

KONSTRUKSI IDENTITAS PADA KOMUNITAS *GAME TOUCH ONLINE* (STUDI ANGGOTA KOMUNITAS *GUILD DEADLINE*)

Wulan Purnama Sari

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, Jakarta

Email: wulanp@fikom.untar.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan komunikasi, khususnya dibidang komputer dan *internet* telah banyak membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat. Salah satu contohnya adalah berkembangnya *game online*, sebuah permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau *internet*) sebagai medianya. *Game online* ini pada umumnya diminati oleh kalangan anak muda, mulai dari remaja sampai pada dewasa muda. Pada akhirnya kemunculan *game online* mendorong munculnya kelompok, dimana anggotanya menyatakan dirinya sebagai bagian dari komunitas pecinta *game online*. Komunitas ini dikenal dengan istilah *guild*, yang memiliki nama dan struktur layaknya organisasi pada umumnya. Komunitas *game touch online*, khususnya *guild DeadLine* menjadi objek penelitian, dimana penulis meneliti tentang bagaimana anggota komunitas *guild DeadLine* ini mengkonstruksi identitas sosialnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses terbentuknya identitas para *gamer*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil menunjukkan identitas sosial yang diperoleh dari keanggotaan dalam komunitas *game online* menjadi kultur utama, dan berlangsung lama bahkan setelah para *gamer* beralih ke *game* lain.

Kata kunci: Konstruksi, identitas, identitas sosial, *game online*.

ABSTRACT

Development of communication technologies, especially in the field of computer and internet, has bring so many changes in society. For example is the rise of online game, a computer game which use internet as the media. Generally, online game attract youth, start from teenagers to early adult. In the end, emergence of online game, encourage the born of community, whose members declare his self as a part from community of online game lover. This community also known as guild, which has name and structure like any other organization. Community of game Touch online, especially guild DeadLine becomes the object of this research, in which the author examines how members of guild DeadLine construct their social identity. The purpose of this research is to describe the process in which the gamer's identity are formed. This research use qualitative methods. The result shows social identity acquire from membership in online game community become the main culture, and still persist even when the gamer is no longer playing this game.

Keywords: Construct, identity, social identity, *game online*.

1. PENDAHULUAN

Tidak dapat disangkal bahwa perkembangan *internet* membawa perubahan yang amat dahsyat. Rob Brown (2009) mengemukakan bahwa *internet* telah membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia modern terutama dalam hal berkomunikasi. Setiap aspek dalam cara manusia bertukar informasi terkena dampak dari *internet*. *Internet* menjadikan proses komunikasi dan ketersediaan saluran komunikasi berubah menjadi lebih berarti dibandingkan dengan media lainnya. Manusia tidak hanya mencari informasi dari *internet* akan tetapi juga juga memperlakukannya sebagai sebuah media komunikasi.

Hal tersebut menguatkan pendapat McLuhan tentang *Global Village*, dimana setiap manusia di dunia ini dapat terhubung dan berkomunikasi tanpa halangan waktu maupun jarak karena tergabung dalam suatu

komunitas maya. Sebelum mesin cetak ditemukan, komunikasi utama manusia berdasarkan sesuatu yang didengar, mendengar berarti percaya. Setelah ditemukannya mesin cetak, penglihatan merupakan unsur utama yang mendominasi yang mendorong manusia memiliki persepsi linear, logikal, dan kategorikal. Teknologi elektronik membawa kembali unsur pendengaran menjadi utama. Media cetak menciptakan sebuah ledakan dalam masyarakat, memisahkan dan membagi individu dari individu lainnya, tetapi media masa elektronik (radio dan televisi) menciptakan sebuah ledakan yang membawa kembali dunia ke dalam *global village*. (Littlejohn, 2002)

McQuail (2010) juga menambahkan bahwa kehadiran *internet* dikarakteristikan dengan aspek keceriaan dan kesenangan, dimana *internet* digunakan sebagai sarana hiburan. Perkembangan *internet* sebagai fitur hiburan ini kemudian hadir dalam bentuk *game* atau

permainan. Sejak hadirnya *internet*, muncul sebuah jenis *game* baru yang dinamakan *online game*, sebuah permainan baru yang dimainkan melalui jaringan komputer, umumnya dimainkan dalam jaringan *internet*, menggunakan komputer pribadi atau alat khusus. Banyak *game online* terkait komunitas *online*, membuat *game online* menjadi suatu bentuk kegiatan sosial di luar permainan (*Game Online*, 2015). Berdasarkan pemahaman tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan permainan yang dapat menghubungkan berbagai orang dari tempat dan asal yang berbeda-beda dan kemudian berinteraksi dan membentuk komunitas di dunia maya.

Dalam dunia *game online*, komunitas dunia maya ini disebut pula dengan istilah *guild*. *Guild* didefinisikan sebagai sebuah perkumpulan antar pemain dalam suatu *game*, dimana setiap *guild* memiliki nama masing-masing dan memiliki struktur layaknya organisasi (Organisasi Glosarium, n.d.). *Guild* ini bahkan menjadi fasilitas dalam hampir setiap *game online* yang ada saat ini, termasuk *game touch online* yang juga memfasilitasi pemain melalui fitur *guild*.

Adanya fitur *guild* dalam *Game Touch Online* memudahkan pemain untuk mempunyai dan membentuk komunitas mayanya sendiri. Para pemain yang tergabung dalam komunitas maya dalam bentuk *guild* ini tidak hanya aktif secara maya ataupun *online* tapi juga aktif mengikuti *event-event* yang sifatnya analog, secara nyata diselenggarakan.

Munculnya komunitas-komunitas maya dalam bentuk *guild* ini yang interaksi antar anggotanya terjadi secara digital dan analog menjadi alasan utama latar belakang dilakukannya penelitian ini. Dimana peneliti meneliti tentang bagaimana komunitas maya dalam bentuk *guild* ini mengkonstruksi identitas sosialnya yang didasarkan pada keanggotaannya pada kelompok pecinta *game online*, sesuatu yang awalnya bersifat virtual (digital) tetapi menjadi nyata (analog) dan menjadi bagian dalam identitas setiap anggota kelompoknya. Kemudian penelitian ini juga mengkaji tentang bagaimana identitas ini dapat bertahan dalam diri seorang individu.

Berdasarkan pertanyaan penelitian tersebut, maka peneliti melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana proses terbentuknya identitas dari individu-individu yang melabelkan dirinya sebagai *gamer* dalam *Game Touch Online* dan mencari tahu berapa lama identitas ini dapat bertahan dalam diri individu tersebut.

Teori utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori identitas sosial. Serta bagaimana proses dari identitas ini terbentuk. Dalam ranah ilmu komunikasi, pembahasan mengenai identitas sosial berasal dari psikologi sosial yang kemudian memasukkan unsur komunikasi didalamnya. Karena identitas yang dimiliki oleh seorang individu akan mempengaruhi cara individu tersebut dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan sesama manusia lainnya.

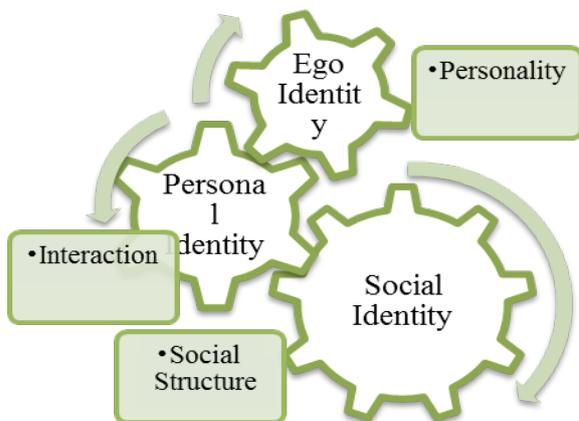
Taylor, Peplau, & Sears (2009) menjelaskan identitas sosial sebagai bagian dari konsep diri individu yang berasal dari keanggotaannya dalam satu kelompok sosial (atau kelompok-kelompok sosial) dan nilai serta signifikansi emosional yang ada dilekatkan dalam keanggotaan itu. Kelompok-kelompok ini antara lain keluarga dan kerabat; kelompok pekerjaan; kelompok agama, politik, etnis, komunitas, dan kelompok lainnya yang memperkuat aspek diri seseorang. Berdasarkan penjelasan ini dapat disimpulkan bahwa seseorang dapat memiliki lebih dari satu identitas sosial tergantung pada keanggotaannya dalam kelompok sosial tertentu.

Teori mengenai identitas sosial sendiri memiliki beragam macam kerangka kerja. Berawal dari psikologi sosial, House (1977) seperti dikutip dalam Cote, & Levine (2002) menjelaskan bahwa lingkup pembelajaran psikologi sosial memiliki tiga wajah. Pertama berhubungan dengan konsepsi mengenai psikologi sosial itu sendiri. House kemudian mengidentifikasi dua tradisi psikologi sosial lainnya dalam lingkup sosiologi yang berkontribusi pada dua wajah lainnya, yaitu interaksionisme simbolik dan *personality and social structure perspective* (PSSP). PSSP merupakan teori yang paling sesuai untuk mengembangkan sebuah pemahaman komprehensif tentang identitas atas dasar beberapa alasan, tapi yang paling utama adalah karena PSSP didasarkan pada tiga tingkat analisis. Faktanya, berdasarkan perspektif *personality* dan *social structure*, sebuah teori komprehensif atas perilaku manusia membutuhkan ketiga tingkat analisis tersebut. Ketiga tingkat ini adalah *personality*, *interaction*, dan *social structure*.

Berdasarkan perspektif ini, tingkat *personality* meliputi wilayah intrapsikis dari fungsi manusia yang secara tradisional dipelajari melalui pengembangan psikologis dan psikoanalisis, yang merujuk pada istilah fisik, diri, dan struktur kognitif, dsb. Tingkat *interaction* merujuk pada pola nyata dari perilaku yang dikarakteristikan melalui kontak sehari-hari manusia dengan keluarganya, teman sekolah, dll. Sedangkan tingkat *social structure* merujuk pada

sistem politik dan ekonomi, yang mendefinisikan struktur normatif dari masyarakat. (Cote, & Levine, 2002)

Kemudian PSSP memberikan sebuah model yang menjelaskan proses bagaimana identitas seorang individu terbentuk terkait dengan interaksi dan struktur sosial serta budaya yang dimilikinya. Model ini juga menjelaskan bagaimana budaya direproduksi dan karenanya dapat menjaga stabilitas struktural, dan juga menjelaskan bagaimana budaya dan struktur sosial dapat berubah. Model ini juga merepresentasikan sebuah proses berulang yang menggambarkan bagaimana individu dalam kelompoknya dan melakukan proses komunikasi.



Gambar 1. Model Proses Pembentukan Identitas Menurut PSSP (Sumber: Cote, & Levine, 2002)

Model ini menjelaskan proses terbentuknya identitas, yang dimulai dari hubungan antara *social structure* dan *interaction*. Hubungan ini mewakili sebuah pengaruh kausal dari *social structure* dalam *interaction* melalui implementasi hukum, norma, nilai, ritual, dll. Dengan kata lain, ketika manusia terlibat dalam kehidupan sehari-hari, individu pada dasarnya mencari norma terorganisasi dan konvensi untuk menstrukturkan perilakunya, yang kemudian memberikan hal ini makna dan justifikasi. Diawali dengan proses ini, *social structure* kembali direproduksi, dan di antara *social structure* dan *interaction* dapat ditemukan proses sosialisasi dan mekanisme kontrol sosial.

Kemudian berlanjut pada hubungan antara *interaction* dan *personality*. Selama proses ini individu secara aktif mendefinisikan situasi dan mengembangkan konstruksi individualnya terhadap realitas. Poin utama dalam proses ini adalah terjadinya internalisasi dalam diri individu yang berasal dari kontak dengan individu lainnya, termasuk didalamnya kontak dengan pengetahuan, dan sentimen terhadap *social structure*.

Pada proses terakhir, individu bergantung pada internalisasi sebelumnya yang mendefinisikan situasi yang dihadapi dan kemudian menampilkan impresi yang sesuai yang orang lain inginkan untuk ketahui. Tahap ini disebut juga sebagai kemampuan ego, dimana poin utamanya terletak pada perilaku yang merupakan bagian dari produk internalisasi yang telah terjadi, sebagai hasil dari percobaan individu untuk memberikan aksi yang sesuai terhadap situasi yang ada.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Creswell (2003), mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif merupakan proses untuk memahami masalah melalui penggambaran holistik atas masalah tersebut yang dibentuk dengan kata-kata, melaporkan dengan terperinci sesuai sudut pandang informan, dan disusun dalam latar ilmiah. Sedangkan studi kasus diartikan sebagai sebuah metode penelitian dimana pertanyaan *how* (bagaimana) dan *why* (mengapa) diajukan dalam sebuah penelitian, dan dilakukan saat peneliti memiliki sedikit kontrol atas sebuah kejadian dan berfokus pada fenomena kontemporer yang memiliki konteks dengan kehidupan nyata dari individu, kelompok, komunitas, maupun organisasional. (Yin, 2008)

Lebih lanjut Yin membagi model studi kasus ke dalam tiga bagian. **Pertama, descriptive**, yaitu merupakan metode penelitian studi kasus yang fokus pada penguraian kasus yang sedang diteliti. **Kedua, exploratory**, yaitu penyelidikan secara mendalam misalnya peneliti yang terlibat langsung dengan obyek yang sedang diteliti. **Ketiga, explanatory**, yaitu peneliti memberikan keterangan-keterangan yang rinci dan penjelasan terhadap kasus yang diteliti. Peneliti memutuskan untuk menggunakan pendekatan studi kasus karena peneliti melihat adanya suatu fenomena baru yang unik mengenai komunitas *game online* yang semakin tumbuh dan berakar di kalangan anak muda, yang pada akhirnya menciptakan golongan identitas sosial sendiri bagi para pemainnya. Pendekatan studi kasus juga dipilih karena pendekatan ini dapat memaparkan sifat dasar dari kasus, latar belakang historis dari kasus, konteks lainnya, seperti ekonomi, politik, hukum, dan estetika.

Kemudian objek penelitian dalam penelitian ini adalah anggota komunitas *guild* dalam *Game Touch Online*. Teknik penarikan sampel menggunakan metode *snowball sampling*, dimana peneliti mendapatkan referensi narasumber dari seorang teman yang mengenal secara pribadi dan dekat dengan ketua *guild*

dalam *Game Touch Online*. *Guild* tersebut bernama *guild DeadLine*, *guild* ini termasuk ke dalam 10 besar *guild* dalam *Game Touch Online* dalam skala nasional (Indonesia).

Dimana data primer diperoleh dari *key informan* ketua *guild DeadLine* atau disebut juga sebagai *head guild*, yaitu Jessica Angelica (JA). Kemudian *key informan* berikutnya merupakan moderator *guild*, Irene (I). Selain itu, informan lain yang dimintai keterangannya adalah dua orang anggota *guild* yang masih aktif sampai saat ini, yaitu Mariana (MA) dan Marandy (MY).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini di kategorikan ke dalam dua bentuk. Pertama adalah teknik yang digunakan untuk memperoleh data primer yang dilakukan melalui wawancara dan *focus group discussion* dengan *key informan* dan informan. Kemudian yang kedua adalah teknik untuk mengumpulkan data sekunder penelitian yang diperoleh dengan cara mengumpulkan studi pustaka yang relevan dalam penelitian ini.

Dikarenakan penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, maka menempatkan subjektivitas peneliti sebagai instrumen utama dalam analisis data. Hal tersebut mendorong posisi peneliti dan sumber data menentukan kualitas hasil penelitian. Oleh sebab itu peneliti harus mempunyai instrumen yang tepat untuk digunakan sebagai cara untuk menganalisis data. Instrumen adalah langkah-langkah yang digunakan peneliti untuk mempermudah melakukan analisis data. Langkah-langkah tersebut dirasa peneliti sangat penting untuk mengapai akurasi dan validitas yang tidak diragukan. Oleh sebab itu peneliti membagi 3 (tiga) langkah dalam memproses data.

Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan pengamatan terhadap fenomena sosial yang terjadi di masyarakat terkait dengan kemunculan *game online* dan lahirnya komunitas-komunitas pecinta *game online*, seperti *Guild DeadLine* yang merupakan komunitas untuk *game touch online*. Anggota komunitas ini yang mulanya bertemu secara virtual mulai berinteraksi dan berhubungan secara langsung, hingga pada akhirnya keanggotaan dalam komunitas ini membentuk sebuah identitas sosial yang menjadi kultur utama bagi anggotanya.

Langkah kedua peneliti melakukan kajian pustaka yang relevan untuk mendekati dan membedah fenomena sosial tersebut. Kajian pustaka tersebut

akan menjadi pedoman peneliti untuk melakukan observasi dan wawancara dengan objek penelitian. Langkah ketiga, setelah mendapatkan data primer peneliti melakukan interpretasi data dengan kajian pustaka untuk menguak konstruksi identitas dari anggota komunitas *Guild DeadLine*. Data tersebut nantinya akan disajikan dalam bentuk laporan hasil penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian latar belakang telah dijelaskan bahwa penelitian ini dilakukan karena adanya fenomena yang muncul sejak kemunculan dan perkembangan *internet*, dimana *internet* melahirkan banyak komunitas baru, salah satunya adalah komunitas dunia maya dari *game online*. Dalam perkembangannya, *game online* sendiri terdapat beberapa jenis, tapi semuanya termasuk ke dalam *massively multiplayer online*. Akhdian (2012) menjelaskan bahwa secara garis besar *game online* dapat digolongkan sebagai berikut. Pertama *Massively Multiplayer Online First-person Shooter Games* (MMOFPS), *game online* jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut. Permainan ini biasanya mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*.

Kedua adalah jenis *Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy Games* (MMORTS). *Game* jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*). Ketiga merupakan jenis *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG). *Game* jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *DotA*. Keempat merupakan *Massively Multiplayer Online Browser Game*. *Game* jenis ini dimainkan pada *browser* seperti *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*.

Kelima adalah *Simulation games*. *Game* jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi, yang dapat berupa simulasi kehidupan, kendaraan, konstruksi, sistem manajemen, dll. *Game Touch Online* termasuk kedalam jenis *simulation game*,

dimana *game* ini memberikan pemainnya pengalaman melalui simulasi *dance*. Pemain dalam *Game Touch Online* dapat membuat sebuah karakter (*avatar*) yang tampilannya dapat diatur sesuai dengan keinginannya. Inti dari *Game Touch Online* ini adalah setiap pemain bersaing untuk mejadi penari terbaik.

Sebagai sebuah *game*, *game touch online* memiliki keunikan sendirinya yang menarik *gamer* untuk bergabung dan aktif dalam *game* ini. *Game Touch Online* sendiri memiliki promosi dan fitur untuk menarik pemain. Salah satu cara promosinya adalah melalui *pop-up advertising* di media social *facebook*, kemudian salah satu fiturnya adalah fitur *guild*. Tetapi fitur dan cara promosi tidak akan dibahas terlalu mendalam dalam penelitian ini karena bukan merupakan fokus atau tujuan dari penelitian ini. Penelitian bertujuan untuk mendapatkan deskripsi secara mendalam mengenai proses konstruksi identitas sosial dari anggota komunitas *guild DeadLine*, dan berapa lama identitas ini dapat bertahan dalam diri seorang individu.

Kemudian untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti melakukan pengumpulan data melalui wawancara dengan narasumber seperti yang telah dijelaskan dalam bab metodologi, wawancara dilakukan dengan metode FGD (*focus group discussion*). Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber diperoleh beberapa poin utama, yaitu interaksi antar pemain yang menjadikan narasumber tetap menjadi seorang *gamer*, menjadi seorang *gamer* adalah kebanggaan dan menjadikan hal tersebut sebagai ukuran dalam mencari teman atau pasangan dalam kehidupan nyatanya, adanya istilah penggunaan bahasa tertentu diantara para anggota.

Interaksi antar pemain yang menjadikan narasumber tetap menjadi seorang *gamer*, berbicara mengenai alasan menjadi *gamer*, waktu yang diluangkan untuk bermain *game*, dan partisipasi dalam *event game* dan *guild*. Narasumber menjelaskan bahwa awal mula bermain *game online*, khususnya *Game Touch Online* adalah karena diajak oleh teman. Tapi ada juga yang main karena melihat iklan *pop-up ads* di *facebook*, dan ada juga yang tertarik dengan *game play*-nya. Dalam satu hari rata-rata para narasumber ini menghabiskan sekitar 8-10 jam untuk *online* bermain *game* dan berkumpul dengan anggota *guild*, narasumber menjelaskan bagi para *gamer* hanya tidur beberapa jam merupakan suatu hal yang biasa. Bagi narasumber yang menjadi hal paling menarik dengan bermain *game* adalah interaksi yang didapatkan dengan sesama pemain. Narasumber mengatakan

dengan menjadi seorang *gamer* dan masuk *guild* akan membuka kesempatan untuk berteman dengan orang-orang baru yang berasal dari berbagai daerah. Pada akhirnya bagi para narasumber yang sudah sejak remaja menjadi *gamer* ini, dengan menjadi seorang *gamer* tidak berarti hanya harus aktif bermain *game* tetapi aktif dalam menjalin hubungan dengan sesama *gamer* lainnya dan aktif mengikuti *event* yang berkaitan dengan *game* yang sedang dimainkan. Komunikasi antar *gamer*-pun dilanjutkan diluar dari *game*, para *gamer* ini biasanya memiliki *group instant messaging* sendiri (*Whatsapp* atau *Line*, dll), pokok pembicaraan juga tidak hanya seputar *game* tetapi juga meliputi hal-hal lain bahkan menyangkut hal personal.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa para narasumber ini bangga menjadi seorang *gamer*. Salah satu narasumber MA mengatakan bahwa dirinya tidak akan berhenti bermain *game* walaupun sudah menikah atau memiliki anak, bahkan dirinya akan menjadikan anaknya nanti seorang *gamer* juga seperti dirinya. Narasumber lainnya I mengatakan bahwa dirinya hanya akan berhenti bermain *game* jika menemukan sesuatu yang lebih menarik daripada *game*, tetapi sejauh ini hal ini belum ditemukan. Ketua *guild JA*, bahkan mengatakan dirinya selalu mencari pasangan (*pacar*) yang juga merupakan sesama *gamer*, lebih lanjut JA mengatakan bahwa hal mencari pasangan sesama *gamer* ini merupakan naluri yang tanpa sadar dilakukannya. Semua narasumber menyetujui bahwa lebih mudah menjalin hubungan dengan sesama *gamer*, dengan alasan bahwa pembicaraan lebih sesuai, lebih pengertian soal kehidupan seorang *gamer*. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menjadi seorang *gamer* suatu kebanggaan yang tidak akan dilepaskan begitu saja dan dengan menjadi seorang *gamer* menjadikan hal tersebut sebagai sebuah acuan dalam kehidupan nyata dan pribadi seorang *gamer*

Hal terakhir yang menjadi temuan dalam wawancara dengan narasumber adalah para narasumber seringkali menggunakan banyak istilah atau jargon yang hanya dipahami oleh *gamer*. Seperti misalnya narasumber menyebut ketua *guild JA* dengan sebutan *head* dikarenakan JA merupakan *head of the guild*, lalu istilah "pensi" yang merupakan singkatan dari pensiunan yang digunakan untuk menyebut seseorang yang sudah berhenti bermain *game* atau menjadi *gamer*, dan singkatan seperti BRB (*be right back*), AFK (*away from keyboard*), GG (*giggle*). Adanya istilah-istilah khusus ini menunjukkan *gamer* telah mengembangkan bahasa personal yang hanya dipahami oleh sesama *gamer*.

Temuan-temuan ini menjelaskan proses terbentuknya suatu identitas sosial dalam diri anggota komunitas *guild* DeadLine. Teori PSSP menjelaskan bahwa identitas seseorang terbentuk atas dasar hubungan antara *social structure*, *personality*, dan *interaction*, dimana hubungan antar ketiga unsur tersebut menghasilkan suatu proses internalisasi dalam diri seseorang yang berasal dari adanya kontak dengan individu lainnya. Hasil dari proses internalisasi inilah yang menghasilkan definisi seorang individu atas suatu realitas (Cote, & Levine, 2002). Berdasarkan pemahaman tersebut dapat disimpulkan bahwa identitas seseorang terbentuk atas tiga unsur utama, yaitu struktur sosial, kepribadian, dan interaksi dengan individu lainnya.

Dalam penelitian ini berarti proses identitas sosial para anggota *guild* DeadLine terbentuk dari adanya struktur sosial yang merupakan bagian dari perkembangan *online game* sendiri yang terkait dengan perkembangan internet dan teknologi informasi. Kemudian berhubungan dengan kepribadian para anggota *guild* yang memang menyukai *online game* dan ditambah dengan interaksi antara individu yang memiliki kepribadian serupa, sehingga pada akhirnya para anggota *guild* DeadLine menganggap bahwa *online game* dan komunitasnya merupakan bagian dari dirinya yang tidak dapat dipisahkan walaupun usia bertambah dan para gamer ini menjadi dewasa.

Kesadaran tentang sisi realistik dunia nyata tetap ada bahwa profesi yang terkait dengan *game* merupakan hal yang sulit. Tetapi hal tersebut tidak menghentikan para anggota *guild* DeadLine untuk bermain *game*. Mungkin saja kedepannya *game Touch Online* ini akan ditinggalkan tapi akan ada *game-game* lainnya yang menjadi sarana dan wadah para *gamer* untuk berkumpul dan bertemu. Karena sudah ada ikatan dan intraksi, tidak hanya di dunia virtual tetapi juga di dunia analog maka hubungan antar anggota dapat tetap dilanjutkan dan komunikasi dapat terus terjalin.

Pada akhirnya identitas ini melekat dengan para individu tersebut sehingga melabelkan dirinya sebagai *gamer* dan akhirnya hidup dengan budaya *gamer* ini, seperti penggunaan bahasa atau jargon khusus yang hanya dipahami oleh para *gamer*.

4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini diketahui proses terbentuknya identitas para *gamer* yang merupakan anggota *guild* DeadLine sesuai dengan teori PSSP, yang didalamnya terkandung unsur struktur sosial, kepribadi-

an, dan interaksi. Dimana hubungan antar ketiga unsur ini menghasilkan suatu proses internalisasi dalam diri seorang individu yang berasal dari kontak dengan individu lainnya. Kemudian proses ini akan menentukan bagaimana seorang individu mendefinisikan realitas yang dihadapinya.

Dalam penelitian ini, para anggota *guild* DeadLine yang memiliki kepribadian yang memang suka pada *online game* dan kemudian berinteraksi dengan individu lainnya yang memiliki kepribadian mirip, ditambah adanya perkembangan internet dan teknologi informasi yang menjadi *online game* semakin berkembang dalam masyarakat.

Kemudian, berdasarkan hasil penelitian ini juga diketahui bahwa identitas para *gamer* ini bertahan sepanjang individu tersebut terus bermain *game*, *game Touch Online* mungkin akan ditinggalkan tapi akan ada *game-game* lain yang dapat menjadi sarana para *gamer* ini.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis sebagai peneliti mengucapkan rasa terima kasih kepada seluruh narasumber yang telah bersedia dan bekerjasama selama proses penelitian ini berlangsung. Kemudian juga kepada seluruh anggota dari *guild* DeadLine.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Akhadian. (2012). *Jenis-Jenis Game Online*. <http://akhadian.net/2012/07/05/jenis-jenis-game-online/>
- Brown, Rob. (2009). *Public relations and the social web: how to use social media and web 2.0 in communications*. London: Kogan Page.
- Cote, James E., & Levine, Charles G. (2002). *Identity formation, agency, and culture: a social psychological synthesis*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Glosarium. Org. (n.d.). *Clan atau Guild Adalah*. <http://glosarium.org/fun/game/arti/?k=CLAN%20-%20GUILD>
- Harian Aceh. (Mei 22, 2015). *Menguak Sejarah Game Online dan Dampaknya Bagi Mahasiswa di Aceh*. <http://www.harianaceh.co.id/2015/05/22/menguak-sejarah-game-online-dan-dampaknya-bagi-mahasiswa-di-aceh/>
- Littlejohn, Stephen W. (2002). *Theories of human communication* (7th ed.). USA: Wadsworth Thomson Learning.
- Taylor, Shelley. E., Peplau, Letitia Anne., & Sears, David O. (2009). *Psikologi sosial* (edisi 12). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.