

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi merupakan hal yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan bermasyarakat seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menyebabkan perubahan pesat pada aspek sosial dan ekonomi dalam masyarakat sehingga teknologi modern menjadi suatu hal yang mendominasi komunikasi dan telah menjadi bagian penting bagi kehidupan masyarakat. Kemajuan teknologi meliputi adanya globalisasi di mana dunia menjadi tak terbatas antara jarak, ruang, dan waktu. Manusia dapat berkomunikasi kapanpun, dimanapun, dan dengan siapa saja dari berbagai belahan dunia tanpa adanya tembok yang memisahkan. Komunikasi menjadi kebutuhan dasar manusia dalam menjalani kehidupannya di mana kegiatan komunikasi yang dilakukan manusia tidak hanya berlangsung sekejap, melainkan dari hari ke hari selama manusia hidup dan melakukan aktifitasnya.

Pada era globalisasi ini, internet merupakan salah satu teknologi yang paling banyak digunakan di dunia. Istilah *new media* muncul seiring berkembangnya teknologi yang dimaksudkan untuk munculnya teknologi digital zaman modern ini. Beberapa media baru yaitu *game online*, *website*, dan sebagainya yang mana media baru dan internet sama-sama saling berhubungan di mana jika tak ada jaringan internet maka media baru ini tidak dapat berfungsi.

Indonesia sendiri merupakan salah satu negara yang penduduknya banyak menggunakan internet dalam kesehariannya. Menurut survei yang dilakukan oleh *We Are Social* 2019, pengguna internet di Indonesia meningkat setiap tahunnya. Pengguna internet Indonesia tahun 2019 mencapai 150 juta atau sebesar 56% dari total populasi di Indonesia dan menurut e-Marketer, Indonesia menduduki peringkat 6 dunia untuk pengguna internet terbanyak. Kehadiran internet meningkatkan gaya hidup masyarakat di mana teknologi tersebut mempengaruhi gaya berkomunikasi. Komunikasi dapat dilakukan di mana saja, kapan saja tanpa adanya batasan dan dengan biaya yang terjangkau. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana komunikasi memungkinkan setiap orang untuk berkomunikasi dengan orang lain yang terhubung dengan internet meskipun lokasi mereka berjauhan.

Internet telah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat karena memiliki berbagai manfaat serta kemudahan bagi penggunanya baik dalam segi komunikasi hingga sebagai sumber informasi dengan kecepatan tinggi. Berbagai hiburan yang sangat beragam juga dapat diakses melalui internet dimana internet digunakan untuk melepas kejenuhan setelah melakukan aktifitas sehari-hari, sehingga internet tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi, melainkan juga sebagai media hiburan seperti permainan yang menggunakan jaringan internet.

Menurut IDN Times (2017) yang dikutip dari *Newzoo*, Indonesia berada di posisi 17 dari 25 negara yang termasuk dalam pengguna *game* terbanyak dunia dan jumlah *gamer mobile* di Indonesia mencapai 60 juta pengguna yang akan

terus meningkat menurut *Mobile Marketing Association* (MMA). Berkembangnya teknologi khususnya di bidang komunikasi juga berbanding lurus dengan jenis permainan juga semakin berkembang. Hal tersebut dapat dilihat dari semakin beragamnya permainan yang menggunakan koneksi internet atau *Game Online*. Permainan yang memanfaatkan jaringan komputer atau yang disebut juga dengan *Game Online* mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini dapat di lihat dari semakin banyaknya *game center* yang muncul serta semakin beragamnya jenis permainan yang dikeluarkan oleh berbagai pengembang *game online*.

Game online adalah sebuah produk yang dibentuk oleh perusahaan-perusahaan yang berkecimpung dalam *game*, dimana mereka mengadaptasi *game* tersebut untuk dibawa ke internet atau *online*, sehingga dari segala penjuru, semua orang dapat menggunakannya. *Game online* merupakan produk yang memiliki tingkat interaksi yang tinggi, dimana para pengguna *game online* diharuskan untuk berkomunikasi antar satu sama lain karena saat mereka bermain, pemain juga dapat berkomunikasi dengan pemain lainnya dari seluruh penjuru dunia melalui dunia *chatting* (Djunaidi & Dwiastuti, 2007).

Dari seluruh hiburan dan fitur-fitur yang disediakan oleh internet, *Game online* merupakan salah satu bentuk hiburan digital yang paling banyak diminati oleh pengguna internet dari berbagai kalangan. *Game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dimana mesin-

mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adam & Rollings, 2010).

Menurut Ligagame Indonesia, *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, di mulai dengan masuknya Nexia Online. *Game Online* yang beredar di Indonesia juga cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, sport, *role playing game* (Ramdani, 2013). Banyaknya genre game yang beredar di Indonesia menunjukkan betapa besarnya antusiasme para *gamer* Indonesia serta menunjukkan bahwa pangsa pasar games di Indonesia cukup besar.

Game saat ini semakin berkembang dan menarik untuk dimainkan. Selain menjadi sarana komunikasi sesama pengguna, *game* juga berguna menghilangkan rasa lelah dan jenuh setelah beraktivitas. Fitur dan grafis *game* yang semakin bagus mampu menarik minat banyak orang untuk memainkannya, terlebih *game* saat ini tidak hanya dimainkan secara *single player*, melainkan bisa dimainkan *multiplayer* secara *online* bersama orang lain. *Game Online* sendiri memiliki berbagai macam jenis, mulai dari permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang dapat ditempati banyak pemain sekaligus. Perkembangan industri *game* yang pesat memunculkan berbagai macam *genre* dalam *game*, mulai dari RTS (*Real Time Strategy*), FPS (*First Person Shooter*), RPG (*Role Playing Games*), *Life Simulation Game*, MMORPG (*Massive Multiplayer Online Games Role Playing Game*), hingga MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) (Khoiriyah, 2018).

Game ber-genre *life simulation* menawarkan hal berbeda jika dibandingkan dengan *game genre* lainnya yang menekankan bagaimana menyelesaikan permainan, sedangkan *game bergenre life simulation* lebih menekankan kebebasan pemain untuk melakukan sesuatu seperti pada kehidupan sehari-hari (Hans, 2013). *Life simulation game* ini meliputi kegiatan individu dalam sebuah tokoh karakter yang mana dalam memainkan tokoh karakter tersebut pemain bertanggung jawab atas inteligen dan kemampuan fisik dari tokoh tersebut. Tokoh karakter memerlukan kebutuhan layaknya manusia, seperti kegiatan belajar, bekerja, belanja, bersosialisasi, memelihara hewan, hingga memelihara lingkungan. Lawan main karakter merupakan pemain lain yang memainkan karakter sebagai tetangga maupun komputer dengan kecerdasan buatan tingkat tinggi.

Salah satu *Life Simulation Game* yang beredar dan berkembang di Indonesia adalah *Line Play*. *Line Play* merupakan game simulasi sosial yang dikembangkan oleh tim aplikasi komunikasi *LINE* yaitu *Line Naver Company*. *LINE* sendiri merupakan sebuah aplikasi jejaring sosial paling aktif nomor 5 di Indonesia menurut survei dari *wearesocial* 2019. *LINE* memungkinkan penggunanya untuk mengirim pesan teks, pesan suara, panggilan suara, mengirimkan gambar, maupun video yang mana jejaring sosial ini memiliki berbagai aplikasi lain yang menjadi bagiannya, salah satunya yaitu *Line Play*. *Game* yang merupakan bagian dari *LINE* ini dirilis resmi pada November 2012. *Line Play* telah digunakan oleh lebih dari 10 juta pengguna di *Play Store*. Berbeda dengan *game* lainnya, *Line Play* memiliki konsep yang mirip

seperti jejaring sosial *LINE*, game ini menitikberatkan pada permainan semi nyata yang menyuguhkan dunia imajiner dimana penggunanya dapat menjalankan satu *avatar* atau karakter yang dapat dibuat sesuai keinginan dan dapat mengekspresikan dirinya melalui avatar tersebut di dunia maya. *Line Play* mengutamakan hubungan antar karakter dalam permainan sehingga avatar dapat berkunjung ke rumah pemain lainnya dan dapat berinteraksi dengan avatar lain di sana. Saat bosan memainkan *avatar*, pemain dapat membawa *avatar* menuju *square*, yaitu tempat di mana *avatar* dapat bertemu dan berinteraksi dengan *avatar* lain dari berbagai negara. Pengguna dapat pergi ke *shop* untuk mendandani *avatar* dengan mengganti bentuk wajah, jenis kulit, mata, hingga rambut, serta membeli berbagai baju dan perabotan rumah dengan *cash*. Pemain juga dapat menjalankan *avatar* untuk mendekorasi rumah yang ditempatinya. Keunikan lain pada game ini adalah avatar juga memiliki akun *Line* yang dapat membuat status, mengupload foto *avatar*, meng-*add* akun avatar lain, berbicara dengan avatar lain melalui fitur chat, hingga mengirim *gift* untuk avatar lainnya. Pengguna juga bisa memberikan *love (heart)* pada *avatar* yang disukainya, di mana jumlah *heart* yang diperoleh pemain menunjukkan kepopulerannya di kalangan pemain dan dapat dilihat melalui profil *avatar*.

Komponen *Line Play* terdiri dari dimensi sosial dunia maya dimana bermain *game online* pada prinsipnya bersifat sosial yang dapat menghasilkan komitmen sosial tertentu. Tujuan adanya *game online* tidak hanya untuk hiburan semata namun juga dapat menambah teman dan berinteraksi dengan

orang lain. Terlebih saat ini digitalisasi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari dimana masyarakat memanfaatkan ruang yang ada di internet untuk berkomunikasi dan berinteraksi. Masyarakat modern tak hanya membentuk identitasnya dalam dunia nyata melainkan juga dalam dunia virtual dimana mereka bebas membentuk identitas yang mereka inginkan yang tidak dapat diaktualisasikan dalam dunia nyata dan tidak terbatas oleh jarak dan waktu.

Begitu juga dalam *game Line Play* yang berbasis sosial *game*, penggunanya membentuk suatu identitas virtual yang berbeda dengan identitas aslinya di dunia nyata. Identitas tersebut dituangkan atau diaplikasikan ke dalam *cyberspace*, yaitu ruang pribadi bagi individu untuk menciptakan fantasi-fantasi mereka sendiri atau dunia imajinatif sesuai keinginan atau ide mereka (Wood dan Smith, 2005 dalam Nala 2013). Dalam dunia virtual, identitas yang terbentuk diwakili oleh sebuah *avatar* yaitu sosok orang atau sesuatu yang mewakili peran tertentu dalam komunikasi *cyber* (Maria, 2013 dalam Marrieta, 2016). Avatar juga sekaligus sebagai sosok representasi identitas pengguna *avatar* serta alat komunikasi pengguna dalam dunia *virtual*, sehingga identitas dalam dunia virtual bersifat semu, sedangkan dalam dunia nyata prinsip yang berlaku adalah satu tubuh, satu identitas dimana terdapat suatu kesatuan utuh dalam diri individu.

Di dalam dunia *virtual* seperti *game online* khususnya *Line Play*, para pemain membentuk suatu identitas baru yang unik dan berbeda dari dirinya sendiri di dunia nyata. Identitas yang dapat muncul antara lain yaitu di dunia

nyata pemain berambut hitam, bermata sipit, kulit sawo matang, namun *avatar* atau karakter yang ia gunakan justru sebaliknya warna kulit putih, bermata lebar, berambut kuning dan dapat mengganti dirinya sesukanya sesuai yang diinginkan, bahkan beberapa diantara mereka juga sampai mengganti gender mereka didunia *virtual* karena beberapa alasan dan motif yang ingin mereka dapatkan. Selain berganti gender, ada juga identitas sebagai *cashier* yang melekat pada banyak pemain dalam *game Line Play* dimana *avatar* yang dikatakan *chaser* ini merupakan *avatar* yang populer dikalangan pemain *Line Play*. *Cashier* sendiri merupakan sebutan bagi pemain yang kerap kali menggunakan banyak uang untuk membeli *cash* guna mendapatkan *item* dalam *game* sehingga *avatar* dari para *cashier* ini akan lebih menarik dan tentu hal tersebut juga memudahkan pemainnya untuk mendapatkan banyak teman dan kemudahan dalam berinteraksi dalam *game*.

Menurut Ethan Levy (dalam Vickery, 2019) terdapat tujuh motivasi dalam bermain *game online* yaitu *Immersion* (pembenaman), *Fantasy Fulfilment* (pemenuhan fantasi), *Human Interaction* (interaksi manusia), *excitement* (kesenangan), *reward* (hadiah), *challenge* (tantangan). Motivasi yang melekat pada individu seseorang mempengaruhi individu tersebut dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan individu lainnya sehingga membentuk suatu identitas *virtual* yang hanya bersifat semu. Di era saat ini di mana apapun telah terjamah teknologi, masyarakat kini lebih banyak menghabiskan waktunya di internet. Mereka belajar, mencari informasi, dan berinteraksi melalui internet, sehingga masyarakat saat ini tidak hanya membangun

identitasnya dalam kehidupan nyata, melainkan juga di dunia *virtual*, begitu juga dalam *game Line Play*. Melalui *game* simulasi kehidupan tersebut, pemain berinteraksi dan membangun identitasnya yang ditampakkan melalui *avatar* yang mewakilinya hingga *item* yang digunakan *avatar* tersebut dalam *game*. Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah tersebut, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul Identitas Virtual dalam *Game Line Play*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengajukan perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana identitas *virtual* pada pemain *game Line Play*?
2. Apa saja motif bermain *game Line Play*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas agar penelitian ini terarah maka perlu ditetapkan tujuan penelitian yaitu bertujuan untuk mendeskripsikan terbentuknya identitas-identitas *virtual* dalam *game Line Play*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai penambah wawasan dan menambah hasil referensi, bahan penelitian, serta sumber bacaan di lingkungan FISIP UPN “Veteran” Jawa Timur terutama mengenai identitas *virtual* dikalangan pengguna *game*.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan menambah referensi bagi mahasiswa Universitas Pembangunan “Veteran” Jawa Timur khususnya Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Program Studi Ilmu Komunikasi mengenai studi kualitatif.