

ABSTRAK

Teknologi informasi memberikan terobosan dan kemudahan dalam berbagai hal yang telah mampu memberikan perubahan dalam kehidupan masyarakat. Lingkungan virtual yang ada didalam permainan *online* mampu memberikan pengaruh baru bagi masyarakat generasi milenial dalam memenuhi kebutuhan bersosial. Rasa keingin tahuan yang tinggi didukung oleh ketertarikan terhadap lingkungan virtual memberikan dorongan yang kuat bagi individu untuk mencoba dan menunjukkan entitas diri dalam tatanan masyarakat. Tidak terkecuali dalam hal yang mendasar sebagai anggota tatanan sosial, yaitu dengan meningkatkan keberadaan dalam perpustakaan dan lingkungan virtual dalam *platform* permainan *online* tersebut. Penelitian ini merupakan jawaban dari pertanyaan terkait keberadaan entitas virtual dalam sebuah lingkungan virtual dalam sudut pandang ilmu sosial. Dengan menggunakan kualitatif dan pendekatan fenomenologi, peneliti melihat dalam temuan data tentang tanda tanda keberadaan individu dalam lingkungan virtual dengan menggunakan tindakan sosial sebagai langkah penerapannya. Penelitian ini juga mencakup *bibliometric research* yang menjawab keterkaitan subjek penelitian menggunakan database dari *Scopus Publisher* sebagai penyedia publikasi ilmiah. Pendekatan terhadap subjek penelitian dalam jangka waktu lebih dari 12 bulan dengan metode analisis *Interpretative Phenomenological Analysis* serta konsep keberadaan dari Martin Heidegger, memberikan kedalaman data yang dibutuhkan peneliti sehingga memunculkan kesimpulan tentang proses pembentukan keberadaan dari setiap entitas virtual. Kesadaran individu yang diwakilkan oleh *avatar* yang kemudian disebut sebagai pemain, menggambarkan keberadaan pemain tersebut yang tergambar dalam lingkungan virtual dalam pembentukan profil, interaksi sosial, dan rangkaian sejarah atau fenomena dalam ruang waktu.

Kata kunci: eksistensi keberadaan, Martin Heidegger, perpustakaan virtual, *avatar*, *virtual space*

ABSTRACT

Information technology provides breakthroughs and convenience in a variety of things that have been able to provide a change in people's lives. The virtual environment that exists in online games can provide a new influence for millennial generation in meeting social needs. High curiosity supported by an interest in the virtual environment provides a strong impetus for individuals to try and show their own entity in the social fabric. No exception in fundamental matters as a member of the social order, namely by increasing the presence in the library and virtual environment in the online gaming platform. This research is an answer to a question related to the existence of virtual entities in a virtual environment from a social science perspective. By using a qualitative and phenomenological approach, researchers look at the findings of data about the signs of the existence of individuals in a virtual environment by using social action as a step of its application. This research also includes bibliometric analysis that answers the relationship of research subjects using a database from Scopus Publisher as a provider of scientific publications. The approach to the research subject for a period of more than 12 months with the method of analysis of Interpretative Phenomenological Analysis and the concept of existence from Martin Heidegger, provides the depth of data needed by researchers so that it raises conclusions about the process of forming the existence of each virtual entity. Individual consciousness represented by an avatar which is then referred to as a player describes the existence of these players which are depicted in a virtual environment in the formation of profiles, social interactions, and historical sequences or phenomena in time-space.

Keywords: existence, Martin Heidegger, virtual library, avatars, virtual space