

BENTUK IDENTIFIKASI TOKOH GAME

PADA PEMAIN GAME ONLINE

(Studi Kasus Pada 4 Pemain RF Destination Online di Kota Padang)

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Sosiologi FIS UNP*



Oleh:

Dhea Alif Chandra P.

1106633/2011

PRODI PENDIDIKAN SOSIOLOGI-ANTROPOLOGI

JURUSAN SOSIOLOGI FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2016

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

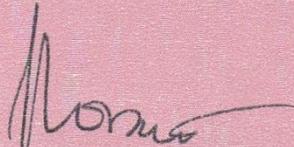
**BENTUK IDENTIFIKASI TOKOH GAME
PADA PEMAIN GAME ONLINE
(Studi Kasus Pada 4 Pemain RF Destination Online di Kota Padang)**

Nama : Dhea Alif Chandra P.
BP/NIM : 2011/1106633
Program Studi : Pendidikan Sosiologi-Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Mei 2016

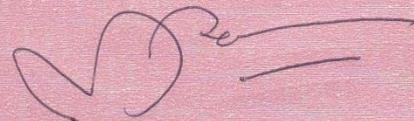
Disetujui oleh:

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Delmira Syafrini, S.Sos., M.A
NIP. 19830518 200912 2 004

**Mengetahui,
Dekan FIS UNP**



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

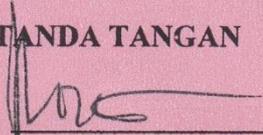
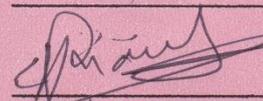
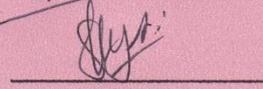
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Hari Kamis, 21 April 2016**

**BENTUK IDENTIFIKASI TOKOH GAME
PADA PEMAIN GAME ONLINE
(Studi Kasus Pada 4 Pemain RF Destination Online di Kota Padang)**

Nama : Dhea Alif Chandra P.
BP/NIM : 2011/1106633
Program Studi : Pendidikan Sosiologi-Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 21 April 2016

TIM PENGUJI	NAMA	TANDA TANGAN
1. Ketua	: Nora Susilawati, S.Sos., M.Si	
2. Sekretaris	: Delmira Syafrini, S.Sos., M.A	
3. Anggota	: Drs. Ikhwan, M.Si	
4. Anggota	: Dr. Erianjoni, M.Si	
5. Anggota	: Selinaswati, S.Sos., M.A., Ph.D	

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dhea Alif Chandra P.
BP/NIM : 2011/1106633
Program Studi : Pendidikan Sosiologi-Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial
Program : Sarjana (S1)

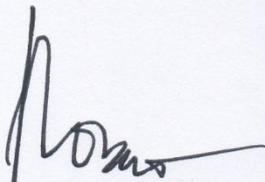
Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “BENTUK IDENTIFIKASI TOKOH GAME PADA PEMAIN GAME ONLINE (Studi Kasus Pada 4 Pemain RF Destination Online di Kota Padang)” adalah benar hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari hasil karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun masyarakat dan negara.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, April 2016

Diketahui oleh,

Ketua Jurusan Sosiologi



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

Saya yang menyatakan



Dhea Alif Chandra P.
NIM/BP: 1106633/2011

ABSTRAK

Dhea Alif Chandra P., 2016, Bentuk Identifikasi Tokoh Game Pada Pemain Game Online (Studi Kasus 4 Pemain RF Destination Online di Kota Padang). Skripsi. Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ketertarikan peneliti dalam melihat adanya identifikasi dan perilaku konsumtif yang terjadi ketika memainkan *game online*, fenomena ini telah memunculkan persoalan baru dimana dari hasil pengamatan pada anggota 4 pemain *game RF Destination* peneliti menemukan bahwa, mereka tidak hanya membeli item-item yang ada di *game online* namun juga terjadinya identifikasi yang menganggap dunia virtual bagian dari hidup mereka.. Adapun tujuan dalam penelitian ini untuk menjelaskan bentuk identifikasi diri terhadap tokoh yang dimainkan serta dampak dari identifikasi terhadap tokoh yang dimainkan.

Teori perilaku konsumtif memiliki asumsi bahwa masyarakat konsumsi tidak lagi mengonsumsi barang atau jasa berdasarkan nilai guna, akan tetapi berdasarkan kepuasan semata. Rasionalitas konsumsi dalam sistem masyarakat membeli barang bukan sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan (*needs*), namun lebih sebagai pemenuhan hasrat (*desire*). *Simulacrum* atau *simulacra* merupakan bentuk instrument yang mampu merubah hal-hal yang bersifat abstrak menjadi konkret dan begitu pula sebaliknya konkret menjadi abstrak. Beberapa instrument yang dapat terklasifikasikan di dalamnya antara lain televisi, *video games*, komputer atau internet, surat kabar dan majalah bahkan lukisan. Proses simulasi mengarah kepada penciptaan *simulacra*, dengan kaburnya perbedaan antara tanda dan realitas, maka semakin sukar untuk mengenali yang nyata dari barang tiruan

Pendekatan dalam penelitian ini yaitu pendekatan Kualitatif dengan tipe studi kasus. Teknik pemilihan informan yaitu dengan cara *purposive*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Validitas 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 penelitian yang dilakukan, peneliti mendapatkan temuan pertama berupa A) Identifikasi tokoh permainan yang terdiri dari 1) Identifikasi sebagai pemimpin bangsa, 2) Identifikasi sebagai rakyat. Kemudian peneliti juga mendapatkan temuan tentang B) Dampak identifikasi terhadap tokoh game yang mana terdiri atas a) Perilaku konsumtif yang terdiri dari 1) Hobi (keinginan dan kepuasan), 2) Rasa Bangga (*prestise*) dan juga dampak identifikasi tokoh *game* selanjutnya berdampak pada b) Perubahan sikap dan perilaku dan terakhir adalah c) Dampak terhadap perkuliahan

Key Word: Identifikasi, Game Online.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Bentuk Identifikasi Tokoh Game Pada Pemain Game Online (Studi Kasus 4 Pemain RF Destination Online di Kota Padang)”. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata 1 pada Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar besarnya kepada Ibu Nora Susilawati, S.Sos., M.Si sebagai pembimbing I dan Ibu Delmira Syafrini, S.Sos, MA sebagai pembimbing II yang telah memberikan masukan dan saran serta ikhlas dan penuh kesabaran membimbing penulis menyelesaikan penulisan skripsi ini. Kemudian penulis juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dekan beserta staf dan karyawan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang mana telah memberikan pertolongan dan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama perkuliahan dan proses penyelesaian skripsi.
2. Ibu Nora Susilawati, S.Sos., M.Si selaku ketua Jurusan Sosiologi dan Ibu Ike Sylvia, S.IP., M.Si selaku sekretaris Jurusan Sosiologi yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis selama menjalankan perkuliahan.

3. Bapak Drs. Ikhwan., M.Si, Bapak Dr. Erianjoni., M.Si, dan Ibu Selinaswati, S.Sos, M.A, Ph.D selaku tim penguji yang telah memberikan masukan, kritik dan saran dalam menyempurnakan skripsi ini.
4. Ayah dan ibu tercinta, terutama kepada Ibu Irdawati yang telah memberikan cinta kasih sayang serta semangat yang tak terhingga kepada penulis agar bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Silviyatri yang telah menemani saat pembuatan skripsi ini, yang telah memberikan dorongan dan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Terima kasih yang istimewa juga penulis hadiahkan buat rekan-rekan Jurusan Sosiologi, khususnya angkatan 2011 yang telah banyak memberikan semangat dan motivasi sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu kritik dan saran yang sifatnya membangun dari segala pihak sangat diharapkan. Selanjutnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Padang, April 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Kerangka Teoritis	10
F. Penjelasan Konsep.	14
1. Game Online.....	14
2. Identifikasi	15
G. Metode Penelitian.....	15
1. Lokasi Penelitian	15
2. Pendekatan dan Tipe Penelitian.....	16
3. Informan Penelitian	17
4. Teknik Pengumpulan Data	17
a. Observasi.....	17
b. Wawancara.....	19
c. Studi Dokumentasi.....	21
5. Triangulasi Data	22
6. Analisis Data	23
a. Reduksi Data	23
b. Penyajian Data	24
c. Penarikan / Verifikasi Kesimpulan	24

BAB II GAME RF DESTINATION ONLINE

A. RF Destination Online.....	26
B. Karakter RF Destination Online.....	27
1. Accretia Empire : Accretia	28
2. Bellato Union : Bellato	28
3. Holy Alliance Cora : Cora.....	28
C. Profesi Karakter RF Destination Online.....	29
1. Warrior.....	29
2. Ranger.....	29
3. Spritualis.....	29
4. Specialist.....	29
D. Donasi RF Destination	30
E. Profil 4 Pemain Game RF Destination Online	32
1. Nofri Eka Fernando	32
2. Muhammad Iqbal.....	34
3. Bray Meshans Alubadner	35
4. Andre Nov A.	37

BAB III BENTUK IDENTIFIKASI DIRI PEMAIN RF DESTINATION ONLINE DAN DAMPAK IDENTIFIKASI DIRI TERHADAP TOKOH GAME

A. Identifikasi Tokoh Permainan	39
1. Identifikasi Sebagai Pemimpin Bangsa (<i>Race Leader</i>)	46
2. Identifikasi Sebagai Rakyat.....	51
B. Dampak Identifikasi Diri Terhadap Tokoh Permainan	55
a. Perilaku Konsumtif	55
1. Hobi (Keinginan dan Kepuasan)	57
2. Rasa Bangga (Prestise)	66
b. Perubahan Sikap dan Perilaku	71
c. Dampak Terhadap Perkuliahan.....	81

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan.....	85
B. Saran	86

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tipe Donasi Perpaket	3
2. Tipe Paket Donasi Eceran	4
3. Tipe Donasi Perpaket.....	30
4. Tipe Paket Donasi Eceran.....	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Pedoman Wawancara
2. Pedoman Observasi
3. Daftar Informan
4. Surat Tugas Pembimbing
5. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Sosial
6. Surat Izin Penelitian dari Kesbangpol
7. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Zaman modernisasi saat sekarang ini semuanya sangat berkembang mulai dari teknologi maupun cara seseorang dalam kehidupannya. Teknologi sangat berkembang mulai dari teknologi seperti barang yang nyata contohnya teknologi *computer*, *handphone* yang bersifat *android*, maupun teknologi yang bersifat abstrak seperti internet. Penggunaan internet ini sangat berperan bagi seseorang baik itu untuk kegunaan positif bagi diri sendiri seperti untuk mencari tugas bagi seorang mahasiswa ataupun mencari informasi dan berita.

Menurut Lani Sidharta (1996) walaupun secara fisik internet adalah interkoneksi antar jaringan komputer namun secara umum internet harus dipandang sebagai sumber daya informasi. Isi internet adalah informasi, dapat dibayangkan sebagai suatu *database* atau perpustakaan multimedia yang sangat besar dan lengkap.¹ Bahkan internet dipandang sebagai dunia dalam bentuk lain (maya) karena hampir seluruh aspek kehidupan di dunia nyata ada di dalam internet seperti bisnis, hiburan, olahraga, politik dan lain sebagainya. Dari segi hiburan itu sendiri penggunaan internet lebih kepada permainan yang bersifat *online* atau biasa di katakan sebagai *game online*, yang mana *game online* itu sendiri sifatnya terpusat pada suatu *server*. Sehingga untuk menjalankannya dibutuhkan akses ke *server* tersebut melalui jaringan

¹ <http://enetter.blogspot.com/2012/12/apa-itu-internet-pengertian-jaringan-internet.html> (diakses 5 september 2015)

komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.²

Game online itu sendiri dalam permainannya membutuhkan pengeluaran uang yang lumayan besar dalam penggunaannya, ini biasa disebut sebagai perilaku konsumtif. Sebagaimana diketahui perilaku atau aktifitas yang ada pada individu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi akibat dari stimulus yang diterima baik stimulus secara eksternal dan internal. Menurut Solomon (2002) perilaku konsumen atau konsumtif adalah tentang proses yang terlibat ketika individu atau kelompok memilih, membeli, menggunakan atau menentukan produk, jasa, ide atau pengalaman untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan. Sama halnya menurut Dahlan mengatakan bahwa perilaku konsumtif adalah suatu perilaku yang ditandai atau didorong oleh suatu keinginan untuk memenuhi hasrat kesenangan semata.³

Salah satu fokus *game online* yang membuat seseorang berperilaku konsumtif adalah *game online RF Destination*. *Game online RF Destination* ini merupakan *server* yang dimiliki sendiri oleh pemiliknya. Dalam *game online RF Destination* ini terdapat karakter fiksi yang dimainkan oleh pemain *game* atau biasa disebut dengan *player*⁴. Karakter fiksi tersebut dianggap

² <https://id.wikipedia.org>. *Permainan Daring (Game Online)* (diakses 1 november 2015)

³ Diharjo, Sumartono Mulyo. 2002. *Terperangkap Dalam Iklan*. Bandung : Alfabeta Hal : 118

⁴ *Player* adalah istilah yang berarti individu atau orang yang memainkan suatu *Game*

berupa karakter yang nyata bagi para pemain ini sehingga pemain ini mengidentifikasi terhadap tokoh permainan yang mereka mainkan. Identifikasi merupakan kecenderungan-kecenderungan atau keinginan-keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan pihak lain. Identifikasi dapat berlangsung dengan sendirinya (secara tidak sadar), maupun dengan disengaja⁵. *RF Destination* sendiri menyediakan paket donasi atau biasa dikatakan sebagai membeli suatu barang kepada pihak yang mempunyai *game* tersebut. Adapun paket donasi yang ditawarkan oleh *game online RF Destination* ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1 : Tipe Donasi Perpaket

No	Tipe Paket	Harga		Tipe Paket	Harga
1.	Donation Tipe Low : a. Weapon Patron b. Armor Patron c. Elemental Donation d. Boster Donation	Rp.400.000	3	Donation Tipe High : a. Weapon Patron b. Armor Patron c. Elemental Donation d. Booster Donation e. Patron Shield f. Armor Council g. Leon Type High h. Booster Aiming Blood i. Talk Jade j. Lucky Jade k. Jade Of Vitality l. Pc Café Premium m. Jade Level n. Dual Od	Rp. 1.200.000
2.	Donation Tipe Normal : a. Weapon Patron b. Armor Patron c. Elemental Donation d. Booster Donation e. Patron Shiel f. Talk Jade g. Lucky Jade	Rp. 800.000			

Sumber : Website resmi *RF Destination Online*⁶

Tabel 1 menerangkan tentang item yang ditawarkan oleh *Game RF Destination* yang mana donasi yang ditawarkan tersebut adalah bersifat perpaket, maksudnya adalah setiap uang yang dikeluarkan contohnya membeli

⁵ Soekanto, Soerjono. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : Rajawali Pers hal 57

⁶ RF-Destination.co.id (di akses 1 september 2015)

donasi paket normal seharga Rp. 800.000, yang dibeli tersebut terdiri atas *weapon* sampai *lucky jade* yang mana ini merupakan item atau barang yang ada dalam permainan tersebut.

Tabel 2 : Tipe Paket Donasi Eceran

No	Nama Barang	Harga	No	Nama Barang	Harga
1.	Weapon : a. Weapon Patron b. Weapon Relic c. Weapon Leon High	Rp. 350.000 Rp. 150.000 Rp. 100.000	5.	Elemental Donation	Rp. 300.000
2.	Armor : a. Armor Patron b. Armor Council	Rp. 250.000 Rp. 300.000	6.	Tipe Item Lainnya : • Jade Level • Cure Potion • OD 70 • Neutralizing Potion • Pil Nickname • Pvp Point	Rp. 50.000 Rp. 50.000 Rp. 150.000 Rp. 300.000 Rp. 50.000 Rp. 250.000
3.	Shield : a. Patron Shield b. Sub Shield	Rp. 200.000 Rp. 150.000	7.	Tipe Service Race • Pindah Race Equip • Pindah Race + Equip + CPT + PVP • Change Job Dasar Change Job + Equip	Rp. 250. 000 Rp. 350. 000 Rp. 100.000 Rp. 150.000
4.	Booster : a. Booster Donation b. Blood Booster c. Aiming Booster d. Booster +7	Rp. 200.000 Rp. 100.000 Rp. 100.000 Rp. 100.000			

Sumber : Website resmi *RF Destination Online*⁷

Tabel 2 menerangkan tentang item yang ditawarkan oleh *game RF Destination* bersifat dibeli satu persatu, berbeda dengan tipe donasi perpaket yang ada pada tabel 1 yang mana pembelian item dibeli dengan cara perpaket, bukan dibeli satu persatu.

Dari tabel 1 dan tabel 2 di atas terlihat harga paket yang ditawarkan oleh pihak *game online RF Destination*, tujuan dari adanya paket donasi yang diberikan adalah agar karakter yang dimainkan oleh pemain itu lebih hebat dibandingkan dengan pemain yang tidak membeli donasi itu. Tokoh atau

⁷ RF-Destination.co.id (di akses 1 september 2015)

karakter yang seharusnya bersifat fiksi itu disalah artikan oleh beberapa pemain *game* tersebut sebagai karakter yang bersifat nyata sehingga mereka mengidentifikasi diri terhadap karakter yang dimainkan, membuat para pemain *game* tersebut ingin membeli atau berbelanja paket-paket donasi yang ditawarkan. Proses identifikasi ini dapat berlangsung dengan sendirinya (secara tidak sadar), maupun disengaja. Identifikasi diri tersebut membuat para pemain ini membeli item-item yang ada di dalam permainan tersebut.

Item-item yang ada digunakan oleh karakter fiksi yang mereka mainkan, seperti *weapon patron* merupakan senjata yang akan dipakai oleh karakter tersebut, ada juga seperti *armor* yang artinya baju yang dipakaikan ke karakter tersebut yang memiliki efek tersendiri dan masih banyak lagi item-item lainnya. Memang paket donasi yang diberikan itu bersifat permanen apabila dibeli oleh pemain *game* tersebut, namun itu membuat *player* mempunyai perilaku konsumtif tersendiri. Mereka dengan cuma-cuma mengeluarkan uang untuk membeli sesuatu yang bersifat maya atau fiksi. Ternyata skala uang yang mereka keluarkan sekitar Rp. 300.000 sampai Rp. 3.000.000 untuk satu kali main.

Salah satu wawancara terhadap pelaku *game online* yaitu Muhammad Iqbal merupakan salah seorang mahasiswa Unand jurusan Ilmu Politik, panggilan akrabnya Iqbal yang mana Iqbal ini merupakan *player* yang memainkan permainan *RF Destination Online*, dari hasil wawancara dengan Iqbal ini ia menyatakan bahwasanya banyak uang yang ia keluarkan untuk bermain permainan *RF Destination Online* ia pernah mengeluarkan uang

Rp.1.500.000, yang mana Rp. 600.000 dikeluarkan untuk membeli paket donasi *medium* kemudian ia membeli kembali paket *medium* untuk karakter yang ia buat kembali seharga Rp. 600.000 dan juga mengeluarkan uang Rp. 300.000 untuk membeli item-item lainnya. Tujuan ia membeli item-item tersebut menurut penuturannya adalah karena hobi dan juga agar karakter yang dimainkan lebih bagus dari pada karakter pemain lainnya. Untuk sebuah hobi ia rela mengeluarkan uang sebanyak itu, ia juga menuturkan bahwasanya kepuasan dalam bermain sangat dibutuhkan.⁸

Dari wawancara dengan Muhammad Iqbal, ia menuturkan ada juga beberapa temannya yang bermain permainan ini seperti Bray Meshans Alubadner dan juga Nofri Eka Fernando yang sama-sama mahasiswa UPI YPTK Padang. Ada juga beberapa mahasiswa yang memainkan *Game Online* ini, Andre Nov A mahasiswa ITP Padang.

Wawancara singkat lainnya dengan Bray Meshans Alubadner, mahasiswa yang kuliah di UPI YPTK tahun masuk 2011. Dari wawancara tersebut Bray menuturkan bahwa ia bermain *game online RF Destination* ini sudah 10 bulan, dari penuturannya ia juga mengatakan total uang yang ia keluarkan sebanyak Rp.3.400.000 untuk membeli paket donasi dan paket eceran yang telah disediakan oleh pihak *game online RF Destination* tersebut. Pembelian pertama yaitu ia membeli paket donasi *high* Rp. 1.200.000 pada saat *game* ini baru muncul, kemudian ia kembali membeli paket donasi *high* untuk karakter lain yang ia mainkan, uang yang ia keluarkan Rp. 1.200.000.

⁸ Wawancara dengan Muhammad Iqbal 12 oktober 2015

Setelah itu ia membeli *change job* dan item lainnya dengan total Rp. 1.000.000. Alasan ia rela mengeluarkan uang sebanyak itu demi *game* yang ia mainkan menurut penuturannya adalah untuk mencari kesenangan, hobi dan kebanggaan karena lebih dari karakter pemain lainnya.⁹

Dalam ilmu sosiologi kebanggaan yang pemain itu katakan disebut dengan prestise. Menurut Eisenstandt (1968) mengatakan bahwa prestise sebagai suatu dasar penghargaan sosial atau status pribadi. Goldthirp dan Hope (1972) mendefenisikan prestise sebagai suatu bentuk simbolik kekuasaan terbentuk dalam hubungan antara rasa hormat dan penghargaan yang terstruktur. Prestise biasanya ditunjukkan dengan materi atau penghargaan-penghargaan simbolik yang dipakai atau dimanipulasi oleh penyandanginya.¹⁰

Terlihat bahwasanya *game online RF Destination* ini dengan membeli item-item yang disediakan tadi agar karakter yang dimiliki mempunyai kelebihan tersendiri. Bray sendiri yang mengatakan karena hobi ia rela mengeluarkan uang sebanyak itu demi untuk mencapai rasa bangga dalam dirinya. Identifikasi terhadap tokoh yang dimainkan juga menjadi faktor perilaku konsumtif itu muncul bagi pemain *game* itu sendiri. Sebagaimana diketahui perilaku yang ada pada individu itu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari stimulus yang diterima oleh individu bersangkutan baik stimulus yang bersifat eksternal (luar), maupun stimulus internal (dalam).

⁹ Wawancara dengan BrayMeshans Alubadner 16 oktober 2015

¹⁰ <http://arti-defenisi-pengertian.info/arti-prestise/> (diakses 5 september 2015)

Dari hasil wawancara 2 orang pelaku *game online* tersebut, penulis menjadi tertarik untuk meneliti lebih dalam bentuk identifikasi tokoh pemain *game online*. Adapun studi relevan yang dipakai adalah penelitian yang mengangkat tema tentang *game online* oleh Riki Yanto mahasiswa Unand yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja Studi Kasus : 5 orang remaja pelaku Game Online di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang” yang mana hasil penelitiannya disimpulkan bahwa pengaruh *game online* dipengaruhi oleh faktor internal (dalam diri) remaja tersebut yang berangkat dari ketertarikan, hobi, dan prestise dan faktor eksternal (dari luar) diri remaja seperti teman sebaya, media internet, majalah dan buku *game online* .

Studi relevan lainnya demi membantu penelitian ini adalah jurnal Ardanarewari Ayu Pitaloka tentang “Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar” (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen Tahun 2013)” Universitas Sebelas Maret yang mana hasil penelitiannya adalah alasan bermain karena sarana hiburan, menjawab rasa ingin tahu, mengisi waktu luang dan untuk menambah pertemanan dan komunitas baru, strategi pelajar dalam mendapatkan uang untuk bermain game online diantaranya adalah dengan menyisihkan uang jajan sekolah, mencari pendapatan sampingan melalui usaha, serta meminta uang yang digunakan khusus untuk bermain *game online* kepada orangtua dan strategi pelajar dalam membagi waktu antara kewajiban

sekolah dan bermain *game online* diantaranya dengan memanfaatkan waktu pulang sekolah dan memanfaatkan waktu liburan diakhir pekan.

B. Batasan Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena di atas penulis ingin membatasi penelitian hanya kepada bentuk identifikasi diri tokoh *game online* khususnya pada *game RF Destination*. Permasalahannya banyak para pelaku *game online* ini mengeluarkan uang cuma-cuma demi *game* yang mereka mainkan, uang yang dikeluarkan pun bisa dikatakan tidak sedikit untuk ukuran mahasiswa yaitu rata-rata Rp. 600.000 dan bahkan ada yang sampai Rp. 3.000.000 untuk membeli karakter atau kebutuhan tokoh yang ada dalam *game* seperti pakaian karakter fiksi yang mereka mainkan, senjata dan masih banyak item lainnya. Padahal idealnya permainan yang berbasis internet ini seharusnya sebagai hiburan semata, tapi faktanya uang yang dikeluarkan adalah untuk kepuasan, dalam proses itu pemain membeli karakter agar dirinya merasakan sebagai karakter yang dimainkan, menginginkan sama dengan karakter tersebut. Hal inilah yang menjadi keunikan tersendiri yang mana selain mengidentifikasi terhadap karakter yang dimainkan hal ini juga diikuti dengan dunia virtual yang dimainkan dianggap sebagai dunia nyata bagi pemain *RF Destination*. Maka hal ini menjadi fokus masalah untuk diteliti. Dari pemaparan tersebut pertanyaan penelitiannya adalah *bagaimana bentuk identifikasi diri kepada tokoh yang di mainkan ?*

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menjelaskan bentuk-bentuk identifikasi diri pemain *game RF Destination* terhadap tokoh yang dimainkan.
2. Menjelaskan dampak identifikasi pemain *game RF Destination* terhadap tokoh yang dimainkan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis penelitian ini adalah hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu sosiologi dan menambah kajian ilmu sosiologi khususnya tentang identifikasi diri.
2. Manfaat akademik manfaat penelitian ini adalah (1) Dapat menghasilkan tulisan ilmiah tentang bentuk identifikasi tokoh *game* pada pemain *game online RF Destination* di Kota Padang sehingga dapat diketahui identifikasi yang terjadi. (2) Dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian pada fenomena yang sama.

E. Kerangka Teoritis

Game seharusnya bersifat sebagai hiburan semata, bukan untuk menganggap hal berbau fiksi menjadi nyata yang mana rela untuk mengeluarkan uang tanpa memandang itu adalah sebuah kebutuhan atau tidak, demi untuk bermain *game* agar terasa lebih menyenangkan, teori yang

digunakan adalah teori perilaku konsumtif oleh Jean P. Baudrillard khususnya mengenai *Simulacra*.

Bagi Baudrillard konsumsi tidak hanya sekedar nafsu untuk membeli begitu banyak komoditas, satu fungsi kenikmatan, satu fungsi individual, pembebasan kebutuhan, pemuasan diri, kekayaan, atau konsumsi objek. Konsumsi berada pada satu tatanan pemaknaan pada satu sistem atau kode tanda. Dalam masyarakat konsumsi modern kita mengonsumsi bukan hanya barang, namun juga jasa manusia dan hubungan antar manusia. Baudrillard mengungkapkan bahwa perilaku konsumsi yang kelihatannya diarahkan, diorientasikan pada objek dan kenikmatan, kenyataannya sesuai dengan tujuan lain.¹¹

Teori perilaku konsumtif memiliki asumsi bahwa masyarakat konsumsi tidak lagi mengonsumsi barang atau jasa berdasarkan nilai guna, akan tetapi berdasarkan kepuasan semata. Rasionalitas konsumsi dalam sistem masyarakat membeli barang bukan sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan (*needs*), namun lebih sebagai pemenuhan hasrat (*desire*).

Simulacrum atau *simulacra* merupakan bentuk instrument yang mampu merubah hal-hal yang bersifat abstrak menjadi konkret dan begitu pula sebaliknya konkret menjadi abstrak. Beberapa instrument yang dapat terklasifikasikan di dalamnya antara lain televisi, *video games*, komputer atau internet, surat kabar dan majalah bahkan lukisan.¹² Proses simulasi mengarah

¹¹ Baudrillard, Jean P. 2006. *Masyarakat Konsumsi*. Yogyakarta : Kreasi Kencana Hal : xxxiv - xxxv

¹² <http://kolomsosiologi.blogspot.co.id/2011/09/sketsa-pemikiran-jean-p-baudrillard.html> (di akses 15 september 2015)

kepada penciptaan *simulacra*, dengan kaburnya perbedaan antara tanda dan realitas, maka semakin sukar untuk mengenali yang nyata dari barang tiruan.¹³

Istilah *simulacra* (*simulacrum*) dan simulasi (*simulation*) memiliki perbedaan yang tipis. *The Oxford English Dictionary* memberikan pengertian *simulacra* didefinisikan sebagai “sebuah citra material”, dibuat sebagai sebuah representasi dari beberapa dewa, orang atau sesuatu. Sesuatu yang hanya memiliki bentuk atau penampilan tertentu, tanpa memiliki substansi, hanya citra (gambaran) atau abstrak yang kurang menunjukkan sesuatu yang real. Citraan adalah *simulacrum* yang keaslian jiplakannya tidak dapat dibedakan siapapun. *Simulacrum* juga merupakan jiplakan atas jiplakan. Fredric Jameson menggambarkan “*simulacrum* sebagai jiplakan identik yang tidak pernah ada aslinya (1984:66)”.

Simulacrum menurut definisinya adalah sesuatu yang superfisial dan dangkal. Baudrillard mengemukakan bahwa sekarang ini hidup dalam satu era yang ia sebut era simulasi atau zaman di mana keaslian dan dunia kultural yang cepat lenyap. Simulasi adalah penghilangan antara yang real dengan imajiner, yang nyata dengan yang palsu.¹⁴ Dari perspektif teori *simulacra* Jean Baudrillard, fenomena *video game* ini sepenuhnya mengacu pada kondisi realitas budaya yang virtual ataupun artifisial di dalam era konsumsi massa sekarang ini. Simulasi itulah yang mencitrakan realitas yang pada hakikatnya tidak nyata realitas sesungguhnya. Realitas yang tidak sesungguhnya tetapi

¹³ Rizter, George dan Douglas J. Goodman. 2003. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta : Kencana Hal : 641

¹⁴ Lubis, Akhyar Yusuf. 2014. *Postmodernisme Teori dan Metode*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada Hal : 180

dicitrakan sebagai realitas yang mendeterminasi kesadaran itulah yang disebut dengan realitas semu (*hyper-reality*). Realitas ini tampil melalui beragam media yang menjadi kiblat utama masyarakat massa. Melalui media, realitas-realitas dikonstruksikan dan ditampilkan dengan simulators, dan pada gilirannya menjadi gugusan-gugusan imaji yang menuntun pada kesadaran yang ditampilkan oleh aneka simulator tersebut, inilah yang disebut gugusan *simulacra*. Simulator itulah yang kemudian muncul dalam bentuknya yang paling nyata pada permainan anak modern *video games*.¹⁵

Pemain *game RF Destination* ini rela mengeluarkan uang demi hanya untuk pemenuhan hasrat mereka saja, tanpa melihat sisi dari kebutuhan, uang yang dikeluarkan pun bisa dikatakan tidak sedikit apalagi itu bagi mahasiswa sendiri. Para pemain ini menganggap karakter fiksi yang mereka mainkan ini adalah karakter yang bersifat nyata sehingga rela mengeluarkan uang demi permainan yang mereka mainkan. Baudrillard mengatakan ini adalah ilusi, maksudnya suatu permainan yang dimainkan dengan nafsu (membuat pemikiran ini bisa bermain), seperti metafora suatu permainan yang dimainkan dengan kebenaran.¹⁶ Prestise serta untuk memuaskan diri merupakan faktor yang menjadi sifat konsumsi itu timbul dikalangan pemain *game RF Destination* khususnya dikalangan mahasiswa. Seperti juga yang dikatakan oleh Baudrillard masyarakat konsumsi tidak hanya mengonsumsi nilai guna barang yang dibelinya, namun lebih tertarik untuk membeli makna, simbol,

¹⁵ Video Games dan Filsafat Pendidikan : Pendekatan Teori Simulacra Jean Baudrillard oleh RR. Siti Murtiningsih UGM. Hal : 796

¹⁶ Imam Aziz (ed.). 2001. *Galaksi Simulacra*. Yogyakarta : LkiS Hal : 98

atau tanda yang melekat dalam barang yang dibelinya. Setiap simbol mengisyaratkan adanya status seseorang.

Para pemain ini juga mengidentifikasikan diri terhadap karakter yang dimainkan dimana karakter yang dimainkan serta dunia virtual yang dimainkan merupakan bagian dari kehidupan nyata mereka sehingga mereka rela melakukan apapun agar karakter yang dimainkan ini terasa lebih bagus daripada karakter pemain lain.

F. Penjelasan Konsep

1. Game Online

Menurut Roger Caillois seorang sosiolog Perancis, dalam bukunya yang berjudul *Les ex jeux et les homes* menyatakan *game* adalah aktifitas yang mencakup karakteristik *fun* (bebas bermain adalah pilihan bukan kewajiban), *separate* (terpisah), *uncertain, nonproductive, governed by rules* (ada aturan), dan *fictional* (pura-pura), sedangkan *online* bersifat jaringan computer.¹⁷ Jadi permainan online atau *game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai medianya. Biasanya permainan ini disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat di akses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

2. Identifikasi

¹⁷ <http://makarioi-art.blogspot.com/2013/09/sejarah-game-dan-defenisi-menurut-para.html> diakses 6 september 2015

Identifikasi merupakan kecenderungan-kecenderungan atau keinginan-keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan pihak lain. Identifikasi dapat berlangsung dengan sendirinya (secara tidak sadar), maupun dengan disengaja.¹⁸

Identifikasi dalam penelitian ini merupakan identifikasi terhadap tokoh ataupun karakter yang ada pada *game online RF Destination* yang mana keempat pemain ini mengidentifikasikan diri mereka terhadap karakter yang mereka mainkan, menganggap bagian dari dunia nyata mereka sehingga mereka rela melakukan apa saja agar tokoh atau karakter yang mereka mainkan ini bagus. Cara yang dilakukan oleh para pemain ini agar karakter yang dimainkan lebih bagus dari pada karakter pemain lain adalah dengan membeli item-item yang ada pada *game* tersebut.

G. Metode Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini difokuskan di Kota Padang. Pemilihan lokasi ini didasarkan atas beberapa pertimbangan yaitu data yang diperlukan oleh peneliti untuk menjawab masalah ini memungkinkan dapat diperoleh di daerah tersebut serta didasarkan pengamatan peneliti menemukan bentuk identifikasi diri terhadap tokoh *game* pada *game RF Destination Online*.

¹⁸ Soekanto, Soerjono. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : Rajawali Pers hal 57

2. Pendekatan dan Tipe Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif, yang berusaha mengungkapkan dan memahami realitas yang ada di lapangan sebagaimana adanya. Pendekatan kualitatif dilakukan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna, makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti merupakan suatu nilai di balik data yang tampak.¹⁹ Pendekatan kualitatif menjelaskan bahwa suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data-data berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Pendekatan kualitatif ini dipilih karena dapat mengungkapkan permasalahan lebih mendalam tentang bentuk identifikasi terhadap tokoh *game* pada *game RF Destination*.

Tipe penelitian yang dilakukan adalah studi kasus, menurut Ary (1983) menyatakan bahwa studi kasus merupakan suatu penyelidikan intensif tentang individu namun terkadang studi kasus juga dapat digunakan untuk menyelidiki unit sosial yang kecil seperti keluarga, sekolah dan kelompok-kelompok.²⁰ Alasan menggunakan tipe penelitian studi kasus agar saat penelitian dapat mengumpulkan informasi dari individu atau narasumber pemain *RF Destination Online* itu bersifat intensif dan valid adanya.

3. Informan Penelitian

¹⁹ Sugiyono, 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Alfabeta Hal : 3

²⁰ Idrus, Muhammad. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Jakarta : Erlangga Hal : 57

Informan adalah orang yang memberikan informasi atau keterangan dalam penelitian. Untuk memperoleh data yang sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian maka data dilakukan dengan teknik pemilihan informan penelitian.

Teknik pemilihan informan penelitian yang dilakukan peneliti adalah menentukan informan dengan teknik *Purposive Sampling*. Teknik *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.²¹ Dengan kriteria : (1) 4 pemain aktif *game online RF Destination*, (2) 6 teman dari pemain *game online RF Destination*, (3) 2 orang operator warnet.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah metode paling dasar untuk mendapatkan informasi tentang dunia sekitar. Nasution (1988) menyatakan bahwa observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Marshall (1995) menyatakan bahwa melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut.²²

Observasi dalam penelitian ini adalah observasi partisipasi, dalam observasi ini peneliti mengamati kegiatan sehari-hari orang yang sedang di amati atau yang digunakan sumber data penelitian.

Alasannya adalah ingin melihat bagaimana permainan yang

²¹ Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta Hal : 125

²² *Ibid*, Hal : 64

seharusnya bersifat hiburan ini malah dijadikan sebagai hal yang nyata bagi pemain *game* tersebut sehingga rela mengeluarkan uang untuk bermain *RF Destination*.

Tahapan observasi yang peneliti lakukan, peneliti mengamati pemain atau informan saat bermain permainan *RF Destination* tersebut, mulai dari cara mereka bermain dan berinteraksi antar pemain di dalam *game* tersebut. Peneliti melakukan proses pengamatan sebelum melakukan wawancara dan setelah melakukan wawancara yang mana tujuannya adalah agar data antara observasi dan wawancara menjadi valid. Observasi dilakukan bersamaan dengan melakukan wawancara yang mana observasi dilakukan pada bulan januari hingga februari.

Observasi awal dilakukan pada tanggal 12-20 oktober 2015 penulis mendapatkan data sementara yang berguna untuk melengkapi data untuk ujian proposal. Penulis mengamati segala tindakan dan tingkah laku serta karakter-karakter keempat pemain *game online* saat memainkan permainan di kos maupun di warnet yang sering mereka mainkan. Segala aktifitas yang dipandang perlu, penulis cukup mengambil foto dan mencatatnya.

Selanjutnya mulai akhir februari hingga maret 2015 penulis mencoba untuk pergi kembali untuk melakukan observasi serta wawancara. Wawancara dilakukan sesuai dengan permintaan oleh keempat pemain yang mana observasi dan wawancara tersebut

dilakukan secara terpisah-pisah bukan langsung keempatnya. Wawancara dilakukan bukan hanya pada satu waktu, tetapi dilakukan berulang-ulang

Saat melakukan observasi peneliti melihat keempat pemain itu memainkan *game online RF Destination*, ada yang memainkan pada saat di kos maupun di warnet. Waktu bermain keempat pemain ini tergolong lama bahkan ada yang sampai larut malam bahkan pagi memainkan permainan yang mereka mainkan. Peneliti juga kesulitan saat awal melakukan pendekatan dengan informan karena sesudah mendapatkan data untuk proposal, mengambil data untuk penulisan skripsi ada beberapa pemain ini mempunyai aktifitas tersendiri sehingga susah untuk diajak bertemu.

b. Wawancara

Esterberg (2002) mendefenisikan bahwa wawancara merupakan bertukarnya informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.²³ Wawancara yang dilakukan bersifat mendalam, tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi sedalam mungkin dan mampu menjawab pokok permasalahan yang diteliti yaitu tentang bentuk identifikasi tokoh *game* pada pemain *game online RF Destination*.

²³ *Ibid*, Hal : 72

Dalam melakukan wawancara peneliti telah mempersiapkan bahan pertanyaan yang akan di ajukan dalam wawancara nanti²⁴, yaitu untuk mengetahui bentuk identifikasi tokoh *game* pada pemain *game Online RF Destination*. Saat melakukan wawancara juga menggunakan pedoman wawancara yang bertujuan agar saat melakukan wawancara fokus pertanyaannya tidak keluar dari permasalahan dan tujuan yang ada.

Wawancara mendalam juga digunakan oleh peneliti, guna mendukung valid nya wawancara, pada saat wawancara peneliti menggunakan *handphone* untuk merekam hasil wawancara, buku tulis untuk mencatat jawaban dari informan tersebut serta foto yang digunakan saat wawancara. Peneliti melakukan wawancara ketika informan tidak ada jadwal perkuliahan dan kegiatan lainnya. Dalam proses wawancara peneliti tidak menemukan kendala yang terlalu signifikan, dikarenakan informan yang merupakan pemain *game online* ini merupakan pribadi yang mudah untuk didekati.

Namun kendala yang peneliti hadapi selama penelitian untuk mendapatkan data dari wawancara dan observasi adalah sulitnya bertemu dengan informan ini, hampir 2 bulan lebih peneliti belum bisa bertemu dengan informan tersebut sebelum mendapatkan data wawancara dan observasi ini. Mulai dari alasan yang informan maupun kesibukan lain dari informan sehingga penelitian sedikit

²⁴ *Ibid*, Hal : 107

terhambat, sehingga peneliti berusaha untuk selalu menanyakan agar bisa bertemu dan membuat janji untuk diwawancarai.

Peneliti mendapatkan data dengan Nofri Eka Fernando dan Muhammad Iqbal diawali dengan mencoba untuk melakukan pendekatan dengan menggunakan *chat facebook* dan *chat BBM* karena awalnya peneliti belum mendapatkan nomor kontak yang bisa dihubungi karena peneliti belum terlalu dekat dengan informan. Kemudian peneliti melakukan wawancara dan observasi dengan Bray Meshans Alubadner juga mendapatkan kendala dimana informan awalnya tidak mau untuk diwawancarai, peneliti mencoba meminta tolong dengan salah satu informan Muhammad Iqbal agar bisa mengajak Bray agar mau untuk diwawancarai, Iqbal merupakan teman dekat dengan Bray Meshans Alubadner. Awal pertama kali melakukan wawancara dengan informan terhitung mulai bulan januari hingga februari 2016.

c. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data sekunder dalam penelitian dengan cara mencari dan mempelajari dokumen-dokumen ataupun arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Data sekunder tersebut bisa berupa *visual* seperti:(1) Bukti karakter yang telah membeli item atau barang *RF*

Destination Online (2) Bukti transfer bahwasanya telah membeli item atau barang RF Destination Online.

5. Triangulasi Data

Triangulasi diartikan adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Menurut Mathinson (1988) dengan menggunakan teknik triangulasi dalam pengumpulan data, maka data yang diperoleh akan lebih konsisten, tuntas dan pasti.²⁵

Cara *pertama*, yaitu triangulasi sumber berupa pertanyaan yang diajukan kepada sumber (informan), pertanyaan yang diajukan dikembangkan sesuai dengan tujuan penelitian. Peneliti juga menanyakan pertanyaan yang sama terhadap informan yang berbeda. Triangulasi dengan cara *kedua*, yaitu triangulasi waktu. Penelitian yang dilakukan tidak hanya dalam satu waktu saja namun dilakukan berulang-ulang dalam waktu yang berbeda untuk mendapatkan data yang sebenarnya. Triangulasi juga dilakukan dengan cara *ketiga*, triangulasi teknik yaitu triangulasi teknik yaitu terhadap teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan mencoba menggabungkan tiga metode sekaligus yakni observasi, wawancara dan dokumentasi diharapkan mampu mendapatkan data yang benar.

²⁵ *Ibid*, Hal 85

Teknik observasi peneliti lakukan untuk melihat ketika informan bermain, kemudian wawancara secara mendalam yang bertujuan untuk mengetahui identifikasi diri dan perilaku konsumtif yang informan lakukan. Kemudian langkah terakhir dengan melakukan dokumentasi, dokumentasi disini peneliti lakukan berupa karakter yang informan mainkan guna mendukung data lainnya. Tujuan dilakukan triangulasi ini bukan hanya untuk menemukan data yang sebenarnya, tetapi juga untuk menemukan sesuatu atau penemuan yang baru yang dapat menunjang hasil penelitian nantinya.

6. Analisis Data

Analisa data adalah proses sistematis yang dilakukan untuk mengorganisasikan data yang diperoleh yaitu mencakup, mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, pemberian kode dan mengkategorikan sehingga dapat dicari pola hubungan antara data-data tersebut. Untuk menganalisis data pada penelitian ini, penulis menggunakan model yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman yaitu model analisis interaktif (*Interaktif Model Of Analisy*)²⁶ :

a. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis dilapangan.

²⁶ Miles, Matthew B. dan A. Michael Huberman. 2009. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta : UI-Press
Hal 16 - 20

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk identifikasi tokoh *game* pada pemain *Game Online RF Destination*. Data yang dikumpulkan dari lapangan akan dicek kembali, setelah itu peneliti mengidentifikasi jawaban yang telah didapatkan. Setelah mengidentifikasi jawaban dari informan, peneliti melakukan pengelompokkan jawaban dari informan tersebut untuk memudahkan peneliti menggambarkan jawaban dari informan yang sesuai dengan tujuan penelitian.

b. Penyajian Data

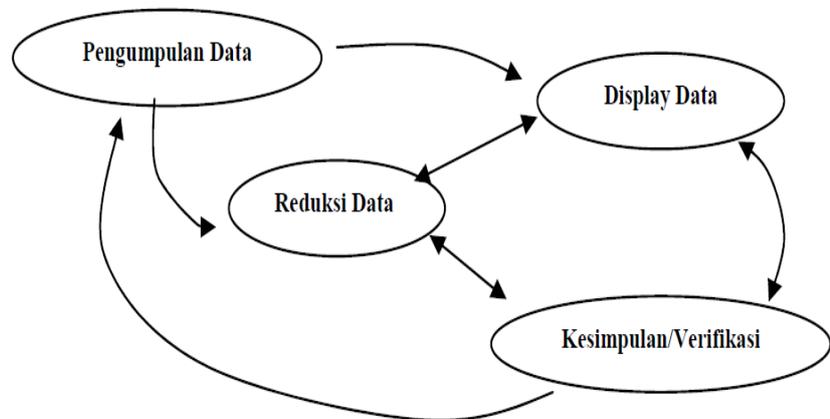
Penyajian data (*display data*) dimaksudkan agar memudahkan peneliti untuk melihat gambaran secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari penelitian, dengan kata lain pengorganisasian data yang lebih dimana peneliti mengelompokkan data berdasarkan fokus masalah yaitu *bentuk identifikasi tokoh game pada pemain RF Destination*. Pengelompokkan data sangat membantu bagi peneliti untuk menguraikan bukan hanya bentuk identifikasi diri para pemain Game Online ini (informan) namun juga seperti apa dampak dari identifikasi tokoh *game* pada pemain *RF Destination*.

c. Penarikan / Verifikasi Kesimpulan

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat

mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Penarikan kesimpulan dapat dilakukan selama penelitian berlangsung.

Kesimpulan awal dalam penelitian kualitatif merupakan kesimpulan awal, setelah peneliti datang kembali ke lapangan, mengumpulkan data, mereduksi data tersebut, menampilkan data dalam bentuk naratif, maka hasil kesimpulan yang valid dapat dipertanggung jawabkan. Komponen-komponen analisis data dapat digambarkan sebagai berikut :



Komponen Analisi Data Model Interaktif Miles dan Huberman.