

# **EKSISTENSI PEMAIN GAME ONLINE DALAM VIRTUAL LIBRARY**

Moch. Yaka Bagus Pratama<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Departemen ilmu Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,  
Universitas Airlangga, [yakabgs@gmail.com](mailto:yakabgs@gmail.com)

## **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

## **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

## **PENDAHULUAN**

Keberadaan teknologi memberikan tantangan baru bagi peneliti sosial dengan menghadirkan bentuk baru lingkungan sosial dalam platform virtual. Platform virtual tersebut tercipta didalam format digital maya dalam pengembangan teknologi informasi dan komunikasi, internet. Dengan memanfaatkan internet, lingkungan sosial yang berada di lingkungan virtual, dapat “diakses” siapa saja tanpa ada batasan selama ada koneksi dengan internet. Kondisi tersebut memberikan kesempatan bagi setiap orang untuk dapat merasakan lingkungan virtual dengan mewakili kehadiran dan interaksi diri setiap orang menggunakan avatar.

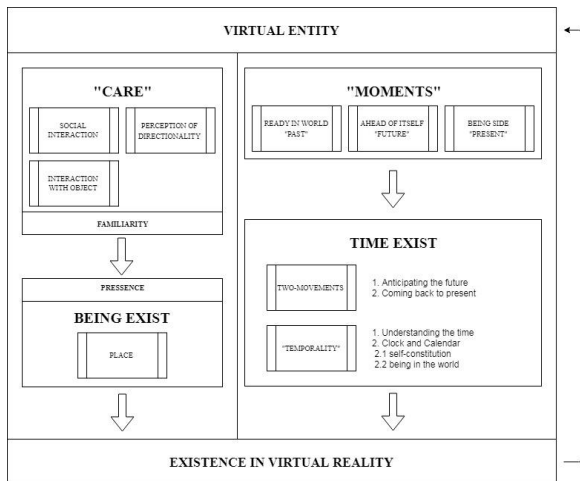
Keberadaan setiap orang atau disebut player (pemain) dalam lingkungan virtual seiring waktu mulai terasa selaras semakin banyaknya jenis media atau aplikasi yang menyediakan bentuk lingkungan virtual serupa. Interaksi yang dibangun diantara pemain dengan media avatar, menunjukkan

adanya indikasi kesadaran diantara pemain yang disampaikan dengan menggunakan media avatar. Lingkungan virtual yang menyediakan beragam lingkungan layaknya dunia sebenarnya, beserta dengan bentuk interaksi sosial yang menarik untuk diungkap dasar keberadaannya, memicu keinginan peneliti untuk mengungkap kondisi yang sebenarnya dialami oleh pemain.

Keberadaan yang berada dalam lingkungan virtual mendasar pada proses yang dibangun dari pemain tersebut dalam menunjukkan interaksi yang dibangun terhadap entitas atau personal lainnya. Menjawab fokus penelitian yang mempertanyakan tentang bagaimana sebuah profil virtual dibentuk berdasarkan kehendak atau kesadaran dari pemain yang kemudian mampu menunjukkan keberadaan didalam lingkungan virtual, kemudian proses yang dilalui profil tersebut sehingga mampu membentuk realitas sosial yang

tergambarkan dalam keberadaan *Dasein* ruang dan waktu virtual.

Martin Heidegger memberikan gambaran tentang keberadaan dan metode yang digunakan untuk mendekonstruksi suatu keberadaan dari entitas yang terlihat dari interaksi yang dibangun terhadap entitas lainnya. *Dasein* yang berarti keberadaan, menunjukkan keberadaan entitas yang terlintas dalam sebuah rentetan masa atau waktu. Dimana kondisi waktu tersebut merupakan syarat sejarah dapat berjalan dan dengan dukungan ruang atau lingkungan, terbagi dalam *care* dan *moments*.



Gambar : Konsep Proses Keberadaan Entitas Virtual

## PEMBAHASAN

### Tren Penelitian Subjek Permainan dan Realitas Sosial

Penelitian ilmiah berkembang dan mendapatkan inovasi dalam setiap temuan penelitian. Beberapa temuan penelitian baru terkait dengan subjek penelitian lain sebelumnya sehingga terdapat rekam jejak bibliografi yang saling terhubung diantara artikel. Dengan memanfaatkan data

bibliografi dari penelitian yang dijadikan sampel, dapat digambarkan keterkaitan antara subjek penelitian yang didapat dari riwayat daftar bibliografi dan kata kunci. Dengan menggunakan data yang ada, metode bibliometrika dapat diterapkan dan mampu menggambarkan keterkaitan dan hubungan di antara subjek penelitian.

Data bibliometrika yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara subjek penelitian yang kemudian mampu untuk menggambarkan rentan waktu perkembangan subjek, didapatkan melalui salah satu penyedia jurnal internasional. Dengan memanfaatkan Search Engine diperoleh sebaran data yang menggambarkan hubungan antar subjek. Sebaran data yang didapatkan dari penyedia jurnal dengan menggunakan metode Boolean Query (AND, OR) mendapatkan temuan sebesar 1195 data dan 242.472 data. Temuan tersebut merupakan sebaran gabungan dan sebaran kemungkinan yang terkait diantara artikel ilmiah tentang permainan dan realitas virtual. Temuan data tentunya terkait dengan subjek penelitian utama realitas sosial.

Berdasarkan dari tabel hasil penggalan data diatas, sejumlah data yang didapatkan mencapai nominal 1195 berkas. Temuan query tersebut kemudian dilakukan perhitungan secara biner (binary), guna mendapatkan subjek ordinat dari setiap berkas yang didapatkan, secara otomatis dengan menggunakan perangkat lunak VosViewer yang kemudian didapatkan jumlah suku kata (terms) sebanyak 21431. Sehubungan dengan pengaturan dasar dari VosViewer yang menyampaikan tentang korespondensi keterkaitan antar subjek dapat



subjek lainnya yang menjadi pen jembatan sebagai contoh infometrics dan case studies.

### **Identitas Avatar dan kesadaran atas kehendak**

Avatar tercipta atas kesadaran seseorang yang ingin bergabung dalam dunia virtual Toram, kesadaran akan pemilihan nama, bentuk fisik, jenis kelamin, hingga jenis kemampuan. Avatar merupakan sebuah objek digital berbentuk karakter virtual pengganti pemain, dalam memenuhi perannya sebagai pemain dalam dunia virtual. Identitas avatar merupakan identitas layaknya identitas nyata yang berbentuk nama, bio, jenis kelamin, jenis pekerjaan, dengan tambahan berupa experience atau pengalaman dalam bermain dengan nama level atau tingkatan. Perpustakaan dalam virtual Toram dibangun atas konstruksi layaknya perpustakaan pada abad pertengahan dan dibangun atas dasar dunia imajiner yang mendukung pemain untuk menunjukkan esensi yang dimilikinya dalam perpustakaan. Hal tersebut selaras dengan “kebiasaan” pemain yang cenderung memamerkan atau mempertunjukkan kemampuan visual yang dimiliki berdasarkan kesadaran untuk mendapatkan perhatian dalam lingkungan virtual. Pengalaman emosional mendukung pemain untuk selalu berusaha menjadi pemain yang dipandang dalam tatanan orang virtual layaknya pendapat salah satu informan. Hal tersebut berlaku pula dalam pemilihan identitas dasar yang akan mampu meningkatkan emosi pemain pada saat menunjukkan kemampuan visual dan pengalaman didalam perpustakaan virtual beserta dengan pemain lainnya.

### **Interaksi kognisi virtual dan interaksi sosial virtual**

Pengetahuan atau kognisi yang berasal dari interaksi kemudian difahami sebagai pengetahuan yang menunjukkan kebenaran dari suatu tindakan. Bahkan jika tindakan tersebut merupakan tindakan virtual atau tidak ada dalam dunia sebenarnya akan dianggap sebagai kebenaran dikarenakan mampu ditangkap dalam pancaindra sebagai impulse yang nyata, dan menjadi pengalaman dalam struktural masa dan tempat tertentu. Layaknya fenomena yang ditunjukkan oleh Ku, dimana informan menyampaikan bahwa di dalam perpustakaan virtual merupakan tempat yang dituju untuk meningkatkan skill dengan belajar, dan sebagainya. Pengalaman yang menciptakan kebenaran bahwa didalam perpustakaan virtual merupakan tempat yang dituju untuk meningkatkan skill, terus dikembangkan dan dibagikan dengan pemain lainnya yang tidak memahami kondisi tersebut.

Membentuk keberadaan dalam suatu lingkup lingkungan memerlukan peran dari keberadaan objek lain. Interaksi yang dibangun oleh avatar atau informan, memberikan pengetahuan kepada pemain lain akan suatu tanda akan keberadaan dari perpustakaan virtual. Secara analogi dapat disampaikan bahwa suatu entitas dapat menunjukkan keberadaannya dengan bergantung terhadap keberadaan entitas lainnya. Ketergantungan suatu entitas dalam menunjukkan keberadaannya terhadap entitas lain seperti objek perpustakaan virtual terlihat dengan adanya pemain yang melakukan interaksi didalam perpustakaan.

## **Kognisi atas kesamaan diantara kesadaran**

Pembentukan objek secara visual dalam lingkungan virtual merupakan representasi dari objek yang sebenarnya, sehingga hal tersebut mampu dengan mudah diadaptasi oleh pemain atau individu baru dengan memanfaatkan kognisi dari pengetahuan yang pernah dialami pada masa sebelumnya. Berdasarkan pendapat informan Mar, bahan atau benda yang berbentuk serupa dengan daun dalam Toram, digambarkan layaknya daun yang serupa dengan yang biasa dijumpai, dan daun virtual tersebut digunakan untuk bercocok tanam atau membuat hiasan tanaman dalam lingkungan virtual. Kondisi kognisi yang dipengaruhi pengalaman lampau memberikan gambaran tentang persepsi visual yang mempengaruhi proses pengambilan keputusan pemain dalam lingkungan virtual kedepannya.

Proses identifikasi dari objek virtual yang belum pernah ditemui sebelumnya, merupakan pemicu kognisi lama yang kemudian akan memanfaatkan “keserupaan” gambaran atau sifat yang dimiliki objek tersebut. Kesimpulan dari identifikasi objek baru tentunya dipengaruhi oleh kemampuan kognisi dalam memahami kondisi sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut, didapatkan bahwa kemampuan pemain dalam menyerap kognisi baru akan sebuah entitas benda virtual dipengaruhi berdasarkan kemampuan kognisi lama yang telah dimiliki, kondisi dimana objek virtual tidak dapat teridentifikasi atau dalam artian baru bagi pemain sehingga pemain tersebut tidak

memahami tentang objek tersebut, merupakan pengetahuan baru yang akan menjadi kognisi lama untuk tindakan selanjutnya.

## **Pembentukan Pengakuan Keberadaan Profile (Profil) melalui Realitas Sosial**

Mengada atau memahami keberadaan sebuah entitas virtual layaknya perpustakaan virtual berdasarkan pendekatan tersebut, mampu terlihat dari hubungan entitas tersebut dengan entitas lainnya. Analisis tersebut tentunya serupa dengan apa yang telah berada dalam tulisan yang dimuat dalam buku tentang keberadaan serta masa yang membahas tentang filosofi pengetahuan dan pembentuk fenomena berdasarkan masa dalam rentetan skematis (Engelland, 2010). Sehubungan dengan hal tersebut, entitas dari perpustakaan virtual tersimpan dalam kognisi pemain yang mengetahui dan memiliki pengalaman terhadap perpustakaan virtual sebagai sebuah sitematika tertentu. Kognisi tersebut tercatat sebagai pengalaman akan ruang yang menggambarkan keadaan perpustakaan diantara virtual dan sebenarnya secara teratur dan tersimpan yang disebut sebagai kognisi atas ruang (Saunders, Rutkowski, Genuchten van, Vogel, & Orrego, 2011).

Entitas virtual yang menempati posisi sebagai objek penggerak dalam lingkungan virtual, nampak terlihat memiliki aktifitas yang selalu terhubung dengan objek lainnya. Objek aktif dalam hal ini dicontohkan sebagai avatar, memiliki kemampuan untuk melakukan interaksi baik terhadap objek aktif lainnya maupun objek pasif, layaknya yang

telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya. Sedangkan objek pasif akan bertugas sebagai pendukung objek aktif dalam rangka menyelesaikan permainan. Tanpa adanya interaksi atau hubungan diantara objek, tidak mungkin adanya pengetahuan akan objek tersebut yang kemudian akan menghilangkan pula keberadaan dari entitas tersebut dalam lingkungan virtual. Sebuah pengetahuan yang berdasarkan dari pengetahuan lainnya akan memperkuat nilai keberadaan dari sebuah entitas yang dalam praktiknya saling berpengaruh tanpa disadari oleh entitas tersebut (Engelland, 2010).

### **“Care” mendasarkan pada Kehadiran Perpustakaan maya**

Pengalaman yang membangun pengetahuan baru yang terjadi dalam interaksi diantara pemain memberikan pandangan tentang proses pembentukan eksistensi secara mendasar bagi setiap objek virtual. Hal tersebut merupakan fungsi dasar dari objek yang tidak terlepas dari sifat alami objek tersebut dalam tatanan ekosistem dimana objek tersebut berada. Sebagai contoh dalam perpustakaan virtual Toram, perpustakaan tersebut bergantung pada jumlah interaksi yang terjadi didalam perpustakaan maupun jumlah pengetahuan pemain akan adanya perpustakaan tersebut. Tanpa adanya ingatan atau interaksi dari pemain terhadap perpustakaan Toram, entitas dari perpustakaan tersebut akan dipertanyakan tentang keberadaannya, dimana dipertanyakan dengan peristiwa yang telah atau sedang terjadi.

Pembahasan mengenai proses yang ditempuh sebuah entitas dalam membentuk keberadaan yang melekat pada entitas lain dibahas dalam sub bab yang berbeda. Mengenai catatan atau simbol yang menggambarkan sebagai bentuk keberadaan yang ditinggalkan, merupakan bukti akan keberadaan suatu entitas yang pernah ada dalam lingkungan tersebut. Simbol yang ditinggalkan dikenal dengan beberapa bentuk yang berbeda, sebagai contoh adalah log atau catatan kunjungan terhadap perpustakaan, data riwayat milik setiap avatar, dan tidak menutup kemungkinan berada dalam kognisi atau pengalaman pemain.

Pengalaman yang menggambarkan dalam kognisi pemain, memiliki pengaruh dalam penentu tindakan pemain selanjutnya yang terkait dengan entitas tersebut. Keberadaan perpustakaan virtual Toram beserta dengan sifatnya tercatat dalam perasaan pemain yang mengalami secara langsung terhadap perpustakaan. Keberadaan yang disimpan pemain merupakan hasil dari interaksi yang sebelumnya terjalin diantara pemain dengan entitas virtual lainnya. Sebagai contoh adalah bagian dari “care” yang memberikan pengaruh keberadaan entitas tersebut dalam ingatan entitas lain.

Pembahasan mengenai nilai keberadaan milik avatar memiliki pembahasan yang beragam. Terkait dengan hal tersebut, perpustakaan maya berdasarkan sifat pembentuknya memiliki kesamaan dengan avatar yang tentunya sebagai entitas atau objek virtual. Namun perbedaannya yang mendasar dari kedua hal tersebut memberikan gambaran akan proses pembentukan keberadaan yang berbeda.

Perlu diketahui berdasarkan pembahasan sebelumnya, entitas perpustakaan virtual merupakan sebuah objek pasif, dimana perpustakaan tersebut tidak dapat melakukan suatu tindakan yang bebas dalam membentuk keberadaan layaknya objek aktif. Sedangkan objek aktif seperti avatar memiliki kehendak bebas untuk berinteraksi dan melakukan ekspresi diri dengan melakukan tindakan sosial, maupun menciptakan karakteristik tersendiri didalam lingkungan virtual.

### **Keberadaan Realitas Sosial (social reality) dalam Da-sein atau Ruang Waktu Lingkungan Virtual**

Peristiwa yang terjadi didalam lingkungan virtual, diidentifikasi dengan peristiwa yang dalam prosesnya serupa dengan yang terjadi dalam lingkungan sebenarnya. Keadaan dimana peristiwa sering teridentifikasi dengan sebutan fenomena juga memiliki perannya dalam lingkungan virtual. Fenomena tersebut terjadi dalam suatu alur waktu yang menjadi dasar keberadaan suatu rentetan sejarah yang secara dalam difahami setiap entitas di setiap tindakannya (Costea, 2000). Dalam sudut pandang sejarah, peristiwa tercipta dalam suatu lokasi atau ruang yang menjadi bukti fisik dari sejarah tersebut. Sedangkan bukti interval dari kejadian sejarah tersebut tercatat pada waktu atau masa yang menyatu dengan entitas tersebut dimana hal tersebut berlaku pula untuk fenomena sosial.

Peristiwa atau fenomena sosial yang terjadi dalam perpustakaan virtual, memiliki pengaturan waktu yang tersendiri dan berada dalam lingkup dimensi virtual. Tindakan

sosial menciptakan rentetan fenomena yang terhubung oleh ruang virtual dengan masa yang berjalan baik dalam kesadaran pemain, maupun masa virtual. Setiap kejadian yang mengakibatkan perubahan, berdasarkan proses atau pergerakan, hingga suatu tindakan dinamis, secara tidak langsung selalu terkait dan menggambarkan adanya waktu (Sztompka, 2004).

Secara umum, waktu dilihat sebagai dimensi bagi setiap fenomena sosial dan secara khusus, waktu mendapatkan porsi sebagai aspek yang membawa perubahan sosial (Sztompka, 2004). Fenomena sosial berjalan pada suatu masa yang didalamnya terdapat catatan-catatan yang tertinggal sebagai bukti bahwa entitas tersebut melintas atau pernah berada dalam lingkungan tersebut. Keadaan masa disaat entitas tersebut hadir dalam sebuah lingkungan, terikat dengan entitas lainnya yang menjadikan fenomena keberadaan dari entitas tersebut dapat terbuktikan. Keadaan disaat pemain melakukan hubungan atau interaksi didalam perpustakaan, secara tidak langsung menggambarkan keberadaan perpustakaan pada masa pemain tersebut berada didalamnya, dan hal tersebut berlaku juga terhadap entitas lainnya.

Pada penjelasan secara khusus, waktu memberikan kesempatan bagi setiap fenomena sosial untuk dapat berjalan dan mengikat diri dengan fenomena lainnya dan terhubung dalam satu rentetan sejarah (Sztompka, 2004). Dalam penjelasan singkat, sebuah fenomena sosial tidak akan terjadi tanpa adanya fenomena atau kejadian yang sebelumnya terjadi dan memicu keadaan selanjutnya dalam rentetan waktu tersebut.



Dalam sudut pandang lingkungan virtual, setiap entitas berjalan pada dua dimensi waktu yang bersamaan, fenomena tersebut mengakibatkan adanya kesadaran waktu secara kuantitatif dalam ranah pemain yang menjadi objek aktif dalam lingkungan tersebut. Waktu atau masa yang dihitung tersebut merupakan waktu yang ditetapkan berdasarkan keputusan pengembang permainan dan kesepakatan dalam sistem waktu internasional yang identik dengan sebutan GMT, dimana lingkungan virtual memiliki waktunya tersendiri yang berada dalam lingkup kesadaran virtual.

### **Keberadaan Masa dalam Dimensi Tindakan Sosial**

Tindakan sosial dalam Toram merupakan suatu rangkaian sejarah yang menjadi bukti keberadaan waktu dalam lingkungan virtual Toram. Setiap tindakan yang dipilih oleh pemain virtual, selain menjadi pertanda akan adanya waktu yang berjalan dalam lingkungan tersebut, juga bertindak sebagai penentu dari tindakan selanjutnya. Maksud dari tindakan selanjutnya adalah fenomena yang terukir dalam rentan waktu tertentu dalam sebuah lokasi tempat tindakan tersebut dijalankan.

Waktu yang tercatat sebagai rentan masa dimana fenomena dari serangkaian tindakan tersebut berjalan, mayoritas ditandai sebagai waktu yang dapat diidentifikasi sebagai masa dalam nominal tertentu. Sebagai contoh, satu masa yang ditempuh seorang mahasiswa dalam menyelesaikan studi mayoritas ditandai dengan waktu mayoritas 4 tahun. Sedangkan mahasiswa

dengan tingkatan yang lebih awal yaitu Sekolah Menengah Atas, ditandai dengan rentan waktu mayoritas 3 tahun. Waktu yang tercatat tersebut merupakan waktu secara kuantitatif dimana dapat diidentifikasi dengan nominal tertentu, dan berjalan pada satuan tetap dalam suatu masa atau alat pengukuran waktu (Sztompka, 2004).

Sejalan dengan Martin Heidegger (Costea, 2000) yang mengkonfirmasi bahwa fenomena akan saling terkait dengan fenomena lainnya bahkan sebelum fenomena utama tersebut berakhir. Syarat universat tersebut menjawab bagaimana waktu mampu mendasari keberadaan entitas, bahkan entitas virtual. Berdasarkan referensi dari karya "Sosiologi Perubahan Sosial" (Sztompka, 2004), terdapat enam syarat universal yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Penyelarasan tindakan oleh pemain atau aktor virtual. Dalam sebuah rangkaian fenomena virtual, kehadiran secara ruang virtual atau penciptaan ruang "publik" bersama, diperlukan dalam membentuk sebuah fenomena. Tindakan dalam sebuah ruang yang dikerjakan dalam kebersamaan atau tindakan kolektif dan dalam masa yang sama.
2. Koordinasi diantara entitas atau aktor lainnya. Keberadaan lingkungan virtual dengan heterogenitas pemain dan karakter yang dibangun, memberikan contoh koordinasi yang tepat

- dalam memberikan pandangan bahwa setiap entitas memiliki peran yang harus dipenuhi dalam suatu masa yang memerlukan keseimbangan diantara pihak yang membentuk keberadaan.
3. Keadaan selanjutnya yang menunjukkan fungsi sosial dari waktu adalah adanya rentetan waktu. Tindakan sosial melalui sebuah rangkaian durasi atau masa yang memiliki tahapan kejadian. Sebuah tindakan akan dapat berjalan dengan semestinya apabila masa telah mencapai titik yang seharusnya terjadi, dimana hal tersebut berarti sebuah tindakan tidak akan dapat terjadi sebelum atau sesudah waktu yang telah ditentukan.
  4. Ketepatan waktu juga menjadi penentu dari berjalannya sebuah fenomena yang mampu membentuk keberadaan dari perpustakaan virtual.
  5. Durasi dalam berjalannya sebuah fenomena merupakan ukuran waktu yang harus ditentukan dan berjalan dengan semestinya, hal tersebut terkait dengan pemberian hak atas waktu terhadap fenomena selanjutnya, dan batasan dari sebuah fenomena.
  6. Syarat universal terakhir merupakan adanya perbedaan. Keadaan sosial virtual serupa halnya dengan keadaan sosial sebenarnya dalam sudut pandang universalitas waktu.

## **KESIMPULAN**

Mendefinisikan keberadaan dari entitas virtual yang sebenarnya memegang kesadaran dari pemain sebenarnya, dapat terlihat dari penggambaran tindakan avatar. Serangkaian tindakan yang tergambar dalam ruang dan waktu dipengaruhi penangkapan kognisi dari pemain tersebut, melalui media avatar. Hal hal tersebut saling dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dan pengalaman yang pernah dilalui pada masa atau lingkungan sebelumnya. Sifat atau kebiasaan yang terbawa memberikan petunjuk bagi pemain untuk melakukan adaptasi dan langkah dalam menunjukkan keberadaan pemain dalam lingkungan virtual.

Terpenuhinya syarat universal dari fungsi waktu sosial, menunjukkan bahwa keberadaan masyarakat virtual dapat dibuktikan melalui penelitian ini. Selain itu, keberadaan yang tersimpan sebagai sejarah juga terukir pada entitas virtual lainnya termasuk dalam kognisi pemain lainnya yang berinteraksi dengan entitas tersebut. Penelitian ini telah menunjukkan bawasannya keberadaan dari entitas yang dianggap maya atau virtual, tetap memiliki nilai keberadaan yang didasarkan dari kesadaran setiap individu, dimana setiap individu memiliki cara atau langkah yang mampu ditempuh

untuk dapat menunjukan keberadaannya dalam lingkungan sosial virtual.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardi, M. (2017). Hermeneutika Fundamental: Memahami Fenomenologi sebagai Orientasi Hermeneutika. *IAIN Kontemplasi*, 357.
- Bainbridge, W. (2007). The Scientific Research Potential of Virtual Worlds. *Sciencemag*, 472.
- Bawden, D. (2008). Origins and Concept of Digital Literacy. Shear&Knobel/indd.
- Becker, D. (2018). Desiring Fakes AI, Avatars, and the Body of Fake Information in Digital Art. In D. Becker, A. Fischer, & Y. Schmitz, *Faking, Forging, Counterfeiting* (pp. 199-224). Transcript Verlag.
- Bell, M. W. (2008). Toward a Definition of "Virtual World". *Journal of Virtual Worlds Research*.
- Brey, P. (2014). The Physical and Social Reality of Virtual world. *The Oxford Handbook of Virtuality*, 42-54.
- Burns, T. R., Baumgartner, T., & Devilie, P. (1987). *Manusia, Keputusan, Masyarakat*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Chapter Title: Steampunk, Cyberpunk and the Ethics of Embodiment. (2071). In E. King, & J. Page, *Posthumanism and the Graphic Novel in Latin America* (pp. 109-138). UCL Press.
- Chow, A., Baity, C., Zamarripa, M., Chappell, P., Rachlin, D., & Vinson, C. (2012). The Information Needs of Virtual Users: A Study of Second Life Libraries. *The Library Quarterly: Information, Community, Policy*, 477-510.
- Costea, B. (2000). Existence Philosophy and The Work of Martin Heidegger: Human Diversity As Ontological Problem (Related to Mainstream Management Education). *Lancaster University Management School Working Paper*, -.
- Dickson, D. (1975). Technology and Social Reality. *Dialectical Anthropology*, 25-41.
- Engelland, C. (2010). The Phenomenological Kant: Heidegger's Interest in Trancedental Philosophy. *Journal of the British Society for Phenomenology*, 150-169.
- Erhardt, J. (2013). Reality and Structure of Virtual Space: Some Lessons from Portal. *The Philosophy of Computer Games Conference*.
- Feldon, F. F., & Kafai, Y. (2008). Mixed Method for Mixed Reality: Understanding Users' Avatar Activities in Virtual Worlds. *Educational Technology Research and Development*, 575-593.
- Gerber, W. (1987). Being, Reality, and Existence. *Penn State Universitu Press*, 227-238.
- Grace, L. (2005). Game Type and Game Genre. *Jstor*, -.
- Hadzinsky, C. (2014). A Look into the Industry of Video Games Past, Present, and Yet to Come. *CMC Senior Theses*, -.
- Hamer, J. H. (1994). Identity, Process, and Reinterpretation. The Past Made Present and the Present Made Past. *Nomos Verlagsgesellschaft*, 181-190.
- Harmsen, L. (2010). *Virtual Space in Computer Games*. Research Master Media and Performance Studies.

- Harrison, S., & Dourish, P. (1996). Re-Placing Space: The Roles of Place and Space in Collaborative Systems. *Xerox Palo Alto Research Center*.
- Heidegger, M. (1962). *Being and Time*. (J. Macquarrie, & E. Robinson, Trans.) Oxford: Blackwell Publishers Ltd.
- Heinamaa, S. (n.d.). On the Complexity and Wholeness of Human Beings: A Husserlian Perspective. *University of Jyväskylä*, 1-16.
- Helmer, J. (2007). Second Life and Virtual Worlds. *learning Light*.
- Lasko-Harvill, A. (1992). Identity and Mask in Virtual Reality. *Discourse*, 222-234.
- Lastowka, F., & Hunter, D. (2004). *The Law of the Virtual Worlds*. California: California Law Review.
- Lau, H.-F., Lau, K.-W., & Kan, C.-W. (2013). The Future of Virtual Environments: The Development of Virtual Technology. *Computer Science and Information Technology*, 41-50.
- Luft, S. (2005). Husserl's concept of the 'transcendental person': Another look at Husserl-Heidegger relationship. *International Journal of Philosophy Studies*, 141-177.
- Mazuryk, T., & Gervautz, M. (n.d.). Virtual Reality: History, Applications, Technology and Future. *Vienna University of Technology*, 1-72.
- McIntosh, K. (2008). The Social Construction of Virtual Space. *Michigan Sociological Review*, 196-214.
- Morgan, R. (2014). *Virtual Reality: An Ethnographic study of sociality, being, and money in a multi-player online game-world*. Australia: James Cook University.
- Newzoo. (2017). *The Indonesia Gamers Traticistic*. indonesia: Telkomsel.
- Nindito, S. (2005). Fenomenologi Alfred Schutz: Studi tentang Konstruksi Makna dan Realitas dalam Ilmu Sosial. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 79-94.
- Park, E. L., & Choi, B. K. (2014). Transformation of classroom spaces: traditional versus active learning classroom in. *Higher Education*, 749-771.
- Petit, R. (2011). Avatar-Space: The Ego Inc. *The MIT Press*, 92-101.
- Ritzer, G., & Smart, B. (2011). *Handbook Teori Sosial*. Bandung: Nusa Media.
- Rusyn, B., Lytvyn, V., Vysotska, V., Emmerich, M., & Pohreliuk, L. (2019). The Virtual Library System Design and Development. *Springer Nature Switzerland*, 328-349.
- Sanchez-Sepulveda, M., Fonseca, D., Franquesa, J., & Redondo, E. (2019). Virtual interactive innovations applied for digital urban transformations. Mixed approach. *Future Generation Computer Systems*, 371-381.
- Saunders, C., Rutkowski, A., Genuchten van, M., Vogel, D., & Orrego, J. (2011). Virtual Space and Place: Theory and Test. *Management Information Systems Research Center*, 1079-1098.

Schatzki, T. R. (1988). The Nature of Social Reality. *International Phenomenology Society*, 239-260.

Schroeder, R. (1993). Virtual Reality in the Real World: History , applications and Projections. *Futures*, 963-974.

Smith, B., & Searle, J. (2003). The Construction of Social Reality. *American Journal of Economic and Sociology*, 285-309.

Smith, J. A., & Eatough, V. (2017). *Interpretative Phenomenological Analysis In: The SAGE Handbook of Qualitative Research in Psychology*. 55 City Road: SAGE Publication Ltd.

Stets, J. E., & Biga, C. F. (2003). Bringing Identity Theory into Environmental Sociology. *American Sociological Association*, 398-423.

Sztompka, P. (2004). *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Prenada Media.

Van der Ham, I. J., Klaassen, F., vann Schie, K., & Cuperus, A. (2019). Elapsed time estimates in virtual reality and the physical world: The role of arousal and emotional valence. *Computer in Human Behavior*, 77-81.

Verma, M., & Verma, N. (2014). Concept of Hybrid, Digital and Virtual Library: A Professional Approach. *ETLIS*, -.

Zahavi, D. (Ed.). (n.d.). Husserl, Heidegger, and Merleau-Ponty on the World of Experience. *Oxford Handbook of the History of Phenomenology*.

Zheng, D., Bischoff, M., & Gilliland, B. (2015). Vocabulary Learning in Massively

Multiplayer Online Games: Context and Action Bedore Words. *Educational Technology Research and Development*, 771-790.