

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Berbagai aspek kehidupan manusia telah sangat berubah sebagai akibat dari kemajuan pesat dalam teknologi komunikasi dan sistem komputer. Munculnya internet adalah hasil utama dari kemajuan ini, karena membuka kesempatan baru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara virtual. Internet bukan hanya menjadi alat yang memudahkan aktivitas sehari-hari seperti berdagang, mencari hiburan, atau berinteraksi, tetapi juga menjadi media penting untuk berbagai topik.

Dalam hal ini, "komunikasi virtual" merujuk pada proses pertukaran pesan antara individu melalui media digital, seperti internet, dan perangkat komunikasi elektronik. Simbol dan isi pesan adalah dua komponen pesan ini (Fansauri & Faizah, 2023). Simbol biasanya berupa bahasa. Ketika orang yang menerima pesan memahami isi pesan sesuai dengan maksud pengirimnya, komunikasi dianggap berhasil.

Komunikasi virtual memiliki keunggulan dalam hal efisiensi dan kemudahan, memungkinkan interaksi terjadi tanpa batasan ruang dan waktu. Namun, komunikasi virtual juga memiliki tantangan, seperti kemungkinan miskomunikasi karena tidak semua pesan dapat disampaikan atau diterima dengan sempurna, terutama dalam media tanpa komunikasi tatap muka. Oleh karena itu, efektivitas komunikasi virtual sangat bergantung pada pemilihan kata yang tepat, penyampaian pesan yang jelas, dan pemahaman penerima tentang konteksnya.

Komunikasi virtual menjadi sangat penting dalam kehidupan sosial saat ini, baik untuk keperluan pribadi maupun karir. Selama bertahun-tahun, kemajuan teknologi telah mengubah cara manusia berkomunikasi. Aplikasi media baru seperti media sosial, pesan instan, konferensi video, dan teknologi realitas virtual telah mengubah cara orang berinteraksi secara global, yang sebelumnya terbatas pada media konvensional seperti surat atau telepon, dan sekarang lebih efisien dan cepat melalui komunikasi virtual (Egwu, 2023). Ini membuka peluang baru tetapi juga menghadirkan tantangan untuk memahami bagaimana interaksi manusia terjadi di dunia digital.

Media baru memengaruhi strategi komunikasi dan keterlibatan pengguna dalam dunia digital yang berkembang pesat. Dengan berkembangnya teknologi digital, cara orang berkomunikasi, berinteraksi dengan konten, dan membeli berita telah berubah secara signifikan. Menurut Lister et al. (2002), media baru memungkinkan pengguna menampilkan identitas yang berbeda dari kehidupan nyata, memperluas jaringan komunikasi, dan memanfaatkan ruang tanpa batas. Kemajuan ini juga telah mengubah cara orang berkomunikasi di dunia virtual, memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi identitas yang lebih dinamis, di mana seseorang dapat mengadopsi sifat atau persona mereka.

Perkembangan teknologi digital yang semakin kompleks menyebabkan munculnya komunikasi yang dimediasi komputer (CMC). CMC adalah proses komunikasi berbasis teknologi komputer yang digunakan untuk melakukan pengaruh tertentu terhadap pihak lain. Ini memungkinkan komunikasi melalui perangkat teknologi seperti komputer, ponsel, dan media digital lainnya tanpa

kehadiran fisik peserta, baik secara langsung maupun tidak (Adnan & Iskandar, 2020). CMC memungkinkan pengguna mengatur waktu interaksi sesuai keinginan mereka. Pesan dapat dikirim secara sinkron atau asinkron, yang berarti komunikasi tidak terbatas pada ruang dan waktu (Putri & Hamzah, 2022). Dengan fleksibilitas ini, pengguna dapat menyesuaikan komunikasi dengan kebutuhan mereka. Selain itu, fleksibilitas ini memengaruhi waktu komunikasi serta cara orang menciptakan dan mengubah identitas mereka saat berbicara di internet.

Transformasi identitas dalam komunikasi komputer termediasi (CMC) menunjukkan perubahan besar dalam cara orang berkomunikasi dan memahami interaksi sosial dalam lingkungan digital. Komunikasi sekarang dilihat sebagai aktivitas timbal balik yang menekankan pada tanggung jawab bersama, ekspektasi saling memahami, dan adaptasi antar partisipan. Dalam konteks interaksi, Riva & Galimberti (1998) menjelaskan bahwa CMC juga menghilangkan kebutuhan akan kehadiran fisik, memungkinkan komunikasi melalui representasi virtual, seperti simulasi realitas maya. Transformasi ini menghasilkan "realitas terhubung" di mana identitas dan kognisi tidak hanya dibentuk secara individu, tetapi juga dalam jaringan sosial yang memungkinkan konstruksi kolektif dari realitas. Interaksi ini menyebabkan pembentukan identitas CMC, yang menghasilkan kesadaran bersama dan model mental tim. Ini memungkinkan partisipan untuk mendefinisikan diri mereka berdasarkan pengalaman dan persepsi kolektif mereka.

Ketika komunikasi yang dimediasi komputer (CMC) berkembang, terjadi banyak perubahan yang signifikan dalam cara kita menggunakan teknologi komunikasi untuk membuat kesan, membangun hubungan, dan memenuhi

kebutuhan afiliasi manusia. Perubahan ini mencakup kemajuan dalam teknologi dan perubahan dalam pemahaman kita tentang interaksi sosial dan sistem kode yang digunakan media. J. B Walther (1996) menciptakan model hyperpersonal yang menekankan bagaimana proses pertukaran pesan melalui jaringan komputer memungkinkan orang mengubah pesan untuk membangun hubungan yang lebih kuat daripada interaksi tatap muka. Model ini mengungkapkan bahwa individu cenderung membentuk kesan yang lebih stereotip dan berlebihan satu sama lain dalam konteks CMC, di mana informasi nonverbal dan konteks sosial yang kaya sering kali hilang. Meskipun tampak bahwa kesan akan menjadi lebih buruk jika sinyal sosial dikurangi, faktanya adalah bahwa orang-orang dipaksa untuk menggunakan strategi kognitif dan heuristik yang lebih kuat, seperti menjadi selektif dalam berkomunikasi.

Untuk membuat kesan satu sama lain, peserta dalam interaksi CMC sering kali mengandalkan informasi terbatas seperti gaya komunikasi, pemilihan kata, dan bahkan kesalahan ketik. Tergantung pada konteks sosial dan identitas kelompok yang terlibat, proses ini dapat menghasilkan atribusi yang lebih intens dan emosional, baik positif maupun negatif (Hancock & Dunham, 2001). Akibatnya, jika dibandingkan dengan interaksi tatap muka, di mana sinyal nonverbal memungkinkan penilaian yang lebih akurat dan komprehensif tentang karakteristik individu, persepsi diri dalam interaksi CMC dapat lebih berlebihan dan terdistorsi.

Setiap elemen komunikasi dalam model hyperpersonal—pengirim, penerima, saluran, dan umpan balik—dipengaruhi oleh teknologi komunikasi. Penerima pesan yang tidak mengenal pengirim, yang tidak dapat mengandalkan

petunjuk fisik atau vokal seperti dalam pertemuan tatap muka, akan memperhatikan petunjuk dalam isi dan gaya pesan untuk membentuk kesan mereka (Joseph B. Walther & Whitty, 2021a). Pengirim pesan juga dapat lebih selektif dalam memilih elemen yang ingin ditonjolkan untuk menciptakan kesan yang diinginkan sambil menyembunyikan kekurangan fisik atau perilaku yang tidak diinginkan. Dibandingkan dengan komunikasi tatap muka yang lebih spontan, ini memberi peluang bagi pengirim untuk menampilkan diri lebih positif atau simpatik.

Teori dramaturgi Erving Goffman tentang interaksi sosial digambarkan sebagai "pertunjukan" dengan orang-orang di "front stage" dan "back stage" masing-masing. Teori ini dapat diterapkan di CMC (Erving Goffman, 1956). Orang-orang di CMC memiliki lebih banyak kebebasan untuk memilih informasi apa yang ingin mereka ungkapkan dan menyembunyikan aspek diri mereka yang tidak ingin orang lain ketahui. Ini sesuai dengan teori komunikasi hyperpersonal, di mana karakteristik CMC dapat meningkatkan keterikatan dan keintiman melalui proses manajemen kesan yang disengaja.

Meskipun dia mengakui bahwa teknologi dapat membantu memungkinkan "tatanan interaksi", yang dia anggap sebagai percakapan tatap muka, Goffman berpendapat bahwa, karena keterbatasan isyarat visual, percakapan telepon, yang dia anggap sebagai interaksi sosial "marginal", lebih kaya daripada percakapan tatap muka (Bullingham & Vasconcelos, 2013). Dengan munculnya komunikasi berbasis komputer (CMC) bersamaan dengan pertanyaan apakah tatanan interaksi Goffman masih relevan di lingkungan online, beberapa peneliti berpendapat bahwa teori Goffman masih relevan dan dapat diterapkan di dunia digital, di mana

kemajuan CMC memungkinkan pengguna menampilkan berbagai indikator identitas, seperti avatar virtual atau profil blog.

Teori Goffman masih relevan dan dapat diterapkan dalam dunia digital, di mana kemajuan CMC memungkinkan pengguna menampilkan berbagai indikator identitas, seperti profil blog atau avatar di dunia virtual. Menurut teori dramaturgi Erving Goffman, seseorang dapat "menampilkan" dirinya sendiri di depan orang lain dalam kehidupan sehari-hari, seperti aktor di atas panggung, di mana ada perbedaan antara "front stage" (panggung depan) dan "back stage" (panggung belakang). Stella Ting-Toomey memiliki teori negosiasi identitas, yang menekankan bahwa identitas dinegosiasikan dan disesuaikan dengan interaksi dan konteks sosial (Stella Ting-toomey, 1999).

Selain itu, upaya individu untuk menciptakan persona tertentu yang relevan dengan situasi sosial juga dilihat melalui konsep "persona" dalam teori dramaturgi. Misalnya, beberapa peserta memilih untuk menyesuaikan diri dengan komunitas atau audiens mereka dengan menampilkan gambar profesional atau tampilan kreatif dalam lingkungan online mereka. Di sini, identitas dinegosiasikan agar sesuai dengan harapan sosial. Ini sejalan dengan teori negosiasi identitas Ting-Toomey, yang melibatkan adaptasi identitas berdasarkan konteks dan kebutuhan orang lain.

Goffman juga mengatakan bahwa orang sering menahan diri dari menampilkan identitas mereka secara keseluruhan, dan bahwa mereka cenderung menonjolkan aspek tertentu dari identitas mereka, sementara aspek lain disembunyikan atau diminimalkan. Ini berkaitan dengan teori dramaturgi tentang "panggung belakang" dan "topeng", di mana elemen identitas tertentu

disembunyikan untuk menjaga keselarasan peran. Ini juga sesuai dengan gagasan negosiasi identitas yang diuraikan oleh Ting-Toomey (2015), yang berarti bahwa orang memilih aspek identitas yang mereka anggap paling sesuai untuk ditampilkan di hadapan orang lain berdasarkan konteks interaksi yang ada saat ini.

Konsep negosiasi identitas yang dikemukakan oleh Stella Ting-Toomey memberikan pemahaman tentang bagaimana individu berupaya membangun dan mempertahankan identitas mereka dalam interaksi online, di mana orang beradaptasi dengan harapan sosial di lingkungan baru (Stella Ting-toomey, 1999). Dalam dunia game, karakter yang mereka pilih tidak hanya mencerminkan keinginan mereka untuk mewakili diri mereka di dunia virtual, tetapi juga merupakan alat untuk mengubah bagaimana mereka ingin dilihat oleh pemain lain. Hal ini memiliki potensi untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam komunikasi online karena penerima cenderung menafsirkan pesan dengan lebih positif (Parks, 2017). Selain itu, hal ini memberikan pemain lebih banyak kebebasan untuk mengontrol persepsi sosial mereka selama interaksi game, yang memungkinkan catfishing sebagai bentuk manipulasi identitas. Selain itu, pengirim memiliki lebih banyak kendali atas interaksi karena dapat merevisi pesan sebelum dikirim, yang meningkatkan hubungan (Joseph B. Walther, 2007).

Pembentukan persepsi diri yang lebih baik, yang didukung oleh konfirmasi pesan yang selektif, juga dapat dicapai melalui elemen feedback (umpan balik) CMC. Tong & Walther (2015) menyatakan bahwa konfirmasi ini dapat meningkatkan keyakinan pengguna tentang diri mereka sendiri, yang pada gilirannya dapat mengubah cara mereka melihat diri mereka sendiri berdasarkan

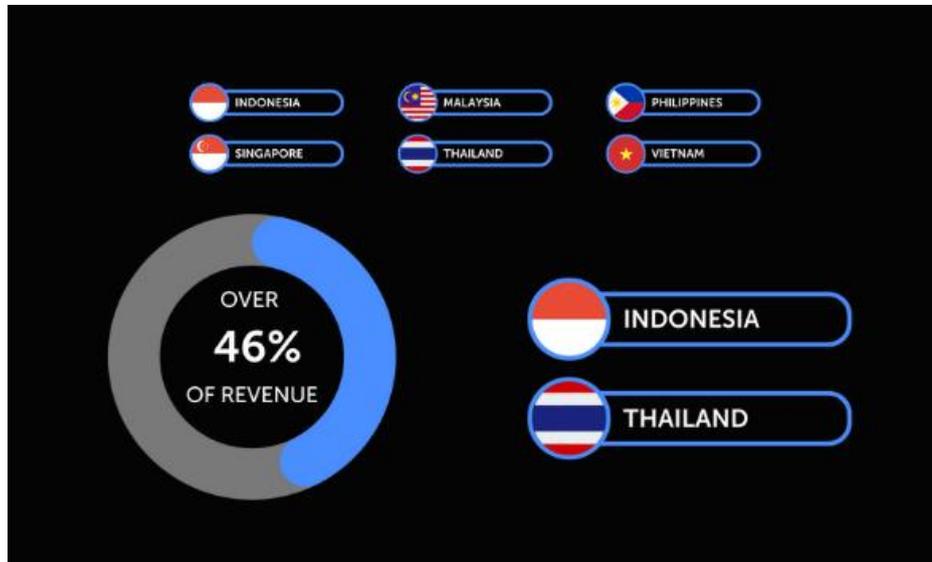
tanggapan penerima pesan. Akibatnya, CMC memengaruhi identitas sosial pengguna dalam komunikasi online selain memungkinkan hubungan yang lebih dekat.

Komunikasi hyperpersonal terjadi di media sosial dan game online. Al Mawalia (2020) menunjukkan bahwa berbagai jenis permainan internet menarik perhatian orang dari usia dini hingga dewasa. Game online semakin populer di Indonesia karena kemudahan akses internet dan peningkatan penggunaan perangkat seluler, yang memungkinkan game dimainkan kapan saja dan di mana saja.

Ekonomi digital terdiri dari industri game online yang terus berkembang. Game online telah berkembang menjadi sektor yang menghasilkan pendapatan yang signifikan (Krasnova & Baumann, 2014). Jumlah pemain game yang dapat dimainkan melalui perangkat seluler dan PC diperkirakan akan meningkat menjadi 32,98 miliar USD pada tahun 2027. Sebagai media sosial baru, game online memungkinkan orang berinteraksi, bekerja sama, dan berkonflik. Game mobile yang dimainkan melalui telepon, tablet, atau konsol menjadikan Indonesia salah satu pasar game terbesar di dunia.

Menurut laporan We Are Social, Indonesia adalah negara ketiga dengan jumlah pemain video game terbanyak di dunia. Per Januari 2022, 94,5% pengguna internet berusia 16 hingga 64 tahun terlibat dalam permainan video. Pada tahun 2023, pasar game Indonesia akan mencapai USD 1,79 miliar dan terus berkembang pesat, menempati pangsa pasar game terbesar di Asia Tenggara, dengan 45,8 persen

dari total pemain di wilayah tersebut. Ini menjadikannya target yang menarik bagi perusahaan game.



Gambar 1. 1 The Gaming Market in Indonesia | allcorrectgames.com (2024)

<https://allcorrectgames.com/insights/the-gaming-market-in-indonesia/>

Game adalah metode inovatif untuk memungkinkan berbagai jenis interaksi manusia terjadi (Stenros et al., 2011). Pada awalnya, permainan memungkinkan pemain berinteraksi satu sama lain secara langsung, tetapi sekarang dimediasi oleh komputer dalam berbagai bentuk, seperti ponsel, PC, dan konsol. Karena memungkinkan untuk dimainkan bersama oleh lebih dari satu pemain dengan perangkat elektronik yang terhubung ke jaringan internet, permainan online adalah salah satu jenis permainan yang sangat populer saat ini (Krisvanty, Dinansyah, & Bangun, 2024). Video game tidak hanya dapat digunakan sebagai hiburan, tetapi mereka juga dapat membantu seseorang berpikir logis, memecahkan masalah, belajar strategi belajar, dan bahkan melarikan diri dari dunia nyata. Selain itu, cabang olahraga permainan video, yang mencakup kategori untuk konsol, ponsel,

dan PC, sekarang lebih bersaing, yang menyebabkan aktivitas bermain game menjadi lebih kompetitif. Selain itu, jumlah pemain game di Indonesia meningkat pesat. Permainan online juga melibatkan interaksi pemain yang membutuhkan komunikasi yang baik, baik melalui suara atau chat, yang mendukung keseragaman dan keberhasilan strategi. Peningkatan kemampuan untuk berkomunikasi secara virtual adalah salah satu dari banyak keuntungan yang ditawarkan.

Seiring waktu, game komputer telah berkembang dengan cepat, menambahkan berbagai fitur dan komponen baru. Setiap jenis permainan, termasuk permainan petualangan, permainan peran, dan permainan aksi orang pertama, memiliki fitur, cara bermain, dan tujuan yang berbeda. Game juga memberi pemain kesempatan untuk berfantasi dan bersenang-senang dengan bermain dengan orang lain. Pengalaman bermain pemain saat bermain game online sangat penting untuk keberhasilan game tersebut; oleh karena itu, pengalaman bermain sangat penting untuk ketergantungan pemain pada game tersebut (Liu & Chang, 2016).

Dalam game single player, fokus cerita atau narasi sangat dominan, tetapi dalam game multiplayer, fokus ini berkurang karena interaksi antar pemain menjadi lebih penting. Dalam game multiplayer memuat komunikasi secara lisan maupun melalui interaksi tambahan seperti pertarungan (Wiklund, 2005). Pemain yang berpartisipasi dalam komunikasi ini diberi tugas untuk membuat cerita. Pengalaman yang dihasilkannya lebih hidup dan seringkali tidak terduga. Selama bermain game, pemain juga dapat berbicara dengan karakter dalam game dan orang lain. Tergantung pada apakah pemain berbicara sesuai dengan peran mereka dalam game, komunikasi ini disebut sebagai "dalam karakter" atau "di luar karakter".

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) adalah salah satu kategori game yang paling populer. MMORPG memungkinkan banyak

pemain berinteraksi dalam dunia virtual dengan menggunakan avatar mereka, yang berfungsi sebagai identitas mereka sendiri. Game ini memberi pemain kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai identitas melalui karakter yang mereka buat dan berpartisipasi dalam aktivitas sosial dan ekonomi (Papagiannidis et al., 2008).

MMORPG adalah sistem informasi hedonis yang memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan bagi pemainnya, yang mencakup interaksi sosial yang luas, penjelajahan dunia virtual yang menarik, dan kemungkinan kecanduan (Lee, Cheung, & Chan, 2021). Dunia MMORPG memungkinkan percakapan anonim dan fleksibel. Dalam game, pemain dapat mengubah identitas mereka dengan mengubah gender atau peran yang berbeda dari identitas asli mereka. Dalam situasi ini, fenomena hyperpersonal juga terjadi ketika pemain mengontrol cara mereka dilihat oleh pemain lain melalui avatar mereka.

Dalam konteks game online, terutama MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games), komunikasi melalui komputer (CMC) merujuk pada interaksi yang terjadi antara pemain yang terhubung secara virtual meskipun berada di tempat yang berbeda. Sebagai budaya baru dalam bermain game bersama, CMC memungkinkan pemain berkomunikasi secara real-time melalui fitur chat teks dan suara. Komunikasi menjadi sangat penting dalam MMORPG karena pemain harus bekerja sama untuk menyelesaikan misi atau menghadapi musuh, dan sering kali bekerja sama dalam kelompok besar (Khairunisa, 2020). Komunikasi ini tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga membangun hubungan sosial dan memengaruhi satu sama lain, yang dapat menghasilkan dinamika sosial yang berbeda, tergantung pada latar belakang budaya masing-masing pemain.

Dalam lingkungan game, ada kode etik yang mengatur bagaimana pemain berperilaku dalam berbagai situasi, seperti aturan interaksi. Seseorang yang

melanggar aturan ini secara tidak sengaja dapat dikenakan sanksi, bahkan dikeluarkan dari komunitas game (Majkowski, 2022). Akibatnya, game online tidak hanya menjadi sarana hiburan tetapi juga sarana untuk berinteraksi, bersosialisasi, dan bergabung dalam komunitas virtual.

Pemain memiliki banyak alasan untuk berinteraksi dalam game, mulai dari keinginan untuk bersosialisasi dengan orang lain hingga dorongan untuk bersaing. Komunikasi yang terjadi dalam komunitas game virtual serupa dengan yang terjadi dalam kelompok sosial di dunia nyata. Berbagi pengalaman melalui simbol adalah bagian dari komunikasi. Kemudian, Majkowski (2022) menambahkan bahwa komunikasi membutuhkan dua pihak, kode yang dipahami bersama, dan pesan sebagai dasar interaksi.

Komunikasi dalam game online dapat terjadi secara langsung atau tidak langsung. Misalnya, komunikasi langsung dilakukan melalui obrolan teks atau suara; komunikasi tidak langsung dilakukan melalui media seperti email atau forum diskusi (Majkowski, 2022). Dalam game, orang dapat berkomunikasi satu sama lain secara verbal, misalnya melalui obrolan teks atau suara, atau secara nonverbal, misalnya melalui gestur atau animasi yang ada dalam game.

Dialog, spontanitas, kolokialitas, situasionalitas, dan penggunaan multimedia adalah ciri-ciri komunikasi jaringan. Game online menjadi ruang interaksi sosial yang dinamis dan beragam berkat fleksibilitas ini, yang memungkinkan pemain berbicara baik secara sinkron maupun asinkron. Ini menciptakan pengalaman komunikasi yang berbeda yang memanfaatkan elemen non-verbal dan verbal untuk membangun hubungan antar pemain.

Studi menunjukkan bahwa MMORPG memiliki dampak sosial dan budaya yang signifikan terhadap cara seseorang membangun identitas mereka. Sekarang

pendapat lama bahwa permainan komputer mengisolasi orang mulai hilang. MMORPG, di sisi lain, dianggap sebagai alat untuk meningkatkan pengalaman sehari-hari (Sergeyeva, Tsareva, Zinoveva, & Kononova, 2018). Permainan ini membawa orang ke dunia fiksi dan mengajarkan mereka keterampilan sosial penting seperti kerja sama tim, pengambilan keputusan, kepemimpinan, dan tanggung jawab.

Melalui MMORPG, pengguna lebih cepat belajar keterampilan sosial karena interaksi dalam game itu sendiri menghilangkan batasan sosial yang sering dihadapi dalam kehidupan nyata. Memenuhi tujuan permainan sama pentingnya dengan membangun rasa memiliki dan persahabatan yang dihasilkan dari berpartisipasi dalam komunitas permainan ini (Sergeyeva et al., 2018). MMORPG juga berfungsi sebagai kelompok minat yang menghubungkan pemain di dunia nyata dan virtual, meningkatkan interaksi sosial yang baik dan mengurangi perilaku asosial. Akibatnya, MMORPG tidak hanya mengubah cara orang berinteraksi di dunia maya, tetapi juga membantu mereka menjadi lebih sosial dengan memberi mereka kesempatan untuk belajar, bekerja sama, dan merasakan kepuasan dari pencapaian sosial baik dalam permainan maupun dalam kehidupan nyata.

Dalam dunia virtual, catfishing adalah kebiasaan yang sering terjadi di mana orang berpura-pura menjadi orang lain untuk mendapatkan keuntungan sosial atau emosional. Ketika dunia virtual menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari orang, fenomena catfishing meningkat. Ini disebabkan fakta bahwa individu dapat berkomunikasi, berbagi informasi, dan menyampaikan pendapat mereka secara online. Dunia virtual juga memungkinkan interaksi yang tidak terdeteksi, memungkinkan orang yang menggunakan identitas palsu untuk menjalin hubungan atau berkomunikasi.

Game dan sejenis permainan virtual memberi pengguna kesempatan untuk berpartisipasi dalam aktivitas sosial digital dan berinteraksi secara anonim. Ini memungkinkan elemen privasi, seperti ketika pemain dapat membangun identitas virtual dan berkomunikasi melalui pesan pribadi dengan pemain lain. Akibatnya, lingkungan game ini, seperti media sosial, memungkinkan pemain melakukan catfishing dengan menampilkan persona yang menipu atau berbeda dari identitas asli mereka, yang dapat menghasilkan interaksi manipulatif dan bahkan konflik antar pemain di dunia virtual tersebut.

Catfishing adalah fenomena yang sering terjadi di dunia virtual seperti dalam game, di mana pemain dapat mengadopsi peran dan karakter yang tidak mereka miliki secara nyata dan bahkan mengubah identitas asli mereka. Misalnya, mereka dapat menggunakan karakter yang berbeda berjenis kelamin atau memiliki sifat yang tidak ada di dunia nyata. Ini biasanya dilakukan untuk menghasilkan citra

tertentu atau untuk tujuan tertentu, seperti membangun hubungan sosial dalam permainan atau mencapai tujuan permainan dengan identitas yang dianggap lebih menguntungkan.

Dunia virtual memungkinkan orang untuk mengembangkan berbagai persona, seperti yang terlihat dalam game MMORPG (Mary et al., 2017). Catfishing tidak hanya menunjukkan manipulasi identitas dalam permainan MMORPG tetapi juga berdampak pada dinamika kepercayaan antara pemain. Ketika seorang pemain terlibat dalam catfishing, mereka merusak kepercayaan yang telah mereka bangun dalam komunitas virtual, yang seringkali menyebabkan konflik dan ketidakpastian dalam hubungan sosial online. Ini membuat negosiasi identitas lebih sulit, terutama di tempat-tempat di mana anonimitas adalah norma.



Gambar 1. 2 The Dark Side of Online Gaming - Online Gaming: Catfishing in the World of Virtual Realities (fastercapital.com, 2024)

<https://fastercapital.com/startup-topic/online-gaming.html>

Pemain MMORPG dapat tetap anonim karena, tidak seperti di media sosial, mereka tidak diharuskan untuk menggunakan identitas asli mereka atau memverifikasi data pribadi mereka. Ini memungkinkan pengguna mengeksplorasi identitas baru yang tidak mungkin mereka temui dalam kehidupan nyata. Ini

memungkinkan pemain mengambil identitas yang sangat berbeda dari apa yang sebenarnya mereka lakukan, seperti usia, gender, atau bahkan sifat pribadi yang mereka sembunyikan. Dunia virtual, menurut Bessière et al. (2007) memungkinkan pemain mengembangkan identitas ideal yang mereka inginkan dengan membebaskan diri dari sejarah dan kondisi sosial di dunia nyata. Meskipun kebebasan ini memungkinkan eksperimen identitas kreatif, ia juga dapat menyebabkan penyalahgunaan. Misalnya, identitas palsu dapat digunakan untuk memanipulasi atau mengeksploitasi pemain lain.

Dalam permainan MMORPG, tetap anonim dapat menyebabkan perilaku antisosial, yang seringkali membuat pengalaman bermain pemain lain kurang menyenangkan. Chen et al. (2009) menyatakan bahwa anonimitas dan keterlibatan dalam permainan menyebabkan kehilangan identitas pribadi, penurunan kesadaran diri, dan desensitisasi terhadap norma sosial. Hasilnya adalah perilaku tidak terkendali seperti permainan kesedihan. Pemain yang mencoba mengganggu pengalaman bermain orang lain sering percaya bahwa mereka berada dalam "perlindungan" anonimitas, yang memungkinkan mereka mengambil identitas atau perilaku yang tidak mereka inginkan. Fenomena ini menunjukkan sisi buruk dari komunikasi melalui komputer (CMC) dalam game, di mana orang merasa "tidak terlihat" dan tidak bertanggung jawab atas keputusan mereka, menambah ketidakpercayaan di komunitas pemain.

Fakta bahwa orang tetap anonim di komunitas game online juga memungkinkan perilaku curang dan cyberbullying. Para pemain memiliki

kebebasan untuk melakukan tindakan buruk yang biasanya tidak dilakukan saat bermain secara langsung, seperti menggunakan bahasa kasar, kritik pedas, dan bahkan ancaman (Grazotis, 2018). Sebagian besar perilaku agresif di dunia maya dilakukan oleh pengguna yang anonim; temuan ini menunjukkan bahwa tetap anonim dalam komunitas game online dapat memperburuk masalah cyberbullying.

Selain itu, rasa ketidakpuasan saat bermain pada dasarnya dipengaruhi oleh variabel internal dan eksternal, seperti ketidakpuasan terhadap permainan, balas dendam, kebutuhan akan perhatian, dan kepuasan yang diperoleh dari mengganggu pemain lain. Hal ini tidak hanya berdampak negatif pada sesama pemain yang merasa tertekan atau tidak mau bermain, tetapi juga menyebabkan perusahaan game kehilangan uang karena harus mengeluarkan biaya yang besar untuk menyelesaikan masalah tersebut. Anonimitas memungkinkan pemain dalam MMORPG untuk mengeksplorasi identitas yang berbeda tanpa khawatir dikenali oleh orang lain di dunia nyata (Foo & Koivisto, 2004). Namun, anonimitas juga dapat menyebabkan perilaku antisosial yang mengganggu pengalaman bermain pemain lain; contohnya, pemain yang dengan sengaja mengganggu pengalaman bermain dengan bermain sedih.

Fenomena catfishing dalam dunia game online menunjukkan bahwa tindakan ini telah menjadi masalah serius yang memengaruhi banyak pemain di seluruh dunia. Catfishing terjadi dalam MMORPG ketika pemain membuat identitas palsu yang digunakan untuk memanipulasi komunikasi mereka dengan pemain lain. Menurut Smith et al. (2017), penipuan yang melanggar standar etis di media sosial dan platform digital lainnya termasuk dalam jenis tindakan ini.

Negosiasi identitas menghadapi tantangan karena dinamika ini, yang mengganggu kepercayaan dan kebenaran para pemain (Dewi & Irwansyah, 2021).

Dalam dunia MMORPG, proses persetujuan identitas terjadi ketika pemain berinteraksi dalam dunia virtual yang memiliki norma sosial dan budaya yang berbeda dari kehidupan nyata. Ting-toomey (1999) mengatakan bahwa interaksi sosial dan refleksi diri seseorang dalam konteks budaya tertentu menentukan identitas mereka. Pemain menyesuaikan diri dengan ekspektasi sosial dan aturan permainan. Ketika identitas asli pemain tidak sesuai dengan persona yang mereka buat dalam game, negosiasi identitas ini menjadi semakin kompleks. Fenomena catfishing adalah contoh jenis negosiasi identitas yang ekstrem di mana pemain memanfaatkan anonimitas dan fleksibilitas identitas mereka dalam game untuk membuat persona palsu yang seringkali dimaksudkan untuk mendapatkan keuntungan sosial atau emosional.

Negosiasi identitas dalam permainan MMORPG melibatkan mengeksplorasi peran dan identitas yang berbeda. Dalam game, pemain dapat mengubah gender atau identitas sosial mereka sesuai dengan perspektif mereka. Ting-Toomey (2017) menyatakan bahwa faktor internal dan peran situasional yang dimainkan dalam interaksi sosial mempengaruhi identitas. Proses negosiasi ini memungkinkan pemain menyesuaikan identitas mereka dengan harapan dalam dunia virtual. Perbandingan sosial dapat terjadi secara lateral, ke atas, atau ke bawah, yang mempengaruhi cara pemain memposisikan identitas mereka dalam interaksi sosial. Dalam MMORPG, negosiasi identitas juga melibatkan perbandingan sosial, di mana pemain dapat membandingkan diri mereka dengan pemain lain untuk mempertahankan identitas sosial yang positif. Dalam konteks

catfishing, di mana pemain mengubah identitas mereka untuk mendapatkan keuntungan sosial, proses ini relevan.

Dalam lingkungan virtual seperti MMORPG, negosiasi identitas menjadi semakin penting karena individu dapat secara sadar melakukan manipulasi identitas dengan tetap anonim dan dapat mengontrol identitas mereka sendiri. Dalam konteks ini, catfishing tidak hanya merupakan bentuk penipuan; itu juga dapat dilihat sebagai bagian dari proses negosiasi identitas yang kompleks di mana orang terus menyesuaikan diri untuk mencapai tujuan sosial atau personal tertentu. Fokus penelitian ini adalah bagaimana negosiasi identitas dan fenomena catfishing dalam MMORPG berhubungan satu sama lain; penelitian ini berfokus pada bagaimana komunikasi hyperpersona dan anonimitas CMC memungkinkan catfishing terjadi. Diharapkan bahwa penelitian ini akan meningkatkan pemahaman pembaca mengenai cara komunikasi berjalan di dunia virtual dan bagaimana hal itu memengaruhi identitas seseorang di dunia digital.

## **1.2. Identifikasi Masalah/Fokus Penelitian**

Tantangan identitas dan keamanan muncul sebagai akibat dari komunikasi digital yang mendominasi interaksi sehari-hari, salah satunya adalah fenomena catfishing. Fenomena ini disebabkan oleh komunikasi berbasis komputer (CMC) yang intensif di lingkungan virtual seperti game online multi-player (MMORPG). Pemain dalam permainan online ini memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi identitas virtual yang dapat diubah atau bahkan dipalsukan. Catfishing adalah fenomena di mana seseorang berpura-pura menjadi orang lain. Ini membahayakan

kesehatan mental dan emosional pemain karena orang yang memanfaatkan anonimitas dapat menipu atau menyalahgunakan identitas mereka.

Berbagai aspek fenomena ini telah dibahas dalam penelitian sebelumnya. Misalnya, masalah cyberstalking muncul di dunia digital, termasuk game online dan media sosial. Dalam "Fenomena Cyberstalking Akibat dari Game Online", Afif (2022) menemukan bahwa masyarakat sering mengabaikan kasus cyberstalking karena mereka tidak tahu bahaya yang ditimbulkannya. Motivasi pelaku cyberstalking dapat beragam, mulai dari dendam hingga obsesi, yang mengakibatkan kerugian fisik dan psikologis bagi korban. Dengan tetap anonim di internet, pelaku merasa aman dan yakin tindakannya tidak akan mengakibatkan akibat yang serius.

Anonimitas yang sama juga digunakan untuk catfishing dalam MMORPG. Dalam penelitian berjudul "Men's Harassment Behavior in Online Video Games: Personality Traits and Game Factors", Tang & Fox (2016) menunjukkan bahwa keadaan anonim dalam permainan video memungkinkan pemain untuk dengan mudah mengambil identitas baru atau berpura-pura menjadi orang lain. Fenomena ini dapat menyebabkan pemain bingung tentang siapa mereka sebenarnya, dan masalah tersebut diperburuk ketika pemain menganggap pelecehan sebagai bagian dari permainan. Satriani & Pranata (2021) menekankan dalam "Cybercrime Case Item Transaction Fraud in DotA Game 2" bahwa anonimitas dan kurangnya regulasi dalam transaksi virtual meningkatkan kemungkinan penipuan, yang merugikan pemain secara materi dan mengancam stabilitas komunitas pemain.

Interaksi dalam dunia maya sering kali terjadi melalui teks, simbol, atau emotikon, yang menjadi representasi perasaan pengguna. Dalam konteks catfishing, pelaku memanfaatkan interaksi berbasis teks dan simbol ini untuk memanipulasi korban mereka, terutama di aplikasi kencan daring. Menurut Putri & Hamzah (2022) dalam "Analisis Fenomena Penipuan Identitas Diri (Catfishing) pada Literasi Digital Penggunaan Media Sosial", penting untuk meningkatkan literasi digital agar pengguna lebih kritis dan waspada dalam menghadapi ancaman penipuan identitas. Dengan memahami lebih dalam tentang literasi digital, pengguna dapat mengurangi risiko menjadi korban catfishing atau kejahatan siber lainnya.

Studi sebelumnya telah menunjukkan peran penting anonimitas dalam mendukung perilaku manipulatif, seperti cyberstalking dan penipuan identitas, dan bagaimana fenomena catfishing di MMORPG berasal dari interaksi berbasis komputer (CMC). Anonimitas memungkinkan pemain dalam game online untuk memilih identitas virtual yang berbeda atau palsu, yang dapat membahayakan kesehatan mental dan emosional pemain lain. Oleh karena itu, penelitian ini akan berkonsentrasi pada hal-hal berikut:

1. Peneliti ingin mempelajari lebih lanjut tentang proses negosiasi identitas yang terjadi pada pemain MMORPG yang terlibat dalam fenomena catfishing, serta bagaimana pemain membentuk identitas palsu di lingkungan virtual tersebut.
2. Peneliti ingin mempelajari bagaimana komunikasi berbasis

komputer (CMC) dan komunikasi hyperpersonal memengaruhi fenomena catfishing di MMORPG.

3. Peneliti ingin mengeksplorasi lebih dalam peran anonimitas dan dinamika gender dalam mempengaruhi perilaku catfishing dan negosiasi identitas di lingkungan MMORPG.

### **1.3. Pertanyaan Penelitian**

Penelitian ini mengajukan beberapa pertanyaan penting terkait bagaimana komunikasi yang dimediasi komputer, komunikasi hyperpersonal, dan negosiasi identitas berperan dalam membentuk fenomena catfishing di dunia MMORPG. Berikut pertanyaan-pertanyaan yang akan membantu mengarahkan penelitian dalam mengidentifikasi motivasi dan dampak dari perubahan identitas di dunia virtual:

1. Bagaimana para pemain MMORPG yang melakukan catfishing menegosiasikan identitas mereka dalam lingkungan virtual?
2. Bagaimana interaksi sosial dan dinamika gender memengaruhi negosiasi identitas dalam fenomena catfishing di MMORPG?

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana negosiasi identitas dalam lingkungan MMORPG memengaruhi terjadinya catfishing, serta mengeksplorasi peran CMC dan komunikasi hyperpersonal dalam proses tersebut. Selain itu, penelitian ini juga berupaya mengungkap motif di balik tindakan catfishing dan dampaknya terhadap interaksi sosial di dunia game. Adapun tujuan

penelitian dapat dirinci sebagai berikut:

1. Menjelaskan proses negosiasi identitas oleh pemain MMORPG yang terlibat dalam *catfishing* dan bagaimana mereka membentuk identitas palsu di dunia virtual.
2. Menganalisis pengaruh interaksi sosial dan dinamika gender dalam negosiasi identitas dan perilaku *catfishing* di MMORPG.

## **1.5. Signifikansi Penelitian**

### **1.5.1. Manfaat Akademis**

Dunia komunikasi, khususnya studi komunikasi yang dimediasi komputer (CMC) dan negosiasi identitas, telah mengalami kemajuan besar dari penelitian ini. Studi ini meningkatkan pemahaman kita tentang bagaimana identitas dinegosiasikan dalam lingkungan virtual, seperti MMORPG, yang menciptakan lingkungan anonim, dengan menggunakan teori negosiasi identitas Ting-Toomey. Studi ini juga menekankan bagaimana perilaku *catfishing* muncul karena anonimitas dan kontrol informasi dalam interaksi online. Selain itu, penelitian ini melihat bagaimana perbedaan gender memengaruhi interaksi sosial dalam game MMORPG, yang relevan untuk studi dinamika gender dalam ruang digital. Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk studi lebih lanjut tentang dinamika sosial dan identitas digital dalam komunikasi virtual.

### **1.5.2. Manfaat Sosial/Praktis**

Manfaat praktis dalam penelitian ini hendaknya mampu memberikan manfaat antara lain:

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan peneliti wawasan yang lebih dalam mengenai proses negosiasi identitas yang terjadi pada pemain MMORPG yang terlibat dalam fenomena catfishing. Dengan memahami aspek-aspek ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang bagaimana identitas palsu dibentuk dan dinamis dalam lingkungan virtual.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi penting kepada pengembang game dan pembuat kebijakan tentang risiko dan dampak dari catfishing serta manipulasi identitas dalam game. Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan regulasi dan fitur keamanan yang lebih baik, guna melindungi pemain dari ancaman identitas palsu dan penipuan.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran tentang risiko catfishing dan manipulasi identitas pada masyarakat di dunia virtual. Dengan pemahaman yang lebih baik, masyarakat diharapkan dapat lebih kritis dan waspada dalam berinteraksi di lingkungan digital serta memahami pentingnya etika dalam komunikasi daring.

- d. Diharapkan bahwa penelitian ini dapat menjadi landasan bagi studi lanjutan yang lebih mendalam mengenai fenomena catfishing di MMORPG. Dengan mengeksplorasi lebih jauh peran CMC dan komunikasi hyperpersonal, penelitian mendatang dapat memperluas cakupan pengetahuan dalam bidang komunikasi yang dimediasi komputer.

