* agak berbeda, yakni “*seneng aja ngeheal orang hehehe, menantang juga soalnya*” ini menggambarkan bahwa informan 2 suka dengan hal yang menantang, oleh karena itu informan 2 memilih kelas *heretic*. Karakter ini membutuhkan ketekunan dan konsentrasi dalam penggunaan dan pengembangannya.

Informan 3 memilih kelas *slayer* untuk karakternya, alasan yang diberikan adalah “*soalnya keliatan keren hahaha, lagian slayer bisa hunting sendiri, meskipun agak bocor juga sih*” dari pernyataan itu peneliti melihat bahwa informan 1 ingin terlihat keren dengan menggunakan karakter berkelas *slayer*. Informan 4 sendiri memilih kelas *magus* untuk karakternya dalam dunia virtual BoI, alasannya adalah “*gw suka sm hal-hal berbau magic, lagian magus kan damagenya gede, jd bunuh monster bisa cepet. Tapi yaa sakit juga kalo kena gebuk hahaha*”. Disini tampak bahwa informan 4 ingin terlihat kuat, tetapi bukan dari sisi fisik, melainkan dari sisi intelegensi, karena kelas *magus* yang menjadi pilihan informan mempunyai intelegensi tinggi, yang memungkinkannya memberi serangan dengan sihir. Karakter-karakter ini membentuk identitas dan peran yang berbeda bagi para informan. Apabila di dunia nyata informan bertubuh kurus dan tampak lemah, di dunia virtual yang terlihat adalah ciri fisik dan kelas karakter. Contohnya kelas *slayer*, yang dipilih oleh informan 3, penampilan fisik karakternya adalah memiliki bentuk tubuh ideal, cantik, namun sekaligus tampak sangat kuat dengan balutan kostum dan senjata yang tampak berkilauan. Karakteristik ini saling bertolak belakang satu sama lain. Di satu sisi, gender informan 3 adalah pria, sedangkan karakter di dalam dunia virtual adalah wanita. Ini sesuai dengan yang dikatakan oleh psikolog bernama Suler (2002) yang

berpendapat bahwa internet juga menyediakan kesempatan untuk melarikan diri dari identitas sehari-hari.

- *Organizational Identity* : dalam dunia virtual BoI, keanggotaan dalam *guild* juga merupakan suatu hal yang penting. *Guild* adalah sebuah bentuk organisasi di dalam dunia virtual BoI. Seluruh informan yang menjadi narasumber adalah anggota *guild*. Ketika peneliti bertanya kepada informan 1 mengapa ikut dalam *guild*, informan menjawab “*biar isa war + kenal org laen jg, mau buat guild sndiri khusus indo tp gak bersaing sm org luar, duitnya mereka kencang2 hahaha*”. Disini terlihat bahwa menurut informan 1 menjadi anggota *guild* adalah hal yang penting, karena dengan menjadi anggota *guild* akan memberinya akses untuk mengikuti *guild war* dan juga memberinya kesempatan untuk bertemu orang-orang baru yang memiliki *organizational identity* yang sama dengannya. Bagi informan 2, alasan untuk mengikuti sebuah *guild* adalah “*Karena ada beberapa event yg ga bisa sendiri...dan dengan join sama guild,cari grup jadi lebih gampang*” dari pernyataan tersebut, informan 2 menyiratkan bahwa menjadi anggota sebuah *guild* adalah sebagai media untuk mencari *grup* untuk mengikuti berbagai *event* dan *hunting*.

Bagi informan 3 menjadi anggota *guild* dan memiliki *organizational identity* bukan merupakan hal yang penting, hal ini terkait dengan pernyataannya “*kalo ada yang ngajak guild mah ikut-ikut aja haha*”. Hal ini juga sesuai dengan pemilihan kelas dari karakternya, yaitu *slayer*, kelas yang dapat dikatakan mampu untuk melakukan kegiatan *hunting* sendiri. Alasan informan 4 untuk mengikuti sebuah *guild* adalah “*biar lebih enak kalo maw ngapa2in di game, jadi klo mau ngegrup atau mau quest gampang. Di BoI kan banyak quest2 yang ga bisa dijalanin sendiri*”. Sama seperti pada informan 2, bagi informan 4 keanggotaan dari sebuah *guild* merupakan hal yang penting demi mengembangkan karakter dan melakukan berbagai kegiatan di dalam dunia virtual BoI.

4.4. Stereotype Pemain Indonesia dalam game BoI

Identitas yang dibawa oleh pemain dalam dunia game online juga seringkali membawa sisi negatif. Seperti yang disinggung sebelumnya. Ketika kita berhadapan dengan kurangnya pengetahuan dan kesamaan, kita cenderung untuk melakukan stereotype. Karena kita bertemu dengan banyak sekali orang yang benar-benar asing, dan situasi yang tidak biasa, stereotype merupakan hal yang lumrah. Oleh karena itu, stereotype dapat menjadi hal yang alami dalam menghadapi situasi yang tidak kita ketahui. Masalah mulai muncul ketika kita tidak sadar bahwa mungkin kita bertahan dengan stereotype negatif.

Stereotype merupakan bentuk kategorisasi kompleks yang secara mental mengatur pengalaman, perilaku kita terhadap sekelompok individu tertentu. Hal tersebut menjadi sebuah cara untuk mengorganisasi gambaran tetap dan praktis yang digunakan untuk merepresentasikan seluruh komunitas tertentu. Psikolog Abbate, Boca dan Bocchiaro (2004) memberikan definisi formal mengenai stereotype, yaitu:

“A stereotype is a cognitive structure containing the perceiver’s knowledge, beliefs, and expectancies about some human social groups”

Bagaimanapun, dunia yang kita tinggali terlalu luas, sehingga terkadang kita menggunakan stereotype sebagai salah satu alat ketika bertemu dengan orang-orang baru. Hal ini pula lah yang muncul dalam dunia game online terutama server internasional, dimana pemain-pemain yang berasal dari berbagai negara bertemu dan melakukan interaksi satu sama lain secara *real-time*. Begitu pula di dalam game BoI, stereotype-stereotype akan muncul ketika pemain-pemain yang berasal dari berbagai negara melakukan interaksi. Beberapa contoh stereotype yang muncul adalah pemain Amerika latin cenderung menggunakan cheat, pemain Filipina sering melakukan *scam*/penipuan, seperti yang dinyatakan oleh informan 2 *“malah pemain Filipina yang lebih terkenal Karena banyak yg tukang scam”*. Pernyataan tersebut menunjukkan adanya stereotype negatif. Berdasarkan hasil observasi, selain melakukan *scam* (penipuan), pemain Filipina adalah yang paling banyak

melanggar aturan penggunaan bahasa, karena bahasa yang diharuskan adalah bahasa Inggris, namun seringkali pemain dari Filipina melanggarnya dengan menggunakan bahasa Tagalog, tidak hanya ketika melakukan chat antar pemain, tetapi terkadang dilakukan di *world chat*.

Adler (2008) mengingatkan efek buruk dari stereotipe terhadap komunikasi antar budaya :

“stereotype becomes counterproductive when we place people in the wrong groups, when we incorrectly describe the group norm, when we evaluate the group rather than simply describing it, when we confuse stereotype with the description of a particular individual, and when we fail to modify the stereotype based on our actual observation and experience”

Seperti yang dikatakan oleh Adler, komunikasi antar pemain game yang berbeda latar belakang budaya dapat menjadi kontraproduktif. Dengan adanya contoh-contoh stereotipe yang sudah disebutkan sebelumnya, pemain lain akan cenderung untuk menghindari pemain Filipina atau Amerika Latin, yang berakibat sulitnya mencari *grup* untuk melakukan kegiatan di dalam dunia virtual BoI.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, proses pembentukan stereotipe terhadap pemain Indonesia muncul karena pengalaman berinteraksi dan berbagai informasi yang negatif. Informan 1 mengatakan bahwa *“ada yg penipu jg tp aku ga pernah se, ada tmnku crita d tipu sesama indo jg, ad yg bisa bantu pinjem kan coins klo kita lg kurang, saling bantu gt”*. Ini membentuk stereotipe yang negatif mengenai pemain dari Indonesia, yang berakibat pada meningkatnya kewaspadaan informan kepada sesama pemain dari Indonesia, hal ini ditunjukkan melalui perkataan informan 1 sendiri *“tapi lbh baik waspada seh, klo aku sndiri kenal dlo org itu baik2 baru mau berbagi gt”*. Pada akhirnya menurut informan 1, stereotipe-stereotipe yang muncul terhadap pemain Indonesia adalah *“... ada yg baik dan ada jg yg sombong hahaha, ada yg tukang tipu jg wkwkw, tp kbnykan 70% ramah mau d ajak kerja sama”*. Ini menunjukkan tidak hanya ada stereotipe negative yang muncul, karena menurut pernyataan informan 1, sekitar 70% pemain yang berasal dari

Indonesia baik dan ramah. Lain halnya dengan yang stereotype terhadap pemain Indonesia yang berasal dari pemain luar negeri. Berdasarkan penuturan dari informan 1, pemain Indonesia seringkali dikatakan sebagai pemain yang miskin. Miskin di sini memiliki arti bahwa pemain Indonesia tidak mampu untuk membeli *voucher*, dan memainkan game BoI dengan hanya mengandalkan *item* gratis dan mata uang di dalam game semata.

Lain halnya dengan Informan 2, informan mengatakan bahwa pemain Indonesia cenderung berlaku curang dengan menggunakan piranti lunak yang tidak diakui di dalam game. Berikut adalah pernyataan dari informan 2 “...soalnya kebanyakan player indo ga maen jujur...pake software dan sebagainya” Hal ini juga disebutkan dalam *user conduct*, pemain tidak boleh mempergunakan peranti lunak yang dapat dikatakan *cheat*. Meskipun berdasarkan pengalaman pribadi, bagi informan 2 tampaknya hal ini tidak terlalu memberi perubahan pandangan terhadap sesama pemain Indonesia. Melalui observasi, dapat dilihat bahwa informan 2 tetap ramah kepada sesama pemain Indonesia. Meskipun tampaknya informan 2 tetap menjaga sikap waspada terhadap sesama pemain Indonesia. Informan 2 tidak memiliki pengalaman baik/buruk ketika berinteraksi baik dengan pemain Indonesia maupun pemain dari luar negeri. Hal ini mungkin terkait dengan pengalaman berinteraksi informan dengan orang asing ketika semasa kuliah S1. Pengalaman tersebut memberi dampak positif bagi informan 2 ketika berinteraksi dengan pemain dari luar negeri, dimana informan 2 dapat berkomunikasi dengan lancar dan sedikit miskomunikasi.

Bagi informan 3, pemain yang berasal dari Indonesia cenderung melakukan kerusuhan di dalam dunia virtual, dalam kasus ini di dalam dunia virtual BoI. Hal ini sesuai dengan pernyataannya “*seringnya sih rusuh kalo pemain indo*”. Kerusuhan dalam dunia virtual berarti melakukan perbuatan yang merugikan pemain lain tanpa alasan tertentu. Contohnya adalah membunuh monster yang sedang dilawan oleh pemain lain, membunuh pemain-pemain yang berlevel lebih kecil tanpa alasan, dan lain-lain. Bagi

informan 3, hal tersebut berdasarkan pengalaman pribadinya. Menurutnya hampir bukan hanya di BoI, tetapi di beberapa game online, pemain Indonesia cenderung melakukan kerusuhan serta menggunakan peranti lunak ilegal. Selain itu terkait dengan stereotip pemain Indonesia adalah miskin, informan 3 mengatakan bahwa pemain Indonesia cenderung meminta-minta uang dan *item*. Hal ini dapat dilihat melalui pernyataan informan “...*hahaha, lagian msh byk org indo yg minta-minta uang ke org lain*”. Dengan adanya stereotipe-stereotipe tersebut informan 3 mengatakan bahwa “*kadang2 suka dipuji kalo baiknya kalo buruknya suka jd curhatan org luar negri*”. Maksud dari perkataan informan 3 adalah terkadang pemain luar negeri terkesan dengan keramahan pemain yang berasal dari Indonesia, tetapi di sisi lain, beberapa perilaku negatif pemain dari Indonesia cukup mengganggu mereka sehingga mereka bercerita kepada informan 3 mengenai perilaku dari pemain Indonesia.

Informan 4 mengatakan bahwa “*kebanyakan si bilang kita baik, fair play, tp banyak jg yg bilang kita itu suka rusuh, cheater*”. Ini sesuai dengan pernyataan dari informan 2 dan 3 yang mengatakan bahwa pemain Indonesia cenderung melakukan kerusuhan dan menggunakan peranti lunak ilegal, atau yang lebih sering disebut sebagai *cheat*. Informan 4 juga mengatakan bahwa “*...males main di server indo, harga barangnya ga karuan. Hobinya kayaknya ngerusak harga barang*”. Ini secara tidak langsung menunjukkan bahwa pemain Indonesia cenderung merusak harga barang. Berdasarkan hasil observasi, peneliti juga menemukan beberapa pemain Indonesia yang menjual *item-item* dengan harga yang jauh berbeda dari harga pasar, ini tentu saja merusak harga *item-item* tersebut. Namun di sisi lain, seperti halnya yang dikatakan informan 3, pemain Indonesia dianggap baik, ramah dan *fair play*. Meskipun stereotipe seringkali dianggap negatif, hal ini membuktikan bahwa itu tidak sepenuhnya benar

Melalui paparan diatas dapat disimpulkan bahwa stereotipe negatif pemain Indonesia yang beredar dalam game BoI adalah :

- **Miskin** : dalam artian pemain Indonesia dalam bermain BoI kebanyakan tidak membeli *Voucher* yang dapat ditukar dengan mata uang dalam game, yakni *ZEN*. Namun stereotipe ini tidak sepenuhnya benar, menurut perkataan informan 2 “*Wah ngga juga kok..justru yg highpower skg didominasi anak2 indo, cuma banyak yg ga mau ngaku kalo dia dr indo*” yang berarti cukup banyak pemain dari Indonesia yang rela menghabiskan uang demi karakternya di dalam BoI, termasuk informan 2 sendiri. Selain itu menurut informan 3 pemain Indonesia banyak yang sering meminta uang ataupun barang, terkadang dengan sedikit memaksa.
- **Rusuh** : dalam artian cukup banyak pemain Indonesia yang seringkali mengintimidasi pemain lain melalui perilaku seperti membunuh pemain lain, mengganggu kegiatan *hunting* dengan membunuh monster yang saat itu sedang dilawan oleh pemain lain, dan sebagainya.
- **Cheater** : banyak pemain Indonesia yang menggunakan peranti lunak ilegal diluar peranti lunak BoI itu sendiri. Perilaku ini bertujuan mempermudah kegiatan di dalam game namun dengan cara-cara yang tidak jujur seperti yang dikatakan oleh informan 2, 4.
- **Perusak harga barang** : menurut informan 4, pemain Indonesia seringkali tidak berlaku jujur dalam memperjualbelikan suatu *item* dengan menaruh harga yang tidak semestinya dalam kegiatan jual-beli. Efeknya adalah harga barang akan semakin tinggi.

Namun di sisi lain terdapat pula stereotipe yang positif, diantaranya:

- **Baik** : pemain Indonesia dianggap baik karena bersedia untuk membantu pemain lain, baik itu pemain Indonesia maupun pemain luar.
- **Ramah** : pemain Indonesia berusaha untuk menanggapi komunikasi dari pemain luar, meskipun menggunakan bahasa Inggris yang tidak terlalu fasih.
- **Fairplay** : sisi lain dari stereotipe rusuh, yakni pemain Indonesia dianggap adil dalam hal *duel* atau disebut juga dengan *PvP*.

Berdasarkan hasil observasi, dan perkataan dari informan 2 “...kita ajak mrk duel 1 lwn 1 mrk ga berani haha” menunjukkan bahwa sebisa mungkin pemain Indonesia menghadapi tantangan, atau bahkan ejekan yang ditujukan kepada pemain Indonesia dari pemain luar secara adil.

4.4. Akomodasi komunikasi pemain Indonesia

Seiring dengan munculnya berbagai hambatan dalam komunikasi antar pemain dalam game online, baik disadari maupun tidak seorang pemain akan melakukan akomodasi dalam komunikasinya dengan pemain klainnya. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya bahwa Komunikasi merupakan alat untuk membentuk identitas dan juga mengubah mekanisme. Identitas seseorang dibentuk saat berinteraksi sosial dengan orang lain. Orang tersebut mendapatkan pandangan serta reaksi orang lain dalam interaksi sosial dan sebaliknya, memperlihatkan rasa identitas dengan cara orang lain mengekspresikan diri dan merespons orang lain (Littlejohn dan Foss, 2009). Pada awalnya kita membawa identitasnya masing-masing dalam berkomunikasi, namun seiring dengan adanya berbagai reaksi dari individu atau kelompok luar maka, kita akan berusaha untuk mengakomodasi baik secara sadar maupun tidak. Hal ini terjadi pula di dalam dunia online game, dengan adanya reaksi dari individu yang berasal dari kelompok luar, secara sadar maupun tidak para pemain akan melakukan akomodasi.

4.4.1. *Convergence*

Giles sendiri mendefinisikan *convergence* sebagai ”strategi dimana individu beradaptasi terhadap perilaku komunikatif satu sama lain”. Orang akan beradaptasi terhadap kecepatan bicara, jeda, senyuman, tatapan mata, perilaku verbal dan nonverbal lainnya. Ketika orang melakukan *convergence*, mereka bergantung pada persepsi mereka mengenai tuturan atau perilaku orang lainnya. Menurut hasil observasi, strategi ini sebenarnya terjadi pada semua Informan, dimana mereka berusaha untuk menggunakan bahasa yang seringkali digunakan oleh para pemain game online di BoI. Hal ini dapat

dilihat melalui penggunaan kata-kata seperti *owned*, *newbie*, *ninja*³. Atau singkatan-singkatan yang seingkali ditemukan di dalam game seperti *wtt* (*want to trade*), *wtb* (*want to buy*), *Lol* (*laugh out loud*), *afk* (*away from keyboard*), *brb* (*be right back*) dan berbagai singkatan-singkatan lainnya. Selain itu, norma atau aturan yang berlaku di server internasional ini adalah penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa universal, sehingga para pemain Indonesia beradaptasi dengan menggunakan bahasa tersebut. Strategi ini pun tampak pada informan 2 dimana informan 2 berusaha menghindari stereotipe bahwa pemain Indonesia kebanyakan miskin dengan menghabiskan uangnya untuk karakter dalam game, bahkan membeli karakter lain dengan mata uang riil. Sesuai dengan pernyataan informan 2 :

“Kalo awal komunikasi si ga ada masalah...soalnya selain rata2 pake bahasa universal yaitu bahasa Inggris. Istilah2 dalam game juga banyak yang tau. Kalo perkembangan karakter ya ga terlalu rumit karena based game rpg ga beda online atau tidaknya. Cuma mungkin lumayan merogoh kocek krn ngejar biar ga kalah sama karakter player2 dr luar indo”

Dari pernyataan tersebut, informan 2 secara sadar ataupun tidak berusaha untuk beradaptasi dengan perilaku pemain game yang berasal dari luar negeri agar karakternya dapat berkembang dengan baik. Informan 2 bahkan rela untuk menghabiskan jutaan rupiah untuk karakternya. Ini menunjukkan identitas pribadi merupakan hal yang utama bagi informan 2, dengan menghabiskan banyak uang untuk mengembangkan karakter, informan 2 akan mendapatkan pengakuan dan pandangan baik dari pemain luar. Akomodasi ini cukup membuahkan hasil bagi informan 2, karena dari hasil wawancara dan observasi, informan 2 tidak memiliki sejarah interaksi buruk ketika berhadapan baik dengan pemain Indonesia maupun dengan pemain luar negeri.

Strategi ini juga tampak pada alasan para informan untuk ikut ke dalam guild, informan 1 menyatakan *“biar isa war + kenal org laen jg, mau buat*

³ *Owned* (perkataan ketika mengalahkan seseorang), *Newbie* (pemain pemula), *Ninja* (pemain yang seringkali mencuri *item* dalam kegiatan *quest/hunt*)

guild sendiri khusus indo tp gak bersaing sm org luar, duitnya mereka kencang2 hahaha". Disini informan 1 berusaha untuk beradaptasi dengan mengikuti guild luar. Karena informan 1 menyadari bahwa dengan stereotipe pemain Indonesia yang dianggap miskin, sulit untuk bertahan apabila harus bersaing dengan guild yang dibentuk pemain luar negeri yang menghabiskan banyak uang demi karakter mereka. Dengan mengikuti guild luar, maka informan 1 secara tidak sadar berusaha beradaptasi dengan cara meniru perilaku pemain yang ada di guild yang diikutinya.

Bagi informan 4, ketertarikan akan suasana guild menjadi alasan baginya untuk mengikuti guild yang beranggotakan pemain dari berbagai negara, ini ditunjukkan melalui pernyataannya "*....klo yg indo biasanya kurang asik, itung-itung nambah temen orang luar juga hehehe.*" Pengalaman-pengalaman dan latar belakang yang bervariasi akan menentukan sejauh mana orang akan mengakomodasi orang lain. Semakin mirip sikap dan keyakinan kita dengan orang lain, makin kita tertarik kepada dan mengakomodasi orang lain tersebut. Ini terlihat pada alasan informan 4, dimana informan 4 lebih tertarik kepada guild yang beranggotakan pemain luar negeri, sehingga informan berusaha mengakomodasi.

4.4.2. Divergence

Proses kedua yang dihubungkan dengan teori akomodasi adalah *divergence* yaitu strategi yang digunakan untuk menonjolkan perbedaan verbal dan nonverbal di antara para komunikator. *Divergence* terjadi ketika tidak terdapat usaha untuk menunjukkan persamaan antara para komunikator. Ini tampak pada alasan informan 2 untuk tidak mengikuti guild Indonesia karena "*...soalnya banyakan player indo ga maen jujur...pake software dan sebagainya*". Dari pernyataan tersebut tampak bahwa informan 2 berusaha menonjolkan perbedaan dirinya dengan pemain Indonesia lain yang seringkali menggunakan peranti lunak ilegal ketika peneliti bertanya apa alasan informan 2 lebih memilih untuk ikut dalam guild yang dibentuk oleh pemain luar.

Pernyataan informan 1 “*klo aku ngmg inggris agak susah, tp chat bisa ngerti jadi kbnykan mrk ngmg + chat aku cm balas chat pasti ada miss komunikasi jg sm mrk, cara pikir kan beda*” menunjukkan bahwa ada proses *divergence* dalam komunikasinya dengan pemain dari luar. Karena tidak ada usaha untuk beradaptasi dengan pemain luar, melalui komunikasi dua arah. Yang terjadi adalah komunikasi satu arah, dimana informan 1 hanya menyimak percakapan yang dilakukan dan membalas percakapan tersebut hanya jika diperlukan. Informan 1 juga memiliki sejarah interaksi yang berhubungan dengan stereotipe, berikut adalah penuturan dari informan 1 “*...mereka yg hina" kita miskin itu merasa mrk kaya sedangkan character mereka masih biasa.tp mrk d bantu anak guild menang jumlah jadi mrk guild no 1 gitu, ada yg angkuh gara2 merasa gabung dgn guild no 1*”. Ini merupakan sejarah interaksi yang negatif, informan 1 menanggapi dengan “*...tp ya kita nganggapnya biasa aja, kita ajak mrk duel 1 lwn 1 mrk ga berani haha*”. Tanggapan tersebut merupakan bentuk dari divergensi, informan 1 bukan tidak peduli dengan adanya hinaan tersebut, namun dengan tidak menanggapi hinaan dari pemain luar negeri tersebut, informan 1 berusaha menunjukkan perbedaan kelas. Karena sebagai *heretic* ranking 1 di server *Abyss*, informan 1 menganggap bahwa perilaku tersebut tidak pantas untuk dilayani.

Informan 3 menyatakan bahwa “*kadang2 suka dipuji kalo baiknya kalo buruknya suka jd curhatan org luar negri*”. Maksud dari informan 3 adalah pemain luar seringkali berkeluh kesah mengenai perilaku pemain Indonesia. Informan 3 juga mengatakan “*kebanyakan sih soal banyak yg ngerusuh, kadang2 ada yg nipu juga, kalo nanggapinnya si biasa aja, ga terlalu ditanggapin banget, takut salah juga nantinya hahaha*”. Dari pernyataan tersebut tampak bahwa stereotipe pemain Indonesia sebagai perusuh dan penipu menjadi salah satu perilaku yang cukup mengganggu pemain luar. Tanggapan yang diberikan merupakan suatu bentuk dari *divergence*. Informan 3 tidak berusaha menunjukkan kesamaan dengan pemain luar negeri yang bercerita mengenai stereotip-stereotip negatif pemain Indonesia. Meskipun sebenarnya informan 3 setuju dengan pernyataan pemain luar tersebut, sebagai

salah satu pemain dari Indonesia tampaknya informan 3 tidak ingin memunculkan miskomunikasi, baik terhadap pemain luar maupun terhadap pemain Indonesia sendiri.

4.4.3. *Overaccomodation*

Cara terakhir untuk beradaptasi adalah *overaccomodation*. Jane Zuengler (1991) mengamati bahwa *overaccomodation* adalah label yang diberikan kepada pembicara yang dianggap pendengar terlalu berlebihan. Stereotipe sendiri merupakan hasil dari *overaccomodation*, dimana pembicara melibatkan pendengar ke dalam kelompok tertentu, dan gagal untuk memperlakukan tiap orang sebagai seorang individu. Dalam kasus BoI, ini terjadi ketika pemain luar berhadapan dengan pemain Indonesia. seperti yang terjadi pada informan 1 berhadapan dengan pemain dari luar negeri, “...d hina miskin aja ktanya ga isa beli voucher”. Hinaan yang dilakukan oleh pemain luar ini adalah bentuk dari *overaccomodation* yang dilakukan oleh pemain luar negeri, dimana pemain tersebut tidak menganggap bahwa identitas individual adalah hal yang penting.

Informan 4 juga memiliki pengalaman serupa, “*pernah waktu level gw masih kecil, tiba-tiba ada yg nanya asalnya dari mana. Begitu tau dari indo langsung di kill, asem tuh hahaha, bales dendam kali pernah dirusuhin sm player indo. Sering dihina juga gara-gara kebanyakan player kita mainnya gratisan.*” Ini adalah contoh *overaccomodation* yang cukup ekstrim, dimana pemain luar tanpa basa-basi langsung membunuh karakter informan 4. Ini mungkin disebabkan sejarah interaksi pemain luar tersebut yang pernah terlibat dengan pemain dari Indonesia yang “rusuh.” Namun sayangnya informan 4 juga melakukan *overaccomodation*, hal ini dapat dilihat dari pernyataannya “*Sekarang sih level dah gede jadi bisa ngelawan balik kalo ada yang ngata-ngatain lagi hahahaha. Sialnya sih kadang2 tu orang suka balik lagi bawa sepasukan kalo kalah haha*”. Disini *overaccomodation* yang dilakukan oleh informan 4 dalam bentuk “melawan balik” yang sayangnya terkadang ditanggapi dengan kurang baik oleh pemain luar ketika kalah dalam sebuah

duel *PvP*, dengan kembali membawa rekan-rekannya yang biasanya tergabung dalam satu guild.



BAB V

PENUTUP

5.1 Diskusi dan Kesimpulan

Identitas seseorang ditentukan melalui proses sosialisasinya, Menurut Samovar (2010) kita tidak terlahir dengan dengan memiliki identitas, namun melalu interaksi-interaksi, kita akan menemukan siapa diri kita, bagaimana kita merasa cocok di dalamnya dan dimana kita dapat menemukan keamanan. Ketika kita bertemu dengan orang lain, maka kita akan mulai mengembangkan berbagai identitas. Seiring dengan perkembangan zaman, kelompok-kelompok tempat kita menemukan identitas diri juga turut berkembang. terlebih dengan adanya media baru, dimana kelompok-kelompok baru semakin tumbuh dan berkembang. Salah satunya adalah dunia virtual game, dalam online game, setiap pemain akan membawa identitasnya masing-masing sebagai seorang individu. Baik itu identitas pribadi, kebangsaan, identitas dalam pekerjaan, identitas gender dan lain-lain. Namun seiring dengan perkembangannya identitas seorang pemain game akan berubah pula seiring dengan fungsi dan pengalamannya di dalam game online. Hal ini juga terjadi dalam dunia game online. Dimana identitas para pemain game semakin berkembang. Hal ini berhubungan dengan pemilihan kelas, keanggotaan guild dan peran dari pemain game di dalam dunia game online. Adanya internet protocol, tidak menjadikan relevansi perbudayaan antar budaya berkurang. Hal ini ditunjukkan dengan adanya pemain-pemain yang menggunakan bahasa negaranya sendiri dalam game, yang tentu saja melanggar *code of conduct* yang sudah disetujui sejak awal pembuatan akun dalam *Perfect world*. Walaupun dengan adanya “pengawas”, dalam kasus ini seorang *Game Master*, dan pemberian hukuman bagi yang melanggar protokol tersebut. Selain itu munculnya stereotipe-stereotipe terhadap pemain yang berasal dari berbagai negara menunjukkan adanya budaya yang dibawa dari luar dunia virtual ke dalam dunia virtual.

Game online dan *multiplayer* memungkinkan pemainnya untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dalam sesi game yang berjalan non-stop. Baik itu mengenai saling tembak satu sama lain dengan *rocket launcher* dan berbagai senjata lainnya, ataupun mengadakan pernikahan virtual, tema utama dalam game *multiplayer* adalah kebersamaan. Pemainnya mungkin memiliki berbagai alasan yang berbeda untuk bermain game-game tersebut, tetapi pada intinya mereka ingin bermain dengan atau melawan pemain lainnya. *Battle of Immortals* adalah game MMORPG (*massively multiplayer online game*) dapat memberikan fungsi sebagai media komunikasi antar budaya. Karena ratusan, bahkan ribuan pemain dari berbagai belahan dunia dapat berinteraksi secara langsung. Dalam perkembangan tersebut, selain identitas pribadi yang dibawa oleh pemain game online melalui nama aslinya, hasil penelitian menunjukkan ada beberapa identitas yang menonjol dalam komunikasi yang terjadi antar pemain di dalam dunia game BoI. Yang pertama adalah identitas kebangsaan (*National Identity*) yakni merujuk pada negara tempat kita tinggal. Mayoritas individu mengaitkan identitas nasional mereka dengan negara tempat mereka dilahirkan. Pemain game online membawa identitas kebangsaan mereka dengan bangga, namun ada juga beberapa pemain yang berasal dari negara tertentu tetapi tidak mau mengakui ketika ditanyakan asal negaranya oleh pemain dari luar negeri.

Yang kedua adalah identitas fantasi dan cyber (*cyber and fantasy identity*). Adalah identitas seorang individu yang terdapat di dalam dunia virtual. Dalam dunia tersebut setiap individu dapat membentuk identitas yang menonjolkan hal positif atau bahkan identitas yang sama sekali berbeda dengan dunia riil. Semua individu yang bermain dalam sebuah game online berbagi identitas komunal yang sama, yakni para pemain game online. Akan tetapi, pilihan kelas-kelas karakter dari seorang pemain akan menggambarkan identitas yang ingin dibentuk sesuai dengan peran yang diinginkan. Dalam kasus ini, identitas *cyber* dari para informan diwakili oleh karakter mereka di dalam dunia game online BoI. Dalam dunia virtual BoI, setiap karakter

memiliki perannya masing-masing. Pilihan informan atas kelas-kelas dari tiap karakter menggambarkan perannya.

Yang ketiga adalah identitas organisasi (*organizational identity*) dalam dunia virtual BoI, keanggotaan dalam *guild* juga merupakan suatu hal yang penting. *Guild* adalah sebuah bentuk organisasi di dalam dunia virtual BoI. Seluruh informan yang menjadi narasumber adalah anggota *guild*. Identitas ini menonjol karena dengan menjadi anggota sebuah *guild*, para pemain akan mendapatkan akses untuk mengikuti *guild war* dan berbagai keuntungan lainnya.

Identitas yang dibawa oleh pemain dalam dunia game online juga seringkali membawa sisi negatif. Seperti yang disinggung sebelumnya. Ketika kita berhadapan dengan kurangnya pengetahuan dan kesamaan, kita cenderung untuk melakukan stereotipe. Hal ini pula lah yang muncul dalam dunia game online terutama server internasional, dimana pemain-pemain yang berasal dari berbagai negara bertemu dan melakukan interaksi satu sama lain secara *real-time*. Begitu pula di dalam game BoI, stereotipe-stereotipe akan muncul ketika pemain-pemain yang berasal dari berbagai negara melakukan interaksi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, proses pembentukan stereotipe terhadap pemain Indonesia muncul karena pengalaman berinteraksi dan berbagai informasi yang negatif. Stereotipe-stereotipe pemain Indonesia yang muncul adalah; miskin karena kebanyakan pemain Indonesia hanya menggunakan semua fitur gratis dari game dan tidak membeli *voucher*; rusuh karena pemain indonesia seringkali mengintimidasi pemain lain dengan cara-cara yang mengganggu; *cheater* karena banyak yang menggunakan peranti lunak ilegal dalam memainkan BoI; dan merusak harga barang. Namun tidak semua stereotipe yang muncul adalah negatif, ada beberapa stereotipe positif yang muncul, yakni pemain Indonesia dianggap ramah, baik, dan *fairplay* karena pemain indonesia dikenal menghadapi tantangan duel dengan adil.

Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya bahwa Komunikasi merupakan alat untuk membentuk identitas dan juga mengubah mekanisme.

Identitas seseorang dibentuk saat berinteraksi sosial dengan orang lain. Orang tersebut mendapatkan pandangan serta reaksi orang lain dalam interaksi sosial dan sebaliknya, memperlihatkan rasa identitas dengan cara orang lain mengekspresikan diri dan merespons orang lain (Littlejohn dan Foss, 2009). Pada awalnya kita membawa identitasnya masing-masing dalam berkomunikasi, namun seiring dengan adanya berbagai reaksi dari individu atau kelompok luar maka, kita akan berusaha untuk mengakomodasi baik secara sadar maupun tidak. Hal ini terjadi pula di dalam dunia online game, dengan adanya reaksi dari individu yang berasal dari kelompok luar, secara sadar maupun tidak para pemain akan melakukan akomodasi. Terdapat 3 bentuk akomodasi, yang pertama adalah *convergence*. Giles sendiri mendefinisikan *convergence* sebagai "strategi dimana individu beradaptasi terhadap perilaku komunikatif satu sama lain". Orang akan beradaptasi terhadap kecepatan bicara, jeda, senyuman, tatapan mata, perilaku verbal dan nonverbal lainnya. Ketika orang melakukan *convergence*, mereka bergantung pada persepsi mereka mengenai tuturan atau perilaku orang lainnya. Berdasarkan hasil observasi dan penelitian ada beberapa pemain yang beradaptasi dengan meniru perilaku pemain luar negeri untuk mendapatkan pengakuan dan pandangan baik dari pemain luar negeri. Keikutsertaan dalam sebuah *guild* juga merupakan bentuk *convergence* agar dapat diterima dengan baik oleh pemain luar negeri.

Yang kedua adalah *divergence*, *Divergence* terjadi ketika tidak terdapat usaha untuk menunjukkan persamaan antara para komunikator. Menurut hasil penelitian, beberapa pemain Indonesia melakukan hal ini ketika dihina oleh pemain-pemain luar negeri, dengan tidak membalas dengan cara apapun pemain Indonesia sebenarnya mengkomunikasikan bahwa mereka berbeda kelas, dan menganggap hinaan tersebut sebagai hal yang tidak pantas untuk dilakukan, dan tidak penting untuk dilayani. Bentuk akomodasi yang terakhir adalah *overaccomodation*. *Overaccomodation* adalah label yang diberikan kepada pembicara yang dianggap pendengar terlalu berlebihan. Stereotipe sendiri merupakan hasil dari *overaccomodation*, dimana pembicara melibatkan

pendengar ke dalam kelompok tertentu, dan gagal untuk memperlakukan tiap orang sebagai seorang individu. Hinaan yang dilakukan oleh pemain dari luar negeri juga merupakan salah satu bentuk *overaccomodation*. Namun dari hasil penelitian ini, pemain Indonesia juga terkadang melakukan *overaccomodation*. Yang menghasilkan reaksi negatif dari lawan bicaranya.

5.2 Implikasi Penelitian

Adanya harapan baik dari akademisi maupun praktisi pada kehadiran media baru yang disebabkan oleh perkembangan teknologi informasi maupun komunikasi yang dapat digunakan sebagai media komunikasi antar budaya membuat perkembangan pada konsep-konsep dan metode tidak terelakkan. Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat memberi sebuah masukan bagi akademisi yang mempunyai ketertarikan terhadap media baru.

Dalam sebuah dunia virtual dimana komunikasi antar budaya terjadi secara intens dan realtime, masalah-masalah yang dapat terjadi dalam sebuah proses komunikasi antar budaya pun tidak dapat dihindari. Salah satunya adalah munculnya stereotipe yang dapat menghambat proses tersebut. Studi ini berusaha untuk mendeskripsikan hal-hal tersebut. Studi ini memperlihatkan akomodasi komunikasi dalam konteks komunikasi yang dimediasi oleh media online. *Accomodation communication theory* biasanya tidak diterapkan dalam kondisi ini. Hal ini tentu saja menyebabkan munculnya problem ketika diaplikasikan untuk menjelaskan fenomena komunikasi antar personal di dalam dunia online game. Diantaranya peneliti agak sulit untuk mendeskripsikan bahasa nonverbal, seperti mimik wajah, gestur, dan lain-lain yang digunakan ketika para pemain game online berinteraksi karena peneliti sendiri tidak dapat melihat secara langsung pemain yang berada dibalik sebuah karakter di game online.

Pada metode, penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan implikasi terhadap perkembangan metode-metode yang dapat digunakan dalam meneliti media baru. Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dan

gambaran akan bagaimana metode-metode yang dilakukan oleh peneliti digunakan kedalam penelitian mengenai media baru. Kesimpulan yang dapat dipetik oleh peneliti adalah metode-metode penelitian saat ini belum cukup mampu untuk mengikuti perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang terjadi sangat cepat ini, terutama dalam bagian pengumpulan dan teknik analisa data.

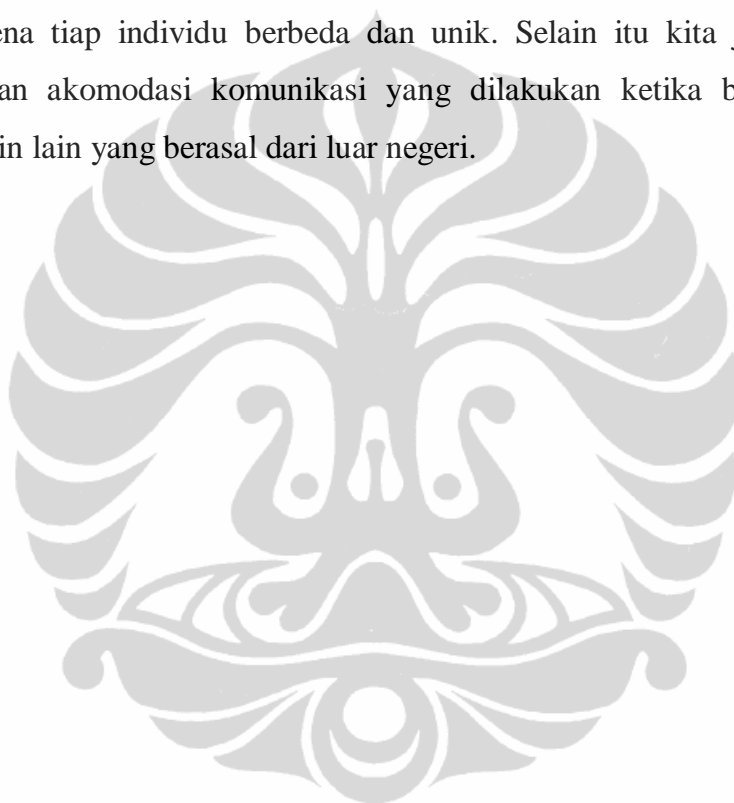
5.3 Saran

5.3.1. Saran Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu titik awal akan penelitian-penelitian akademis yang serupa. Untuk itu peneliti menyarankan adanya beberapa bagian yang dapat diperdalam dalam penelitian mengenai stereotipe dan akomodasi komunikasi di media baru ini. Penelitian sejenis akan lebih lengkap apabila menggunakan konsep *real* virtuality, yang dikemukakan oleh Manuel Castells dalam bukunya *The Rise of Network Society*, dimana Manuel Castells (2010) menggambarkan bahwa realitas, sebagaimana yang dialami, sejak awal merupakan sebuah dunia virtual, dimana seluruh pengalaman selalu dipersepsikan melalui simbol yang membentuk praktek dengan sejumlah makna yang melepaskan definisi semantik. Penelitian dari aspek metodologi penelitian baik untuk dilakukan lebih lanjut karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi akan terus berlanjut karena itu diperlukan adanya metodologi penelitian yang kompatibel dengan perkembangan teknologi ini. Penelitian lain yang dapat dilakukan adalah penelitian mengenai perkembangan identitas pemain game online. Selain itu dapat dilakukan penelitian mengenai efek bermain dalam dunia virtual pada komunikasi di dunia nyata.

5.3.2. Saran Praktis

Hasil ini menunjukkan bahwa *Battle of Immortals* sebagai sebuah game MMORPG yang menjadi media komunikasi antar budaya tidak terlepas dari berbagai hambatan-hambatan yang terdapat pada komunikasi antar budaya. Terutama stereotipe-stereotipe yang muncul terhadap pemain yang berasal dari suatu negara. Oleh karena itu walaupun identitas kebangsaan penting sebagai representasi pemain dari suatu negara, identitas individu juga tidak kalah penting, karena tiap individu berbeda dan unik. Selain itu kita juga harus memperhatikan akomodasi komunikasi yang dilakukan ketika berinteraksi dengan pemain lain yang berasal dari luar negeri.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Andrew, F. W & Matthew, J. 2005. *Online Communication: Linking Identity, Technology and Culture*, 2nd edition. London : Lawrence Erlbaum Associates.
- Baxter, A. L., & Babbie, E. 2004. *The Basic of Communication Research*. Belmont, CA: Wadsworth.
- Breckler, J., Olson, M, Wiggins, C. 2006. *Social Psychology Alive*. USA: Wadsworth.
- Castells, M. 2010. *The Rise of Network Society*, 2nd edition. United Kingdom : Wiley-Blackwell
- Creswell, W. 2009. *Research Desain: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 3rd edition. USA: SAGE Publication.
- Denzin, K.M., & Lincoln, S. Y. 2009. *Handbook of Qualitative Research*. Penerjemah Dariyanto, Badrus Samsul Fata, Abi, John Rinaldi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Guba, G. E. & Lincoln, S. Y. 2009. *Berbagai Paradigma yang bersaing dalam Penelitian Kualitatif*. Dalam Denzin, K.M., & Lincoln, S. Y. 2009. *Handbook of Qualitative Research*. Penerjemah Dariyanto, Badrus Samsul Fata, Abi, John Rinaldi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gudykunst, William & Bella Mody. 2002. *Handbook of International and Intercultural Communication*. USA: SAGE Publication
- Gudykunst, W.B., & Kim, Y.Y. 1997. *Communicating with Strangers: An Approach to Intercultural Communication* (3rd ed.). New York: McGraw-Hill.
- Griffin, E.M. 2012. *A First Look at Communication Theory*. 8th Edition. New York: McGraw-Hill
- _____. 2003. *Communicating with Strangers: An Approach to Intercultural Communication* (4th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Jones, G. Steven. 2002. *Virtual Culture : Identity and Communication in Cyber Society*. London: SAGE Publication.

- Littlejohn, W. S & Foss, A. K. 2009. *Encyclopedia of Communication Theory*. United States of America: SAGE Publications.
- Lull, James. 2001. *Culture in The Communication Age*. London: Routledge.
- Martin, J.N., Nakayama, T.K. 2007. *Intercultural Communication in Contexts*. New York: McGraw-Hill.
- Neuman, W. 2006. *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*, 6th edition. Boston, MA: Pearson Education.
- Patton, M. Q. 2002. *Qualitative research and evaluation methods* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Samovar, A., Porter, E. R & McDaniel, R. 2010. *Communication Between Culture: 7th edition*. Boston: Wadsworth.
- West, R. & Turner, H., L. 2004. *Introducing Communication Theory: Analysis and Application*, 2nd ed. Boston: McGrall-Hill.
- West, R. & Turner, H., L. 2008. *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi*, 3rd ed. Penerjemah: Maria Natalia Damayanti Maer. Jakarta: Salemba Humanika.
- Bainbridge, W. 2010. *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual*. London: Springer.

Karya Ilmiah :

- Arraya, Yusuf Oik. *Pembentukan Konsep Diri Pemain Game MMORPG di Dalam Lingkup Dunia Game MMORPG Melalui Interaksi Antar Pemain (Studi Etnografi pada Pemain Game "Rising Force" di Depok)*
- Cover, R. 2006. *Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth*. the international journal of computer game research. Dalam volume 6 issue 1 December 2006
- Isabella, S. 2007. *Ethnography of Online Role-Playing Games: The Role of Virtual and Real Contest in the Construction of the Field*. Qualitative Social Research. Dalam Volume 8, No. 3, Art. 36 September 2007

- Manninen, T. 2003. *Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games*. the international journal of computer game research. Dalam Volume 3 issue 1 Mei 2003.
- Steinkuehler, C., and Williams, D. (2006). *Where everybody knows your (screen) name: Online games as "third places."* Dalam Journal of Computer-Mediated Communication, 11(4), article 1.
- Singhal, S., and Zyda, M. *Networked virtual environments: Design and implementation*, ACM Press, 1999.
- Wiklund, Mats. 2005. *Game Mediated Communication: Multiplayer Games as the Medium for Computer Based Communication*. Dalam <http://people.dsv.su.se/~matsw/index.html>
- Williams, D., & Shen, C. 2010. *Unpacking Time Online: Connecting Internet and Massively Multiplayer Online Game Use With Psychosocial Well-Being*. Communication Research. Published online 30 November 2010
- Williams, D., Yee, N., & Caplan, E. S. 2008. *Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile*. Journal of Computer-Mediated Communication. Vol 13 Issue 4 Juli 2008.

Sumber Internet :

- <http://boi-wiki.perfectworld.com/>
Diakses pada 12 Mei 2012, 10:26
- <http://boi.perfectworld.com>
Diakses pada 12 Mei 2012, 11:28
- <http://boi.perfectworld.com/gameinfo/advinfo>
Diakses pada 12 Mei 2012, 11:32
- <http://boi.perfectworld.com/gameinfo/basicinfo>
Diakses pada 12 Mei 2012, 11:40
- <http://boi.perfectworld.com/gameinfo/classes>
Diakses pada 12 mei 2012, 11:54
- <http://boi.perfectworld.com/ranking>
Diakses pada 12 Mei 2012, 13:10
- <http://www.onrpg.com/MMO/Battle-of-the-Immortals/review/Battle-of-the-Immortals-review-The-Rise-of-the-Dragon-Emperor>
Diakses pada 14 Mei 2012, 15:30

- <http://www.mmorpg.com/gamelist.cfm/game/512/feature/4361/Jump-Into-Unique-Systems.html>
Diakses pada 23 Mei 2012, 11:41
- http://news.mmosite.com/content/2010-06-23/perfect_world_entertainment_e3_interview_about_lineup,1.shtml
Diakses pada 16 Juni 2012, 8:38



LAMPIRAN



TRANSKRIP WAWANCARA INFORMAN 1

Nama : Julius

Nama Karakter : AngelDiMaria

Hari/tanggal : Sabtu, 6 Mei 2012

I : alo bro ane dah siap

P : hohoho sip2

I : ok

P : mulai dri biodata aja dlu, btw namanya disebutin di penelitian gpp?

I : iy, gpp Julius Wijaya

P : masih kuliah?

I : masih d stikom balikpapan semester 6

P : lahir dsana?

I : lahir d samarinda

P : umur?

I : umur 21 skrg jalan k 22

P : pertama main online game kapan bro?

I : umur 6 sd / 12 tahun

P : wow, dah lama juga yakk, main BoI dah brapa lama?

I : sejak july 2010, awal ad boi

P : hmmm, yg bikin tertarik sm BoI apa tuh, fitur, grafik atw apa?

I : dari grafik bagus.. isi gamenya jg bkin semangat n bnyk yg perlu d ketahui dan d kerjakan . Beda sm game online laen d sini perlu wktu untuk mendapatkan barang.. ad yg gak isa instant buat jadi lbh kerja keras aja

P : **ada alasan tertentu ga main di server internasional?**

I : kebanyakan susah d tembus cheat, pengalaman main game online indonesia selalu tembus cheat hahaha

P : **wkwkwk, brarti main di server internasional lebih aman yak**

I : iya sampe saat ini yg pke cheat lgsg kena band n lancar2 aja boi internasional dan lagi kenal bnyk org, bisa belajar bhs inggris skalian haha

P : **nah soal komunikasi sm player dri luar gmana? ada kesulitan ga?**

I : klo aku ngmg inggris agak susah, tp chat bisa ngerti jadi kbnykan mrk ngmg + chat aku cm balas chat pasti ada miss komunikasi jg sm mrk, cara pikir kan beda

P : **yups, jd emg lebih enak pake chat ya,bisa mikir dulu mw bales apa. klo tmen di BoI sendiri yg player luar ada banyak?**

I : ada sempat ketemu jg, pas bulan 8 kmrn ane jln2 k sg sm keluarga, ketemu tmn seguild d ajak jalan haha, baek jg mrk mskipun cm kenal dari game aja

P : **woow asik bner**

I : d bayarin lagi hahaha, padahal cm mau ketemuan doank

P : **di boi ikut guild kan? alesan ikut guild knapa tuh?**

I : biar isa war + kenal org laen jg, mau buat guild sndiri khusus indo tp gak bersaing sm org luar, duitnya mereka kencang2 hahaha

P : **wahahaha tapi guild yg punya indo ada kan?**

I : tiap game online kbnykan guild buat war sempat buat tp cm buat komunikasi n kumpul2 gak ikut war karena gak kuat guild indo

P : klo di guild, nyebutin identitas asli ga?

I : iya, ga pernah si nipu2 identitas buat dpt barang hahaha

P : stujuu

I : skali nama jelek tar k depannya susah

P : pertama main di server internasional ada pandangan2 tertentu ga terhadap player luar

I : gak ada seh baru akle ini maen d server luar, kale*, skalian awet jg ampir 2 tahun maen

P : hmmm menurut loe player2 dari indo sendiri stereotipnya gimana/

I : stereotip mksdnya ?

P : hmmm, jd stereotip tu pandangan2 umum terhadap player indo kyk player dari indo ramah2, dll

I : oh, ada yg baik dan ada jg yg sombong hahaha, ada yg tukang tipu jg wkwkw, tp kbnykan 70% ramah mau d ajak kerja sama

P : klo sentimen negatif dari player luar ke player indo ada ga tuh?

I : ada karena kita gak mau keluar duit beli voucher mereka blgin kita miskin dsb hahaha

P : wakakak

I : aku maen game ini cuma keluar duit 500rb awal beli brg im terus sisanya hunting sendiri, kuncinya cm wktu yg bnyk aja skrg jadi top 1 kelas healer hahaha, malah bisa hasilin duit dari game ini..jual coins k org indo laen

P : mantaap, ada pengalaman baik/buruk pas berhadapan sm player luar? gara2 taw qt player dari indo

I : chat terakhir ku ada masuk ?

P : ada, sori2 brusan dc koneksi ampun2 an ni, malah bisa hasilin duit dari game ini..jual coins k org indo laen <- yg trakhir ini

I : gpp

P : **ada pengalaman baik/buruk pas berhadapan sm player luar? gara2 taw qt player dari indo**

I : ada yah mereka yg hina" kita miskin itu merasa mrk kaya sedangkan character mereka masih biasa.tp mrk d bantu anak guild menang jumlah jadi mrk guild no 1 gitu, ada yg angkuh gara2 merasa gabung dgn guild no 1

P : **hoooo klo pengalaman baik/buruk pas berhadapan pemain indo?**

I : ada yg penipu jg tp aku ga pernah se, ada tmnku crita d tipu sesama indo jg, ad yg bisa bntu pinjem kan coins klo kita lg kurang, saling bantu gt

P : **hmmm menurut loe pengalaman2 itu pengaruh ga ke pandangan2 umum terhadap player indo?**

I : gak, tapi lbh baik waspada seh, klo aku sndiri kenal dlo org itu baik2 baru mau berbagi gt

P : **pernah ngalamin ada rasisme ga di Boi? dari player luar**

I : d hina miskin aja ktanya ga isa beli voucher, tp ya kita nganggapnya biasa aja, kita ajak mrk duel 1 lwn 1 mrk ga berani haha

P : **wakakaka**

I : klo d msukin hati ya ga ad untungnya kan cm sebatas chat aja

P : **tp sempet ada perasaan kesel juga?**

I : klo aku biasa aja mungkin tmn yg laen kesel, haha debat bacot2 an

P : **hahahaha sip2 sgitu aja dlu deh, nanti klo ada yg kurang bisa nanya2 lgi?**

I :bisa nanti BBM aja, soalnya ym nya ga prnh aktif klo ga d minta on hahaha

P : **okehh bw ol game kira2 kapan ni?**

I : ini lagi ol

P : wkwkwk maw screenshot karakternya soalnya bwt dimasukin data jg

I : aku kirimin gambar aja ?

P : boleh2....

(pengiriman gambar gagal)

P :gpp deh, ol lg kapan?

I : tiap ari ol seh hahaha

P : ntar gw cari koneksi yg rada mantep dikit

I: ok ntar bbm aja kbnykan stand by haha

P: hahaha, okeh, tengkyu ya, eh iy, ada player luar yg kira2 bisa di wawancara ga?

I: kurang kenal aku sm player luar yg bisa d tnyin gitu, coba minta rekomendasi guruh, dia lbh dkt sm org luar soalnya sering ngobrol dia, aku kbnykan sm org indo

P: okeee, thanks

I: welcome

TRANSKRIP WAWANCARA INFORMAN 2

Nama : Guruh

Nama karakter : Darkman

Hari/tanggal : Minggu, 7 Mei 2012

P : fyuhh, aneh jg rasanya wawancara tmen ndiri, wakakaka mulai yak btw ente lahir dmana cuy?

I : palu

P : ngeq...gw kira di pulau jawa cuy wkwkwkw

I : (tertawa, ditunjukkan dengan menggunakan emoticon yahoo!! Messenger)

P : pertama kali man game online kapan cuy?

I : Dr 2003

P : klo main boi dah brapa lama?

I : Sampe bulan ini sekitar setahun

P : kenapa ente tertarik sm BoI cuy?

I : grafiknya keren cuy, lagian gamenya ga gampang bikin bosan hehehe

P : alasan main di server luar knapa cuy?

I : Update buat bug dan cheatna lebih berkala...jadi lebih sedikit masalah teknis dan yang pake cheat dibanding server lokal

P : hwooo sip2.. intinya lebih aman yak, bsa ceritain awal2 main boi? perkembangan karakter, awal komunikasi sm org luar?

I : Bentar yak jawabna...gw cabs dolo (informan berpindah tempat)

P : okeh2

I : Kalo awal komunikasi si ga ada masalah...soalnya selain rata2 pake bahasa universal yaitu bahasa ingris. Istilah2 dalam game juga banyak yang tau. Kalo perkembangan karakter ya ga terlalu rumit karena based game rpg ga beda online atau tidaknya. Cuma mungkin lumayan merogoh kocek krn ngejar biar ga kalah sama karakter player2 dr luar indo

P : hwooo, iy juga si (membenarkan kata-kata informan) player luar duitnya kenceng juga yakk

I : Bukan kenceng juga si cui...tp krn kurs

P : hmmm iy juga, berat bwt kurs Rp, ikut guild kan di Boi...alesannya knapa tuh?

I : Karena ada beberapa event yg ga bisa sendiri...dan dengan join sama guild,cari grup jadi lebih gampang

P : itu guild anggotanya campur yakk?

I : Iyah

P : ga ngikut yg full player indo?

I : Ngga...soalnya banyakan player indo ga maen jujur...pake software dan sebagainya

P : wkwkwk, kalo soal identitas nih, nyebutin identitas asli? kyk nama asli, tmpt tinggal, pekerjaan dll?

I : Ngga...cuma nama ama ttl aja

P : hwoo, tp nyebutin asal dari indo kan?

I : Iyah

P : eh iy, ente kan blg td banyakan player indo ga maen jujur n dll, tw dari mana tuh, pengalaman pribadi? (tertawa)

I : Iyah Soalnya rata2 pake software jadi bsa buka beberapa client dr limit cuma 3

P : **hwooo ic ic, klo pandangan player luar ke player indo gmana tuh?**

I : Biasa aja sih ga ada pandangan tertentu, malah pemain Filipina yang lebih terkenal
Karena banyak yg tukang scam

P : **hwooo ic ic, ada pengalaman baik/buruk gara2 tw qt player dari indo?**

I : Ga ada sih

P : **klo pengalaman baik/buruk pas interaksi sm player dri indo ada?**

I : Ehm...ga ada juga sih

P : **hyahahaha (tertawa) eh iy, sering jg ni gw liat di game2 online terutama, player dri indo dianggap miskin, mnurut ente gmana tuh?**

I : Wah ngga juga kok..justru yg highpower skg didominasi anak2 indo, cuma banyak yg ga mau ngaku kalo dia dr indo

P: **woooo gw baru tw tuh, sip2 sgitu dlu dah cuy**

I: Siap

P : **tar klo ad yg kurang gw tanya lwb BBM aja**

I : okeh

TRANSKRIP WAWANCARA INFORMAN 3

Nama : Charisma (abi)

Nama karakter : DungDung

Hari/Tanggal : Selasa 12 Juni 2012

P : main game online pertama kali kapan nih?

I : dari kelas 6 sd

P : wewww, dari taon brapa yakk tuh

I : tahun 2005 kalo gak salah mah haha

P : knapa kok main di server interasional? ga server indo

I : lebih nyaman aja kalo server international, terus kalo di server luar biasanya banyak barang gratis dari event hehe

P : nyaman nya dari sisi apa nih?

I : yang pake cheat nya lebih dikit, jd lebih aman gitu

P : awalnya tertarik buat main BoI kenapa?

I : grafiknya kereeeen sama gameplaynya ga gampang bikin bosan hehehe

P : kalau pertama kali nyoba main BoI kapan?

I : mmm kalo ga salah si bulan Januari 2012 kemarin.

P : ada kesulitan ga bwt komunikasi sm player dari luar?

I : ada sih, kadang-kadang suka ada bahasa inggris yang disingkat jadi kurang ngerti gitu, atau masih suka ada kata-kata yang asing

P : hwooo gitu toh, di game kan ada sistem guild tuh, suka ikut ga?

I : kalo ada yang ngajak guild mah ikut-ikut aja haha

P : wakakaka, biasanya ikut guild yg full indo atw campur sm player luar?

I : biasanya sama orang luar, sama indo mah jarang wkwkw

P : biasanya klo ngobrol sm player luar nyebutin identitas asli ga? kyk asal dri indo, nama, dll

I : iya, kalo negara mah pasti asli, tapi gak pernah sampe ngasih tau nama asli dll

P : oooo wokehhh, btw tau soal streatip ga?

I : gak tau ma, hahaha

P : hyahaha, okeh

P : jd stereotip itu pandangan umum thd sekelompok orang (peneliti menjelaskan apa itu stereotip secara sederhana agar mudah dimengerti oleh informan)

I : ohhh

P : misalkan orang amerika latin cenderung suka nge chit, nipu, dll. nah itu stereotip, padahal ga smua orang amerika latin kyk gitu

I : ic ic (informan mengerti penjelasan dari peneliti)

P : klo di server interasional orang indo dianggap kayak apa nih?

I : biasannya sih kaya yang ngerusuhin gitu

I : palinng seringnya

P : hwooo, ga ada yg lain? klo menurut kmu sendiri player indo gmana?

I : gak sih kurang tau, seringnya sih rusuh kalo pemain indo

P : itu tw dri mana tuh? pengalaman pribadi? wkwkwkwk

I : iya hahahaha, lagian msh byk org indo yg minta-minta uang ke org lain

P : pernah ngalamin kejadian baik/buruk gara2 taw kita player dari indo?

I : kadang2 suka dipuji kalo baiknya kalo buruknya suka jd curhatan org luar negri

P : **hyahahaha, jd curhatan gmana maksudnya?**

I : ya jd suka ada org luar negri ngegosip ttg org indo gt haha

P : **wkwkwk gosipnya emang apa aja? nangepinnya gmana tuh?**

I : kebanyakan sih soal banyak yg ngerusuh, kadang2 ada yg nipu juga, kslo nangepinnya si biasa aja, ga terlalu ditanggepin banget, takut salah juga nantinya hahaha

P : **hyahahaha klo pengalaman baik/buruk pas ktmu sesama pemain indo gmana?**

I : kalo baiknya ada temen ngobrol hahaha, kalo buruknya suka minta barang dll, biasanya maksa hahaha

P : **hahahaha, intinya org indo kebanyakan miskin klo di server luar yakk**

I : iya, kebanyakan budaya di server indo dibawa keluar

P : **hwooo ic ic, klo tmen di server luar ada brapa? mayoritas player indo atw player luar?**

I : oh iiya ma, biasanya cuma 3 sampe 6 mayoritasnya orng indo

P : **hooo sip2,segini dulu deh, nanti klo perlu lg aq ym yakk**

I : ok

TRANSKRIP WAWANCARA INFORMAN 4

Nama : Ari

Nama Karakter : Chickrrrrrrr

Waktu : selasa, 12 Juni 2012

P : halo Bro, mulai aja yakk

I : siiip

P : pertama kali main game online kapan?

I : klo ga salah skitar tahun 2006, waktu gw masih kuliah di Bandung

P : hwoooo, skr lg main BoI kan, udah lama main BoI?

I : mmm skitar 6 bulan, klo ga salah si dari Agustus 2011

P : yang bikin tertarik sm BoI?

I : fitur nya asik, gambarnya jg bagus. Terakhir gw si main Seal Online Indonesia, itu jg mayan keren klo menurut gw

P : kenapa sih koq milih di server luar? Ga di server indo aja?

I : server luar relatif lebih aman, ga banyak yg nge cheat, tapi agak susah juga si klo mau beli mata uang dari player lain hahaha. Satu lagi, males juga main di server indo, harga barangnya ga karuan, kyknya hobinya ngerusak harga barang.

P : wakakaka, awal-awal main game server luar ada kesulitan ga komunikasi sama player luar?

I : paling soal bahasa, gw agak susah klo ngomong pake bhs inggris. Lagian kadang-kadang ada kata-kata yang disingkat, itu jg agak susah ngapalannya.

P : kalo pandangan terhadap pemain luar ada ga?

I : maksud?

P : **mmm maksudnya pertama main di server luar, pandangan loe terhadap pemain dari luar gimana?**

I : oooo..biasa aja sih, ga ngarep yang aneh-aneh juga hahaha

P : **wakakaka**

P : **koq milih kelas magus, alasannya knapa tuh?**

I : gw suka sm hal-hal berbau magic, lagian magus kan damagenya gede, jd bunuh monster bisa cepet. Tapi yaa sakit juga kalo kena gebuk hahaha

P : **di BoI ngikut guild ga?**

I : sempet ngikut sih, tp skr lagi ngga, udah agak jarang online juga, mulai sibuk kerja n ngurus bini wahahaha

P : **alasan loe bwt ngikut guild knapa tuh?**

I : biar lebih enak kalo maw ngapa2in di game, jadi klo mau ngegrup atau mau quest gampang. Di BoI kan banyak quest2 yang ga bisa dijalanin sendiri.

P : **itu guild nya yg indo atau campur?**

I : campur, klo yg indo biasanya kurang asik, itung-itung nambah temen orang luar juga hehe

P : **loe di guild atau klo ditanya identitas asli gimana? Nyebutin ga?**

I : nyebutin nama sama asal aja paling, biasanya ga nanya macem-macem juga mereka hehe, tp gmanapun jg gw mw jaga nama baik biar ga dianggep nipu. Soalnya kalo udah deket sm temen 1 guild ga enak juga klo ga nyebutin nama asli.

P : **masih suka kontak ga sm penamin dari luar selain di dalem game?**

I : kadang-kadang aja, tapi itu juga paling lewat fb, kalo sengajain ketemuan kan ga mungkin, secara mereka tinggalnya jauh banget hahaha

P : **hwahahaha, iy juga sih...menurut loe pemain indonesia di mata player luar gimana?**

I : kebanyakan si bilang kita baik, fair play, tp banyak jg yg bilang kita itu suka rusuh, cheater dll

P : **wahahaha jeleknya banyak juga tuh**

I : iya hahaha

P : **ada pengalaman buruk ga waktu interaksi sama player dari luar?**

I : pernah waktu level gw masih kecil, tiba-tiba ada yg nanya asalnya dari mana. Begitu tau dari indo langsung di kill, asem tuh hahaha. Sering dihina juga gara-gara kebanyakan player kita mainnya gratisan.

P : **wahahaha, trus reaksi loe gimana?**

I : kesel sih, tapi mau maw ngelawan juga susah, level masih kecil yang ada ntar malah dibantai lagi hahaha. Kalo pengalaman baik jg ada, pernah main satu party sama pemain luar, pemain indo dibilang baik juga jadi dikasi barang gratis hahaha. Sekarang sih level dah gede jadi bisa ngelawan balik kalo ada yang ngata-ngatain lagi hahahaha. Sialnya sih kadang2 tu orang suka balik lagi bawa sepasukan kalo kalah haha

P : **wahahaha asiiik**

I : iya, kalo ga salah waktu itu dia pemain dari mesir

P : **kalo pengalaman baik/buruk pas interaksi sama pemain indo?**

I : hmmm, cuma sekali sih...kena tipu barang, niat mau jual barang malah ditipu. Nilai barang yang dijual sebenarnya jauh lebih mahal

P : **hoalaih, reaksi loe gmana tuh?**

I : kesel juga, tapi dy langsung ganti karakter n ngilang, jadi ya udh relain aja tuh barang

P : **hwooooo, sip deh segitu aja dulu, btw karakternya gw skrinsut yakk**

I : okehh

P : **thx bro atas waktunya, tar klo ada ada perlu apa2 gw hubungin lg gapapa kan?**

I : siiip, klo gw ga ol sms atau ym aja ok

P : **ok**

