

## IDENTITAS VIRTUAL LAKI-LAKI DI KALANGAN PEMAIN GAME ONLINE AUDITION AYODANCE PADA KOMUNITAS TALENTEDYOUTH

### VIRTUAL IDENTITY MAN AMONG AUDITION AYODANCE ONLINE GAMERS ON TALENTEDYOUTH COMMUNITY

Nadia Marrieta Natama

Drs. Hadi Purnama, M.Si

Nur Atnan, S.Ip., M.Sc

Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

nadiampn@gmail.com, hadipurnama21@gmail.com, atnannur@yahoo.com

---

#### 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* *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* *AyoDance* tersebut dan komunitas ini beranggotakan 169 orang. Penelitian ini berjudul “Identitas *Virtual* Laki-Laki di Kalangan Pemain *Game Online* *Ayodance* pada Komunitas *TalentedYouth*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana laki-laki memaknai identitas *virtualnya* dalam bermain *game online* *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* *AyoDance*, Komunitas *TalentedYouth*, Identitas *Virtual*

---

#### ABSTRACT

Of the many things that an Internet-based, the game industry is one industry that has long to dwell on the advanced technology and the Internet, the game industry has then to create a variety of games, such as online games where the game must be played using the Internet and can be played by many players simultaneously, one of which is an online game *AyoDance*, this online game is the pioneer of online games themed online dance battle game or that element of the types of dances. Within this online game all players can build their virtual identities, starting from a gendered character, avatar, nickname, etc. which can make online gaming is becoming more interesting to play. In the online game, there are a wide variety of virtual communities, one of which is *TalentedYouth* community which is the largest community within the online game

*Audition AyoDance and the community have 169 people. This study entitled "Virtual Identity Man Among Audition AyoDance Online Gamers on TalentedYouth Community". This study aims to determine how men make sense of identity in the virtual online gaming Audition AyoDance. This study uses a qualitative research approach of virtual ethnography. Sources of data using three informants, and data collection techniques using in-depth interviews and participant observation, both online and offline. The results obtained are the informants chose to play this game because it saw a lot of the play and there are features that do not exist in other games, informants form the virtual identity them for several motives, namely the motive of self-esteem, motives need for self-fulfillment, motives need value, longing and the meaning of life, and motivation fulfillment fantasy. The informants also interpret virtual identity in the game is as an identity that can be formed in such a way as to what they want and are not applicable in the real world.*

*Keywords: Game Online AyoDance, TalentedYouth Community, Virtual Identity*

## 1. PENDAHULUAN

Dari sekian banyak hal yang berbasis *internet*, industri *game* merupakan salah satu industri yang sudah lama berkuat pada teknologi canggih dan *internet*. Industri *game* merupakan industri yang menghasilkan berbagai macam *game*, baik dari *game online*, *game offline*, *game PC*, maupun *mobile game*. Maka dari hal tersebut industri *game* mulai bertambah dalam membuat jenis-jenis *game* karena bertambahnya pengguna *internet* di Indonesia, yaitu tercatat pada tahun 2013 judul *game* di Indonesia berjumlah 95 yang aktif, sekarang telah berkurang sebanyak 20 judul yang artinya *game* yang aktif hingga saat ini hanya tersisa 75 judul.

Maka dari itu, penulis tertarik untuk meneliti *game online Audition Ayodance* ini terkhususnya untuk meneliti laki-laki yang bermain dalam *game online* tersebut yang dapat dikatakan lebih condong untuk permainan perempuan. *Game online Audition AyoDance* merupakan *game online* yang berasal dari Industri *game* terkemuka di Indonesia, yaitu PT. Megaxus Infotech. Industri *game* tersebut telah menghasilkan berbagai penghargaan dari *game online* yang penulis teliti, salah satunya ialah menciptakan the *best casual game online* dari tahun 2008 hingga 2014 dari berbagai portal *game* di Indonesia ([www.megaxus.com](http://www.megaxus.com), 7 Oktober 2015, Jam 10.40).

Dalam *game online Audition Ayodance* para pemain bisa melakukan interaksi dengan pemain lainnya. Bungin (2008: 162) mengatakan bahwa hubungan yang dibangun dalam jaringan-jaringan komputer sesungguhnya adalah hubungan-hubungan sosial yang dibangun oleh sesama anggota masyarakat untuk saling berinteraksi, dan mesin-mesin itu hanyalah media yang mereka gunakan. Di dalam dunia *virtual* seperti *game online*, komunitas-komunitas pun dibentuk oleh para pemainnya karena adanya minat dan kesukaan yang sama yaitu dalam bermain *game online*. Contohnya ialah beberapa komunitas yang dibentuk di dalam *game online Audition AyoDance* dan salah satunya ialah komunitas "TalentedYouth", maka dari itu penulis menjadikan beberapa anggota diantaranya, khususnya laki-laki sebagai subjek penelitian penulis untuk mengetahui pemaknaan identitas *virtual* laki-laki di kalangan pemain *Game Online Audition Ayodance* pada komunitas *TalentedYouth* ini.

Begitu juga dengan informan yang penulis teliti, masing-masing dari mereka mempunyai karakter dalam *game* yang unik dan berbeda dari diri mereka seperti misalkan asli dari diri nyata mereka adalah berambut hitam, mata hitam, dan berkulit sawo matang, namun di dalam *game* mereka membuat karakter dengan rambut kuning, mata biru, dan kulit yang putih. Tidak hanya sampai situ saja, bahkan ada di antara mereka mengubah *gender* mereka dalam *game* karena beberapa alasan dan motif yang ingin mereka dapatkan dalam *game online Audition Ayodance* tersebut dalam membuat identitas *virtual* mereka. Akan tetapi dalam penelitian ini penulis akan lebih fokus untuk meneliti beberapa laki-laki dalam anggota komunitas *TalentedYouth* ini untuk mengetahui pemaknaan identitas *virtual* yang mereka bangun dalam *game online Audition Ayodance*.

### Fokus Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan etnografi *virtual* dan fokus penelitiannya ialah Bagaimana laki-laki memaknai identitas *virtual*nya dalam bermain *game online Audition AyoDance*.

Berdasarkan fokus penelitian yang telah diuraikan diatas, maka dapat menimbulkan pertanyaan sebagai berikut :

1. Apa motif informan pada komunitas *TalentedYouth* memilih untuk bermain *game online Audition Ayodance* ?
2. Apa motif informan dalam membentuk identitas *virtual*nya di *Game Online Audition AyoDance* tersebut ?

3. Bagaimana pemaknaan informan terhadap identitas *virtual* di dalam *game online Audition AyoDance* ?

### **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang telah diungkapkan sebelumnya adalah :

1. Untuk mengetahui apa motif informan pada komunitas *TalentedYouth* dalam memilih untuk bermain *game online Audition AyoDance*.
2. Untuk mengetahui apa motif informan dalam membentuk identitas *virtualnya* di dalam *Game Online Audition AyoDance*.
3. Untuk mengetahui dan menjelaskan pemaknaan informan terhadap arti dari identitas *virtual* di dalam *game online Audition AyoDance*.

### **Metodologi Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan interpretif (subjektif) yaitu konstruktivisme. Berdasarkan permasalahan yang diteliti oleh penulis maka penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Bila melihat tujuan penelitian yaitu ingin mengetahui bagaimana pemaknaan identitas *virtual* laki-laki di kalangan pemain *game online Audition Ayodance* pada komunitas *Talentedyouth*, maka jenis penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data *participant observation* (observasi berperan serta) dan *in depth interview* (wawancara mendalam). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Etnografi *Virtual*, sebuah metodologi penelitian yang mengharuskan peneliti melakukan penelitian secara *online* dan *offline* untuk mendapatkan data yang valid. Dalam penelitian media baru memungkinkan terjadinya posisi asimetris, antara peneliti dan informan tidak dilakukan secara *face-to-face* sehingga beresiko terhadap validitas data yang dihasilkan.

## **2. DASAR TEORI**

### **Teori Interaksionisme Simbolik**

Teori interaksionisme simbolik (*Symbolic Interactionism*) memfokuskan perhatiannya pada cara-cara yang digunakan manusia untuk membentuk makna dan struktur masyarakat melalui percakapan (Morissan, 2013:143). George Hebert Mead dianggap sebagai penggagas Interaksionisme simbolis. Dengan dasar-dasar di bidang Sosiologi, teori ini mengajarkan bahwa manusia berinteraksi satu sama lain sepanjang waktu, mereka berbagi pengertian untuk istilah-istilah dan tindakan-tindakan tertentu dalam memahami kejadian-kejadian dalam cara tertentu pula. Masyarakat sendiri muncul dari percakapan yang berhubungan antar individu (Littlejohn dan Foss, 2009 : 121).

### **Teori Identitas Kontemporer (*Contemporary Identity Theoris*)**

Menyatakan bahwa tidak ada kategori identitas yang berada di luar konstruksi sosial oleh budaya yang lebih besar. Kita mendapatkan sebagian besar identitas kita dari konstruksi yang ditawarkan dari berbagai kelompok sosial di mana kita menjadi bagian dalam seperti halnya berkeluarga, bergabung dalam komunitas, subkelompok budaya, dan berbagai ideologi lainnya yang berpengaruh. Seperti tidak peduli apakah hanya ada satu dimensi atau banyak dimensi seperti identitas *gender*, kelas sosial, ras, jenis kelamin, maka identitas itu dijalankan atau dilaksanakan menurut atau berlawanan dengan norma-norma dan harapan terhadap identitas yang bersangkutan (Morrisan, 2013: 130).

### **Identitas Diri**

Identitas adalah masalah inti untuk kebanyakan orang. Hal itu adalah tentang siapa kita dan siapa orang lain berpikir tentang kita. Bagaimana kita memahami siapa diri kita ? Dan bagaimana kita mengkomunikasikan identitas kita kepada orang lain ? Bagaimana orang menampilkan diri dan bagaimana mereka memandu kesan lain yang terbentuk dari mereka Goffman (1959 dalam Martin & Nakayama, 2010: 162).

### **Identitas Virtual**

Identitas *virtual* merupakan presentasi diri secara *virtual* lewat media *internet*, presentasi diri ini dibawa dalam kehidupan *virtual*, dalam hal ini terjadi di *World Wide Web*, maka terbentuk sebuah identitas *virtual* (*Virtual Identity*). Identitas *virtual* yang terbentuk bisa sangat bervariasi. Bahkan, format teknologi Web 2.0 dan kemajuan media baru membuat identitas *virtual* merupakan sebuah proses yang terus menerus selayaknya proses yang terjadi di dunia nyata seperti yang dikemukakan Lister dkk (2009: 269 dalam Luik, 2011: 8). Identitas juga menjadi salah satu fokus dari Haraway (1991) mengenai perpaduan antara manusia dengan teknologi yang tergambarkan dalam *cyborg*.

### **Komunikasi Bermediasi Komputer (*Computer Mediated Communication*)**

Dikutip dari Weather dalam buku Perencanaan Komunikasi Konsep dan Aplikasi (Widjajanto, 2013: 145), Komunikasi Bermediasi Komputer atau *Computer Mediated Communication* diyakini lebih bersahabat, lebih bisa saling bersosialisasi, dan membangun keakraban, dibandingkan dengan komunikasi tatap muka.

### **Komunikasi Kelompok**

Kelompok adalah sekumpulan orang-orang yang terdiri dari dua atau tiga orang bahkan lebih. Kelompok memiliki hubungan yang intensif di antara mereka satu sama lainnya, terutama kelompok primer, intensitas hubungan di antara mereka merupakan persyaratan utama yang dilakukan oleh orang-orang dalam kelompok tersebut (Bungin, 2009: 270).

### **Komunitas**

Komunitas adalah sekelompok manusia yang tinggal di berbagai lokasi berbeda, atau mungkin dengan jarak yang sangat jauh namun dipersatukan dengan minat dan kepentingan yang sama. Komunitas juga dapat diartikan sebagai kumpulan individu yang berdiam pada lokasi tertentu dan terkait dengan kepentingan yang sama (Iriantara, 2004: 22).

### **Komunitas Maya (*Cybercommunity*)**

Dengan adanya perkembangan teknologi informasi juga tidak saja mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga tanpa disadari komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu masyarakat nyata dan masyarakat di kehidupan maya (*cybercommunity*) (Bungin, 2009: 164).

### **Definisi Game**

“*Games are a type of play activity, conducted in the context of a pretended reality, in which the participant(s) try to achieve at least one arbitrary, nontrivial goal by acting in accordance with rules*”. Maksudnya adalah *Game* merupakan jenis kegiatan bermain, dilakukan dalam konteks realitas yang berlagak, di mana peserta-peserta mencoba untuk mencapai suatu menang, dan mencapai suatu tujuan dengan mengikuti aturan yang sesuai (Adams, 2014: 2).

### **Game Online**

Seiring perkembangan teknologi terutama dengan masuknya *internet*, permainan *modern* pun dapat digunakan sebagai media bersosialisasi dengan teman di mana pun berada. *Game* yang awalnya hanya *game offline*, dengan adanya bantuan dari kemunculan *internet* kita dapat memainkan *game online* yang mempunyai koneksi dan fitur untuk bermain bersama dalam sebuah permainan dengan menggunakan media *internet*.

### **Motif**

Menurut Kotler dan Armstrong (2008: 172 dalam Jurnal Eristiani, 2014) motif (*motive*) atau dorongan adalah kebutuhan dengan tekanan kuat yang mengarahkan seseorang dalam mencari kepuasan. Motif juga dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam diri subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuannya (Sardiman, 2007: 73 dalam Jurnal Eristiani, 2014). Rakhmat (2009: 34-37 dalam Jurnal Eristiani, 2014), mengklasifikasi motivasi menjadi dua jenis, yaitu:

### A. Motif Biologis

Motif biologis biasa juga disebut sebagai motif primer. Artinya, dorongan yang paling utama. Rakhmat (2009: 35 dalam Jurnal Eristiani, 2014) menyebutkan bahwa motif biologis adalah suatu faktor pendorong perilaku manusia secara alami. Faktor-faktor tersebut adalah kebutuhan untuk makan, minum, istirahat, memelihara hidup, dan kebutuhan seksual.

### B. Motif Sosiogenis

Motif sosiogenis sering disebut juga sebagai motif sekunder. Artinya, seseorang yang tidak memenuhi kebutuhan ini, tetap bisa melangsungkan hidupnya, namun terjadi banyak perubahan perilaku (Rakhmat 2009: 37 dalam Jurnal Eristiani, 2014). Motif sosiogenesis merupakan dorongan yang timbul akibat adanya kebutuhan-kebutuhan dalam hal sosial, interaksi dan pemenuhan diri.

## 3. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dapat diketahui bahwa pemaknaan dari identitas *virtual* tersebut bagi para informan pada intinya terdapat motif dari kebutuhan akan nilai, kedambaan dan makna kehidupan, motif kebutuhan akan pemenuhan diri, motivasi pemenuhan fantasi, dan juga motivasi *reward* sehingga identitas *virtual* adalah identitas yang dapat dibuat sedemikian rupa seperti apa yang mereka inginkan, yang tidak memungkinkan mereka dapat mengaplikasikannya di dunia nyata maka mereka memakainya di dunia *game online Audition AyoDance*.

Begitu juga dengan adanya komunikasi bermediasi komputer (CMC), yang dikutip dari Wealther dalam buku Perencanaan Komunikasi Konsep dan Aplikasi (Widjajanto, 2013: 145), Komunikasi Bermediasi Komputer atau *Computer Mediated Communication* diyakini lebih bersahabat, lebih bisa saling bersosialisasi, dan membangun keakraban, dibandingkan dengan komunikasi tatap muka. Hal tersebut membuat seseorang yang berada di dunia maya pun menjadi bebas mengekspresikan dirinya, seperti yang dikatakan oleh Marcel dan Kevin bahwa mereka membangun identitas *virtual* mereka sesuai dengan apa yang mereka inginkan di dunia nyata namun memang tidak bisa untuk diaplikasikan dalam dunia nyata karena beberapa faktor, begitu juga dengan kesamaan antar sesama anggota seperti sama-sama menggunakan nama *Ty* sebagai lambang bahwa mereka adalah bagian dari komunitas *TalentedYouth* akan menciptakan keakraban antar sesamanya bila bertemu di dalam *game online Audition AyoDance*, mereka pasti akan saling melakukan sapaan seperti mengucapkan "*hai Ty*", atau dengan kata "*Ty*" untuk bahasa sapaan mereka.

Maka dari itu hal tersebut juga bersangkutan dengan adanya teori interaksionisme simbolik, dimana yang dituliskan oleh Morissan dalam bukunya yang berjudul Teori Komunikasi menjelaskan bahwa ada enam gagasan dasar interaksi simbolik, yaitu sebagai berikut :

1. Manusia membuat keputusan dan bertindak pada situasi yang dihadapinya sesuai dengan pengertian subjektifnya, yaitu contohnya ketika Marcel memutuskan untuk menggunakan karakter dengan *gender* perempuan karena dirasa aman dan jauh dari kerusuhan laki-laki dalam *game online Audition AyoDance* tersebut, begitu juga dengan Kevin yang menganggap karena dirinya jago bermain *game* tersebut maka dia mengartikan bahwa dari *game* tersebut bisa menghasilkan uang jika memenangkan perlombaan yang diselenggarakan, dan lain halnya dengan Fadli dalam memutuskan untuk bermain *game* tersebut karena dia melihat bahwa *game* tersebut bisa berpasang-pasangan dan slogan yang tertera pada *Audition AyoDance* yaitu "*Temukan Cinta Sejatimu Dalam AyoDance*" membuatnya menjadi tertarik juga untuk memainkan *game* tersebut.
2. Kehidupan sosial merupakan proses interaksi, kehidupan sosial bukanlah struktur atau bersifat struktural dan karena itu akan berubah. Yaitu contohnya seperti yang dialami oleh ketiga informan bahwa mereka dalam memainkan *game* ini juga melakukan interaksi antar satu dengan lainnya walau menggunakan identitas *virtual* tapi mereka tetap bisa mendapatkan *teman* maupun *jodoh* dari *game* tersebut.
3. Manusia memahami pengalamannya melalui makna dari simbol yang digunakan di lingkungan terdekatnya (*primary group*), dan bahasa merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan sosial. Yaitu contohnya seperti saat para informan memaknai bahwa identitas *virtual* merupakan identitas yang dapat mereka bangun secara bebas, hal tersebut dapat mereka katakan karena mereka dalam lingkungan yang sama dimana mereka sama-sama memainkan *game online Audition AyoDance* yang dimana dalam *game* tersebut para pemainnya bebas mengekspresikan dirinya dalam identitas *virtual* yang mereka bentuk sendiri.

4. Dunia terdiri atas berbagai objek sosial yang memiliki nama dan makna yang ditentukan secara sosial. Seperti yang dikatakan oleh dua dari tiga informan mengenai makna tentang identitas *virtual*nya Marcel dan Fadli, bagi Marcel dirinya membentuk identitas *virtual* seperti *princess* yang menggambarkan orang *bule*/barat, dimana Marcel mengatakan bahwa orang barat itu kulitnya putih, rambutnya warna-warni, dan warna matanya juga warna-warni. Sedangkan untuk Fadli, dia berpendapat bahwa identitas *virtual* yang dia bangun merupakan gambaran dari diri aslinya, yaitu seperti bermata hitam, rambut hitam, dan kulit sawo matang, hal tersebut dia katakan karena bangga menjadi orang Indonesia dan tidak ingin untuk menampilkan diri yang *kebule-bulean* atau *kekorea-koreaan*, dsb.
5. Manusia mendasari tindakannya atas interpretasi mereka, dengan mempertimbangkan dan mendefinisikan objek-objek dan tindakan yang relevan pada situasi tertentu. Yaitu contohnya seperti saat dua dari ketiga informan dalam penelitian ini menganggap bahwa mereka tidak mungkin mengaplikasikan identitas *virtual* mereka yaitu Kevin yang menganggap bahwa akan terlihat aneh di dunia nyata jika berambut warna putih, begitu juga dengan halnya Marcel yang menganggap bahwa tidak mungkin dirinya berpenampilan seperti *princess* dalam dunia asli karena akan malu.
6. Diri seseorang adalah objek signifikan dan sebagaimana objek sosial lainnya, diri didefinisikan melalui interaksi sosial dengan orang lain. Yaitu contohnya saat Kevin mencoba memainkan *game online Audition AyoDance* ini dan teman-temannya mengatakan bahwa dirinya jago maka dia meneruskan bermain *game* ini hingga sekarang, begitu juga dengan Marcel yang menginginkan tampilan *princess* karena dia sering melihat *film-film walt disney princess*, maka dia mengaplikasikannya sebagai identitas *virtual* dirinya dalam *game* tersebut, dan juga untuk Fadli yang merasa dirinya menjadi dapat banyak teman karena bermain *game* tersebut.

Lebih lanjutnya lagi, mengenai teori identitas kontemporer yang menyatakan bahwa tidak ada kategori identitas yang berada di luar konstruksi sosial oleh budaya yang lebih besar. Kita mendapatkan sebagian besar identitas kita dari konstruksi yang ditawarkan dari berbagai kelompok sosial di mana kita menjadi bagian dalam seperti halnya berkeluarga, bergabung dalam komunitas, subkelompok budaya, dan berbagai ideologi lainnya yang berpengaruh. Seperti tidak peduli apakah hanya ada satu dimensi atau banyak dimensi seperti identitas *gender*, kelas sosial, ras, jenis kelamin, maka identitas itu dijalankan atau dilaksanakan menurut atau berlawanan dengan norma-norma dan harapan terhadap identitas yang bersangkutan (Morrisan, 2013: 130).

Dalam hal tersebut, ketiga informan memang berasal dari komunitas yang sama yaitu komunitas *TalentedYouth*, dimana komunitas ini merupakan komunitas *virtual* dalam *game online Audition AyoDance* yang dapat dikatakan sudah terkenal di dalam *game* tersebut, maka dari itu ada suatu kebanggaan jika bisa menggunakan format *Ty* pada *nickname* yang dipakai sebagai bagian dari identitas *virtual* informan. Seperti yang dikatakan Marcel saat wawancara *offline* yang menyatakan bahwa dirinya ingin bergabung dalam komunitas *TalentedYouth* karena komunitas tersebut sudah terkenal dan Marcel juga berharap dapat ikut terkenal karena masuk dalam komunitas *TalentedYouth* tersebut, beda halnya dengan Kevin bahwa dengan bergabungnya dalam komunitas *TalentedYouth* diharapkan dirinya dapat menemukan jodoh, dan begitu juga dengan yang diungkapkan oleh Fadli bahwa dirinya menjadi punya banyak teman dari komunitas *TalentedYouth* tersebut dan bisa menambah *channel* bisnisnya.

#### **Motif Yang Membuat Informan Dalam Komunitas *TalentedYouth* Memilih Untuk Bermain *Game Online Audition AyoDance***

Begitu juga dengan motif yang melatarbelakangi informan dalam memilih untuk bermain *game online Audition AyoDance*, dimana dari hasil penelitian yang penulis dapat para informan mulai memainkan *game* tersebut karena adanya rasa penasaran atau ingin tahu yang disebabkan oleh beberapa faktor atau alasan. Sehingga motif-motif yang terdapat dari hasil penelitian tentang hal yang membuat informan memilih untuk memainkan *game* tersebut ialah dari dalam motif sosiogenesis terdapat 6 motif, yaitu motif ingin tahu, motif kompetensi, motif kasih sayang, motif harga diri, motif kebutuhan akan nilai, kedambaan dan makna kehidupan, dan motif kebutuhan akan pemenuhan diri. Hanya saja dalam penelitian yang membahas tentang motif yang membuat para informan memilih untuk bermain *game online Audition AyoDance* ini peneliti hanya mendapatkan 4 motif saja, dan menganalisa ke empat dari enam jenis motif sosiogenesis tersebut, yaitu motif ingin tahu, motif harga diri, motif kompetensi, dan motif kebutuhan akan pemenuhan diri.

### **Motif Informan Dalam Membentuk Identitas *Virtual* Dalam *Game Online Audition AyoDance***

Dalam membentuk identitas *virtual* di dalam *game online Audition AyoDance* memang terdapat motif dan motivasi, sehingga dari motif ialah terdapat tiga motif dari enam motif sosiogenesis yang sudah dijelaskan sebelumnya, dan dua motivasi dari tujuh jenis motivasi dalam bermain *game* sesuai hasil penelitian dari Ethan Levy yang menyatakan bahwa terdapat 7 motivasi dalam bermain *game*, yaitu *Immersion* (Pencelupan), *Fantasy fulfilment* (pemenuhan fantasi), *Human interaction* (Interaksi manusia), *Excitement* (Semangat), *Reward* (Hadiah), *Challenge* (Tantangan).

Jika dari motif, peneliti menemukan adanya tiga jenis motif dari enam jenis motif sosiogenesis dalam membentuk identitas *virtual* dalam *game online Audition AyoDance* ini yang sesuai dari hasil penelitian yang peneliti dapatkan, yaitu motif harga diri, motif kebutuhan akan nilai, kedambaan dan makna kehidupan, motif kebutuhan akan pemenuhan diri.

Begitu juga dari motivasi yang terdapat dalam bermain *game*, yang peneliti dapatkan dari hasil penelitian ini tentang pembentukan identitas *virtual* para informan, yaitu terdapat dua dari tujuh jenis motivasi dalam bermain *game* yang digunakan dalam pembentukan identitas *virtual* dalam *game online Audition AyoDance* ini, yaitu motivasi *fantasy fulfilment* (motivasi pemenuhan fantasi), motivasi *reward* (hadiah)

## **4. KESIMPULAN**

Setelah melakukan analisis data yang didapat dari proses wawancara dan observasi baik secara *online* maupun *offline*, berikut merupakan kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian yang berjudul Identitas *Virtual* Laki-Laki di Kalangan Pemain *Game Online Audition Ayodance* pada Komunitas *TalentedYouth* :

1. Hal yang membuat para informan pada komunitas *TalentedYouth* memilih untuk bermain *game online Audition AyoDance* ialah karena adanya motif ingin tahu, motif kompetensi, motif harga diri, dan motif kebutuhan akan pemenuhan diri.
2. Untuk motif informan dalam membentuk identitas *virtual* yaitu berdasarkan dari beberapa alasan, yaitu dimana terdapat motif harga diri, motif kebutuhan akan pemenuhan diri, motif kebutuhan akan nilai, kedambaan dan makna kehidupan, dan motivasi pemenuhan fantasi serta motivasi *reward*.
3. Untuk pemaknaan informan terhadap identitas *virtual* itu sendiri juga disebabkan oleh faktor dimana informan tersebut bertumbuh, yaitu seperti mengikuti suatu kebudayaan tertentu, karena berada dalam suatu komunitas, seperti yang terdapat pada teori identitas kontemporer yang menyatakan bahwa tidak ada kategori identitas yang berada di luar konstruksi sosial oleh budaya yang lebih besar. Kesimpulannya ialah makna tentang identitas *virtual* yang para informan artikan ialah identitas yang bebas dibentuk seperti apa saja sesuai kemauan dari diri mereka masing-masing, begitu juga karena adanya hal yang tidak memungkinkan untuk dilakukan di dunia asli maka informan melakukannya di dunia *game online Audition AyoDance*, begitu juga karena adanya dorongan atau impian ingin menjadi seperti seseorang namun tidak tercapai maka diaplikasikan dalam bentuk identitas *virtualnya* saja, maka terdapat unsur motivasi pemenuhan fantasi jika dikaitkan dalam pemaknaan identitas *virtual* dalam *game online Audition AyoDance*.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Adams, Ernest. 2014. *Fundamentals of Game Design : Third Edition*. USA: New Riders.
- [2] Ahmadi, Rulam. 2014. **Metodologi Penelitian Kualitatif**. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- [3] Budiargo, Dian. 2015. *Berkomunikasi Ala Net Generation*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kompas Gramedia Anggota IKAPI
- [4] Bungin, Burhan. 2008. **Sosiologi Komunikasi : Teori, Paradigma, Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat Cetakan ke-3**. Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP

- [5] Bungin, Burhan. 2009. **Sosiologi Komunikasi : Teori, Paradigma, Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat Cetak ke-4**. Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP
- [6] Cangara, Hafied. 2008. **Pengantar Ilmu Komunikasi**. Jakarta: PT RajaGrasindo Persada
- [7] Creswell, John W. 2014. **Penelitian Kualitatif & Desain Riset : Memilih di antara Lima Pendekatan Edisi Indonesia**. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [8] Effendy, Onong Uchjana. 2003. **Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi**. Bandung: PT Citra Aditya Bakti
- [9] Ghony, Djunaidi dan Fauzan Almanshur. 2012. **Metodologi Peneliiian Kualitatif**. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- [10] Iriantara, Yosai. 2007. **Community Relations: Konsep dan Aplikasinya**. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- [11] Kriyantono, Rachmat. 2009. **Teknik Praktis Riset Komunikasi Cetakan 4**. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- [12] Kriyantono, Rachmat. 2012. **Teknik Praktis Riset Komunikasi Cetakan 6**. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- [13] Kuswarno, Engkus. 2008. **Etnografi Komunikasi : Suatu Pengantar dan Contoh Penelitiannya Cetakan 1**. Bandung: Widya Padjajaran
- [14] Martin, Judith N & Nakayama, Thomas K. 2010. **Intercultural Communication in Contexts : Fifth Edition**. New York: McGraw-Hill
- [15] Moleong, Lexy J. 2012. **Metodologi Penelitian Kualitatif**. Bandung: Rosda Karya
- [16] Morissan. 2013. **Teori Komunikasi: Komunikator, Pesan, Percakapan dan Hubungan (Interpersonal)**. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [17] Mulyana, Deddy. 2001. **Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar**. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [18] Mulyana, Deddy. 2006. **Metodologi Penelitian Kualitatif : Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya**. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [19] Mulyana, Deddy. 2007. **Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar**. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [20] Pawito. 2007. **Penelitian Komunikasi Kualitatif**. Yogyakarta: LKiS Yogyakarta
- [21] Stewart, Collin dan Kowaltzke. 2008. **Media : New Ways and Meanings**, China : Printplus Limited
- [22] Sugiyono. 2014. **Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D Cetakan ke-20**. Bandung: Alfabeta
- [23] West, Richard & Lynn, H. Turner. 2008. **Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi**. Jakarta: Salemba Humanika
- [24] Widjajanto, Kenmada. 2013. **Perencanaan Komunikasi Konsep dan Aplikasi**. Bandung : CV. Ultimus
- [25] Wiryanto. 2004. **Pengantar Ilmu Komunikasi : Analisis dan Aplikasi**. Bandung : Grasindo