

Studi Analisis Proses Interaksi Komunikasi Dalam Game Online “Dragon Nest”

Makin berkembangnya internet menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan dari berbagai media digital yang erat kaitannya dalam kehidupan manusia membawa pada era komunikasi yang termediasi. Hal menarik yang terjadi adalah media *game* sebagai media yang berfungsi memberi hiburan kini menawarkan kesenangan berupa dunia virtual yang didalamnya manusia diatur untuk menjalin relasi. Penelitian ini bersifat kualitatif dalam menggali interaksi komunikasi antar individu dalam permainan *online* Dragon Nest dimana hasil penelitian yaitu proses interaksi komunikasi yang terjadi antar pemain didasari pada kebutuhan akan adanya *reward* yang menuju pada simulasi terhadap identitas karakter dan pengakuan terhadap status yang bersifat virtual. Penelitian ini menemukan bahwa interaksi memang terjadi antar pemain secara *online* tetapi bukan karena kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial tetapi lebih kepada adanya *reward* yang didapat ketika berhasil menjalin sebuah relasi.

Kata kunci :*Dragon Nest, interaksi, komunikasi, dunia virtual, game online*

LATAR BELAKANG MASALAH

Makin majunya teknologi berimbas pada makin berkembangnya permainan digital. Contoh mudah yang dapat kita lihat adalah permainan digital sekarang baik melalui komputer atau konsol (Playstation, Nintendo, dan sebagainya) menyediakan fasilitas untuk bermain secara *online* dengan memanfaatkan teknologi internet. Perkembangan teknologi yang meliputi *hardware* maupun *software* yang ada mampu membuat internet menjadi bagian kehidupan manusia. Bukan lagi sekedar hal formal yang berurusan dengan bisnis atau pekerjaan tapi juga merambah hingga ke kebutuhan sosial secara mendasar. Menyadari bahwa internet memiliki potensi demikian, maka manusia mulai terus mengembangkan internet tanpa batas.

Salah satu industri besar dunia yang merasakan sekaligus kemudian mengembangkan diri bersama dengan perkembangan internet adalah dunia permainan digital (*digital games*). Secara singkat dapat digambarkan bahwa fenomena masa kini, selalu memberi pilihan bagi para pemain untuk bermain secara solo (*offline*) atau bergabung di dunia maya (*online*). Perkembangan *console* permainan digital telah melalui perjalanan panjang sejak

1970an. Di tahun-tahun modern 1994-2000an orang mengenal jenis *console* (alat permainan digital) seperti Atari, Nintendo, Super Nintendo, Sega, Sega Saturn, Nintendo 64 hingga Sony Play Station generasi pertama adalah *console* yang bersifat *offline*, maka di era 2005 ke atas kita temukan *console-console* yang berkembang dengan memberikan pilihan untuk dapat bermain secara *online* melalui internet.(Rosandini, 2010, p. 32).Diawali dari Sony Play Station 2, Nintendo WII, XBOX 360, hingga Sony Play Station3 memberikan pilihan untuk dapat bermain secara *online* meski hal ini pun turut didukung oleh *software* permainan digital yang ada.Belum lagi kita bila melihat perkembangan PC atau *Personnal Computer* sendiri dimana secara *hardware* dan *software* sangat terasa perubahannya.

Permainan digital adalah salah satu bagian yang tidak dapat dilepaskan dari masyarakat saat ini.Kemajuan teknologi memungkinkan permainan digital dapat diakses dengan mudah.Contoh termudah adalah telepon genggam saat ini dimana selalu ada fitur “permainan” di dalamnya.Ditambah dengan makin meluasnya penggunaan internet di kalangan masyarakat, permainan digital turut mengambil bagian dalam pembangunan interaksi sosial di dalam masyarakat modern saat ini.Interaksi sosial di dunia maya menurut Burhan Bungin, dapat terjadi dalam jangka waktu tertentu bergantung pada kepentingan seseorang masuk ke dunia maya.(Bungin, 2006, hal. 161). Ada yang hanya ingin “jalan-jalan” sekedar *browsing* atau ada pula yang berinteraksi cukup lama di dalamnya.Permainan pada umumnya memiliki sifat *addictive* terlebih pada permainan digital dimana terbungkus dalam petualangan, cerita hingga desain karakter yang menarik.(Ng & Peter Wiemer-Hastings, 2005).

Peneliti hendak memperkenalkan sebuah *game* jenis MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) berjudul Dragon Nest Dimana pada permainan ini, pemain memainkan “peran” sebagai warga suatu kotavirtual atau anggota kelompok komunitas secara *online*. Fasilitas internet (*online*) adalah sebuah hal yang memberikan

perbedaan dan mampu memperluas cakupan jaringan permainan. Dalam perkembangannya, untuk membuat permainan lebih menarik, dikembangkan tipe permainan dengan konstruksi dunia nyata. Tokoh-tokoh dalam permainan dapat berekspresi dalam berbagai ekspresi seperti sedih, marah, jatuh cinta, dan banyak lagi sifat “manusiawi”. Dari sini *game online* mampu menciptakan sebuah “dunia” karena didalamnya para pemain menciptakan identitas-identitas baru yang sangat mungkin berbeda dari kehidupan mereka yang sebenarnya. Permainan-permainan *online* seperti ini menciptakan suatu gambaran dunia yang fantastis dan imajinatif secara visual dan interaktif. Hal itu membuat pemain percaya dan “terendam” dalam dunia *game* sehingga merasa secara nyata bahwa mereka merupakan bagian dari dunia *game* tersebut. Para pemain juga berinteraksi dengan pemain lain saat bermain karena sifat permainan yang hanya dapat dimainkan bila berkelompok.

Hal ini merupakan perkembangan yang penting dalam kehidupan masyarakat saat ini. Dengan keberadaan media *game* serta kemajuan teknologi internet, manusia kini diperhadapkan pada sebuah evolusi dalam identitas, ruang dan waktu. Terlepas dari faktor koneksi dan kemampuan jaringan internet di tiap negara yang berbeda, kehadiran internet memberi sebuah warna dan perspektif baru di kehidupan sosial manusia. Bila dahulu istilah komunikasi sangat erat kaitannya dengan pertemuan dan interaksi yang terjadi secara tatap muka langsung, kini kehadiran internet memberi pemahaman baru bahwa komunikasi dapat digantikan dalam simbol-simbol dari *keyboard* ke *keyboard* dengan perantaranya yaitu layar telepon genggam, laptop atau monitor komputer.

Perubahan pola interaksi manusia akibat perkembangan teknologi ini mendapat perhatian khususnya dari media *game*. *Game* sebagai salah satu media hiburan bagi masyarakat berkembang dengan pesat dengan mengadopsi teknologi dan memungkinkan perkembangan interaksi yang kompleks antara pemain dan mesin serta pemain lain yang terlibat melalui koneksi internet. Dari pola ini maka timbul pertanyaan penting, jika teknologi

telah berkembang dan merevolusi pola komunikasi antar manusia secara umum, bagaimana kemudian dengan media *game*? Dimana selama ini media *game* hanya dianggap sebagai media hiburan satu arah dan justru menjauhkan manusia dari interaksi dengan lingkungannya.(Kertamukti, 2008, hal. 108).Belum lagi banyaknya *stigma* tentang kandungan seksualitas dalam permainan, kandungan kejahatan dalam permainan, perkembangan tindakan sosial yang salah, membuat orang terisolir, membuat orang ketagihan, mengganggu kesehatan, menimbulkan sifat kekerasan, sampai membuat generasi muda kehilangan motivasi belajar. (Candra, 2006, hal. 1) .Di sisi lain, *game* dapat dikatakan sebagai sebagai media pembelajaran. Permainan *online* termasuk pembelajaran di luar sekolah (Institusi pendidikan formal) dikarenakan adanya tuntutan permainan *online* terhadap pemainnya untuk memahami konteks, literatur, dan hal lain yang dibutuhkan untuk bermain.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti memiliki rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana proses interaksi antar pemain mulai dari titik awal *login* hingga mencapai tingkat *respectable* dalam sebuah *Game Online* khususnya yang bergenre MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*)?

TINJAUAN PUSTAKA

1. Teori Interaksi Simbolik

MMORPG dewasa ini mungkin adalah ungkapan paling dekat sekaligus paling harafiah dari apa yang diucapkan Ralph LaRossa dan Donald C. Reitzes bahwa, “secara esensial, *frame of reference* untuk mengerti bagaimana manusia yang satu dengan yang lain menciptakan dunia simbol dan bagaimana dunia ini bergerak serta membentuk cara hidup manusia...”. Dalam kehidupan manusia, komunikasi merupakan hal penting dimana manusia dengan manusia yang lain saling berinteraksi. Makin majunya teknologi saat ini, menyebabkan komunikasi seolah menjadi tanpa batas ruang dan waktu.(Bungin, 2006). Dari

titik inilah MMORPG dan *gameonline* lainnya berkembang. Dimulai dari munculnya kebutuhan akan adanya interaksi yang lebih antar manusia melalui teknologi internet inilah maka perkembangan industri permainan digital saat ini terus bergerak. Kebutuhan interaksi inilah yang ditawarkan dan menjadi komoditas dari *game* MMORPG. (Zpalanzani & Piliang, 2010).

Dalam dunia *game*, tentu saja akan banyak ditemukan simbol-simbol sebagai bentuk komunikasi baik bagi permainan *online* ataupun permainan konsol. Dalam permainan *online* komunikasi yang tercipta sangatlah kompleks karena melibatkan pemain dan sistem *software* secara bersama. Sehingga diperlukan “bahasa” yang tepat untuk berkomunikasi di dalamnya. Hal ini dikarenakan interaksi antar pemain yang terjadi saja bisa melibatkan berbagai pemain dari berbagai negara dan budaya yang berbeda. Proses ini telah dilihat oleh George Herbert Mead ketika akhirnya memunculkan teori Interaksi Simbolik. Seperti namanya, teori ini berbicara mengenai hubungan antara simbol-simbol dan interaksi yang terjadi dalam hubungan antar manusia. Teori ini berpijak tentang diri dan hubungannya dalam lingkungan sosial. Bagi perspektif ini, individu bersifat aktif, reflektif, dan kreatif, menafsirkan, menampilkan perilaku yang rumit dan sulit diramalkan. Paham ini menolak gagasan bahwa individu adalah organisme yang pasif yang perilakunya ditentukan oleh kekuatan-kekuatan atau struktur yang ada diluar dirinya. Oleh karena individu terus berubah maka masyarakat pun berubah melalui interaksi. Jadi interaksi lah yang dianggap sebagai variabel penting yang menentukan perilaku manusia bukan struktur masyarakat. (Ahmadi, 2008).

Dalam asumsi teori interaksi simbolik, dasarnya adalah ide mengenai diri manusia dan hubungannya dengan masyarakat. Teori interaksi simbolik berpegang bahwa individu membentuk makna melalui proses komunikasi karena makna tidak bersifat intrinsik terhadap apapun. Dibutuhkan konstruksi pemikiran (*frame of reference*) yang sama antar individu

untuk menciptakan makna yang sama. (West, 2009). Hal ini penting karena tanpa pemahaman makna yang sama, akan sangat sulit untuk dapat berkomunikasi. Kondisi juga didukung oleh perkembangan teknologi komunikasi. Bila jaman dahulu komunikasi banyak dilakukan secara tatap muka, perkembangan teknologi saat ini memungkinkan adanya komunikasi jarak jauh (telepon, telepon selular, dan sebagainya) sehingga pemahaman makna menjadi lebih sulit dilakukan dibanding dengan tatap muka secara langsung. Apalagi dengan perkembangan *chatting* dimana komunikasi yang terjadi merupakan komunikasi tertulis, tanpa mendengar suara, tanpa menatap wajah lawan bicara. Saat ini pun bagi para pengguna Blackberry pada umumnya (meski kini hal tersebut umum ditemui pada pengguna *handphone* secara umum) sangat akrab dengan keberadaan *emoticon* dimana secara teknis, *emoticon* merupakan kumpulan simbol tanda baca yang ditata sedemikian rupa sehingga ketika digunakan akan memberikan rangsangan interpretatif terhadap komunikasi yang dilakukan.

Dunia maya merupakan sebuah area tanpa batas. Sebuah area pososial dimana interaksi sosial disana merupakan sebuah interaksi yang berdasar simbol yang disepakati dan sangat terbuka untuk kehadiran simbol-simbol baru dalam rangka pemenuhan kebutuhan komunikasi. (Piliang, 2009). Hal ini bisa terjadi karena di dunia maya, kita dapat berinteraksi dengan siapa saja dan berasal dari manapun sehingga perlunya simbol-simbol untuk dapat membuat komunikasi menjadi efektif.

2. Identitas Virtual dan *Cybercommunity*

Turkle menerangkan mengenai konsep identitas di dunia virtual. Dunia virtual menawarkan suatu bentuk yang berbeda, identitas kelompok yang lebih bebas, tidak terdesentralisasi, lebih cair, fleksibel dan selalu dalam proses (tidak berhenti). (Turkle, 2005). Dalam identitas kelompok pun juga terjadi seperti itu bahwa seorang pemain akan bebas masuk dan keluar dalam kelompok. Ia berinteraksi dengan berbagai macam orang,

memainkan beberapa variasi peran dengan pilihan sebagai seorang kesatria, penyembuh, pemanah, dan sebagainya.

Seorang pemain pun bebas memilih gender yang bebas sebagai laki laki atau perempuan. Intinya seorang pemain bisa mencari identitas kolektif atau komunal, dalam bentuk yang bersifat lebih bebas dan cair. Secara ironis Turkle menggambarkan apabila anda adalah seekor anjing dalam dunia virtual tidak ada orang yang tahu siapa identitas anda sebenarnya. Identitas di dalam dunia maya tidak terbatas dan kita mungkin saja tidak pernah mengetahui secara fisik orang yang terhubung bersama kita di dunia *online* jika kita hanya mengetahui identitas *online* saja. (Turkle, 2005)

Ang dan Zaphiris melihat bahwa MMORPG dapat dikatakan sebagai model *Virtual Community* yang memiliki tempat dalam hubungan tiga dimensional (pemain, komunitas dan sistem permainan) dalam dunia virtual. (Ang dan Zaphiris 2010). Ketika penemuan teknologi informasi berkembang secara massal dimana dalam hal ini kita bicara tentang komunitas virtual dalam permainan digital, maka teknologi mengubah masyarakat dari yang lokal menjadi global. Disini tidak ada lagi batas untuk membandingkan asal seseorang karena yang terlihat adalah sosok secara virtual. Mungkin saja kita sedang bermain bersama seorang teroris internasional dalam sebuah MMORPG. Disini dunia maya mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan bagi masyarakat sehingga tanpa disadari, komunitas manusia (pemain) telah hidup dalam kehidupan masyarakat nyata dan masyarakat maya. Dalam dunia maya, setiap orang yang ada di dalamnya dapat memainkan peran sosial yang berbeda artinya menjadi beberapa orang yang berbeda identitas dalam waktu bersamaan. (Piliang, 105). Komunitas virtual dalam permainan digital *online* khususnya MMORPG dimana dalam suatu waktu permainan ribuan pemain dari berbagai belahan dunia dapat berkumpul, sangat memungkinkan untuk terbentuknya permainan identitas di dalamnya. Identitas baru, identitas palsu, identitas ganda adalah bagian dari identitas budaya *cyberspace*. (Piliang, 2009, hal.

105). Hal ini dapat menciptakan kecanduan karakter atau identitas seperti yang diungkapkan Tychen, karena desain karakter tertentu dalam dunia virtual akan membuka berbagai macam kesempatan tersendiri dan karena luasnya cakupan permainan digital MMORPG, seseorang bisa merancang identitasnya sendiri untuk menjadi siapa tanpa perlu takut akan hukuman atau kebencian dari komunitas. (Tychen, Tosca, & Brolund, 2006). Karena menjadi apapun kita di dalam sebuah permainan MMORPG, kita tidak akan pernah sendirian menjalani identitas yang dipilih. Karena pada tingkat komunitas, *cyberspace* diasumsikan dapat menciptakan satu model komunitas demokratis yang disebut Rheingold sebagai *komunitas imajiner* dimana bentuk, struktur dan sistemnya tidak sama dengan komunitas konvensional di dunia nyata. (Rheingold, 1993).

Dalam wacana televisi, film dan Permainan *online* mengikuti Baudrillard bergumul berbagai unsur: fiksi dan fakta, realita dan maya, yang direkayasa, disimulasi sehingga seolah-olah nyata. Ketiga media tersebut juga sekaligus mencampur-baurkan masa lampau, masa kini dan masa depan dalam konteks modern yang dikatakannya semu. Realitas dalam televisi, film dan Permainan *online* pada gilirannya menjadi realitas simulasi: realitas buatan yang dihasilkan melalui proses produksi dan reproduksi pelbagai unsur sehingga tidak mungkin lagi diketahui mana yang real dan mana yang palsu, mana yang benar dan mana yang salah, mana yang asli dan mana yang tiruan. Semuanya mengikuti satu budaya massa atau budaya populer.

PEMBAHASAN

Permainan digital dengan genre MMORPG memiliki alasan kuat untuk digemari oleh para pemain. MMORPG tidak sekedar menawarkan bagaimana mengalahkan musuh (baik sesama pemain ataupun musuh yang disediakan sistem). MMORPG didesain untuk menempatkan seorang pemain secara psikis untuk merasakan kondisi seperti berada di dunia

nyata. Ada tujuan utama yang harus dicapai, ada tujuan sampingan (*side mission*) yang bila diselesaikan bisa mendukung tercapainya tujuan utama lebih mudah, ada pilihan-pilihan yang harus dibuat seperti bagaimana memilih karakter yang sesuai dengan preferensi atau gaya bermain si pemain, cara menyelesaikan misi yang ada, dan masih banyak lagi hal yang harus dipertimbangkan dalam menjalankan permainan bergenre MMORPG. Sesuai namanya yaitu MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Games*) maka permainan ini adalah permainan peran.

Seorang pemain ketika memulai permainan Dragon Nest akan dihadapkan pada sebuah pilihan untuk menciptakan karakter yang akan dimainkan. Karakter ini dilengkapi dengan *job* (pekerjaan) dimana *job* ini berpengaruh pada tampilan karakter dan gaya bermain karakter. *Job* ini juga akan menentukan *skill* karakter dalam permainan. Kata “*Role*” dalam *Role Playing Games* berkaitan erat disini. Dunia Dragon Nest merupakan sebuah permainan simbol yang luar biasa. Dragon Nest adalah simulasi dari tanda-tanda yang disatukan dalam sebuah kode permainan sehingga menciptakan sebuah dunia virtual tersendiri. Dalam pemaknaan terhadap Baudillard, Dragon Nest merupakan perwujudan ketidaknyataan dalam realitas pemain. Kehidupan pemain disini ditandai dengan munculnya misi demi misi yang memungkinkan pemain untuk terus menjalankan karakternya di dunia Dragon Nest. Adanya kesinambungan sistem ini membuat pemain akan menata hidupnya untuk “bergaul” dengan komputer sebagai perangkat utama untuk memainkan permainan ini.

Pergaulan pemain dengan perangkat komputer ini merupakan hal yang menarik. Permainan yang ditawarkan oleh Dragon Nest bukan sekedar permainan dalam fungsi mencari kesenangan atau hiburan. Lebih dalam, permainan Dragon Nest menjadi menarik karena unsur fantasi yang sangat kuat menjadi nilai komersil yang luar biasa. Fantasi dan dunia mitologi menjadi tawaran untuk pemain dapat “tinggal” di dunia kedua ini. Ketiadaan realitas disini menjadikan dunia permainan seperti Dragon Nest menjadi ruang

untuk para pemain menjalankan peran dalam sebuah sistem yang ditata oleh mesin. Piliang menulis bahwa ini juga disebabkan adanya kebutuhan massa, kebutuhan akan kekuasaan untuk mengekspresikan diferensi, penampilan dan gaya. Ekspresi ini diadopsi oleh dunia *game* dalam menciptakan realitas dari fantasi. (Piliang 2003). Realitas yang bukan realitas ini kemudian ditawarkan dalam bentuk permainan digital. Berbeda dengan permainan konvensional seperti petak umpet atau gerobak sodor, ide dari permainan digital adalah anonimitas. Sebuah permainan dengan peran tanpa identitas, tanpa batasan waktu, dan pemujaan terhadap kekuasaan ekspresi diri (melalui *avatar* karakter misalnya).

Dalam konteks permainan dengan genre MMORPG, Dragon Nest memiliki sistem dimana relasi antar pemain diperhitungkan sebagai bagian penting di dalamnya. Baudillard (dalam Piliang, 2003:53) konsep simulasi dimana didalamnya banyak terdapat tanda-tanda realitas dimana tanda-tanda tersebut mencoba menciptakan model-model nyata. Dalam permainan Dragon Nest, sistem di dalamnya mencoba menyajikan tanda-tanda yang mensimulasikan realitas pada para pemain dengan menciptakan dunia kedua bagi para pemainnya. Interaksi adalah bagian yang sangat kuat dalam sebuah *game* dengan genre MMORPG. Dalam Dragon Nest, disiapkan sistem-sistem yang mendukung untuk terjadinya sebuah simulasi interaksi. Interaksi yang dibentuk tentu saja merupakan sebuah relasi virtual. Dengan kecanggihan teknologi, hubungan interaksi manusia dimediasi dalam wujud tanda-tanda yang telah diatur sehingga mampu menciptakan pemaknaan yang sama ketika orang-orang yang berbeda membaca tanda-tanda tersebut.

1. Deskripsi Dragon Nest

Sedikit telah peneliti tulis di bab II, Dragon Nest berkisah tentang Dewi Altea, pencipta dari Tanah Alteria yang diracuni oleh saudarinya, Vestinel. Racun tersebut hanya bisa disembuhkan dengan penawar yang bersumber dari racun itu sendiri, cawan magis

Vestinel yang hilang di suatu tempat di Alteria. Pemain berperan sebagai pahlawan dari Alteria, harus berpetualang mengalahkan monster-monster jahat dengan misi mendapatkan batu suci sehingga bisa menemukan Dewi yang tertidur, menemukan cawan magis dan menyelamatkan dunia. (Dragon Nest, 2012). Latar belakang permainan ini secara waktu adalah pada abad-abad awal hingga pertengahan (*middle age*). Hal ini dapat dilihat dari permainan simbol-simbol di dalam permainan ini.

2. Avatar Dalam Dunia Dragon Nest

Avatar disini adalah sebuah identitas dari pemain. Avatar berfungsi sebagai tanda dari “tubuh” sang pemain. Avatar disini menentukan pemain untuk berperan sebagai apa, disertai konsekuensi-konsekuensi dalam pemilihannya. Pembentukan Avatar oleh pemain sendiri merupakan sebuah diferensiasi dari permainan-permainan rumah (*console*) dimana umumnya sistem telah menyediakan sebuah plot cerita dengan karakter tertentu untuk dimainkan (Final Fantasy misalnya). Pemilihan dan pembentukan Avatar disini merupakan sebuah terobosan yang memungkinkan individu menciptakan ulang gambaran dirinya seperti yang dia inginkan. Disini permainan Dragon Nest menawarkan konsep pencitraan diri yang hendak dibawa oleh pemain dalam dunia Dragon Nest. Penciptaan Avatar membawa sebuah *Blueprints* identitas tentang “siapa saya” dimana ini akan berkaitan dengan bagaimana karakter tersebut akan berperan dalam permainan Dragon Nest.



Gambar Pembagian Job dan kelas dalam Dragon Nest

Sumber : <http://dragonnest.gamepedia.com>

3. Sistem Bermain

- Quest

Dalam permainan Dragon Nest, *quest* adalah pokok yang perlu diketahui pemain. Melalui *quest* ini, pemain dituntun untuk memahami jalan cerita Dragon Nest. *Quest* dapat diperoleh melalui karakter-karakter NPC (*non playing character*) atau karakter yang disediakan sistem.



Gambar Karakter dan NPC

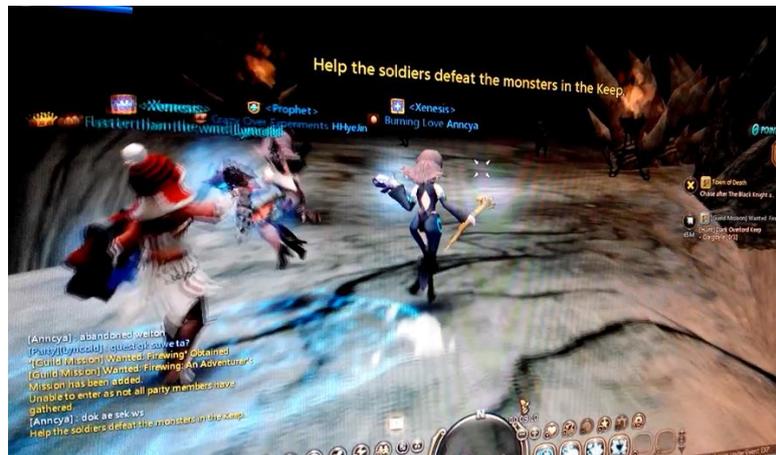
Sumber : Dokumen pribadi

Dengan adanya *quest*, pemain tidak bermain secara “buta” tetapi terarah dan memiliki tujuan. *Quest* ini akan terus muncul seiring dengan perkembangan karakter pemain. Adanya *quest* ini akan membantu pemain sendiri untuk menaikkan level dan memahami tujuan dari karakternya di Dragon Nest serta *Grand Story* dari Dragon Nest itu sendiri. Melalui *quest*, pemain juga diajak mengenal dunia Dragon Nest karena dengan *quest*, pemain bisa membuka area-area baru yang belum dijelajahi. Dengan terbukanya area baru, maka pemain akan menghadapi tantangan-tantangan baru juga serta *item* yang baru juga.

- *Hunting*

Hunting atau berburu adalah aktivitas yang menyenangkan dalam dunia Dragon Nest. *Hunting* disini umumnya dilakukan oleh pemain untuk menaikkan level atau

mengejar *rare item*. (wawancara, Halim). *Hunting* umumnya dilakukan berkelompok. Hal ini dilakukan karena biasanya keputusan melakukan *hunting* dikarenakan musuh atau monster di area tersebut sangat kuat tetapi memiliki *item-item* yang bersifat *rare* sehingga dianggap berharga dan bernilai sehingga perlu diburu.



Gambar Suasana ketika *Hunting* dimulai

Sumber : Dokumen pribadi



Gambar Suasana pertempuran dalam sebuah *hunting*

Sumber : Dokumen pribadi

Hunting memang biasanya lebih kepada *side story* dalam cerita Dragon Nest. Tetapi dari sisi lain, *hunting* adalah sebuah aktivitas interaktif yang menarik dimana seperti gambar diatas, bahwa beberapa karakter bermain bersama dalam berbagai peran dari

karakter mereka. Sehingga dalam *hunting* bisa terjalin sebuah relasi yang saling menguntungkan antar pemain.

- *Trading*

Trading disini dimaksudkan sebuah proses jual beli yang dilakukan pemain. Proses jual beli ini merupakan bagian dari sistem Dragon Nest dimana melalui proses ini, pemain dapat memperkuat karakternya melalui *item* yang diperjual belikan baik *item* yang bersifat perlengkapan seperti senjata, baju pelindung dan aksesoris maupun *item* yang bersifat *support* seperti obat penyembuh atau obat pemberi status positif (*regen*, *attack up*, dan sebagainya). *Trading* dapat dilakukan dengan berbagai macam NPC (*non playing character*) yang disediakan sistem. Ada banyak NPC yang disediakan oleh sistem. NPC ini ada yang berperan sebagai warga Dragon Nest, dimana pemain bisa berinteraksi dengan mereka tetapi mereka tidak memberi andil dalam perkembangan karakter

Interaksi Dalam Dragon Nest

Sesuai genrenya yaitu MMORPG, permainan *online* Dragon Nest dirancang sebagai sebuah ruang virtual untuk bermain dimana ruang ini dapat diakses oleh siapapun yang memiliki koneksi ke internet. Dengan kondisi demikian, permainan ini dirancang memang untuk bermain bersama, bukan berarti tidak bisa dimainkan seorang diri. Tetapi konsep permainan *online* disini berarti membuka sebuah pintu untuk terciptanya komunikasi antar pemain sehingga saling berhubungan satu dengan yang lain. Pada mulanya, keberadaan *avatar* menjadi semacam kartu identitas yang menjadi gambaran pemain di dalam dunia Dragon Nest. Dari sini, maka dapat terbentuklah relasi-relasi antar pemain. *Avatar* disini merupakan perwakilan sang pemain bukan secara fisik, tetapi secara sifat dan perannya yang dinilai berdasar *job* dari *avatar* tersebut. Bila diandaikan dalam dunia nyata, maka *Avatar* merupakan kartu nama yang memberikan gambaran terhadap pemain. Perbedaan disini jelas,

bahwa apabila kartu nama hanya memberikan gambaran singkat, maka *avatar* di dunia Dragon Nest berlaku lebih kompleks dalam mencerminkan pemain tersebut. Lewat *avatar*, maka akan muncul pemaknaan simbolik yang terbentuk dari status karakter meliputi level, *job* hingga perannya. Dunia virtual melakukan deformasi terhadap relasi nyata dimana dalam membangun sebuah hubungan diperlukan waktu dan intensitas komunikasi yang tinggi.

Dalam proses relasi ini, pemain “dipaksa” untuk melihat sebuah realitas yang tidak riil dalam sebuah relasi. Relasi ini dibatasi dan dimediasi oleh sistem. Proses-proses membangun relasi yang umumnya terjadi dalam sebuah komunikasi secara verbal, diakomodir oleh simbol-simbol yang dibawa oleh *avatar* si pemain. Kondisi ini membuat kabur batas-batas realitas sebuah hubungan. Pemain dibawa pada sebuah kondisi yang imajinatif dalam membangun sebuah komunikasi dengan pemain lainnya. Kondisi ini membuat *avatar* dalam Dragon Nest memiliki peran untuk menjadi alat aktualisasi dan eksistensi diri si pemain sehingga memungkinkan pemain untuk membangun hubungan-hubungan dengan pemain lain meski bersifat simulasi karena kedalaman relasi yang tercipta tidak bersifat demikian sebenarnya.

Interaksi Komunikasi Virtual Dalam Dragon Nest

Sesuai genrenya yaitu MMORPG, permainan *online* Dragon Nest dirancang sebagai sebuah ruang virtual untuk bermain dimana ruang ini dapat diakses oleh siapapun yang memiliki koneksi ke internet. Dengan kondisi demikian, permainan ini dirancang memang untuk bermain bersama, bukan berarti tidak bisa dimainkan seorang diri. Tetapi konsep permainan *online* disini berarti membuka sebuah pintu untuk terciptanya komunikasi antar pemain sehingga saling berhubungan satu dengan yang lain.

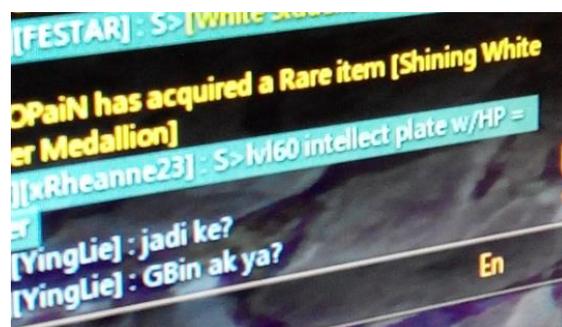
Pada mulanya, keberadaan *avatar* menjadi semacam kartu identitas yang menjadi gambaran pemain di dalam dunia Dragon Nest. Dari sini, maka dapat terbentuklah relasi-relasi antar pemain. *Avatar* disini merupakan perwakilan sang pemain bukan secara fisik,

tetapi secara sifat dan perannya yang dinilai berdasar *job* dari *avatar* tersebut. Bila diandaikan dalam dunia nyata, maka *Avatar* merupakan kartu nama yang memberikan gambaran terhadap pemain. Perbedaan disini jelas, bahwa apabila kartu nama hanya memberikan gambaran singkat, maka *avatar* di dunia Dragon Nest berlaku lebih kompleks dalam mencerminkan pemain tersebut. Lewat *avatar*, maka akan muncul pemaknaan simbolik yang terbentuk dari status karakter meliputi level, *job* hingga perannya. Dunia virtual melakukan deformasi terhadap relasi nyata dimana dalam membangun sebuah hubungan diperlukan waktu dan intensitas komunikasi yang tinggi.

Analisis Terhadap GB (*Group Bonuses*)

GB (*Group Bonuses*) seperti telah dijelaskan di bab sebelumnya, adalah sebuah relasi *mentoring* dari seorang pemain dengan level tinggi terhadap pemain lain yang memiliki level lebih rendah. GB merupakan sebuah simbolik bagi para pemain MMORPG khususnya dalam Dragon Nest. Dalam GB, terkait banyak konsep yang membentuk interaksi antar pemain khususnya bagi pemain pemula.

Menurut Mead, sebuah simbol bisa membentuk interaksi ketika ada pemaknaan yang sama antara pemakainya serta adanya kemampuan untuk secara simbolik menempatkan diri dalam khayalan orang lain. (Mead dalam Turner, 105).



Gambar Chat meminta GB pada pemain lain

Sumber : Dokumen pribadi

Dalam *screen shot* diatas, permintaan GB dilakukan dengan kalimat tanya untuk menunjukkan kesan “memohon” dari subjek terhadap pemain lainnya. Penjelasan di atas berbunyi :

[YingLie] : jadi kk?

[YingLie] : GBin ak ya?

Subjek menempatkan diri pada posisi dimana dirinya ada pada posisi “bawah” dibanding dengan pemain yang dia ajak berinteraksi. Sehingga penggunaan kalimat tanya akan menyatakan sebuah permohonan dan bukan sebuah pernyataan perintah. Pilihan terhadap pemain yang hendak diminta tolong pun tidak terjadi begitu saja. Peneliti mengamati bahwa subjek secara tidak sadar, melakukan pemilihan terhadap targetnya. Dalam teori interaksi simbolik Mead, bahwa dalam sebuah pemaknaan terjadi modifikasi melalui proses interpretif. (dalam Turner, 100). Pemilihan ini dilakukan salah satunya dengan melihat *avatar* baik *avatar* miliknya maupun target. Menurut subjek, apabila level target yang diminta untuk GB terlalu tinggi, biasanya tidak bersedia hal ini dikarenakan tingkat kepentingan yang berbeda. Memaknai hal ini dilakukan dengan melihat tampilan *avatar*. Makin “aneh” atau “unik” tampilan *avatar* maka ada asumsi bahwa level pemain yang hendak diminta sudah terlalu tinggi.

Dalam proses relasi ini, pemain “dipaksa” untuk melihat sebuah realitas yang tidak riil dalam sebuah relasi. Relasi ini dibatasi dan dimediasi oleh sistem. Proses-proses membangun relasi yang umumnya terjadi dalam sebuah komunikasi secara verbal, diakomodir oleh simbol-simbol yang dibawa oleh *avatar* si pemain. Kondisi ini membuat kabur batas-batas realitas sebuah hubungan. Pemain dibawa pada sebuah kondisi yang imajinatif dalam membangun sebuah komunikasi dengan pemain lainnya. Kondisi ini membuat *avatar* dalam Dragon Nest memiliki peran untuk menjadi alat aktualisasi dan eksistensi diri si pemain sehingga memungkinkan pemain untuk membangun hubungan-

hubungan dengan pemain lain meski bersifat simulasi karena kedalaman relasi yang tercipta tidak bersifat demikian sebenarnya.

Lebih lanjut tentang relasi GB ini, Pierce dalam pandangannya mengungkapkan bahwa tanda adalah sesuatu yang melekat di seseorang terhadap suatu hal dalam yang menggambarkan kapasitas dan tingkat respek. (dalam Piliang, 2003). Mengetahui level teman bermain dalam sebuah *game online* adalah hal penting. Dalam dunia virtual seperti *game online* seperti ini, level adalah identitas jabatan seseorang. Apabila dalam dunia nyata (*offline*) maka pemaknaan ini bisa dimulai misalnya dari pertanyaan, “siapa dia?”, dimana jawabannya bisa lurah, camat, Kapolda, dan sebagainya. Tanda-tanda ini akan mempengaruhi cara pandang dan membuat perbedaan dalam berkomunikasi. Orang biasa tanpa tanda jabatan seperti itu akan berusaha menempatkan dirinya sedemikian rupa sehingga memberi kesan hormat. Pemaknaan level dalam dunia virtual memiliki pengaruh yang sama. Bagi pemain, level adalah sebuah tanda yang mengungkap siapa dirinya. Seorang pemain dengan level yang masih rendah, ketika meminta suatu hal pada pemain dengan level lebih tinggi akan menaruh diri pada pihak yang lemah.

Tanda ini dapat dilihat dari penggunaan kata seperti “kk” yang berarti “kakak”. Kalimat seperti “kk,gb plis” adalah salam untuk memberikan hormat. Sebutan “kk” menunjukkan bahwa penyapa menaruh respek atau hormat pada yang disapa. Penggunaan istilah “kakak” pada dunia *offline* bermakna orang yang lebih tua, atau yang menjadi teladan. Dalam sebuah keluarga, “kakak” berarti orang tersebut dituakan dan perlu dihormati. Dalam dunia *offline* menurut subjek, penggunaan “kk” memang seolah terkesan formalitas, tetapi menurut dia, sebagai pemain dengan level rendah, dia harus berlaku demikian. Peneliti melihat lebih jauh bahwa penggunaan konsep “kk” atau “kakak” sebagai tanda bahwa pemain tersebut telah mencapai suatu level yang patut mendapat respek. Secara pengalaman dan kemampuan, jelas berada diatas pemain yang menyapa demikian. Kode “kk” memang

menjadi sorotan karena bersifat sebagai inti dari kalimat. Peneliti mengidentifikasi bahwa “kk” adalah sebuah tanda, dimana terjadi *encoding* dan *decoding* dalam proses pemaknaan secara konotatif. Dalam dunia Dragon Nest, “kk” menjadi sapaan hormat dari penyapa kepada yang disapa.

Analisis Terhadap Apprenticeship

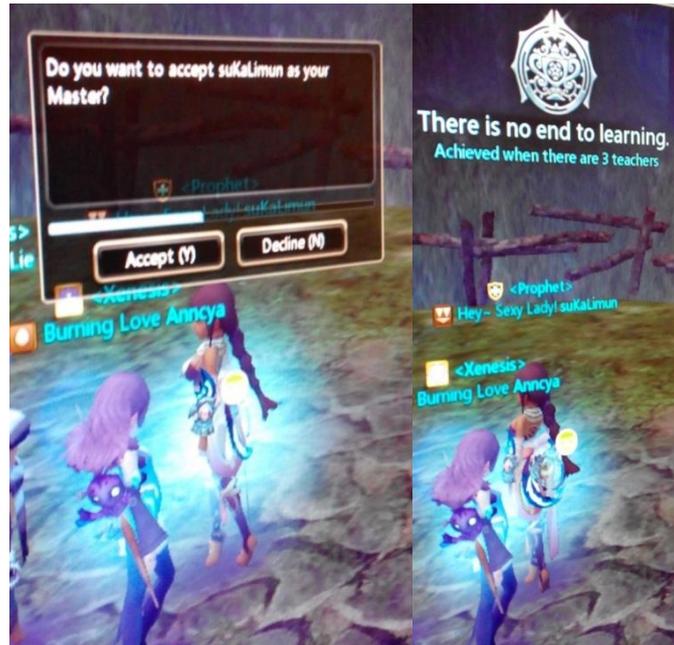
Dalam Dragon Nest, komunikasi yang terjadi antar pemain merupakan pemaknaan terhadap simbol-simbol yang beredar di sistem. Proses komunikasi antar pemain ini yang kemudian membentuk jaringan interaksi antar pemain. Mead mengungkapkan bahwa interaksi sosial akan membentuk struktur sosial. Konsep dalam sistem *apprenticeship* di Dragon Nest ini, merupakan sebuah konsep untuk menciptakan perilaku interaktif antar pemain. Pembentukan relasi antara guru dan murid dalam *apprenticeship* akan memberikan hasil berupa seberapa kuat karakter yang dimainkan nantinya. Hal ini terkait dengan konsep *role* dalam genre Dragon Nest sebagai *game* MMORPG sehingga diharapkan pemain tidak bertindak pasif dengan bermain secara *solo* tetapi membangun jaringan komunikasi di dalam Dragon Nest.

Dalam sebuah relasi di dunia virtual seperti *game* Dragon Nest, pemaknaan terhadap simbol-simbol menjadi hal yang penting karena dari situlah proses komunikasi terjadi. Komunikasi yang termediasi mesin ini merupakan wujud dari perubahan tatanan sosial masyarakat di era *cyberspace* ini. (Bungin, Sosiologi Komunikasi, 2006). Dalam sistem *apprenticeship*, hubungan yang terjalin disini merupakan sebuah hubungan yang “berhadiah”. Peneliti menggunakan istilah “berhadiah” karena relasi yang terbangun antar individu merupakan relasi yang termotivasi karena adanya hadiah atau *reward*. Bila dalam relasi antar manusia di dunia nyata tidak bisa dihindari karena pada umumnya manusia adalah makhluk sosial, maka pada *game* Dragon Nest, individu bisa memilih untuk bersikap pasif dalam tatanan masyarakat didalamnya, atau bertindak aktif dengan adanya imbalan. Pada dunia

Dragon Nest, imbalan ini menjadi sebuah tanda bagi dimulainya sebuah proses pemahaman seorang pemain terhadap kebutuhan akan relasi dengan pemain lain.

Sistem *apprenticeship* disini merupakan sebuah konsep yang mendorong pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain dengan memanfaatkan pemaknaan pemain terhadap *reward* yang ditawarkan. Melalui sistem *apprenticeship*, seorang yang tadinya bertindak sebagai murid akan termotivasi untuk bergerak menuju level menjadi seorang *master* dikarenakan adanya imbalan berupa *rare item* ketika berhasil meluluskan muridnya. Sistem *apprenticeship* merupakan sistem *looping* yang memainkan konsep identitas seorang pemain dalam memaknai perannya di dunia Dragon Nest. Dalam konsep yang dipaparkan oleh Mead, dengan adanya bahasa dan interaksi dengan orang lain, maka akan menciptakan pemikiran yang menciptakan dunia sosial. Melalui itu, akan tercipta pemikiran untuk melakukan pengambilan peran seperti yang telah dilakukan orang lain (dalam Turner 2009). Lebih lanjut, dari interaksi ini, terbentuklah struktur sosial antar pemain yaitu sebagai *master* (guru) dan *apprentice* (murid).

Sistem dalam Dragon Nest menciptakan kondisi dengan meletakkan *reward* sebagai motivator dalam permainan ini sehingga pemain-pemain memanfaatkan semua fitur yang ada dalam Dragon Nest untuk saling berinteraksi dan menciptakan tatanan masyarakat yang paten. *Apprenticeship* merupakan sebuah pondasi dasar untuk ini. Seperti telah dijelaskan diatas, bahwa bila dibandingkan dengan sistem GB (*group bonuses*), sistem *apprenticeship* bersifat jangka panjang dan mengikat antar pemain karena data ikatan ini direkam oleh sistem yang kemudian digunakan untuk memberikan berbagai macam *reward* sehingga relasi di dalam *apprenticeship* ini tetap terjaga.



Gambar Proses Interaksi *Apprenticeship*

Sumber : Dokumen pribadi

Gambar diatas merupakan proses dimana terjadinya *apprenticeship*. Karakter subjek (sebelah kiri) dengan nama Annnya berinteraksi dengan karakter bernama Sukalimun untuk menjadi *apperentice*-nya. Tertulis pada kolom diatas : “*Do you want to accept suKaLimun as your Master?*”

Interaksi antara keduanya merupakan permainan simbol dimana mereka memaknai adanya hubungan yang saling menguntungkan dalam sistem *apprenticeship*. Ketika terjadi kesepakatan, maka apresiasi atau *reward* dari sistem berupa ucapan atau penanda berupa simbol *crest* dengan kalimat “*There is no end to learning*”. *Crest* dengan warna perak dapat dimaknai sebagai medali sebagai bentuk penghargaan terhadap pemain yang menjalin interaksi dan sebagai tanda pengikatan. Dalam kalimat yang tertulis, “*There is no end to learning*” memiliki makna bahwa ketika belajar sesuatu maka tiada akhir, dapat dimaknai hubungan antara *master* dan *apperentice* adalah hubungan yang bersifat jangka panjang (*no end*). Kalimat ini mengingatkan pada pemain untuk menjaga relasi dalam sebuah *apprenticeship*.



Gambar *Apperentice* Anncya mengikuti *Master*.

Sumber : Dokumen pribadi

Dalam proses *apprenticeship* ini, tugas seorang *master* adalah membawa *apprentice* bertualang ke tempat yang dirasa sulit bagi sang *apprentice* dengan tujuan menaikkan level lebih cepat. Berbeda dengan sistem GB dimana level tidak menjadi masalah, pada sistem *apprenticeship* level menjadi bagian penting bagi seorang *master* karena level untuk dapat menjadi *master* adalah 40. (wawancara, Halim). Dengan level ini, area-area yang sulit bagi pemula dapat dijelajah sehingga bagi *apperentice* kondisi ini sangat menguntungkan karena dia akan mendapat *experience points* lebih besar yang membuatnya akan naik level dengan cepat. Selain itu *item* yang ada akan lebih bagus dibanding area dimana dia seharusnya bermain. Sedangkan bagi sang *master*, makin cepat *apperentice* nya naik level dan dinyatakan lulus oleh sistem, maka akan menaikkan nilai popularitasnya yang memungkinkan sang *master* mendapat *rare item* sebagai imbalan dari sistem. Selain itu dengan lulusnya seorang *apperentice*, maka dia bisa mencari *apperentice* lain untuk dilatih, begitu seterusnya.



Gambar *Item* yang bisa diperoleh *apprentice*.

Sumber : Dokumen pribadi

Gambar diatas menunjukkan *item* yang bisa diperoleh oleh *apprentice* ketika berpetualang bersama *master*nya. Umumnya para *master* membawa *apprentice* berlatih di area yang lebih tinggi dari level si *apprentice* (misal *apprentice* ber-level 15, maka dibawa ke area level 30) sehingga *item* yang didapat akan berguna bagi *apprentice*. Sedangkan bagi si *master* sudah tidak memerlukan *item* tersebut, yang diperlukan adalah kenaikan level *apprenticenya*.



Gambar Percakapan setelah *battle*

Sumber : Dokumen pribadi

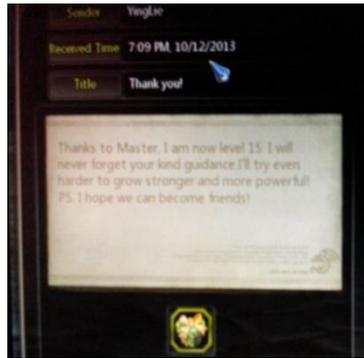
Bagi pemain yang baru banyak hal yang mungkin tidak diketahui dan lewat percakapan-percakapan sederhana seperti diatas, *apprentice* bisa belajar banyak hal. Transrip untuk *chat* diKasus diatas adalah kemungkinan terjadinya *overload* dalam *item* yang diperoleh. Dengan berpetualang bersama seperti ini maka bisa pemain bisa saling membantu

misalnya sang *master* disini memberikan *item* yang bernama *key dim* untuk membuka dimensi penyimpanan *item* sehingga *item* yang diperoleh tidak terbuang sia-sia.

Proses *apprenticeship* seperti ini dalam dunia virtual khususnya di Dragon Nest, merupakan konsep penting untuk dapat membangun jaringan interaksi sosial. Dengan menanamkan konsep peran, sistem mencoba menunjukkan bagaimana seorang pemain pemula bila tanpa adanya *master* yang mengajarkan banyak hal dan membantunya menjelajah dunia Dragon Nest. Sistem ini menciptakan konsep dimana seorang pemain akan menciptakan apa yang Mead sebut sebagai efek *Pygmalion*.

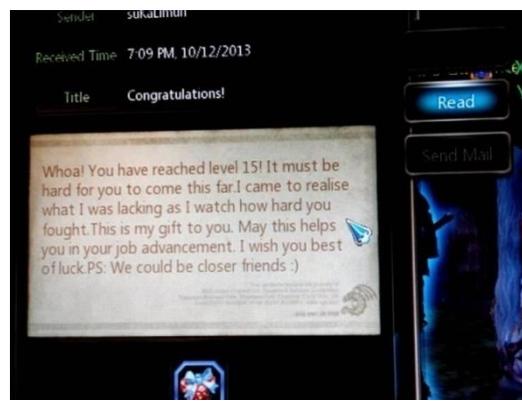
Ketika seorang *Apprentice* mengalami apa yang diharapkannya dari *master* yang ditemuinya, ia akan menciptakan efek domino terhadap apa yang dilakukannya. (dalam Turner 2009). Ketika sampai pada level dimana sang *apprentice* menjadi *master*, maka dia akan mencerminkan dirinya menjadi apa yang diharapkan ketika seseorang menjadi *apprentice*-nya.

Dalam hubungan *apprenticeship* ini ketika *apprentice* mencapai tertentu, maka sistem akan memberikan *reward* kepada keduanya. Unik disini bahwa *reward* tersebut dikirimkan secara otomatis tanpa persetujuan dari kedua belah pihak. Bila *apprentice* telah mencapai level tertentu, maka sistem akan mengirimkan *reward* kepada *master* dengan mengatasnamakan *apprentice* demikian berlaku sebaliknya. Simulasi apresiasi ini merupakan bentuk penguatan relasi yang diciptakan sistem sehingga seolah kedua belah pihak saling menghargai walaupun sebenarnya tidak terjadi demikian. Sistem menciptakan fantasi hubungan yang saling menghargai antara *master* dan *apprentice* untuk menciptakan sebuah interaksi yang bersifat jangka panjang sehingga simulasi kehidupan masyarakat riil seolah benar terjadi di dunia virtual.



Gambar *Mail* yang diterima *master* dari *apprentice* nya.

Sumber : Dokumen pribadi



Gambar *Mail* yang diterima *apprentice* dari *master*

Sumber : Dokumen pribadi

Dalam sistem *apprenticeship* ini, Dragon Nest mencoba membangun sebuah kesadaran akan pentingnya membangun hubungan atau relasi di dunia virtualnya. Penciptaan *reward* sebagai jembatan relasi merupakan simulasi terhadap interaksi sosial manusia. Pemaknaan simbol *reward* ini merupakan pemicu akan hadirnya konsep pemikiran “untuk melakukan hal yang sama suatu saat nanti” serta memicu munculnya cerminan diri untuk membentuk persepsi ketika berkomunikasi dengan karakter lain. Proses komunikasi dalam sistem *apprenticeship* ini merupakan cerminan akan masyarakat maya dimana manusia mencoba membangun control dengan simbol-simbol yang berfungsi sebagai motivator dan pemicu dalam proses pembangunan interaksi masyarakat virtual.

Merujuk pada Mead, Dragon Nest melalui sistem *apprenticeship*, mencoba menciptakan kesamaan sikap antara individu-individu sehingga menciptakan keseluruhan sikap dari sebuah komunitas. (dalam Turner 2009). *Apprenticeship* sebagai bagian awal dari seorang pemain Dragon Nest dalam menjalani kehidupan virtualnya merupakan pintu awal untuk menciptakan jaringan relasi dalam komunitas virtual di Dragon Nest. Dengan sistem ini ditambah penandaan terhadap *reward*, Dragon Nest menciptakan sebuah *looping effects* yang terus berputar tanpa batas. Menciptakan barisan jaringan interaksi baru yang membuat pemain berada di dunia nyata yang sebenarnya adalah virtual.

Analisis Terhadap Guild

GB (*Group Bonuses*) dan *Apprenticeship* adalah sistem yang dirancang sebagai gerbang dan pemicu seorang pemain yang baru masuk ke dunia Dragon Nest untuk membangun kehidupannya. Keberadaan dua sistem tadi menjadi awal dari apa yang disebut sebagai simulasi relasi sosial. Pemain diajak untuk membangun hubungan yang virtual namun didesain seolah terlihat riil. Para pemain tersebut yang terlibat di dalam dunia virtual ini melakukan hampir semua yang dapat dilakukan di dalam dunia nyata, tetapi tidak membawa tubuh mereka ke dalamnya. (Piliang, 1998). Dengan sistem yang ditawarkan, maka terjalinlah komunikasi yang bersifat simbolik. Sebuah relasi yang terbangun dari komunikasi yang merupakan hasil pertukaran tanda yang disediakan oleh sistem misalkan *emoticon*.

Keberadaan *guild* bukan hanya sebagai tempat berkumpul bagi pemain Dragon Nest. Tetapi *guild* ditata sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah simulasi tatanan sosial masyarakat. Dalam sebuah *guild* di Dragon Nest, terdapat hirarki kepemimpinan yang menentukan status seseorang di dalam sebuah *guild* dan bagaimana perannya di dalam *guild* tersebut. Peraturan dan tatanan dalam *guild* berbeda satu dengan yang lain karena masing-masing *guild* memiliki *guild master*. Seseorang yang menjadi pemimpin dalam *guild* tersebut.

Menjadi *guild master* memiliki hak istimewa dimana dia bisa mengatur *guild* sesuai dengan keinginannya.



Gambar Peran-peran dalam sebuah *guild*

Sumber : Dokumen pribadi

Dalam hirarki gambar diatas, seorang *guild master* bebas mengatur status dari anggotanya. Posisi yang tercantum diatas diberikan berdasarkan peraturan yang disepakati *guild* tersebut. Status tersebut bisa dijadikan sebagai *reward* atau berupa *punishment* terhadap seorang anggota *guild*. Selain *guild master*, posisi diatas bisa diberikan pada lebih dari satu orang. Sehingga bisa jadi ada tiga Senior Guild Member dalam sebuah *guild*. Masing-masing posisi memiliki keuntungan sendiri. Makin tinggi posisi, makin banyak keuntungan dari *guild* yang bisa dimanfaatkan seorang pemain dalam bertualang di dunia Dragon Nest.



Gambar Ijin untuk *Vice Guild Master*

Sumber : Dokumen pribadi



Gambar Ijin untuk *Senior Guild Member*

Sumber : Dokumen pribadi



Gambar Ijin untuk status *Recruit*

Sumber : Dokumen pribadi

Tatanan ini diciptakan sebagai pemicu bagi setiap pemain untuk berperan sesuai dengan peran yang sudah dipilih si pemain melalui karakter yang dipakainya. Kondisi ini menciptakan sebuah simulasi persaingan seperti dalam dunia kerja dimana pencapaian posisi akan menentukan seberapa penting status seseorang. Hal ini berlaku dalam *guild* yang merupakan simulasi tatanan sosial masyarakat. Peran akan menentukan status dan status akan menjadi “pakaian” yang menentukan nilai seseorang dalam masyarakat. Penilaian ini dijumpai oleh sistem berupa level maupun posisi seperti gambar diatas.

Sebagai pelengkap simulasi sistem kemasyarakatan ini, dalam sistem *guild* Dragon Nest, memungkinkan seorang *guild master* mengundang atau mencari seorang pemain dengan peran tertentu yang disimbolkan dengan *job* dari karakternya. Fitur pencarian ini bermakna simbolis bahwa dalam Dragon Nest tidak ada pemain yang tidak diperlukan dalam

dunia ini. Hal ini memungkinkan setiap orang memiliki peran dan membangun hubungan yang stabil dalam Dragon Nest. Menciptakan dunia kedua bagi setiap pemainnya dan membentuk tatanan masyarakat yang hirarkial. Marshall McLuhan melihatnya sebagai apa yang dia sebut *Global Village* dimana batas-batas fisik telah dilampaui oleh keberadaan internet dan menciptakan sebuah pembentukan kehidupan metropolitan secara virtual. (dalam Piliang, 1998).

Proses Interaksi Virtual

Interaksi pada dunia Dragon Nest adalah interaksi virtual. Pihak-pihak yang terlibat dalam interaksi tersebut tidak bisa bertatap muka secara langsung. Karakter di dalam permainan tersebut adalah perwakilan diri dari si pemain. Anonimitas adalah sebuah kekuatan utama dalam dunia virtual termasuk dalam Dragon Nest. Dengan fitur yang ada, pemain memiliki keleluasaan untuk menata karakter mereka seperti yang mereka inginkan. Memulai interaksi dengan karakter lain di Dragon Nest berarti memulai sebuah komunikasi. Permainan dengan genre MMORPG memang memiliki konsep untuk bermain bersama, tidak untuk dimainkan secara solo. Ketika interaksi dimulai maka terjadilah sebuah penyajian diri tertentu dengan maksud supaya diterima orang lain. (Ritzer, 2012). Mengutip dari Goffman, pemain ini akan melakukan “manajemen kesan” sehingga dirinya terlihat seperti apa yang diinginkan oleh pemain lain. (dalam Ritzer, 2012 :638). Misalkan dalam relasi diatas adalah penggunaan istilah “kk...” sebagai bentuk kata panggil yang menggambarkan penghormatan terhadap pemain yang diajak bicara. Manajemen kesan ini menjadi hal menarik dalam Dragon Nest dimana hal ini digambarkan dengan penampilan karakter-karakter yang makin unik ketika levelnya makin naik.

Penataan kesan ini merupakan langkah awal dalam sebuah pemaknaan panjang terhadap adanya proses interaksi yang terjadi dalam permainan *online* Dragon Nest. Adanya anonimitas memungkinkan sebuah komunikasi terbangun berdasar pemaknaan terhadap

simbol-simbol yang ada dalam dunia Dragon Nest. Sebagai dunia virtual yang penuh dengan permainan simbol serta anonimitas identitas, peneliti melihat bahwa dari analisis terhadap hal-hal seperti GB (*Group Bonuses*), *Apprenticeship* hingga adanya *Guild* merupakan sebuah rangkaian yang ditawarkan pada pemain-pemain sehingga para pemain tersebut berkomunikasi dan membangun relasi di dalam dunia Dragon Nest. Kesamaan dari ketiga hal tersebut adalah adanya *reward* di dalam ketiganya. Meski dalam kasus relasi GB (*Group Bonuses*) *reward* yang tersedia bukan merupakan pemberian sistem, ketiganya memberi suntikan motivasi bahwa interaksi antar pemain yang terjadi akan diberi imbalan atau *reward*.

Lebih lanjut, peneliti melihat konsep penting bahwa adanya proses yang diseragamkan oleh sistem disini. Seragam disini maksudnya proses yang dijalani oleh seorang pemain tidak akan jauh berbeda dengan yang lain. Perbedaan yang ada misalkan hanya masalah karakter apa yang dipakai atau di level berapa seorang pemain mulai membangun relasi dengan pemain lain. Dragon Nest mencoba melakukan apa yang disebut Mead sebagai *Generalized Other*. Dimana ketika individu mengambil sikap-sikap kelompok sosial yang digeneralis, maka dia akan mengembangkan suatu diri yang lengkap. (Mead, 1934/1962:155). Generalisasi ini dapat dilihat dari :

1. *Apprenticeship*. Ketika seorang *apprentice* dinyatakan lulus pada level tertentu oleh sistem dan diberi gelar *Master*, maka dia akan mencari *Apprentice* dimana dengan memiliki *Apprentice*, maka dia akan bisa mengembangkan diri seperti karakter lain yang pernah menjadi *Master* bagi dirinya. Selain itu adanya *reward* bagi seorang *Master* ketika bisa meluluskan *Apprentice* akan menjadi motivasi.
2. *Guild*. Dalam sebuah *guild*, seperti peneliti jelaskan di bab sebelumnya bahwa setiap anggota memiliki posisi atau jabatan di dalam *guild* dimana jabatan ini diatur oleh *Guild Master* dan aturan atau syarat jabatan tersebut merupakan kesepakatan *guild* tersebut sehingga tiap *guild* bisa berbeda. Tetapi adanya hal tersebut merupakan

sebuah rancangan generalisasi dimana generalisasinya adalah tiap anggota wajib berperan bagi *guild* tersebut sehingga para anggota akan mengidentifikasi dirinya sedemikian rupa sehingga mampu berperan dan memiliki jabatan yang tinggi dalam sebuah *guild*.

Sistem *reward* disini merupakan sebuah esensi adanya generalisasi terhadap pemain-pemain. Generalisasi ini tercipta dalam rangkaian proses interaksi antar pemain sehingga proses ini tetap menyebar dan menjadi bagian dari perilaku pemain yang terus menular pada pemain lainnya. Akibatnya adalah dalam dunia Dragon Nest bisa jadi tidak ada pemain yang bermain *solo*.

Proses interaksi yang ditawarkan dalam Dragon Nest jelas bersifat hipereal karena merupakan sebuah simulacrum terhadap interaksi sosial. Meski permainan *online* dan berkonsep *multiplayer*, penggunaan *reward* sebagai titik mula munculnya motivasi untuk berinteraksi menunjukkan bahwa perlu adanya simbol yang bisa membuat orang memikirkan konsep membangun relasi dengan orang lain dalam dunia virtual seperti Dragon Nest ini. Proses ini dimulai dengan pemahaman terhadap diri yang terwakili karakter sehingga ketika hal ini terjadi dalam sebuah permainan peran, maka titik pusat diri, ideology, pemikiran, motivasi semuanya ditujukan untuk kepentingan karakter. Disini terjadi pembentukan konsep diri yang baru tentang “Siapa saya” yang disini terwakili karakter yang dipilih oleh pemain. Untuk menjabarkan “siapa saya” ini, maka perlu adanya pengetahuan yang benar tentang tatanan sosial dalam dunia virtual sehingga karakter tersebut bisa berkembang yang disini digambarkan dengan kenaikan level atau penggunaan *equipment* yang lebih kuat. Dengan peran dan identitas yang lebih stabil, maka proses interaksi dapat terus terjadi makin tinggi dan makin luas dengan berbagai karakter yang ada.

PENUTUP

KESIMPULAN

Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat hidup sendiri. Manusia membutuhkan relasi dengan manusia lainnya. Proses komunikasi yang terjadi antar manusia merupakan bagian penting dari kehidupan manusia. Makin berkembangnya teknologi, membuat komunikasi antar manusia menjadi semakin berkembang sekaligus kompleks. Komunikasi manusia kini banyak dimediasi oleh media-media dan perangkat komunikasi. Media kini menawarkan berbagai macam interaktivitas dalam perkembangannya untuk menyamai komunikasi konvensional yaitu secara tatap muka. Simbol-simbol visual didesain sedemikian rupa untuk membuat seseorang terasa benar-benar berkomunikasi dengan lawan bicaranya dan bukan sedang menatap layar telepon selular atau layar komputernya.

Kehadiran internet membuat komunikasi manusia makin tidak terbatas jarak dan waktu. Hal ini ditambah dengan munculnya banyak aplikasi media sosial seperti Facebook dan Twitter dimana membuat setiap orang terasa dekat. Masyarakat informasi, adalah era dimana saat ini manusia berada. Selalu haus akan sesuatu yang baru dalam berbagai aspek mulai ekonomi, hiburan dan lain sebagainya.

Pada aspek hiburan, permainan digital yang dahulu hanya menghubungkan pemain dengan layar televisi kini berkembang dengan teknologi internet dan mampu menjaring orang dari berbagai belahan dunia untuk bermain bersama. Dragon Nest sebagai permainan digital dengan genre MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Games*), memiliki konsep untuk dapat menjadi sebuah masyarakat virtual dimana di dalamnya terdiri berbagai macam karakter dengan peran yang dimainkan oleh masing-masing pemain. Eksploitasi terhadap anonimitas dan penghargaan virtual menjadi daya tarik sendiri bagi orang yang memainkannya.

Dengan adanya konsep peran yang diterapkan di Dragon Nest, membuat pemain diminta untuk mencari peran serta bagaimana berperan dalam sebuah dunia virtual. Kecanggihan sistem yang ada di Dragon Nest membuat para pemain menjalin komunikasi yang termediasi oleh sistem. Komunikasi yang dibangun ditata sedemikian rupa sehingga para pemain akan menjaga hubungan yang telah terjalin. *Reward* adalah kunci dari penataan relasi antar pemain di Dragon Nest. Dengan menyadari bahwa relasi tidak terjalin begitu saja, maka Dragon Nest menata sebuah relasi yang memberi *reward* sehingga timbul sebuah tindakan rasional untuk menciptakan sebuah relasi yang dalam hal ini bersifat simulasi. *Reward* sebagai simbol sebuah hubungan di Dragon Nest.

Peneliti melihat bahwa adanya *looping action* menjadi efek domino bagi keberadaan relasi berbasis *reward* ini. Munculnya konsep diri untuk berperan sama seperti yang pernah dialami, menjadi titik tolak terbangunnya relasi virtual di Dragon Nest ini. Akibatnya interaksi yang terjadi adalah interaksi yang didasari pada pemaknaan simbol-simbol komunikasi yang terwakili oleh peran karakter, identitas dari pemain yang dijadikan *role/master* serta motivasi *reward* yang merupakan simulasi dari nilai-nilai penghargaan dan pujian dalam relasi di dunia nyata.

Menjawab dari rumusan masalah, proses interaksi untuk mencapai tingkat yang *respectable* ini dimulai membangun komunikasi dengan pemain lain. Seorang pemain perlu memahami konsep tentang *role* dimana setiap pemain memiliki peran dalam dunia Dragon Nest. Pemahaman akan peran ini akan mendorong pemain untuk bisa berinteraksi dengan pemain lain yang berbeda peran sehingga bisa terjalin relasi yang saling menguntungkan. Relasi *apprenticeship* adalah sebuah bentuk relasi yang termediasi sistem dan memberi efek paksaan berupa *reward* sehingga menimbulkan kebutuhan akan interaksi dengan pemain lain. Dari interaksi-interaksi ini, pemain membentuk atau ikut dalam komunitas yang lebih besar yaitu *guild*. Hal ini karena dengan bergabung dalam *guild*, pemain memiliki kesempatan

untuk mendapatkan posisi tertentu yang didalamnya terdapat keuntungan-keuntungan untuk membuat karakter pemain menjadi lebih kuat. Dari sini, proses-proses ini yang memungkinkan pemain memiliki karakter yang lebih kuat, *equipment* yang lebih baik dan poin-poin dalam *apprenticeship* serta *guild* sehingga memiliki popularitas yang tinggi di dunia virtual.

SARAN

Perkembangan teknologi membuat perubahan dalam proses interaksi antar manusia. Manusia kini tidak hanya hidup di dunia nyata tapi juga di dunia virtual dimana dunia virtual ini memungkinkan manusia melakukan berbagai hal yang tidak mungkin dilakukannya di dunia nyata. Perkembangan ini makin terasa di dunia permainan digital yang merupakan sebuah simulacrum besar atas kehidupan manusia dengan segala aktivitasnya. Adanya ketiadaan batas di dunia *game* membuat pola pikir terhadap nilai-nilai yang dianut antar manusia menjadi kompleks. Penelitian ini melihat bahwa dalam interaksi komunikasi antar manusia di Dragon Nest sangat didasarkan pada kebutuhan akan pengakuan, kebutuhan akan penghargaan secara fisik dan pencarian identitas-identitas virtual. Berbeda dengan kebutuhan komunikasi antar manusia di dunia nyata yang memang merupakan kebutuhan dasar sebagai makhluk sosial.

Penelitian ini masih sangat dasar terhadap hal yang paling pokok yaitu tentang komunikasi yang merupakan konsep sebuah permainan *online*. Lebih lanjut, penelitian ini dapat membahas secara khusus tentang proses interaksi antar *guild* atau komunikasi yang terjadi dengan tujuan pertempuran di Dragon Nest. Diharapkan melalui penelitian ini dapat membuka wawasan bahwa interaksi komunikasi antar manusia kini terjadi secara virtual dan termediasi oleh sistem sebagai bentuk perwujudan emosinya.

DAFTAR PUSTAKA

- (2004, September). *Game Station Magazine*.
- (2011). *Essential Facts About Computer and Gaming Industry*. Entertainment Software Association.
- (2012, September). Retrieved Oktober 1, 2013, from Dragon Nest: <http://en.wikipedia.org>
- Top 10 Free MMORPG to Play in 2013*. (2012, September 2). Retrieved Oktober 1, 2013, from <http://www.mmobomb.com>
- Ahmadi, D. (2008). Interaksi Simbolik : Suatu Pengantar. *MediaTor*, 301-315.
- Ang, C. S. (2010). Social Roles of Player in MMORPG Guilds. *Information, Communication and Society*, 592-614.
- Baudillard, J. (1990). *Seduction*. New York: St. Martins Press.
- Baudillard, J. P. (2009). *Masyarakat Konsumsi*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Blumer, H. (1969). *Symbolic Interactionis, : Perspective and Method*. New Jersey: Englewood Cliffs.
- Boellstroff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life : An Anthropologist Explores The Virtually Human*. New Jersey: Princeton University Press.
- Bungin, B. (2006). *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Diradametha, N. (2009). *Pembentukan Identitas Pada Komunitas Virtual : Studi kasus komunitas Virtual ArchAngel*. Skripsi tidak dipublikasikan.
- Febrian. (2009). "The Real Isn't Enough Anymore" *Etnografi Tentang Posthuman pada tiga Pemain World of Warcraft*. Skripsi tidak dipublikasikan.
- Huizinga, J. (1990). *Homo Ludens*. Jakarta: LP3ES.
- Jordan, T. (1999). *Cyberpower: The Culture and Politics of Cyberspace and the Internet*. London: Routledge.
- Kozinets, R. V. (2010). Netnography: The Marketer's. *Netbase*, 1-11.
- Ng, B. D., & Peter Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the Internet and Online Gaming. *CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR*, 110-113.
- Piliang, Y. A. (2009). *Posrealitas : Realitas Kebudayaan Dalam Era Posmetafisika*. Yogyakarta: Jalasutra.

- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Ricoeur, P. (1991). On Interpretation. In *From Text to Action : Essays in Hermeneutics II* (p. 10). Northwestern University Press.
- Ritzer, G. d. (2008). *Teori Sosiologi, Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Rosandini, M. (2010). Sejarah Game. 17-32.
- Turkle, S. (2005). *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. London: MIT Press.
- Tychen, A., Tosca, S., & Brolund, T. (2006). Personalizing the Player Experience in MMORPGs. 253-264.
- Wertheim, M. (1999). *The Pearly Gate of Cyberspace : A History Space From Dante to Internet*. W.W.Norton Company.
- West, R. &. (2009). *Pengantar Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Zpalanzani, A., & Piliang, Y. A. (2010). Simulakra Dalam Industri Hiburan Visual. *Wimba*, 19-31.