

IDENTITAS VIRTUAL DALAM GAME LINE PLAY

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi Pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur**



Oleh:

SYAHWINDA SAULI ASLUR

NPM. 1543010070

**KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

2020

IDENTITAS VIRTUAL DALAM GAME LINE PLAY

Disusun Oleh:

SYAHWINDA SAULI ASLUR

NPM: 1543010070

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi

Menyetujui,

Pembimbing Utama



Ririn P. Tutiasri, S. I.Kom, M.Med.Kom

NPT. 3 8904 130340 1

Mengetahui,

DEKAN



Dr. Drs. Ec. Gendut Sukarno, MS.CHRA

NIP. 19590701 198703 1001

IDENTITAS VIRTUAL DALAM GAME LINE PLAY

Oleh:

SYAHWINDA SAULI ASLUR
NPM. 1543010070

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Pada Tanggal 30 Desember 2019

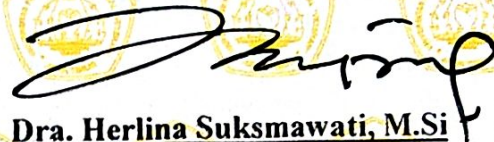
Pembimbing Utama

Tim Penguji:

1. Ketua



Ririn P. Tutiasri, S.I.Kom, M.Med.Kom
NPT. 3 8904 130340 1



Dra. Herlina Suksmawati, M.Si
NIP. 1964 1225 1993 09 2001

2. Sekretaris



Ririn P. Tutiasri, S.I.Kom, M.Med.Kom
NPT. 3 8904 130340 1

3. Anggota



Svifa Syarifah Alamiyah, S.Sos.M.Comm
NPT. 3 8403 10 02991

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Drs. Ec. Gendut Sukarno, MS, CHRA
NIP. 195907011987031001

Abstrak

SYAHWINDA SAULI ASLUR, IDENTITAS *VIRTUAL* DALAM *GAME LINE PLAY*

Perkembangan teknologi dan komunikasi membawa perubahan yang pesat bagi kehidupan masyarakat. Salah satunya dengan kemunculan internet, dari sekian banyak hal yang berbasis internet, industri *game online* merupakan industri yang berkembang pesat dalam era saat ini. *Game online* diminati masyarakat dari berbagai kalangan, mulai dari anak muda, remaja, hingga dewasa. Salah satu *game* yang berkembang di Indonesia adalah *Line Play*. *Game* ini dikembangkan oleh tim aplikasi komunikasi *LINE*, yang mana tidak berbeda dengan aplikasi aslinya, *game* ini menawarkan berbagai ruang virtual guna berinteraksi dengan pemain lainnya. Tak hanya interaksi, para pemain tentunya disuguhkan dengan berbagai fitur menarik lainnya.

Dalam permainan ini, pemain diwakili oleh *avatar* yang dapat dibuat sesuai keinginan pemain di mana *avatar* tersebut bentuk pengaktualisasian diri pemain di dunia virtual yang berbeda dengan identitasnya di dunia nyata. Pemain dapat membentuk identitas *virtualnya* yang ditampilkan melalui *avatar*, baik itu *gender avatar*, hingga penampilan dari *avatar* itu sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana identitas tersebut muncul serta identitas *virtual* apa saja yang muncul.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi *virtual*, sumber datanya sebanyak 7 orang, dengan pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam secara *online* maupun *offline* dan observasi. Informan membentuk berbagai identitas karena berbagai motif dan tujuan. Identitas yang terbentuk merupakan identitas semu yang hanya berlaku dalam dunia *virtualnya*.

Kata kunci: *Game Online Line Play*, Identitas *Virtual*, *Hedonisme*

SYAHWINDA SAULI ASLUR, VIRTUAL IDENTITIES IN LINE PLAY GAMES

Abstract

The developments of technology and communication bring rapid changes to people's lives. One of them is the appearance of the internet, among many things that are internet based, the online game industry is a fast growing industry in the current era. Online games are in great demand by people from various backgrounds, ranging from young people, teens, to adults. One of the games that developed in Indonesia is *Line Play*. This game was developed by the team of LINE communication application, which is similar to the original application, this game offers a variety of virtual spaces to interact with other players. Not only interaction, the players are certainly presented with various other interesting features.

In this game, players are represented by avatars that can be made according to the desires of players which the avatars are self-representations of players in the virtual world. Players can make a virtual identity that is displayed through an avatar, from the gender of the avatar, to the appearance of the avatar itself. This research aimed to find out how the identity appears and any virtual identities that appear.

This research uses qualitative research methods with a virtual ethnographic approach, data source of 7 people, with data collection using in-depth interviews online and offline as well as observation. Informants form various identities because of various motives and purposes. The identity formed is a pseudo identity that only applies in the virtual world.

Keywords: *Line Play Online Game, Virtual Identity, Hedonism*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkat dan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **IDENTITAS VIRTUAL DALAM GAME *LINE PLAY***.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini banyak terdapat kekurangan-kekurangan. Selama penulisan skripsi ini tidak lepas dari adanya arahan dan bimbingan ibu Ririn Puspita Tutiasri, S.I.Kom, M.Med.Kom, yang dengan segala perhatian dan kesabarannya rela meluangkan waktu untuk penulis. Terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan.

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan banyak terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, diantaranya:

1. Bapak Dr. Drs. Ec.Gendut Sukarno,MS.CHRA selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN “Veteran” Jawa Timur.
2. Ibu Dr. Yuli Candrasari, S.Sos, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UPN “Veteran” Jawa Timur.
3. Ibu Ririn Puspita Tutiasri, S.I.Kom, M.Med.Kom selaku dosen pembimbing skripsi.
4. Seluruh keluarga, ayah, ibu, adek, nenek, dan tante yang terus memberi motivasi, semangat, serta do’a untuk menyelesaikan skripsi.

5. Untuk Bonbona, Sheilalo, dan Leticia terimakasih atas segala bentuk dukungan hingga waktu yang tercurah untuk penulis selama mengerjakan skripsi.
6. Untuk Gregorius, Melinda, Anna, dan Rafraf atas dukungan dan semangat yang diberikan.
7. Alexander Axel yang telah membantu mengenai dunia *pergame-an*.
8. Devira serta Cindy yang selalu ada diwaktu apapun dan kapanpun Syasa membutuhkan.
9. Teman-teman Minerva: El, Vivien, Malika, Kenneth, Heyo, Misya, dan Marsha yang telah membantu penulis dengan selalu meluangkan waktunya disela-sela kesibukan.

Akhirnya penulis berharap semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Segala saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kebaikan penelitian ini.

Surabaya, 1 Oktober 2019

Syahwinda Sauli Aslur

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
ABSTRAK.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
2.1 Penelitian Terdahulu.....	11
2.2 Landasan Teori.....	15
2.2.1 Perkembangan Teknologi	15
2.2.1.1 <i>Sejarah perkembangan Game Online</i>	16
2.2.1.2 <i>Pengertian Game Online</i>	17
2.2.1.3 <i>Jenis Jenis Game Online</i>	19
2.2.1.4 <i>Line Play</i>	22
2.2.1.5 <i>Dampak Bermain Game Online</i>	29

2.2.2 Pembentukan Identitas.....	33
2.2.2.1 Identitas <i>Virtual</i>	34
2.2.3 Motif.....	36
2.2.4 Teori Interaksionisme Simbolik.....	38
2.2.5 Hedonisme.....	40
2.2.6 Pemilihan <i>Gender</i>	42
2.2.7 Kerangka Berpikir.....	43
BAB III METODE PENELITIAN.....	47
3.1 Metode Penelitian.....	47
3.2 Definisi Konseptual.....	49
3.2.1 Identitas <i>Virtual</i>	49
3.2.2 <i>Game Line Play</i>	49
3.2.3 Avatar.....	49
3.2.4 Motif.....	50
3.3 Subyek dan Obyek Penelitian.....	50
3.4 Sumber Data.....	50
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.6 Informan.....	53
3.7 Teknik Analisis Data.....	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	57
4.1 Gambaran Umum Objek.....	57
4.1.1 <i>Line Play</i>	57
4.1.2 Identitas <i>Virtual</i>	58

4.2 Identitas Informan.....	59
4.3 Penyajian dan Analisis Data.....	63
4.3.1 Pembentukan Identitas.....	63
4.3.2 Arti <i>Avatar</i> Bagi Pemain <i>Game</i>	67
4.3.3 Motif Bermain <i>Game Line Play</i>	70
4.3.3.1 Pemenuhan Interaksi.....	71
4.3.3.2 Pemenuhan Fantasi.....	74
4.3.3.3 Kecanduan.....	77
4.3.3.4 <i>Immersion</i>	78
4.3.3.5 Hiburan.....	79
4.3.4 Hedonisme dalam <i>Game Line Play</i>	80
4.3.4.1 <i>Casher</i>	81
4.3.4.2 Peran <i>Item</i> dalam <i>Game</i>	84
4.4 Pembahasan.....	87
4.4.1 Identitas <i>Virtual</i>	88
4.4.1.1 Hedonisme dan Pentingnya Makna.....	91
4.4.1.2 Motif Bermain <i>Game Line Play</i>	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	94
5.1 Kesimpulan.....	94
5.2 Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Profil <i>Avatar</i> dalam <i>game</i>	24
Gambar 2: <i>Item VIP</i>	25
Gambar 3: <i>Cash</i>	26
Gambar 4: <i>Square</i>	27
Gambar 5: <i>Fashionista Unite</i>	28
Gambar 6: Tingkatan <i>VIP</i>	29
Gambar 7: Kerangka Berfikir.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: <i>Interview Guide</i>	102
Lampiran 2: Transkrip Wawancara Informan 1.....	105
Lampiran 3: Transkrip Wawancara Informan 2.....	117
Lampiran 4: Transkrip Wawancara Informan 3.....	124
Lampiran 5: Transkrip Wawancara Informan 4.....	135
Lampiran 6: Transkrip Wawancara Informan 5.....	140
Lampiran 7: Transkrip Wawancara Informan 6.....	147
Lampiran 8: Transkrip Wawancara Informan 7.....	155