

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dahulu seseorang yang ingin mengakses informasi dan hiburan perlu pergi keluar rumah untuk dapat membeli koran, majalah, atau menonton film di bioskop. Akan tetapi semua kegiatan tersebut saat ini dapat dilakukan dengan lebih mudah dan efisien menggunakan internet. Melalui internet, manusia dapat mengakses dan bertukar informasi dari berbagai belahan bumi dengan sangat cepat. Mengingat kemudahan dan kecepatan yang ditawarkan oleh internet tidak heran apabila pengguna internet setiap tahun selalu mengalami peningkatan. Berdasarkan survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau APJII, di Indonesia sendiri pada tahun 2024 pengguna internet sudah mencapai 221.563.479 dari 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia atau 79.5% dari jumlah penduduk Indonesia.

Perkembangan internet tidak hanya merubah bagaimana kebiasaan manusia dalam mengakses informasi dan hiburan, tetapi juga mendorong perubahan bentuk dari informasi dan hiburan tersebut. Salah satu contohnya adalah bagaimana internet mendorong perubahan permainan atau *game* dari yang awalnya sangat sederhana dan hanya dapat dimainkan bersama teman dalam satu tempat yang sama menjadi *game online* yang dapat dimainkan bersama-sama kapan dan di mana saja. *Game online* merupakan permainan yang dapat diakses banyak pemain, di mana perangkat-perangkat yang digunakan pemain dihubungkan melalui jaringan internet (Rompas *et al*, 2023).

#	SteamDB Info	Name ↑	Current ↑	24h Peak ↑	All-Time Peak ↑	
1.		Counter-Strike 2	701,219	1,474,990	1,818,773	+
2.		HELLDIVERS™ 2	362,364	362,364	458,709	+
3.		Dota 2	309,577	662,506	1,295,114	+
4.		PUBG: BATTLEGROUNDS	176,696	674,298	3,257,248	+
5.		Tom Clancy's Rainbow Six Siege	163,740	169,237	201,053	+
6.		Apex Legends	154,022	434,299	624,473	+
7.		Source SDK Base 2007	124,711	193,288	218,111	+
8.		Baldur's Gate 3	101,942	108,758	875,343	+
9.		Call of Duty®	97,897	97,897	491,670	+
10.		Grand Theft Auto V	84,443	165,827	364,548	+

Gambar 1.1. Jumlah pemain aktif 10 game populer secara serentak di Steam
Sumber: Steamdb.info

Game online saat ini sudah tidak lagi menjadi hal asing di kalangan masyarakat luas, mulai dari anak-anak hingga orang tua setidaknya telah mendengar tentang apa itu *game online*. Bahkan, saat ini *game online* telah menjadi bagian dari suatu gaya hidup bagi anak-anak muda di seluruh dunia. Kepopuleran *game online* dapat diketahui dari besarnya jumlah pemainnya, dilansir dari *statista.com* pada tahun 2024 pemain *game online* di dunia diperkirakan telah mencapai sebanyak 1.1 miliar jiwa. Bahkan 10 besar dari *game* yang sering dimainkan secara serentak melalui toko *game* digital terbesar di dunia Steam tiap harinya didominasi oleh *game online*. Selain itu, dilansir dari *databooks.katadata.co.id* yang mengutip dari survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) yang berjudul Survei Penetrasi & Perilaku Internet 2023 sebanyak 42% dari pemain *game online* menghabiskan lebih dari 4 jam dalam sehari untuk memainkan *game* favoritnya.

Tayibnapi (2020) menjelaskan bahwa *game online* telah menjadi sarana media baru untuk menciptakan suatu wahana komunikasi dengan gaya yang berbeda. *Game online* menjadi jenis permainan tersendiri yang menawarkan

kemudahan bagi individu dari berbagai tempat yang untuk dapat bermain bersama tanpa dibatasi oleh jarak dalam berinteraksi dan mendapatkan pengalaman menyenangkan bersama-sama. Akan tetapi kelebihan tersebut tidak serta merta membuat setiap *game online* menjadi populer di kalangan *gamers*. Pengembang *game* juga dituntut untuk dapat berinovasi menciptakan hal-hal baru yang unik dalam *game* yang dikembangkannya untuk dapat bersaing di *market game* dan menjadi pilihan bagi para *gamers* untuk dimainkan. Persaingan tersebut pada akhirnya menciptakan berbagai genre *game online* yang beranekaragam.

Dari ribuan genre dan judul *game* yang telah dirilis kepada publik dalam dua dekade terakhir sebanyak 16,7% dari 1000 *game* konsol terbaik dan 18,7% dari 1000 *game* komputer personal terbaik merupakan *game* dengan mekanik permainan *open-world* (Rodrigues dalam Yuwono dan Dahana, 2022). *Game open-world* menjadi salah satu konsep *game* paling populer dengan berbagai keragaman fitur dan *gameplay* yang ditawarkannya. *Game open-world* menawarkan luasnya dunia virtual yang memungkinkan pemain untuk dapat mengeksplorasi tempat-tempat yang disediakan secara bebas sesuai kehendak mereka (Mekel *et al*, 2019). Tidak hanya sekedar berkunjung ke berbagai tempat di dalam peta, *game open-world* juga menawarkan simulasi aktivitas sosial maupun non-sosial layaknya kehidupan sebenarnya. Pemain dibuat seolah mereka benar-benar merasakan hidup dalam dunia virtual dalam *game open-world* melalui grafis 3 dimensi yang terlihat realistis dengan berbagai aktivitas, plot cerita, interaksi dengan *non playable character*, dan sistem buronan saat pemain melakukan tindakan kriminal di dalam *game* selayaknya di dunia nyata.

Internet juga mendorong *game open-world* untuk terus berkembang guna memikat calon pemainnya. Jika sebelumnya interaksi sosial dalam *game open-world* hanya dapat dilakukan dengan *bot* atau *non-playable character*, kini dengan bantuan internet pemain dapat bertemu dan berinteraksi dengan pemain lain yang menyebabkan permainan semakin realistis. Pemain dan teman-temannya dapat bersenang-senang bersama dalam menjelajahi luasnya dunia virtual dalam *game open-world*. Mereka dapat bekerja sama dalam menyelesaikan cerita, melakukan jual beli barang *in-game*, membangun komunitas, serta berkompetisi untuk menentukan siapa yang terbaik dalam bermain.

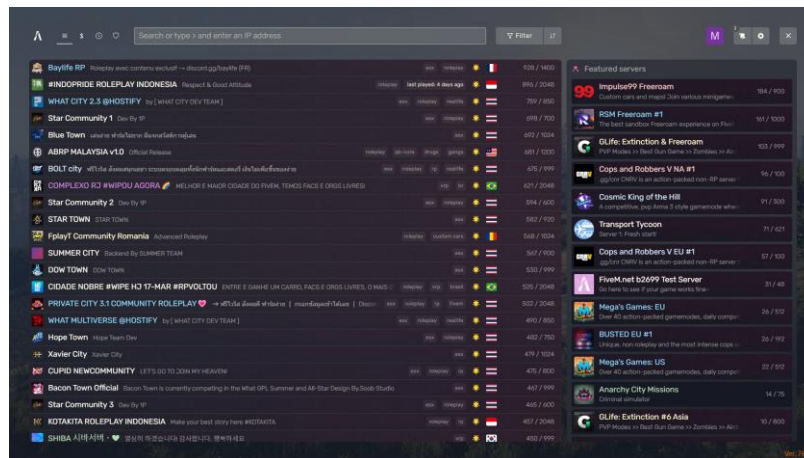


Gambar 1.2. Poster game Grand Theft Auto V
Sumber: Rocstargames.com

Salah satu judul *game* terbesar yang menawarkan konsep *online open-world* adalah Grand Theft Auto V atau lebih sering disingkat GTA V yang di kembangkan oleh Rockstar. *Game* yang telah dirilis sejak tahun 2013 tersebut masih menjadi *game open-world* yang sangat populer dan diperbincangkan oleh *gamers* hingga tahun 2024. GTA V telah memecahkan berbagai catatan rekor, dikutip dari

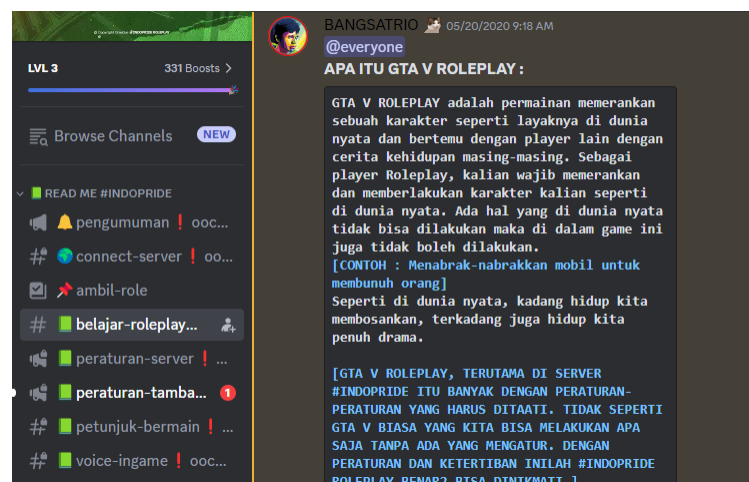
games.grid.id salah satunya adalah sebagai *game* paling laris di Amerika Serikat dalam satu dekade terakhir berdasarkan pendapatan dan penjualan unit *game* tersebut. Kepopuleran *game* tersebut juga dapat diamati dari jumlah penjualannya, berdasarkan *statista.com* jumlah penjualan GTA V telah mencapai 195 juta *copy* di seluruh dunia pada bulan Februari 2024. *Game* dengan genre aksi-petualangan tersebut menawarkan pemainnya pengalaman untuk mengeksplorasi luasnya kota fiksi “Los Santos” yang terinspirasi dari kota Los Angeles di Amerika Serikat. Pemain dapat menikmati *story mode* sendirian dalam *game* atau bermain bersama pemain lain melalui *online mode* yang dapat mempertemukan mereka di dalam luasnya kota Los Santos dan melakukan berbagai hal bersama-sama.

Seolah kurang dengan berbagai fitur yang telah disediakan oleh Rockstar, komunitas pemain GTA V kemudian membuat berbagai modifikasi yang dimasukkan ke dalam *game* tersebut. Salah satu modifikasi yang sangat populer di kalangan pemain GTA V adalah FiveM. Modifikasi yang dikembangkan oleh Cfx.exe tersebut menawarkan komunitas pemain untuk dapat membuat *server* tersendiri yang memungkinkan mereka untuk bermain di luar *server official* Rockstar Game. Dengan *server* terpisah, pemain dimungkinkan untuk menambahkan modifikasi-modifikasi seperti model mobil, model karakter, model baju, aktivitas, gerakan karakter, dan lain sebagainya sesuai dengan apa yang mereka inginkan.



Gambar 1.3. Jumlah pemain #INDOPRIDE *Roleplay* pada akhir pekan
Sumber: FiveM

Telah banyak *server* Grand Theft Auto V dengan berbagai konsep permainan yang telah tersedia dalam FiveM. Salah satu yang paling populer adalah *server* GTA V #INDOPRIDE *Roleplay*, *server* tersebut bersaing dengan berbagai *server* lain dari seluruh dunia pada posisi paling atas di dalam FiveM. Tercatat jumlah pemainnya pada hari biasa rata-rata bisa mencapai 350-750 pemain dan bisa lebih dari 1000 pemain yang aktif bersamaan pada akhir pekan. Jumlah tersebut sangat besar mengingat *server* tidak dikelola oleh perusahaan, melainkan oleh komunitas pemainnya sendiri.



Gambar 1.4. Tentang #INDOPRIDE *Roleplay* pada server Discord
Sumber: Discord GTA V #INDOPRIDE *Roleplay*

Pengembang GTA V #INDOPRIDE *Roleplay* mendeskripsikan GTA V *Roleplay* sebagai permainan memerankan sebuah karakter sebagaimana manusia di dunia nyata. Di dalam *server* atau lebih sering disebut “kota Indopride” pemain tidak akan bertemu dengan *non-playable character* atau bot, setiap orang yang pemain temui di dalam kota adalah pemain lain yang juga melakukan *roleplay* dengan menggunakan tubuh virtualnya. Banyak peraturan dan norma yang harus ditaati pemain ketika bermain di dalam kota Indopride, salah satu yang paling ditekankan adalah bahwa tindakan yang pemain lakukan dalam permainan haruslah berdasarkan peraturan-peraturan yang ada disertai dengan alasan yang logis layaknya manusia di dunia nyata.

Sebelum memainkan peran dalam dunia #INDOPRIDE tentunya seorang pemain memerlukan sebuah karakter di dalam kota Indopride. Maka dari itu, sebelum memasuki dunia GTA V *roleplay* seorang pemain diharuskan untuk membuat tubuh virtualnya sebagai identitas yang akan mereka gunakan untuk masuk dalam dunia virtual GTA V #INDOPRIDE *roleplay*. Pemain harus menentukan nama, tanggal lahir, dan karakteristik fisik tubuh virtual sesuai dengan keinginannya. Setelah membuat tubuh virtual, pemain akan dibebaskan untuk mengambil berbagai peran untuk dapat bertahan hidup dalam dunia virtual tersebut.

Dunia GTA V #INDOPRIDE *Roleplay* dengan grafis yang realistis dan berbagai fiturnya seolah menciptakan realitas baru melalui dunia virtual yang ditawarkannya. Pemain menciptakan makna bersama, membangun hubungan pertemanan, persahabatan, menjalin hubungan romantis, mendirikan komunitas, dan lain sebagainya. Semua itu diciptakan melalui konstruksi yang mereka lakukan

bersama warga lain di dalam kota Indopride seolah-olah mereka benar-benar hidup di dalamnya. Menurut Astuti (2015) konstruksi ruang virtual yang telah sukses diproduksi melalui teknologi membuat manusia hanyut di dalamnya dan terinterupsi dari ruang realitasnya. Ruang virtual memalsukan relasi sosial menjadi simulasi realitas sosial yang dibangun dari model tanpa referensi. Sehingga ilusi, fantasi, ataupun citra dari komputer dan *smartphone* menjadi tampak nyata. Semakin sering seseorang terhubung dalam dunia virtual, maka mereka akan semakin hidup dalam dunia hiperealitas di mana manusia tidak lagi dapat membedakan antara kenyataan dengan fantasi (Astuti, 2015).



Gambar 1.5. Interaksi antar pemain dalam server #INDOPRIDE *Roleplay*
Sumber: Dokumentasi peneliti

Konsep permainan GTA V #INDOPRIDE *Roleplay* menekankan pada komunikasi warganya di dalam kota Indopride melalui tubuh virtual dan *voice chat* yang bersifat interaktif. Para pemain seolah-olah hadir di suatu tempat yang sama dengan identitas virtual melalui tubuh virtual 3 dimensi yang diciptakan komputer. Identitas baru dari pemain GTA V #INDOPRIDE *Roleplay* mungkin berbeda atau bahkan bertolak belakang dari diri mereka di dunia nyata, karena di internet konsep identitas tidak lagi dipahami sebagai “satu tubuh, satu identitas” (Judith dalam

Astuti, 2015). Anonimitas internet memberikan kebebasan bagi individu untuk menunjukkan identitas diri yang dikehendakinya tanpa harus terpaku pada dirinya di dunia nyata. Di dunia nyata mungkin saja mereka adalah seorang manusia biasa yang jauh dari aktivitas dan gaya hidup yang mewah, namun di dalam kota Indopride mereka adalah orang kaya raya dengan berbagai koleksi mobil-mobil mewahnya. Fenomena tersebut adalah bercerainya diri “*self*” dengan yang nyata “*real self*” yang terjadi dalam realitas virtual, sehingga diri yang telah terpisah ini akan membentuk kembali diri “*self create*”, bahkan membiak dan berlipat ganda “*multiple self*” tanpa akhir, di dalam arena bebas identitas “*identity game*” (Piliang dalam Demartoto, 2013).

Identitas virtual menjadi hal penting bagi pemain GTA V #INDOPRIDE *Roleplay* untuk dapat menikmati permainan secara maksimal. Michael Hecht menjelaskan bahwa identitas adalah penghubung utama antara individu dengan masyarakat (Rusdin *et al*, 2023). Berdasarkan sudut pandang komunikasi, identitas dimunculkan melalui proses berkomunikasi dengan orang lain, tidak dimunculkan sendiri (Larasati, 2023). Identitas manusia dikonstruksi oleh proses-proses sosial dan ketika identitas tersebut sudah mendapatkan wujudnya; identitas tersebut akan dipelihara, dimodifikasi, dan dibentuk ulang oleh hubungan-hubungan sosial (Berger dan Luckmann dalam Astuti, 2015). Konstruksi identitas penting dilakukan agar lingkungan sosial dapat mengetahui bahwa seorang individu memiliki perbedaan dan keunikan yang membedakan mereka serta mampu mempertahankan identitas mereka di lingkungan sosialnya.

George Herbert Mead dalam Wijaya (2016) menjelaskan bahwa untuk mencapai diri yang sempurna, individu harus menjadi anggota komunitas dan hal tersebut ditunjukkan dari kesamaan individu dengan komunitasnya. Konstruksi identitas membantu individu untuk memahami tempat mereka dalam komunitas dan membantu mereka mengembangkan diri berdasarkan penilaiannya terhadap dirinya sendiri melalui sudut pandang orang lain. Konstruksi identitas akan membantu pemain untuk membangun relasi dan memberikan mereka arah yang jelas terkait tujuan mereka di kota Indopride. Sebaliknya, tanpa melakukan konstruksi identitas pemain tidak akan mengetahui perannya di dalam komunitas dan cenderung akan melanggar peraturan, nilai, dan norma yang berlaku di kota Indopride. Mereka yang bersikap tidak sesuai dengan warga kota Indopride akan mendapatkan berbagai sanksi mulai dari tidak diterima oleh warga lain, hukuman penjara, hingga mendapatkan *banned* permanen dari *server*.

Fenomena tersebut menjadi sangat menarik untuk dieksplorasi lebih lanjut, mengetahui bahwa Grand Theft Auto V sebenarnya adalah *game* yang populer karena tema perampokan, penembakan, dan aktivitas kekerasan lainnya. Akan tetapi, ternyata banyak pemain yang memilih menghabiskan berjam-jam waktunya memainkan *game* tersebut untuk bermain peran sebagai manusia yang melakukan berbagai aktivitas selayaknya manusia dalam kehidupannya sehari-hari di dunia nyata dengan berbagai peraturan dan norma yang harus mereka taati ketika bermain. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana konstruksi identitas virtual warga kota indopride dalam dunia virtual Grand Theft Auto V #INDOPRIDE *Roleplay*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana konstruksi identitas virtual warga kota Indopride dalam dunia virtual Grand Theft Auto V #INDOPRIDE *Roleplay*?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami bagaimana konstruksi identitas virtual warga kota Indopride dalam dunia virtual Grand Theft Auto V #INDOPRIDE *Roleplay*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dilihat dari sisi teoritis dan praktis, yaitu:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan bermanfaat dan berkontribusi dalam bidang kajian ilmu komunikasi khususnya terkait konstruksi identitas.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pemain Grand Theft Auto V *Roleplay* dalam bermain *game online* dan membentuk identitasnya dalam ruang virtual.