

ABSTRAK

Dari sekian banyak hal yang berbasis *internet*, industri *game* merupakan salah satu industri yang sudah lama berkuat pada teknologi canggih dan *internet*, industri *game* tersebut telah menciptakan berbagai macam *game*, contohnya *game online* dimana *game* tersebut harus dimainkan menggunakan jaringan *internet* dan dapat dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan, salah satunya ialah *game online Audition AyoDance*, *game online* ini ialah *pioneer* dari *game online* yang bertemakan *dance battle game online* atau yang berunsur dari jenis-jenis tarian. Di dalam *game online* ini semua pemain dapat membangun identitas *virtualnya* masing-masing, yaitu mulai dari karakter *gendernya*, *avatarnya*, *nickname*, dan sebagainya yang dapat membuat *game online* ini menjadi lebih menarik untuk dimainkan.

Di dalam *game online* ini terdapat berbagai macam komunitas *virtual*, salah satunya ialah komunitas *TalentedYouth* yang merupakan komunitas terbesar di dalam *game online Audition AyoDance* tersebut dan komunitas ini beranggotakan 169 orang. Penelitian ini berjudul “Identitas *Virtual* Laki-Laki di Kalangan Pemain *Game Online Audition Ayodance* pada Komunitas *TalentedYouth*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana laki-laki memaknai identitas *virtualnya* dalam bermain *game online Audition AyoDance*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi *virtual*. Sumber data menggunakan tiga orang informan, dan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam dan observasi berperan serta baik secara *online* maupun *offline*.

Hasil penelitian yang diperoleh ialah para informan memilih untuk bermain *game* ini karena melihat banyak yang memainkan dan terdapat fitur yang tidak ada pada *game* lainnya, informan membentuk identitas *virtual* mereka karena beberapa motif, yaitu motif harga diri, motif kebutuhan akan pemenuhan diri, motif kebutuhan akan nilai, kedambaan dan makna kehidupan, dan motivasi pemenuhan fantasi. Para informan juga memaknai identitas *virtual* di dalam *game* tersebut ialah sebagai identitas yang dapat dibentuk sedemikian rupa seperti apa yang mereka inginkan dan yang tidak dapat diaplikasikan di dunia nyata.

Kata kunci : *Game Online Audition AyoDance*, Komunitas *TalentedYouth*, Identitas *Virtual*