

**KAJIAN AVATAR DALAM HUBUNGAN COUPLE
DI DUNIA VIRTUAL
(STUDI KASUS : *GAME DARING AUDITION AYODANCE*)**

***AVATAR IN COUPLE RELATIONSHIPS IN THE VIRTUAL WORLD
(A CASE STUDY OF AUDITION AYODANCE ONLINE GAME)***

Bunga Fefiana Mustikasari¹, Intan Rizky Mutiaz², Dudy Wiyancoko³

Prodi Magister Desain Institut Teknologi Bandung¹²³

Jl. Ganesha No 10 Bandung, 40132, Indonesia

unga.pii@gmail.com

ABSTRAK

Avatar merupakan wujud visual dalam dunia virtual *game daring* yang menjadi media bagi pemain untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan pemain lain. *Game daring* yang terus berkembang menghadirkan berbagai inovasi baru baik dalam *gameplay* maupun fitur dari *game daring* tersebut, salah satunya fitur yang sedang populer saat ini yaitu untuk memiliki pasangan dalam *game* yang dikenal dengan nama fitur *couple*. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan hubungan antara avatar dan *couple* dalam *game daring*. Penelitian ini menggunakan studi kasus *game daring Audition Ayodance*. Penelitian ini menggunakan metode etnografi virtual dan ditemukan hasil bahwa ternyata tampilan avatar tidak berpengaruh dalam interaksi hubungan *couple* dalam *game daring*. Faktor *real life* seperti umur dan domisili pemain justru lebih berpengaruh dibandingkan tampilan visual avatar.

Kata kunci: avatar, pemain, *couple*, *audition ayodance*, *game*

ABSTRACT

Avatar is a visual form in the virtual world of online games that have become a medium for players to interact and socialize with other players. The continuously evolving online game has brought new innovations in term of both the gameplay and the features of the game; one of the most popular features nowadays is to have a couple in the game, known as the couple feature. This research aims to reveal the relationships between avatar and couple in an online game using a case study of Audition Ayodance online game. The study has used the method of virtual ethnography and found the result that the players' visual avatar has no effect on the interactions of couple relationships in online games. Real life factors such as the players' age and domicile are more influential than the visual display avatars.

Keywords: avatar; players, couple, *audition ayodance*, *game*

PENDAHULUAN

Game daring adalah permainan yang dapat diakses dengan menggunakan jaringan komputer dan telah berkembang pesat di seluruh dunia selama beberapa tahun terakhir ini (Yong Jin, 2010 : 3). Perkembangan *game daring* ditemukan dari segi fitur permainan maupun genre (jenis) *game*. Salah satu fitur unik yang sekarang ini banyak ditemukan dalam *game daring* adalah fitur untuk berpasangan atau yang lebih dikenal dengan nama *couple*. Fitur *couple* memberikan kesempatan seorang pemain untuk memiliki pasangan bahkan bisa melangsungkan pernikahan dalam *game*. Adanya fitur *couple* dalam *game*

semakin lama semakin dicari pemain. Bahkan salah satu pengembang *game daring* yaitu KOG Games, akhirnya memberikan update fitur *couple* ke dalam *game* mereka yaitu Elsword berdasarkan permintaan pemain untuk menyisipkan fitur *couple* dalam *game*. Dalam hasil wawancara Spencer dengan KOG Games mengenai fitur *couple* dalam *game daring* Elsword, dikatakan bahwa, "In the past, many requests have been made by players around the globe to add this type of system. Finally, we decided it was a good time to include it in the game, in celebration of Valentine's Day. Players have to purchase Couple Rings to become a couple and then a wedding

package to get married” (2014).

Audition Ayodance dipilih menjadi objek penelitian berdasarkan fakta-fakta bahwa Audition Ayodance merupakan salah satu *game* daring yang telah hadir dalam dunia *game* daring Indonesia semenjak Januari 2007 dengan genre *multiplayer daring casual rhythm game* yang mengusung fitur *couple*. Setelah kemunculannya, banyak *game* daring casual yang menyusul masuk ke Indonesia dengan mengusung fitur *couple*. Dalam *game* Audition Ayodance fitur *couple* sangat populer, setiap hari dalam setiap server *game* selalu ditemukan begitu banyak *room* (istilah ruangan bermain dalam *game* Audition Ayodance) pencarian pasangan (yang dalam *game* dikenal dengan istilah *couple*). Tidak hanya dalam *game* saja, bahkan dalam berbagai media sosial juga ditemukan berbagai macam fanpage untuk mencari *couple*.

Melalui sebuah tampilan visual avatar para pemain menunjukkan jati diri barunya dalam dunia virtual sebuah *game* daring. Kehadiran fitur *couple* tentunya memberikan pengaruh kepada para pemain *game* daring. Avatar yang pada awalnya hanya untuk merepresentasikan dirinya dalam *game*, kini juga menjadi faktor yang diperhatikan dalam mencari *couple*. Pemain lain tentunya akan melihat tampilan avatar dari pemain lain yang diinginkan menjadi *couple* dalam *game*.

Untuk mengungkapkan realita yang terjadi di dalam dunia virtual sebuah *game* daring digunakan pendekatan etnografi virtual dengan bergabung ke dalam komunitas *game* daring agar didapatkan data yang lebih akurat. Seorang pemain merepresentasikan dirinya dalam sebuah identitas baru melalui tampilan visual desain avatar sesuai yang diinginkannya. Pemilik akun memainkan panggung depan dan panggung belakang seperti teori

dramaturgi yang diungkapkan oleh Goffman dihubungkan dengan fitur *couple* yang ada dalam *game*.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif menggunakan metode etnografi dengan studi kasus *game* daring Audition Ayodance. Metode etnografi dipilih karena dianggap lebih mampu mengungkapkan fakta-fakta yang terjadi. Menurut Creswell (2008 : 473), penelitian etnografi dapat dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang pola ‘kaidah-kaidah’ (*rules*) yang mendasari sesuatu yang ‘dialami’ atau ‘dimiliki’ (*shared*) oleh sekelompok orang secara bersama, seperti tingkah laku, bahasa, nilai-nilai, adat-istiadat dan keyakinan. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode etnografi agar dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap *game* Audition Ayodance. Metode etnografi dilakukan dengan bergabung langsung dalam komunitas Audition Ayodance. Etnografi virtual dipilih, karena objek penelitian adalah *game* daring. Pemain melakukan interaksi dan semua kegiatan secara virtual. Analisis data menggunakan teori dramaturgis Goffman untuk mengetahui bagaimana perbandingan antara representasi pemain dan fitur *couple* dalam *game*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Avatar dan Interaksi Couple Game Audition Ayodance

Munculnya fitur *couple* tentunya memberikan pengaruh tersendiri bagi para pemain dalam merepresentasikan dirinya dalam sebuah avatar. Pada awalnya pemain menciptakan sebuah avatar hanya untuk kepuasan diri sendiri. Dengan adanya fitur *couple*, avatar pemain menjadi wujud visual yang digunakan untuk berinteraksi dan

Tabel I Kriteria Utama Mencari *Couple*

Hal yang diperhatikan	Jumlah Pemain	Persentase
Level karakter	4	3.6 %
Nick karakter	4	3.6 %
Tampilan avatar karakter	26	23.6 %
Jabatan karakter (ketua, wakil, dll)	8	7.3 %
Keterangan <i>compare</i> (umur, asal, dll)	68	61.8 %

mencari couple. Namun, hasil penelitian menunjukkan mayoritas pemain tidak menjadikan avatar yang secara visual terlihat dalam *game* sebagai kriteria pada saat mencari couple. Saat diberikan pertanyaan hal apakah yang paling diperhatikan pada saat mencari couple, dari 110 responden mengungkapkan beberapa hal sebagaimana terlihat pada tabel 1.

Hal yang paling dilihat pemain justru adalah keterangan *compare* pemain tersebut. Keterangan *compare* adalah sebuah data yang dikenal dengan nama *matching card* yang berisikan usia, asal, golongan darah, dan jenis permainan yang disukai oleh pemain. Setiap pemain memiliki *matching card* sendiri yang dapat diubah sesuai yang diinginkan. Saat bertemu pemain lain, dapat dilakukan *compare* yang membandingkan kecocokan antara *matching card* pemain dengan pemain lainnya.

Real life dari lawan jenis menjadi hal yang lebih penting pada saat mencari couple dibandingkan tampilan visual avatarnya. Cara *chatting* dan bagaimana pemain tersebut bersikap justru menjadi hal yang lebih diperhatikan. Bahkan kadang pemain lebih melihat tampilan fisik *real* pemain yang akan menjadi couple. Pemain memilih couple berdasarkan pada *real life* seperti fisik, umur, ras, dan domisili karena mencari

seseorang yang sesuai dengan yang diharapkan dan terkadang juga beberapa pemain sengaja mencari yang satu kota agar dapat bertemu pula di dunia *real* bukan sekedar di dunia *game* saja. Sikap, menentukan kenyamanan seseorang dalam hubungan couple. Bila dalam hubungan couple memiliki cara *chatting* yang cocok satu sama lain, pemain akan merasa nyaman dalam hubungan couple tersebut sehingga hubungan couple dapat bertahan lama.

Dalam game Audition Ayodance untuk menyampaikan ekspresi/emosi melalui *chatting* disediakan *emoticon* atau yang dalam game Audition Ayodance sering disebut *emot*. Emoticon diinterpretasi sebagai penanda emosi yang memiliki kemampuan lebih dalam menyampaikan pesan nonverbal. Emoticon mampu menyampaikan mood dan emosi komunikator (Bodomo, 2001: 19). *Emot* dapat ditampilkan dalam *game* dengan menggunakan perintah CTRL+E atau dengan menggunakan perintah cepat untuk tiap-tiap *emot*. *Emot* terbagi menjadi 2 jenis, yaitu *emot basic* dan *emot berbayar*.

Emot terbagi menjadi 2 jenis yaitu *basic emoticon* dan *peach emoticon*. *Basic emoticon* adalah *emoticon* yang disediakan untuk seluruh pemain, sedangkan *peach emoticon* adalah *emoticon* bergerak yang harus dibeli dengan menggunakan *micash* (uang



Gambar 1 Matching card compare



Gambar 2 Jenis emoticon pada game Audition Ayodance

game). Emot digunakan untuk mewakili ekspresi pemain pada saat melakukan *chatting*. Selain menggunakan emot, untuk bahasa *chatting* dalam Audition Ayodance terdapat istilah-istilah yang sering digunakan oleh couple, antara lain seperti pada tabel II.

Obrolan *chatting* inilah yang paling berpengaruh kepada pasangan pada saat mencari couple. *Chatting* dan komunikasi dalam game menimbulkan kenyamanan dan kecocokan antarpemain dalam hubungan couple di dunia game daring.

Hasil penelitian, mengungkapkan bahwa pemain lebih melihat ke arah *real life* calon couple daripada avatarnya. Hal ini bila ditinjau dari sisi dramaturgis berarti walaupun pemain memainkan peran *front stage* dalam game Audition Ayodance untuk memainkan peran

avatarnya sendiri, dalam hubungannya dengan couple pemain justru melihat melihat ke dalam *back stage* pemain lain. *Real life* dari pemain seperti umur, asal, dan lainnya menjadi hal yang diperhatikan. Avatar ternyata tidak memberikan pengaruh dalam interaksi hubungan couple dalam game daring. Hal ini terjadi karena hubungan couple dalam game daring Audition Ayodance tidak berakhir dalam sekali permainan. Couple dalam game Audition Ayodance adalah couple jangka panjang yang dapat berlangsung hingga berbulan-bulan atau bahkan bertahun-tahun bergantung pada keinginan pemain.

Pemain lebih melihat kecocokan dan kenyamanan dengan pemain lain yang ingin dijadikan couple dalam game. Selain itu, penelitian ini mendapatkan responden dengan rata-rata umur 18

Tabel II Istilah dalam *game Audition Ayodance*

No	Istilah	Keterangan
1	Propose	istilah pemain untuk mengajak pemain lain menjadi <i>couple</i> .
2	CD	<i>club dance/couple dance</i> , mode bermain untuk mencari <i>couple</i> .
3	Intro	istilah pemain untuk menanyakan identitas pemain lain (nama, umur, asal)
4	Kiss	<i>couple</i> berinteraksi dengan mengirim <i>kiss</i> pada pasangan, Setelah 3x <i>kiss</i> maka <i>couple</i> dapat melangsungkan <i>wedding party</i> .
5	Wed	istilah untuk <i>wedding party</i>
6	LP	istilah <i>love party</i> , yang lebih dikenal dengan sebutan LP
7	Garden	<i>Couple Garden</i> yang hanya bisa diakses oleh pemain yang sudah <i>wedding party</i>
8	Baby	istilah untuk <i>mandrake</i> yang bisa dipelihara di <i>couple garden</i> pemain.
9	GB Love	istilah untuk mencari <i>couple point</i> .
10	Cere	istilah untuk putus dengan pasangan dalam <i>game</i> .
11	Nanem	istilah pemain untuk menanam dalam <i>couple garden</i> .
12	Bug Garden	istilah untuk pemain dalam menanam tanaman dalam <i>couple garden</i> mereka, namun menggunakan hitungan khusus demi mendapat <i>couple point</i> yang lebih banyak.

tahun ke atas. Individu dengan umur 18-40 tahun tergolong pada masa dewasa awal yang mulai mengalami perubahan penampilan, fungsi-fungsi tubuh, minat, sikap, serta tingkah laku sosial (Hurlock, 1990 : 246). Salah satu perubahan minat juga terjadi pada saat individu mencari pasangan dengan lebih serius, bukan lagi hanya melihat tampilan fisik semata dari lawan jenis. Perubahan minat juga berlaku dalam hubungan *couple* pada *game*. Pemain tidak hanya melihat dari tampilan visual avatar semata, tetapi mencari kecocokan satu sama lain dari segi latar belakang pemain tersebut.

Pemain juga memilih *couple* lebih melihat kepada *real life* pemain lain seperti umur, ras, dan domisili. Pemain dengan latar belakang daerah yang sama dan umur yang tidak jauh berbeda cenderung memiliki gaya bahasa

dan pemikiran yang sama. Dalam *game*, interaksi hanya berlangsung melalui *chatting*. Gaya bahasa tentunya sangat berpengaruh. Pemain dari daerah yang berbeda akan lebih sulit berkomunikasi melalui *chatting* dibanding dengan pemain yang berasal dari daerah yang sama. Bila dalam hubungan *couple* memiliki cara *chatting* yang cocok satu sama lain, tentunya akan membuat pemain merasa nyaman dalam hubungan *couple* tersebut sehingga hubungan *couple* dapat bertahan lama.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemain dalam hubungan *couple* lebih melihat *back stage* atau *real life* dari pemain lain yang saat memilih *couple*. Proses interaksi, cara *chatting*, dan keterangan *real life*

pemain dalam *matching card* menjadi fokus utama yang diperhatikan. Bagi para desainer *game*, penyediaan fitur tambahan yang berhubungan dengan *real life* pemain seperti misal, fitur *upload* foto *profile real*, fitur *real voice chat* dan *video chat*, *link* sosial media (Facebook, twiter, instagram, path, dsb) dan sebagainya yang mengarah untuk memberikan informasi *real life* dari pemain tentunya akan sangat menarik karena pemain dapat mengetahui informasi lebih mengenai *real life* pemain lain yang ingin dijadikan *couple*. Fitur *couple* yang semakin menarik, akan menambah minat pemain dan mampu membuat *game* daring bertahan meski banyak *game* daring lain dengan genre dan *gameplay* yang sama bermunculan.

Penelitian ini dapat menjadi pintu bagi penelitian *game* daring terutama tentang avatar dan *couple*. Saat ini penelitian terhadap *couple game* daring masih sangat jarang. Peneliti menyarankan untuk penelitian tentang interaksi, proses, efek yang ditimbulkan pada *game couple*. Penelitian juga tidak hanya terbatas pada *game* daring *Audition* *Ayodance* saja. Banyak *game* daring dengan genre dan fitur-fitur kemenarikannya sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Bodomo, Adams, Lee, Carmen. (2001). *Changing Forms of Language and Literacy in The Information Age*. Hongkong : University of Hong Kong.
- Creswell, W.J. (2008). *Educational Research Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. United States of America : Pearson Education.
- Hurlock, E. B. (1994). *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga.
- Spencer (2014, April 10). siliconera.com. diakses pada 18 Agustus 2016, pukul 16.40 dari <http://www.siliconera.com/2014/04/10/one-developer-added-marriage-mmorpg/#8wcmr5P7kz5c1Bod.99>
- Yong Jin, D. (2010). *Korea's Daring Gaming Empire*. London : MIT Press.