

**Identitas Budaya pada Pemain Game Online "Sky Children of the Light":  
Pendekatan Etnografi Virtual**

**Narasrey Merinda<sup>1</sup> Zainal Abidin<sup>2</sup> Maulana Rifai<sup>3</sup>**

Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Singaperbangsa Karawang  
1910631190185@student.unsika.ac.id zainal.abidin@fisip.unsika.ac.id  
maulana.rifai@staff.unsika.ac.id

**ABSTRACT**

*Online Game: Sky Children of The Light is an adventure game that allows each player to meet others with different cultural backgrounds and languages without the need to enter a specific server. This game is developed by the company ThatGameCompany. The objective of this research is to understand how "Cultural Identity in the Interaction of Players in the Online Game Sky Children of The Light." This research uses a qualitative method and a virtual ethnography approach. The research process involves techniques such as interviews, observations, and the analysis of necessary data. The theoretical foundation for this research is the social identity theory by Henri Tajfel. The results of this research show that cultural identity in the game Sky is highly diverse due to players with various cultural backgrounds. These differences often lead to intercultural conflicts within the game.*

**Keywords:** *Ethnography; Culture; Online Games; Virtual Community*

**ABSTRAK**

*Game Online: Sky Children of The Light merupakan sebuah game petualangan yang memungkinkan setiap pemain untuk bertemu pemain lain yang memiliki latar belakang budaya dan bahasa yang berbeda tanpa perlu memasuki server tertentu. Game ini ditanggung oleh perusahaan ThatGameCompany. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana "Identitas Budaya dalam Interaksi Pemain Game Online Sky Children of The Light". Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan pendekatan etnografi virtual. Proses penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, dan analisis data yang dibutuhkan. Adapun teori yang dipakai untuk menjadi landasan penelitian ini adalah teori identitas sosial oleh Henri Tajfel. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa identitas budaya dalam game Sky sangat beragam karena adanya pemain yang memiliki berbagai latar belakang budaya yang berbeda. Perbedaan tersebut tentu kerap menimbulkan konflik antarbudaya di dalamnya.*

**Kata kunci:** *Etnografi; Budaya; Game Online; Komunitas Virtual*

**PENDAHULUAN**

*Sky: Children Of The Light adalah game online yang dikembangkan oleh perusahaan game asal Amerika Serikat, ThatGameCompany, yang dirilis pada Juli 2019. Sky: Children Of The Light merupakan sebuah permainan online yang saat ini cukup populer dan berhasil mencetak rekor GUINNESS WORLD RECORDS sebagai game dengan pemain terbanyak pada dunia virtual bertema konser yang berhasil*

menembus 10 ribu pemain. Permainan ini menawarkan pengalaman menarik yang dapat dinikmati oleh pemainnya. Pemain *Sky: Children Of The Light* akan melakukan sebuah petualangan seperti menghidupkan kenangan arwah, mencari lilin untuk memperoleh sebuah item seperti baju, jubah, dan aksesoris. Selain itu setiap harinya pemain *Sky: Children Of The Light* akan menyelesaikan sebuah misi harian selalu di perbarui setiap harinya. *Game* ini juga memiliki banyak *event* menarik yang berkaitan dengan hari-hari besar di dunia nyata seperti *Days of Mischief* yang merayakan hari *Halloween*, *Days of Feast* yang merayakan hari natal, *Days of Love* yang merayakan hari *valentine*, dan berbagai perayaan lainnya.

Dalam permainan *Sky: Children Of The Light*, pemain berinteraksi dengan pemain lain dari berbagai latar belakang secara *online*. Mereka dapat berkomunikasi melalui fitur pesan teks, emoji, atau menggunakan gerakan karakter mereka untuk mengekspresikan emosi. Komunikasi ini menjadi faktor dalam membentuk hubungan antarbudaya antara pemain yang berasal dari berbagai latar belakang budaya, bahasa, dan nilai-nilai sosial yang berbeda. Melalui interaksi ini, pemain dapat memperluas pemahaman mereka tentang budaya lain, saling berbagi pengalaman, serta menghargai perbedaan (Abidin, 2019).

Komunikasi antarbudaya merupakan sebuah fenomena komunikasi dimana pelakunya merupakan seseorang yang berasal dari latar belakang budaya yang berbeda dan terlibat kontak baik secara langsung maupun tidak langsung (Abidin et al., 2018). Komunikasi ini dapat terjadi antara orang dari warga negara lain dengan orang Indonesia, seperti orang Korea dengan Indonesia, atau juga dapat terjadi dengan sesama orang Indonesia namun berbeda suku seperti orang Jawa dengan orang Riau. Pada dasarnya, jika terjadi perbedaan budaya antar suatu individu dengan individu lain maka terjadilah komunikasi antarbudaya. Istilah interaksi antarbudaya sering kali dipakai untuk merujuk pada jenis interaksi yang terjadi antar individu yang berasal dari kelompok yang berbeda. Selain itu, istilah tersebut dapat pula digunakan secara lebih spesifik merujuk pada interaksi antara kultur yang berbeda (Heryadi & Silvana, 2013). Komunikasi antarbudaya memiliki peran penting di dalam *game online*. Pemain akan sering berinteraksi dengan pemain lain yang berasal dari latar belakang budaya yang berbeda. Hal ini dapat mencakup perbedaan bahasa, norma sosial, nilai-nilai, dan persepsi. Berdasarkan hal tersebut, pemahaman tentang komunikasi antarbudaya menjadi kunci dalam menjalin hubungan yang baik dan efektif di dalam *game* (Mulyana & Rakhmat, 2005).

Komunikasi yang melibatkan seseorang dengan pihak lain yang memiliki latar belakang berbeda tentu mendapati berbagai hambatan-hambatan yang dapat menyebabkan terjadinya *miss communication*. Hambatan-hambatan tersebut seperti adanya perbedaan waktu atau lingkungan, budaya, persepsi, motivasi, pengalaman, emosi, bahasa, kompetisi. Hal-hal tersebut tentu akan menghambat terjadinya penerimaan pesan dengan baik (Thabroni, 2022).

Pada *game Sky: Children of The Light* terdapat fitur terjemahan otomatis yang tentu dapat membantu pemain untuk berkomunikasi satu sama lain meskipun

terdapat perbedaan bahasa. Pemain dapat menggunakan bahasa mereka masing-masing. Namun, terkadang fitur terjemahan otomatis tidak selalu akurat. Maka dari itu, peneliti ingin mengetahui bagaimana identitas budaya yang terbentuk dalam interaksi pemain *game online Sky: Children of The Light*.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan etnografi virtual. Tujuan dari penelitian kualitatif deskriptif adalah untuk menggambarkan secara akurat situasi, fenomena, atau gejala yang diamati berdasarkan informasi yang diperoleh dari pengamatan, wawancara, dan pengalaman di lapangan. Metode kualitatif merupakan suatu langkah penelitian yang menghasilkan data deskriptif kualitatif dalam bentuk tulisan atau lisan dari orang-orang serta perilaku yang diamati. Penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena manusia atau sosial dengan cara menghasilkan gambaran yang lengkap dan komprehensif yang dapat dijelaskan dalam bentuk kata-kata. Penelitian ini melibatkan pengumpulan pandangan terperinci yang diperoleh dari sumber informan dan dilakukan dalam konteks yang asli (Walidin, Saifullah & Tabrani, 2015: 77).

Etnografi Virtual dapat didefinisikan sebagai metode untuk mengungkap suatu realitas yang terlihat maupun tidak dari interaksi antar anggota komunitas virtual (Nasrullah, 2017). Etnografi tidak hanya sebagai disiplin penelitian yang berdasarkan budaya, tetapi juga memiliki kemampuan untuk melakukan eksplorasi dalam konteks hubungan digital. Christine Hine memberikan istilah yang berbeda terkait hal ini. Dalam konteks dunia maya, etnografi memiliki tujuan untuk memperoleh pemahaman yang khas tentang signifikansi dan implikasi penggunaan Internet, dan disebut sebagai etnografi virtual. Menurut Hine, dengan menerapkan metode antropologi sosial budaya secara tepat dapat memberikan pemahaman teoritis dalam memahami serta memperlancar dinamika hubungan di dunia virtual (Abidin Achmad et al., 2018).

Penelitian ini juga menggunakan paradigma konstruktivisme. Paradigma ini menyatakan bahwa identitas suatu objek dihasilkan dari bagaimana kita berbicara mengenai hal tersebut, bahasa yang digunakan, dan bagaimana cara suatu kelompok sosial menyesuaikan diri dengan pengalaman mereka. Keberadaan simbol atau bahasa juga menjadi suatu hal penting dalam proses pembentukan realitas. Beragam kelompok dengan identitas, interpretasi, kepentingan, pengalaman, dan lain sebagainya yang berusaha untuk mengungkapkan diri dan kemudian akan memberikan kontribusi dalam membentuk sebuah realitas secara simbolis (Marliana, 2023).

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori identitas sosial. Teori identitas sosial dikembangkan melalui serangkaian penelitian yang umumnya dikenal sebagai studi kelompok minimal, penelitian tersebut dilakukan oleh Henri Tajfel, seorang psikolog sosial Inggris, bersama timnya pada dekade awal 1970-an. Hasil dari

penelitian tersebut didapati bahwa mengelompokkan individu ke dalam suatu kelompok dapat membuat individu menganggap bahwa dirinya dan orang lain merupakan bagian dari kelompok (Ellemers, 2023).

Tajfel mengatakan bahwa identitas sosial merupakan sebuah konsep diri seseorang yang didasarkan dari pemahaman mereka yang menjadi bagian dari kelompok tertentu yang melibatkan nilai dan emosional. Identitas sosial adalah pemahaman yang dimiliki oleh individu dalam suatu kelompok mengenai identitas yang dianggap sesuai dengan dirinya. Hal tersebut juga akan mempengaruhi emosional antara individu dengan kelompoknya (Nurmalita Hapsari Utami & Yuliani Silalahi, 2013a).

Terdapat beberapa hal yang ditekankan Tajfel dalam teori identitas sosial, yaitu kategorisasi diri, perbandingan sosial, dan diskriminasi antar kelompok. (Maryam, n.d.).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi terhadap *game online Sky: Children of The Light* untuk mengenal bagaimana lingkungan komunitas yang terbentuk di dalamnya. Selanjutnya, peneliti berusaha mencari dan menjalin sebuah hubungan baik dengan para informan. Proses menjalin hubungan baik ini dilakukan dengan sering bermain *game Sky: Children of The Light* bersama. Terdapat 6 orang yang menjadi informan yang sudah sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh peneliti dalam penelitian ini, yakni para pemain *game online Sky: Children of The Light* dari Indonesia dan internasional. Dalam penentuan informan ini, peneliti mencari di dalam sebuah *game* seperti Facebook, WhatsApp, dan Discord.

### **Identitas budaya dalam Interaksi Pemain Game Online: Sky Children of The Light**

Pada permainan *Sky: Children of The Light* pemain akan melakukan *login* akun dan akan memiliki karakter mereka masing-masing. Lalu pemain akan menentukan karakter yang seperti apa mereka buat dari cara mereka memilih kostum, rambut, dan aksesoris. Dalam permainan ini pemain dapat bebas memilih sebagai apa mereka ingin dikenal, apakah sebagai diri mereka di dunia nyata dengan menggunakan identitas asli, atau dengan nama lain yang khusus digunakan dalam *game*. Tim Jordan (Nasrullah, 2012) menggambarkan dua kondisi keberadaan individu di internet, yaitu (1) melakukan *login*. Setelah melakukan hal tersebut maka individu akan memiliki ruang pribadi mereka sendiri yang hanya bisa diakses oleh individu bersangkutan atau biasa disebut akun, (2) dalam dunia virtual seseorang perlu terbuka mengenai identitas diri mereka dan menentukan bagaimana ia menggambarkan dirinya di dunia virtual.

Adanya perbedaan identitas budaya pada setiap pemain maka tidak lepas dari adanya konflik budaya di dalam *game Sky Children of The Light* yang berkaitan dengan simbol budaya tertentu. Pada tahun 2021 terdapat sebuah konflik antarbudaya yang cukup besar terjadi di dalam komunitas *Game Online Sky: Children of The Light*.

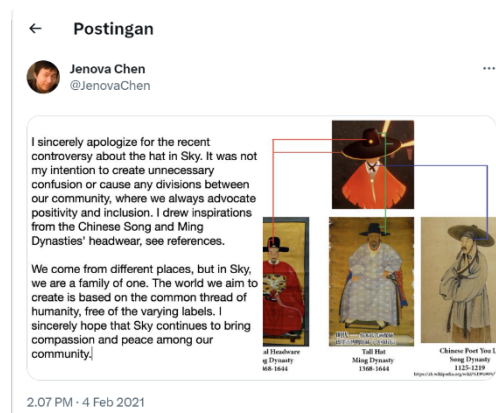
Konflik ini terjadi antara pemain Korea dan China ketika pihak developer yakni ThatGameCompany (TGC) merilis sebuah *item* dari *spirit* bernama “*Dancing Performer*” dimana *spirit* tersebut mengenakan sebuah topi yang akhirnya menjadi perdebatan antara pemain Korea dan China. Pemain Korea mengklaim bahwa topi tersebut terinspirasi dari kebudayaan mereka, begitu pun dengan pemain China yang mengklaim bahwa itu terinspirasi dari kebudayaan China sambil dengan mengajukan bukti sejarah satu sama lain.



**Gambar 1. Topi *Dancing Performer* yang menjadi konflik perebutan budaya di dalam Game *Sky: Children of The Light***

Sumber: Twitter @\_singerspark

Akhirnya, untuk mengatasi keributan tersebut direktur kreatif ThatGameCompany merilis sebuah konfirmasi melalui akun Twitternya dengan mengatakan bahwa topi tersebut memang terinspirasi dari kebudayaan China yaitu Dinasti Ming.



**Gambar 2. Screenshot Klarifikasi Direktur TGC di Twitter**

Sumber : Twitter @JenovaChen

Setelah konfirmasi tersebut tentu menimbulkan karena merasa bahwa TGC hanya berpihak kepada China. Pemain Korea tetap meyakini bahwa topi tersebut adalah Gat yang merupakan salah satu topi kebudayaan Korea.

Hal ini dapat dijelaskan menggunakan teori identitas sosial yang dijelaskan oleh Henri Tajfel. Tajfel menjelaskan bahwa identitas sosial merupakan sebuah konsep diri seseorang yang didasarkan dari pemahaman mereka yang menjadi bagian dari kelompok tertentu yang melibatkan nilai dan emosional (Nurmalita Hapsari Utami & Yuliani Silalahi, 2013b). Dalam hal ini topi tersebut menjadi sebuah simbol kebudayaan yang memicu sebuah perasaan kepemilikan dan kebanggaan terhadap masing-masing budaya. Konflik muncul karena pemain Korea dan China merasa perlu mempertahankan identitas budaya mereka.

Selain itu juga terdapat konflik antara pemain Amerika dengan China dan Muslim dimana kebudayaan China dan orang Muslim sangat berbanding terbalik dengan budaya Amerika, maka dalam hal ini terjadi adanya perbandingan sosial sebagaimana yang dijelaskan oleh Tajfel mengenai hal yang ditekankan dalam identitas sosial, yaitu pertama, kategorisasi diri dimana individu mengidentifikasi dirinya sebagai objek yang dapat dikategorikan dalam lingkungan sosialnya, misalnya orang berkulit hitam akan mengidentifikasi diri mereka sebagai kelompok ras berkulit hitam. Kedua, perbandingan sosial, dimana individu membandingkan dirinya dengan individu lain atau kelompok yang membandingkan dengan kelompok lain. Ketiga, diskriminasi antar kelompok, dimana terdapat kemungkinan adanya perilaku diskriminasi yang dilakukan individu terhadap kelompok lain (Maryam, n.d.).

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa adanya perbedaan latar belakang budaya pada pemain *game Sky: Children of The Light* tentu membuat hal tersebut tidak lepas dari adanya konflik budaya yang dapat terjadi. Seperti adanya konflik budaya antara pemain Korea dan China dimana adanya sebuah *item* yang kedua belah pihak mengklaim bahwa topi tersebut terinspirasi dari simbol kebudayaan mereka. Selain itu perbedaan budaya antara pemain Amerika dengan China dan Muslim yang dimana kebudayaan mereka memang sangat berbeda dengan Amerika, yang membuat mereka saling membandingkan kebudayaan satu sama lain. Maka dari itu, konflik antarbudaya bahkan bisa terjadi dimana pun ketika kita berinteraksi dengan individu atau kelompok dengan latar belakang budaya yang berbeda, termasuk ketika berinteraksi di dunia virtual.

Adapun saran dari penulis bagi peneliti selanjutnya agar dapat meneliti lebih banyak komunikasi antarbudaya khususnya dalam konteks *game online* secara luas dengan berbagai *game online* lain yang berbeda.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin Achmad, Z., Ida, R., Program Doktor Ilmu Sosial, M., & Airlangga, U. (2018). ETNOGRAFI VIRTUAL SEBAGAI TEKNIK PENGUMPULAN DATA DAN METODE PENELITIAN. In *The Journal of Society & Media* (Vol. 2, Issue 2). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jsm/index>
- Abidin, Z. (2019). Hubungan Antara Tayangan K-Drama di Televisi dengan Perilaku pada Anak Remaja dalam Mengimitasi Korean Fashion Article Information. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 13(1). <https://doi.org/10.24090/komunika.v13.i1.2075>
- Abidin, Z., Tayo, Y., & . M. (2018). Fanaticism of a Korean Boy Band, "Shinee" as Perceived by K-Popers "Shinee World Indonesia" in Karawang Regency. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(3.30), 74. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i3.30.18159>
- Ellemers, N. (2023, December 4). *social identity theory*. <https://www.britannica.com/topic/social-identity-theory>
- Heryadi, H., & Silvana, H. (2013). Komunikasi Antarbudaya Dalam Masyarakat Multikultur. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 1(1), 95–108.
- Marliana, D. (2023). Pemaknaan Percakapan Bunda Corla dengan Warganet di Instagram Studi Etnografi Virtual di Akun @Corla\_2. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 3(2), 283–298. <https://doi.org/10.54082/jupin.158>
- Maryam, U. (n.d.). *Pembentukan Identitas Sosial Anak-Anak Berdarah Campuran Kulit Putih dan Aborigin Serta Pengaruhnya Terhadap Konflik Antar Kelompok Dalam Film Rabbit-Proof Fence*.
- Mulyana, D., & Rakhmat, J. (2005). *Komunikasi Antarbudaya (Panduan Berkomunikasi Dengan Orang-Orang Berbeda Budaya)* (D. Mulyana & J. Rakhmat, Eds.). PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nasrullah, R. (2012). *Komunikasi Antarbudaya di Era Budaya Siber*. PRENADAMEDIA GROUP.
- Nasrullah, R. (2017). *Etnografi virtual riset komunikasi, budaya, dan sosioteknologi di internet*.
- Nurmalita Hapsari Utami, F., & Yuliani Silalahi, B. (2013a). HUBUNGAN ANTARA IDENTITAS SOSIAL DAN KONFORMITAS PADA ANGGOTA KOMUNITAS VIRTUAL KASKUS REGIONAL DEPOK. *Teknik Sipil*, 5.
- Nurmalita Hapsari Utami, F., & Yuliani Silalahi, B. (2013b). HUBUNGAN ANTARA IDENTITAS SOSIAL DAN KONFORMITAS PADA ANGGOTA KOMUNITAS VIRTUAL KASKUS REGIONAL DEPOK. *Teknik Sipil*, 5.

Thabroni, G. (2022, November 16). *Komunikasi Antarbudaya: Pengertian, Karakteristik, Hambatan & Menghindarinya*. <https://serupa.id/komunikasi-antarbudaya-pengertian-karakteristik-hambatan-menghindarinya/>