

**Analisis Distingsi Pemain *Game Online Audition Ayodance* dalam
Menentukan *Avatar*
(Studi Kasus Permainan Peran Menggunakan Karakter *Virtual Game Online
Audition Ayodance*)**

Maysi Yola Cahyani*, Dr. Wahyuni Choiriyati**

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Gunadarma

yolamaysi@gmail.com

ABSTRAK

Di Indonesia *Game Audition Ayodance* adalah salah satu dari casual *game* online pada saat ini. Di dalam permainan *Audition Ayodance* terdapat fitur *avatar*. Dari *avatar* seorang pemain dapat menunjukkan jati diri mereka di dalam dunia virtual sebuah *game*, terutama di dalam *game Audition Ayodance*. Namun saat ini banyak pemain *game* online *Audition Ayodance* yang membuat *avatar* tidak sesuai dengan gender aslinya. Dengan menggunakan *avatar* yang berbeda dengan gender aslinya, dapat mempengaruhi komunikasi yang terjadi dengan pemain lainnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui analisis distingsi pada pemain *game* online *Audition Ayodance* yang bermain peran dalam menggunakan karakter virtual. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data yakni melalui wawancara mendalam atau in-depth interview sebagai data primer, observasi partisipan sebagai data sekunder, dan dokumentasi. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal yang dialami oleh para informan di dalam *game* tersebut sempat mengalami kesulitan, dikarenakan tidak semua orang di dalam *game* tersebut dapat menerima kondisi yang mereka jalani. Namun, semakin berjalannya waktu, mereka semakin mudah untuk melakukan komunikasi kepada orang lain, karena hal yang terjadi tidak seperti yang mereka takuti. Sedangkan, distingsi yang terjadi dalam komunikasi di dalam *game* online *Audition Ayodance* adalah bahwa mereka harus berkomunikasi dengan memainkan peran selayaknya perempuan di dalam *game* tersebut, hal ini mereka lakukan agar orang lain mempercayai mereka bahwa mereka adalah seorang perempuan.

Kata Kunci: Distingsi, *Distinction*, *Game Online*, *Audition AyoDance*, Karakter *Virtual*, *Avatar*, Komunikasi Interpersonal

ABSTRACT

Game Audition Ayodance in Indonesia is one of casual online games at this time. In the game there Ayodance Audition avatar features. Avatar of a player can show their identity in the virtual world of a game, especially in the game Audition Ayodance. But now many online game players who create avatars Ayodance Audition does not correspond to the original gender. Using different avatars with their original gender, can affect communication occurs with other players. The purpose of this study was to determine the distinction analysis of in Ayodance Audition online game players who play a role in the use of virtual characters. The study uses qualitative descriptive method with data collection ie through in-depth interviews or in-depth interviews as the primary data, participant observation as secondary data, and documentation. From the results of this study concluded interpersonal communication experienced by the informants in the game had experienced difficulties, because not everyone in the game accept the conditions in which they live. However, the passage of time, they become easier to communicate to others, because the things that happen are not as they fear. Meanwhile, the distinction occurs in communication in the online game Audition Ayodance is they have to communicate with the proper role women play in the game, they do to make others trust them that they are a woman.

Keywords: *Distinction*, *Online Games*, *Audition Ayodance*, *Virtual Characters*, *Avatar*, *Interpersonal Communication*.

A. PENDAHULUAN

Game online pertama kali masuk ke Indonesia pada tahun 2001, *game* yang pertama kali muncul yaitu *game* Nexia, Redmoon dan Lagham. Ketiga *game* ini merupakan *game online* berjenis MMOPRG (*Mass Multiplayer Online Role Playing Game*). Pada saat itu Indonesia sendiri belum mempunyai Warnet (Warung Internet) yang khusus untuk bermain *game online*, saat itu warnet masih diutamakan hanya untuk *browsing* atau *chatting*. Namun, dengan beriringnya waktu, maka warnetpun ikut berkembang dan semakin banyak bermunculan, warnet yang mengkhususkan untuk bermain *game online*, namun masih sangat sedikit (Giandi, dkk, 2012: 1).

Jenis pada *Game* MMORPG merupakan *game* yang melibatkan banyak pemain, dan di dalam *game* inilah banyak interaksi yang terjadi di dalam dunia maya. Banyak pemain yang pada saat itu bahkan belum pernah bertatap muka secara langsung. Oleh karena itu, banyak sekali pemain yang menghabiskan waktu dan uangnya hanya untuk bermain dalam *virtual gameworld*. Semakin berkembangnya *game online* pada saat itu, munculah jenis baru pada *game online* yaitu *Casual online game*.

Salah satu contoh dari *casual online game* pada saat ini di Indonesia adalah *game Audition AyoDance*. *Game online Audition Ayodance* adalah sebuah *game* yang sudah berdiri dari tahun 2007, dimana *game* tersebut merupakan *game online* yang berasal dari Industri *game* terkemuka di Indonesia yaitu PT. Megaxus Infotech. *Game Audition Ayodance* adalah permainan multipemain *daring kasual ritme*, dimana permainan tersebut merupakan *game* yang bertema tentang *dance*, sesuai dengan nama dari *game* tersebut. (ayodance.megaxus.com, 25 Maret 2019)

Di dalam permainan *Audition Ayodance* terdapat fitur *avatar*. Menurut Kamus Webster menyebutkan *avatar* sebagai sebuah ikon yang merepresentasi seseorang yang disembarkan dalam realitas virtual (<http://www.websters-online-dictio-nary.org>, 25 Maret 2019). Fitur *avatar* di dalam *game Audition Ayodance* di dapatkan setelah pemain sudah membuat sebuah identitas diri/ID dan *password*. Fitur *avatar* tersebut muncul apabila pemain membuat identitas

diri/ID baru. Pemain dapat memilih *avatar*nya sesuai dengan keinginan dari pemain itu sendiri. Dimana *avatar* tersebut memberikan dua pilihan *gender*, yaitu pria dan wanita.

Dari *avatar* seorang pemain dapat menunjukkan jati diri mereka di dalam dunia *virtual* sebuah *game*, terutama di dalam *game Audition Ayodance*. Dengan melalui *avatar* itulah pemain dapat merepresentasikan dirinya melalui *cyberspace*. Namun saat ini banyak pemain *game online Audition Ayodance* yang membuat *avatar* tidak sesuai dengan *gender* aslinya. Hal ini diketahui karena banyaknya pemain yang mengakui dengan sendirinya bahwa *avatar* tersebut bukanlah *gender* aslinya. Tetapi, tidak semua pemain *Audition Ayodance* dapat dengan mudah memberitahukan identitas diri aslinya. Di kalangan pemain *game Audition Ayodance* hal ini dapat dikenal dengan sebutan *Hode*.

Hode adalah sebuah *stereotype* yang ada di dalam sebuah *game online* yang bertemakan *game MMOPRG (Mass Multiplayer Online Role Playing Game)*. Salah satu *game online* yang menggunakan kata *hode* adalah *game Audition Ayodance*. Dimana panggilan atau *stereotype* itu biasanya terjadi karena pemain laki-laki yang menggunakan *avatar* wanita.

Hal tersebut dapat terjadi dengan mudah karena adanya dunia maya atau *cyberspace*. *Cyberspace* adalah medium untuk menciptakan dunia yang di dalamnya semua hal dimungkinkan. Tidak ada hak istimewa atau prasangka atas dasar ras, kekuatan ekonomi atau tempat kelahiran. Sebuah dunia dimana siapapun, dapat mengekspresikan keyakinan, tanpa tekanan apapun dan oleh siapa pun. *Cyberspace* membebaskan tubuh dari motif biologisnya dan akan memunculkan motif sosiogenisnya, yang artinya seseorang yang tidak memenuhi kebutuannya, tetapi bisa melangsungkan hidupnya, namun terjadi banyak perubahan perilaku (Rakhmat 2009: 37). Motif sosiogenis merupakan dorongan yang timbul akibat adanya kebutuhan-kebutuhan dalam hal sosial, interaksi dan pemenuhan diri. Serta memungkinkan kebebasan baru, termasuk kebebasan untuk bereksperimen dengan aspek identitas pribadi, terutama *gender* (Natama dkk, 2016: 2254)

Dengan adanya fenomena tersebut dapat mempengaruhi komunikasi interpersonal yang terjadi dengan pemain lainnya. Hal ini dikarenakan adanya permainan peran yang dimainkan oleh pemain yang menggunakan *avatar* yang berbeda dengan *gender* aslinya. Pengaruh yang dapat timbul karena adanya permainan peran di dalam *cyberspace* adalah berbedanya cara berkomunikasi yang dilakukan oleh pemain yang mempunyai identitas atau *avatar* yang berbeda di dalam *game* tersebut, dibandingkan disaat sedang berkomunikasi secara langsung atau bertatap muka.

Pemain yang memilih untuk memiliki *gender* yang berbeda di dalam *game online Audition Ayodance* menganggap bahwa pemain tersebut berbeda dengan pemain lainnya.

Media online atau yang bisa dikenal juga dengan *cybermedia*, contohnya seperti internet menjadi salah satu teknologi yang paling banyak digunakan oleh masyarakat pada saat ini. Di dalam internet, terdapat begitu banyak ruang yang bisa digunakan oleh penggunanya untuk dapat melakukan banyak kegiatan, seperti mencari informasi, mencari tempat untuk bersosial dan masih banyak lagi. Bahkan internet-pun kini sudah dijadikan tempat untuk mencari hiburan tersendiri oleh banyak orang. Salah satu bentuk contoh dari hiburan pada internet adalah *Game*.

Game adalah salah satu bentuk hiburan yang paling banyak diminati oleh masyarakat saat ini. Tidak hanya kalangan anak-anak yang sangat menyukai bermain *game*, bahkan orang dewasa sering meluangkan waktunya hanya untuk bermain *game*. Dan saat ini *game* yang paling banyak diminati oleh masyarakat adalah *game online*.

Penelitian ini menggunakan narasumber di dalam *game online Audition Ayodance* yang mempunyai *avatar* berbeda dengan *gender* aslinya. Dimana narasumber yang didapatkan bukanlah seseorang yang saling mengenal satu sama lain.

Dari uraian latar belakang inilah peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal yang ada di dalam

sebuah *game* online Audition AyoDance. Untuk itu peneliti mengadakan penelitian tentang **“DISTINGSI KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN GAME ONLINE AUDITION AYODANCE DALAM MENENTUKAN AVATAR (Studi Kasus Permainan Peran dalam Karakter *Virtual Game Online Audition Ayodance*”**

B. KERANGKA TEORI

1. *Distinction* (Pierre Bourdieu) dalam Komunikasi Interpersonal

Kata *distingsi* diambil dari “*Distinction*” yang artinya “perbedaan”. *Distinction* merupakan suatu kritik sosial atau sosiologi tentang pertimbangan selera estetis. Dalam kritis sosial ini Bourdieu mengajukan kelas sosial sebagai kekuatan penjelas (*explanatory power*) pertimbangan selera estetis. Bourdieu menegaskan bahwa *distinction* berupaya mencari basis dari sistem klasifikasi yang menstruktur persepsi tentang dunia sosial dan menentukan objek kesenangan estetis di dalam struktur kelas sosial. Dalam konsep *distinction*, Bourdieu menjelaskan bahwa tindakan seseorang yang membedakan dirinya untuk menunjukkan kelasnya di dalam masyarakat.

Dalam *Distinction* atau perbedaan, Bourdieu mengemukakan tentang masalah hubungan dominasi, praktisie, dan perbedaan-perbedaan tajam yang ada dalam masyarakat. Sedangkan masyarakat adalah sebuah ruang (spasial) yang berisi perbedaan-perbedaan dan di dalamnya berbagai hubungan dominasi tersembunyi.

Dalam buku *Distinction*, Bourdieu juga berpendapat bahwa selera, sebuah perolehan ‘kompetensi kultural’, digunakan untuk melegitimasi perbedaan-perbedaan sosial. Selera berfungsi untuk membuat ‘*distingsi*’ sosial (Harker, Mahar, Wilkes, 1990; xii). Selera merupakan suatu kecenderungan yang diperoleh untuk membedakan dan mengapresiasi,

untuk menetapkan dan menandai dengan jelas perbedaan-perbedaan melalui sebuah proses pemilahan dan pengakuan.

Selera merupakan suatu kecenderungan yang diperoleh untuk membedakan dan mengapresiasi, untuk menetapkan dan menandai dengan jelas perbedaan-perbedaan melalui sebuah proses penilaian dan pengakuan. Disini Bourdieu memunculkan istilah “kelas dominan” yang strukturnya didefinisikan oleh distribusi modal ekonomi dan budaya diantara anggotanya dan masing-masing fraksi kelasnya dicirikan oleh konfigurasi distribusi tertentu ini yang berkorespondensi dengan sebuah gaya hidup tertentu, lewat perantara habitus. Habitus ini dapat dibentuk dengan suatu cara tertentu, yaitu orang-orang yang menempati posisi dominan di dalam kelas dominan ditempatkan dalam sebuah situasi kontradiktif yang mendorong mereka untuk mempertahankan hubungan ambivalen dan orang-orang yang memproduksi benda-benda tersebut (Bourdieu, 1984 dalam Jurnal Dyah et. all, 2016).

Bourdieu memunculkan konsep ranah atau lingkungan yang dilihatnya sebagai sebuah arena pertarungan: “Lingkungan adalah juga lingkungan perjuangan” (Bourdieu & Wacquant, 2004: 525 dalam Jurnal Dyah et. all, 2016). Lingkungan adalah sejenis pasar modal (ekonomi, kultur, sosial, simbolik) digunakan dan disebar. Lingkungan juga adalah lingkungan politik (kekuasaan) yang sangat penting; hierarki hubungan kekuasaan di dalam lingkungan politik membentuk menata semua lingkungan yang lain (Ritzer & Goodman, 2004 dalam Jurnal Dyah et. all, 2016). Penghuni posisi dalam lingkungan menggunakan berbagai strategi, yang mengacu pada perkembangan aktif ‘garis tindakan’ yang diarahkan secara objektif yang menaati aturan dan membentuk pola yang koheren dan secara sosial dapat dipahami, meskipun tak mengikuti aturan yang ditetapkan secara sadar atau tertuju pada tujuan yang diterapkan sebelumnya oleh seorang penyusun strategi (Wacquant, 1992: 25 dikutip dalam Ritzer & Goodman, 2004: 526 dalam Jurnal Dyan et. all, 2016). Melalui strategi

itulah “penghuni posisi itu berupaya secara individual atau kolektif melindungi atau meningkatkan posisi mereka dan berupaya memaksakan prinsip perjenjangan yang paling menguntungkan terhadap produk mereka sendiri. Strategi agen bergantung pada posisi mereka dalam lingkungan” (Bourdieu & Wacquant, 1992: 101 dalam Ritzer & Goodman, 2004 dalam jurnal Dyan et.all, 2016)

Selain itu, habitus juga dapat diartikan sebagai nilai yang meresap ke dalam pikiran, perasaan, dan estetika seseorang, sehingga mempengaruhi dan menentukan nilai selera seseorang. Habitus merupakan nilai-nilai yang dibatinkan melalui “ruang sosial”, dan dapat mencerminkan posisi seseorang dalam tataran sosial-ekonomi, walaupun tidak secara mutlak (Yusuf Lubis, 2014: 113 dalam Jurnal Dyah et. all: 2016). Menurut Bourdieu, habitus semata-mata “mengusulkan” apa yang sebaiknya dipikirkan orang dan apa yang sebaiknya mereka pilih untuk dilakukan (Ritzer & Goodman, 2004: 524 dalam Jurnal Dyah et. all, 2016). Habitus berfungsi “di bawah tingkat kesadaran dan bahasa di luar jangkauan pengamatan dan pengendalian oleh kemauan (Bourdieu, 1984: 466 dikutip dalam Ritzer dan Goodman, 2004: 524 dalam Jurnal Dyan et. all, 2016). Kebiasaan atau habitus ini berperan sebagai struktur eksternal yang mempengaruhi secara mekanis (Ritzer dan Goodman, 2004 dalam Jurnal Dyah et.all, 2016).

Dalam menekankan pentingnya habitus dan lingkungan, Bourdieu memustkan perhatian pada hubungan antara habitus dan lingkungan. Hubungan ini berperan dalam dua cara, di satu sisi lingkungan mengkondisikan habitus. Di sisi lain, habitus menyusun lingkungan sebagai sesuatu yang bermakna yang mempunyai arti dan nilai (Ritzer dan Goodman, 2004: 527 dalam Jurnal Dyan et. all, 2016). Dengan demikian, *distinction* berkaitan dengan pola hubungan antara habitus dan lingkungan.

C. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah deskriptif kualitatif, karena objek yang tidak dapat diukur dengan angka dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Dalam penelitian ini permasalahan yang ingin diteliti merupakan hasil dari pertanyaan ‘Bagaimana’. Penelitian ini menafsirkan dan menguraikan data yang ingin diteliti dengan situasi, sikap serta pandangan yang sedang terjadi.

Denzin & Lincoln (1994:105) mendefinisikan paradigma sebagai: “*Basic belief system or worldview that guides the investigator, not only in choices of method but in ontologically and epistemologically fundamental ways.*” Pengertian tersebut mengandung makna paradigma adalah sistem keyakinan dasar atau cara memandang dunia yang membimbing peneliti tidak hanya dalam memilih metode tetapi juga cara-cara fundamental yang bersifat ontologis dan epistemologis.

Paradigma Konstruktivistik memiliki karakteristik:

- a. Paradigma ini melihat suatu realita yang dibentuk oleh berbagai macam latar belakang sebagai bentuk konstruksi realita tersebut. Realita yang dijadikan sebagai objek penelitian merupakan suatu tindakan sosial oleh faktor sosial.
- b. Latar belakang yang mengkonstruksi realita tersebut dilihat dalam bentuk konstruksi mental berdasarkan pengalaman sosial yang dialami oleh aktor sosial sehingga sifatnya lokal dan spesifik.
- c. Penelitian mempertanyakan “mengapa (*why*)?”..
- d. Realita berada diluar peneliti namun dapat memahami melalui interaksi dengan realita sebagai objek penelitian.
- e. Jarak antara peneliti dan objek tidak terlalu dekat, peneliti tidak terlibat namun berinteraksi dengan objek penelitian.
- f. Bersifat kualitatif, peneliti memasukkan nilai-nilai pendapat ke dalam penelitiannya. Penelitian bersifat subjektif.
- g. Tujuannya untuk memahami apa yang menjadi konstruksi suatu realita.

Metode pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah wawancara mendalam sebagai data primer, observasi non-partisipan sebagai data sekunder, dan dokumenter sebagai data pelengkap. Wawancara yang peneliti lakukan adalah wawancara *online* via *Line*, *Whatsapp*, dan telepon.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Komunikasi Interpersonal Pemain *Game Online Audition Ayodance* dalam Penggunaan *Avatar* yang Berbeda dengan *Gender* Aslinya

Informan menjelaskan bahwa pada awal mula mereka menggunakan *avatar* perempuan, mereka mengalami kesulitan untuk berkomunikasi dengan orang lain di dalam *game* tersebut. Hal ini dikarenakan tidak semua orang akan mengerti atau memahami dan menerima keadaan mereka. Awal mula mereka menggunakan *avatar* perempuan, mereka hanya memberitahukan identitas mereka hanya kepada orang-orang terdekat saja, tidak mempublik hal tersebut. Karna pemikiran itu lah yang membuat mereka merasa takut untuk memulai berkomunikasi dengan orang lain, terutama pemain *game online Audition Ayodance*.

Berkomunikasi di dalam *game online* pasti mempunyai kesulitan tersendiri. Kesulitan yang terjadi dengan para informan pada saat mereka menggunakan *avatar* perempuan yaitu banyaknya orang lain yang tidak mempercayai bahwa mereka adalah seorang laki-laki. Namun ada informan yang mengatakan bahwa ia tidak mempunyai kesulitan sama sekali pada saat ia berkomunikasi dengan orang lain di dalam *game* tersebut. Ia mengatakan bahwa menggunakan *avatar* perempuan hanya sebatas ketertarikannya saja dengan *avatar* perempuan.

2. Proses Distingsi dalam Komunikasi Virtual Melalui Media *Game Online Audition Ayodance*

Mulanya, menggunakan *avatar* yang berbeda dengan *gender* aslinya merupakan kesulitan tersendiri untuk para informan, baik dalam berkomunikasi maupun dalam hal bersosial. Kesulitan yang dihadapi oleh para informan yaitu mereka takut bahwa tidak ada orang yang akan menerima keadaan mereka. Dengan memalsukan identitas merekalah, mereka dapat melakukan komunikasi maupun hal bersosialisasi di dalam *game* tersebut. Mereka memberitahukan identitas asli mereka hanya kepada orana-orang terdekat mereka saja, seperti teman bermain mereka di kehidupan nyata (orang yang bertemu di warnet) dan kepada sebuah komunitas saja. Di dalam komunitaspun, mereka hanya sebatas memberitahukan nama panggilan mereka, umur, dan domisili mereka saja.

Pembedaan kelas sosial di antara pemain dalam *game* tersebut tidak lepas dari selera. Setiap orang mempunyai selera yang berbeda-beda, bahkan tak banyak orang lain yang menolak selera yang kita inginkan. Namun, perbedaan selera merupakan suatu hal yang sudah tidak dapat dihindari lagi, hingga pada akhirnya akan selalu ada perundingan untuk saling menerima selera itu masing-masing. Menggunakan *avatar* perempuan merupakan selesar yang mereka inginkan. Mereka menjelaskan bahwa memilih menggunakan *avatar* perempuan memang sudah menjadi pilihan awal mereka dibandingkan memilih menggunakan *avatar* laki-laki.

Hal yang membedakan pada saat mereka menggunakan *avatar* perempuan dan *avatar* laki-laki adalah cara komunikasi yang mereka lakukan. Saat menggunakan *avatar* perempuan, mereka harus berkomunikasi selayaknya seorangnya perempuan, seperti bicara dengan sopan, lemah lembut, dll, hal ini dikarenakan permainan peran yang harus mereka lakukan pada saat menggunakan *avatar* perempuan. Dengan cara itulah dapat membuat orang lain mempercayai bahwa mereka perempuan.

Namun, perbedaan selera merupakan suatu hal yang sudah tidak dapat dihindari lagi, hingga pada akhirnya akan selalu ada perundingan untuk saling menerima selera itu masing-masing. Menggunakan *avatar* perempuan merupakan selesar yang mereka inginkan. Mereka menjelaskan bahwa memilih

menggunakan *avatar* perempuan memang sudah menjadi pilihan awal mereka dibandingkan memilih menggunakan *avatar* laki-laki.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Komunikasi interpersonal yang terjadi di dalam *game online Audition Ayodance* dalam penggunaan karakter *virtual* yang berbeda dengan *gendernya* yaitu bahwa pada awal mula mereka menggunakan *avatar* perempuan, mereka mengalami kesulitan untuk berkomunikasi dengan orang lain di dalam *game* tersebut. Hal ini dikarenakan tidak semua orang akan mengerti dan menerima keadaan mereka. Karna pemikiran itu lah yang membuat mereka merasa takut untuk memulai berkomunikasi dengan pemain lainnya. Kesulitan yang terjadi dengan para informan pada saat mereka menggunakan *avatar* perempuan yaitu banyaknya orang lain yang tidak mempercayai bahwa mereka adalah seorang laki-laki. Namun ada informan yang mengatakan bahwa ia tidak mempunyai kesulitan sama sekali pada saat ia berkomunikasi dengan orang lain di dalam *game* tersebut.

Sedangkan, proses distingsi dalam Komunikasi *Virtual* Melalui Media *Game Online Audition Ayodance* adalah perbedaan cara berkomunikasi pada saat mereka menggunakan *avatar* perempuan. Saat menggunakan *avatar* perempuan, mereka harus berkomunikasi selayaknya seorang perempuan, seperti bicara dengan sopan, lemah lembut, dll, hal ini dikarenakan permainan peran yang harus mereka lakukan pada saat menggunakan *avatar* perempuan. Namun, perbedaan selera merupakan suatu hal yang sudah tidak dapat dihindari lagi, hingga pada akhirnya akan selalu ada perundingan untuk saling menerima selera itu masing-masing. Menggunakan *avatar* perempuan merupakan selesar yang mereka inginkan. Mereka menjelaskan bahwa memilih menggunakan *avatar* perempuan

memang sudah menjadi pilihan awal mereka dibandingkan memilih menggunakan *avatar* laki-laki.

2. Saran

Tidak perlu takut untuk memberitahukan identitas diri informan atau orang lain diluar sana kepada orang lain, karena tidak selamanya apa yang para informan takutan merupakan hal yang sesungguhnya akan terjadi. Banyak orang diluar sana yang akan menerima apapun keadaan informan. Selalu percaya diri, hiraukan orang-orang yang beranggapan negatif tentang diri informan. Lalukan apa yang informan ingin lakukan, selama hal tersebut masih dalam kondisi yang positif. Saran yang peneliti dapat sampaikan kepada peneliti-peneliti lainnya yaitu, untuk lebih memperdalam mengenai distingsi pada komunikasi interpersonal, terutama distingsi di dalam *game online*. Lebih memperkuat data-data yang bisa didapatkan di lapangan, seperti dokumentasi dan hasil observasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Beni, Ahmad S., dan H. Afifuddin. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia
- Burhan, Bungin. 2008. *Analisi Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Lexy J, Moleong. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Littlejhon W. Stephen, dan Foss A. Karen. 2012. *Teori Komunikasi (Theories of Human Communication)*. Jakarta: Salemba Humanika
- Mukhtar. 2013. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta Selatan: REFERENSI (GP Press Group)
- Nuriyati, Samatan. 2014. *Teori Komunikasi 1*. Jakarta: Penerbit Gunadarma
- Pujileksono, Sugeng. 2015. *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Kelompok Intrans Publishing

- Rakhmat, Jalaludin. 2009. *Metode Penelitian Komunikasi Edisi Revisi*. Bandung: Simbiosis Rakatama Media
- Rulli, Nasrullah. 2017. *Etnogarfi Virtual*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Ahmad Fajar Giandi, Rd. Funny Mustikasari, Hadi Suprpto A. 2012. *Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online*. Vol.1, No.1
- Alif Ahmad Fauzi. 2017. Analisis Pesan Komunikasi di Media *Online* Pemain *Virtual Game* “Kancaku”: Studi Deskriptif Kualitatif pada Mahasiswa Anggota Komunitas *Virtual Game Clash of Clans* di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Bunga Fefiana Mustikasari, Intan Rizky Mutiaz, dan Dudy Wiyancoko. 2017. Kajian *Avatar* dalam Hubungan *Couple* di Dunia *Virtual*: Studi Kasus *Game Daring Audition Ayodance*. Vol. 16, No. 2
- Damar Kristanto. 2018. Pengaruh Kustomisasi *Avatar Game* dalam Meningkatkan Pengalaman Pemain dan Loyalitas Bermain: Eksperimen dalam *Video Game* Berbasis *Role Playing Game (RPG)*. Vol. 2, No. 2
- Dyah Ayu Kartikawati, Siany Indria Liestyasari, Atik Catur Budati. 2016. Analisis Konsep *Distinction Pierre Bourdieu* dalam Pemilihan Sekolah Berlabel Islam di Surakarta. Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Erna Sumiyati. 2014. Konsep Diri *Gamers*: Studi Deskriptif pada *Avatar Game Perfect World* di Padang. Universitas Andalas
- Lukas Blinka. 2015. *Online Gaming Addiction: The Role of Avatars and Socialbility of Gamers*. Masaryk University
- Nadia Marrieta Natama, Hadi Purnama dan Nur Atnan. 2016. *Identitas Virtual Laki-Laki di Kalangan Pemain Game Online Audition Ayodance pada Komunitas TalentedYouth*. Vol.3, No.2
- Rio Ricky, Ratih Hasana Sudrajat dan Indra N.A Pamungkas. 2016. *Pola Komunikasi Kelompok Game Online: Studi Virtual Etnografi pada Pengguna Game "Clash of Clans" Komunitas I-RON*, Vol. 3, No.1
- Wei Gui. 2015. *Syncronizing the Self: Online Gaming, Avatars and Identity*. *Proefschifh Universiteit Utrecht*
- Diakses 25 Maret 2019, pukul 07.43 WIB
<http://ayodance.megaxus.com/v1/page/game-intro>

Diakses 25 Maret 2019, pukul 19.55 WIB
<http://www.websters-online-dictionary.org>

Diakses 2 April 2019, pukul 17.15 WIB
[www.academia.edu/3540329/Pola Komunikasi Virtual di Dalam Komunitas Online Game Penelitian Kualitatif Tentang Pola Komunikasi Virtual di Dalam Komunitas Online Game Point Blank Heyholet sgo ANGGI RAHMAD HANSYAH PUTRA?auto=download](http://www.academia.edu/3540329/Pola_Komunikasi_Virtual_di_Dalam_Komunitas_Online_Game_Penelitian_Kualitatif_Tentang_Pola_Komunikasi_Virtual_di_Dalam_Komunitas_Online_Game_Point_Blank_Heyholet_sgo_ANGGI_RAHMAD_HANSYAH_PUTRA?auto=download)

Diakses 7 April 2019, pukul 17.33. WIB
nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/19193/18762

Diakses 7 April 2019, pukul 17.43 WIB
<http://www.merriamwebster.com/>

Diakses 7 April 2019, pukul 21.04 WIB
e-journal.uajy.ac.id/7843/3/SOS202547.pdf