

Identitas dan Pembentukan Stereotip Pemain Indonesia Dalam Online Game

Girindra Adyapradana

Abstrak/Abstract

Perkembangan teknologi komunikasi telah membawa babak baru dalam kehidupan manusia. Salah satu hasil perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mempunyai pengaruh signifikan dalam interaksi antar manusia adalah *game online*, dalam hal ini adalah *Massively Multiplayer Online game* (MMOG). Seperti halnya dalam komunikasi antar budaya yang terjadi dalam konteks bertatap muka, stereotipe sulit untuk dihindari. Studi ini bertujuan untuk mendeskripsikan stereotipe-stereotipe yang muncul di antara pemakain *game online*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode studi kasus, dan menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam dan observasi. Informan dalam penelitian ini adalah para pemain *Battle of Immortals* (BoI) yang berasal dari Indonesia. Penelitian ini menunjukkan bahwa dalam dunia online *game*, saat para pemain tidak bertatap muka sekalipun, cukup banyak stereotipe pemain Indonesia yang muncul dalam proses komunikasi antar pemain - pemain Indonesia yang muncul dalam dunia online *game* *Battle of Immortals* (BoI).

Developments in communication technologies has brought a new chapter in human life. One result of the development of information and communication technologies which have significant effects in the interaction between people is an online game, in this case is a Massively Multiplayer Online game (MMOG). Just as in intercultural communication that occurs in the context of face to face, it is difficult to avoid stereotypes. This study aims to describe the players Indonesia stereotypes that emerged in the world of online gaming Battle of Immortals (BoI). This research method using qualitative approach, with a case study method, as well as using in-depth interviews and observation as research data collection techniques. Informants in this study are the players who come from Indonesia BoI. In general, this study shows that in the world of online gaming, as the players do not face to face though, quite a lot of Indonesian players stereotypes that emerged in the process of communication between players .

Kata kunci/keywords:

Stereotipe, Komunikasi Antar Budaya, Interaksi, Pemain Indonesia, Identitas, Interaksi, *Game Online*, *Stereotypes*, *Intercultural Communication*, *Interaction*, *Indonesian Player*, *Identity*, *Online Game*.

Girindra Adyapradana
Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu
Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Indonesia, Kampus UI Salemba
16424

g.adyapradana@gmail.com

Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, media massa pun tak ketinggalan ikut mengalami perkembangan. Media massa sering digolongkan menjadi media massa cetak (surat kabar, majalah, tabloid, dan sebagainya) dan media massa elektronik (radio dan televisi). Kini, muncul sebuah media massa baru yang disebut media massa *online* atau internet. Internet merupakan kependekan dari *Interconnected Network*. Internet menghubungkan berbagai jaringan yang tidak saling bergantung satu sama lain, sehingga masing-masing dapat berkomunikasi. Internet merupakan hubungan antar berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya.

Salah satu media yang menggunakan internet adalah media sosial, media yang digunakan sebagai alat interaksi sosial. Media sosial adalah penggunaan *web-based* dan teknologi mobile untuk mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Kaplan & Heinlein (2010) mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi internet yang dibangun dengan fondasi teknologi dari Web 2.0, yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten berdasarkan pengguna internet. Dari segi bisnis, media sosial merujuk kepada *consumer-generated media* (CGM).

Dengan mengaplikasikan beberapa teori riset media di lapangan (*social presence, media richness*) dan proses sosial (*self presentation, self disclosure*) Kaplan dan Heinlein menciptakan beberapa klasifikasi dari media sosial, menurut mereka ada enam tipe berbeda dari social media; *collaborative projects, blogs dan microblogs, content communities, social networking sites, virtual game worlds, virtual social worlds* (Kaplan & Heinlein, 2010).

Tabel 1. Klasifikasi media sosial menurut kehadiran sosial / kekayaan media dan presentasi diri / keterbukaan diri Sumber : Kaplan & Heinlein (2010)

Penelitian ini akan memfokuskan diri pada *virtual game worlds*. Jenis media sosial ini saat ini sedang mengalami perkembangan yang cukup pesat yang dapat dilihat dari penyebarannya yang cepat. Penggunaannya pun tersebar di berbagai belahan dunia. Saat ini Korea merupakan negara produsen *online game* terbesar. Indonesia mempunyai jumlah pemain *game* yang cukup besar. Namun sayangnya karena keterbatasan data hasil penelitian, jumlah pemain *game* di Indonesia ini belum diketahui secara tepat. Di antara berbagai jenis *game*, ada suatu jenis *game* baru yang dapat dimainkan beramai-ramai sekaligus. Jenis ini, disebut sebagai *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG), memanfaatkan teknologi komunikasi jaringan internet dan mempunyai sifat yang berbeda dengan jenis *game* sebelumnya. Jenis *game* ini melibatkan banyak pemain dan memberi mereka kesempatan untuk sama-sama bermain, berinteraksi dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya. Melalui keberadaan MMOG ini muncullah dinamika-dinamika baru pada para pemainnya. Ada interaksi yang terjadi antara para pemain, yang dapat mengarah ke terbentuknya persahabatan di antara mereka atau terbentuknya suatu komunitas pemain *game* meskipun mereka belum pernah mengalami tatap muka secara langsung. Banyak pemain yang menghabiskan waktu dan uang yang terhitung banyak untuk bermain dalam dunia-dunia MMOG ini.

Komunikasi antar budaya dalam online *game*, terutama dalam *game* yang berbasis internasional terjadi dengan sangat intens. Para pengguna

dari berbagai negara melakukan komunikasi secara *real-time*. Dalam prosesnya mereka membawa identitas budaya masing-masing. Salah satu *online game* yang cukup menarik untuk diangkat adalah *Battle of Immortal* (selanjutnya akan dengan BoI). *Game* BoI sendiri baru berumur sekitar 2 tahun namun sudah memiliki cukup banyak penggemar, hal ini karena *game* 2.5D ini memiliki tampilan visual yang bagus, permainan yang menarik serta berbagai inovasi baru di dalamnya. Penggunaannya berasal dari berbagai negara di dunia, termasuk Indonesia.

Dunia virtual yang secara rutin dimasuki oleh para pemain MMOG merupakan dunia sosial yang persisten dan material, di mana para pemain dapat melakukan apa yang mereka inginkan, membantai monster, menyerbu sebuah kastil, dan lainnya. Dunia virtual ini juga dikenal dengan kombinasi antara *escapist fantasy* dan *social realism* (Kolbert, 2001). Melalui berbagai jenis karakter seperti *wizard, elves, dwarfs, knights*, para pemain bebas untuk menyelesaikan misi, menciptakan sebuah pasar perdagangan, membangun sebuah status, solidaritas, dan lainnya.

Pemaknaan pesan dalam komunikasi antar budaya akan sulit dilakukan, baik secara langsung melalui tatap muka, maupun komunikasi antar budaya yang dilakukan melalui media, dalam hal ini melalui media *online game* karena beberapa alasan (Anugrah, 2008). Pertama, perbedaan budaya diantara para peserta komunikasi antarbudaya jelas hambatan yang terbesar. Sebab dengan berbeda budaya tersebut akan menentukan cara berkomunikasi yang berbeda serta simbol (bahasa) yang mungkin berbeda pikiran.

Kedua, dalam komunikasi yang melibatkan peserta komunikasi yang berbeda budaya akan muncul sikap etnosentrisme, yaitu memandang segala sesuatu dalam kelompok sendiri sebagai pusat segala sesuatu, dan hal lain-lainnya diukur dan dinilai berdasarkan rujukan kelompoknya. Ketiga, kelanjutan dari sikap etnosentris ini memunculkan stereotipe, yaitu sikap generalisasi atas kelompok orang, objek atau peristiwa yang secara luas dianut suatu budaya.

Identitas berfungsi sebagai jembatan antara kebudayaan dan komunikasi. Identitas penting karena seseorang mengkomunikasikan identitas mereka kepada orang lain, dan mempelajari diri mereka sendiri melalui komunikasi. Melalui komunikasi dengan keluarga, teman dan yang lainnya, manusia akan paham mengenai dirinya sendiri dan membentuk identitas masing-masing sesuai pemahaman tersebut. Sebagai suatu komunitas dunia maya di mana banyak orang dengan berbagai macam budaya dari berbagai belahan dunia bertemu, seorang *gamer* akan senantiasa membawa identitasnya dalam melakukan komunikasi antar *gamer* dalam dunia virtual.

Martin & Nakayama (2007) menyebut beberapa

pa jenis identitas, di antaranya: identitas gender (*gender identity*), usia (*age identity*), etnik dan ras (*racial and ethnic identity*), agama (*religious identity*), kelas (*class identity*), kebangsaan (*national identity*), regional (*regional identity*) dan pribadi (*personal identity*). Samovar (*et.al*, 2010) menambahkan satu lagi tipe identitas yang sekarang ini dimiliki seorang individu, yaitu *cyber and fantasy identity*. Melalui perantara internet, seorang individu dapat memiliki identitas yang sama sekali berbeda, bahkan untuk mengubah gendernya sendiri melalui avatar atau karakter yang diciptakannya dalam dunia virtual. Namun identitas tersebut memiliki sisi lain, ketidaktahuan kita akan individu lain yang berasal dari tempat berbeda akan memunculkan stereotipe. Karakteristik dari identitas individu yang kita hadapi tersebut terkadang membentuk dasar-dasar dari stereotipe.

Stereotipe merupakan karakteristik yang dipercaya secara luas terhadap sekelompok individu baik maupun buruk. Hal ini pula yang muncul dalam dunia *online game*, seringkali para pemain baik dari luar maupun dalam negeri menggunakan stereotipe untuk menilai pemain lainnya, yang tentunya cukup mengganjal ketika komunikasi antar pemain terjadi, terutama antara pemain Indonesia dengan pemain dari luar negeri. Contohnya, ketika para pemain ingin berinteraksi dengan membentuk grup dalam *leveling*, karena adanya stereotipe-stereotipe yang dihindari oleh pemain lain maka akan sulit untuk mendapatkan grup.

Suler (2002) berpendapat internet juga menyediakan kesempatan untuk melarikan diri dari identitas sehari-hari. Melalui internet kita juga dapat memilih dan mempromosikan apa yang menjadi karakter positif dari identitas kita dan membuang elemen-elemen negatif, atau bahkan membentuk identitas yang benar-benar berbeda. Identitas fantasi, yang tersebar ke seluruh dunia, berdasarkan pada karakter dari film fiksi, komik, *game*, dan *anime*. Setiap tahun individu dari berbagai negara menghadiri konvensi domestik dan internasional yang bertemakan hal-hal tersebut. Di acara tersebut, beberapa individu atau kelompok berpakaian sesuai karakter favorit mereka dan menggunakan identitas dari karakter tersebut.

Peneliti tertarik untuk meneliti topik ini karena peneliti sendiri, sebagai *gamer* seringkali merasakan efek yang cukup mengganggu dari stereotipe yang muncul. Dalam penelitian ini, penulis bermaksud mendeskripsikan berbagai stereotipe yang terbentuk terhadap *player* dari Indonesia dalam dunia *online game*. *Game* yang dipilih oleh peneliti adalah BoI, karena menurut penulis sendiri *game* ini cukup menarik dan memiliki banyak pengguna, baik pemain dari luar negeri maupun dari Indonesia. Penelitian ini ingin menggambarkan bagaimana dan apa saja stereotipe-stereotipe yang terbentuk mengenai pemain dari negara tertentu muncul dalam

dunia virtual tersebut, dalam hal ini stereotipe pemain yang berasal dari Indonesia dalam *game* BoI.

Identitas

Identitas merupakan konsep yang abstrak, kompleks dan dinamis. Dengan karakteristik tersebut para ahli komunikasi sendiri memiliki banyak definisi mengenai konsep identitas. Menurut Ting-Toomey (2005), identitas adalah:

“Reflective self-conception or self image that we each derive from our family, gender, cultural, ethnic, and individual socialization process. Identity basically refers to our reflective views of ourselves and other perceptions of our image”

Martin & Nakayama (2007) memiliki definisi yang lebih ringkas mengenai identitas, yaitu *“our self concept, who we think we are as a person”*. Identitas bersifat dinamis, berubah seiring dengan fungsi dan pengalaman hidup kita sebagai manusia. Seorang individu dapat memiliki beberapa identitas sekaligus. Misalnya, ketika sedang berada di dalam ruang kelas, identitas sebagai pelajar/mahasiswa melekat di setiap individu, tetapi masing-masing individu tersebut memiliki identitas lain, yaitu pria/wanita, karyawan kantor, dan bahkan seorang suami atau istri, dan masih banyak identitas lainnya yang disandang oleh seorang individu sekaligus. Menurut Samovar (*et.al*, 2010) kita tidak terlahir dengan memiliki identitas, namun melalui interaksi-interaksi, kita akan menemukan siapa diri kita, bagaimana kita merasa cocok di dalamnya dan di mana kita dapat menemukan keamanan. Ketika kita bertemu dengan orang lain, maka kita akan mulai mengembangkan berbagai identitas.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Huntington (dalam Samovar, *et.al*, 2010) *“everyone has multiple identities which may compete with our reinforce each other: kinship, occupational, cultural, institutional, territorial, educational, partisan, ideological and others”*. Identitas-identitas yang disebutkan oleh Huntington dan berbagai identitas lainnya membantu untuk menentukan siapa diri kita. Namun identitas yang paling signifikan dan yang paling menonjol berasal dari institusi-institusi seperti keluarga, agama, dan negara. Pada poin-poin tertentu dalam hidup seorang individu, individu tersebut bergerak berdasarkan pada *“I”* yang merujuk pada diri sendiri, lalu mulai terhubung dengan identitas *“We.”* Kakar (dalam Samovar, *et.al*, 2010) menjelaskan transisi ini sebagai:

“at some point in early life, the child’s “I am!” announces the birth of a sense of community. “I am” differentiates me from other individuals. “We are” makes me aware of the other dominant group (or groups) sharing the physical and cognitive space of my community”

Melalui pernyataan diatas kita dapat melihat bahwa identitas *“We”* menghubungkan seorang individu dengan berbagai kelompok-kelompok

yang membantu menjelaskan siapa diri kita. Seiring dengan perkembangan zaman, kelompok-kelompok ini juga turut berkembang, terlebih dengan adanya media baru. Salah satunya adalah melalui dunia *online game*, di mana kita akan mengelompokkan diri kita sebagai pemain *game online*. Dalam dunia virtual sendiri akan ada pengelompokan lebih lanjut, dengan adanya *guild*, *clan* dan lain-lain.

Pemaparan di atas menyediakan pengertian teoritis mengenai identitas dan berusaha untuk menunjukkan bahwa identitas dari seorang individu terbentuk dari berbagai aspek dan sub-identitas yang beragam. Seorang *gamer* yang berada dalam lingkup dunia virtual juga memiliki beberapa identitas sekaligus. Berikut adalah beberapa kategori dari identitas sosial menurut Samovar (*et.al*, 2010). Pertama, identitas ras. Pada awalnya, para peneliti antropologi hanya menetapkan tiga ras utama, *mongoloid*, *kaukasoid* dan *negroid*---lalu menambahkan ras yang lain. Saat ini pembagian ras tersebut didasarkan pada ciri-ciri fisik seorang individu seperti warna mata, warna rambut, warna kulit dan lain-lain.

Kedua, identitas etnis. Menurut Samovar (*et.al*, 2010), etnisitas atau identitas etnik berasal dari kesamaan warisan budaya, sejarah, tradisi, nilai, daerah asal dan juga terkadang kesamaan bahasa. Martin & Nakayama (2007) berpendapat bahwa etnisitas mencakup beberapa dimensi, yaitu: (1) identifikasi diri, (2) pengetahuan dari budaya etnis (tradisi, nilai, perilaku) dan (3) rasa keanggotaan dari kelompok tertentu.

Ketiga, identitas gender. Identitas gender berbeda dengan identitas kelamin. Gender lebih merujuk kepada bagaimana budaya tertentu membedakan antara perbedaan peran maskulin dan feminin. Dalam dunia *online game* sendiri terkadang ada perbedaan dari peran gender, melalui perbedaan peran antara karakter laki-laki dan perempuan.

Keempat, identitas kebangsaan. Identitas ini merujuk pada negara tempat kita tinggal. Mayoritas individu mengaitkan identitas nasional mereka dengan negara tempat mereka dilahirkan. Tetapi identitas ini juga bisa didapatkan melalui naturalisasi dan imigrasi. Orang-orang yang mendapatkan kewarganegaraan di tempat yang baru akan mengadaptasi beberapa atau bahkan semua aspek dari negara barunya. Identitas nasional ini seringkali ditekankan ketika seseorang berada jauh dari tempat asalnya. Seseorang yang seringkali melakukan perjalanan ke luar negeri biasanya akan merespon dengan identitas nasional mereka, contohnya adalah "Saya berasal dari Indonesia". Identitas nasional inilah yang akan digali dalam penelitian ini, bagaimana stereotipe terhadap *player* dari suatu negara, yaitu Indonesia terbentuk seiring dengan komunikasi antar budaya yang dilakukan dalam dunia virtual, baik itu berupa perkataan maupun tindakan yang dilakukan oleh *gamer*. Seperti yang disebutkan di atas, ketika *gamer*

lain bertanya "where do you come from" maka menjawab dengan identitas nasional adalah respon yang umum dilakukan.

Kelima, identitas kewilayahan. Dengan pengecualian negara-negara kecil seperti Monaco, setiap negara dapat dibagi berdasarkan bagian-bagian geografisnya, dan seringkali negara-negara tersebut beragam dalam karakter budayanya. Perbedaan-perbedaan ini dapat dilihat melalui etnisitas, bahasa, aksen, dialek, adat istiadat, makanan, cara berpakaian atau bahkan perbedaan sejarah dan politiknya. Contohnya Indonesia dibagi menjadi regional Jawa, Sumatera, Sulawesi, dan lain-lain dimana tiap regional memiliki karakter yang unik.

Keenam, identitas organisasi. Dalam beberapa kebudayaan, hubungan seseorang dengan sebuah organisasi merupakan sumber yang penting bagi identitasnya. Hal ini biasanya berlaku dalam kebudayaan yang kolektivistik, tetapi tidak dalam kebudayaan yang individualistik.

Ketujuh, identitas personal / pribadi. Identitas ini merujuk pada karakteristik yang membedakan seorang individu dengan yang lainnya. Namun kebudayaan juga turut berpengaruh dalam menentukan identitas pribadi seseorang. Markus dan Kitayama mengatakan bahwa "individu yang berada dalam kebudayaan berbeda memiliki pandangan terhadap diri sendiri, orang lain dan hubungan interdependensi antar dua manusia yang berbeda"

Kedelapan, identitas siber dan fantasi. Melalui internet kita juga dapat memilih dan mempromosikan apa yang menjadi karakter positif dari identitas kita dan membuang elemen-elemen negatif, atau bahkan membentuk identitas yang benar-benar berbeda dengan identitas yang sebenarnya dipunyai.

Stereotipe dan Komunikasi antar Budaya

Stereotipe merupakan bentuk kategorisasi kompleks yang secara mental mengatur pengalaman, perilaku kita terhadap sekelompok individu tertentu. Hal tersebut menjadi sebuah cara untuk mengorganisasi gambaran tetap dan praktis yang digunakan untuk merepresentasikan seluruh komunitas tertentu. Psikolog Abate, Boca dan Bocchiaro (2004) memberikan definisi formal mengenai stereotipe, yaitu:

"A stereotype is a cognitive structure containing the perceiver's knowledge, beliefs, and expectancies about some human social groups"

Dunia yang kita tinggali terlalu besar dan dinamis untuk kita ketahui secara detail, oleh karena itu kita lebih memilih untuk mengklasifikasi dan menggeneralisasi. Masalah utamanya bukan terletak pada kategorisasi atau generalisasi. Tapi, kesulitan utamanya terdapat pada overgeneralisasi dan seringkali evaluasi yang muncul bersifat negatif baik itu dari perilaku maupun prasangka. Stereotipe dapat berupa hal yang baik maupun buruk. Namun karena stereo-

tipe cenderung mempersempit pandangan kita, biasanya stereotipe akan menghalangi komunikasi antar budaya dan menghasilkan dampak yang negatif. Hal ini dikarenakan stereotipe cenderung untuk melakukan generalisasi secara berlebihan terhadap sekelompok individu.

Ada dua kelemahan dalam proses terbentuknya stereotipe menurut Breckler (*et.al*, 2006). Pertama, kita cenderung mengasumsikan adanya keseragaman dalam sekelompok individu, terutama terhadap kelompok yang cukup besar seperti kelompok etnis, bangsa, gender dan pekerjaan. Pada kenyataannya, tidak seperti benda mati dan pohon, manusia cenderung tidak dapat diprediksi dan tidak sama satu sama lainnya. Contohnya tanaman beracun pasti akan menyebabkan rasa gatal ketika disentuh, apel selalu tumbuh di pohon, api pasti panas. Ini berbanding terbalik dengan, pengacara tidak selalu kaya, wanita tidak selalu emosional, pemain hoki tidak selalu agresif. Stereotipe kelompok besar seringkali disederhanakan, dan ketika diaplikasikan terhadap seorang individu, stereotipe menjadi tidak akurat. Beberapa stereotipe mungkin memiliki sedikit kebenaran, namun tidak dapat diaplikasikan kepada semua individu dalam kelompok tersebut. Oleh karena itu ketika kita mengandalkan stereotipe untuk mengkategorisasikan dan mengambil kesimpulan mengenai individu, kita seringkali menciptakan asumsi yang tidak sepenuhnya benar.

Kedua, kebanyakan stereotipe adalah negatif. Meskipun beberapa stereotipe berisi karakteristik yang baik (stereotipe umum dokter, mahasiswa dan astronot), stereotipe lain mengandung karakteristik negatif (beberapa stereotipe etnis terpencil, pengidap penyakit tertentu). Mengapa stereotipe seringkali merugikan? Salah satu alasannya adalah stereotipe biasanya merujuk kepada kelompok luar yang dianggap sebagai kompetitor. Jika persepsi terhadap *outgroup* dibumbui dengan kompetisi, maka stereotipe yang terbentuk akan cenderung negatif. Ada pula bukti bahwa ketika *mood* seseorang sedang tidak bagus seringkali mengarahkan persepsi stereotipe terhadap kelompok minoritas menjadi negatif. Contohnya adalah ketika mempercayai imigran memiliki sifat kekeluargaan, normalnya merupakan karakteristik yang positif, namun ketika memiliki *mood* yang buruk maka sifat kekeluargaan tersebut akan dianggap sebagai hal yang klise dan penuh kerahasiaan. (Breckler, *et.al*, 2006). Melalui contoh tersebut dapat dilihat bahwa emosi negatif dapat memperkuat stereotipe yang tidak diinginkan. Alasan mengapa stereotipe seringkali negatif adalah karena manusia merasa tidak familiar dengan anggota kelompok yang menjadi sasaran stereotipe dan merasa cemas serta tidak nyaman ketika berinteraksi dengan mereka sehingga mengarahkan kecemasan tersebut menuju stereotipe negatif.

Stereotipe dapat dipelajari dan diterima dari manapun, dimulai dari orangtua yang secara

tidak sadar mengatakan “pengangguran adalah orang-orang yang malas mencari kerja” di depan anak mereka akan mengakibatkan kata-kata tersebut terekam di dalam kepala sang anak dan menjadi stereotipe yang dipegang oleh anak tersebut. Perkembangan berikutnya adalah ketika sang anak tumbuh besar dan bersosialisasi dengan berbagai kelompok sosial dan agama. Dalam kelompok sosial, misalnya komunitas sekolah menengah, akan ada stereotipe mengenai anak-anak dari sekolah menengah lain yang dapat mengakibatkan tawuran. Sedangkan dari sisi agama, dengan mendengar bahwa “pengikut agama lain adalah murtad” maka sang anak akan belajar stereotipe buruk dari pernyataan tersebut.

Stereotipe juga bisa muncul dan dipelajari dari media. Secara tidak sadar kita mempelajari stereotipe mengenai ras, agama, orientasi seksual tertentu lewat media---baik itu melalui pemberitaan, sinetron, film dan lain-lain. Selain itu, stereotipe juga berkembang dari individu-individu yang berbeda dari yang lain. Contohnya adalah orang-orang yang mengalami gangguan jiwa memiliki stereotipe seringkali bertindak brutal, padahal hanya sedikit dari orang-orang yang memiliki gangguan jiwa tersebut yang melakukan tindakan brutal.

Menurut Samovar (*et.al*, 2010), ada 4 alasan mengapa stereotipe menghambat komunikasi antar budaya. Pertama, stereotipe bagaikan filter, mereka hanya menyerap informasi yang sesuai dengan informasi yang sudah dimiliki oleh seorang individu. Kedua, bukan perilaku klasifikasi yang menciptakan masalah antar budaya, melainkan asumsi bahwa informasi mengenai suatu kelompok disamaratakan terhadap seluruh individu dalam kelompok tersebut. Ketiga, stereotipe selalu menghalangi kita dalam menjadi komunikator yang sukses, karena terlalu disederhanakan, berlebihan dan terlalu digeneralisasikan. Keempat, stereotipe tahan terhadap perubahan, dengan kata lain akan sulit untuk merubah stereotipe yang sudah ada.

Hal-hal tersebut juga berlaku dalam komunikasi di dunia *online game*, dimana pemain yang merasa asing terhadap pemain yang berasal dari negara lain melakukan stereotipe hanya berdasarkan hal-hal yang mereka ketahui baik melalui internet, televisi ataupun sumber lainnya. Hal ini tentu saja menghambat para pemain untuk bersosialisasi satu sama lainnya. Penulis sendiri cukup *familiar* dengan berbagai stereotipe terhadap pemain dari negara lain. Contohnya pemain yang berasal dari negara Latin cenderung untuk melakukan penipuan, berlaku curang dengan menggunakan *cheat*, kebanyakan tidak bisa berbahasa Inggris dan lain-lainnya. Dalam perkembangannya, stereotipe tersebut bukan tidak mungkin untuk berkembang menuju *prejudice* ataupun *racism*. Oleh karena itu tidak menutup kemungkinan bahwa dalam penelitian ini penulis akan menemukan beberapa hal

yang termasuk dalam hal-hal tersebut.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode / strategi penelitian berupa studi kasus (*case study*). Studi kasus dipakai untuk mempelajari suatu kasus secara analitik atau secara holistik (Denzin & Lincoln, 2009). Sebuah kasus dapat berupa kasus sederhana maupun kompleks. Dalam ilmu sosial dan kehidupan manusia, sebuah kasus mempunyai bagian-bagiannya sendiri, beserta alasan-alasannya, dan terkadang kasus ini mempunyai bentuknya sendiri dan merupakan sebuah sistem yang terintegrasi (Denzin & Lincoln, 2009).

Studi kasus ini dapat digunakan apabila suatu pertanyaan “bagaimana” (*how*) dan “mengapa” (*why*) (Yin, 1996). Penelitian ini menggunakan studi kasus intrinsik (*intrinsic case study*). Penelitian tidak dimaksudkan untuk menempatkan kasus tersebut mewakili kasus lain, tetapi lebih ditujukan untuk mempelajari secara mendalam keunikan kasus. Fokus penelitian ini adalah pada kasus itu sendiri, bisa berupa program, kejadian atau kegiatan tertentu. Penelitian studi kasus mendalam ini memiliki prosedur kajian yang lebih terperinci kepada kasus dan kaitannya dengan lingkungan disekitarnya secara terintegrasi dan apa adanya. Lebih khusus lagi, penelitian studi kasus mendalam merupakan penelitian yang sangat terikat pada konteksnya (Cresswell, 2009).

Pengumpulan data primer dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara dengan pemain *game* BoI dan observasi. Kriteria informan yang dipilih adalah pengguna yang menghabiskan waktu banyak untuk bermain *online game*. Pertimbangannya, pemain tersebut memiliki level *avatar* yang tinggi serta memiliki pengalaman yang cukup banyak dalam dunia *game* online BoI. Sementara untuk observasi, dilakukan dengan mengamati fitur-fitur serta interaksi yang ada dalam *online game* BoI. Observasi yang dilakukan berbentuk *participant observation*, di mana peneliti masuk ke dalam dunia virtual BoI dan ikut bermain dengan para informan terpilih. Peneliti sendiri adalah salah satu pemain BoI dan telah memiliki akun dan avatar dalam *game* tersebut. Berbagai interaksi yang terjadi baik dalam bentuk tindakan maupun percakapan merupakan hal yang penting dalam penelitian ini, karena berbagai interaksi tersebut dapat pertanyaan penelitian, yakni seperti apa saja stereotipe yang terbentuk dalam proses interaksi antarpemain. Selain itu peneliti juga menggunakan studi dokumen berupa *chat history* dalam *game*.

Hasil Penelitian

Dunia yang kita tinggali sangat luas, sehingga terkadang kita menggunakan stereotipe sebagai salah satu alat ketika bertemu dengan

orang-orang baru. Hal ini pula lah yang muncul dalam dunia *online game* terutama server internasional, dimana pemain-pemain yang berasal dari berbagai negara bertemu dan melakukan interaksi satu sama lain secara real-time. Begitu pula di dalam BoI, stereotipe-stereotipe akan muncul ketika pemain-pemain yang berasal dari berbagai negara melakukan interaksi. Beberapa contoh stereotipe yang muncul adalah pemain Amerika latin cenderung menggunakan *cheat*, pemain Filipina sering melakukan *scam* / penipuan, seperti yang dinyatakan oleh informan 2:

“Malah pemain Filipina yang lebih terkenal Karena banyak yg tukang *scam*”.

Pernyataan tersebut menunjukkan adanya stereotipe negatif. Berdasarkan hasil observasi, selain melakukan *scam* (penipuan), pemain Filipina adalah yang paling banyak melanggar aturan penggunaan bahasa, karena bahasa yang diharuskan adalah bahasa Inggris, namun seringkali pemain dari Filipina melanggarnya dengan menggunakan bahasa Tagalog, tidak hanya ketika melakukan *chat* antar pemain, tetapi terkadang dilakukan di *world chat*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, proses pembentukan stereotipe terhadap pemain Indonesia muncul karena pengalaman berinteraksi dan berbagai informasi yang negatif. Informan 1 mengatakan bahwa:

“Ada yang penipu juga tapi aku gak pernah sih, ada temanku cerita ditipu sesama indo juga, ada yang bisa bantu pinjem kan coins kalo kita lagi kurang, saling bantu gitu”.

Ini membentuk stereotipe yang negatif mengenai pemain dari Indonesia, yang berakibat pada meningkatnya kewaspadaan informan kepada sesama pemain dari Indonesia. Hal ini ditunjukkan melalui perkataan informan 1 sendiri “*Tapi lbh baik waspada seh, klo aku sendiri kenal dlo org itu baik2 baru mau berbagi gt*”. Pada akhirnya menurut informan 1, stereotipe-stereotipe yang muncul terhadap pemain Indonesia adalah “... Ada yg baik dan ada jg yg sombong hahaha, ada yg tukang tipu jg kwkwkw, tp kbnykan 70% ramah mau d ajak kerja sama”. Ini menunjukkan tidak hanya ada stereotipe negatif yang muncul, karena menurut pernyataan informan 1, sekitar 70% pemain yang berasal dari Indonesia baik dan ramah. Lain halnya dengan yang stereotype terhadap pemain Indonesia yang berasal dari pemain luar negeri. Berdasarkan penuturan dari informan 1, pemain Indonesia seringkali dikatakan sebagai pemain yang miskin. Miskin di sini memiliki arti bahwa pemain Indonesia tidak mampu untuk membeli *voucher*, dan memainkan *game* BoI dengan hanya mengandalkan item gratis dan mata uang di dalam *game* semata.

Lain halnya dengan Informan 2. Informan mengatakan bahwa pemain Indonesia cenderung berlaku curang dengan menggunakan *piranti*

lunak yang tidak diakui di dalam online game. Menurut informan 2 "...Soalnya kebanyakan player indo ga maen jujur...pake software dan sebagainya". Hal ini juga disebutkan dalam *user conduct*, pemain tidak boleh mempergunakan peranti lunak yang dapat dikatakan *cheat*. Meskipun berdasarkan pengalaman pribadi, bagi informan 2 tampaknya hal ini tidak terlalu memberi perubahan pandangan terhadap sesama pemain Indonesia.

Melalui observasi, dapat dilihat bahwa informan 2 tetap ramah kepada sesama pemain Indonesia. Meskipun tampaknya informan 2 tetap menjaga sikap waspada terhadap sesama pemain Indonesia. Informan 2 tidak memiliki pengalaman baik atau buruk ketika berinteraksi baik dengan pemain Indonesia maupun pemain dari luar negeri. Hal ini mungkin terkait dengan pengalaman berinteraksi informan dengan orang asing ketika semasa kuliah S1. Pengalaman tersebut memberi dampak positif bagi informan 2 ketika berinteraksi dengan pemain dari luar negeri, dimana informan 2 dapat berkomunikasi dengan lancar dan sedikit miskomunikasi.

Bagi informan 3, pemain yang berasal dari Indonesia cenderung melakukan kerusakan di dalam dunia virtual, dalam kasus ini di dalam dunia virtual BoI. Hal ini sesuai dengan pernyataannya "*Seringnya sih rusuh kalo pemain indo*". Kerusakan dalam dunia virtual berarti melakukan perbuatan yang merugikan pemain lain tanpa alasan tertentu. Contohnya adalah membunuh monster yang sedang dilawan oleh pemain lain, membunuh pemain-pemain yang berlevel lebih kecil tanpa alasan, dan lain-lain.

Bagi informan 3, penilaian tersebut berdasarkan pengalaman pribadinya. Menurutny hampir bukan hanya di BoI, tetapi di beberapa *online game*, pemain Indonesia cenderung melakukan kerusakan serta menggunakan peranti lunak ilegal. Selain itu terkait dengan stereotip pemain Indonesia adalah miskin, informan 3 mengatakan bahwa pemain Indonesia cenderung meminta-minta uang dan item. Hal ini dapat dilihat melalui pernyataan informan "*...hahahaha, lagian msh byk org indo yg minta-minta uang ke org lain*". Dengan adanya stereotipe-stereotipe tersebut informan 3 mengatakan bahwa "*kadang2 suka dipuji kalo baiknya kalo buruknya suka jd curhatan org luar negri*". Maksud dari perkataan informan 3 adalah terkadang pemain luar negeri terkesan dengan keramahan pemain yang berasal dari Indonesia, tetapi di sisi lain, beberapa perilaku negatif pemain dari Indonesia cukup mengganggu mereka sehingga mereka bercerita kepada informan 3 mengenai perilaku dari pemain Indonesia.

Informan 4 mengatakan bahwa "*Kebanyakan si bilang kita baik, fair play, tp banyak jg yg bilang kita itu suka rusuh, cheater*". Ini sesuai dengan pernyataan dari informan 2 dan 3 yang

mengatakan bahwa pemain Indonesia cenderung melakukan kerusakan dan menggunakan peranti lunak ilegal, atau yang lebih sering disebut sebagai *cheat*. Informan 4 juga mengatakan bahwa "*....males main di server indo, harga barangnya ga karuan. Hobinya kayaknya ngerusak harga barang*". Ini secara tidak langsung menunjukkan bahwa pemain Indonesia cenderung merusak harga barang.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti juga menemukan beberapa pemain Indonesia yang menjual item-item dengan harga yang jauh berbeda dari harga pasar, ini tentu saja merusak harga item-item tersebut. Namun di sisi lain, seperti halnya yang dikatakan informan 3, pemain Indonesia dianggap baik, ramah dan *fair play*. Meskipun stereotipe seringkali dianggap negatif, hal ini membuktikan bahwa itu tidak sepenuhnya benar.

Melalui paparan di atas dapat disimpulkan bahwa stereotipe negatif pemain Indonesia yang beredar dalam *game* BoI adalah sebagai berikut.

Miskin

Pemain Indonesia yang ikut bermain BoI kebanyakan tidak membeli *voucher* yang dapat ditukar dengan mata uang dalam *game*, yakni ZEN. Namun stereotipe ini tidak sepenuhnya benar, menurut perkataan informan 2 "*Wah ngga juga kok...justru yg highpower sekarang didominasi anak2 indo, cuma banyak yg ga mau ngaku kalo dia dr indo*" yang berarti cukup banyak pemain dari Indonesia yang rela menghabiskan uang demi karakternya di dalam BoI, termasuk informan 2 sendiri. Selain itu menurut informan 3 pemain Indonesia banyak yang sering meminta uang ataupun barang, terkadang dengan sedikit memaksa.

Rusuh

Cukup banyak pemain Indonesia yang seringkali mengintimidasi pemain lain melalui perilaku seperti membunuh pemain lain, mengganggu kegiatan *hunting* dengan membunuh monster yang saat itu sedang dilawan oleh pemain lain, dan sebagainya.

Cheater

Banyak pemain Indonesia yang menggunakan peranti lunak ilegal di luar peranti lunak BoI itu sendiri. Perilaku ini bertujuan mempermudah kegiatan di dalam *game* namun dengan cara-cara yang tidak jujur seperti yang dikatakan oleh informan 2 dan 4.

Perusak Harga Barang

Menurut informan 4, pemain Indonesia seringkali tidak berlaku jujur dalam memperjualbelikan suatu item dengan menaruh harga yang tidak semestinya dalam kegiatan jual-beli. Efeknya adalah harga barang akan semakin tinggi.

Selain stereotipe negatif tersebut, terdapat pula stereotipe yang positif, diantaranya sebagai berikut.

Baik

Pemain Indonesia dianggap baik karena bersedia untuk membantu pemain lain, baik itu pemain Indonesia maupun pemain luar.

Ramah

Pemain Indonesia berusaha untuk menanggapi komunikasi dari pemain luar, meskipun menggunakan bahasa Inggris yang tidak terlalu fasih.

Fairplay

Sisi lain dari stereotipe rusuh, yakni pemain Indonesia dianggap adil dalam hal duel atau disebut juga dengan PvP. Berdasarkan hasil observasi dan perkataan dari informan 2 “...*kita ajak mrk duel 1 lwn 1 mereka ga berani haha*” menunjukkan bahwa sebisa mungkin pemain Indonesia menghadapi tantangan, atau bahkan ejekan yang ditujukan kepada pemain Indonesia dari pemain luar secara adil.

Diskusi dan Kesimpulan

Identitas seseorang ditentukan lewat proses sosialisasi. Menurut Samovar (*et.al*, 2010), kita tidak terlahir dengan memiliki identitas, namun melalui interaksi-interaksi. Kita akan menemukan siapa diri kita, bagaimana kita merasa cocok di dalamnya dan di mana kita dapat menemukan keamanan. Ketika kita bertemu dengan orang lain, maka kita akan mulai mengembangkan berbagai identitas. Seiring dengan perkembangan zaman, kelompok-kelompok tempat kita menemukan identitas diri juga turut berkembang. Terlebih dengan adanya media baru, di mana kelompok-kelompok baru semakin tumbuh dan berkembang. Salah satunya adalah dunia permainan virtual, dalam *online game*, setiap pemain akan membawa identitasnya masing-masing sebagai seorang individu---baik itu identitas pribadi, kebangsaan, identitas dalam pekerjaan, identitas gender dan lain-lain. Namun seiring dengan perkembangannya identitas seorang pemain *game* akan berubah pula seiring dengan fungsi dan pengalamannya di dalam *game online*.

Identitas para pemain *game* semakin berkembang. Hal ini berhubungan dengan pemilihan kelas, keanggotaan *guild* dan peran dari pemain di dalam dunia *online game*. Adanya *internet protocol*, tidak menjadikan halangan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya pemain-pemain yang menggunakan bahasa negaranya sendiri dalam *game*, yang tentu saja melanggar *code of conduct* yang sudah disetujui sejak awal pembuatan akun dalam *Perfect World*. adanya “pengawas”, seorang *Game Master*, dan pemberian hukuman bagi yang melanggar protokol juga tidak menjadi halangan. Munculnya stereotipe-stereotipe terhadap pemain yang berasal dari berbagai negara

menunjukkan adanya budaya yang dibawa dari luar dunia virtual ke dalam dunia virtual.

Online game dan *multiplayer* memungkinkan pemainnya untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dalam sesi *game* yang berjalan non-stop. Baik itu mengenai saling tembak satu sama lain dengan *rocket launcher* dan berbagai senjata lainnya, ataupun mengadakan pernikahan virtual, tema utama dalam permainan *multiplayer* adalah kebersamaan. Pemainnya mungkin memiliki berbagai alasan yang berbeda untuk bermain *game* tersebut, tetapi pada intinya mereka ingin bermain dengan atau melawan pemain lainnya. BoI adalah permainan yang termasuk ke dalam kategori MMORPG (*Massively Multiplayer Online Game*). Permainan ini bisa menjadi medium komunikasi antar budaya. Karena ratusan, bahkan ribuan pemain dari berbagai belahan dunia dapat berinteraksi secara langsung. Dalam perkembangan tersebut, selain identitas pribadi yang dibawa oleh pemain *online game* melalui nama aslinya, hasil penelitian menunjukkan ada beberapa identitas yang menonjol dalam komunikasi yang terjadi antar pemain di dalam dunia BoI. Pertama, identitas kebangsaan (*national identity*), merujuk pada negara tempat kita tinggal. Mayoritas individu mengaitkan identitas nasional mereka dengan negara tempat mereka dilahirkan. Pemain *online game* membawa identitas kebangsaan mereka dengan bangga, namun ada juga beberapa pemain yang berasal dari negara tertentu tetapi tidak mau mengakui ketika ditanyakan asal negaranya oleh pemain dari luar negeri.

Kedua, identitas fantasi dan siber (*cyber and fantasy identity*), yakni identitas seorang individu yang terdapat di dalam dunia virtual. Dalam dunia tersebut, setiap individu dapat membentuk identitas yang menonjolkan hal positif atau bahkan identitas yang sama sekali berbeda dengan dunia riil. Semua individu yang bermain dalam sebuah *online game* berbagi identitas komunal yang sama, yakni para pemain *online game*. Akan tetapi, pilihan kelas-kelas karakter dari seorang pemain akan menggambarkan identitas yang ingin dibentuk sesuai dengan peran yang diinginkan. Dalam kasus ini, identitas siber dari para informan diwakilkan oleh karakter mereka di dalam dunia BoI. Dalam dunia virtual BoI, setiap karakter memiliki perannya masing-masing. Pilihan informan atas kelas-kelas dari tiap karakter menggambarkan perannya.

Ketiga, identitas organisasi (*organizational identity*) dalam dunia virtual BoI, keanggotaan dalam *guild* juga merupakan suatu hal yang penting. *Guild* adalah sebuah bentuk organisasi di dalam dunia virtual BoI. Seluruh informan yang menjadi narasumber adalah anggota *guild*. Identitas ini menonjol karena dengan menjadi anggota sebuah *guild*, para pemain akan mendapatkan akses untuk mengikuti *guild war* dan berbagai keuntungan lainnya.

Identitas yang dibawa oleh pemain dalam

dunia *online game* juga seringkali membawa sisi negatif. Ketika kita berhadapan dengan kurangnya pengetahuan dan kesamaan, kita cenderung untuk melakukan stereotipe. Hal ini juga muncul dalam dunia *online game* terutama server internasional, di mana pemain-pemain yang berasal dari berbagai negara bertemu dan melakukan interaksi satu sama lain secara real-time. Stereotipe-stereotipe akan muncul ketika pemain-pemain yang berasal dari berbagai negara melakukan interaksi.

Pada akhirnya, stereotipe pemain yang berasal dari Indonesia lebih mengarah pada stereotipe-stereotipe bersifat negatif, seperti *cheater*, perusuh, dan perusak harga barang, bahkan dari pandangan pemain yang berasal dari Indonesia sendiri. Meskipun ada sisi baik dari stereotipe tersebut, seperti pemain Indonesia tergolong ramah, bersedia membantu pemain lain, dan *fair-play*. Selain itu dari hasil pengamatan peneliti, pemain Indonesia seringkali berkelompok dan membentuk sebuah *guild* yang hanya berisikan pemain Indonesia, hal ini justru memperburuk citra pemain Indonesia di dunia BoI karena eksklusivitas *guild* tersebut, akan mempengaruhi citra pemain Indonesia. Stereotipe yang muncul, penggunaan Bahasa Indonesia yang tergolong kasar di ruang publik ketika banyak pemain

berkumpul, padahal dalam protokol BoI, para pemain diwajibkan untuk menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa utama untuk melakukan komunikasi dengan pemain lain. Sayangnya ketika pemain-pemain tersebut terkena hukuman dari pengawas BoI yang disebut dengan GM (*Game Master*), mereka semakin memperburuk keadaan dengan memaki-maki para GM tersebut.

Munculnya berbagai stereotipe di atas, turut mempengaruhi para pemain Indonesia yang bermain BoI dengan niat hanya sekedar bersenang-senang. Pemain Indonesia menghadapi kesulitan untuk berbaur dengan pemain yang berasal dari negara lain, cenderung mengidentifikasi perilaku seseorang berdasarkan identitas kelompok. Nampaknya agak sulit dan butuh waktu yang cukup lama untuk merubah stereotipe-stereotipe buruk yang sudah berkembang dalam dunia BoI dan *online game* lainnya. Hal ini karena stereotipe sendiri tahan terhadap perubahan, selain itu para pemain *game* online tidak hanya memainkan satu *game* saja, ketika mereka berpindah ke *game* online yang lain maka stereotipe-stereotipe tersebut akan ikut terbawa di *game* tersebut.

Daftar Pustaka

- Abbate, S. C., Boca, S., & Bocchiaro, P. (2004). Stereotype in Persuasive Communication: Influence Exerted by Disapproved Source. *Journal of Applied Social Psychology*, 34 (6), 1191–1207.
- Andrew, F. W & Matthew, J. (2005). *Online Communication: Linking Identity, Technology and Culture*, Second Edition. London : Lawrence Erlbaum Associates.
- Baxter, A. L., & Babbie, E. (2004). *The Basic of Communication Research*. Belmont, CA: Wadsworth.
- Breckler, J., Olson, M, Wiggins, C. (2006). *Social Psychology Alive*. Belmont, CA: Wadsworth.
- Cover, R. (2006). Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth. *International Journal of Computer Game Research*, 6(1).
- Creswell, W. (2009). *Research Desain: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Third Edition. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Denzin, K.M., & Lincoln, S. Y. (2009). *Handbook of Qualitative Research*. Penerjemah Dariyanto, Badrus Samsul Fata, Abi, John Rinaldi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Griffin, E.M. 2012. *A First Look at Communication Theory*. Eight Edition. New York: McGraw-Hill
- Isabella, S. (2007). Ethnography of Online Role-Playing Games: The Role of Virtual and Real Context in the Construction of the Field. *Qualitative Social Research*, 8(3).
- Jones, G.S. (2002). *Virtual Culture : Identity and Communication in Cyber Society*. London: Sage Publications.
- Kolbert, E., (2001). Pimps and Dragons. *The New Yorker*, 28 Mei.
- Kaplan, A.M. & Haenlein, M. (2010). Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53 (1), 59 – 68
- Littlejohn, W. S & Foss, A. K. (2009). *Encyclopedia of Communication Theory*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Martin, J.N. & Nakayama, T.K. (2007). *Intercultural Communication in Contexts*. New York: McGraw-Hill.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative Research and Evaluation Methods*. Third Edition.. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Samovar, A., Porter, E. R & McDaniel, R. (2010). *Communication Between Culture*. Seventh Editin. Boston: Wadsworth.
- Steinkuehler, C., & Williams, D. (2006). Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as "Third Places." *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 885-909.
- Suler, J.R. (2002). Identity Management in Cyberspace. *Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, 4, 455-460
- Ting-Toomey, S. (2005). The Matrix of Face: An Updated Face-Negotiation Theory. In Gudykunst, W.B (ed), *Theorizing about Intercultural Communication* (71-92). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Williams, D., & Shen, C. (2010). *Unpacking Time Online: Connecting Internet and Massively Multiplayer Online Game Use With Psychosocial Well-Being*. *Communication Research*, 38 (1), 123-149.
- Williams, D., Yee, N., & Caplan, E. S. (2008). Who Plays, How Much, and Why? Debunking the Stereotypical Gamer Profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(4), 769–1019.
- Yin, R.K. (1996). *Studi Kasus: Desain & Metode*. Penerjemah: M Djauzi Mudzakir Jakarta: Rajagrafindo.