

Identitas Roleplayer Dalam Game VRChat

Oleh: Pujo Waskito Nugroho

E-mail: Pujowaskito7@gmail.com

Departemen Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas

Airlangga

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

PENDAHULUAN

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti identitas *roleplayer* dalam *game VRChat* (dunia virtual) dan *game* sebagai medianya. *Game VRChat* ini dirilis awal Februari 2017 oleh *Company VRChat Inc.* *Roleplayer* yang dimaksud di sini adalah pemain atau kelompok pemain dalam *game VRChat* yang melakukan bermain peran sesuai dengan tubuh virtual yang digunakan sehingga menimbulkan cara hidup baru yang muncul dikarenakan adanya perkembangan teknologi. Hal ini penting untuk diteliti dikarenakan adanya *cyberculture* dan *cyberspace* yang merupakan bagian dari kajian komunikasi. Tidak hanya itu, saat ini *game* yang menggunakan perangkat VR sangat digemari oleh kalangan remaja sampai dewasa. Jumlah pengguna perangkat VR meningkat dengan cepat. Jumlah pengguna VR mencapai 98 Juta orang di tahun 2017, 56 juta diantaranya adalah kelompok *early adopter*, 23 juta sisanya merupakan *gamer* kasual, sementara 9 juta sisanya adalah kelompok *hardcore* atau *innovator* (Ayyub, 2016) (Sumber: <https://id.techinasia.com>). *Game VRChat* memberikan tempat *cyberspace* bagi pengguna untuk berinteraksi dengan pengguna lain dari berbagai dunia.

Peneliti tertarik untuk melihat identitas *roleplayer* dalam dunia virtual *game VRChat* dikarenakan mereka mendapatkan avatar atau tubuh baru yang berbeda dari tubuh asli mereka. Hal itu memunculkan asumsi pada peneliti bagaimana ciri-ciri mereka di dunia virtual mulai dari bahasa verbal sampai non-verbal. Signifikansi dari penelitian ini adalah melihat bagaimana identitas *roleplayer* dalam *game VRChat* muncul. Melihat bagaimana pro dan kontra lingkungan sosial seperti keluarga dan masyarakat sekitar mereka. Juga bagaimana mereka mengkomunikasikan identitas mereka di dunia virtual. Penelitian ini menarik karena masih sedikit yang membahas mengenai identitas di dunia virtual.

Menurut Tim Jordan ada dua hal dalam menjelaskan eksistensi seseorang dan pengaruh dari berinteraksi di internet. Pertama, setiap orang diharuskan masuk ke

dunia maya dan memiliki koneksi untuk melakukan akses pada *cyberspace* dengan beberapa syarat seperti mencantumkan nama dan *password* dan memasukkan e-mail pribadi pada laman web khusus yang telah disediakan. Individu yang telah menyelesaikan syarat tersebut akan menerima semacam ‘tempat tersendiri’. Tempat itu merupakan halaman khusus yang hanya bisa dibuka individu itu sendiri yang disebut dengan ‘Akun’. Kedua, masuk ke dalam dunia maya memungkinkan adanya keterlibatan toleransi dalam identitas diri begitu juga membimbing individu untuk mengidentifikasi, mengonstruksi individu itu di *cyberspace* (Tim Jordan, 1999). Hal ini memiliki kesamaan, pada awal memasuki *game* VRChat, pemain akan membuat nama baru untuk dirinya dan dapat memodifikasi bentuk tubuh yang akan menjadi identitas dirinya saat memasuki dunia virtual tersebut.

Secara singkat, *game* VRChat ini merupakan *game* yang memberikan ruang untuk berinteraksi dan berkomunikasi. *Game* ini memberikan para pengguna akses untuk membuat, menerbitkan dan menjelajahi dunia virtual dengan pengguna lain yang bersasal dari berbagai macam negara. Dari hal ini, pengguna bisa melakukan chat melalui teks maupun audio dengan menggunakan microphone. Selain itu, pengguna juga dapat menggunakan emotes dan gerakan tangan pada tubuh untuk berkomunikasi sepenuhnya. VRChat memiliki avatar atau model karakter teknologi luar biasa, seperti mulut secara realistis bergerak sesuai dengan ucapan dan mata yang bergerak sesuai dengan pengguna lihat. (Graham Gaylor & Jesse Joudrey, 2017). *Game* ini juga memberikan dunia buatan untuk dinikmati para pengguna. Dunia buatan ini dapat berbentuk apapun mulai dari pegunungan, sekolah, kota, tempat bar, tempat cerita fiksi (anime, film, dan *game*) dan bahkan ada model dunia buatan berbentuk Stasiun Shibuya dari kota Tokyo. Selain menikmati dunia buatan yang ada, pengguna juga diberikan akses untuk membuat dunia buatan sendiri dan juga model karakter atau tubuh virtual yang mereka inginkan.

Merujuk hal di atas, *Game* VRChat telah menjadi contohnya. Dalam *game* ini, pengguna dapat menjadi siapapun dan tak ada batasan-batasan gender dan identitas.

Pengguna bisa menjadi laki-laki atau perempuan dan tidak hanya itu bahkan robot dan monster dapat digunakan untuk pengganti tubuh pengguna di dalam *cyberspace*. *“the body is reconceived outside any notion of its role as a corporeal or biological amalgam (the body without organs). The definition of the body becomes polysemous, complex; such new definition of the 'body' become central to rethinking the 'body' in cyberculture”* (Kennedy, 2000). Dengan memasuki *cyberspace* akan membentuk tubuh baru, tubuh tanpa organ sehingga tubuh baru yang dipakai akan menjadi kompleks untuk didefinisikan. Hal ini sering diistilahkan sebagai *cyberbody*. Sebagaimana pengguna yang menggunakan komputer sebagai antarmuka manusia menjadi penting dan komputer sendiri telah menjadi mirip dengan pengguna, *“The embodied computer/user' opens this section with an articulate exploration of the complexities of the human/computer interface. computers have, for many people, become significant other with whom we relate, connect and make sense of ourselves, emotionally, intellectual and socially through the daily face to face contact with the screen and the machine itself. The computer becomes embodied, taking on anthropomorphic characteristics”* (Lupton dan Nobel, 1997),

Dalam hal ini, Peneliti akan menggunakan metode etnografi virtual dikarenakan penelitian berada dalam ranah virtual atau *cyberspace*. Metode etnografi tidak sekadar mendeskripsikan pola-pola kebudayaan dari sebuah kelompok semata, tetapi juga memberikan interpretasi atau penafsiran atasnya (Creswell, 2007). Etnografi juga melihat pola perilaku anggota dalam berinteraksi setiap hari. Perilaku tersebut, kadang bagi sebagian orang, biasanya terjadi di luar komunitas, menjadi perilaku yang aneh dan tidak berasal. Ada konteks tertentu yang biasanya melatarbelakangi sebuah perilaku atau kebiasaan (Machin, 2002: 33). Setiap budaya adalah pola perilaku yang dimunculkan manusia. Begitu juga dengan tindakan manusia melalui internet. Dari pemaknaan, pembentukan identitas terhadap kehidupan dunia virtual, sampai budaya yang diciptakan bersama menjadi salah satu

yang memiliki kemungkinan keterkaitan dengan budaya manusia di dunia virtual (Campbell, 2011; Bromseth & Sundén, 2011).

Dengan demikian, munculnya *roleplayer* dalam *game* VRChat ini sangat menarik untuk diteliti. Dengan alasan, *game* VRChat yang telah melonjak dari 1.000-3000 pemain pada Desember 2017 menjadi 20.000 di setiap harinya pada awal tahun Januari 2018 dan juga untuk mempelajari *cyberspace*. Peneliti hendak mengangkat penelitian yang berjudul “Identitas *Roleplayer* dalam Game VRChat”.

PEMBAHASAN

Perubahan Diri Melalui Tubuh Virtual

1. Akun Cyberekips dan SenjuMomo 5292 dalam membentuk identitas virtual

Akun bernama Cyberekips sendiri ini selama penelitian telah menegaskan bahwa ia adalah individu yang suka menghabiskan waktunya dengan meniru tokoh idolanya dan menjadikan VRChat sebagai medium untuk menunjukkannya kepada pemain-pemain di VRChat. Seperti yang dikatakan Jill Hadfield (1986) *roleplay* merupakan jenis permainan berperan atau memperagakan tokoh fiksi maupun non-fiksi yang didalamnya terdapat aturan, tujuan dan sekaligus melibatkan unsur bahagia, kesenangan atau hobi.

Cyberekips sendiri mengakui malu jika mempraktekkan imitasi karakter Goku di dunia nyata dikarenakan lingkungan yang tidak mendukungnya dalam artian ia dikatakan anak ‘*freak*’ dengan melakukan imitasi membuatnya tidak memiliki kepercayaan diri untuk mengekspresikannya. *Freak* sendiri jika diartikan melalui Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online adalah aneh atau tidak normal. Jadi Cyberekips akan dianggap sebagai anak yang aneh karena mencoba untuk meniru perilaku idolanya. Hal ini adalah *Inhibitori* yang merupakan efek yang menyebabkan

orang lain yang menyaksikan perilaku tertentu menjadi malu atau menahan diri untuk melakukan atau mengulangi perbuatan yang dilihatnya (Bandura, 1969). Dari sinilah Cyberekips memainkan VRChat sebagai bentuk inisiatifnya untuk melakukan *roleplay* karakter Goku.

Peneliti menganggap Cyberekips merupakan seseorang yang telah menjadi fans fanatic tokoh Goku jika dilihat dari gagasan Roger dan Shoemaker (dalam Rusbiantoro; 2008; hal 141) bahwa pengaruh idola kepada fans fanatik melalui beberapa tahap di mana tahap ke empat yaitu Adoption Stage, proses penggemar akan mengambil keputusan apakah akan meniru atau tidak meniru idolanya. Cyberekips bisa dikatakan sebagai fans fanatic karena telah mencapai tahap dengan meniru idolanya yaitu Goku. Cyberekips mengatakan bahwa ia sudah menyukai animasi Jepang sejak kecil, dari kecintaannya ini ia membuat dirinya terlihat seperti salah satu tokoh favoritnya.

Ia lebih suka menampilkan sisi dirinya sebagai Goku, sehingga dapat dilihat dan menunjukkan dirinya kepada publik dengan memilih identitas diri sebagai Goku yang sama dengan Goku dalam anime Dragon Ball. Keinginannya sendiri ingin dikatakan sebagai Goku dari situ ia melakukan imitasi karakter Goku. Dalam buku Pengantar Ilmu Komunikasi Sri Moerdijati (2012) mengatakan konsep diri adalah pandangan kita mengenai siapa diri kita, hal ini hanya dapat diperoleh melalui informasi yang diberikan orang lain pada kita. Cyberekips ingin memiliki konsep diri sebagai Goku sehingga ia berperilaku layaknya Goku agar interpretasi dari pemain lain terhadapnya dapat dianggap sebagai tokoh Goku dari anime Dragon Ball.

Harre dalam Littlejohn & Foss (2005) menjelaskan tiga dimensi dari *self*, pertama *display*, apakah aspek ditunjukkan kepada publik atau tidak, *realization*, masuk dalam grup apakah diri kita, dan *agency*, apakah kita aktif atau pasif dalam menunjukkan emosi. Ketiga dimensi ini membutuhkan *self consciousness*, di mana kita melihat diri kita sebagai objek. Akun bernama Cyberekips menyadari dan

mengakui dirinya sebagai Goku. Tetapi ia juga menyadari dan mengakui dirinya sebagai seseorang yang *roleplay* sebagai Goku dan memiliki sisi aslinya di dunia nyata. Maka, selama di dunia VRChat ia hanya menunjukkan dirinya sebagai tokoh Goku dihadapan pemain lain.

Henry Tajfel menjelaskan ketika identitas sosial tidak memuaskan, individu akan berusaha keluar dari kelompok, lalu bergabung pada kelompok yang lebih positif atau membuat kelompok mereka lebih bersifat positif (Tajfel, 1979). Cyberekips yang awalnya takut dan tidak nyaman dibilang sebagai anak aneh jika menirukan tokoh idolanya di kehidupan aslinya lebih memilih untuk keluar dari kelompok tersebut dan berpindah pada kelompok yang ia anggap lebih positif yaitu komunitas yang ada dalam *game* VRChat. Adanya VRChat sendiri membantu dirinya menghilangkan beban hidupnya agar dapat lebih bisa berekspresi bebas. Sehingga hal ini mempengaruhi emosional-nya yang ada pada dunia nyata menjadi lebih tenang dari sebelumnya.

Dunia Virtual VRChat dapat membentuk sebuah identitas baru atau identitas lain yang diinginkan. Senju yang menggunakan tubuh virtual Hatsune Miku tidak hanya untuk menunjang penampilan visual saja, tetapi juga menunjukkan sifat aslinya dan hobi yang ia ingin tunjukkan. Berbeda dengan Cyberekips yang ingin mengubah identitas virtualnya menjadi Goku, SenjuMomo 5292 hanya menggunakan tubuh virtual Hatsune Miku karena Hatsune Miku dikenal sebagai penyanyi idol dan ia memakainya karena memiliki hobi menyanyi dan berusaha terlihat sebagai idol. Hanya saja, Senju ingin dilihat sebagai penyanyi sebagai salah satu dari eksistensi dirinya di dunia virtual maka dari itu, ia menggunakan tubuh virtual Hatsune Miku. Hal ini bisa dikatakan sebagai aktualisasi dari yang di mana orang berkomunikasi untuk menunjukkan dirinya itu ada (Mulyana, 2007: 14). Maslow dalam (Arianto, 2009) menyatakan aktualisasi diri adalah proses menjadi diri sendiri dan mengembangkan sifat-sifat dan psikologis yang unik.

Menurut Erickson (1968), Identitas diri didefinisikan memahami diri sendiri sebagai pribadi diri dan sadar dalam peran yang dimiliki. Identifikasi tercipta jika seseorang yang telah memiliki pendirian dalam menentukan jalannya dan tidak sekedar mengikuti orang lain. Seseorang yang menentukan dirinya siapa dan apa dirinya inginkan merupakan identitas yang dicari oleh orang tersebut. Senju hanya bisa menegaskan identitasnya dengan menggunakan tubuh virtual melalui dunia virtual, dia yang menentukan dan dia juga yang menentukan ingin terlihat seperti yang ia inginkan yaitu idol. Hal yang sama tidak bisa ia lakukan di kehidupan sehari-hari begitu pula dengan Cyberekips yang menjadi Goku.

2. Kuasa Pemain VRChat Terhadap Pemakaian Tubuh Virtual

Peneliti melihat kebebasan pemain *game* VRChat dalam menggunakan tubuh virtual sehingga dapat menjadi siapa saja dan bentuk apapun. VRChat sendiri menyediakan tubuh virtual dari karakter-karakter populer. Hal ini yang digemari oleh para pemain untuk menggunakan karakter yang disukai. Dari hal itu, pemain VRChat sendiri merupakan anonimitas yang kompleks. Karena peneliti melihat akun-akun (pemain) yang berada di *game* dapat mengubah nama akun dan tubuh virtual mereka di tengah-tengah interaksi dengan pemain lain. Dari hal ini, identitas virtual menjadi terlalu bebas dengan identitasnya. Amir Piliang (2004) mengatakan *Cyberspace* telah menciptakan perubahan yang mendasar tentang identitas. Sistem komunikasi dijabatani oleh komputer, dan hal tersebut telah melenyapkan batas-batas identitas itu sendiri di dalamnya dengan artian menjadi orang yang berbeda-beda identitasnya di waktu yang bersamaan.

Tidak hanya memiliki kekuasaan akan bentuk visual tubuh visual mereka tetapi juga dari gerakan tubuh visual. Setiap gerakan tubuh virtual akan mengikuti tubuh asli yang ada dunia nyata dengan menggunakan alat bantu sensor gerak tubuh. Semua kendali gerakan di dunia nyata akan di transfer pada tubuh virtual yang

dipakai pemain. Contohnya, Jika melakukan posisi tidur terlentang maka posisi tubuh virtual juga akan ikut tidur terlentang.

Dalam dunia virtual, yang menjadi pembeda antara OASIS dan *game* VRChat adalah indera peraba. Dunia VRChat masih belum memiliki fitur untuk merasakan sentuhan dari pemain lain ataupun benda yang ada di dunia virtual berbeda dengan Ready Player One dengan teknologi yang lebih maju memiliki teknologi pakaian yang berfungsi sebagai sensor untuk merasakan sentuhan asli saat memegang sesuatu di dunia virtual. Dapat disimpulkan salah satu kelemahan pemain dunia VRChat saat ini yaitu tidak adanya indera peraba pada tubuh menjadi salah satu kekurangan yang tidak bisa dikuasai oleh pengguna tubuh virtual itu sendiri.

Melalui pemaparan Lessig and Shields dalam buku *Code Version 2.0* (2006), didapatkan pemahaman mengenai sifat abstrak dunia maya merupakan sebuah ranah yang dikendalikan oleh pengguna (*user-driven*), dan kebebasan menjadi salah satu kata kunci utama. Penentuan “pemilik” dalam dunia maya sulit dimaknai karena setiap pengguna memiliki kemungkinan melakukan perubahan atas dunia tersebut.

Kebebasan Memilih Gender di Dalam Dunia Virtual

Selama peneliti melakukan observasi pada SarahLupa di ruang maya The Great PUG. SarahLupa hanya menggunakan tubuh perempuan untuk dipakai interaksi dengan pemain lain. Tidak hanya tubuhnya tetapi ia juga merubah suara laki-laknya menjadi lebih feminin. Suara tersebut ia ganti dengan menggunakan aplikasi *voice changer* yang di-downloadnya sehingga menyerupai suara perempuan. Dari tubuh hingga suara yang ia ubah membuatnya nyaman dengan lingkungan dunia virtual.

Interpretasi peneliti bahwa akun SarahLupa lebih mengarah pada gender feminin sebagai laki-laki. Karena sesuai dengan teori gender Butler (1990) yang meyakini bahwa gender terbentuk melalui imitasi segala atribut maupun karakter dari gender dominan. Jadi, tidak ada standar gender yang asli atau primer, karena gender sendiri merupakan betuk peniruan dari kultur yang dominan. Dapat dikatakan tubuh

virtual perempuan dan suara yang dirubah oleh SarahLupa bisa disebut sebagai atribut gender tersebut. Adapun beberapa karakteristik yang dominan pada masyarakat dalam bentuk feminim diantaranya adalah cara bicara pelan, lembut dan bersikap manis seperti yang SarahLupa lakukan dalam VRChat.

Selama peneliti observasi akun SarahLupa tidak memiliki kendala dalam berinteraksi dengan pemain lain. Justru pemain lain lebih tertarik dengannya karena efek dari suara perempuan yang dimunculkan SarahLupa dengan memakai aplikasi *Voice Changer* dan juga pemain perempuan yang sedikit. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *game* VRChat ini merupakan tempat untuk bebas berekspresi sesuai dengan yang ingin ditunjukkan tanpa ada ketentuan tertentu. SarahLupa merupakan orang yang cenderung diam di dunia nyata.

Proses untuk menyatakan identitas gender kepada orang-orang terdekat tidak mudah baginya, apalagi jika persepsi keluarga akun SarahLupa bertolakbelakang dengan sifatnya yang feminin sebagai laki-laki. Menurut Erickson Schrotch (2014) hal ini merupakan “...*process of acknowledging of oneself or disclosing to others something that is nor readily apparent or understood about who we are...*”. Dibutuhkan proses yang panjang dalam mengungkapkan untuk menunjukkan siapa kita dan terkadang dapat menyebabkan trauma tetapi juga memberi kesan bebas dan lega. Karena ada rasa takut untuk mengungkapkan inilah yang membuat SarahLupa melepaskannya sisi femininnya di dunia virtual saja. Keluarga dari SarahLupa terbilang memiliki sifat yang keras dan minim toleransi terhadap seseorang yang tidak memenuhi spesifikasi sesuai jenis kelamin yang dibawa. Dari dasar itu, akun SarahLupa yang memilih untuk diam tak bisa berekspresi dengan bebas, Memainkan *game* VRChat sebagai bentuk dari pelariannya karena merasa tertekan di kehidupannya.

Dalam roleplay *game* VRChat, SarahLupa dengan identitas gender feminin menampilkan konsep dirinya sebagai seorang laki-laki yang menyerupai tubuh

bervisualkan perempuan berperilaku sebagai layaknya perempuan feminin juga dengan menggunakan suara palsu, hal ini ia lakukan berulang-ulang karena lingkungan yang telah mempresentasikan dirinya sebagai perempuan feminin. Bahkan peneliti selama ini juga menginterpretasikan karakter SarahLupa bergender perempuan feminin yang sedang bermain *game* VRChat, sehingga peneliti menginterpretasi bahwa SarahLupa merupakan perempuan feminin juga di dunia nyata. Fenomena ini menurut George Mead dalam teori “I” dan “Me” di mana “I” adalah pandangan seseorang terhadap diri kita dan “Me” pandangan diri kita sendiri. Dalam hal ini lingkungan memberi kemampuan melalui kritik diri untuk mengontrol mereka. SarahLupa menganggap dirinya sebagai perempuan di dunia virtual begitu juga dengan beberapa pemain yang mengakuinya sebagai perempuan di dunia virtual sehingga “I” dan “Me” pada identitas dirinya di dunia virtual bisa dikatakan sama.

Peneliti melihat para *roleplayer* dapat menggunakan tubuh virtual yang visualnya berbentuk atribut laki-laki maupun perempuan. Seseorang bisa dengan mudah mengasumsikan dirinya sebagai laki-laki atau perempuan. Tubuh virtual pada *game* VRChat tidak memiliki alat kelamin karena aset model tidak ditunjukkan, tetapi pengguna memiliki kebebasan untuk dapat menentukan gender dari tubuh virtual yang ia pakai. Dari bebasnya memilih tubuh virtual memberikan kebebasan juga untuk menunjukkan ekspresi gender yang ingin mereka perlihatkan.

Dalam keseharian gaya hidup orang-orang di dunia virtual ini yang menciptakan *cyberculture*. Dari hasil pengamatan peneliti di dalam *game* VRChat, identitas virtual dapat berganti-ganti atau bahkan menjadi multi identitas sesuai dengan keinginan pemain. Dengan bantuan tubuh virtual, di dunia maya memungkinkan penggunaanya untuk menggunakan identitas yang diinginkan. Karena dari anonimitas identitas virtual ini memberikan kebebasan bagi para pelaku *roleplay* untuk bereksperimen dengan membentuk identitas virtual dengan akun anonim, mengekspresikan diri tanpa pengecualian. “*Who do we think we are when we are online, and who do we want to be there?*” (Jones 1997:18). Juga karena dalam *game* VRChat pemain tidak

membutuhkan data registrasi yang harus memasukkan informasi pemain pribadi mengenai gender, identitas seksual, tanggal lahir dan minat yang dimiliki oleh pemainnya. Berbeda dengan social media seperti facebook dan twitter yang di mana pengguna harus memasukkan data diri berupa nama panjang, umur, jenis kelamin dan email.

Asumsi peneliti mengatakan identitas gender sendiri di sini dapat dibuat secara instan. Karena pemain yang hidup di dunia virtual dengan perilaku dan tubuh virtual yang mendukung mereka untuk membangun identitas gender mereka di lingkungan virtual. Karena selama observasi peneliti, pemain yang bertemu dengan pemain lain secara langsung atau *first impression* mereka akan terletak pada tubuh virtual yang dipakai sehingga pengguna tubuh virtual itu akan dianggap sebagaimana bentuk fisik tubuh virtualnya. Seperti yang peneliti kutip sebelumnya yaitu Judith Butler (1990) juga mengatakan gender “... *an act, a ‘doing’ rather than a ‘being’...*”. Gender terbentuk dari perilaku atau pengekspresian seseorang. Di mana pemain-pemain dunia VRChat yang mengekspresikan diri mereka sesuai dengan gender yang mereka inginkan maka mereka mendapatkannya.

Interaksi Virtual di Dunia Virtual (Game VRChat)

SarahLupa berciuman dengan pemain dengan nama akun Yurukki. Kedua orang itu sama sekali tidak memperdulikan jenis kelamin asli mereka, akan tetapi mereka hanya melihat melalui tubuh virtual dan menganggap tubuh virtual yang dipakai itu sebagai jenis kelaminnya pada saat itu. Akun SarahLupa ini dimainkan oleh seorang laki-laki kemudian berganti sosok menjadi perempuan dalam dunia virtual. Peneliti mengasumsikan bahwa ada proses transeksual virtual yang dilakukan oleh akun SarahLupa.

Peneliti melihat kedua pemain berciuman seperti yang dilakukan sepasang kekasih dalam wujud nyata, bahkan sampai mengeluarkan suara desahan dari kedua pemain. Perilaku ini memancing banyak pemain lain sehingga pusat perhatian pemain

lain tertuju kepada mereka. Banyaknya yang melihat tidak menjadi kendala bagi mereka berdua dalam melakukan *kissing*. Karena bagi mereka *kissing* di dunia virtual bukanlah suatu hal yang sangat privasi dan mulut mereka tidak berpapasan secara asli sehingga tidak ada pengaruh di lingkungan sosial pada kehidupan nyata mereka.

Dari jawaban ini, peneliti mengetahui mereka bukan hanya homoseksual melainkan biseksual karena masih memiliki ketertarikan terhadap perempuan. Selaras dengan pandangan Freud (1951, dalam Carroll, 2005) yang berpendapat bahwa bayi melihat segala sesuatu sebagai potensi seksual, dan karena pria dan wanita berpotensi tertarik pada bayi, kita semua pada dasarnya biseksual. Identitas seksual yang dimiliki seseorang (untuk menjadi homoseksual, heteroseksual, atau biseksual) tersebut merupakan bawaan dari lahir, yang tidak dapat diubah lagi, sehingga mereka tinggal menjalani saja apa yang menjadi. Prinsip tersebut didasarkan pada esensialisme seksual yang menganggap bahwa seksualitas merupakan fenomena biologis (Alimi, 2004; 33). Teori esensialisme berpandangan bahwa orientasi seksual tidak ada hubungannya dengan sejarah dan perubahan sosial, karena ia bersumber pada hormon, *psike* dan hukum Tuhan (Alimi, 2004; 33-34). Jadi munculnya orientasi seksual sejenis dikarenakan oleh faktor biologis yang mencakup hormon dan genetik. Dengan atau tanpa identitas asli dengan memasuki dunia virtual maka semua menjadi mungkin.

Pada tahap ini, peneliti mendapatkan hasil berdasarkan eksplorasi pada *game VRChat*. Peneliti menemukan bahwa mereka di sana memanfaatkan waktu untuk menghibur diri dengan cara mencari *stranger* atau teman untuk dijadikan teman bicara pergi ke ruang maya sebagai relaksasi (pelepasan tanggung jawab di dunia nyata). Fine, Mortnimer, & Robert (Broderick & Blewit, 2006) menyebutkan kegiatan hiburan dapat mempromosikan penguasaan keterampilan seperti hobi. Dan juga Kodrati (2011) dalam artikel berjudul *Manfaat liburan untuk Kesehatan* menyebutkan aktivitas menghibur diri seperti berlibur juga bermanfaat membantu mempertahankan kesejahteraan dan kesehatan emosional. Seperti sub bab

sebelumnya akun SenjuMomo 5292 selain ingin menunjukkan hobinya dalam bernyanyi, ia juga menghibur dirinya di sana. Peneliti melihat *game* VRChat memiliki banyak tempat yang terdapat fitur *mini game* yang dapat dimainkan seperti *game slenderman* dan juga beberapa tempat yang bisa dinikmati oleh pemain seperti menggambar tiga dimensi dan stand up comedy. Media sebagai sarana penunjang bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan informasi maupun hiburan. Selaras dengan Watson & Johnson (1972 dalam Rhidings & Ghefen, 2004) bahwa, “*Human have a need to belong and and affiliated with others.*” Dengan bergabung ke dalam suatu kelompok tertentu manusia bisa memenuhi kebutuhannya untuk berinteraksi dan membentuk sebuah hubungan dengan manusia lainnya. Terlepas melakukan *roleplay*, pemain VRChat juga mencari hiburan tersendiri yang dapat ia temukan di sana. Banyak hiburan dan aktivitas yang bisa ditemukan di sana dan beberapa dari hiburan yang dimainkan tidak ada di kehidupan nyata sehingga mereka menemukan hal baru yang menarik untuk dijadikan aktivitas. Pada intinya *game* VRChat adalah sebuah *game*, *game* itu sendiri salah satunya adalah media untuk mencari hiburan. Hal ini menunjukkan dasar identitas *gamer* itu untuk mencari hiburan.

KESIMPULAN

Mereka yang bermain *game* VRChat untuk mengambil peran sesuai dengan tubuh virtual yang pilih menjadi bentuk ekspresi yang ingin mereka tunjukkan. Beberapa dari mereka memakai *game* VRChat agar bisa bebas berekspresi dikarenakan keterbatasan mereka dalam mengekspresikan identitas mereka. Identitas yang mereka tunjukkan di dunia virtual bukanlah identitas yang mereka keluarkan sehari-hari di kehidupan mereka. Akun Cyberekips yang meniru tokoh idolanya Goku di dunia virtual dan tidak dilakukan di kehidupan nyata-nya karena takut dibilang sebagai anak yang aneh. SenjuMomo 5292 yang kurang rasa percaya diri untuk bernyanyi di depan orang secara *face to face* karena takut suaranya akan mengganggu orang lain tetapi tidak takut saat berada di *game* VRChat, akun SarahLupa yang tidak bisa menunjukkan sifat femininnya dikarenakan lingkungan yang tidak

mendukungnya sehingga semua sifat aslinya, termasuk homoseksualitasnya ia keluarkan melalui dunia virtual dalam game VRChat. Dan Desutati sebagai pemain yang menghabiskan waktunya di game VRChat karena menganggap kehidupannya di dunia nyata membosankan dan lenih tertarik dengan kehidupan virtualnya. Juga menjadi salah satu alasan dari mereka *roleplay* pada Game VRChat karena pemain-pemain yang berada di dunia virtual itu berbeda dengan dunia nyata yang mereka lihat. Mereka menunjukkan identitas yang mereka inginkan melalui tubuh virtual Goku, idol penyanyi Hatsune Miku, menjadi tokoh perempuan feminin. Ada juga yang berubah-ubah seperti Desutati yang seperti menjadi tokoh yang memakai baju zirah, anak kecil dan perempuan yang suka memasak.

Dari pengakuan ke-empat akun, masyarakat di Game VRChat sangat toleransi dan mendukung apapun yang mereka lakukan. Itulah yang mendorong mereka untuk terus bermain game VRChat karena interaksi dan respon dari pemain game vrchat membuat mereka nyaman berada di sana. Oleh karena itu, para *roleplayer* berada dalam dunia virtual khususnya game VRChat bentuk kehidupan kedua mereka. Dapat dikatakan juga *roleplayer* dalam game VRChat pada dasarnya adalah mencari hiburan untuk diri mereka masing-masing karena di VRChat banyak hal yang bisa dilakukan bersama dengan pemain lain. Ketertarikan dari game ini juga pemain memiliki kekuasaan untuk membuat tubuh virtual diri mereka sendiri sehingga mereka dapat membentuk identitas virtual yang mereka inginkan dan dapat mereka ganti menjadi kelebihan dalam membangun multi identitas. Peneliti berharap hasil penelitian ini mampu membuka pandangan baru bagi masyarakat mengenai identitas *roleplayer* dalam game VRChat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Dayana Farzeeha Binti. 2011. *Gender Issues in Virtual Reality Learning Environments*. Universitas Teknologi Malaysia.
- Ali, M. & Asrori, M. 2012. *Psikologi Remaja*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Bell, D. 2007. *Cyberculture Theory: Manuel Castells and Donna Haraway*. London: Routledge Press.
- Bernet, T. 1982. *Popular Culture: Themes and Issues I*. Milton Keynes: Open University Press.
- Bobby Bodenheimer. 1999. Do we need to walk for effective virtual reality navigation? physical rotations alone may suffice. International Conference on Spatial Cognition. Springer, Berlin
- Budi, I. 2017. *Mereguk Kenimatan Di Dunia Maya Virtualitas dan Penubuhan Dalam Cybersex*. Pusat Studi Sosial Asia Tenggara. Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.
- Cooper, A. 2002. *Sex and the Internet*. USA: Brunner-Routledge.
- Creswell, J. W. 1998. *Qualitative Inquiry and Research Design*. Sage Publications Inc: California.
- David B. Whittle. 1997. *Cyberspace: The Human Dimension*. W. H. Freeman & Co. New York.
- Delya, O.A. 2017. *Identitas Crossdress Davinci Melalui Dance Cover K-POP (Studi Etnografi Komunikasi mengenai Boygroup Davinci)*. Universitas Airlangga. Surabaya.
- Elysa, Y.R. 2017. *Aktivitas Fandom dalam Mengaktualisasi Fenomena Slash Pairing Pada Akun Media Sosial Instagram*. Universitas Airlangga. Surabaya.
- Ensslin, M. 2011. *Creating Second Lives, Community, Identity and Spaciality as Construction of The Virtual*. Routledge.
- Gibson, W. 1995. *Neuromancer*, London: Harper Collins.
- Goffman, E. 1959. *The Presentation of Self In Everyday Life*. Garden City.
- Hasanah, N. 2016. *Komunikasi Virtual: Kajian Fenomena Hallyu Wave terhadap Gaya Hidup Remaja di Purwokerto*. Skripsi. Purwokerto: IAIN Purwokerto.
- Hine, C. 2001. *Virtual Ethnography*. London: Sage Publication Ltd Rohani, Ahmad. (1997). *Media Intuksional Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Hine, C. 2005. *The Information Society: An International Journal*. England. Routledge.
- Hurlock, E. 1994. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hurlock, E. 1997. *Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga: Jakarta.
- Irawanto, B. 2017. *Mereguk Kenikmatan Dunia Maya: Virtualitas dan Penubuhan Dalam Cybersex*. Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.
- Jill Hadfield (1986). *Classroom Dynamic*. Oxford University Press.
- Jordan, T. 2001. *Cyberpower: The Culture and Politics of Cyberspace and the Internet*. New York: Routledge.
- LaPoint, J. F., & Roberts, J. 2000. Using VR for Efficient Training of Forestry Machine Operators. *Education and Information Technologies*, 5(4), 237-250.
- Lessig, L. 2006. *Code Version 2.0*. New York: Basic Books.
- Levant, R. F., & Kopecky, G. 1995. *Masculinity Reconstructed: Changing the Rules of Manhood—at Work, in Relationships, and in Family Life*. New York.
- Levinson, P. 2009. *New New Media*. Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Lori Kendall. 2002. *Hanging Out in The Virtual Pub (Masculinities and Relationships Online)*. University of California.
- Lynn, J.A. 1997. *Giant of the Grand Siècle: The French Army, 1610-1715*. Cambridge University Press.
- Mulyana, D. 2008. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- McLellandm, M. 2011. The International Yaoi Boys Love Fandom and the Regulation of Virtual Child Pornography: Current Legislation and its Implications. *Journal of Sexuality Research and Social Policy*, 4(1): 93-104. University of California Press.
- Myerson, R.B. 1991. *Game Theory: Analysis of Conflict*. Harvard University.
- Nasrullah, R. 2014. *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana.
- Nordin, M.S.B. 2010. *Gender Issues In Virtual Reality Learning Environments*. Universitas Teknologi Malaysia, Skudai, Malaysia.
- Rheingold, H. 1991. *Virtual Reality*. New York: Summit Books.

- Santrock, John. 1995. *Life Span Development*: edisi lima. Jakarta: Erlangga.
- Shields, R, 2003. *The Virtual*. Routledge: London and New York.
- Shields, R. 2003. *Virtual: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sella, 2013. *Analisa Perilaku Imitasi iDikalangan Remaja Setelah Menonton Tayangan Drama Seri Korea di Indosiar (Studi Kasus Perumahan Pondok Karya Lestari Sei Kapih Samarinda)*. Samarinda.
- Shmoop Editorial Team. 2008. Peter Pevensie in *The Lion, the Witch, and the Wardrobe*.
- Rheingold, H. 1992. *Virtual Reality*, London: Mandarin.
- Rollings, A. Dave, M. 2003. *Game Architecture and Design: A New Edition*. Indianapolis, Indiana: New Riders Publishings
- Rosdiana, A. 2016. *Hubungan Kecerdasan Emosional dengan Cybersex*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Tim Jordan, 1999. *Cyberpower: The Culture and Politics of Cyberspace and the Internet*. London: Routledge.
- Turkle, S. 1995. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Whitty, M. T. (2002) "Liar, Liar! An examination of how open, supportive and honest people are in chat rooms," *Computer Human Behavior*, 18(4), pp. 343-352.
- Wood, A. F., & Smith, M. J. (2005). *Online Communication, Linking Technology, Identity, & Culture*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Yessi, P.S. 2013. *Analisa Perilaku Imitasi Dikalangan Remaja Setelah Menonton Tayangan Drama Sero Korea di Indosiar (Studi Kasus Perumahan Pondok Karya Lestari Sei Kapih Samarinda)*. E-Journal 1(2):66-80. Samarinda.
- Yuwono, Ardian Indro. 2007. *Politik Dalam Game Komputer (Analisis Simbol-Simbol Terorisme dalam Game Command & Conquer Generals)*. Fakultas ISIPOL UGM, Jurusan Komunikasi. Hal. 18.
- Zainal A. Achmad & Rachma Ida. 2018. *Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian*. Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Airlangga. Surabaya.