

ABSTRAK

Penelitian ini membahas mengenai aktivitas apa saja yang dilakukan roleplayer dalam game VRChat sebagai identitas diri mereka di dalam dunia virtual. Penelitian ini akan menganalisis identitas yang digambarkan oleh roleplayer dalam game VRChat tersebut. Penelitian ini menarik karena terdapat perbedaan penggambaran identitas yang dimunculkan melalui dunia nyata dengan dunia virtual dalam ranah Game VRChat yang diteliti melalui observasi dan wawancara dari beberapa pemain. Aspek yang telah diteliti dalam penelitian ini berupa perubahan identitas diri melalui tubuh virtual, kuasa pemain terhadap tubuh virtual, kebebasan dalam memilih gender di dunia virtual dan interaksi pemain Game VRChat yang dilakukan secara virtual.

Pendekatan yang digunakan untuk penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, dengan menggunakan metode etnografi virtual. Tehnik pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan observasi selama berada di lapangan dan *indepth interview* pada pemain game VRChat sebagai informan. Berdasarkan analisis data, ditemukan bahwa informan memiliki perbedaan dan kesamaan masing-masing yang menjadi alasan mereka menjadi *roleplayer* melalui dunia virtual game VRChat. Beberapa informan bermain game VRChat sebagai salah satu bentuk pengekspresian yang tidak bisa diaktualisasikan di kehidupan nyata mereka. Informan lain yang menganggap hidupnya membosankan dan bermain game VRChat untuk dijadikan kehidupan kedua. Terlepas dari itu, pada dasarnya pemain game VRChat menghabiskan waktu mereka di dunia virtual untuk mencari hiburan masing-masing.

Kata Kunci: Identitas, *roleplayer*, Game VRChat, etnografi virtual, dunia virtual

ABSTRACT

This study discusses what activities are done in VRChat roleplayer as their identity in the virtual world. This research will analyze the identity described by roleplayer in the VRChat game. This research is interesting because there are differences in the portrayal of identity that is raised through the real world with the virtual world in the realm of VRChat Games which are examined through observation and interviews of several players. The aspects that have been examined in this study are changes in self-identity through virtual bodies, the power of players towards virtual bodies, freedom in choosing gender in the virtual world and the interaction of virtual VRChat Game players.

The approach used for this study is descriptive qualitative, using virtual ethnographic methods. The technique of data collection is done by making observations while in the field and in-depth interviews with VRChat game players as informants. Based on the analysis of the data, it was found that informants had differences and similarities each of which was the reason they became roleplayer through the virtual world of VRChat games. Some informants play VRChat games as a form of expression that cannot be actualized in their real life. Another informant who thought his life was boring and played VRChat games to become a second life. Apart from that, basically VRChat game players spend their time in the virtual world looking for their own entertainment.

Keywords: identity, roleplay, game VRChat, virtual ethnography, virtual reality