

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi komunikasi dan media berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Kini media baru atau internet menawarkan cara baru untuk melakukan komunikasi dengan manusia lainnya. Selain menggunakan media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *blog*, dan lainnya, *game online* ternyata juga bisa dijadikan sebagai sarana untuk melakukan komunikasi dan interaksi dengan orang lain. *Game online* yang dapat digunakan untuk saling berinteraksi antara pemainnya adalah *game online* jenis MMOG¹ (*Massively Multiplayer Online Game*) yaitu *game online* yang memungkinkan banyak orang untuk bermain bersama-sama (Akhdian, 2012). Oleh karena itu, kemungkinan terjadinya interaksi dan komunikasi juga akan tinggi.

Game online mulai diperkenalkan pada tahun 1990-an beriringan dengan munculnya internet dan teknologi multimedia lainnya (Darby, 2012: 3). Perkembangan ini mempengaruhi gaya hidup manusia dari *real life*² menjadi *virtual life*³. *Game online* merupakan salah satu bentuk media baru yang memberikan layanan tampilan visual seperti avatar sebagai simbol atau karakter bagi komunikator atau dalam hal ini adalah pemain. Sebagai media, *game online* merupakan perpanjangan pemikiran manusia yang akan menjadi cerminan diri

1Jenis-jenis game online yang dimainkan secara serentak

2Kehidupan dunia nyata

3Kehidupan dunia virtual

pribadi individu tersebut. Dalam membentuk cerminan diri, pemain memerlukan orang lain untuk menilai dirinya melalui komunikasi interpersonal yang mereka lakukan ketika berinteraksi dalam permainan.

Game online sebagai media komunikasi meningkatkan kemudahan orang-orang dalam berinteraksi. Interaksi interpersonal yang terjadi pada media ini banyak dipengaruhi oleh kepentingan mereka dalam dunia maya tersebut. Interaksi-interaksi tersebut juga akan mempengaruhi seseorang dalam menilai diri sendiri maupun orang lain. Misalnya dalam *game*, mereka berinteraksi dengan orang lain biasanya karena butuh pertolongan dalam menyelesaikan satu *quest*⁴ yang tidak mungkin dikerjakan sendiri. Bisa juga karena membutuhkan salah satu *item*⁵ dari orang lain, atau hanya sekedar berbasa-basi saja.

Dalam *game online*, bentuk perwujudan fisik pemain sebagai representasi diri mereka biasanya disebut dengan avatar. Avatar tersebut bisa berbentuk grafis, makhluk hidup, ataupun simbol yang menjadi lambang untuk mewakili jati diri seseorang dalam komunitas maya. Avatar sebagai pengganti menggambarkan identitas pemain yang dibentuk berdasarkan konsep diri mereka dan akan mereka gunakan dalam melakukan komunikasi dengan avatar pemain yang lain.

Avatar digunakan sebagai bentuk pelampiasan ketidakpuasan diri terhadap konsep diri pribadi, dalam hal ini konsep diri pemain. Ketidakpuasan ini merupakan akibat dari pengalaman-pengalaman selama hidup individu. Avatar dibentuk berdasarkan konsep diri pemain di dunia nyata yang direpresentasikan ke

⁴Tantangan atau tugas dalam permainan yang digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan level

⁵Benda atau objek dalam permainan yang didapat dari hasil kerja informan

dalam bentuk avatar di dunia maya, bukan sebaliknya. Avatar tidak digunakan untuk membentuk konsep diri pemain, namun avatar dibentuk dari hasil konsep diri pemain itu sendiri.

Avatar menjadi elemen yang penting pada *game online* karena merupakan representasi diri pemain saat berkomunikasi dengan pemain lainnya saat sedang bermain *game*. Dengan bantuan avatar inilah para pemain memperkenalkan diri atau menunjukkan pada orang lain mengenai diri mereka. Pemain lain juga dapat menilai seperti apakah orang yang ada di balik avatar tersebut dengan melihat representasi diri mereka melalui avatar yang mereka buat. Dari penilaian dan interaksi dengan avatar dan orang lain tersebut, pemain akan memberikan penilaian terhadap diri mereka sendiri sebagai bentuk dari konsep diri.

Dalam dunia *virtual* atau maya, identitas seseorang tidak lagi dikenal dari namanya saja, bahkan sering kali tidak diketahui namanya. Hal ini yang disebut dengan anonim atau identitas pengguna yang tidak diketahui. Namun seseorang dapat dikenali dari segala sesuatu yang berhubungan dengannya. Selain nama, seseorang juga bisa dikenali dari caranya berpakaian, aksesoris atau benda-benda yang dipakainya sebagai simbol untuk menunjukkan jati dirinya. Dunia virtual menawarkan kemungkinan bagi penggunanya untuk tinggal sebagai pribadi yang lain dari kenyataannya.

Kerancuan identitas ini bisa terlihat ketika seorang *gamers* membuat karakter avatar seorang perempuan, padahal kenyataannya *gamers* tersebut adalah seorang laki-laki, hal ini biasa disebut dengan *gender surfing* (Slouka, 1995:35).

Berdasarkan observasi awal peneliti, penggunaan avatar perempuan oleh *gamers* laki-laki karena untuk memudahkan pemain ketika mencari bantuan dari avatar lainnya karena perempuan itu dianggap lemah dan tidak bisa melakukan semuanya sendirian. Selain itu, pemilihan avatar perempuan dikarenakan memiliki kemampuan yang dianggap lebih lincah dibandingkan dengan avatar laki-laki. Para *gamers* menyebut istilah *gender surfing* ini dengan istilah “Ode”. Ode merupakan istilah yang biasa digunakan para pemain untuk menjelaskan tentang seorang pemain yang senang menggunakan karakter dengan *gender* yang berbeda dengan penggunanya (data primer peneliti).

Penelitian ini membahas mengenai *game online* dengan jenis MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*). Permainan MMORPG ini lebih mengarah pada kolaborasi sosial untuk membuat cerita bersama dan peran yang dimainkan daripada kompetisi. Dimana, ketika permainan berlangsung avatar setiap pemain akan melakukan interaksi dengan avatar lain selama kegiatan berlangsung sesuai dengan perannya. Sehingga memudahkan peneliti dalam mengkaji penggunaan avatar oleh *gamers*.

MMORPG yang menjadi objek penelitian adalah *game Perfect World*. *Perfect World* merupakan jenis MMORPG *open world*⁶ yang memungkinkan informan untuk bermain secara terbuka dan bebas memilih apapun bentuk permainannya. Seperti jenis MMORPG lainnya, *game Perfect World* memberikan kesempatan pada *gamers* untuk membuat karakter atau avatar yang mereka sukai.

6 Jenis permainan terbuka yang memberikan kebebasan pada para informannya untuk memainkan apapun yang mereka inginkan

Penelitian mengenai masalah ini masih baru, karena permainan *game online* baru dikenal secara meluas beberapa tahun belakangan ini. Selain itu, yang membuat peneliti tertarik dengan masalah ini adalah mengenai penggunaan media baru atau internet sebagai salah satu cara untuk pengungkapan diri seseorang. Bahkan, ada sebagian dari mereka yang lebih “hidup” di dunia maya daripada di dunia nyata. Para pengguna internet membuat identitas mereka yang lain dan berinteraksi dengan sesamanya dengan identitas tersebut.

Alasan pemain tertarik menggunakan avatar sebagai perwujudan karakter mereka dan bagaimana mereka mengkonstruksi diri mereka melalui avatar tersebut menjadi diri mereka yang lain menjadi fokus dari penelitian ini. Berdasarkan fenomena yang dijumpai, peneliti tertarik untuk meneliti fenomena tersebut dengan judul **“KONSEP DIRI GAMERS: STUDI DESKRIPTIF PADA AVATAR GAME PERFECT WORLD DI PADANG”**

1.2 Rumusan Masalah

Penggunaan *gender surfing* di media baru atau internet menyebabkan ketidakpastian identitas, seperti yang peneliti temui pada pemain *game online*. Pemain bisa memakai gender yang berbeda antara di dunia nyata dan dunia maya. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah yang akan dijawab yaitu bagaimana konsep diri yang dipakai *gamers* yang digambarkan lewat avatar *game Perfect World*.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan yaitu untuk mendeskripsikan mengenai konsep diri yang dipakai *gamers* dalam avatarnya.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara akademis maupun praktis.

1. Manfaat Akademis

- a. Secara akademis penelitian ini diharapkan dapat menambah ranah pengetahuan di mata kuliah psikologi komunikasi terkait konsep diri yang merupakan nilai yang dimiliki seorang pribadi terhadap dirinya sendiri yang diperoleh dari hasil interaksinya dengan orang lain
- b. Menambah ranah pengetahuan di bidang media baru atau internet, terutama mengenai *game online* yang menggunakan avatar sebagai salah satu bentuk representasi diri *Gamers*.
- c. Menambah referensi bagi mahasiswa FISIP terutama bagi mahasiswa ilmu komunikasi yang tertarik pada studi mengenai media baru dalam penggunaannya sebagai media. Serta diharapkan pula agar penelitian ini bisa dijadikan rujukan dalam penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para pengguna media baru dalam memanfaatkan media tersebut secara bijaksana. Terutama para *gamers* yang menggunakan avatar sebagai representasi diri mereka dalam berkomunikasi dengan orang lain di dunia maya melalui avatar *game online* tersebut. Penggunaan avatar haruslah bijaksana karena merupakan penggambaran diri penggunanya.