

BAB I

PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Masa dewasa awal merupakan masa dimana individu mulai menjalankan tugas-tugas perkembangan dalam mencari pasangan hidup dan menyesuaikan diri di tempat kerja (Hurlock, 1980: 252). Oleh karena itu, individu dewasa awal membutuhkan adanya interaksi dengan orang lain dan relasi interpersonal yang didukung dengan citra diri yang baik. Namun, untuk mencapai hal itu individu dewasa awal dihadapkan pada 'krisis keterasingan' dimana kuantitas relasi interpersonal semakin berkurang sehingga muncul adanya kesepian (Erikson dalam Hurlock, 1980: 250).

Beberapa tahun terakhir ini, seiring dengan perkembangan teknologi komputer dan internet, muncul *online game*. *Online game* dapat memfasilitasi kebutuhan individu untuk berinteraksi dan menjalin relasi dengan orang lain, bukan tidak mungkin untuk mengatasi kesepian yang dirasakan individu dewasa awal. Sama halnya dengan *chatting*, *online game* dihubungkan dan dimainkan melalui jaringan internet sehingga pemain *game* (individu yang memainkan *game*) dapat bertemu dengan pemain *game* lain di seluruh Indonesia, bahkan beberapa *online game* dapat dimainkan bersama pemain *game* lain di seluruh dunia. *Online game* juga menampilkan aktivitas yang dinamis dan memiliki keistimewaan tersendiri, yaitu kemampuannya menggabungkan unsur *game* dan *chatting*, serta

memfasilitasi interaksi dari ribuan pemain *game* sekaligus (Teknologi, 2004, Online Game Tumbuhkan Industri Game Lokal, para. 11).

Online game sendiri memiliki banyak persamaan dengan *game* semacam *Nintendo*, *PlayStation*, dan *GameBoy*, yaitu memiliki jenis yang berbeda (*Simulation game*¹, *Role-Playing game*², *Strategy game*³, *Action game*⁴) dan alur cerita, tetapi alur cerita dalam *online game* relatif tidak dapat ditamatkan karena pemain *game* bebas memilih apa yang hendak dilakukannya dalam dunia *online game* tersebut. Selain itu pemain *game* juga dapat merasakan hidup dalam dunia buatan *online game*. Perbedaannya adalah dalam *online game* pemain *game* tidak hanya berinteraksi dengan NPC (*Non-Playable Character*) melainkan juga dengan pemain *game* lain dalam bentuk karakter dunia maya atau yang sering disebut dengan *avatar*.

Dari berbagai macam jenis *online game* tersebut, salah satu jenis yang banyak digemari adalah *Role-Playing Game* atau yang lebih akrab disebut *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG). Hal ini dapat dilihat dari banyaknya MMORPG yang sudah beredar dan digemari oleh para pemain *game*. Berbagai jenis MMORPG tersebut seperti *Final Fantasy XI*, *Tantra Online*, *Xian Online*, *TS Online*, *Risk Your Life*, *War of Warcraft*, *LineageII*, sampai dengan MMORPG yang pertama kali digemari dan memunculkan budaya

¹*Simulation game* merupakan *genre game* yang mengandung campuran antara *skill*, kesempatan, dan strategi untuk mensimulasikan aspek dari realitas.

²*Role-Playing game* yaitu jenis *game* dimana pemain *game* mengambil peran dalam sebuah karakter dan mengkolaborasikannya dengan cerita.

³*Strategy game* biasanya berupa *board games*, *video*, atau *computer game* -yang membutuhkan kemampuan pemain *game* untuk mengambil keputusan dan menentukan hasil.

⁴*Action game* Dapat dikenal sebagai *video* atau *computer games* yang sama dengan film *action*, biasanya melibatkan serangan fisik yang brutal

online game yaitu *Ragnarok Online* (RO), walaupun RO bukanlah MMORPG yang pertama muncul di Indonesia.

Tidaklah berlebihan menyebut RO memunculkan budaya bermain *online game* di Indonesia. Sejak RO muncul hampir 3 tahun lalu pertumbuhan *game center* di Indonesia mencapai 2 kali lipat lebih banyak dari sebelumnya (Wirawan, 2004, "Game Online" Setelah Ragnarok, Apa Lagi Ya?, para. 12), bahkan di 1 kawasan terdapat beberapa *game center* sekaligus. Spanduk-spanduk RO dipasang di setiap *game center* untuk menarik para pemain *game*. Sampai sekarang *game center* tersebut masih dipenuhi pemain *game* yang memainkan *online game* bahkan *online game* yang ditawarkan di *game center* tersebut semakin banyak dan bervariasi.

Walaupun *online game* semakin bervariasi, dalam hal ini terutama jenis MMORPG, biasanya masih terlihat adanya keunikan. Keunikan tersebut dimunculkan pada sejarah maupun budaya yang diangkat dalam *online game*, tampilan, sampai sistem pertarungan yang dimunculkan pada masing-masing MMORPG.

Jenis *game* yang berhubungan dengan sejarah Cina contohnya *TS Online*. Latar belakang ceritanya diambil dari legenda Tiga Kerajaan Di Cina. Pemain *game* dalam hal ini diceritakan sebagai remaja modern, yang dipilih penguasa langit untuk mengakhiri perang di zaman itu. *TS Online* mengambil cerita aslinya beserta karakter dalam cerita tersebut seperti Zhao-Zhao, Guang You, Liu Bei, dan masih banyak lagi lainnya. Misi-misi yang dijalankan pun berhubungan dengan cerita aslinya, sehingga pemain *game* dapat mempelajari sejarah di zaman

itu dengan memainkan *online game* ini. Keistimewaan dari *online game* ini adalah pemain *game* dapat menjadikan setiap NPC sebagai teman bertarung, dengan terlebih dahulu mengalahkannya. Hanya ada 1 jenis ras dalam *TS Online*, namun pemain *game* dapat memilih elemen angin, tanah, air, atau api yang akan menentukan *skill* karakter (Global World Technology, n.d., Latar Belakang Cerita *TS Online*, para. 1-2).



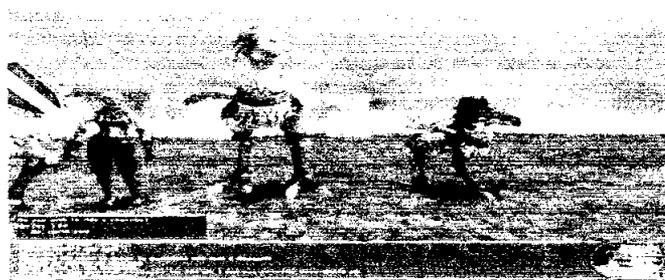
Gambar 1.1. *TS Online*

Berbeda dengan *TS Online*, *Tantra Online* mengangkat kebudayaan India beserta dengan kepercayaan mereka akan dewa Brahma, Vishnu, dan Shiva yang akan dipilih pemain *game* saat memulai *game* ini. Dalam *Tantra Online* hanya terdapat 1 jenis ras namun memiliki 8 jenis karakter yaitu *Deva*, *Asura*, *Rakhasa*, *Kimnara*, *Yaksa*, *Gandharva*, *Garuda*, dan *Naga*. Keistimewaan *Tantra Online* adalah pada *real time* dalam dunianya, yaitu perubahan pagi, siang, dan malam (PlayOn Interactive, n.d., Innovative Features of *Tantra*, para. 1)



Gambar 1.2. *Tantra Online*

Online game dengan multi ras dapat ditemui dalam *Final Fantasy XI*. *Online game* yang mengambil nama sama dengan *game PlayStation* terkenal ini memiliki 6 jenis ras yaitu *Hume, Elvan, TaruTaru, Galkao, Mithrag, Goblin*, serta berbagai *job* seperti *Warrior, Monk, White Mage, Black Mage, Red Mage, Thief, Ranger, Bard, Beastmaster, Dark Knight, dan Paladin*. Waktu yang berjalan dalam *game* ini pun persis seperti waktu dalam dunia riil, bahkan terdapat pergantian musim. GrandC (dalam *Ultima Nation*, vol. 31, *Final Fantasy XI Online Another World*) menambahkan bahwa karakter dalam dunia *Vana 'Diel* (nama dunia maya *Final Fantasy XI*) ini juga membutuhkan makan dan minum yang dapat menimbulkan berbagai efek, baik atau buruk.



Gambar 1.3. *Final Fantasy XI*

Tidak jauh berbeda dengan ketiga *online game* di atas, RO juga merupakan jenis MMORPG, namun pihak pengembangnya, Lyto menekankan pada komunitas dan lebih suka menyebutnya MPOCG (*Multiplayer Online Community Game*). Latar belakang cerita RO diangkat dari cerita berjudul sama karangan Lee Myoung-Jin (penulis komik *Ragnarok* dari Korea) yang bercerita mengenai perang antara dewa, manusia, dan iblis. Cerita ini melibatkan legenda bangsa Viking mengenai dewa Odin, Freya, dan Valkyrie. Setelah perang yang panjang mereka mengadakan gencatan senjata, namun lama-kelamaan manusia menjadi angkuh dan tanpa sebab yang jelas muncul berbagai monster. Di tengah kekacauan muncul legenda mengenai iblis misterius dan cerita mengenai kepingan *Ymir*. Sementara dunia yang ditinggali oleh manusia-manusia itu diberi nama *Midgard*. Tempat itulah yang akhirnya menjadi dunia maya RO, yaitu *Rune Midgard* (Lyto, n.d., Cerita, para. 1).

RO merupakan *online game* dengan grafis yang menarik dengan karakter 2D dan latar 3D, lebih dari 70 *soundtrack* menarik, dimana hal itu menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi ketertarikan pemain *game* terhadap *online game* ini (Blicen, 2004, GameSpot Player Review, para. 5). Selain itu RO memiliki motto petualangan, persahabatan, dan cinta, serta menekankan pada komunikasi antar pemain (Lyto, n.d., Intro RO, para. 1).

Perbedaan RO dengan *online game* lain adalah pada *event-event* yang diselenggarakan oleh Lyto, dimana *event-event* tersebut dapat berupa *event-event* yang telah ada di dunia riil maupun *event-event* yang diciptakan sendiri oleh Lyto.

Ada juga *update* program yang sampai saat ini telah mencapai episode 10. Hal ini membuat komunitas RO semakin berkembang, karena *update* ini menambah luasnya *Rune Midgard*, memperkaya kemampuan karakter pemain *game*, dan menambah program-program agar pemain *game* dapat berinteraksi lebih baik dengan sesama pemain *game* dalam dunia maya.

Hal itulah yang membuat banyak pemain *game* enggan menghilangkan karakter RO mereka walaupun mereka juga memainkan *online game* lain. Bila mereka bosan dengan *online game* lain tersebut, mereka kembali lagi memainkan RO. Dari hasil wawancara antara peneliti dan seorang pemain *game* dari Balikpapan di dunia maya, pemain *game* tersebut mengatakan bahwa ia enggan memainkan *online game* lain alasannya karena hidupnya hanya untuk RO.



Gambar 1.4. RO

Dalam bentuk-bentuk MMORPG seperti *TS Online*, *Tantra Online*, *Final Fantasy XI Online*, dan RO tersebut pemain *game* dapat memilih peran tertentu, mengamati perkembangan karakter mereka, dan merasakan bentuk komunitas yang sebanding dengan komunitas dunia riil yaitu komunitas maya dalam dunia buatan. Umumnya *online game* memiliki program-program untuk membentuk

interaksi antar pemain *game*, misalnya seperti PVP (*Player vs Player*) yang memfasilitasi pertarungan antar pemain *game*, perebutan kastil atau perang antar klan, transaksi, bahkan ada juga *online game* yang menambahkan program pernikahan seperti RO dan TS *Online*. RO sendiri juga memiliki program perceraian. Program-program tersebut sekaligus dapat memperkaya komunitas maya dan memperkuat perasaan pemain *game* akan komunitas maya mereka.

Komunitas *online* dalam *online game* layaknya komunitas riil memang memiliki sistem kehidupan sendiri dimana individu akan bertemu dengan banyak orang. Dunia maya memungkinkan setiap individu membangun karakter kesukaannya dan menjadikan karakter tersebut seperti yang mereka inginkan. Selain itu dunia maya juga memungkinkan individu untuk memulai suatu hubungan dengan orang lain tanpa rasa takut atau rendah diri karena minimnya tekanan sosial. Dunia maya ini terbebas dari segala bentuk ukuran fisik yang riil, ras, golongan, maupun agama, bahkan usia, dan gender. Mereka bebas mengeksplorasi hubungan mereka dengan orang lain dalam dunia tersebut, dan memiliki banyak teman maupun sahabat, namun tidak menutup kemungkinan mereka akan menemukan pasangan dalam dunia maya.

Umumnya karakter yang dibangun oleh pemain *game* dalam *online game* turut mempermudah proses interaksi tersebut. Pemain *game* dapat menampilkan atau menjadi dirinya sendiri dalam *online game* melalui karakternya, sesuatu yang mungkin tidak dapat dilakukan pemain *game* karena besarnya tekanan sosial dalam dunia riil. Di sisi lain pemain *game* dapat menciptakan karakter yang berbeda sama sekali dari dirinya dengan menampilkan citra diri palsu pada

karakter maya yang ia miliki ketika berhubungan dengan pemain *game* lain, untuk membuat dirinya lebih sempurna.

Setiap karakter dalam dunia maya didesain dengan menarik, misalnya dalam dunia RO dimana desain karakternya memasukkan unsur *anime* (animasi *cartoon* yang dipopulerkan Jepang) sehingga disukai oleh penggemarnya. Desain tampilan karakter sangat penting karena akan memberikan pengaruh yang kuat terhadap reaksi pemain *game* lain dalam dunia maya (Wallace, 1999: 23). Desain tampilan karakter itu dapat dilihat dari berbagai macam seperti model rambut, warna rambut, pakaian dan aksesoris yang dikenakan, misalnya saja dalam RO karakter wanita yang cantik memakai aksesoris kepala yang mahal dan indah seperti *succubus horn* (tanduk *succubus*) dan *elven ear* (telinga *elf*) mendapatkan lebih banyak perhatian daripada karakter yang memakai *monk hat* (topi rahib) dan kacamata hitam. Begitu juga dalam LineageII dimana karakter wanita *elf* yang memiliki rambut pirang panjang, mata biru, kulit putih, dan tubuh langsing, lebih banyak didekati daripada mereka yang memilih karakter wanita *orc* dengan kulit hijau.



Gambar 1.5. Penampilan Karakter

Tampilan karakter dalam dunia maya bukan tidak mungkin akan membangun citra diri maya pemain *game*. Citra diri merupakan gambaran mental yang biasanya jarang berubah dan menggambarkan bukan hanya sesuatu yang dapat dilihat secara obyektif (tinggi badan, berat badan, warna rambut, jenis kelamin, skor IQ), tetapi juga hal-hal yang telah dipelajari oleh individu tentang dirinya sendiri, baik dari pengalaman personalnya maupun dengan menginternalisasi pendapat orang tentang dirinya, misalnya baik, disukai, gemuk, bodoh, lemah (Wikipedia, n.d., Self Image, para. 1).

Sebenarnya bukan hanya citra dalam bentuk tampilan karakter saja yang dapat dimanipulasi dalam *online game*. Citra diri dalam bentuk kepribadian, gender, dan peran pun dapat ditampilkan oleh pemain *game*. Saat pertama kali mendaftarkan *account* baru, pemain *game* dapat memilih memulai *game* ini dengan karakter laki-laki atau perempuan. Tidak sedikit pemain *game* laki-laki yang memilih bermain dengan karakter perempuan dengan alasan ingin merasakan diperlakukan sebagai perempuan (Wallace, 1999: 45). Memang dengan memakai karakter perempuan, pemain *game* mendapatkan perlakuan yang sangat baik, serta mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan misi tertentu, mendapatkan petunjuk, atau *rare item* dari pemain *game* dengan tampilan karakter laki-laki yang menyangka mereka perempuan. Namun demikian, tidak jarang karakter perempuan mendapatkan tekanan atau pelecehan seksual dalam dunia maya dari pemain *game* laki-laki yang bersembunyi di balik anonimitas mereka.

Pembentukan citra diri tidak hanya berhenti pada pemilihan gender, bahkan nama yang dipilih pun ikut menentukan peran yang mereka ambil dalam dunia

maya. Seorang pemain *game* mengatakan bahwa ia memilih nama Shiva, dewa perusak dari India yang sangat kuat untuk mengekspresikan tendensi agresifnya (Technology, 2005, *My Life as an Online Gamer*, para. 12). Sebaliknya ada kecenderungan juga untuk menamakan karakter penyembuh dalam *online game* dengan nama-nama yang melambangkan kebaikan, misalnya Angel, Celestial Saint, Priest Baik, dan sebagainya.

Peran yang dipilih oleh pemain *game* juga sangat berpengaruh untuk mewujudkan citra kepribadian mereka dalam dunia maya. Misalnya saja mereka yang memilih peran sebagai karakter penyembuh ingin memuaskan keinginan mereka dalam menolong orang lain, hal yang lebih mudah dilakukan dalam dunia maya daripada dunia riil. Untuk itu mereka harus lebih sabar dalam menghadapi kalimat-kalimat seperti “Heal plz” (*heal please*), “paket plz” (meminta *skill* penambah kekuatan dan kecepatan) berkali-kali, dan sebagai gantinya karakter ini mendapatkan banyak ucapan terima kasih dari karakter lainnya. Ada pula yang memilih peran sebagai *holy knight* untuk berjalan di barisan paling depan dari grup dan melindungi grup dari serangan musuh.

Segala bentuk citra diri yang dimunculkan oleh pemain *game* mau tidak mau membuat pemain *game* merasa lebih sempurna dan dapat menjadi seperti yang mereka inginkan. Hal ini juga membuat mereka hanya melihat sisi sempurna dari pemain *game* lain sehingga banyak orang lebih memilih teman-teman mayanya daripada teman mereka yang nyata. Yee dalam penelitiannya menemukan bahwa 39% informan pria dan 53,3% informan wanita yang diminta membandingkan kualitas hubungan teman MMORPG dengan teman mereka

dalam dunia riil menyatakan bahwa mereka merasa teman mereka dalam dunia maya sebanding bahkan lebih baik daripada teman mereka di dunia riil (Yee, n.d., *The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivation, Emotional Investment, Relationship, and Problematic Usage*, para. 23).

Citra diri yang mereka miliki juga meminimalkan tekanan yang mereka alami dalam berinteraksi di dunia maya. Ada pemain *game* yang bahkan merasa lebih percaya diri dalam dunia maya. Dalam penelitian Dolzan seorang pemain *game* mengatakan bahwa ia tidak dapat membayangkan dirinya mengatakan “hi” pada orang-orang asing di dunia riil seperti yang ia lakukan dalam dunia maya (Dolzan, n.d., *Virtual Worlds: Ultima Online*, para. 18). Pemain *game* lain yang dikenal sebagai mahasiswa yang memiliki teman sangat sedikit dan pemalu menjadi seseorang yang dihormati dalam dunia maya. Ia mengatakan bahwa *online game* sudah sangat penting baginya, ia seakan-akan menjadi dewa dan dihormati oleh semua pemain *game* lain (Wallace, 1999: 182).

Hal tersebut sebenarnya tidak memberikan pengaruh satu pihak bagi pemain *game* dalam dunia maya saja. Ada juga pemain *game* yang mengatakan bahwa ia tidak menyertakan kepribadian aslinya dalam karakter mayanya, namun ia membawa kepribadian mayanya dalam kehidupan nyatanya (Porter, 1997: 96). Contohnya saja menjadi kepribadian yang lebih terbuka dan percaya diri dalam dunia maya dapat mempengaruhi kepribadian maupun perilakunya di dunia riil. Hal ini mungkin terjadi bila ekstroversinya dalam dunia maya mendapat *reward*

berupa lebih banyak perhatian dan penghargaan pemain *game* lain terhadap dirinya, sehingga ia menggeneralisasikannya dalam dunia riil (Wallace, 1999: 54)

Sementara itu pengaruh positif dari *online game* bukan hanya dilihat dari peningkatan terhadap kepercayaan diri pemain *game* saja tetapi juga dari segi kemudahan menjalin relasi interpersonal atau berinteraksi dengan pemain *game* lain seperti yang telah disinggung sebelumnya. Relasi interpersonal dalam dunia maya semacam ini sangat menarik karena tidak tampaknya identitas fisik sehingga membuat individu lebih percaya diri, serta tidak adanya tanggung jawab moral bila memiliki teman dekat, yang penting menyapa, mengobrol, dan bermain bersama. Misalnya individu memiliki pasangan maya, maka acara jalan-jalan, membelikan barang lebih mudah dilakukan di dunia maya. Apalagi uang lebih mudah dicari dalam dunia maya. Jika mereka bosan atau tidak cocok dengan orang dekatnya itu mereka dapat berpisah dengan konflik yang tidak sekompleks konflik di dunia riil.

Mengenai fenomena bentuk hubungan yang tidak kompleks dalam dunia maya, Wallace (1999: 147) juga menyatakan bahwa memang lebih mudah meninggalkan sebuah relasi interpersonal dengan orang lain dalam dunia maya dan membentuk relasi lainnya. Pemain *game* dapat menghindari orang yang tidak mereka sukai dengan mudah dan menghindari mereka. Jika seorang pemain *game* lama tidak *online* saja dapat mengakibatkan kehilangan banyak teman. Hal ini tentu saja akan sangat berbeda dengan yang terjadi dalam dunia riil. Seseorang tidak dapat menjauhi orang yang tidak mereka sukai hanya dengan menggerakkan *mousenya*. Namun relasi dalam *online game* sendiri bukan tidak mungkin menjadi

kompleks dengan membawa atau melanjutkan relasi tersebut dalam dunia riil, misalnya saja pemain *game* yang bertemu dalam dunia maya dapat juga saling bertukar nomor ponsel untuk saling berkomunikasi dalam dunia riil.

Online game sebenarnya tidak selalu menjadi sarana untuk bertemu dengan teman-teman dunia maya yang baru. Beberapa pemain *game* memainkan *online game* dengan teman-teman, pasangan, bahkan anak mereka di dunia riil, untuk semakin mendekatkan diri dan mengenal mereka lebih jauh. Dalam dunia maya mereka dapat lebih leluasa untuk mengeksplorasi hubungan mereka dan melihat banyak potensi lain dari teman, pasangan, dan anak mereka. Banyak pengalaman dari para pemain *game* yang mulai bermain *online game* untuk merasakan kebersamaan dengan teman-teman dunia riil mereka yang juga pemain *game*.

Walaupun begitu tidak semuanya menggunakan dunia maya sebagai sarana yang positif untuk menumbuhkan pribadi mereka atau mencari relasi interpersonal dengan orang lain. Banyak juga dari antara pemain *game* yang menenggelamkan diri dalam dunia maya sebagai tempat untuk melarikan diri dari masalah-masalah yang ia hadapi di dunia riil. Beberapa pemain *game* menyatakan pendapatnya mengenai hal ini. Banyak di antara mereka melarikan diri ke dalam dunia maya sebab dunia fantasi di dalamnya dapat lebih mudah dikontrol daripada menghadapi kenyataan. Hal ini terjadi karena berbagai macam *goal* dapat lebih mudah dicapai dalam dunia maya daripada di dunia riil. Selain itu dalam dunia maya pemain *game* dapat menjadi dirinya tanpa adanya rasa takut akan pemikiran orang lain (Waters, 2005, *Losing Yourself in Online Gaming*, para. 58). *Online*

game juga sering disebut sebagai pereda stres bagi pemain *game* yang menghadapi masalah di dunia riil.

Menurut Li, perasaan menyenangkan dalam dunia maya itu membuat keterikatan antara pemain *game* dan komunitas mayanya semakin erat, bahkan membuat mereka memiliki rasa tanggung jawab terhadap komunitas mayanya tersebut (dalam Technology, 2005, *My Life as an Online Gamer*, para. 6). Contoh kecilnya saja yaitu memperjuangkan klan atau *guild* mereka dalam perang antar klan atau *guild*. Bahkan keterikatan ini, menurut Hinson, membuat pemain *game* lebih tertarik untuk berinteraksi dalam dunia maya dibanding dengan dunia riil (dalam Waters, 2005, *Losing Yourself in Online Gaming*, para. 68).

Perilaku ini terkadang tidak berubah walaupun pemain *game* telah menikah atau memiliki anak dalam dunia riil. Beberapa di antara mereka yang telah menikah, termasuk pemain *game* bernama Victor Tan, tetap bertarung dalam dunia maya sampai pagi-pagi sekali (dalam Waters, 2005, *Losing Yourself in Online Gaming*, para. 59). Dari hasil wawancara, seorang pemain *game* RO di Jakarta bahkan mengatakan istrinya sudah terbiasa ia tinggalkan untuk berpetualang di dunia maya. Ada juga anak kecil yang meninggal karena ibunya terlalu asyik bermain dalam dunia maya (Perkins, n.d., *Online Gamers and the Myths*, para. 3). Kemungkinan terburuk bahkan dunia maya ini mengakibatkan pemain *game* berselisih dengan teman yang ia kenal dalam dunia riil, seperti pengalaman Qui, pemain *game* China yang menusuk temannya karena menjual pedang *cyber* yang mereka menangkan bersama dari sebuah kompetisi (Reuters, 2005, *Online Gamer Killed for Selling Cyber Sword*, para. 5).

Perilaku tidak bertanggung jawab dari pemain *game* ini juga tidak memandang usia. Dari hasil observasi di sebuah *game center* N, ada seorang anak SD yang tidak masuk sekolah 3 hari tanpa kabar, dan kedatangan sedang bermain RO di *game center* tersebut. Perilaku membolos anak itu diketahui karena kepala sekolah dan orang tua anak tersebut mendatangi *game center* tempatnya bermain. Selain itu lebih banyak lagi pemain *game* yang sudah kuliah membolos karena terlalu asyik bermain *online game*, bahkan tidak ragu-ragu menginap di *game center* yang buka 24 jam. Di *game center* G juga ada anak yang dimarahi oleh orangtuanya, ditampar, dan bahkan dipermalukan sebagai pembohong karena ia berbohong untuk bermain *online game*. Ada pula pemain *game* yang karena keinginan memperkuat karakternya dalam dunia RO, membeli *zeny* (mata uang *Rune Midgard*) dengan uang yang dicuri dari ayahnya sebesar 2 juta rupiah. Ayahnya yang mengetahui hal tersebut mendatangi anaknya dan memaksa menghapus *account* anaknya.

Pengalaman-pengalaman negatif pemain *online game* tersebut bahkan menimbulkan stigma bahwa pemain *game*-pemain *game* merupakan kumpulan orang dengan kelainan psikologis (Wallace, 1999: 2). Stigma ini sudah muncul sejak beberapa tahun dan mulai berkurang sejak kemunculan RO yang meledak di kalangan para pemain *online game*, diikuti dengan *online-online game* lainnya. Hal ini merupakan fenomena tersendiri karena pemain *game* sekarang lebih 'gaul' daripada yang sebelumnya dianggap antisosial (Wirawan, 2004, "Game Online" Setelah Ragnarok, Apa Lagi Ya?, para. 2).

Bermain *online game* sebenarnya dapat menjadi menyenangkan bila pemain *game* masih dapat meninggalkan tempatnya untuk melakukan hal lain dan berinteraksi dengan dunia riil. Tidak jarang pemain *game* melupakan bahwa semua itu adalah dunia maya yang tidak nyata, dunia riil semakin terlupakan ketika mereka memainkan *online game*, bahkan waktu yang mereka miliki di dunia riil digunakan untuk berpikir mengenai tongkat sihir baru, pedang hebat, cara memecahkan misi, mencari petunjuk maupun tips dari internet maupun dengan teman-temannya sesama pemain *online game*. Padahal tidak seperti membaca buku, pemain *game* tidak mendapatkan hasil yang nyata dari dunia maya. James memaparkan, ketika mereka berhenti bermain, mereka berada pada titik yang sama ketika mereka memulai, dan pencapaian mereka di dunia maya menjadi sia-sia karena tidak diakui di dunia riil (dalam Waters, n.d., *Losing Yourself in Online Gaming*, para. 42).

Dengan melihat fenomena-fenomena di atas maka penelitian ini penting dilakukan. Penelitian ini dapat digunakan untuk melihat apakah *online game* memberikan pengalaman positif atau negatif dalam pembentukan citra diri dan relasi interpersonal pemain *game*, dan peran *online game* dalam mendukung atau menghambat tugas-tugas perkembangan pemain *game* dewasa awal.

1.2. Fokus Penelitian

1.2.1. Batasan Fenomena Khusus

Penelitian ini menggunakan informan pemain *game* RO, karena RO memiliki banyak program yang memfasilitasi interaksi atau terjalinnya relasi

interpersonal di antara pemain *game* dan membantu pemain *game* untuk mengembangkan karakternya secara maksimal, baik dari segi kekuatan maupun penampilan maya. Hal itulah yang menjadi dasar fokus penelitian ini, yaitu mengenai pandangan pemain *game* terhadap citra dirinya dan relasi interpersonal pada masa dewasa awal.

Dari hasil observasi banyak pemain *game* usia dewasa awal, terutama mereka yang masih kuliah menghabiskan waktu di *game center*, jumlahnya bahkan lebih banyak daripada mereka yang usia sekolah dan biasanya bermain dalam waktu yang lebih lama. Hal ini disebabkan karena jam kuliah biasanya lebih fleksibel dibandingkan dengan jam sekolah. Pemain *game* usia sekolah kebanyakan bermain di siang hari dan pulang di sore hari, berbeda dengan mereka yang sudah berkuliah. Pemain *game* usia kuliah ini dapat menghabiskan waktunya sampai malam bahkan menginap di *game center*, karena memang pembelian jam bermain di *game center* menjadi 2 kali lebih murah ketika larut malam sampai pagi hari. Hal itulah yang biasanya dilakukan pemain *game* dewasa awal, tidak terkecuali beberapa pemain *game* RO. Apalagi RO menimbulkan ketertarikan tersendiri bagi pemain *gamenya*.

Sejak memulai *game* ini pemain *game* sudah dapat menentukan citra fisik karakter mereka, bentuk rambut, bahkan sampai warna rambut, setelah sebelumnya menentukan jenis kelamin karakter mereka ketika membuat *account* (digunakan ketika pemain *game* login dalam *game* tersebut, biasanya dilindungi dengan *user id* dan *password*). Pemain *game* juga dapat menamai karakter mereka dan mengontrol karakter mereka sebagai dirinya dalam dunia *Rune Midgard*.

Mengembangkan karakter sesempurna mungkin dalam dunia *Rune Midgard* merupakan hal yang penting bagi pemain *game* RO. Dalam RO, karakter yang kuat dan memiliki penampilan menarik dianggap hebat, dikagumi, dan lebih banyak didekati karena memiliki daya tarik fisik yang besar di dunia maya. Dari hasil observasi banyak pemain *game* dalam dunia RO yang berlomba memakai aksesoris yang mahal dan menarik, bahkan mereka memiliki koleksi yang cukup banyak untuk mendandani karakter mereka. Tidak hanya itu, untuk membangun kekuatan, pemain *game* melengkapi karakternya dengan *equipment* yang mahal, bahkan rela membeli kartu monster dengan memakai mata uang dunia riil. Harga kartu tersebut di dunia riil bahkan ada yang mencapai 40 juta rupiah.

Kekuatan dan penampilan dari karakter pemain *game* merupakan citra yang mereka gunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam berinteraksi dengan pemain *game* lain. Kepercayaan diri dalam dunia maya memudahkan pemain *game* untuk menjadi dirinya sendiri tanpa tekanan yang berasal dari pemikiran orang lain. Banyak pemain *game* yang tidak memiliki penampilan istimewa, tidak memiliki pasangan dalam dunia riil memiliki karakter istimewa dalam RO dan disegani oleh pemain *game* lain. Dari hasil observasi, karakter-karakter yang istimewa biasanya memiliki banyak teman, banyak disapa oleh karakter lain, dan mudah bergaul dengan kalangan elit dalam RO, misalnya saja ketua-ketua *guild* (semacam organisasi dalam RO) terkenal.

Sebenarnya bukan tidak mungkin citra diri yang sempurna, seperti penampilan, kekuatan, dan keadaan anonimitas pemain *game* dalam dunia maya merupakan bentuk kompensasi pemain *game* terhadap citra dirinya di dunia riil

dengan penampilan yang tidak menarik, tidak pernah dihargai, tidak dapat mendominasi, dan tidak percaya diri, walaupun tidak semua pemain *game* seperti itu. Beberapa pemain *game* bisa saja melihat dunia maya sebagai laboratorium hidup bukan untuk menutupi diri yang sebenarnya melainkan mengeluarkan karakter aslinya, hal yang tidak dapat dilakukan di dunia riil karena besarnya tekanan yang mengharuskan ia tidak berani menunjukkan sifat aslinya. Wallace juga (1999: 48) memaparkan bahwa kesempatan untuk mengalami beberapa alternatif identitas, terutama yang hampir tidak mungkin dicobakan dalam dunia riil terlalu menarik untuk diabaikan.

Interaksi semacam ini dengan mudah mengalahkan sistem *gaming* dari RO sendiri, yaitu membunuh monster dan menaikkan *level* yang bisa dirasa sangat membosankan karena monoton dan memakan waktu. Apalagi ditambah dengan maraknya *bot* (program untuk membuat karakter bertarung secara otomatis), pemain *game* makin malas untuk membunuh monster dan menaikkan *level* sendiri. Dengan *bot* yang berjalan 24 jam pemain *game* bisa menaikkan *level* lebih cepat dan mendapat banyak uang dari aitem-aitem langka yang dijatuhkan monster. Hal tersebut membuat pemain *game* makin kaya dan makin mudah untuk memperkuat atau membeli aksesoris yang membuat tampilan karakternya lebih menarik.

Dari hasil wawancara didapatkan alasan pemain *game* bermain bukan karena faktor *gaming* atau *leveling*. Banyak pemain *game* yang memainkan RO ini untuk *chatting*, mendapatkan banyak teman, bersenang-senang dengan teman-teman untuk memburu monster-monster yang sulit. Mendapatkan teman

merupakan alasan utama pemain *game* tetap memainkan *game* ini, bahkan sampai bertahun-tahun lamanya (Blicen, 2004, GameSpot Player Review, para. 8). Memang dalam RO sangat mudah berinteraksi dengan orang lain di balik anonimitas, dapat melihat tingkah laku orang tersebut dalam dunia maya bukan hanya foto saja seperti fasilitas interaksi dalam internet yang lain, selain itu sangat menyenangkan karena melibatkan kegiatan bermain. Selain itu RO sangat mudah untuk dimainkan bahkan untuk pemain *game* MMORPG pemula.

Dalam dunia RO sendiri teman bisa didapatkan secara tidak sengaja saat *hunting* (berburu monster dan menaikkan *level*) atau grup dengan pemain *game* yang belum dikenal. Selama proses *hunting* dapat terjadi obrolan mengenai monster-monster yang dihadapi dan berujung pada perkenalan antar anggota grup. Teman dapat juga didapatkan secara tidak sengaja saat bergabung dalam *guild* ketika pemain *game* terlibat obrolan dalam *guild* atau merasakan kebersamaan dalam *guild* saat *War of Emperium* (perang antar *guild*). *War of Emperium* (WoE) bukan saja menumbuhkan ikatan kebersamaan yang kuat antar anggota *guild* dan ikatan dengan *guild* sekutu, namun juga permusuhan dengan *guild* yang tidak disukai (Nuswandana, n.d., Ragnarok Awas Jangan Sampai Bablas, para. 25).

Untuk mempererat persahabatan di antara anggota *guild*, ketua *guild* biasanya mengadakan *gathering* di kota tertentu, biasanya kota dari ketua *guild* tersebut. Tujuan dari *gathering* ini adalah untuk saling mengenal antar anggota *guild* di dunia riil. Banyak juga anggota *guild* yang hadir bahkan termasuk juga anggota *guild* dari luar kota. *Gathering* ini otomatis juga meningkatkan persahabatan mereka di dunia maya, selain di riil tentunya.

Selain grup dan *guild* yang merupakan sarana pemain *game* untuk menemukan teman secara tidak sengaja dan membuat pemain *game* melibatkan emosi mereka, ada juga pemain *game* yang mencari teman secara sengaja. Dalam *Rune Midgard* sendiri biasanya ada daerah-daerah khusus yang biasanya ramai dengan orang-orang yang mencari teman, selain daerah-daerah khusus tempat berkumpulnya anggota *guild* tertentu. Mereka biasanya pergi ke daerah tersebut jika ingin ngobrol. Di daerah tersebut banyak kolom-kolom *chatting* yang bertuliskan mencari teman ngobrol, mencari pasangan untuk menikah, mencari pacar, mencari papa mama (untuk program adopsi).

Lewat obrolan-obrolan ini hubungan antar pemain *game* yang baru dikenal berlanjut jika ada kecocokan, ada juga pemain *game* yang bertukar nomor ponsel untuk melanjutkan obrolan di dunia riil atau untuk membuat janji bertemu lagi di dunia maya. Setelah itu mereka selalu bermain bersama. Dalam dunia maya memang pemain *game* laki-laki dapat lebih mudah melindungi pemain *game* perempuan melalui karakter mereka, sedangkan pemain *game* perempuan lebih mudah memberi *support* pada pemain *game* laki-laki dengan memilih karakter penyembuh.

Dalam dunia RO juga disediakan aitem-aitem seperti bunga mawar, coklat valentine, selain *event-event* yang mendukung terbentuknya relasi pertemanan maupun relasi dengan pasangan. Banyak juga tempat-tempat indah dalam *Rune Midgard* yang digunakan untuk mengobrol. Bukan hanya itu saja fasilitas yang disediakan RO untuk memperkaya interaksi antar pemain *game*. Ada juga program pernikahan yang banyak digunakan para pemain *game* untuk

mendekatkan relasi dan mengikatkan diri pada teman dekat maupun pasangan mereka. Bahkan ada salah satu pasangan yang bertemu dalam RO, menikah dalam dunia maya sekaligus akhirnya menikah dalam dunia riil (Wirawan, 2004, *Game Online Setelah Ragnarok Apa lagi Ya?*, para. 9). Nama, dan tanggal pernikahan mereka di dunia riil bahkan disiarkan di seluruh *Rune Midgard*.

Namun selain itu ada juga berita yang tidak mengesankan mengenai interaksi dalam RO yang mengakibatkan seorang wanita ditembak mati oleh pasangannya dalam dunia riil karena wanita tersebut menikah dengan pemain *game* lain dalam dunia maya (Bangkok Post, n.d., *Ini Penggalan Berita Soal Ragnarok*, para.1). Ada juga seorang pemain *game* yang telah memiliki pasangan di dunia riil mengajak pemain *game* yang juga telah memiliki pasangan untuk menjadi pasangannya di dunia maya karena tertarik pada kepribadian pemain *game* tersebut di dunia maya, namun pemain *game* tersebut tidak berniat untuk menjalin hubungan lebih lanjut di dunia riil, jadi mereka hanya dekat di dunia maya saja.

Melihat berbagai fenomena tersebut, penelitian mengenai relasi pemain *game* RO di Indonesia masih menarik dilakukan lebih mendalam, apalagi yang mengangkat relasi interpersonal pemain *game* baik dalam maya dan dunia riil. Banyak penelitian mengenai *online game*, khususnya RO, masih menyentuh sisi adiksi dari pemain *game* dan interaksi mereka hanya di dunia maya. Maka dari itu penting dilakukan penelitian mengenai pemain *game* secara menyeluruh, khususnya mengenai relasi interpersonal dan citra diri mereka di dunia riil, bukan

hanya memandang pemain *game* dari sisi relasi interpersonal dan citra diri mereka di dunia maya.

1.2.2. Pertanyaan Seputar Fenomena Khusus

1. Bagaimana pemain *game* RO membentuk citra diri karakternya di dunia maya? Bagaimana citra dirinya di dunia riil?
2. Bagaimana pemain *game* RO menjalin relasi interpersonal di dunia maya dan dunia riil?
3. Bagaimana pengaruh pembentukan citra diri dan relasi interpersonal di dunia maya terhadap pembentukan citra diri dan relasi interpersonal di dunia riil? Bagaimana dengan pengaruh sebaliknya?

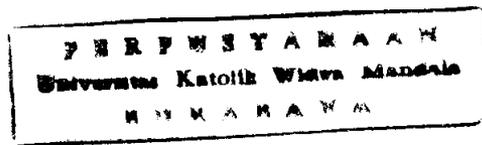
1.3. Batasan Istilah

1. RO

Dalam penelitian merupakan singkatan dari *Ragnarok Online*, sebuah *online game* yang berasal dari Korea. Merupakan bentuk MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) yang dipopulerkan oleh PT. Lyto di Indonesia sebagai bentuk MPOCG (*Multiplayer Online Community Game*), yaitu *online game* berbasis komunitas

2. MMORPG

Merupakan *online role-playing game* dimana pemain *game* dalam jumlah yang besar dapat berinteraksi dalam *game* dan waktu yang sama. Pemain *game* dalam dunia ini direpresentasikan dalam bentuk *avatar*, yaitu



representasi grafis dari karakter yang mereka mainkan. Interaksi dalam dunia maya selalu ada untuk dimainkan, bahkan berpotensi untuk berubah oleh karakteristik pemain *game* yang memainkannya (Wikipedia, n.d., MMORPG, para. 1).

3. Citra Diri

Dalam penelitian ini citra diri yang dilihat adalah citra diri yang didapatkan dari pengalaman personal maupun anggapan orang lain yang terinternalisasi dalam diri individu. Citra diri itu meliputi kelebihan dan kekurangan individu, penampilan individu di dunia riil dan maya, kekuatan individu di dunia maya.

4. Relasi Interpersonal

merupakan bentuk hubungan dari paling sedikit dua orang yang saling mengkomunikasikan pikiran dan perasaan, saling tergantung, serta membentuk pola perilaku tertentu secara bertahap, serta saling berinteraksi dalam prosesnya.

5. Karakter

Dalam penelitian ini karakter dalam dunia maya berarti diri maya pemain *game*. Karakter juga bisa berarti tampilan fisik dan kepribadian.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh tentang:

1. Citra diri pemain *game* RO, meliputi citra karakter yang terbentuk di dunia maya dan citra diri pemain *game* di dunia riil.

2. Relasi interpersonal pemain *game* RO di dunia maya dan dunia riil.
3. Pengaruh pembentukan citra diri dan relasi interpersonal pemain *game* RO di dunia maya terhadap citra diri dan relasi interpersonalnya di dunia riil dan sebaliknya.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Untuk pengembangan teori Psikologi Perkembangan dan psikologi sosial mengenai relasi interpersonal, khususnya mengenai relasi interpersonal yang dialami oleh pemain *online game* dewasa awal.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat membantu peneliti untuk memperoleh gambaran mengenai citra diri dan kehidupan interpersonal pemain *game* dalam dunia maya dan dunia riil.

b. Bagi pemain *game*

Penelitian ini memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai masukan bagi para pemain *game* mengenai dampak-dampak yang akan muncul dalam kehidupan interpersonalnya, sehingga dampak negatif yang muncul dalam kehidupan interpersonal pemain *game* dapat diantisipasi dan dampak positifnya dapat membantu pemain *game* dalam mengembangkan dirinya.

c. Bagi orangtua para pemain *game*

Memberikan informasi bagi orangtua para pemain *game* agar lebih memperhatikan anak-anaknya yang memainkan *online game*, khususnya RO untuk membantu mencegah dampak negatif dari kehidupan interpersonal anak mereka di dunia maya terhadap di dunia riil, baik dari segi kesehatan fisik maupun mental. Penelitian ini juga memberikan gambaran mengenai hal-hal apa di dunia riil yang membuat pemain *game* menganggap relasi interpersonal di dunia maya lebih penting, sehingga orangtua dapat mengantisipasi hal-hal tersebut.

d. Bagi orang-orang di sekitar pemain *game*

Memberikan gambaran kehidupan pemain *game* secara utuh, sehingga orang tidak lagi mempersepsi pemain *game* sebagai orang yang aneh, anti sosial, tidak memiliki teman, memiliki citra diri riil yang buruk, suka dengan kekerasan, dan lain sebagainya.