

Analisis Sosiokultural Dalam Transformasi Budaya Game Online

Sociocultural Analysis Online Game Culture Transformation

Ricky Widyananda Putra

Fakultas Komunikasi & Desain Kreatif, Universitas Budi Luhur
E-mail: rickywidyanandaputra@budiluhur.ac.id
(* corresponding author)

Abstract

The present era can be said to be the period of modern technology, where the development of game technology that creates a virtual world. Game is a social collective reaction to the main impulse or action of each culture. Game culture is not a new phenomenon but it is not an old one either. More precisely, this phenomenon has unwittingly become part of people's daily lives. The current of globalization, which is often explained as an abstract concept that describes various different economic, social and cultural processes, circulates massively. The game revolution has occurred where online games have emerged as a phenomenon that is not visible on the surface. Then we get a form of problem, namely how the transformation of online game culture is built in sociocultural in today's modern era, with the aim of seeing the ideological changes in function and form in online game culture. To get sharpness of analysis in this problem, a sociocultural theory approach is used, viewing human development as a socially mediated process in which cultural values, beliefs, and strategies are obtained. Sociocultural theory emphasizes cognitive development stems from social interaction, where the importance of cultural and social contexts for learning in building shared knowledge.

Keywords: *transformation, culture, online game, sociocultural*

Abstrak

Zaman sekarang bisa dikatakan sebagai periode teknologi modern, dimana berkembangnya teknologi game yang menciptakan dunia virtual. Game merupakan aksi reaksi sosial terhadap dorongan utama atau dari setiap budaya. Budaya game tetapi suatu fenomena yang baru tidak merupakan fenomena yang lama. Lebih tepatnya fenomena ini tanpa disadari menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Arus globalisasi, yang sering dijelaskan sebagai sebuah konsep abstrak yang menggambarkan berbagai proses ekonomi, sosial, dan budaya yang beredar secara masif. Revolusi game telah terjadi dimana marak bermunculan game online menjadi sebuah fenomena yang tidak tampak dipermukaan. Maka didapatkan suatu bentuk permasalahan yaitu bagaimana transformasi budaya game online yang dibangun dalam sosiokultural dalam era modern saat ini, dengan tujuan untuk melihat perubahan ideologi fungsi dan bentuk dalam game online. Untuk mendapatkan lokasi analisis dalam masalah ini maka digunakan pendekatan teori sosiokultural, memandang perkembangan manusia sebagai proses yang dimediasi secara sosial di mana memperoleh nilai budaya, keyakinan, dan strategi. Teori sosiokultural pengetahuan perkembangan kognitif berasal dari interaksi sosial, dimana pentingnya konteks budaya dan sosial untuk pembelajaran dalam bersama.

Kata kunci: transformasi, budaya, game online, sosiokultural

1. PENDAHULUAN

Permainan komputer hadir dengan dimulai permainan elektronik *Pong* atau *Pac Man* yang menyajikan konsep matriks digital sederhana. Sejak ditemukannya teknologi pencitraan tiga dimensi dan efek khusus gambar yang mampu menyalin realitas asli, permainan *video game* menjadi permainan yang populer. Dalam buku *Membuat Game Dengan XNA Game Studio* [1], di jelaskan bahwa tampilan visual yang baik dalam game akan menarik pemain untuk

memberikan respon dengan mulai memainkan game tersebut. Kemudian saat memainkan game, pemain akan mulai menganalisis setiap elemen yang ada pada *game* untuk mengenali lingkungan *game* yang ditampilkan. Saat ini kecanggihan teknologi digital mampu mengolah cerita maya yang menghadirkan dunia permainan sebagai suatu “dunia baru”, dimana dapat memunculkan imajinasi yang sifatnya virtual dengan realitas asli. Sehingga terjadi hubungan antara imajinasi dengan subjek lain yang dapat melintas etnis, wilayah, dan negara. Hal ini menandakan bahwa *video game* dapat menciptakan relasi tanpa batas yang di hadirkan ke para pemainnya. Pada era sekarang bisa dikatakan sebagai periode teknologi modern, dimana berkembangnya teknologi *game* yang menciptakan dunia virtual. *Game* dan teknologi merupakan penghalau kegundahan atau cara menyesuaikan diri dengan tekanan yang terjadi dalam kelompok sosial. *Game* merupakan model dramatis dari kehidupan psikologis manusia yang memberikan pelepasan ketegangan tertentu.

Dengan demikian, menjadi menarik untuk membahas lebih jauh mengenai struktur realitas yang terbangun dalam *video game* ini, khususnya transformasi sosiokultural dalam *game online*. Dimana sosiokultural bukanlah suatu fenomena yang baru khususnya dalam dunia *game*, tetapi tidak juga merupakan fenomena yang lama. Lebih tepatnya fenomena ini tanpa disadari sudah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Arus globalisasi yang terjadi saat ini, seringkali dijelaskan sebagai sebuah konsep abstrak yang menggambarkan berbagai proses seperti ekonomi, sosial, dan budaya yang berbeda dan beredar secara masif. Hal ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan [2], membahas “Budaya Game Seluler Transformatif: Analisis Sosiokultural Game Seluler Korea Di Era Smartphone”. Dimana hasil dalam penelitian ini, menganalisis bagaimana game seluler telah terbentuk dalam konteks budaya *game* khusus di Korea yang mengeksplorasi beberapa faktor sosiokultural terhadap cara dimana terjadinya transfer suatu bentuk sosial dan budaya dalam budaya *game online* yang terjadi di lingkungan perkotaan yang sangat heterogen. Hal ini menunjukan bahwa revolusi *game* telah terjadi, dimana saat ini marak bermunculan *game online* menjadi sebuah fenomena yang tidak tampak dipermukaan. Fenomena ini merupakan suatu hal yang menarik untuk dibahas, dikarenakan fenomena ini merupakan yang ada dan tumbuh di dalam kehidupan masyarakat saat ini.

Berdasarkan hal tersebut maka didapatkan suatu bentuk permasalahan yaitu bagaimana transformasi budaya *game online* dibangun dalam sosiokultural dalam era modern saat ini, dengan tujuan untuk melihat perubahan ideologi fungsi dan bentuk dalam budaya *game online*. Untuk mendapatkan ketajaman analisis dalam permasalahan ini maka dipakai pendekatan teori sosiokultural, yang memandang perkembangan manusia sebagai proses yang dimediasi secara sosial di mana memperoleh nilai budaya, keyakinan, dan strategi. Teori sosiokultural menekankan perkembangan kognitif berasal dari interaksi sosial, dimana pentingnya konteks budaya dan sosial untuk pembelajaran dalam membangun pengetahuan bersama [3]. Teori sosiokultural menunjukkan bagaimana pelaku komunikasi memahami diri mereka sebagai makhluk-mahluk kesatuan dengan perbedaan-perbedaan individu dan bagaimana perbedaan tersebut tersusun secara sosial dan bukan ditentukan oleh mekanisme psikologis atau biologis yang tetap. Ada lima konsep yang berhubungan dengan diri sendiri yaitu: Interaksionisme Simbolis, Pembentukan sosial mengenai diri sendiri, Pembentukan sosial mengenai emosi, Pembawaan diri dan Teori Komunikasi mengenai Identitas. Dalam penelitian ini lebih menekan pada konsep interaksionisme simbolis.

Interaksionisme Simbolis merupakan sebuah cara berpikir mengenai pikiran, diri sendiri, dan masyarakat. Interaksionisme simbolis mengajarkan bahwa manusia berinteraksi satu sama lain sepanjang waktu, mereka berbagi pengertian untuk istilah-istilah dan tindakan-tindakan tertentu dan memahami kejadian-kejadian dalam cara-cara tertentu pula. Dalam buku *Sociocultural psychology* [4], dijelaskan bahwa pengalaman dan perilaku muncul dari tindakan manusia dengan materi budaya dalam praktik sosial. Hasilnya adalah visi dari dinamika

kehidupan sosial budaya dan pribadi dimana waktu dan perkembangan konstruktif transformasi sangat penting. Dimana artefak budaya tertentu dan praktik sosial membentuk pengalaman dan perilaku dalam ranah seni dan estetika, ekonomi, sejarah, agama, dan politik. Perhatian khusus juga diberikan pada pengembangan identitas, diri, dan kepribadian sepanjang hidup.



Gambar 1. Model Konsep Interaksionisme Simbolis

Selain itu penelitian ini berfokus pada sosiokultural yang terkait dengan transformasi budaya pada medium *game online* dengan pendekatan konsep interaksionisme simbolis, sebagian besar analisis pada *game* berfokus pada pasar dan ekosistem industrinya atau sifat lokal dari budaya global kontemporer dalam sifat konvergensi teknologi [5]. Beberapa penelitian serupa telah menekankan aspek budaya *game*, seperti identitas di kalangan anak muda dan perubahan gaya hidup di dunia maya dalam kaitannya dengan perkembangan *game* khususnya *game online*. Mengingat bahwa teknologi bukan lagi bidang studi yang terisolasi, penting untuk masuk ke dalam diskusi tentang sektor *game* yang sedang berkembang melalui pemanfaatan konvergensi perspektif yang beragam [6]. Memang pemahaman tentang hubungan aspek budaya dan teknologi diperlukan untuk memetakan kemunculan teknologi baru. Menggunakan *game online* juga dapat menumbuhkan pengetahuan kontekstual tentang isu-isu budaya, konvensi *gameplay* dan paradigma teknokultural ke tingkat yang lebih besar dalam ekspansi global *game online* [7]. Teknologi digunakan tidak hanya untuk masalah pemahaman sederhana tentang teknologi dan pengguna, tetapi juga masalah konseptualisasi hubungan dinamis antara pengguna dan teknologi. Yang ditekankan dalam penelitian ini adalah bahwa *game online* harus didefinisikan berdasarkan kekhususan sosiokultural dari penggunaannya. Dengan menggunakan analisis sosiokultural dan dengan wawancara pada pelaku yang bergerak pada industri *game*, penelitian ini berusaha untuk memajukan studi budaya *game* yang ada.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian [8]. Fokus pada penelitian ini ialah terkait dengan transformasi budaya *game* khususnya pada medium *game online* seperti *game* PUBG, Mobile Legend ataupun Zepeto, dimana saat ini teknologi digital mampu menghadirkan dunia permainan sebagai suatu "dunia baru" dan dapat memunculkan imajinasi yang sifatnya virtual dengan realitas asli. Sehingga terjadi hubungan antara imajinasi dengan subjek lain yang dapat melintas etnis, wilayah, dan negara. Hal ini menandakan bahwa *video game* dapat menciptakan relasi tanpa batas yang di hadirkan ke para pemainnya.



Gambar 2. Beberapa Medium Game Online Yang Menghadirkan “Dunia Baru”

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini ialah melalui observasi, tinjauan literatur dan wawancara, pada tahapan observasi peneliti mengamati beberapa jenis *game online* yang menjadi fokus dalam penelitian seperti *game* PUBG, Mobile Legend dan Zepeto. *Game-game* ini merupakan jenis *game* yang dimainkan secara *online* dan cukup banyak para *gamers* yang memainkan *game* ini dan dalam *game-game* tersebut terjadi bentuk interaksi antar pemainnya secara langsung. Sedangkan tinjauan literatur dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan sumber kajian ilmiah dan referensi yang mendekati dengan topik yang peneliti angkat dalam penelitian ini. Sedangkan wawancara peneliti lakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih dalam terkait dengan transformasi budaya *game* khususnya *game online* dengan pelaku praktisi pada industri *game*. Wawancara peneliti lakukan dengan Rahmad Imron yang merupakan Dewan Pembina Asosiasi Game Indonesia (AGI) sekaligus pendiri game studio Digital Happiness, Bandung-Indonesia dengan menggunakan *platform meeting online* pada tanggal 17 September 2021.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan pada paper ini, terkait dengan sosiokultural dalam budaya *game* khususnya *game online*. Dimana sosiokultural memandang perkembangan manusia sebagai proses yang dimediasi secara sosial di mana memperoleh nilai budaya, keyakinan, dan strategi. Serta menekankan perkembangan kognitif berasal dari interaksi sosial, dimana pentingnya konteks budaya dan sosial untuk pembelajaran dalam membangun pengetahuan bersama. Pembahasan yang peneliti dapatkan sebagai berikut dengan menggunakan pendekatan sosiokultural khususnya terkait dengan interaksi sosial, budaya dan ekonomi dengan pendekatan konsep interaksionisme simbolis.

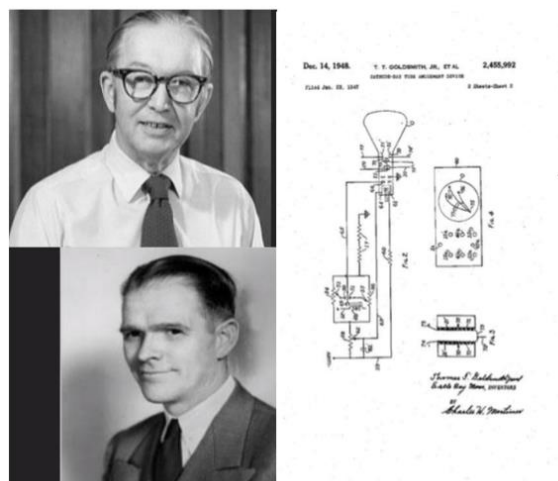
a. Evolusi Game

Pada awal hadirnya mesin permainan yang diciptakan oleh David Gottlieb, dimana ia menciptakan sebuah mesin permainan yang di beri nama dengan nama *Baffle Ball*, saat itu fungsi dari permainan ini ialah untuk mengasah keterampilan dan material yang digunakan menggunakan dari alam yaitu kayu dan terdapat alat peluncur untuk mekanisme permainan.



Gambar 3. David Gottlieb dan Mesin Ciptanya Baffle Ball

Kemudian muncul istilah *game* pada tahun 1947, yang dirancang oleh Thomas T. Goldsmith Jr. dan Estle Ray Mann, yaitu perangkat *game portable* genggam pertama. Sistem yang dibuat terdiri dari delapan *vacumm tubes* dengan fungsi pada saat itu mensimulasikan sistem target berupa tembakan untuk melihat ketelitian seseorang dengan bentuk penggabungan material *vacumm tubes* dan elektronik sederhana didalamnya. Pada tahun 1952, A.S Douglas membuat konsep nol dan silang yang berasal dari tesisnya yang membahas terkait tentang interaksi komputer dan manusia. *Game* ini memiliki fungsi untuk melihat suatu proses interaksi manusia terhadap komputer. Kemudian pada tahun 1972 hadir perangkat *game* pertama untuk pasar rumahan dan di hubungkan dengan televisi. Muncul sebuah game dengan tema *mystery house*, yang dirancang oleh seorang ibu rumah tangga bernama Roberta Williams dengan menggunakan grafis pada *Apple II*. Dimana bentuk tampilannya menghadirkan ilustrasi grafik hitam putih dengan bergaya viktorika dan hal ini merupakan hal baru pada masa itu. Selanjutnya pada tahun 1980 hadir bentuk *game* dengan menggunakan LCD genggam, dimana memiliki fungsi untuk sebagai media CD-ROM dan munculnya *multiplayer game*. Pada tahun 1990 an hadir *computer games* dan *game online*, pertama kali *online game* menggunakan jaringan LAN (*local area network*) dan sesuai perkembangan teknologi kemudian menggunakan jaringan yang lebih luas seperti *www (world wide web)* atau yang lebih dikenal dengan internet [9].



Gambar 4. T. Goldsmith Jr. dan Estle Ray Mann

Apabila dilihat dari periode tahun 1931-1952 fungsi dari pencipta *game* pada saat itu ialah sebagai penelitian dan riset dalam mengukur pola pikir, ketelitian dan interaksi pada manusia tanpa adanya bentuk motif-motif fungsi lain didalamnya. Kemudian pada periode 1972-1990 an terjadi pergeseran fungsi *game* dimana pencipta selaku seniman pembuat *game* memiliki motif ekonomi dalam menciptakan *game* tersebut. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melihat telah terjadi pertumbuhan dalam media *game* baik dari segi sosial, budaya dan ekonomi yang terkait dengan sosiokultural.

Namun, penting untuk dipahami bahwa pertumbuhan *game* saat ini bukan tidak terkait dengan perkembangan tahun-tahun sebelumnya, melainkan transisi ke arah yang lain. Industri *game* telah dengan cepat mengembangkan beberapa teknologi yang digunakan salah satunya terkait dengan fungsi medium *game* itu sendiri, yang awal kehadirannya sebagai medium untuk proses interaksi manusia terhadap perkembangan teknologi dalam budaya ilmu pengetahuan, tapi *game* mengalami perubahan fungsi pada tahap selanjutnya, yakni menjadi medium yang menghadirkan dampak sosial ekonomi, dimana para pembuat *game* memiliki motif untuk mendapatkan keuntungan dari *game* yang telah diproduksi, sedangkan bagi para pemain *game* hadir dalam dampak sosial yakni sebagai material hiburan semata dalam menghadirkan interaksi bermain *game* secara langsung bukan di dunia virtual dengan para pemain lainnya, kehadiran secara bersama-sama ini, membentuk suatu tatanan sosial dalam berinteraksi ketika memainkan *game* yang membentuk mentalitas masyarakat dalam mengadopsi teknologi baru.

b. Karakteristik Sosial Budaya Game Online

Ada beberapa faktor sosiokultural yang mendorong pesatnya pertumbuhan *game online*, antara lain *game online* dapat dimainkan secara bersama secara virtual tanpa kehadiran pemain pada tempat atau lokasi yang sama. Faktor-faktor tersebut termasuk mode keterlibatan yang agresif, meningkatnya visibilitas pemain di jejaring sosial dan pengaturan budaya berbasis komunitas. Pertama-tama, lingkungan sosial berbasis komunitas menjadi elemen yang sangat signifikan bagi pertumbuhan *game online*. Dimana *game online* telah memanfaatkan kecenderungan budaya untuk menekankan pembentukan komunitas. *Game online* dapat meningkatkan dan mempertahankan ikatan sosial dengan orang asing dan anggota komunitas. Interaksi sosial yang terjadi antar pemain merupakan karakteristik dari budaya media baru saat ini. Dimana seorang pemain dapat mengumpulkan teman seperti di platform jejaring sosial lainnya, dengan siapa mereka bersaing untuk memenangkan suatu permainan. Hal ini dilakukan untuk menutup kesenjangan antara orang-orang melalui *game online*. Dalam industri *game online*, budaya bermain massal telah menjadi salah satu faktor utama pertumbuhan *game online* karena mereka suka bermain dengan teman sebagai klan dan/atau guild dalam *game*. Budaya *online* yang berorientasi pada komunitas ini telah tertanam dalam mentalitas orang dan dengan demikian telah memengaruhi budaya *game online*. Dalam *game online*, pemain tidak hanya menikmati *game* tetapi juga bersosialisasi satu sama lain, dan elemen mendasar ini menjadi faktor kunci popularitas beberapa pemain. Orang menggunakan Internet khususnya *game online* untuk tetap berhubungan, mengatur pertemuan, dan menindaklanjuti setelah mereka bertemu. Sementara itu, mobilitas dianggap sebagai salah satu elemen sosiokultural dalam pertumbuhan *game online*. Mobilitas mencakup aspek komunikatif, teknologi, geografis, ekonomi, budaya, dan sosial. *Game online* telah memmanifestasikan mobilitas fisik dan imajiner (di dunia *game*). Yang terpenting, pertumbuhan fenomenal *game online* tidak akan mungkin terjadi tanpa konsumen dengan cepat menerima dan mengadopsi teknologi baru.

c. Budaya Game Online



Gambar 5. Wawancara Dengan Rahmad Imron
Selaku Dewan Pembina AGI dan Pencipta Game
(Wawancara Melalui Google Meet, 17 September 2021, Pukul 20:00 WIB)

Munculnya *game online* yang menawarkan interaksi di dalam dunia *game* antar pemain dan meningkatkan rasa kebersamaan dengan berbagai suka dan duka sesama pemain, hal ini bisa dilihat mulai munculnya konsep *Esport (electronic sport)*. Kemunculan internet di era saat ini, kemudian mendorong terbentuknya masyarakat baru (*network society*), khususnya dalam lingkungan dunia virtual atau yang di kenal dengan istilah *metaverse*. di mana saat ini terjadi bentuk terstruktur di dalam kekuatan oposisi bipolar antara jaringan (*net*) dan identitas (*self*). Perubahan interaksi antara manusia yang digantikan atau diperantarai oleh benda seperti *game online* menjadi hal normal dalam budaya *game*, ini menjadi apa yang disebut dengan fetisme komoditas. Perlahan terjadi pergerakan yang massa untuk mengkonsumsi *game online* yang disajikan, hal ini berarti menciptakan ruang dan waktu untuk internet dapat terbentuk dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini telah terjadi penciptaan dan pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dari berbagai faktor. Dimana dari segi fungsi mengalami pemahaman ideologi yang berbeda, *game* saat ini, bukan sebagai material hiburan semata tapi ada motif ekonomi yang mereka bawa untuk mendapatkan keuntungan. Hal ini melihat terjadinya bentuk negosiasi kapitalis dengan pencipta *game*. Hal ini selaras dengan pernyataan salah satu pencipta *game*, yaitu Rahmad Imron yang merupakan Dewan Pembina Asosiasi Game Indonesia (AGI) [10] sekaligus pendiri game studio Digital Happiness, Bandung-Indonesia. Dimana ia mengatakan bahwa selain memproduksi *game* karena hobi dan memahami sistem terbaru, ada faktor lain yang menjadi hal utama pada saat ini yaitu terkait dengan “keuntungan” atau adanya motif ekonomi. Selain itu, hal ini juga terjadi pada para pemain *game*, dimana mereka memainkan *game* pada periode saat ini, bukan sebagai mencari hiburan semata tapi untuk mendapatkan sponsorship dari pihak terkait. Berdasarkan hasil pembahasan diatas, maka didapatkan bentuk pemahaman terkait dengan bagaimana sosiokultural hadir dalam transformasi budaya *game online* sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pembahasan Dengan Pendekatan Sosiokultural

No	Pembahasan	Faktor Sosiokultural	Dampak Yang Terjadi
1.	Evolusi <i>Game</i>	Perkembangan Teknologi Dan Ilmu Pengetahuan	<i>Game</i> saat ini menuju transisi ke arah yang lain. Dimana industri <i>game</i> telah dengan cepat mengembangkan beberapa teknologi yang digunakan. Salah satunya terkait dengan fungsi

			medium <i>game</i> itu sendiri, yang awal kehadirannya sebagai medium untuk proses interaksi manusia terhadap perkembangan teknologi dalam budaya ilmu pengetahuan.
		Ekonomi	Tapi kemudian <i>game</i> mengalami perubahan fungsi pada tahap selanjutnya, yakni menjadi medium yang menghadirkan dampak sosial ekonomi, dimana para pembuat <i>game</i> memiliki motif untuk mendapatkan keuntungan dari <i>game</i> yang telah diproduksi.
		Interaksi Sosial	Sedangkan bagi para pemain <i>game</i> hadir dalam dampak sosial yakni sebagai material hiburan semata dalam menghadirkan interaksi bermain <i>game</i> secara langsung bukan di dunia virtual dengan para pemain lainnya, kehadiran secara bersama-sama ini, membentuk suatu tatanan sosial dalam berinteraksi ketika memainkan <i>game</i> yang membentuk mentalitas masyarakat dalam mengadopsi teknologi baru.
2.	Karakteristik Sosial Budaya <i>Game Online</i>	Budaya Berbasis Komunitas	<p>Lingkungan sosial berbasis komunitas menjadi elemen yang sangat signifikan bagi pertumbuhan <i>game online</i>. Dimana <i>game online</i> telah memanfaatkan kecenderungan budaya untuk menekankan pembentukan komunitas. <i>Game online</i> dapat meningkatkan dan mempertahankan ikatan sosial dengan orang asing dan anggota komunitas. Interaksi sosial yang terjadi antar pemain merupakan karakteristik dari budaya media baru saat ini.</p> <p>Dalam industri <i>game online</i>, budaya bermain massal telah menjadi salah satu faktor utama pertumbuhan <i>game online</i> karena mereka suka bermain dengan teman sebagai klan dan/atau guild dalam <i>game</i>. Dalam <i>game online</i>, pemain tidak hanya menikmati <i>game</i> tetapi juga bersosialisasi satu sama lain, dan elemen mendasar ini menjadi faktor kunci popularitas beberapa pemain.</p>

3.	Budaya <i>Game Online</i>	Ekonomi Dan Terbentuknya lingkungan baru	<p>Terjadinya penciptaan dan pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dari berbagai faktor. Dimana dari segi fungsi mengalami pemahaman ideologi yang berbeda, <i>game</i> saat ini, bukan sebagai material hiburan semata tapi ada motif ekonomi yang mereka bawa untuk mendapatkan keuntungan. Hal ini melihatkann terjadinya bentuk negosiasi kapitalis dengan pencipta <i>game</i>.</p> <p>Selain itu, hal ini juga terjadi pada para pemain <i>game</i>, dimana mereka memainkan <i>game</i> pada periode saat ini, bukan sebagai mencari hiburan semata tapi untuk mendapatkann <i>sponsorship</i> dari pihak terkait dan juga terbentuknya suatu masyarakat baru dalam lingkungan dunia virtual (<i>metaverse</i>)</p>
----	---------------------------	--	--

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa fenomena sosiokultural dalam transformasi budaya *game online* telah menjalar dikehidupan sehari-hari pada masyarakat. Hal yang ditawarkan oleh *game* khususnya *game online* adanya bentuk interaksi didalam dunia *game* sesama antar pemain dan hal ini membuat perubahan interaksi sosial di antar masyarakat dengan menggunakan medium benda, salah satunya *game*. Hal ini menjadi salah satu akibat dari kompleksitas kapitalisme di era globalisasi, dimana sudah terjadi bentuk perubahan ideologi dari fungsi dan bentuk *game* pada saat ini. Banyak motif yang dilakukan pada era saat ini, bukan saja dari pencipta *game* saja, tapi dari sisi pengguna atau pemain juga memiliki motif yang beragam. Terutama motif terkait dengan ekonomi dimana ada pihak-pihak lain yang berperan disini, yang melihat *game* ini buka sebagai penciptaan karya *Art in Media* semata tapi ada suatu bentuk komoditas lain yang ingin didapatkan dari fungsi *game* ini sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Aprilia, Shieny and Widhiyasa, "Membuat Game dengan XNA Game Studio," 2014.
- [2] Dal Y. J, Florence C. and Seah K., "*Transformative Cellular Game Culture: Sociocultural Analysis of Korean Mobile Games in the Smartphone Age,*" *International Journal of Cultural Studies*, vol. 18, no. 4, pp. 413-429, 2015.
- [3] Utami, L. Purnamika I. G. A., "Teori Konstruktivisme Dan Teori Sosiokultural: Aplikasi Dalam Pengajaran Bahasa Inggris, Universitas Negeri Malang," *Jurnal PRASI*, vol. 11, no. 1, pp. 1-11, 2016.
- [4] Rosa, Alberto and Valsiner, Jaan, *Sociocultural Psychology, 2nd Edition, United Kingdom.* Cambridge University Press, 2018.
- [5] C. Feijoo, Jose L. G. B., Juan M. A. and Sergio R., "*Mobile gaming: Challenges and Industry Policy Implications. Telecommunications Policy.*" 2012.
- [6] Richardson I, *Touching the screen: A phenomenology of mobile and the iPhone, 1st Edition,* London, Routledge, 2012.

- [7] L. Hjorth, J. Burgess and I. Richardson, *Studying Mobile Media: Cultural Technology, Mobile Communications, and the iPhone. 1st Edition, Kindle Edition*, London, Routledge, 2013.
- [8] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet, 2016.
- [9] S. Murtiningsih, *Filsafat Pendidikan Video Games: Kajian Tentang Struktur Realitas dan Hiperealitas Permainan Digital*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2020.
- [10] Imron, Rahmad, "Wawancara Melalui Google Meet."