

**MOTIF PENGGUNAAN IDENTITAS PALSU *HODE* DALAM
PERMAINAN 3 KINGDOMS ONLINE DI KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Sosiologi FIS UNP*



Oleh :

Dean Rahmaddito
NIM : 1201839/2012

**PRODI PENDIDIKAN SOSIOLOGI ANTROPOLOGI
JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2017

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**Motif Penggunaan Identitas Palsu *Hode* dalam Permainan *3 Kingdoms*
Online di Kota Padang**

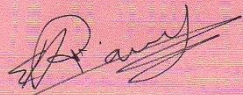
Universitas Negeri Padang

Nama : Dean Rahmaddito
BP/NIM : 2012/1201839
Program Studi : Pendidikan Sosiologi-Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

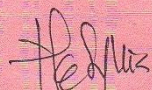
Padang, Februari 2017

Disetujui Oleh:

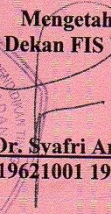
Pembimbing I

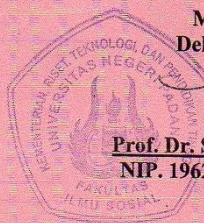

Dr. Erianjoni, M.Si
NIP. 19740228 200112 1 002

Pembimbing II


Ike Sylvia, S.IP., M.Si
NIP. 19770608 200501 2 002

**Mengetahui,
Dekan FIS UNP**


Prof. Dr. Syafri Anwar, M.Pd
NIP. 19621001 198903 1 002



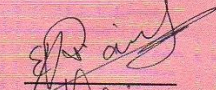
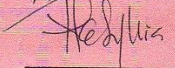
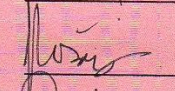
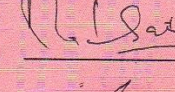
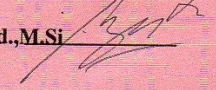
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sosiologi-Antropologi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Tanggal 24 Januari 2017**

**MOTIF PENGGUNAAN IDENTITAS PALSU *HODE* DALAM
PERMAINAN 3 *KINGDOMS* *ONLINE* DI KOTA PADANG**

Nama : Dean Rahmaddito
BP/NIM : 2012/1201839
Program Studi : Pendidikan Sosiologi-Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Februari 2017

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Erianjoni, S.Sos., M.Si	
2. Sekretaris	: Ike Sylvia, S.IP., M.Si	
3. Anggota	: Nora Susilawati, S.Sos., M.Si	
4. Anggota	: Mira Hasti Hasmira, SH., M.Si	
5. Anggota	: Mohammad Isa Gautama, S.Pd., M.Si	

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dean Rahmaddito
Bp/Nim : 2012/1201839
Program Studi : Pendidikan Sosiologi-Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial
Program : Sarjana (S1)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Motif Penggunaan Identitas Palsu Hode dalam Permainan 3 Kingdoms Online di Kota Padang”** adalah benar hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari hasil karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat, maka saya siap diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun masyarakat dan negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggungjawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Februari 2017

Diketahui Oleh,
Ketua Jurusan Sosiologi

Nora Susilawati S.Sos., M.Si
NIP. 19730809 199802 2 001

Saya yang menyatakan



Dean Rahmaddito
NIM: 1201839/2012

ABSTRAK

Dean Rahmaddito, 2017, Motif Penggunaan Identitas Palsu *Hode* dalam Games Online 3 Kingdoms di Kota Padang. Skripsi. Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Hode adalah sebuah fenomena unik yang ada dalam dunia *games online*, khususnya dalam permainan *3 Kingdoms online*. *Hode* adalah laki-laki yang menggunakan identitas perempuan palsu dalam *games online*. Penggunaan identitas palsu merupakan sebuah pelanggaran terhadap peraturan yang telah dibuat, khususnya melanggar pasal 13 dalam permainan *3 Kingdoms online*. Namun, penggunaan identitas palsu tersebut tentu memiliki motif-motif mengapa mereka menggunakan identitas palsu dalam bermain *games online*. Inilah yang menjadi permasalahan penelitian yaitu motif dari penggunaan identitas palsu *hode* dalam permainan *3 Kingdoms online*. Penelitian ini dilakukan di Kota Padang. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menjelaskan motif-motif penggunaan dari identitas palsu *hode*.

Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi dari Alfred Schutz untuk menjelaskan motif-motif dari penggunaan identitas palsu *hode*. Schutz menjelaskan bahwa fenomenologi berusaha mengungkap bagaimana individu dalam suatu lingkungan sosial memahami realita sosial yang ada dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri. Schutz menyebut hal itu adalah dunia antarsubjektivitas. Individu dipandang memiliki pemahaman tersendiri yang tidak terikat oleh kebudayaan yang ada dilingkungannya untuk memahami realita sosial yang ada dalam lingkungannya tersebut. Penelitian ini berusaha mengungkap motif dari para *gamers* laki-laki menggunakan identitas palsu perempuan yang disebut *hode* dalam permainan *3 Kingdoms online*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian fenomenologi. Teknik pemilihan informan yaitu *purposive sampling* dengan jumlah informan 20 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara secara mendalam. Keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi data. Analisis data yang dilakukan adalah model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, ditemukan empat motif penggunaan identitas palsu *hode* yaitu (a) menikmati penampilan karakter perempuan yang terbuka, (b) menyalurkan penyimpangan seksual homoseks dan *tranvestic fetishism*, (c) kemudahan dan kemurahan dalam bertransaksi jual beli *item*, dan (d) penipuan dalam transaksi jual beli akun.

Kata Kunci: motif, hode, identitas, palsu

KATA PENGANTAR

Allhamdulillahhirabbil‘alamin, segala puji yang hanya berhak diperuntukkan kepada Allah SWT, penulis mengucapkan syukur yang tak bisa diungkapkan atas rahmat dan berkah yang telah penulis terima selama ini. Terutama pada saat penyelesaian skripsi ini yang berjudul “Motif Penggunaan Identitas Palsu *Hode* dalam Permainan *3 Kingdoms Online* di Kota Padang”. Shalawat serta doa juga penulis ucapkan untuk Nabi Muhammad SAW yang telah membawa manusia ke jalan yang lebih baik dengan risalah hidup akan aman dengan iman dan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan strata satu di Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang. Proses penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak. Nomor *wahid* yakni orang tua penulis, *Ibu, Ibu, Ibu dan Ayah* yang selalu ada untuk penulis, tak henti berdoa demi selesainya *study* ini. Tak ada sajak yang mampu *aku* ucapkan untuk menggambarkan pengorbanan kalian.

Penulis ingin mengucapkan terimakasih dan penghargaan kepada kedua orang pembimbing penulis, atas jasanya yang takkan terbalas selama proses penyelesaian skripsi ini. Pertama kepada bapak Dr. Erianjoni, M.Si sebagai pembimbing satu penulis, dan yang kedua kepada Ibu Ike Sylvia S.IP, M.Si sebagai pembimbing dua penulis. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dekan Fakultas Ilmu Sosial beserta staf, karyawan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama perkuliahan dan proses penyelesaian skripsi.
2. Ibu Nora Susilawati, S.sos.,M.Si selaku Ketua Jurusan dan Ibu Ike Sylvia S.IP.,M.Si selaku Sekretaris Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Nora Susilawati, S.sos.,M.Si, Ibu Mira Hasti Hasmira, SH.,M.Si, Ibu Dr. Desy Mardhiah, M.Si dan Bapak Mohammad Isa Gautama, S.Pd., M.Si sebagai tim penguji yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
4. Ibu Delmira Syafrini, S.Sos.,M.A, selaku dosen PA penulis yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penulis mengikuti perkuliahan di Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang.
5. Bapak dan Ibu Staf Pengajar Jurusan Sosiologi yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
6. Teristimewa kepada ibu dan ayah yang tiada hentinya memberikan dukungan yang membuat penulis akhirnya mampu untuk menyelesaikan studi ini. Tidaklah akan tercapai sebuah keberhasilan tanpa dukungan dan doa dari mereka. Kemudian kepada kakak dan adik-adik yang juga menjadi penyemangat penulis dalam menyelesaikan skripsi. Serta tidak lupanya penulis mengucapkan terima kasih setulusnya kepada para sahabat-sahabat sosiologi yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan “ *tak ada gading yang tak retak*”, oleh karena itu penulis mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak yang dapat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi banyak pihak dan bagi penulis pada khususnya.

Padang, Juli 2015

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I. Pendahuluan	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Kerangka Teori.....	7
F. Penjelasan Konseptual	9
G. Metodologi Penelitian.....	11
1. Lokasi Penelitian.....	11
2. Pendekatan Penelitian dan Tipe Penelitian.....	12
3. Informan Penelitian.....	13
4. Teknik Pengumpulan Data.....	14
5. Triangulasi Data	15
6. Analisis Data	16
BAB II. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	23
A. Profil Kota Padang	23
B. Permainan <i>3 Kingdoms Online</i>	28
C. <i>Hode</i> dan Perkembangannya.....	47
D. <i>Hode</i> di Kota Padang.....	54
BAB III. Motif Penggunaan Identitas Palsu <i>Hode</i>	56
A. Menikmati Penampilan Karakter Perempuan yang Terbuka	57
B. Menyalurkan Penyimpangan Homoseks dan <i>Transvestic Fetishism</i> ...	62
C. Kemudahan dan Kemurahan dalam Transaksi Jual Beli Item	66
D. Penipuan dalam Bertransaksi Akun	78

BAB V Penutup	87
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran.....	89
Daftar Pustaka	
Daftar Lampiran	

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
1. Jumlah Hode di Kota Padang.....	4
2. Data Jumlah Penduduk Kota Padang	25
3. Data Jumlah Penduduk Kota Padang Berdasarkan Jenis Kelamin	26
4. Data Mata Pencaharian Penduduk Kota Padang	27
5. Data Tingkat Pendidikan Penduduk Kota Padang	27
6. Data Agama yang Dianut Penduduk Kota Padang	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Daftar Informan
2. Pedoman Wawancara
3. Pedoman Observasi
4. Surat Izin Penelitian
5. Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Jaringan internet pertama kali dikembangkan oleh *Defence Advanced Research Project Agency* - (ARPHA-Departemen Pertahanan USA) pada tahun 1973 dengan membangun jaringan ARPHA-Net, yang dimaksudkan untuk menghubungkan beberapa jenis jaringan paket data, seperti BITNet, CSNet, NSFNet, dan lain-lain. Internet merupakan suatu jaringan komunikasi tanpa batas yang melibatkan jutaan komputer pribadi yang tersebar di seluruh dunia dengan menggunakan protokol *Transmission Control Protocol* (TCP/IP) dan didukung oleh media komunikasi seperti satelit dan paket radio. Oleh karena itu internet telah memungkinkan komunikasi antar komputer dengan jarak tidak terbatas.¹

Munculnya internet dapat menghubungkan antar manusia dari berbagai belahan dunia yang tidak saling mengenal sebelumnya dengan cara mengkoneksikan komputer dengan jaringan internet². Dengan begitu, manusia dapat saling berinteraksi dan berbagi informasi dimana saja dan kapan saja.

Saat ini, internet banyak dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, salah satunya adalah untuk bermain *games online*. *Games online* yaitu permainan yang dimainkan lewat seperangkat *Personal Computer* (PC), namun

¹ Budi Sutedjo Dharma Oetomo. 2002. *E-Education Konsep, Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Penerbit ANDI Yogyakarta

² Shiefti Dyah Alyusi. 2016. *Media Sosial : Interaksi, Identitas, dan Moral Sosial*. Jakarta : Kencana

menggunakan internet sebagai penghubung dengan pemain-pemain lainnya. Orang-orang yang sebelumnya bermain *games* sendirian, sekarang bisa bermain bersama-sama dengan orang lain. Internet menghubungkan para pemain dimana saja dan kapan saja.

Masuknya internet dalam dunia *games* memunculkan berbagai macam *games online*. Sebut saja yang sedang tren sekarang seperti *Point Blank*, *3 Kingdoms*, *DOTA*, *Perfect World*, *Lost Saga*, *Clash of Clans*, *Clash Royale*, *Let's Get Rich*, dan sebagainya. Kemunculan *games online* ini menjadi kesenangan tersendiri bagi *gamers* yang sebelumnya bermain *games offline* sekarang bisa bermain *online* bersama-sama dengan orang lain.

Games online sebenarnya hampir sama dengan media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *blackberry messenger*, *line*, dan sebagainya. Perbedaannya adalah jika media sosial memang dikhususkan untuk media komunikasi, *games online* tetap dikhususkan sebagai media hiburan, namun juga bisa sebagai media komunikasi antar orang-orang yang memainkannya. Dalam *games online* juga disediakan fitur obrolan sama halnya dengan media sosial. Hanya saja memang fitur obrolan tersebut tidak selengkap fitur obrolan media sosial yang bisa mengirim foto dan video. *Games online* hanya menyediakan fitur obrolan yang tujuannya hanya sebagai sarana mengirim pesan. Hal inilah yang dimanfaatkan oleh sebagian pemain *games online* untuk membuat identitas palsu, salah satunya adalah *hode*. Dengan memanfaatkan sarana komunikasi yang terbatas serta komunikasi tidak langsung, para pemain kerap menggunakan identitas palsu di dalam permainannya.

Hode adalah laki-laki yang memakai identitas perempuan di dalam *games online*. *Hode* adalah sebuah jargon yang pada awalnya muncul di dalam game *Ragnarok Online*, yaitu sebuah monster³ yang memiliki rupa seperti kelamin laki-laki dan bernama *hode*⁴. Konsep *hode* ini kemudian ditujukan kepada laki-laki yang menggunakan identitas perempuan di dalam *game* tersebut. Seiring berjalannya waktu, konsep ini juga dipakai oleh para pemain yang memainkan *games online* lainnya untuk hal yang sama.

Hode merupakan pemain *games online* yang kerap dihindari oleh pemain *games online* lainnya. Hal itu dikarenakan identitas yang digunakannya adalah identitas palsu. Ini berpengaruh pada proses permainan seperti bertransaksi jual beli yang terjadi di dalam *games online*, yaitu para pemain enggan bertransaksi jika mereka mengetahui bahwa lawan transaksinya adalah seorang *hode*. Biasanya para pemain akan was-was jika lawan transaksinya adalah seorang perempuan. Para pemain khawatir jika bertransaksi dengan orang yang beridentitas palsu seperti *hode* akan terjadi penipuan. *Hode* di dalam *games online* cenderung dimaknai negatif oleh para pemain lainnya.

Sampai saat ini *hode* menjadi jargon yang ditujukan kepada mereka yang memakai identitas perempuan di dalam *games online*. Hal inilah yang menjadi ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian terhadap para *hode* tersebut. Peneliti fokus pada *hode* yang ada di dalam *games online* di game

³ Salah satu tipe unit yang ada di dalam setiap *games online*, yang dikontrol oleh komputer.

⁴ Kaskus.co.id, thread 17-06-2011, *Cara Membedakan Hode di Dunia Maya*.

center di Kota Padang. Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menemukan data sebagai berikut :

Tabel 1 : Jumlah *Hode* di Kota Padang

No	Warnet/Game Center	Alamat	Jumlah pengunjung gamers per hari	Games Terfavorit	Jumlah <i>Hode</i>
1	SW.net	Jln. Merak no. 12	15-an	Point Blank	12
2	V.net	Jlan. Merak no. 7	20-an	Point Blank	18
3	Eleven.net	Jln. Merak no. 3	30-an	3 Kingdoms	25
4	X-Three Gaming	Jln. Belibis no. 27	20-an	Point Blank, DOTA, 3 Kingdoms	17
Jumlah <i>Hode</i>					62

Sumber: Observasi

Berdasarkan tabel di atas, dapat dipahami bahwa jumlah *hode* yang ada di Kota Padang sangat banyak, yaitu 62 orang. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa *hode*, Agung (21), seorang *gamers Clash of Clan*, mengatakan bahwa ia sudah menjadi *hode* selama dua tahun. Ia mulai menggunakan identitas perempuan di dalam *games online* semenjak ia pertama kali bermain *Clash of Clan*. Identitas tersebut sampai saat ini masih dipakainya. Agung mengatakan bahwa untuk menguatkan identitas *hodenya* itu, ia membuat akun *facebook* perempuan agar teman-temannya di dalam *games online* mempercayainya bahwa ia adalah seorang perempuan. Akun

facebook perempuan itu dilengkapinya dengan foto-foto perempuan yang didapatnya dari akun *facebook* perempuan lain.

Senada dengan Agung, Kamil (21) juga adalah seorang *hode*. Ia mengatakan bahwa ia sudah menjadi *hode* selama satu tahun. Selama satu tahun itu, ia sudah tiga kali membuat akun perempuan palsu di dalam *games online* maupun di dunia maya. Hal ini dikarenakan ia pernah ketahuan oleh temannya di dalam *games online* bahwa ia ternyata adalah seorang *hode*. Akhirnya akun itu dihapusnya dan ia kembali membuat akun baru namun tetap menggunakan identitas perempuan.

Menurut dua *hode* yang peneliti wawancarai di atas, untuk memperkuat identitas perempuannya di dalam *games online*, perlu memiliki akun media sosial yang juga beridentitas perempuan. Agar identitas tersebut lebih meyakinkan, mereka harus mencari foto-foto perempuan yang bertebaran di dunia maya, menyimpannya, dan mejadikannya sebagai foto dari akun palsunya itu. Tujuannya adalah ketika pemain-pemain lain yang tertarik dengan mereka yang menyamar sebagai perempuan bisa diyakinkan bahwa mereka adalah benar-benar seorang perempuan. Hal ini jika dilihat merupakan efek samping dari karakteristik media itu sendiri yaitu evolusi, revolusi, dan kontribusi. Media sosial disebut: (1) evolusi, karena dia menunjukkan perkembangan baru dari cara seseorang berkomunikasi misalnya dengan *e-mail*, (2) revolusi, karena untuk pertama kali dalam sejarah komunikasi, manusia memiliki akses yang sangat bebas, komunikasi dapat dilakukan secara instan dan mengglobal, dan (3) sebagai kontribusi,

karena kehadiran media sosial dapat membedakan kemampuan setiap orang untuk berbagi dan berkontribusi pesan kepada sasaran.⁵

Berdasarkan fenomena inilah peneliti tertarik untuk menjadikan *hode* sebagai sebuah penelitian. Peneliti tertarik untuk meneliti mengapa para pemain *games online* laki-laki menggunakan identitas perempuan sebagai identitasnya. Studi yang relevan dengan penelitian ini adalah studi mengenai motif fisik wisatawan dalam memilih Mega Mendung sebagai objek wisata air di Lembah Anai Sumatera Barat⁶. Persamaan studi ini dengan studi yang akan peneliti lakukan adalah pada motif yang ada pada individu-individu dalam aktivitasnya. Studi relevan lainnya yaitu studi yang mengkaji mengenai hubungan kecanduan *games online* dengan motivasi belajar siswa di SMP N 13 Padang⁷. Persamaan dengan studi yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama meneliti dalam lingkup *games online*. Perbedaannya adalah studi yang akan peneliti lakukan fokus yang berbeda, yaitu *motif penggunaan identitas palsu hode di dalam games online di Kota Padang*.

B. Batasan dan Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas yang menjadi fokus penelitian oleh peneliti adalah motif *hode*, yaitu laki-laki yang memakai identitas perempuan di dalam permainan *games online*. Penggunaan identitas tersebut tentu memiliki tujuan-tujuan atau alasan-alasan bagi para *hode* mengapa mereka memilih identitas perempuan sebagai identitas semunya. Selain itu, bagi para

⁵ Liliweri, Alo. M.S. 2015. *Komunikasi Antar Personal*. Jakarta : Kencana

⁶ Herika Putri. 17610/2010. Mahasiswa Sosiologi Universitas Negeri Padang.

⁷ Reni Fransiska. 84539/2007. *Hubungan Kecanduan Games Online dengan Motivasi Belajar Siswa SMP N 13 Padang*. Mahasiswa Sejarah Universitas Negeri Padang.

pemain lain, *hode* dimaknai secara negatif. Hal inilah yang menjadi pertanyaan penelitian yaitu *apa motif penggunaan identitas palsu hode di dalam games online di Kota Padang?*

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan motif dari penggunaan identitas palsu *hode* di Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat: (a) secara teoritis, penelitian ini bisa menjadi literatur untuk mengetahui bagaimana konstruksi gender di dalam masyarakat serta menjadi bahan bacaan dalam mengambil studi tentang gender, (b) secara praktis, penelitian ini bisa menjadi sebuah karya ilmiah yang mengkaji *hode* yang nantinya bermanfaat bagi masyarakat umum yang ingin mengetahui sisi-sisi dunia *games online*.

E. Kerangka Teori

Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi dari Alfred Schutz. Dalam teori ini, Schutz memfokuskan perhatian pada cara orang memahami kesadaran orang lain sementara mereka hidup dalam kesadaran mereka sendiri.⁸ Fenomenologi memfokuskan pada pemberian makna atas berbagai tindakan yang dilakukan seseorang atau orang lain di dalam kehidupan keseharian.⁹ Realita sosial dibangun berdasarkan kesadaran atau pemaknaan yang dilakukan oleh aktor, bukan individu lainnya. Schutz mengkhususkan

⁸ George Ritzer dan Douglas J. Goodman, *Teori Sosiologi Modern*, terj Alimandan, (Jakarta: Kencana, 2007), 94.

⁹ Sujatmiko. 2014. *Studi Fenomenologi Perilaku Penumpang di atas Gerbong Kereta Api*. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya.

perhatiannya kepada satu bentuk subjektivitas yang disebutnya sebagai antar subjektivitas. Konsep ini menunjuk kepada pemisahan keadaan subjektif atau secara sederhana menunjuk kepada dimensi dari kesadaran umum ke kesadaran khusus kelompok sosial yang saling berinteraksi. Menurut Schutz, interaksi terjadi karena adanya proses saling memahami berdasarkan penafsiran dan pemahaman oleh individu atau kelompok masing-masing sesuai dengan pengalaman dan pengetahuannya. Schutz berpendapat bahwa manusia memiliki setiap keinginannya sendiri dan itu yang menjadi pendorong ia untuk melakukan sesuatu. Di dalam keinginan itu sudah terdapat makna dari penafsirannya berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang ia miliki. Schutz menyebut hal ini sebagai motif.

Schutz membedakan antara makna dan motif. Makna berkaitan dengan bagaimana aktor menentukan aspek penting di dalam kehidupan sosialnya. Sementara motif menunjuk pada alasan seseorang melakukan sesuatu. Menurut Schutz, makna bisa dibagi menjadi dua tipe, yaitu makna subjektif dan makna objektif. Makna subjektif merupakan konstruksi realitas tempat seseorang mendefinisikan komponen realitas tertentu yang bermakna baginya. Sedangkan makna objektif adalah seperangkat makna yang ada dan hidup dalam kerangka budaya secara keseluruhan yang dipahami bersama lebih dari sekadar idiosinkratik. Schutz juga membedakan dua tipe motif menjadi motif “dalam kerangka untuk” (*in order to*) dan motif “karena” (*because*). Motif pertama berkaitan dengan alasan seseorang melakukan sesuatu tindakan sebagai usahanya menciptakan situasi dan kondisi yang

diharapkan dimasa yang akan datang. Sedangkan motif yang kedua merupakan pandangan retrospektif terhadap faktor-faktor yang menyebabkan seseorang melakukan tindakan tertentu.

Berdasarkan pemikiran Schutz ini, para pemain *games online* memiliki makna tersendiri terhadap keberadaan perempuan sebagai seorang *gamers*. Pemaknaan inilah yang menjadi dasar yang memunculkan motif-motif tertentu bagi sebagian mereka untuk membuat identitas palsu *hode*.. Berkaitan dengan motif, penggunaan identitas palsu *hode* ini tentu memiliki tujuan-tujuan atau maksud-maksud tertentu mengapa ia memakai identitas palsu dan mengapa ia memilih perempuan sebagai identitas palsunya. Inilah alasan peneliti untuk mengkaji mengenai motif dari penggunaan identitas palsu *hode* di dalam *games online* di Kota Padang.

F. Penjelasan Konseptual

1. Motif

Motif berasal dari bahasa Latin *movere* yang berarti bergerak atau *to move*. Motif diartikan sebagai kekuatan yang terdapat di dalam diri organisme yang mendorong untuk berbuat atau bertindak. Motif sebagai pendorong saling kait mengait dengan faktor-faktor lain, hal-hal yang dapat mempengaruhinya disebut motivasi¹⁰.

Secara etimologis, motif berasal dari kata *motion* yang berarti gerak atau sesuatu yang bergerak. Jadi istilah motif erat kaitannya dengan gerak, yakni gerakan yang dilakukan oleh manusia atau disebut juga tingkah laku. Motif

¹⁰ Bimo Walgito. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta : Andi, hal 240

merupakan suatu pengertian yang melingkupi semua penggerak, alasan-alasan, atau dorongan-dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan ia berbuat sesuatu. Semua tingkah laku manusia hakikatnya mempunyai motif. Motif-motif manusia dapat bekerja secara sadar atau tidak sadar bagi diri manusia¹¹.

Motif manusia merupakan dorongan, keinginan, hasrat, dan tenaga penggerak lainnya yang berasal dari dalam dirinya untuk melakukan sesuatu. Motif itu memberikan tujuan dan arah kepada tingkah laku dan juga kegiatan-kegiatan yang biasanya dilakukan sehari-hari¹².

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motif merupakan mesin penggerak yang ada di dalam diri manusia untuk melakukan sesuatu. Setiap tingkah laku manusia terjadi didorong oleh motif yang ada didalam dirinya.

2. Hode

Istilah *hode* pertama kali berasal dari game *Ragnarok Online*. *Hode* merupakan sebuah karakter yang ada di dalam game tersebut yang menyerupai alat kelamin laki-laki. Kata *hode* kemudian digunakan kepada pemain laki-laki yang memakai identitas perempuan. Hal ini kemudian berkembang pada pemain-pemain *games online* lainnya dimana ada laki-laki yang memakai identitas perempuan. Akhirnya sampai saat ini istilah *hode* tidak hanya digunakan dalam *games online* saja, namun juga telah digunakan

¹¹ Alex Sobur. 2003. *Psikologi Umum*. Bandung : Pustaka Setia, hal 266

¹² Gerungan. 1998. *Psikologi Sosial*. Bandung : Gresco, hal 141.

bagi mereka laki-laki yg memakai identitas perempuan di dalam dunia maya.¹³

3. *Games online*

Games adalah aktivitas yang bersifat reaksi yang mengikutsertakan satu atau lebih pemain. Biasanya *games* melibatkan kompetensi diantara dua atau lebih pemain. *Games* bisa dijelaskan sebagai : a) sebuah tujuan yang harus dicapai oleh seseorang pemain, b) beberapa perangkat pengaturan yang menentukan apa yang harus dilakukan oleh pemain. Seorang filosofi bernama David Kelley¹⁴ dalam bukunya “*The Art of Reasoning*” mendefenisikan konsep *games* sebagai suatu bentuk reaksi dimana terdapat seperangkat aturan.

Games online adalah media elektronik yang menyajikan tampilan gerak bergambar tiga dimensi, seperangkat pengaturan tertentu, yang pada dasarnya bersifat menghibur dan adiktif. Secara operasional, *games online* memiliki efek-efek tampilan yang luar biasa. Adiksi bermain *games online* adalah kesenangan karena memiliki kepuasan tersendiri sehingga memiliki keinginan untuk mengulanginya lagi¹⁵

G. Metodologi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kota Padang. Pada awalnya penelitian ini dilakukan dalam cakupan wilayah yang lebih kecil yaitu Kelurahan Air

¹³ http://www.kompasiana.com/alil_iglesias/tahukah-anda-istilah-hode-itu-apa_55003d62a333115b735102b2. Diakses pada tanggal 09 Agustus 2016

¹⁴ Dwiastuti. 2003 : 43

¹⁵ Reni Fransiska. 84539/2007. 2007. *Hubungan Kecanduan Games Online dengan Motivasi Belajar Sejarah Siswa di SMP N 13 Padang*. Mahasiswa Sejarah Universitas Negeri Padang.

Tawar Barat. Namun, dikarenakan penelitian ini difokuskan kepada *hode* pemain *games 3 Kingdoms online*, maka lokasi penelitian diperluas menjadi Kota Padang. Hal ini disebabkan para pemain *games 3 Kingdoms online* hanya ada sedikit di Kelurahan Air Tawar Barat, tapi lebih banyak di Kota Padang, seperti di *game center* Green yang berada di Lolong, Ulak Karang, yang kisaran pelanggannya yang bermain *games 3 Kingdoms online* yaitu sekitar 20-30 orang. Faktor inilah yang membuat peneliti memperluas lokasi penelitian dengan pemikiran bahwa pemain *games 3 Kingdoms online* lebih banyak, otomatis pemain dengan identitas palsu *hode* akan lebih banyak ditemukan.

Penelitian ini dilakukan di tiga *game center* yaitu Green di Lolong, Ulak Karang, X-Three Gaming di Labor, dan FFH gaming di Anduriang. Alasan peneliti memilih di *game center* yaitu dikarenakan *game center* adalah tempat khusus bermain *game*, tidak seperti warnet yang bisa juga bisa *browsing*. *Game center* hanya membolehkan pelanggannya untuk bermain *game*. Kemudian, alasan peneliti memilih tiga *game center* di atas sebagai lokasi adalah dikarenakan tiga *game center* tersebut paling banyak pemain *3 Kingdomsnya*.

2. Pendekatan dan Tipe Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif, karena penulis berusaha menjelaskan realitas sosial yang diteliti secara mendalam dengan menggunakan data kualitatif berupa abstraksi, kata-kata,

dan pernyataan¹⁶. Dalam penelitian kualitatif ini data dan informan ditelusuri dengan seluas-luasnya dan sedalam mungkin sesuai dengan variasi yang ada, sehingga dengan cara demikian peneliti mampu mendeskripsikan fenomena secara utuh. Penelitian kualitatif dipandang mampu menemukan definisi situasi serta gejala sosial dari subjek yang meliputi perilaku, motif dan emosi dari orang-orang yang diamati. Alasan penulis menggunakan pendekatan ini supaya penulis dapat melakukan eksplorasi atau menggali sumber informasi dari suatu objek mengenai motif dari para *hode*.

Tipe penelitian yang digunakan adalah tipe penelitian fenomenologi, yang mana tipe ini bertujuan untuk menjelaskan serta memahami suatu fenomena beserta konteksnya yang khas dan unik yang dialami oleh individu.

¹⁷ Dalam hal ini, tipe fenomenologi digunakan untuk menjelaskan motif dari para pemain *games online* laki-laki yang menggunakan identitas semu *hode*.

3. Informan Penelitian

Dalam penelitian ini teknik pemilihan informan yang digunakan adalah *purposive sampling* (sampling bertujuan) yaitu peneliti dengan sengaja menentukan siapa yang menjadi informan sesuai dengan data yang diinginkan dari tujuan penelitian. Untuk jumlah informan yang diambil pada dasarnya adalah berdasarkan azas kejenuhan data, artinya tidak ada pembatasan berapa jumlah informan yang akan diambil. Pengambilan informan akan dihentikan

¹⁶ Sitorus MT, Felix. 1998. *Penelitian Kualitatif Suatu Pengantar*. Bogor: IPB. Hal: 10

¹⁷ Haris Herdiansyah. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Salemba Humanika

jika dalam proses penelitian tidak ditemukan lagi variasi-variasi jawaban sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian.¹⁸

Informan di dalam penelitian ini harus memiliki kriteria sebagai berikut : (1) pemain *games online* yang memiliki akun *hode*, (2) pemain *games online* yang tidak memiliki akun *hode*, (3) operator warnet yang ikut menjadi *hode*, dan (4) operator warnet yang tidak ikut menjadi *hode*. Jumlah informan di dalam penelitian ini yaitu sebanyak 20 orang agar proses pengumpulan data lebih mendalam sehingga data yang diperoleh lebih maksimal.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung¹⁹. Observasi yang peneliti lakukan adalah observasi partisipasi moderat.²⁰ Dalam observasi ini terdapat keseimbangan antara peneliti menjadi orang dalam dengan orang luar. Peneliti dalam mengumpulkan data ikut observasi partisipatif dalam beberapa kegiatan, tetapi tidak semuanya. Dalam penelitian ini, hal yang akan diobservasi adalah aktivitas yang dilakukan pemain *games online* yg memiliki akun *hode* di dalam permainan maupun diluar permainan. Melalui observasi ini peneliti bertujuan untuk mengetahui siapa pemain yg memakai akun *hode* dan mengamati aktivitasnya.

¹⁸Ibid. Hlm. 218

¹⁹Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Rineka Cipta.

²⁰Ibid. Hlm 227.

Observasi awal yang peneliti lakukan adalah pada tahun 2009 ketika pertama kali menjadi operator warnet. Peneliti mengenal permainan *3 Kingdoms online* ketika permainan tersebut baru diluncurkan pada Juli 2009. Setelah melihat cara bermainnya di *youtube*, peneliti memutuskan untuk ikut bermain permainan tersebut.

Sebagai operator warnet, hampir setiap hari peneliti bermain permainan tersebut. Selama bermain, peneliti lebih banyak menjumpai para pemain online lainnya menggunakan karakter perempuan. Karakter tersebut juga menggunakan nama-nama perempuan. Pada awalnya peneliti merasa takjub bahwa permainan tersebut dimainkan oleh banyak perempuan. Setelah lama bermain dan berinteraksi dengan para pemain tersebut, barulah peneliti mengetahui bahwa ternyata mereka bukanlah perempuan, melainkan laki-laki. Dari hasil interaksi itu jugalah peneliti mengetahui bahwa laki-laki yang menggunakan identitas perempuan di dalam *games online* disebut *hode*.

Selanjutnya, tanpa panduan observasi yang terstruktur karena pada saat itu tidak ada melakukan penelitian, peneliti mengamati bagaimana tingkah laku para *hode* tersebut. Di dalam games itu para *hode* tersebut benar-benar bertingkah seperti seorang perempuan. Mulai dari cara berbicara lewat fitur *chat*, kemudian bersikap ketika sedang berinteraksi dengan pemain lain. Melalui fitur *chat*, para *hode* ini meniru gaya berbicara perempuan yang suka merajuk, lemah lembut, menggunakan kata-kata aku-kamu, sedikit menjawab ketika ditanya,

dan sebagainya. Kemudian bersikap ketika sedang berinteraksi dengan pemain lain yaitu pandai dalam menawar ketika berjualbeli, tidak terlalu mencolok dalam setiap percakapan antar anggota klan, pura-pura diam ketika ada yang menggoda, dan sebagainya.

Observasi selanjutnya yaitu ketika peneliti mengambil fenomena ini sebagai permasalahan penelitian, peneliti kembali bermain *games 3 Kingdoms online*. Selama bermain permainan ini, peneliti mengamati kembali bagaimana kiprah para *hode* tersebut. Ternyata ada fitur baru di dalam permainan ini yaitu para pemain bisa memasang foto profil sama halnya dengan media sosial seperti *facebook*, *BBM*, *twitter*, dan lain-lain. Fitur inilah yang dimanfaatkan para *hode* untuk memperkuat identitasnya yaitu dengan memasang foto-foto *selfie* para perempuan. Setelah mencoba berinteraksi dengan beberapa dari para *hode* tersebut, mereka mengakui bahwa mereka sebenarnya bukanlah seorang perempuan.

Selama melakukan observasi sambil bermain permainan tersebut, peneliti juga ikut menjadi *hode* dan mencoba berinteraksi dengan para *gamers* laki-laki yang ada di sana. Dengan cara observasi ini peneliti bisa melihat dan merasakan langsung bagaimana menjadi seorang *hode*.

Selanjutnya, observasi yang dilakukan yaitu pada tiga *game center* yang menjadi lokasi penelitian. Selama observasi dilakukan, peneliti melihat bahwa *gamers 3 Kingdoms Online* mulai ramai bermain setelah Isya sampai sekitas pukul 03.00 WIB. Dari hasil observasi

tersebut dapat diketahui bahwa setiap *gamers* ternyata memiliki akun lebih dari satu. Uniknya, setiap dari mereka memiliki akun *hode*. Itu artinya, bisa peneliti mengambil kesimpulan bahwa para *gamers* yang ada pada lokasi penelitian itu adalah *hode*. Cara peneliti melakukan observasi ini yaitu dengan melihat mereka bermain dari belakang. Hal itu bukanlah sesuatu hal yang mengganggu bagi mereka. Terkadang peneliti ikut duduk bersama para *gamers* tersebut jika ada sesuatu yang menarik dalam permainan tersebut seperti event yang sedang berlangsung, terkait penelitian, dan sebagainya.

b. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan tatap muka antara pewawancara dengan responden, dimana pewawancara bertanya langsung tentang sesuatu objek yang diteliti dan telah dirancang sebelumnya.²¹. Tujuan melakukan wawancara ini adalah untuk mendengar, mencatat, memahami, secara seksama dan mendetail tentang permasalahan dan untuk mendapatkan data-data yang kongkret dan akurat tentang penelitian ini.

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur, dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap

²¹Yusuf. A. Muri.2007. *Metodologi Penelitian*. Padang : UNP Press.

untuk pengumpulan datanya.²² Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan digunakan.

Melalui wawancara ini peneliti mengumpulkan data atau informasi langsung bertatap muka dengan informan. Pada saat wawancara peneliti menggunakan *handphone* sebagai alat perekam, setelah melakukan wawancara penulis menulis kembali hasil wawancara agar memudahkan peneliti dalam menganalisis data. Namun, ada juga informan yang tidak mau direkam. Jadi peneliti menulis langsung apa yang disampaikan oleh informan.

Wawancara dilakukan dengan dua cara yaitu secara bertatap langsung dan melalui media online via chatting. Wawancara langsung tatap muka dilakukan pada tempat yang telah disepakati yaitu di warnet tempat informan bermain dan juga di tempat tinggal informan.

Selama proses wawancara, peneliti menemui banyak kemudahan, yaitu salah satunya para informan tanpa diminta memberikan informasi yang sangat detail dan sesuai dengan tujuan penelitian. Didukung situasi dan kondisi yang sangat kondusif seperti di *game center*, informan sangat terbuka dalam memberikan informasi. Bahkan pada suatu wawancara dengan seorang informan, para pemain lainnya yang sedang bermain sambil mendengarkan pembicaraan peneliti dengan informan ikut bergabung dalam wawancara yang dilakukan. Latar belakang sesama pemain *games online* membuat suasana wawancara

²²Basrowi dan Suwandi, op. cit. Hlm 233.

menjadi sangat santai dan mendukung peneliti untuk mengorek informasi yang lebih dalam.

Selain mengalami kemudahan, peneliti juga menemui beberapa kesulitan. Kesulitan pertama yaitu beberapa informan ada yang meminta voucher dan rokok sebagai “*palamak duduak*” ketika wawancara dilakukan. Hal ini memberatkan peneliti sebab mengingat harga rokok dan voucher yang tidak murah. Namun, demi data yang harus didapatkan, peneliti akhirnya membelikan beberapa bungkus rokok serta dua voucher seharga Rp100.000. Kesulitan kedua yaitu beberapa informan ada yang tidak mau suaranya direkam dengan alasan tidak usah terlalu formal. Kemudian juga suasana *game center* yang menjadi tempat penelitian juga selalu hingar oleh bunyi musik yang selalu hidup. Peneliti mengalami kesulitan untuk mengkondisikan situasi untuk melakukan wawancara sebab para informan tidak mau diwawancarai di luar karena mereka tidak mau meninggalkan permainan mereka.

5. Triangulasi Data

Agar data yang diperoleh valid, maka dalam penelitian ini digunakan teknik triangulasi data. Triangulasi data diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan beberapa teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada²³. Dengan menggunakan triangulasi data yang dilakukan secara tersus-menerus

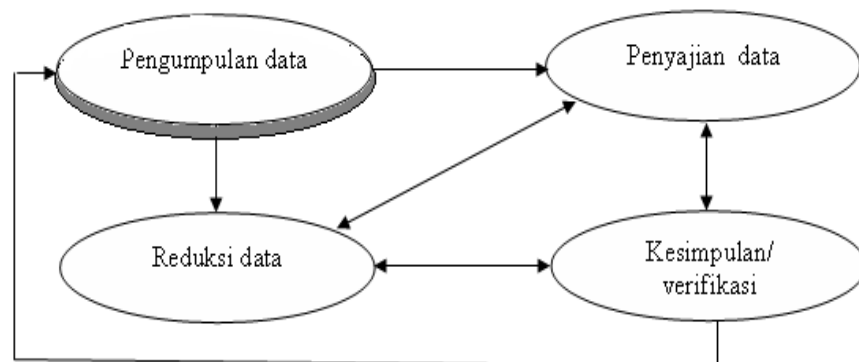
²³Saebani, Beni Anwar. 2008. *Metodologi Penelitian*. Bandung: CV. Pustaka Setia.

sampai datanya penuh, sehingga kesimpulan dapat diperoleh dan keasliannya dapat dipertanggungjawabkan secara metodologi.

6. Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu langkah dalam penelitian yang dilakukan untuk mengorganisasikan data yang diperoleh mencakup, mengatur, mengurut, mengelompokkan dan memberi kode sehingga dapat dicari pola hubungan antara data-data tersebut. Analisis data yang dilakukan secara terus-menerus mulai dari awal hingga akhir dari penelitian.

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis interaktif yang dikembangkan oleh Matthew B. Milles A. Michael Huberman²⁴ antara lain sebagai berikut :



Gambar 1. Skema model analisis data interaktif dari Milles dan Huberman²⁵

²⁴Qualitative Data Analysis, 1986

²⁵ Ibid. Hal. 99.

1. Reduksi Data

Reduksi data yaitu suatu proses pemilihan, pemfokusan, dan penyederhanaan data-data kasar yang mungkin muncul dari catatan tertulis dilapangan (*field note*). Laporan dianalisis sejak dimulainya penelitian. laporan ini perlu direduksi yaitu dengan memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus penelitian, kemudian mencari temanya. Data yang didapat dari lapangan kemudian ditulis dengan rapi, rinci, serta sistematis setiap selesai mengumpulkan data. Data yang telah direduksi dapat memberikan gambaran lebih tajam tentang hasil wawancara dan memudahkan untuk mencarinya jika sewaktu waktu diperlukan. Reduksi data dapat membantu dan memberikan kode-kode pada aspek tertentu. Dalam proses pengumpulan dan pengelompokan data peneliti akan menggunakan kode-kode dan poin-poin tertentu supaya memperoleh gambaran yang jelas mengenai motif oleh para *hode* yang diteliti.

2. Penyajian Data (Display Data)

Display data adalah menyajikan data dalam bentuk tulisan atau tabel. Dengan melakukan display data dapat memberikan gambaran menyeluruh sehingga memudahkan peneliti dalam menarik kesimpulan dan melakukan analisis tentang motif dari penggunaan identitas palsu *hode*. Pada tahap *display* data ini, penulis berusaha menyimpulkan melalui data yang telah disimpulkan pada tahap reduksi sebelumnya. Agar didapat data-data yang akurat, data-data dikelompokkan ke dalam

tabel dan tabel ini akan membantu peneliti dalam melakukan penarikan kesimpulan.

3. Penarikan Kesimpulan

Pada awal melakukan penelitian, peneliti berusaha mencari makna dari data yang diperoleh, penarikan kesimpulan dengan cara berfikir ulang selama melakukan penulisan, meninjau kembali catatan lapangan, dan bertukar pikiran agar bisa mengembangkan data. Selanjutnya menganalisis data dengan cara membandingkan jawaban dari informan mengenai permasalahan penelitian yang sifatnya penting, dan jika dirasa sudah sempurna maka hasil penelitian yang diperoleh nantinya ditulis dalam bentuk laporan akhir.²⁶

²⁶Miles, Matthew. B dan A. Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UI Perss.