**REPRESENTASI DIRI DALAM PEMILIHAN IDENTITAS VIRTUAL DI KALANGAN KOMUNITAS GAME ONLINE “CLOVER”**

**Oleh: Muhammad Rizki Ramadona**

**Pembimbing: Genny Gustina Sari, M.Si. M.I.Kom**

Jurusan Ilmu Komunikasi – Konsentrasi Hubungan Masyarakat   
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya Km 12,5 Simpang Baru – Pekanbaru

Telp/fax 0761-63277

***Abstract***

*Technological developments bring people into a postmodern era where many online communities are formed and virtual communication has become a daily life in the community. In virtual communication identity is important because communicants are not face to face but rather communicate through intermediary text. Identity is closely related to the process of representation, because someone gets an identity when the existence is interpreted by others. Identity is an important part of self-concept. Self-concept is not just a descriptive picture, but also your judgment about yourself. Identity is a part of ourselves that we are known by others.The purpose of the research is to find out the self representation in the selection of virtual identities among members of the online game virtual community. This study uses qualitative methods, data collection techniques in this study are interviews and participant observation. The informant subjects were selected using purposive sampling technique, the informants in this study were 3 people from the Clover community members. Data analysis techniques by reducing data, collecting data, presenting data, drawing conclusions and evaluations using the validity of data checking techniques, namely extension of equality and triangulation. The results of this study are the process of representation carried out by informants can produce a new identity that is used by informants in the virtual community online game Clover. Virtual identities that are formed from the process of self-representation of the Informants can be well received. Virtual identity that is in a different form from its real identity in the real world. New virtual identities that are shaped are influenced by several external factors, namely, social environment, reference groups, and idol figures. In this study we found a correlation between the time playing online games in a day with social interactions in the real world and cyberspace.*

***Keyword: Self Representation, Indentity Virtual, Cyber Community***

**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi internet telah membuat komunikasi semakin luas. Kini banyak *platform-platform* media di internet yang bermunculan dan menjadi wadah komunikasi. Perkembangan teknologi tersebut telah mendasari lahirnya berbagai media sosial dimana kemunculannya telah membawa perubahan - perubahan salah satunya pada pola atau prilaku komunikasi sehingga jika dulu proses komunikasi hanya terjadi secara *offline* (tatap muka) namun kini dapat berlangsung secara online atau *virtual* (melalui penggunaan jaringan internet). Media sosial banyak dimanfaatkan oleh penggunanya untuk berbagai hal. Media sosial sendiri menurut Van Dijk adalah Platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu media sosial dapat dilihat sebagai medium *(fasilitator*) online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial. Menurut Nasrullah dalam bukunya, media sosial beranjak dari pemahaman bagaimana media tersebut digunakan sebagai sarana sosial di dunia *virtual*. (Nasrullah, 2015:11)

Kehadiran Internet juga menghadirkan sebuah fenomena baru berupa komunitas *virtual* *(cyber community).* Rheingold (2000) menjelaskan bahwa *“virtual communities are social aggregations that emerge from the net when enough people carry in those public discussions long enough of personal relationship in cyberspace”*. Wood and Smith (2005) menjelaskan *virtual* community sebagai “ *A shared understanding of interrelatedness among participants in computer mediated envirotments*.” Dari penjelasan tersebut bahwa *virtual community* (komunitas *virtual*) adalah kumpulan pengguna/*users* yang di bentuk secara online di mana masing-masing menggunakan identitas nyata atau rekaan *(avatar)* serta informasi online tertentu untuk melakukan komunikasi atau interaksi secara terus-menerus melalui mediasi jaringan Komputer. ( Nasrullah:2016:150).

Dalam komunitas dalam berinteraksi dan berkomunikasi dibutuhkan sebuah identitas. Goofman menyebutkan bahwa ketika seorang individu berinteraksi dengan orang lain, mereka umumnya berusaha untuk memperoleh informasi tentang dia atau untuk membawa ke dalam informasi drama tentang dia yang sudah dimiliki. Mereka akan tertarik tentang status *social-economi*, konsep diri, sikapnya terhadap mereka, kopentensinya kepercayaan-kalayakan. Informasi tentang individu membantu untuk mendefinisikan sistuasi, memungkinkan orang lain untuk mengetahui terlebih dahulu apa yang akan ia harapkan dari mereka dan apa yang mereka harapkan dari dia. Dalam hal ini individu bertindak secara sengaja atau tidak sengaja mengungkapkan dirinya, dan yang lain akan memberikan kesan terhadap apa yang telah dia lakukan. Goofman menyebutnya dalam menajemen kesan. (dalam Nasrullah:2016:144)

# Kehadiran internet membawa dampak positif dan negatif kedalam lingkungan masyarakat di indonesia. Kemudahan yang di berikan teknologi komunkasii baru membuat pengunaannya menjadi ketergantungan. *Depedency Theory* mendefenisikan bahwa ketergantungan berkaitan dengan upaya pemenuhan kebutuhan atau pencapaian tujuan dengan bergantung pada sumber daya lain dalam hal ini media sosial. (Shrock, 2006:4).

Ketengantugan terhadap teknologi dapat membuat seseorang untuk menarik diri dari lingkungan sosial dan mengurung diri di dalam rumah dan hanya berinteraksi dengan dunia maya gejala ini sama seperti dengan gejala yang terjadi pada penyakit *hikikimori* yang terjadi di jepang. *Hikikimori* adalah bentuk penarikan diri dari sosial dan mengurung diri di kamar. *Hikikimori* disebabkan oleh factor perubahan sosial dan perkembangan teknologi yang terjadi di jepang. Media informasi yang semakin hari semakin maju memberikan dampak pelarian yang lebih jauh bagi pelaku *hikikimori* dan telah menciptakan apa yang didamba kan oleh pelaku *hikikimori*. (dalam Psychopathology,2013: 191-192).

Tidak hanya itu penyalahgunaan identitas *virtual* di kalangan dunia maya juga merupakan hal yang cukup menghawatirkan karena berdampak terhadap penyebaran berita palsu atau *Hoax* baik di kalangan umum penguna media sosial maupun terhadap komunitas- komunitas *virtual*.

**Identifikasi masalah**

1. Bagaimana Anggota komunitas clover merepresentasikan diri mereka ke dalam identitas virtual?
2. Bagaimana anggota Komunitas Clover dalam pemilihan identitas virtual mereka ?
3. Bagaimana anggota komunitas clover dalam berinteraksi antara dunia nyata dan dunia virtual?

**Tujuan Penelitian**

1. Menganilisis secara mendalam bagaiman anggota komunitas virtual representasi diri mereka ke dalam identitas virtual.
2. Untuk mengetahui bagaimana pemilihan identitas virtual di kalangan anggota komunitas game online “Clover”.
3. Untuk mengetahui bagaimana interaksi yang terjadi di antara dunia nyata dan dunia virtual di kalangan anggota komunitas “Clover”.

**TINJAUAN PUSTAKA**

**Representasi Diri**

Stuart hall dalam buku studying culture : *A Practical Introduction*, terdapat tiga definisi dari kata “ *to Represent*” yakni:

1. *To stand in for*. Hal ini dapat di contohkan dalam kasus bendera suatau negara yang juka di kibarkan dalam suatu event olahraga, maka bendera tersebut menandakan keberadaan negara yang bersangkutan dalam event tersebut.
2. *To speak or act on behalf of*. Contoh kasusnya dalah paus menjadi orang yang berbicara dan bertindak atas nama umat Katolik.
3. *To re-present.* Dalam arti ini, misalnya tulisan sejrah atau biografis yang dapat menhadirkan kembali kejadian-kejadian di masa lalu.

Dalam praktek nya, ketiga makna dari representasi ini dapat saling tumpeng tindih. Oleh karena itu untuk mendapatkan pemahaman lebih lanjut mengenai apa makna dari representasi dan bagaimana cara beroperasi dalam masyarakat budaya, teori Hall akan sangat membantu. (Judy Giles & Tim Middleton, 1999,56-57).

Menurut Hall sendiri dalam bukunya Representation: Cultural Representation and Signifying Practices, “ *Representation connects meaning and language to culture…. Represetentation is an essential part of the process by which meaning is produced and exchanged between members of culture*.” Melalui represtasi, suatu makna di produksi dan dipertukakan antar anggota masyarakat. Jadi dapat dikatakan bahwa, representasi secara singkat adalah suata cara untuk memproduksi makna. ( Stuart Hall,2003:17)

**Identitas**

Erikson (1989), juga menjelaskan bahwa identitas diri merupakan sebuah kondisi psikologis secara keseluruhan yang membuat individu menerima dirinya, memiliki orientasi dan tujuan dalam mengarahkan hidup serta keyakinan internal dalam mempertimbangkan beberapa hal. Kemudian Erikson menyebutkan istilah pencarian identitas diri sebagai sebuah upaya untuk meneguhkan suatu konsep diri yang bermakna, merangkum semua pengalaman berharga di masa lalu, realitas keyakinan yang terjadi termasuk juga aktivitas yang dilakukan sekarang serta harapan di masa yang akan datang menjadi sebuah kesatuan gambaran tentang „diri‟ yang utuh, berkesinambungan dan unik.

Menurut marcia dalam Satrock (2003) pembentukan identitas diri diawali oleh munculnya ketertarikan (attachment), perkembangan suatu pemikiran mengenai diri dan pemikiran mengenai hidup dimasa tua. Menurut Erikson dalam Santrock (2003) mengatakan bahwa hal yang paling utama dalam perkembangan identitas diri adalah eksperimentasi kepribadian dan peran. Erikson yakin bahwa remaja akan mengalami sejumlah pilihan dan titik tertentu akan memasuki masa moratorium. Pada masa moratorium ini, remaja mencoba peran dan kepribadian yang berbedabeda sebelum akhirnya remaja mencapai pemikiran diri yang stabil. Menurut Erikson (1989), terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pembentukan identitas diri yaitu :

1. Lingkungan sosial, dimana ia tumbuh dan berkembang seperti keluarga, tetangga dan kelompok teman sebaya.
2. Kelompok acuan (reference group), yaitu kelompok yang terbentuk pada remaja misalnya kelompok agama atau kelompok yang memiliki minat yang sama dimana melalui kelompok tersebut remaja dapat memperoleh nilai-nilai dan peran yang dapat menjadi acuan bagi dirinya.
3. Tokoh idola, yaitu seseorang yang sangat berarti seperti sahabat, guru, kakak, atau orang yang mereka kagumi. Marcia juga menyebutkan, bahwa pembentukan identitas diri juga memerlukan dua elemen penting, yaitu eksplorasi (krisis) dan komitmen.

**Identitas Virtual**

*Cyberspace*, seperti semua fenomena yang kompleks, memiliki berbagai efek psikologis, untuk beberapa orang, ini adalah tempat untuk tampil ke depan menyelesaikan konflik yang belum di selesaikan, untuk bermain dan memutar ulang kesulitan karaterologikal di tahap baru dan eksotis. Bagi orang lain, ia menyediakan sebuah kesempatan untuk ‘ bekerja melalui’ masalah pribadi yang signifikan, untuk menggunakan bahan baru dari *sosialita Cyber* guna meraih resolusi baru. Efek identitas yang lebih positif ini mengikuti dari fakta bahwa bagi beberapa orang, dunia maya memberikan apa yang dikatakan Erik Erikson sebagai *psikososial moratorium* elemen sentral dalam bagaimana ia berpikir tentang pengembangan identitas pada masa remaja.

Goffman menyebutkan bahwa ketika seorang individu berinteraksi dengan orang lain, mereka umumnya berusaha untuk memperoleh informasi tentang dia atau untuk membawa kedalam informasi drama tentang dia yang sudah dimiliki Mereka akan tertarik tentang status social ekononomi, kepercayaan, kelayakan. Informasi tentang individu membantu untuk mendefenisikan situasi, memungkinkan orang lain mengetahu terlebih dahulu apa yang akan ia harapkan dari mereka dan apa yang mereka harapkan dari dia. Dalam hal ini, individu bertindak secara sengaja atau tidak sengaja mengungkapkan dirinya, dan yang lain akan memberikan kesan terhadap apa yang telah dia lakukan. (Nasrullah,2016:142).

**Komunitas Virtual**

Berkembangnya media komunikasi baru, terutama internet, telah mentranformasikan pada bagaimana berinteraksi di antara individu sebagai entitas yang pada kenyataaannya membawa fenomena social yang baru dan berbeda dari yang selama ini di pahami. Internet menjadi tempat virtual dimana pada individu berkerja sama dan berinteraksi sampai pada perlibatan emosi secara virtual. Rheingold (1995) mendefenisikan komunitas virtual sebagai:

*“ virtual communities are social aggregation that emerge from the Net when enough people carry on those public discussion long enough, with sufficient human feeling to form of personal relationship in cyberspace”* (dalam Nasrullah 2016:148)

**Realitas Virtual**

Teknologi sebagai produk dari pemikiran manusia selama berabad-abad melalui era klasik *modern* dan *postmodern* yang membawa manusia ke dunia baru, dimana kesemua (*virtual*) dipahami sebagai realitas. Dunia baru, tanda sebagai tanda adalah tanda itu sendiri, ia berlalu –lalang bebas tidak terstruktur di *environment* yang kemudian di sebut dunia virtual. Hal ini tersebut yang mengkonstruksi kebertubuhan manusia dengan teknologi yang diperlukan sebagai dasar untuk menjelaskan ruang virtual yang diproduksi teknologi dimana manusia hanyut didalamnya dan terinterupsi dari ruang realitasnya.

**Ektasi Tontonan**

Ruang virtual dapat diproduksi pada saat anda memegang *console* dan mulai bermain game online di ruang tamu, anda sebenarnya sedang di teleportasi ke dalam ruang virtual dan ada sudah kehilangan kontak dengan ruang realitas disekitar anda . secara fisik anda berada di ruang tamu, namun dibawah sadar anda berada di ruang virtual melalui simulasi *environment* dalam game tersebut. Di ruangan tamu ketika anda memandang layar laptop, melakukan video call dengan teman anda melalu Skype, ruang tamu tersebut sedang di *decode-encode* menjadi ruang tamu virtual, dimana teman anda seolah datang dan berbincang langsung dalam ruang tamu dirumah anda.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini mengunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Bagdan dan Taylor mengungkapkan bahwa dengan melakukan penelitian kualitatif mampu menghasilkan suatu uraian mendalam tentang ucapan, tulisan dan tingkah laku yang dapat diamati dari individu (Ruslan,2005). Lokasi Penelitian ini adalah komunitas game online clover yang terdapat dalam aplikasi media sosial Discord. Adapun jadwal penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan April – Juli 2019. Pemilihan informan pada penelitian ini mengunakan teknik *Purposive sampling,*  dimana peneliti memilih beberapa anggota dari komunitas game online clover. Dari teknik *Purposive sampling* didapat nya 3 orang informan yakni, Irya Syahrul Yuda sebagai Karu, Alfarizi sebagai ViceWolf, dan Adrian Taroreh sebagai Mero.

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan penelitian. Data yang digunakan ialah pertama data primer merupakan data yang secara langsung diperoleh dari sumbernya melalui wawancara mendalam, observasi partisipan dan pengdokumentasian . Kedua data skunder diperoleh melalui studi kepustakaan untuk memperoleh data dari beberapa literatur yang relevan dan erat kaitannya dengan permasalahan yang dibahas. Dilakukan dengan membaca sejumlah buku, hasil penelitian, jurnal, situs internet dan bahan kuliah yang ada relevansinya dengan masalah yang akan ditelit.

Peneliti menggunakan teknik analisis interaktif Miles dan Hubberman untuk melakukan interpretasi data. Teknik analisis ini terdiri dari tiga alur kegiatan, yaitu: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi metode. Triangulasi Teknik pemeriksaan keabsahan data dengan triangulasi memungkikan peneliti untuk me-*recheck* temuannya dengan jalan membandingkannya dengan berbagai sumber,metode, atau teori. Moloeng,2005,3.

**Hasil dan Pembahasan**

**Hasil Penelitian**

**Karakteristik Informan**

1. Informan Irya Syahrul Yuda

Informan yang pertama ialah Irya Syahrul Umur 21 tahun di mana di dalam Komunitas Clover lebih di kenal sabagai “Karu #8371”. Ia merupakan mahasiswa di Universitas muhammadiyah Riau jurusan teknik informatika angkatan tahun 2017. Ia bergabung dengan komunitas clover semenjak tahun 2015 dan telah menjadi anggota aktif hingga sekarang. Dari wawancara di sebutkan kan bahwa game online yang di mainkan nya ada rata-rata 10 game di mana game ini juga di mainkannya bersama anggota komunitas clover lainnya.

1. Informan Alfarizi

Informan kedua adalah Alfarizi umur 23 tahun, merupakan mahasiswa jurusan teknik industri angkatan 2015 di sebuah universitas negeri di aceh, identitas virtual nya di dalam komunitas clover adalah “ViceWolf#3316” ia bergabung dengan komunitas clover semenjak tahun 2014.

1. Informan ke Adrian Taroreh

Informan ketiga adalah Adrian Taroreh umur 25 tahun, merupakan admin utama dari komunitas online “Clover” dalam aplikasi discord, identitas yang di gunakannya di dalam komunitas game online clover adalah “ Mero” atau “Foleyme” namun di kalangan anggota komunitas

clover ia lebih di kenal dengan nama Mero.

Tabel: Profile Informan (Sumber: Olahan Peneliti,2019)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama | Umur | pekerjaan |
| 1 | Irya Syahrul Yuda | 21 tahun | Mahasiswa |
| 2 | Alfarizi | 23 tahun | Mahasiswa |
| 3 | Adrian Taroreh | 25 tahun | Fresh Graduated |

**Representasi Diri dalam Pemilihan identitas virtual**

Dari Ketiga Informan memiliki cara tersendiri dalam merepresentasikan diri nya kedalam identitas virtual. Dalam buku *Studying Culture Giles dan Tim Middleton* menyatakan bahwa kata represent mengadung tigal hal yakni Mewakili, Menyimbolkan dan Menghadirkan Kembali ( re-Present). Dan tiga hal tersebut merupakan inti dari pertayaan yang di ajukan kepada Informan dalam penelitian ini:

1. **Mewakili**

Menurut Informan pertama Irya Syahrul Yuda dalam pemilihan identitas nya mewakili dari hobinya yang menyukai anime dan manga. Lain hal nya dengan Informan kedua Alfarizi dimana identitas virtual di dalam komunitas game online clover yang ia gunakan sekarang sebagai “ ViceWolf” mewakili dari pengalaman pribadi nya dan hal kesukaan nya. Pada Informan ketiga bahwa identitas yang ia gunakan di dalam komunitas clover mewakili identitas yang ia gunakan di dalam game. Kata “ Mero” sendiri menurutnya di ambil atau terinspirasi dari karakter favorite nya di sebuah anime jepang berjudul sankarea.

1. **Menyimbolkan**

Menurut Informan Pertama Irya Syahrul Yuda bahwa identitas yang di gunakannya di dalam komunitas sebagai “ Karu “ sebagai ekspresi dari hobi nya dan menyimbolkan dari karakter favorite dan hobi nya. Lain hal nya dengan Informan kedua dimana identitas yang di gunakan nya sekarang menyimbolkan pengalaman hidup nya dan hewan kesukaan nya namun di sini Informan kedua lebih menekannya kedalam WOLF dari identitas nya yakni menyimbolkan dari hal kesukaan nya terhadap hewan. Pada Informan ke tiga bahwa identitas yang ia gunakan saat ini sebagai mero merupakan symbol dari referensi yang ia gunakan dalam proses pembentukan identitas virtual. Pada Informan ketiga identitas yang digunakan di dalam komunitas clover merupakan hasil dari proses pemilihan identitas yang dilakukan oleh Informan dimana dalam proses menentukan identitas yang ia gunakan di dalam komunitas clover ia mengambil atau di pengaruhi oleh 3 referensi dalam sehingga menghasilkan nickname atau identitas “Mero” kemudian identitas Mero ini juga di simbolkan melalui karakter game online yang di mainkannya.

Symbol- symbol yang di tampilkan atau di wakilkan oleh identitas yang di gunakan oleh Informan dapat di lihat dari pengunaan foto profil yang di gunakan pada aplikasi discord komunitas clover. Dimana peneliti melihat adanya korelasi antara foto profile dengan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan ketiga Informan

1. ***Re-Present***

Dalam buku *Studying Culture Giles dan Tim Middleton* menyatakan bahwa kata *represent* mengadung tigal hal yakni Mewakili, Menyimbolkan dan Menghadirkan Kembali ( *re-Present*). Represent di artikan sebagai seperti tulisan sejarah atau biografi maupun pengalaman yang di hadirkan kembali, pada penelitian ini point yang di lihat adalah identitas baru yang di hasilkan dapat menjadi media nostalgia atau dapat menghadirkan hal-hal yang ada dalam diri Informan di masa lalu.

Pada Informan pertama identitas sebagai karu menghadirkan kembali karakter-karakter favorite yang di gemari nya menjadi satu dalam bentuk identitas karu.

Pada Informan 2 identitas virtual nya sebagai “ ViceWolf” merupakan represent dirinya di masa lalu di mana pengalaman pribadi nya sebagai media yang di gunakan oleh Informan 2 dalam membentuk dan menentukan identitas virtual nya di dalam komunitas clover. Pada Informan yang ketiga identitas yang di gunakan nya sebagai mero merupakan karakter yang di gunakan nya di dalam game MMO dan teman-teman bermainnya di dalam game online juga mengetahui nya sebagai Mero. Identitas Mero ini adalah seperti yang di telah di jelaskan di atas merupakan karakter favorite dari sebuah anime jepang yang di sukai oleh Informan.

**Pemilihan Identitas Virtual**

Masing-masing Informan memiliki alasan tersendiri dalam pemilihan identitas virtual nya di dalam komunitas online. Ada banyak factor yang mempengaruhi Informan dalam menentukan identitas virtual nya berikut alasan dari Informan dalam menentukan identitas virtual nya di dalam komunitas game online Clover.

Informan pertama yakni irya syahrul dimana identitas yang di gunakannya di dalam komunitas clover yakni “karu” merupakan gabungan karakter imajinasi nya dalam hal hobinya terkait anime, manga dan hal-hal yang berbau budaya POP jepang atau dalam istilah nya di sebut juga sebagai “WIBU”. Lainnya halnya dengan Informan ke dua yaitu alfarizi dimana alasan dia mengunakan identitas virtual nya di dalam komunitas game online clover yakni sebagai “ViceWolf” itu adalah berdasarkan pengalaman pribadi dan juga kegemarannya terhadap hewan, Jadi pada Informan kedua ini alasan utamanya dalam memilih mengunakan indentitas virtual “ViceWolf” itu merupakan gabungan dari pengalaman pribadi Informan dan hewan kesukaan nya. Menurut apa yang di ungkapkan Informan kedua dimana dari dulu itu dia di dalam organisasi selalu mendapatkan jabatan sebagai wakil ketua dan hewan kesukaan nya itu adalah serigala sehingga ia mengabungkan pengalaman pribadi nya tersebut dan hewan kesukaan nya kedalam suatu identitas virtual di mana wakil dalam Bahasa inggris adalah *VICE* dan serigala dalam Bahasa inggris adalah *WOLF* kemudian dua kata ini di gabung menjadi *VICEWOLF*. Pada Informan ketiga identitas yang di gunakanya merupakan IGN ( In Game Name) nya dalam sebuah game MMO di mana di karena kan teman-teman nya lebih mengenal saudara Adrian Taroreh ini sebagai Mero maka ia memilih Mero sebagai identitas virtual nya di dalam komunitas virtual game online Clover. Identitas virtual mero ini sendiri merupakan karakter favorite dia di dalam sebuah anime jepang dengan judul sankarea.

Tabel: Pemilihan Identitas Informan (Sumber: Olahan Peneliti ,2019)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| NO | Nama | Identitas Virtual | Alasan Pemilihan Identitas |
| 1 | Irya Syahrul Yuda | Karu | 1. karakter favorite di karena kan hobi 2. hasil dari beberapa karakter imajinasi akibat hobi menjadi satu karakter |
| 2 | Alfarizi | ViceWolf | 1. Pengalaman Pribadi dari kecil dalam organisasi sebagai Wakil 2. Hewan Favorite |
| 3 | Andrian Taroreh | Mero | 1. IGN ( In game name) dari game 2. Dari game favorite 3. Dari tokoh fiksional dalam sebuah film 4. Dari karakter anime dan manga |

**Interaksi sosial dalam Realitas dan Virtual**

Interaksi sosial merupakan hal penting dalam keseharian dalam kehidupan seorang manusia, manusia merupakan mahluk sosial dan membutuhkan orang lain.

Jadi pada Informan pertama di mana di ungkapkan bahwa ia lebih senang untuk membicarakan atau berinteraksi dalam komunitas di karena perbedaan pandangan atau persepsi terkait hal itu di lingkungannya namun di komunitas di mana komunitas pada umumnya terbentuk akibat adanya kesamaan minat dan hobi jadi hal itu lebih mudah untuk di bicarakan di dalam komunitas , dan hal ini dapat juga di kaitkan dengan frekuensi bermain game online dalam sehari yang mencapai 5 jam sehari. Pada Informan yang kedua yakni ViceWolf interaksi sosial antara dunia nyata dan dunia virtual disebutkannya ada pada 70-30% untuk dunia nyata di mana menurut Informan kedua dia adalah orang yang mudah bergaul dan open mind sehingga lebih terbuka kepada sesuatu baik itu di dunia nyata maupun dunia maya. Hal ini juga dapat di korelasikan dengan lama waktu bermain game online nya dalam sehari hanya 2 jam sehari jika di bandingkan dengan Informan pertama dan ketiga yang mencapai 5-8 jam sehari.

Pada Informan 3 di ketahui bahwa ia lebih membagi porsi terkait pembahasan yang ada pada interaksi di dunia nyata dan dunia virtual, dimana di dunia nyata pembicaraan maupun itu interaksi lebih kepada persoalan kehiduapan sehari-hari dimana menurut dia perbandingan pembicaraan kehiduapan sehari-hari antara 70-30% untuk dunia nyata dan 30% untuk komunitas virtual. Namun terakait persoalan hobi dan game online sebalik nya 70-30 untuk komunitas virtual. Hal ini juga dapat di kaitkan dengan aktifitas bermain game online nya yang mencapai 5-8 jam sehari.

Ruang realitas dan ruang virtual melebur dan menghasilkan pengalaman tubuh, pikiran dan jiwa. Menurut Freud pengalaman tersebut disebabkan oleh 10% kesadaran dan 90% ketidak sadaran didalam otak kita artinya pada saat anda masuk ke ruang virtual, di bawah dibawah sadara ada yang membuai anda untuk hanyut kedalamnya (H. Westerink,2009). Secara tubuh anda memang berada di ruang realitas tetapi pikiran dan jiwa anda sedang berpergian ke ruang virtual atau seperti “tamasya” .(Piliang,2011,110-114). Game Online menciptakan lingkungan baru virtual dimana kita di transfer di dalam nya selama bermain game online. Pada Informan yang bermain game online selama berjam-jam dalam sehari maka selama itu juga ia akan lebih berinteraksi dengan pemain lainya di dalam dunia virtual

**PEMBAHASAN**

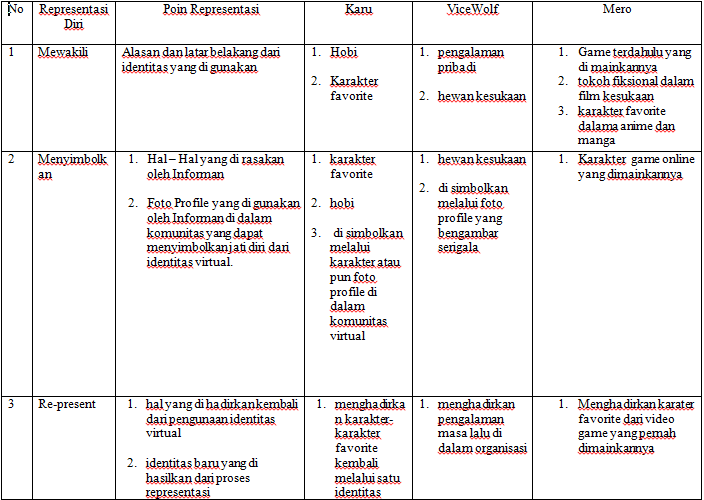
**Representasi diri dalam pemilihan identitas virtual**

Representasi adalah produksi makna mengenai konsep dan pemikiran kita yang di sampaikan melalui Bahasa. Hall (1997:17). Bahasa bukan saja merupakan Bahasa tulis dan lisan, tetapi juga tanda, symbol ( foto, lukisan, dll) serta music yang merepresentasikan pemikiran kita terhadap orang lain.Representasi diri, terlihat pada tanda-tanda yang ada. Baik tanda verbal ( apa yang Informan sampaikan) dan tanda non verbal seperti gesture tubuh, postingan gambar atau meme, foto profile yang di tampilkan Informan di dalam aplikasi discord khusunya di dalam komunitas game online Clover.

Dalam buku studying culture giles dan tim middleton menyatakan bahwa kata represent mengandung 3 hal yakni :

1. Mewakili ( *to speak of behalf*). Hal ini didapat kan melalui wawancara kepada Informan terkait hal yang ada dalam diri Informan yang di wakilkan dalam identitas virtual di dalam komunitas clover
2. Menyimbolkan ( *to stand for*). Hal ini dapat di lihat dari ymbol yang di gunakan oleh Informan di dalam komunitas clover, dalam hal ini peneliti melihat ada korelasi antara identitas yang digunakan dengan foto profile yang di tampilkan Informan di dalam komunitas virtual clover.
3. Re-*Presen*t. Hal ini dapat dilihat dari identitas baru yang terbentuk dan korelasi nya dengan masa lalu atau pengalaman di masa lalu yang kemudian dapat di hadir kan kembali melalui identitas virtual baru yang terbentuk.

Tabel: Representasi Diri Informan(Sumber: Olahan Peneliti ,2019)



**Pemilihan identitas virtual**

Media sosial merupakan sarana interaksi antara sejumlah orang melalui “Sharing” informasi dan ide-ide melalui jaringan internet untuk membentuk semacam komunitas virtual. Penelitian ini mengunakan aplikasi discord sebagai media komunikasi komunitas game online clover, pengunaan aplikasi discord sama hal nya dengan aplikasi chatting ataupun aplikasi media sosial lainnya namun ada beberapa hal yang membedakan aplikasi discord dengan aplikasi lainnya sehinga cocok dan di gemari oleh para gamers

Berdasarkan hasil penelitian terdapat berbagai factor yang mempengaruhi atau yang menjadi alasan Informan untuk memilih identitas virtual nya. Yang pertama Informan pertama “Karu” di pengaruhi oleh hobi dan karakter favorite atau tokoh idola dalam memilih identitas virtual nya.

Lain hal nya dengan Informan kedua dimana proses terbentuknya identitas virtual nya melalui pengalam pribadi di masa lalu di dalam lingkungan sosial nya dimana semenjak kecil di dalam organisasi ia selalu mendapat jabatan sebagai wakil yang di wakilkan dalam kata Vice dalam identitas virtual nya serta juga di pengaruhi oleh hewan kesukaan nya serigala yang di wakilkan dengan kata Wolf sehingga Informan kedua megabungkan dua kata ini menjadi ViceWolf sebagai identitas virtual nya di dalam komunitas game online. Dan pada Informan ketiga Mero, di bentuk dari IGN yang ia gunakan di dalam game online dimana orang lain lebih mengenal nya dengna identitas tersebut sehingga ia gunakan juga dalam komunitas, pada proses awalnya IGN yang ia gunakaan di ambil dari 3 referensi utama yakni : Video Game, Film, dan Anime dan Manga

**Interaksi Dunia Nyata dan Maya**

]Menurut Lydia DonCarlos, PhD, dari Loyola University Chicago Stritch School of Medicine manusia dewasa normal membutuhkan 7-8 jam sehari dan itu berarti waktu untuk beraktivitas dan berinteraksi 16-17 jam sehari, Dalam penelitian ini diketahui bahwa ada perbedaan yang dalam interaksi sosial yang terjadi di dalam dunia nyata (*realife*) dan dunia maya ( virtual) hal ini di juga di korelasikan dengan waktu lama bermain game online dalam sehari nya. Berikut jumlah dan persentasi interaksi sosial yang terjadi. Interaksi merupakan hal yang penting dalam kehidupan bermasyarakat di kita dapat berutkar informasi antara individu atau pun sebuah kelompok, interaksi sosial terjadi apabila dua orang yang bertemu antara satu dengan lainya dan pada saat itu mereka berkomunikasi baik verbal maupun non verbal. (AntroUnairdotNet,vol IV,2015,hal 161). Bermain game online dapat mengurangi waktu interaksi sosial yang terjadi di dalam dunia nyata, hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian di mana Informan pertama dan ketiga memiliki waktu bermain game online 5 jam lebih dalam sehari memiliki kecenderungan interaksi sosial yang lebik banyak terjadi di dalam komunitas virtual ataupun di dalam dunia maya, berbeda dengan Informan kedua dimana waktu jam bermainnya lebih sedikit dari pada kedua Informan lainnya sehingga memiliki waktu untuk beriteraksi di dunia nyata.

Proses Representasi diri yang di lakukan oleh ketiga Informan berlangsung dengan baik sehingga dapat menhasilkan identitas virtual baru yang dapat di terima oleh anggota komunitas dan juga Informan itu sendiri serta adanya korelasi antara waktu bermain game online yang di lakukan oleh anggota komunitas dengan interaksi sosial yang dilakukan di dunia nyata hal ini dapat disebabkan kurang nya waktu untuk berinteraksi di dunia nyata akibat bermain game online yang terlalu keseringan setiap hari nya.

Tabel : Interaksi Informan(Sumber Olahan Peneliti, 2019)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Informan | Lama bermain | Persentase interaksi sosial di dalam dunia nyata dan dunia maya |
| Karu | 5 jam sehari | 40% *Realife*, 60% *Virtual* |
| ViceWolf | 2 jam sehari | *70% Realife, 70% Virtual* |
| Mero | 5-8 jam sehari | 30% *Realife*, 70% *Virtual* ( terkait hobi, game online )70% *Realife*, 30% *virtual* ( terkait kehidupan sehari-hari) |

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penulis akhirnya menarik kesimpulan dari pernelitian mengenai representasi diri dalam pemilihan identitas virtual dalam komunitas virtual game online clover sebagai berikut:

1. Proses representasi yang di lakukan oleh Informan dapat menghasilkan sebuah identitas baru yang di pergunakan oleh Informan di dalam komunitas virtual game online Clover. Pada proses representasi di bagi tiga yakni mewakili, meyimbolkan dan represent. Seperti pada Informan pertama dan ketiga di mana identitas virtual yang dia gunakan di dalam komunitas mewakilkan dari tokoh idola atau pun karakter favorite pada anime , film dan manga sedangkan pada Informan ke dua identitas virtual nya mewakili dari pengalaman pribadi nya di masalalu yang di representasi kan melalu Bahasa dan tekstual berupa identitas virtual, berdasarkan pengamatan peneliti proses representasi yang terjadi pada Informan untuk membentuk identitas baru berjalan dengan baik dan sesuai dengan point-point yang berlaku dalam proses representasi.
2. Identitas virtual yang terbentuk dari proses representasi diri dari para Informan dapat di terima dengan baik. Identitas virtual yang di bentuk berbeda dari identitas asli nya di dunia nyata. Identitas virtual baru yang di bentuk di pengaruhi oleh beberapa factor eksternal yaitu, Lingkungan sosial, Kelompok acuan, dan tokoh idola. Seperti pada Informan kedua dimana identitas yang ia gunakan di dalam komunitas clover di pengaruhi oleh lingkungan sosial nya di masa lalu, dimana kata ViceWolf dalam identitas yang digunakannya merupakan pengalaman nya di dalam organisasi sekolah di masa lalu sebagai wakil dan kata Vice adalah Bahasa inggris dari Wakil. Dan juga dapat dilihat bahwa identitas yang di pilih oleh informan memiliki kaitan atau merupakan hasil dari representasi diri yang mereka lakukan dan membentuk identitas.
3. Pada penelitian ini di temukan adanya korelasi antara waktu bermain game online dalam sehari dengan interaksi sosial di dunia nyata dan dunia maya, seperti pada Informan pertama dengan waktu bermain 5 jam sehari interaksi sosial nya lebih cenderung ke arah komunitas virtual , sedangkan pada Informan ke dua dengan waktu bermain 2 jam sehari, interaksi sosial nya lebih cenderung ke arah dunia nyata (*Reallif*e) dengan persentase 70-30% di mana 70% lebih ke arah dunia nyata.

**Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memiliki beberapa saran yang dapat di gunakan dan dimanfaaatkan bagi orang lain yang membaca penelitian ini.

1. Peneliti hanya mengkaji tentang Representasi diri dalam pemilihan identitas virtual dalam komunitas virtual game online clover dengan pendekatan konsep representasi dari *Giles dan Tim Middleton.* Sehingga membuka kesempatan lain untuk penelitian sejenis selanjut nya dapat mengunakan teori dan konsep lain terkait dengan representasi diri.
2. Dalam Penelitian ini mengkaji pemilihan identitas berdasarakan teori dan konsep dari Erikson, sehingga membuka kesempatan untuk penelitian sejenis dengan mengunakan teori dan konsep dari tokoh lainnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Darmanto, D. A. (2012). *Komunitas Virtual Sebagai Objek Sosiologi.* Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Desmita. (2005). *Psikologi Perkembangan.* Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Erikson, E. (1989). *Identitas dan Siklus Hidup Manusia.* (A. Cremers, Trans.) Jakarta: PT. Gramedia.

Hall, S. (2003). *Representation: Cultural Representation and Practices.* London: Sage.

Heim, M. (1993). *The Metaphysics of Virtual Reality.* New York: Oxford University Press.

J.R, R. (2004). *Metode Penelitian Komunikasi.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Judy, G., & Middleton, T. (1999). *Studyind Culture: A Practical Introduction.* Oxford: Blackwell Publisher.

Lim, F. (2008). *Filsafat Teknologi dan Ide Tentang Manusia & Alat.* Yogyakarta: Kanisius.

McLuhan, M. (2005). *The Medium Is the Message.* Gingko Press.

Nasrullah, R. (2016). *Teori dan Riset Media Siber.* Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.

Piliang, Y. (Ekonomi Virtual dan Masyarakat Cyber Menuju Millenium ketiga). *2011.* Bandung: Jalansutra.

Santrock. (2003). *Adolescence Perkembangan Remaja.* (M. d. Dra.Shinto B. Adelar, Trans.) Jakarta: Erlangga.

Wasterink, H. (2009). *A Dark Trace: Sigmund Freud on The Sence of Guilt.* Lauven: Lauven Uninversity Press.

Achsa, H. P. (2015). Representasi Diri dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay dalam Dunia Maya. *Paradigma, 3*.

Aisyah, S. (2018). Video Blog Sebagai Media Representasi Diri Vlogger di Kota Makassar. *KAREBA, 7*, 75-80.