

TESIS

GAME ONLINE DAN KONSTRUKSI IDENTITAS

(Studi Konstruksi Identitas Pemain dalam Komunitas Game Online Melalui Interaksi Simbolik yang Digunakan dalam Bermain Game Online di Surakarta)



Disusun oleh:

HARYO KUSUMO AJI

S 221208006

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2016**

commit to user



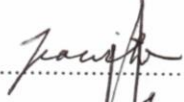
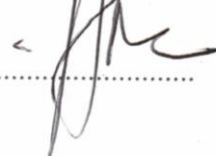
GAME ONLINE DAN KONSTRUKSI IDENTITAS
(Studi Konstruksi Identitas Pemain dalam Komunitas Game Online Melalui Interaksi
Simbolik yang Digunakan dalam Bermain Game Online di Surakarta)

TESIS

Oleh:

HARYO KUSUMO AJI

S 221208006

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	Dra. Prahastiwi Utari, M.Si., Ph.D NIP. 196008131987022001		30 Sept 2016
Sekretaris	Drs. Y. Slamet, M.Sc., Ph.D NIP. 194803161976121001		30 Sept 2016
Anggota	Prof. Drs. Pawito, Ph.D NIP. 195408051985031002		30 Sept 2016
Anggota	Sri Hastjarjo, S.Sos, Ph.D NIP. 197102171998021001		30 Sept 2016

Telah dipertahankan di depan penguji


Dinyatakan telah memenuhi syarat

Pada tanggal 30 Sept 2016

Direktur Program Pasca Sarjana UNS

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
Program Pasca Sarjana UNS


Prof. Dr. M. Fuqon Hidayatullah, M.Pd
NIP. 196008271987021001


Dra. Prahastiwi Utari, M.Si., Ph.D
NIP. 196008131987022001

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Tesis yang berjudul “GAME ONLINE DAN KONSTRUKSI IDENTITAS (Studi Konstruksi Identitas Pemain dalam Komunitas *Game Online* Melalui Interaksi Simbolik yang Digunakan dalam Bermain *Game Online* di Surakarta)” ini adalah karya penelitian saya sendiri dan tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis dengan acuan yang disebutkan sumbernya, baik dalam naskah karangan dan daftar pustaka. Apabila ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi, baik Tesis beserta gelar magister saya dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
2. Publikasi sebagian atau keseluruhan isi tesis pada jurnal atau forum ilmiah harus menyertakan tim promotor sebagai author dan PPs UNS sebagai institusinya. Apabila saya melakukan pelanggaran dari ketentuan publikasi ini, maka saya bersedia mendapatkan sanksi akademik yang berlaku.

Surakarta, September 2016

Mahasiswa,

Haryo Kusumo Aji

S221208006

MOTTO

“Demikianlah hendaknya terangmu bercahaya di depan orang, supaya mereka melihat perbuatanmu yang baik dan memuliakan Bapamu yang di sorga”

Matius 5:16



commit to user

PERSEMBAHAN

Halaman persembahan ini sebagai bentuk penghargaan dan ucapan terima kasih kepada pihak yang telah memberikan dukungan penuh dalam penulisan tesis ini. Secara khusus dipersembahkan kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus sebagai Tuhan dan Juruselamat.
2. Ayah dan Ibu Dr. Harbono, S.Kar, M.Sn dan Sri Saddemsi Rahayu, S.Pd, juga adik Suryo Waskito Aji yang terus setia mendukung sampai akhir.
3. Widayani Utami, M.Pd sebagai tunangan yang terus bersabar dan mendukung.
4. Sahabat dan teman semua yang senantiasa mendoakan.

commit to user

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus sehingga penyusunan tesis yang berjudul “GAME ONLINE DAN KONSTRUKSI IDENTITAS (Studi Konstruksi Identitas Pemain dalam Komunitas *Game Online* Melalui Interaksi Simbolik yang Digunakan dalam Bermain *Game Online* di Surakarta)” dapat berjalan dengan baik. Semua proses yang telah dilalui penulis merupakan sebuah pelajaran yang sangat berharga dan berjalan di dalam rencana Agung Tuhan. Diharapkan melalui penelitian ini memberikan kontribusi yang cukup bagi pengembangan teori komunikasi khususnya di dalam konstruksi identitas seorang pemain *game online*.

Di dalam penulisan tesis ini tentunya melibatkan banyak pihak yang telah memberikan kontribusi kepada penulis baik secara moril maupun materiil, secara akademis maupun non akademis. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Ravik Karsidi, M.S selaku Rektor Universitas Sebelas Maret, beserta seluruh jajaran Pembantu Rektor Universitas Sebelas Maret.
2. Prof. Dr. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd. selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret, beserta jajaran Asisten Direktur Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studi dan melakukan proses penelitian guna mendukung penyusunan tesis ini.

commit to user

3. Dra. Prahastiwi Utari, M.Si, Ph.D selaku Kepala Program Studi Pascasarjana Ilmu Komunikasi Universitas Sebelas Maret yang mengupayakan peserta didik lulus dengan baik.
4. Prof. Drs. Pawito, Ph.D dan Sri Hastjarjo, Ph.D selaku pembimbing I dan II yang telah membimbing penulis sehingga dapat selesai sampai akhir dengan baik.
5. Seluruh Pengajar Program Studi Ilmu Komunikasi Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta, yang telah memberikan ilmu dan pengetahuannya kepada penulis.
6. Orangtua tercinta Dr. Harbono, S.Kar, M.Sn dan Sri Saddemsi Rahayu, S.Pd yang telah memberikan dukungan utama baik secara moril maupun dana sehingga dapat menyelesaikan Tesis dengan baik.
7. Widayani Utami, M.Pd selaku tunangan dari penulis yang telah memberikan dukungan dan doa ketika mengalami kesulitan.
8. Komunitas Game Mopin dan Oda yang telah berkenan untuk menjadi narasumber utama dari penelitian ini.
9. Warnet Freedom yang telah menjadi tempat untuk melakukan penelitian, juga kepada Mas Sidiq selaku pemilik tempat yang memberikan izin.
10. Dan seluruh pihak yang membantu terselesaikannya penulisan ini yang tidak dapat dituliskan satu per satu.

Penulis menyadari adanya kekurangan dari penelitian ini, oleh karena itu peneliti sangat mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun sehingga hasil

penelitian akan semakin baik. Selanjutnya peneliti juga berharap agar hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak, baik secara teoritis untuk kalangan akademisi, metodologis bagi para peneliti, maupun praktis bagi kalangan pemain *game online* di seluruh Indonesia.



Surakarta, September 2016

Penulis,

Haryo Kusumo Aji

commit to user

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN DAN DIAGRAM.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR	
A. Kajian Teori	9
1. Peran Komunikasi Dalam Konstruksi Identitas	9
a. Komunikasi Interpersonal	9
2. Proses Konstruksi Identitas Menggunakan Simbol	15
a. Simbol Menggunakan Bahasa	15
b. Kemampuan Simbolis	17
3. Proses Konstruksi Identitas	22
a. Konstruktivisme	22
b. Interaksi Simbolik	24
c. Simbol-Simbol Interaksi Simbolik	29

d. Identitas	31
e. Konstruksi Identitas	36
4. Bagaimana Media <i>Game Online</i> Berperan Dalam Konstruksi Identitas	39
a. Ruang Sosial Baru	39
B. Penelitian Terdahulu	44
C. Kerangka Berpikir	49
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	52
B. Lokasi Penelitian	53
C. Populasi dan Sampel Penelitian	53
D. Teknik Pengumpulan Data	54
E. Uji Validitas Data	56
F. Teknik Analisis Data	57
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. <i>Game Online</i> Dota 2	64
B. Sumber Data	66
C. Konstruksi Identitas melalui Interaksi Simbolik	66
1. <i>Professional Gamers</i>	68
2. <i>Communal Gamers</i>	80
3. <i>Hobiest Gamers</i>	92
D. Matriks Wawancara Informan	106
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	115
B. Implikasi	117
1. Implikasi Teoritis	117
2. Implikasi Metodologis	118
3. Implikasi Praktis	119
C. Saran	119

DAFTAR PUSTAKA	120
LAMPIRAN	122



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data Informan Penelitian	64
Tabel 4.2 Pola Identitas Informan	112



commit to user

DAFTAR BAGAN DAN DIAGRAM

Bagan 2.1 Model Komunikasi Interpersonal.....	11
Bagan 2.2 Model Komunikasi Interaktif.....	15
Bagan 2.4 Kerangka Pemikiran.....	49
Bagan 3.1 Analisis data Model Interaktif dari Miles dan Huberman	58
Diagram 2.1 Genre <i>game</i> yang paling sering dimainkan <i>gamers</i>	41



commit to user

DAFTAR GAMBAR

Gambar 6.1 Suasana Komunitas Game Mopin ketika bermain Dota 2	123
Gambar 6.2 Suasana Komunitas Game Oda ketika bermain Dota 2	123
Gambar 6.3 Suasana Komunitas Game Oda ketika bermain Dota 2	124
Gambar 6.4 Foto layar Dota 2 yang dimainkan Komunitas Oda	124



commit to user

ABSTRAK

Haryo Kusumo Aji. S221208006. GAME ONLINE DAN KONSTRUKSI IDENTITAS (Studi Konstruksi Identitas Pemain dalam Komunitas Game Online Melalui Interaksi Simbolik yang Digunakan dalam Bermain Game Online di Surakarta). TESIS. Pembimbing I : Prof. Drs. Pawito, Pd.D., II : Sri Hastjarjo, S.Sos, Ph.D. Program Pascasarjana, Universitas Sebelas Maret.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya *game online* yang berkembang di Indonesia sehingga memunculkan banyak pemain juga komunitas *game online*. Pemain *game online* ini sangat banyak dan beragam sehingga memunculkan beberapa identitas. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah menemukan beberapa identitas yang muncul dari pemain *game online* tersebut dengan cara mengkonstruksi identitas tersebut menggunakan teori interaksi simbolik yang dikemukakan oleh *Herbert Blumer*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif interpretif dengan metode studi kasus. Subjek dalam penelitian ini adalah pemain *game online* yang tergabung di dalam suatu komunitas *game*, yang bertempat di kota Surakarta. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan observasi di lapangan.

Hasil penelitian menemukan identitas yang terbentuk dari pemain *game online* yang tergabung dalam komunitas di Surakarta dengan menggunakan teori interaksi simbolik dari *Herbert Blumer* adalah ada tiga macam, yaitu (1) *Professional Gamers*, adalah pemain yang memiliki tujuan untuk mendapatkan keuntungan di dalam bermain dan memiliki keinginan untuk menjadi tempat mencari nafkah ke depannya, (2) *Communal Gamers*, adalah pemain yang ketika bermain memiliki tujuan agar dapat berkumpul dengan teman kelompoknya atau *gamers* yang lain, (3) *Hobbyist Gamers*, adalah pemain yang bermain *game online* oleh karena hobi atau kesenangannya. Dari tiga macam identitas tersebut maka akan memunculkan serangkaian tindakan dari seorang pemain *game online*, dimana tindakan tersebut muncul oleh karena pemaknaan seorang pemain tentang *game* itu sendiri, dimana pemaknaan muncul oleh karena serangkaian interaksi dengan orang lain dan hasil dari pemikirannya sendiri.

Kata kunci: Identitas, Konstruksi Identitas, Interaksi Simbolik, *Game Online*

ABSTRACT

Haryo Kusumo Aji. S221208006. ONLINE GAME AND IDENTITY CONSTRUCTION (Study of Identity Construction in a Community of Online Game through Symbolic Interacion used in Playing Online Game in Surakarta). Thesis. Supervisor I: Prof. Drs. Pawito, Ph.D., II: Sri Hastjarjo, S.Sos, Ph.D. Post Graduate Program, Sebelas Maret University.

This research is based on the larger number of an online game that develops in Indonesia that grows to many players and also online games communities. The players of online games are very numerous and diverse so bring up some identity. Hence, the purpose of this research is finding some identities that appear on the online game players' profiles whenever they construct identity by using the theory of the symbolic interaction put forward by Herbert Blumer.

This research adopts qualitative interpretive approaches with case study method. The subject in this research is a player of an online game joining a game community, located in Surakarta. The data collection was done through interviews and observations in the field.

The results of the research is formed identities discovered by the player joining the online game community in Surakarta by using the theory of symbolic interaction by Herbert Blumer. There are three types of identity, (1) Professional Gamers, is a player having the objective to profit in playing and a desire make it become a job in the future, (2) Communal Gamers, is a player that when playing an online game has a view to gather with friends in his group or another player, (3) Hobbyist Gamers, is a player who plays an online game because of a hobby or desire. From those three kinds of identity, a series of action is done by the online game players, which the series of action emerges as the result of the online games players purpoting the game itself. As a matter of fact, the purport arises as the result of a series of interacion with other people and online game player's own thoughts.

Keywords: Identity, Identity Construction, Symbolic Interaction, Online Game