

Pembentukan hiperealitas di ruang online: studi kasus terhadap tiga pemain permainan online "perfect word"

Antonius Wisudarmoko, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=131557&lokasi=lokal>

Abstrak

Tesis ini membahas pembentukan Hiperrealitas di ruang online. Ruang sosial baru tersebut antara lain terlihat dari pembentukan identitas baru para pemain sesuai dengan identitas tokoh tertentu atau peran mereka di dalam permainan, terbentuknya komunitas gamer sebagai komunitas virtual baru, dan adanya jaringan informasi baru antara para gamer. Game online mempunyai pengaruh signifikan terhadap kehidupan para pemain ini, dimana kenyataan yang didapatkan dalam ruang online seringkali menjadi lebih nyata bagi mereka dibandingkan kenyataan sebenarnya dalam kehidupan sehari-hari. Hal itu diduga mempengaruhi perilaku para gamers di dunia nyata, sehingga dalam penelitian ini juga akan dilihat pengaruh game online terhadap perilaku para gamers di dunia nyata. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, studi kasus, teknik wawancara mendalam, observasi, dan data sekunder. Pengumpulan data dilakukan di dalam dan di luar "cyberspace" dengan pengamatan terlibat, dimana peneliti mengikuti individu dalam online maupun offline untuk mendapatkan gambaran utuh mengenai aktivitas mereka. Hasil penelitian ini menemukan dan menjelaskan Hiperrealitas dalam alasan bermain, Adiksi sebagai dampak Hiperrealitas dan Pertentangan Identitas dalam dunia nyata dengan dunia PW berdasarkan persepsi dan pengalaman online pemain. Dengan demikian dapat diidentifikasi lebih lanjut dampak negatif dari teknologi semacam ini terhadap kehidupan sosial.

<hr>This thesis explores the formation of Hiperreality in the online space. The new social space among others, seen from the formation of new identities of the players according to the identity of a particular character or their role in the game, the formation. gamer community as a new virtual community, and there is new information network among gamers. Online games have a significant influence on the lives of these players, where the reality is often found in the online space became more real to them than the actual reality in everyday life. It was predicted to influence the behavior of gamers in the real world, so in this research will also be viewed online gaming influence on behavior in the real world gamers. This study uses qualitative methods, case studies, in-depth interview technique, observation and secondary data. The data were collected inside and outside of "cyberspace" with observations involved, where researchers followed individual in the online and offline to get a complete picture of their activities. The results of this research to discover and explain the reasons Hiperreality in play, as the impact Hiperreality Addiction and Identity Conflicts in the real world with the world of PW, all based on perceptions and experiences online players. Thus it can be further identified the negative impact of these technologies in social life.