Konstruksi Identitas Virtual Warga Kota Indopride dalam Dunia Virtual Grand Theft Auto V Roleplay

Muhammad Budi Hariyono*[1], Heidy Arviani[2]
[1,2]Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia
E-mail: muhammadhariyono23@gmail.com, heidy_arviani.ilkom@upnjatim.ac.id

Article Info
Article History
Received: 2024-08-07
Revised: 2024-09-22
Published: 2024-10-05

Keywords:
Identity Construction;
Virtual Identity;
Virtual Body.

Abstract
This research aims to find out and understand how the virtual identity of Indopride city residents is constructed in the virtual world of Grand Theft Auto V #INDOPRIDE Roleplay. This type of research is qualitative with a virtual ethnographic approach. The data sources in this research are divided into 2, namely primary and secondary data sources. Primary data was obtained using observation, interview and documentation techniques. Meanwhile, secondary data was obtained through literature study. Data analysis was carried out through 3 stages, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The theory used in this research is social construction theory. The research results show that the virtual identity of informants in the city of Indopride is conveyed through the choice of name, role, physical customization of the virtual body, clothing, vehicles, use of words, social relationships, traits, attitudes and behavior in the city of Indopride. The informant's virtual identity is not completely different from his real identity in the real world. The informants' aim in constructing identity is to build social relationships and explore things they cannot do in the real world. In the internalization process, players receive understanding from other players and determine the role they will perform subjectively. In the externalization stage, informants pour themselves out through various activities and choices that they show to others. At the objectification stage, the identity externalized by the player will be seen, assessed and recognized by other individuals so that this identity becomes objective within the group of Indopride city residents.

Artikel Info
Sejarah Artikel
Diterima: 2024-08-07
Direvisi: 2024-09-22
Dipublikasi: 2024-10-05

Kata kunci:
Konstruksi Identitas;
Identitas Virtual;
Tubuh Virtual.

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami bagaimana konstruksi identitas virtual warga kota Indopride dalam dunia virtual Grand Theft Auto V #INDOPRIDE *Roleplay*. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual. Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu sumber data primer dan sekunder. Data primer didapatkan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan data sekunder didapatkan melalui studi kepustakaan. Analisis data dilakukan melalui 3 tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori konstruksi sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas virtual informan di kota Indopride disampaikan melalui pemilihan nama, peran, kustomisasi fisik tubuh virtual, pakaian, kendaraan, penggunaan kata, hubungan sosial, sifat, sikap, dan perilakunya di kota Indopride. Identitas virtual informan tidak sepenuhnya berbeda dengan identitas aslinya di dunia nyata. Tujuan informan melakukan konstruksi identitas adalah untuk membangun hubungan sosial dan mengeksplorasi hal-hal yang tidak bisa mereka lakukan di dunia nyata. Pada proses internalisasi, pemain menerima pemahaman dari pemain lain serta menentukan peran yang akan dilakukannya secara subjektif. Pada tahap eksternalisasi, informan mencurahkan dirinya melalui berbagai aktivitas dan pilihan yang mereka tunjukkan kepada orang lain. Pada tahap objektivasi, identitas yang dieksternalisasi oleh pemain akan dilihat, dinilai, dan diakui oleh individu lain sehingga identitas tersebut menjadi objektif di dalam kelompok warga kota Indopride.

I. PENDAHULUAN

Game online saat ini sudah tidak lagi menjadi hal asing di kalangan masyarakat luas, mulai dari anak-anak hingga orang tua setidaknya telah mendengar tentang apa itu *game online*. Bahkan, saat ini *game online* telah menjadi bagian dari suatu gaya hidup bagi anak muda di seluruh dunia. Berdasarkan dari *databooks.katadata.co.id* yang mengutip dari survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) berjudul Survei Penetrasi & Perilaku Internet 2023 sebanyak 42% dari pemain *game online* menghabiskan lebih dari 4 jam dalam sehari untuk memainkan *game* favoritnya.

Game online menjadi jenis permainan tersendiri yang menawarkan kemudahan bagi individu dari berbagai tempat yang untuk dapat bermain bersama tanpa dibatasi oleh jarak dalam berinteraksi dan mendapatkan pengalaman menyenangkan bersama-sama. Akan tetapi kelebihan tersebut tidak serta merta membuat setiap *game online* menjadi populer di kalangan *gamers*. *developer game* juga dituntut untuk dapat berinovasi menciptakan hal-hal baru yang unik dalam *game* yang dikembangkannya untuk dapat bersaing di *market game* dan menjadi pilihan bagi para *gamers*. Persaingan tersebut pada akhirnya menciptakan berbagai genre *game online* yang beranekaragam. Dari ribuan genre dan judul game yang telah dirilis kepada publik dalam dua dekade terakhir sebanyak 16,7% dari 1000 *game* konsol terbaik dan 18,7% dari 1000 *game* komputer personal terbaik merupakan *game* dengan mekanik permainan *open-world* (Rodrigues dalam Yuwono dan Dahana, 2022). *Game open-world* menawarkan luasnya dunia virtual yang memungkinkan pemain untuk dapat mengeksplorasi tempat yang disediakan secara bebas sesuai kehendak mereka (Mekel *et al*, 2019).

Internet mendorong *game open-world* untuk terus berkembang guna memikat calon pemainnya. Jika sebelumnya interaksi sosial dalam *game open-world* hanya dapat dilakukan dengan *bot* atau *non-playable character*, kini dengan bantuan internet pemain dapat bertemu dan berinteraksi dengan pemain lain yang menyebabkan permainan semakin realistis. Pemain bersama teman-temannya dapat bersenang-senang bersama dalam menjelajahi luasnya dunia virtual dalam *game open-world*. Mereka dapat bekerja sama dalam menyelesaikan cerita, melakukan jual beli barang *in-game*, membangun komunitas, serta berkompetisi untuk menentukan siapa yang terbaik dalam bermain.

Salah satu judul *game* terbesar yang menawarkan konsep *online open-world* adalah Grand Theft Auto V atau lebih sering disingkat GTA V yang di kembangkan oleh Rockstar. *Game* yang telah dirilis sejak tahun 2013 tersebut masih menjadi *game open-world* yang sangat populer dan diperbincangkan oleh *gamers* hingga tahun 2024. Kepopuleran *game* tersebut dapat diamati dari jumlah penjualannya, berdasarkan *statista.com* jumlah penjualan GTA V telah mencapai 195 juta *copy* di seluruh dunia pada bulan Februari 2024. *Game* dengan genre aksi-petualangan tersebut menawarkan pemainnya pengalaman untuk mengeksplorasi luasnya kota fiksi "Los Santos" yang terinspirasi dari kota Los Angeles di Amerika Serikat. Pemain dapat menikmati *story mode* sendirian dalam *game* atau bermain bersama pemain lain melalui *online mode* yang dapat mempertemukan mereka di dalam luasnya kota Los Santos dan melakukan berbagai hal bersama-sama.

Seolah kurang dengan berbagai fitur yang telah disediakan oleh Rockstar, komunitas pemain GTA V kemudian membuat berbagai modifikasi yang dimasukkan ke dalam *game* tersebut. Salah satu modifikasi yang sangat populer di kalangan pemain GTA V adalah FiveM. Modifikasi yang dikembangkan oleh Cfx.exe tersebut menawarkan komunitas pemain untuk dapat membuat *server* tersendiri yang memungkinkan mereka untuk bermain di luar *server official* Rockstar Game. Dengan *server* terpisah, pemain dimungkinkan untuk menambahkan modifikasi-modifikasi seperti model mobil, model karakter, model baju, aktivitas, gerakan karakter, dan lain sebagainya sesuai dengan apa yang mereka inginkan.

Telah banyak *server* Grand Theft Auto V dengan berbagai konsep permainan yang telah tersedia dalam FiveM. Salah satu yang paling populer adalah *server* GTA V #INDOPRIDE *Roleplay*, *server* tersebut bersaing dengan berbagai *server* lain dari seluruh dunia pada posisi paling atas di dalam FiveM. Tercatat jumlah pemainnya pada hari biasa rata-rata bisa mencapai 350-750 pemain dan bisa lebih dari 1000 pemain yang aktif bersamaan pada akhir pekan. Jumlah tersebut sangat besar mengingat *server* tidak dikelola oleh perusahaan, melainkan oleh komunitas pemainnya sendiri.

Sebelum memasuki dunia GTA V *roleplay* seorang pemain diharuskan untuk membuat tubuh virtualnya sebagai identitas yang akan mereka gunakan untuk masuk dalam dunia virtual GTA V #INDOPRIDE *roleplay*. Pemain harus menentukan nama, tanggal lahir, dan karakteristik fisik tubuh virtualnya sehingga menjadi unik serta berbeda dengan pemain lainnya. Setelah membuat tubuh virtual, pemain akan dibebaskan untuk mengambil berbagai peran untuk dapat bertahan hidup dalam dunia virtual tersebut.

Dunia GTA V #INDOPRIDE *Roleplay* dengan grafis yang realistis dan berbagai fiturnya seolah menciptakan realitas baru melalui dunia virtual yang ditawarkannya. Pemain menciptakan makna bersama, membangun hubungan pertemanan, persahabatan, menjalin hubungan

romantis, mendirikan komunitas, dan lain sebagainya. Semua itu diciptakan melalui konstruksi yang mereka lakukan bersama warga lain di dalam kota Indopride seolah-olah mereka benar-benar hidup di dalamnya. Menurut Astuti (2015) konstruksi ruang virtual yang telah sukses diproduksi melalui teknologi membuat manusia hanyut di dalamnya dan terinterupsi dari ruang realitasnya. Ruang virtual mengubah relasi sosial menjadi simulasi realitas sosial yang dibuat berdasarkan model tanpa referensi. Hal tersebut menyebabkan ilusi, fantasi, dan citra dari perangkat komputer dan *smartphone* terlihat nyata. Semakin sering seseorang terkoneksi dengan dunia virtual, maka mereka akan semakin hidup di dalam dunia hiperrealitas di mana manusia tidak bisa lagi membedakan antara fantasi dengan kenyataan (Astuti, 2015).

Konsep permainan GTA V #INDOPRIDE *Roleplay* menekankan pada komunikasi warga-nya di dalam kota Indopride melalui tubuh virtual dan *voice chat* yang bersifat interaktif. Para pemain seolah-olah hadir di suatu tempat yang sama dengan identitas virtual yang bebas untuk mereka bangun sesuai keinginannya. Identitas baru dari pemain GTA V #INDOPRIDE *Roleplay* mungkin berbeda atau bahkan bertolak belakang dari diri mereka di dunia nyata, karena di internet konsep identitas tidak lagi dipahami sebagai "satu tubuh, satu identitas" (Judith dalam Astuti, 2015). Anonimitas internet memberikan kebebasan bagi individu untuk menunjukkan identitas diri yang dikehendakinya tanpa harus terpaku pada dirinya di dunia nyata. Di dunia nyata mungkin saja mereka adalah seorang manusia biasa yang jauh dari aktivitas dan gaya hidup yang mewah, namun di dalam kota Indopride mereka adalah orang kaya raya dengan berbagai koleksi mobil-mobil mewahnya. Fenomena tersebut adalah bercerainya diri "*self*" dengan yang nyata "*real self*" yang terjadi dalam realitas virtual, sehingga diri yang telah terpisah ini akan membentuk kembali diri "*self create*", bahkan membiak dan berlipat ganda "*multiple self*" tanpa akhir, di dalam arena bebas identitas "*identity game*" (Piliang dalam Demartoto, 2013).

Identitas virtual menjadi hal penting bagi pemain GTA V #INDOPRIDE *Roleplay* untuk dapat menikmati permainan secara maksimal. Michael Hecht menjelaskan bahwa identitas adalah penghubung utama antara individu dengan masyarakat (Rusdin *et al*, 2023). Berdasarkan sudut pandang komunikasi, iden-titas terbentuk dari interaksi komunikasi dengan orang lain, tidak tercipta secara individual (Larasati, 2023). Identitas manusia dikonstruksi oleh proses-proses sosial dan ketika identitas tersebut sudah mendapatkan wujudnya; identitas tersebut akan dipelihara, dimodifikasi, dan dibentuk ulang oleh hubungan-hubungan sosial (Berger dan Luckmann dalam Astuti, 2015). Konstruksi identitas penting dilakukan agar lingkungan sosial dapat mengetahui bahwa seorang individu memiliki perbedaan dan keunikan yang membedakan mereka serta mampu mempertahankan identitas mereka di lingkungan sosialnya.

George Herbert Mead dalam Wijaya (2016) menjelaskan bahwa untuk mencapai diri yang sempurna, individu harus menjadi anggota komunitas dan hal tersebut ditunjukkan dari kesamaan individu dengan komunitasnya. Konstruksi identitas membantu individu untuk memahami tempat mereka dalam komunitas dan membantu mereka mengembangkan diri berdasarkan penilaiannya terhadap dirinya sendiri melalui sudut pandangan orang lain. Konstruksi identitas akan membantu pemain untuk membangun relasi dan memberikan mereka arah yang jelas terkait tujuan mereka di kota Indopride. Sebaliknya, tanpa melakukan konstruksi identitas pemain tidak akan mengetahui perannya di dalam komunitas dan cenderung akan melanggar peraturan, nilai dan norma yang berlaku di kota Indopride. Mereka yang bersikap tidak sesuai dengan warga kota Indopride akan mendapatkan berbagai sanksi mulai dari tidak diterima oleh warga lain, hukuman penjara, hingga mendapatkan *banned* permanen dari *server.*

Fenomena tersebut menjadi sangat menarik untuk dieksplorasi lebih lanjut, mengetahui bahwa Grand Theft Auto V sebenarnya adalah *game* yang populer karena tema perampokan, penembakan, dan aktivitas kekerasan lainnya. Akan tetapi, ternyata banyak pemain yang memilih menghabiskan berjam-jam waktunya memainkan *game* tersebut untuk bermain peran sebagai manusia yang melakukan berbagai aktivitas selayaknya manusia dalam kehidupan-nya sehari-hari di dunia nyata dengan berbagai peraturan dan norma yang harus mereka taati ketika bermain. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana konstruksi identitas virtual warga kota indopride dalam dunia virtual Grand Theft Auto V #INDOPRIDE *Roleplay*.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual. Etnografi

virtual merupakan metode etnografi yang berupaya untuk memotret fenomena sosial dan kultur pengguna di dalam ruang siber (Nasrullah dalam Rahcmaniar *et al*, 2021). Penelitian etnografi dalam dunia maya atau internet bertujuan untuk memberikan pemahaman yang khas dan implikasi penggunaan internet. Dalam penelitian ini metode yang digunakan untuk memperoleh data adalah observasi partisipasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan di dalam kota virtual Indopride serta *server* Discord resmi Indopride *Roleplay*. Pemilihan informan dilakukan berdasarkan kriteria tertentu yaitu (1) telah bergabung dengan *server* Discord resmi Indopride, (2) merupakan pemain GTA V #INDOPRIDE *Roleplay,* dan (3) telah bermain selama lebih dari 3 bulan. Informan penelitian ini diambil dari beberapa profesi *roleplay* dan anggota komunitas *roleplay* di dalam kota Indopride. Teknik analisis data yang digunakan adalah model interaktif dari Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman dalam Rijali (2018) analisis data model interaktif memiliki 3 tahapan yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi partisipan di mana peneliti ikut bermain dan terlibat secara langsung dengan berbagai kegiatan yang dilakukan oleh subjek penelitian. Peneliti berusaha berbaur dan berinteraksi secara langsung dengan informan melalui pendekatan yang baik sehingga mendapatkan gambaran yang jelas tentang apa yang diamati. Observasi partisipan dilakukan untuk mengamati bagaimana representasi, pilihan, keseharian, dan aktivitas yang dilakukan informan di dalam kota Indopride. Peneliti melakukan dokumentasi melalui tangkapan layar serta mencatat terkait hal-hal tersebut. Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan menggunakan teknik wawancara semi-terstruktur.

A. Kota Indopride Sebagai Sarana Mempresentasikan Diri

Menurut Kertamukti (2022) identitas virtual merupakan entitas yang diciptakan seseorang dalam dunia virtual untuk mengekspresikan perasaan dan pemikiran penggunanya. Di dalam kota Indopride, pemain menggunakan tubuh virtual 3 dimensi yang menjadi sarana bagi mereka untuk berinteraksi dengan pemain lain. Dalam GTA V #INDOPRIDE *Roleplay* pemain akan diberikan menu untuk mengkustomisasi tubuh virtualnya sesuai dengan bagaimana mereka ingin tampil, dilihat, dan dinilai oleh pemain lain.

Tubuh virtual baru tersebut akan menjadi tubuh lain dari mereka, di mana tubuh tersebut mungkin sama atau bahkan berbeda dengan tubuh asli mereka di dunia nyata. Fenomena tersebut adalah bercerainya diri "*self*" dengan yang nyata "*real self*" yang terjadi dalam realitas virtual, sehingga diri yang telah terpisah ini akan membentuk kembali diri "*self create*", bahkan membiak dan berlipat ganda "*multiple self*" tanpa akhir, di dalam arena bebas identitas "*identity game*" (Piliang dalam Demartoto, 2013). Namun, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa tubuh virtual tidak sepenuhnya lepas dari diri pemainnya di dunia nyata dan tidak pula menjadi duplikasi dari diri mereka di dunia nyata.

Terdapat elemen yang sama dan berbeda antara identitas virtual informan dengan identitas asli mereka di dunia nyata. Mulai dari penentuan nama yang mereka gunakan di dalam *game*. Nama menjadi bagian penting dari identitas individu yang berfungsi untuk membedakannya dengan orang lain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemain memiliki cara yang berbeda terkait bagaimana mereka memberikan nama. Informan 3 menggunakan nama asli sebagai nama virtualnya karena merasa bingung harus memberikan nama apa pada tubuh virtualnya. Informan 2 memilih untuk menggunakan nama kecilnya sebagai panggilannya. Sedangkan, informan 1 menggunakan nama pilihannya sendiri dengan disertai nama keluarga virtualnya sebagai penanda asosiasinya dengan sekelompok pemain lain.

Setelah menentukan nama; mereka akan disediakan pilihan kustomisasi tubuh virtual mulai dari bentuk wajah, warna kulit, bentuk hidung, bentuk mata, dan lain-lain sebagainya yang bisa disesuaikan oleh pemain sesuai keinginannya. Bentuk tubuh virtual ini ini tidaklah permanen, pemain masih bisa merubahnya melalui fitur yang disebut "operasi plastik". Akan tetapi, dalam penentuan jenis kelamin pemain dituntut untuk menggunakan jenis kelamin yang sesuai dengan dirinya di dunia nyata. Hal tersebut tentu berbeda dengan beberapa definisi identitas virtual yang menyebutkan bahwa setiap orang bebas menjadi siapapun yang

mereka inginkan. Teknologi internet saat ini telah memungkinkan bagi manusia untuk bisa mengobrol secara interaktif di dalam *game*, sedangkan teknologi *voice changer* masih belum mencapai tahap di mana manusia sudah benar-benar bisa merubah suaranya sama seperti aslinya. Sehingga, pada suatu kelompok budaya tertentu pemakaian tubuh virtual yang berbeda jenis kelamin dengan pemiliknya masih mendapatkan penolakan seperti dalam GTA V #INDOPRIDE *Roleplay*.

Identitas adalah tentang siapa seseorang tersebut, apakah yang ada pada diri orang tersebut, dan apa yang membuat dirinya berbeda dari orang lain (Erikson dalam Rahayu dan Hero, 2022). Keempat informan menyebutkan bahwa mereka tidak membentuk tubuh tersebut berdasarkan dirinya di dunia nyata, akan tetapi dapat diketahui bahwa mereka memiliki kesamaan di antara jenis kelamin dirinya di dunia nyata dengan diri virtualnya di kota Indopride. Informan 1 dan 2 mengatakan bahwa dalam membentuk tubuh virtualnya mereka tidak menggunakan suatu referensi tertentu, mereka hanya berusaha untuk membuat dan memperlihatkan bahwa tubuh virtualnya unik dan berbeda dari yang lain. Sedangkan informan 3 dan 4 memiliki model referensi tertentu. Informan 3 menggunakan tubuh virtual warga lain di dalam kota, sedangkan informan 4 membuat tubuh virtualnya berdasarkan temannya di dunia nyata. Pembentukan identitas informan 3 dan 4 merupakan proses pembentukan *diri* yang didapatkan individu berdasarkan pelabelan mereka terhadap orang lain (Nurhaini, 2017). Informan 3 dan 4 melabeli orang yang digunakan referensi sebagai model yang unik dan indah, sehingga mereka memutuskan untuk menirunya.

Selain melalui kustomisasi tubuh, informan juga berusaha menunjukkan persamaan dan perbedaan dirinya dengan pemain lain melalui pakaian yang digunakan oleh tubuh virtualnya. Pemilihan pakaian pemain GTA V #INDOPRIDE *Roleplay* melalui tubuh virtualnya tidaklah didasari oleh kebutuhan fungsional, tetapi untuk menyampaikan identitas, gaya hidup, dan bahkan nilai-nilai tertentu (Qorib *et al*, 2023). Informan 1, 3, dan 4 adalah seseorang yang berperan sebagai pekerja di dalam suatu instansi di kota Indopride, mereka lebih banyak menggunakan seragam kerjanya daripada pakaian lainnya selama bermain. Hal tersebut ditujukan untuk menunjukkan bahwa dirinya sama dengan orang lain dalam kelompoknya, hal tersebut ditujukan untuk menunjukkan asosiasinya dengan kelompok tersebut. Tidak hanya berusaha untuk sama, namun mereka juga menambahkan atribut tertentu seperti tato, kacamata, syal, dan aksesoris lainnya untuk membedakan mereka dengan orang lain dari kelompoknya.

Dalam studi komunikasi yang dimediasi internet, identitas adalah bentuk harapan individu terhadap penerimaan orang lain terhadap dirinya (Candrasari, 2016). Informan 1, 2, dan 4 menjelaskan bahwa mereka tidak ingin membangun "diri" yang berbeda di dalam kota Indopride; mereka hanya ingin menjadi dirinya sendiri sesuai dengan dirinya di dunia nyata dan dapat diterima oleh pemain lain seperti apa adanya. Sedangkan informan 3 menyatakan bahwa dia membuat dirinya di dunia virtual dengan hanya sedikit membawa sifatnya di dunia nyata dan dia berusaha mengimprovisasi sifat dan sikapnya menyesuaikan dirinya dengan peran yang dijalaninya berdasarkan penilaiannya tentang sifat dan sikap orang lain dengan peran yang sama.

Meskipun berbeda mode permainan, Grand Theft Auto selalu membuat pemainnya tertarik karena banyaknya kendaraan dan modifikasinya. Dalam GTA V #INDOPRIDE *Roleplay* tak lepas dari hal tersebut, namun berbeda dari versi original di sini pemain harus mendapatkan kendaraan dari cara yang legal. Kendaraan sendiri bagi manusia adalah suatu teknologi transportasi yang memudah mereka dalam berpergian ke suatu tempat. Namun terlepas dari fungsinya, kendaraan juga menjadi bentuk penunjukan identitas dan status sosial individu. Kendaraan di kota Indopride memiliki harga yang bervariasi, semakin mahal kendaraan yang dimiliki pemain maka pemain lain akan menilai bahwa pemain tersebut adalah orang yang kaya dan memiliki status sosial yang tinggi. Sesuai harapannya tentang bagaimana orang lain menilai dirinya sebagai orang yang biasa-biasa saja, informan 1 dan 2 mengatakan bahwa mereka sudah tidak tertarik dengan kendaraan mahal yang mencolok. Hal tersebut adalah bagian dari proses pembentukan identitasnya, karena identitas juga menyangkut tentang perasaan-perasaan yang berasal dari apa yang seseorang pikirkan mengenai

dirinya dan apa yang seseorang pikir orang lain pikirkan tentang dirinya (Andina *et al*, 2022). Tidak hanya memiliki pandangan tersebut di dalam *game* informan 1 dan 2 juga juga mengungkapkan bahwa mereka memang tidak tertarik dengan kendaraan mahal di dunia nyata, mereka lebih memilih untuk menggunakan mobil *family* untuk menunjang produktivitasnya sehari-hari. Sedangkan informan 3 dan 4 menyatakan bahwa mereka memang tertarik untuk membeli mobil mahal baik di kota Indopride maupun di dunia nyata.

Proses pembentukan identitas dan penunjukkan identitas seorang individu di lingkungan sosialnya merupakan bentuk konstruksi identitas (Rahayu dan Hero, 2022). Pemain tidak hanya berusaha untuk menunjukkan identitas barunya di dalam kota Indopride, mereka juga berusaha membawa-nya keluar dari dunia virtual tersebut. Mereka membuat akun instagram pribadi dengan nama virtualnya dan mengunggah berbagai aktivitasnya melalui media sosial instagram. Hal tersebut ditujukan untuk dapat berkomunikasi dengan pemain lain di luar *game* serta menunjukkan kepada lingkungan di luar kota Indopride, bahwa terdapat identitas lain dari pemain tersebut yang eksis di suatu ruang virtual. Melalui instagram, pemain akan mendapatkan *feedback* lebih jelas dari orang lain tentang identitas virtualnya berupa *like* dan komentar.

B. Konstruksi Identitas Virtual Warga Kota Indopride

Menurut Peter Berger dan Thomas Luckmann identitas adalah bagian penting dari kenyataan subjektif, dan kenyataan subjektif ini berdialektika dengan masyarakat. Struktur sosial yang membentuk identitas atau identitas yang dihasilkan dari interaksi antar organisme serta struktur sosial yang bereaksi terhadap identitas tersebut berdasarkan pada teori konstruksi sosial. Individu adalah manusia kreatif yang menciptakan kenyataan dalam dialektika, dan kenyataan tersebut menciptakan manusia itu sendiri. Berger dan Luckmann mengawali penjelasan terkait realitas sosial dengan membedakan antara "pengetahuan" dan "kenyataan atau realitas". Pengetahuan diartikan sebagai kepastian bahwa suatu kenyataan atau realitas itu nyata dan memiliki karakteristik yang spesifik (Sulaiman, 2016). Sedangkan, kenyataan sosial adalah suatu kualitas yang terdapat dalam fenomena yang kita akui memiliki keberadaan yang tidak tergantung pada kehendak kita (Berger dan Luckmann dalam Mawikere dan Hura, 2022).

Berger dan Luckmann menjelaskan bahwa terdapat dua objek realitas di dalam pengetahuan, yaitu realitas subjektif yang merupakan konstruksi pengetahuan individu melalui internalisasi dan realitas objektif yaitu pengetahuan kolektif yang dihayati sebagai fakta sosial (Nugraha *et al*, 2023). Dalam teori konstruksi sosial terdapat 3 proses dialektika dalam memahami konstruksi identitas yang terjadi dalam suatu kelompok, komunitas, atau masyarakat (Bungin dalam Rahayu dan Hero, 2021). Berger dan Luckmann menjelaskan bahwa proses dialektika tersebut terdiri dari 3 proses yaitu; eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi.

Proses pertama yang akan dibahas dalam proses konstruksi identitas virtual warga kota Indopride adalah internalisasi. Menurut Bungin (2006) internalisasi adalah dasar dari pemahaman tentang "sesama saya", yaitu pemahaman individu dan orang lain serta pemahaman mengenai dunia sebagai sesuatu yang maknawi dari kenyataan sosial. Momen internalisasi pertama yang akan dibahas adalah bagaimana awal mula informan menyukai GTA V #INDOPRIDE *Roleplay*.

Berdasarkan hasil penelitian, munculnya ketertarikan tersebut berawal dari konten *livestreaming* yang mereka saksikan di media sosial. Ketertarikan tersebut didasari atas keunikan *game* tersebut dibandingkan *game* original GTA V. #INDOPRIDE *Roleplay* menawarkan suatu mode *game* simulasi sosial yang unik di mana pemainnya bisa berinte-raksi dengan pemain lain di dalam luasnya peta Grand Theft Auto V yang ditambah dengan elemen-elemen Indonesia yang sering mereka lihat di kehidupannya sehari-hari. Ketertarikan ini kemudian memberikan dorongan kepada calon pemainnya untuk memainkan GTA V #INDOPRIDE *Roleplay*. Proses internalisasi lainnya adalah ketika mereka mulai menerima peraturan bahwa di dalam kota Indopride. Memasuki kota Indopride berarti mereka bukanlah dirinya di dunia nyata, mereka adalah sosok baru yang tercipta di dalam sebuah kota virtual serta memahami bahwa setiap orang yang berada di dalam kota adalah pemain yang juga sedang bermain peran dengan tubuh virtualnya. Momen internalisasi ini terjadi melalui proses

sosialisasi yang terjadi diantara individu dengan lingkungan pemain GTA V #INDOPRIDE *Roleplay* baik di dalam kota Indopride maupun melalui *server* Discord Indopride.

Berger dan Luckmann dalam Bungin (2006) bahwa dalam proses internalisasi individu tidak hanya menerima dan memahami definisi pihak lain tentang kenyataan sosial yang dialami bersama, namun juga secara aktif mendefinisikan kenyataan sosial tersebut secara timbal balik. Dalam *game* pemain dituntut untuk memenuhi kebutuhan tubuh virtualnya dengan melakukan suatu pekerjaan untuk mendapatkan uang, momen ini adalah momen dimulainya interaksi individu dengan individu lain di dalam *game*. Mereka akan saling memberikan pemahamannya terkait pekerjaan apa yang lebih mudah dan menghasilkan lebih banyak uang. Pertukaran pemahaman intersubjektif tersebut akan mempengaruhi pemahaman subjektif masing-masing individu tentang peran apa yang seharusnya diambilnya guna memudahkan mereka hidup di kota Indopride. Sehingga individu tidak hanya hadir di dalam dunia sama, namun mereka juga aktif terlibat dengan keberadaan orang lain di dalamnya.

Identitas adalah gambaran diri individu yang timbul atas identifikasi dan refleksi individu di dalam suatu kelompok. Identitas merupakan perasaan-perasaan yang berasal dari apa yang seseorang pikirkan mengenai dirinya dan apa yang seseorang pikir orang lain pikirkan tentang dirinya (Andina *et al*, 2022). Identifikasi diri di dalam kelompok warga Indopride akan membantu pemain untuk dapat menentukan peran apa yang akan mereka ambil di dalam permainan. Mereka mungkin memutuskan untuk menjadi petani, peternak, polisi, dan lain-lain berdasarkan pengaruh lingkungan sosialnya. Apabila peran tersebut sudah dipilihnya secara subjektif, maka peran tersebut menjadi "identitas khayalan" yang diobjektivasi ke dalam kesadarannya sebagai "dirinya". Pemain akan mulai menyerap aspek-aspek dari pekerjaan yang dipilihnya ke dalam kesadaran mereka, melalui cadangan pengetahuannya atas peran tersebut dunia nyata serta pemahaman-pemahaman yang mereka terima dari pemain lain. Momen ini adalah proses internalisasi di mana pemain "mengambil alih" dunia yang telah dihuni "sesamanya" yang memungkinkannya untuk memodifikasi, membangun ulang, dan memelihara identitasnya atas dialektika yang terjadi diantara warga kota Indopride.

Proses berikutnya yang dibahas dalam proses konstruksi sosial identitas virtual warga Indopride adalah eksternalisasi. Eksternalisasi merupakan bentuk pencurahan kepribadian manusia yang masuk ke dalam suatu lingkungan melalui aktivitas fisis dan kondisi mental (Suci dan Supratno, 2022). Untuk menjadi manusia yang utuh, individu harus mengalami pengembangan kepribadian yang dihasilkan oleh budaya. Aktivitas pencurahan kepribadian manusia inilah yang akan mengkonstruksi dunia manusia itu sendiri.

Proses eksternalisasi yang dilakukan oleh warga Indopride dalam penelitian ini dapat diketahui dari adanya aktivitas pemain yang menciptakan identitas virtualnya dan berpartisipasi dalam menghidupkan dunia virtual tersebut. Kota Indopride menjadi media bagi warganya dalam mengeksternalisasikan identitasnya kepada pemain lainnya. Aktivitas tersebut ditandai dengan masuknya pemain ke dalam kota Indopride dan interaksi yang mereka lakukan dengan pemain lain.

Van Kokswijk dalam Pratiwi (2023) mendefinisikan identitas virtual sebagai suatu tampilan diri seseorang yang dipresentasikan di dalam dunia maya. Untuk dapat mempresentasikan identitas pemainnya, kota Indopride memberikan kesempatan bagi pemainnya untuk dapat berkomunikasi dengan pemain lain yang diwakili oleh sebuah tubuh virtual. Tubuh virtual inilah yang menjadi representasi pemainnya dalam dunia virtual yang dimediasi komputer. Melalui tubuh ini pemain bisa terhubung dengan pemain lain meskipun terpisah oleh jarak yang jauh di dunia nyata. Tubuh virtual ini memiliki model dan nama yang bisa disesuaikan dengan keinginan pemainnya dan menjadi ekspresi simbolis dari kehadiran diri pemainnya di dunia virtual Indopride.

Fenomena tersebut adalah bercerainya diri "*self*" dengan yang nyata "*real self*" yang terjadi dalam realitas virtual, sehingga diri yang telah terpisah ini akan membentuk kembali diri "*self create*", bahkan membiak dan berlipat ganda "*multiple self*" tanpa akhir, di dalam arena bebas identitas "*identity game*" (Piliang dalam Demartoto, 2013). Identitas virtual ini menjadi media bagi pemainnya untuk mencurahkan suatu keinginan yang

tidak bisa diwujudkannya di dunia nyata. Pemain mungkin akan mengambil pekerjaan yang berbeda dengan pekerjaannya di dunia nyata. Setelah mengambil pekerjaan tersebut, mereka juga akan menunjukkan sikap dan cara berpakaian yang sesuai dengan pekerjaan yang mereka lakukan. Mereka mungkin juga berusaha mengungkapkan dirinya dengan membeli kendaraan yang mungkin tidak akan mereka beli di dunia nyata. Mereka juga bisa membangun hubungan interpersonal baru secara virtual dengan pemain lain yang mungkin tidak dia ketahui di dunia nyata. Lebih dari itu, pemain GTA V #INDOPRIDE *Roleplay* juga melakukan eksternalisasi keluar kota Indopride dengan mengunggah aktivitasnya di kota Indopride pada akun media sosial identitas virtual mereka masing-masing. Beberapa aktivitas tersebut, membuat mereka terlibat dengan orang lain dalam melakukan eksternalisasi.

Pada momen eksternalisasi ini, pemain juga akan menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sosial-budaya yang berlaku dalam warga kota Indopride. Bentuk penyesuaian tersebut salah satunya adalah penggunaan kata-kata unik yang hanya bisa dipahami oleh warga kota Indopride. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya adaptasi pemain dengan peraturan utama kota Indopride yang menyatakan bahwa setiap pemain harus "memerankan dan memperlakukan manusia layaknya di dunia nyata". Proses terakhir dalam pembahasan konstruksi identitas virtual warga Indopride adalah objektivasi. Menurut Berger dan Luckmann objektivasi adalah sifat objektif dari proses produk-produk manusia yang di eksternalisasi (Nugraha *et al*, 2023). Ketika terjadi dialektika antara eksternalisasi dengan realitas sosial di antara warga Indopride, momen inilah identitas virtual pemain bertemu dengan realitas subjektif yang dimiliki pemain lain. Apabila terjadi interaksi intersubjektif dengan orang lain dan menghasilkan pemahaman yang sama, maka pada titik inilah identitas virtual mengobjektivasi dan melembaga di antara warga Indopride. Melalui momen ini juga identitas pemain akan mendapatkan penilaian dari pemain lain dan pengakuan darinya.

Objektivasi merupakan proses interaksi sosial dalam dunia intersubjektif yang dilembagakan atau mengalami proses institusionalisasi (Mawikere dan Hura, 2022). Komunitas sebagai kenyataan objektif dari kumpulan individu menciptakan proses institusionalisasi yang berdasarkan proses eksternalisasi yang terjadi secara berkelan-jutan sehingga akan menjadi pola bersama yang akan memproduksi habitualisasi. Contohnya dalam GTA V #INDOPRIDE *Roleplay* adalah ketika seorang pemain terlihat sedang membawa kunci inggris di punggungnya, maka identitasnya akan diinternalisasi oleh pemain lain sebagai mekanik atau teknisi. Hal tersebut terjadi karena kunci inggris sering terkait dengan aktivitas perbaikan kendaraan. Sehingga seseorang yang membawa kunci inggris juga akan dikaitkan dengan mekanik atau teknisi yang pekerjaannya adalah melakukan perbaikan kendaraan di kota Indopride.

Sebagai *game* simulasi sosial yang dikembangkan komunitas tanpa ada campur tangan NPC, nilai dan peraturan yang berlaku di dalamnya adalah realitas objektif yang dihasilkan oleh dialektika yang terjadi di-antara warga Indopride sejak awal penciptaan *server* tersebut. Nilai dan peraturan tersebut menjadi suatu realitas objektif yang menentukan bagaimana pemainnya harus bertindak. Salah satu contoh objektivasi nilai dapat diamati ketika warga lama memberikan saran bagi warga baru untuk mengambil pekerjaan sebagai supir bus terlebih dahulu karena mudah dan instan. Hal tersebut awalnya adalah realitas subjektif yang terus menerus dikatakan kepada warga baru oleh banyak pemain lama, sehingga pada akhirnya pemahaman tersebut menjadi suatu habituasi. Realitas subjektif tersebut kemudian berdiri sendiri diluar individu dan menjadi objektif diantara warga Indopride serta menghasilkan banyak pemain baru yang memulai permainan sebagai supir bus.

Pada awalnya motivasi pemain untuk masuk ke dalam kota adalah hanya untuk bersenang-senang tanpa adanya deskripsi spesifik tentang bagaimana mereka akan mencapai kesenangan tersebut. Mereka baru menemukan bagaimana cara untuk men-dapatkan kesenangan tersebut melalui dialektika yang mereka lakukan dengan realitas objektif komunitas warga kota Indopride. Perubahan realitas baru dapat terjadi karena realitas subjektif yang terus menerus berdialektika dengan kenyataan di masyarakat (Berger dan Luckmann dalam Nugraha, 2023). Hal tersebut menyebabkan

identitas sosial berubah dan berkembang seiring terjadinya dialektika, karena pada dasarnya identitas tidak memiliki suatu bentuk yang tetap. Identitas seorang individu dalam kehidupannya selalu berproses, berubah, tumbuh, dan berkembang karena identitas tidak pernah sempurna dalam pembentukannya.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan analisis terhadap konstruksi identitas virtual warga kota Indopride dalam dunia virtual Grand Theft Auto V #INDOPRIDE *Roleplay* maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. (1) Identitas virtual informan disampaikan melalui pemilihan nama, kustomisasi fisik tubuh virtual, pemilihan peran, pemilihan pakaian, pemilihan kendaraan, penggunaan kata, hubungan sosial, sifat, sikap, dan perilakunya di dalam kota Indopride. Selain itu, mereka juga menunjukkan eksistensinya melalui unggahan foto aktivitas tubuh virtualnya di kota Indopride pada media sosial Instagram. (2) Identitas virtual informan tidak sepenuhnya bercerai dengan identitas aslinya di dunia nyata, mereka tetap memiliki kesamaan dengan identitas asli informan di dunia nyata. (3) Tujuan informan melakukan konstruksi identitas virtual adalah untuk membangun hubungan sosial dan juga mengeksplorasi hal-hal yang tidak bisa mereka lakukan di dunia nyata. (4) Konstruksi identitas virtual terjadi melalui dialektika internalisasi, eksternalisasi, dan objektivasi. Proses internalisasi dimulai dari munculnya ketertarikan informan untuk memainkan GTA V #INDOPRIDE *Roleplay* kemudian mereka akan mulai menerima pemahaman dan nilai-nilai dari pemain lain tentang kota Indopride. Dalam momen ini individu memilih suatu peran yang ingin diperankannya secara subjektif, sehingga peran tersebut menjadi "identitas khayalan" yang diobjektivasi ke dalam kesadarannya. Proses kedua adalah eksternalisasi, pada proses ini informan mencurahkan dirinya dengan mengeksplorasi berbagai peran, kustomisasi tubuh virtual, pemilihan pakaian, pemilihan kendaraan, dan mengunggah aktivitasnya virtualnya di media sosial. Proses terakhir adalah objektivasi, pada proses ini identitas subjektif pemain bertemu dalam ruang intersubjektif dan mendapatkan pengakuan dari pemain lain. Sehingga identitas individu tersebut kemudian menjadi objektif dalam kelompok warga kota Indopride.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terkait konstruksi identitas virtual warga kota Indopride dalam dunia virtual Grand Theft Auto V #INDOPRIDE *Roleplay*, maka saran yang dapat diberikan peneliti untuk penelitian di masa yang akan datang mengenai fenomena GTA V *Roleplay* adalah untuk meneliti tentang simulasi dan hiperrealitas yang dialami oleh pemain GTA V *Roleplay*. Mengingat hasil penelitian menunjukkan bahwa informan menghabiskan waktu hingga 6 jam sehari untuk memainkan *game* tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

Andina, N. I., Poerana, A. F., & Kusumaningrum, R. (2022). Konstruksi Identitas Pengguna Media Sosial Linkedin. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, *9*(8), 2775-2787.

Astuti, Y. D. (2015). Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-Realitas Visual: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media di Cyberspace. *Profetik: Jurnal Komunikasi*, *8*(2).

Bungin, B. (2006). Sosiologi komunikasi: teori, paradima, dan diskursus teknologi komunikasi di masyarakat.

Candrasari, Y. (2016). Social Media and Social Change: self identity construction and self presentation in cybersociety. In *Proceeding Internasional Seminar Research Month: Innovation, Development, and Utilition of Research and Community Service* (pp. 673-682).

Databooks.katadata.co.id (2023). *Mayoritas Konsumen Game Online Main Lebih dari 4 Jam Sehari*. 15 Juni.

Demartoto, A. (2013). Realitas Virtual Realitas Sosiologi. *Cakrawala Jurnal Penelitian Sosial*, *2*(1).

Larasati, D. P. (2023). Identitas Virtual Pada@ Jjergaf Dalam Media Sosial Twitter. *Prosiding Konferensi Nasional Sosial dan Politik (KONASPOL)*, *1*, 390-399.

Luhtitianti, UI Ardaninggar dkk. (2022). Menuju Masyarakat Indonesia 5.0: Perspektif dan Dinamika. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Mawikere, M. C. S., & Hura, S. (2022). Paradigma Teologi Injili Mengenai Pendayagunaan Matra-Matra Budaya Dalam Pekabaran Injil Kontekstual. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *8*(11), 59-79.

Mekel, W. J., Sompie, S. R., & Sugiarso, B. A. (2019). Rancang Bangun Game 3D Pertahanan Kerajaan Bowontehu. *Jurnal Teknik Informatika*, *14*(4), 455-464.

Nugraha, A. S., Komariah, S., & Nurbayani, S. (2023). Streaming Musik Sebagai Konstruksi Identitas (Sebuah Kajian Literatur). In *National Conference on Applied Business, Education, & Technology (NCABET)* (Vol. 3, No. 1, pp. 785-797). Abadi, T. W., Sukmawan, F., & Utari, D. A. (2013). Media sosial dan pengembangan hubungan interpersonal remaja di Sidoarjo. *KANAL: Jurnal Ilmu Komunikasi*, *2*(1), 96-106.

Nurhaini, E. R. (2017). Konstruksi Identitas Diri Blogger Pada Blog Tentang Kepustakawanan. *Journal Unair*.

Pratiwi, A. P. (2023). Identitas virtual pada roleplayer di twitter. *Prosiding Konferensi Nasional Sosial dan Politik (KONASPOL)*, *1*, 215-227.

Qorib, F., Oktarina, R. A., & Ermelinda, J. (2023). Penggunaan Busana Sebagai Bentuk Ekspresi dan Identitas Mahasiswa di Media Sosial. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, *5*(2), 236-251.

Rachmaniar, R., Prihandini, P., & Anisa, R. (2021). Studi Etnografi Virtual tentang Budaya Mahasiswa dalam Perkuliahan Online di Aplikasi Zoom. *Media Komunikasi FPIPS*, *20*(2), 81-92.

Rahayu, T. E., & Hero, E. (2021). Konstruksi Identitas Sosial "Muslimah Motivations Riau" dalam Gerakan Hijrah Melalui Instagram. *Medium*, *9*(2), 185-200.

Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, *17*(33), 81-95.

Rusdin, F. R., Unde, A. A., & Bahfiarti, T. (2023). Konstruksi Identitas Gay Dalam Instagram (Studi Naratif Kelompok Gay Makassar). *KAREBA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 29-41.

Statista.com. (2024). *Penjualan Unit Seumur Hidup yang Dihasilkan oleh Grand Theft Auto V di Seluruh Dunia pada Februari 2024*. 27 Februari.

Suci, L. R., & Supratno, H. (2022). Konstruksi Realitas Sosial Dalam Novel Orang-Orang Oetimu Karya Felix K. Nesi: Kajian Konstruksi Sosial Peter L. Berger Dan Thomas Luckmann. *Bapala*, *9*, 101-11.

Sulaiman, A. (2016). Memahami teori konstruksi sosial Peter L. Berger. *Society*, *4*(1), 15-22.

Tayibnapis, R. G. (2020). Fenomena Game Online dan Pembaruan Teknologi Komunikasi Sebagai Media Baru. *Jurnal IKOM USNI*. 32-50.

Wijaya, I. S. (2016). Konstruksi Identitas Diri dalam Organisasi Etnis. *LENTERA*, *18*(2).

Yuwono, A. I., & Dahana, A. S. B. (2022). Berwisata Digital: Studi Etnografi Praktik Bermain Game Sebagai Ruang Wisata Virtual. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, *20*(3), 315-334.