

Kemunculan Subjektivitas Virtual dalam Video Game Genre RPG: Analisis Eksistensialisme Virtual Melalui Pemikiran Stefano Gualeni = The Emergence of Virtual Subjectivity in RPG Genre Video Games: Analysis of Virtual Existentialism Through the Thoughts of Stefano Gualeni

Bintang Satria Leksono, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920548718&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini berfokus kepada bagaimana video game genre RPG dapat menghasilkan sebuah kesadaran dalam diri pemain bahwa mereka 'ada' dalam dunia virtual game RPG tersebut dan bagaimana keberadaan kesadaran ini dapat berdampak secara eksistensial kepada pemain. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pemikiran tokoh eksistensialisme virtual Stefano Gualeni, yang menamakan kesadaran atas keberadaan dalam dunia virtual ini dengan subjektivitas virtual. Dengan menggunakan metode penelitian kajian kualitatif, yaitu metode kajian literatur, penulis mengumpulkan berbagai karya literasi sebagai sumber data. Hasil dari penelitian terhadap subjektivitas virtual dalam video game genre RPG melalui pemikiran eksistensial virtual Stefano Gualeni ini menunjukkan bahwa video game RPG dapat menghasilkan dampak eksistensial pada pemainnya melalui subjektivitas virtual. Melalui subjektivitas virtual ini, pemain dapat merefleksikan nilai dan keyakinan yang dia miliki, merasakan subjektivitas baru, dan mengambil sikap reflektif terhadap keberadaan dan subjektivitas aktual mereka. Namun, kendati dampak yang dihasilkan dapat bermakna positif bagi pemain, terdapat pula kemungkinan dimana mereka menjadi terlalu terikat dengan subjektivitas virtual mereka, sehingga menyebabkan pemain untuk meninggalkan subjektivitas aktual mereka. Aspek positif dan negatif dari subjektivitas virtual ini merupakan dua hal yang saling terikat, sehingga interaksi dengan subjektivitas virtual ini perlu dilakukan dengan hati-hati.

This research focuses on how Role-Playing video games can produce an awareness in the players that they 'exist' in the virtual world of the game and how the presence of this awareness can have an existential impact on players. This research is conducted using the thoughts of virtual existentialism thinker Stefano Gualeni, who refers to the awareness of existence in this virtual world as virtual subjectivity. By using a qualitative study research method, namely the literature review method, the author collects various literary works as data sources. The results of this research on virtual subjectivity in RPG genre video games through Stefano Gualeni's virtual existential thinking show that RPG video games can produce an existential impact on players through virtual subjectivity. Through this virtual subjectivity, the player can reflect on the values and beliefs he or she holds, experience new subjectivities, and take a reflective stance toward their actual existence and subjectivity. However, although the resulting impact can be positive for players, there is also the possibility that they become too attached to their virtual subjectivity, causing players to abandon their actual subjectivity. The positive and negative aspects of virtual subjectivity are two things that are interrelated, so interactions with virtual subjectivity need to be done carefully.