

PEWUJUDAN DAN PENYERAPAN PEMAIN DALAM VIDEO GAME

Ardian Indro Yuwono¹, Gabriel Roosmargo Lono Lastoro Simatupang²
dan Aprinus Salam³

¹Departemen Ilmu Komunikasi, Fisipol Universitas Gadjah Mada
Jl. Sosio Yustisia, Bulaksumur, Yogyakarta, Indonesia

^{1, 2, 3}Kajian Budaya dan Media, Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada
Jl. Teknik Utara, Pogung, Yogyakarta, Indonesia

¹E-mail: ardianindro@gmail.com

Abstrak

Dalam bermain *video game*, pemain (*gamer*) tidak bisa dilepaskan dari terjadinya proses pewujudan (*embodiment*) dan penyerapan (*immersion*). Pewujudan adalah proses pemain mewujudkan diri di dalam *game* melalui beragam ikon, di antaranya avatar dan karakter, sedangkan penyerapan adalah larutnya pemain ke dalam proses bermainnya baik di luar maupun di dalam *video game*. Proses ini berjalan secara otomatis dan tidak disadari oleh pemain. Intensitas dan lama bermain sangat berpengaruh pada proses pewujudan dan penyerapan, selain juga kondisi sosiokultural pemain. Penelitian ini menggunakan metode etnografi untuk menunjukkan bagaimana pemain berproses dalam bermain *video game* untuk memenuhi kebutuhan intrinsik mereka yakni kompetensi, otonomi dan keterhubungan melalui pewujudan dan penyerapan.

Kata kunci: pewujudan, penyerapan, game, pemain, etnografi

EMBODIMENT AND IMMERSION OF PLAYERS IN THE GAME VIDEO

Abstract

In playing various video game, gamers unconsciously and automatically embodied themselves inside the video game. The embodiment process are portrayed through icons, avatars and mostly their in-game characters, while the immersion happens during the process of playing, which can occur inside and outside of the video game. The playing intensity and the amount of time spend in playing video game determine the overall process of embodiment and immersion, beside the player sociocultural condition. This research uses ethnography to identify how gamers play the video game to fulfill their intrinsic needs such as competence, autonomy and relatedness.

Keywords: *embodiment, immersion, game, gamer, ethnography*

To cite this article (7th APA Style):

Yuwono, A. I., Simatupang, G. R. L. L. & Salam, A. (2018). Pewujudan dan penyerapan Pemain dalam Video Game [Embodiment and Immersion of Players in the Game Video]. *Journal Communication Spectrum*, 8(1), 94-112. <http://dx.doi.org/10.36782/jcs.v8i1.1837>

Pendahuluan

Pewujudan dan penyerapan diri pemain *game* (*gamer*) ke dalam *video game* dipengaruhi beragam hal, yang utamanya adalah lingkungan sekitarnya dan relasi *gamer* tersebut dengan *video game* yang dimainkannya (Harvey, 2009; Gee, 2008). Memahami relasi ini bukan hanya sekadar istilah “kecanduan” akan tetapi lebih kepada pertanyaan mengapa *gamer* menghabiskan waktu sedemikian banyak dengan bermain *game*? Mengapa bermain *game* menjadi ritual harian yang secara otomatis dilakukan? Mengapa bisa tercipta relasi yang saling memengaruhi antara *gamer* dan *video game*?

Dalam memahami relasi antara *gamer* dengan *video game*, riset ini akan merujuk pada Ryan dan Rigby (2011) dalam “*Glued To Games, How Video Games Draw Us In and Hold Us Spellbound*”. Mereka menjelaskan beragam konsep yang membuat *gamer* “terikat dan berelasi” dengan *video game*. Mereka menjelaskan *video game* dapat memenuhi tiga kebutuhan mendasar manusia (kebutuhan intrinsik manusia). Tiga kebutuhan tersebut di antaranya adalah kompetensi (*competence*), otonomi (*autonomy*) dan keterhubungan (*relatedness*).

Elemen pertama adalah kompetensi, Ryan dan Rigby (2011) menjelaskan bahwa kompetensi merujuk kepada keinginan untuk

menumbuhkan kemampuan dalam mengatasi berbagai situasi dan tantangan. Kebutuhan akan kompetensi merupakan kebutuhan mendasar manusia.

Sejak lahir, manusia belajar dan menjadi ahli dalam beragam hal di dalam hidup. Hal ini misalnya nampak jelas pada perkembangan bayi, di mana bayi secara bertahap belajar merangkak, berdiri dan berjalan. Mempelajari dan menjadi ahli dalam beragam aspek dalam hidup merupakan pengalaman yang menyenangkan.

Video game memberi tantangan bagi *gamer*. Tantangan tersebut mendorong *gamer* untuk menjadi semakin piawai dan cekatan, di mana jika hal tersebut dipenuhi maka kebutuhan akan kompetensi dari *gamer* akan terpenuhi. Salah satu contoh *game* ialah *Dark Souls*, *video game* ini menawarkan tantangan pada tingkat kesulitan yang ekstrim.

Semakin jauh perjalanan permainan menjadi semakin sulit. Musuh yang semakin cepat dengan jumlah kerusakan yang ditimbulkan lebih besar, jalan yang semakin sempit dan lain-lain. *Gamer* di dalam *video game* ini didorong untuk terus beradaptasi dan semakin piawai dalam memainkan karakternya. Dengan menjadi piawai dan cekatan serta berhasil menyelesaikan *video game* ini, tentu memberi kepuasan tersendiri bagi *gamer*-nya.

Elemen kedua adalah otonomi, Ryan dan Rigby (2011) menjelaskan bahwa otonomi merujuk kepada keinginan untuk mengambil tindakan yang personal; tidak dipengaruhi oleh orang lain. Hal ini ditunjukkan misalnya dengan merasakan bagaimana memiliki beragam 'pilihan' serta mengambil keputusan yang memenuhi keinginan personal yang memenuhi kebutuhan otonomi itu sendiri.

Video game memberikan banyak kesempatan untuk mengambil keputusan kepada *gamer*. Misalnya hal ini ditunjukkan pada *video game The Sims*. *Video game* dengan genre *sandbox* ini pada awal permainan memberikan keleluasaan penuh kepada *gamer* untuk menciptakan karakter yang dimainkannya. *Gamer* dapat menentukan nama, gender, gaya rambut, bentuk badan, pakaian, hingga alas kaki.

Gamer pun diberi keleluasaan untuk berinteraksi dengan beragam objek di dalam *video game*, mulai dari berinteraksi dengan perkakas rumah tangga, elektronik, tanaman atau dengan karakter lainnya dan di setiap interaksi yang dilakukan *gamer*, *gamer* akan diberi penghargaan (*reward*). *Video game* ini didesain untuk dapat menyediakan kesempatan memilih bagi para *gamer*.

Elemen terakhir adalah keterhubungan, Ryan dan Rigby (2010) menjelaskan bahwa keterhubungan merujuk kepada kebutuhan manusia untuk memiliki koneksi dengan manusia

lainnya. Selayaknya kompetensi dan otonomi, manusia membutuhkan dan mencari kualitas hubungan yang baik dengan manusia lainnya, di mana hubungan ini mendukung terjalannya hubungan yang saling menguntungkan antara satu dengan yang lain. Perasaan memiliki dan merasakan dibutuhkan oleh manusia lainnya merupakan bagian dari merasakan keterhubungan, yang dapat dikatakan sebagai *social needs* dari aspek komunikasi individu.

Video game pada awalnya nampak sebagai permainan yang dimainkan sendiri. Walau begitu dengan perkembangan teknologi saat ini *video game* menyediakan ruang untuk berinteraksi bagi para *gamer*-nya. *video game* dengan tipe ini misalnya ditunjukkan dengan *video game* online seperti Ragnarok Online. *Video game* ini menyediakan ruang bagi para *gamer* untuk dapat bertemu, bercerita, berdagang dan bekerjasama.

Keterhubungan ini pun tidak hanya terbatas pada keterhubungan antar-*gamer*, namun juga keterhubungan dengan karakter *gamer* di dalam dunia virtual. beragam objek di dalam *game* dapat memberikan kepuasan akan keterhubungan. Hal ini misalnya ditunjukkan dengan *video game* dengan genre *Dating Sim*.

Karakter di dalam *video game genre* ini merupakan karakter yang dapat di ajak kencan. Karakter melalui interaksi dengan *gamer*, dapat tersenyum, memuji, bercanda atau marah. *Gamer* diberi posisi yang

penting dan "dibutuhkan". Bagi *gamer*-nya, *video game* jenis ini memberikan kepuasan akan keterhubungan dengan "teman kencan".

Makalah ini membahas bagaimana relasi antara *gamer* dan *video game* dalam bentuk pewujudan dan penyerapannya dalam memenuhi beragam kebutuhan intrinsik pemain.

Tinjauan Pustaka

Secara linguistik, *embodiment* dalam bahasa Indonesia memiliki arti 'pewujudan'. Pendekatan psikologis dan sosiokultural seperti mencetuskan bahwa pewujudan adalah pengalaman melalui konsepsi dan pengorganisasian tubuh manusia (Martin, 1992) sebagai sinergi antara aspek badaniah dan kognitif (Haraway, 1991).

Gregersen dan Grodal (2009) berargumen bahwa pewujudan adalah salah satu hal yang mendasari hubungan antara manusia dan dunia di sekitarnya yang menempatkan manusia sebagai agen dan penerima dalam relasinya terhadap dunia (Gregersen dan Grodal, 2009). Dalam pemahaman ini, tindakan manusia memengaruhi dunia di sekitarnya dan pada sisi lain mereka dipengaruhi oleh dunia di sekitarnya (Gregersen dan Grodal, 2009).

Seperti halnya Haraway (1991), Gregersen dan Grodal (2009) juga membagi pewujudan ke dalam kategori

biologis dan kognitif. Pertama adalah pewujudan biologis, ditandai dengan "konseptualisasi tubuh manusia sebagai entitas yang mewujud secara fisik dan berevolusi secara biologis" (Gregersen dan Grodal, 2009). Pewujudan kedua adalah pengalaman kognitif manusia sebagai makhluk yang berwujud (Gregersen dan Grodal, 2009).

Perbedaan relasi manusia terhadap dunia dalam perihal pewujudan dan perbedaan jenis pewujudan itu menjadikan pengalaman manusia akan pewujudan berbeda antara satu dengan yang lain (Gregersen dan Grodal, 2009) karena setiap manusia memiliki kapasitas sensorik-motorik dan kognitif yang berbeda pula (Gregersen dan Grodal, 2009).

Pewujudan penting dalam hubungan antara manusia dengan media, di mana hal tersebut merupakan proses terjadinya pertukaran antara pesan teks media dan pemahaman kognitif melalui formasi tubuh manusia. Sebagai contoh, pewujudan manusia sebagai audiens terhadap teks film adalah melalui proses duduk di kursi bioskop dan memusatkan perhatian serta atensinya terhadap film yang sedang diputar.

Demikian pula pewujudan dalam menonton siaran layar kaca di mana indera penglihatan, pendengaran dan kognitif audiens dipusatkan terhadap tayangan yang sedang ditontonnya. Pewujudan menjadikan teks media sebagai ekstensi audiens melalui proses

pemaknaan aktif (Hall, 1980; Croteau dan Hoynes, 2003).

Sebagai sebuah teks sibernetis yang membutuhkan performa pemain untuk mengungkap narasi di dalamnya, (Aarseth, 1999; Neitzel, 2005) pewujudan manusia ke dalam *video game* berbeda dengan media konvensional karena *video game* menuntut pewujudan fisik yang lebih intensif dan koheren dengan pewujudan kognitif (Aarseth, 1999; Harvey, 2009; Kirkpatrick, 2009).

Ini sesuai dengan argumen Varela et al (1991) yang menyatakan bahwa *video game* merupakan '*embodied mind*' atau yang dalam Bahasa Indonesia berarti pikiran yang mewujud (Harvey). Argumen ini didukung oleh elaborasi akan narasi *video game* oleh Wolf (2001) dan Neitzel (2005) yang menjelaskan bahwa narasi inti dari *video game* adalah bagaimana ia dimainkan oleh pemain; melalui proses pewujudan (Gregersen dan Grodal, 2009; Kirkpatrick, 2009).

Pewujudan (*embodiment*) dan penyerapan (*immersion*) adalah dua fase yang berbeda dalam proses bermain *game* digital. Ihde (2010) menyatakan bahwa pewujudan merupakan salah satu dari empat jenis relasi di mana teknologi membentuk kesatuan dengan manusia. Kesatuan ini digunakan untuk menangani beragam masalah di dunia ril.

Lebih lanjut Ihde mengatakan bahwa bentuk relasi pewujudan ini pun sangat luas, sebagai contoh, manusia

berbicara melalui telepon namun tidak berbicara dengan telepon. Contoh lain, misalnya kita melihat melalui mikroskop, namun tidak melihat mikroskop itu sendiri. Mewujud dalam penjelasan Ihde merupakan suatu proses manusia menggunakan alat atau perangkat teknologi. Sehingga untuk dapat menjalankan fungsi dari alat atau perangkat teknologi, manusia membentuk kesatuan dengan alat atau perangkat tersebut.

Dalam *game* digital, *embodiment*, atau pewujudan merupakan kata/konsep yang memiliki beragam tafsir, namun secara umum dapat dipahami sebagai bentuk tubuh virtual, avatar atau perangkat visual untuk pikiran dari para pemain (Biocca, 1997). Avatar ini seakan menjadi alat atau perangkat bagi pemain untuk dapat menjelajahi dunia virtual. Dengan kata lain, avatar ini memberi ruang kepada pikiran pemain, serta menjadikan pemain tersebut merasa berada di dalam dunia virtual (Taylor, 2002).

Penjelasan ini dikemukakan lebih lanjut oleh Gee (2008), di mana ia menjelaskan bahwa *game* digital merupakan alat atau perangkat yang memungkinkan pikiran berfungsi secara eksternal. Beberapa fungsi itu di antaranya adalah fungsi komunikasi, bergerak, atau bahkan orientasi seksual. Avatar dapat dipahami sebagai cermin di mana kepribadian pemain akan dimunculkan.

Rigby dan Ryan (2011) menyatakan bahwa *immersion*, atau penyerapan

dalam Bahasa Indonesia, merupakan keadaan di mana pemain *video game*, secara konotatif, terserap ke dalam dunia simulasi *video game* setelah terpenuhinya ketiga kebutuhan mendasar manusia melalui, salah satunya, pewujudan. Sedangkan, penyerapan dalam *game* digital menurut Rigby dan Ryan (2011) adalah ketika pemain merasakan sensasi non-mediasi terhadap pengalaman termediasi, terutama dalam hubungannya dengan media.

Menyerapnya pemain ke dalam *game* digital dapat dijelaskan sebagai proses di mana pemain kehilangan perhatian akan waktu, dunia riil, dan merasa memiliki kewajiban yang harus dipenuhi di dalam dunia virtual (Jennet, 2008). Harvey (2009) menjelaskan bahwa penyerapan merupakan suatu proses di mana pemain berkonsentrasi total dalam bermain *game* digital.

Harvey menambahkan, kondisi konsentrasi total ini adalah keadaan di mana pemain seakan terserap dalam aktivitas mereka: kesadaran mereka menyempit ke aktivitas itu sendiri; mereka kehilangan kesadaran diri, dan mereka merasa dalam kendali terhadap lingkungannya". Sehingga melalui penjelasan ini, dapat dipahami bahwa pewujudan adalah dua fase yang berbeda. Ketika pada awalnya pemain mengakses *game* adalah bentuk pewujudan, dan ketika pemain sudah konsentrasi penuh, dan berdampak pada beragam aspek kehidupannya,

maka dapat dikatakan ia sudah masuk ke dalam fase penyerapan.

Namun, pewujudan tidak serta-merta akan bertransformasi menjadi penyerapan. Ada dua aspek yang menjembatani pewujudan dan penyerapan yaitu kemampuan dan tantangan (Hsu dan Lu, 2004; Sherry, 2004). Brown dan Cairns (2004) menjelaskan bahwa ada tiga tahapan yang menentukan proses penyerapan pemain, yaitu keterlibatan, keterikatan dan penyerapan penuh.

Pertama, keterlibatan merupakan proses pengenalan awal terkait dengan genre dan sistem kendali. Untuk dapat ke tahap selanjutnya, genre dan kendali permainan harus sesuai dengan keyakinan pemain. Sebagai contoh, pemain yang lebih menyukai *game* dengan genre *first-person shooter* (FPS) daripada genre RPG, maka ketika bermain, pemain tersebut akan lebih terserap kepada *game* dengan genre FPS daripada RPG.

Kedua, keterikatan merupakan tahap di mana fitur-fitur di dalam *game* menyentuh emosi dari pemain, atau proses di mana pemain sudah terlibat secara emosional (Brown & Cairns, 2004). Terakhir, kondisi di mana pemain benar-benar terserap penuh kedalam dunia *game*. Kondisi ini diceritakan oleh salah satu subjek penelitian Brown dan Cairns (2004) yang menyebutkan sebagai kondisi di mana pemain hanya berpikir di dalam *game* digital dan melupakan fakta bahwa pemain

tersebut sedang menggunakan perangkat *game* digital.

Dari penjelasan ini, penyerapan penuh merupakan proses di mana pikiran terserap penuh ke dalam dunia virtual (Biocca, 1997). Kronologis keempat aspek yang telah disebutkan dapat dipelajari menggunakan pendekatan teoritis oleh teori aliran (*flow theory*) (Csikszentmihalyi: 1988). Pada hakikatnya aliran merupakan bagaimana pemain terserap dalam kenikmatan bermain (Csikszentmihalyi, 1988; 1991; Hsu dan Lu, 2004; Sherry, 2004) yang akan, secara konotatif, menutup pemain dari dunia di sekitarnya (Hsu dan Lu, 2004; Sherry, 2004; Harvey, 2009).

Untuk mencapai kondisi di atas, aliran tidak boleh sampai putus (Csikszentmihalyi, 1988; 1991; Hsu dan Lu, 2004; Sherry, 2004; Harvey, 2009). Sherry (2004) menjelaskan bahwa untuk menjaga agar aliran tidak terputus, pemain harus pada keseimbangan sempurna antara kemampuan yang mereka miliki dan tantangan yang diberikan oleh *video game*.

Ketika terjadi keseimbangan antara kemampuan, tantangan, serta peraturan bermain, pemain akan mengalami sensasi "konsentrasi total" (Harvey, 2009). Konsentrasi total pemain dalam bermain *video game* akan berujung kepada para pemain tersebut "terserap dalam aktivitas mereka: kesadaran mereka menyempit ke aktivitas itu sendiri; mereka kehilangan kesadaran diri, dan mereka

merasa dalam kendali terhadap lingkungannya" (Hsu dan Lu, 2004: 856) sebagai bentuk dari keteraliran.

Harvey (2009) menjabarkan hubungan antara konsep keterhubungan dan teori aliran. Meskipun Csikszentmihalyi (1991) berargumen bahwa keteraliran merupakan wujud terpisahnya kognitif dari fisik, argumen akan keterhubungan yang dijabarkan oleh Martin (1992) serta Gregersen dan Grodal (2009) menyatakan bahwa hal tersebut merupakan sinergi antara aspek fisik dan psikis.

Harvey menengahi dengan berargumen bahwa pewujudan dari pikiran merupakan aspek kunci dalam berinteraksi dengan artefak sosioteknis (Giddings, 2005) melalui interaksi antara tubuh pemain dan jaringan teknologi di mana mereka menghadapi tantangan yang dibawa oleh *video game*.

Investasi pemain terhadap *video game* sebagai pewujudan dari keteraliran merupakan bentuk dari penyerapan (Rigby dan Ryan, 2011). Penyerapan mengakibatkan kaburnya batasan antara dunia nyata dan dunia maya sehingga pemain, secara intrinsik, akan menggabungkan elemen-elemen dunia maya dengan pengalaman mereka. Ryan dan Rigby menyatakan bahwa manusia memiliki kebutuhan mendasar akan keterhubungan, kompetensi dan otonomi.

Ketidakkampuan manusia untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut di

dunia ril akan disalurkan melalui berbagai media, termasuk salah satunya ialah *game* digital. Semakin pemain tersebut dipenuhi kebutuhannya melalui *game* digital, semakin pemain tersebut terserap kedalam *game* digital tersebut. Lebih lanjut, ketika pemain sudah terserap dalam *video game*, emosi mereka akan “menggulingkan dunia ‘fakta’ yang membosankan” (Rigby dan Ryan, 2011: 83).

Penyerapan berhubungan erat dengan pewujudan karena melalui pewujudanlah; dalam bentuk adopsi identitas atribut dan tujuan, pemain dapat berempati dengan dunia maya. Penyerapan juga terjadi ketika pewujudan bersinggungan dengan pengalaman akan interaksi otentik dengan teks *video game*. Interaksi otentik yang dimaksud di sini adalah kemampuan pemain berinteraksi langsung dalam menentukan alur permainan (Neitzel, 2005; Rigby dan Ryan, 2011) pada koridor yang diperbolehkan (Neitzel, 2005)

Seperti halnya pewujudan, penyerapan juga terjadi pada dua level yaitu fisik dan emosional (Rigby dan Ryan, 2011). Pada level fisik, indera pengelihatan dan pendengaran pemain akan menjadi lebih terfokus seiring dengan sensasi kognitif bahwasanya pemain ‘dipindahkan’ ke dalam dunia simulasi.

Hal ini dipengaruhi oleh kualitas audiovisual dan pemahaman antarmuka *video game*, namun terlebih lagi oleh terpenuhinya tiga kebutuhan intrinsik

atas kompetensi, otonomi, dan keterhubungan (Rigby dan Ryan, 2011).

Pada level emosional, penyerapan ke dalam *video game* tercermin dari seberapa jauh emosi pemain terpengaruh oleh kejadian dan/atau aksi bermakna mereka di dalam dunia simulasi. Ketika reaksi emosional pemain terhadap kejadian dan/atau aksi bermakna mereka di dunia simulasi sejajar dengan reaksi emosional pemain terhadap kejadian di dunia molekul, ini menandakan terjadinya penyerapan dan kehadiran emosional pada *video game*. Penyerapan emosional pemain ke dalam *video game* sangat memengaruhi kesukarelaan mereka dalam mengakses yang kemudia sangat memengaruhi proses pewujudan.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode etnografi dalam kerangka *cultural studies* yang dikembangkan oleh Paula Saukko (2003). Metode analisis etnografi Saukko memiliki dua tujuan utama yaitu, menjadi yang sebenarnya dalam memahami pengalaman hidup subjek dan untuk secara kritis memahami konsep yang digunakan dalam mengategorisasikan pengalaman tersebut.

Tujuan dari hal ini adalah untuk memahami pengalaman personal dan sosial peneliti yang bisa memengaruhi analisis serta dapat memahami secara kritis, batas batas pemahaman peneliti

serta membentuk sensitivitas dan keterbukaan peneliti akan kemungkinan perbedaan pengalaman lain (Saukko, 2003).

Ada tiga hal yang diungkapkan Saukko dalam melakukan penelitian etnografi yang dia kembangkan, yakni kejujuran, refleksi diri dan polivokalitas (*polyvocality*). Kejujuran (*truthfulness*), riset ditujukan untuk memberikan keadilan terhadap perspektif subjek yang dipelajari, sehingga subjek dapat setuju dengan riset yang dijalankan tersebut.

Refleksi diri, di mana peneliti akan secara reflektif memahami paradigma atau diskursus diri maupun sosial, yang dapat menentukan bagaimana peneliti dapat memahami realitas orang lain. *Polyvocality*, disini peneliti akan memahami bahwa realitas yang dipelajari beragam. Hal ini berarti bahwa peneliti perlu memastikan pandangan atau suara dari beragam orang dalam lingkungan subjek.

Pengumpulan data akan dilakukan dengan cara observasi partisipan dan dengan menggunakan teknik wawancara mendalam. Sedangkan untuk penetapan subjek penelitian dipilih dua orang *gamer* yang sudah bermain lebih dari 15 tahun dengan asumsi bahwa *video game* sudah menjadi bagian dan budaya dalam kehidupannya seperti yang ditetapkan oleh Spradley (1997).

Hasil dan Pembahasan

Don Devon, Keluargaku di dalam Game

Menurut Don, bermain *game* sudah menjadi suatu ritual yang harus dilakukan setiap harinya. Don yang memiliki kesibukan sebagai Hotelier di Jakarta, sudah berkeluarga dan dikaruniai dua anak ini, bermain untuk memenuhi kebutuhannya dalam berinteraksi dengan keluarganya. Don merupakan pemain *game* yang cukup aktif, di mana Don tidak hanya aktif bermain namun juga membentuk komunitas bermain *game* BloodBorne dan Darksouls di laman media sosial Facebook.

Kedekatan Don dengan *game* sudah berlangsung lama. Don menyatakan bahwa ia sudah bermain *game* sejak berusia empat tahun. Ia bercerita bahwa pada tahun 90, ia sudah berkutat dengan permainan *game* Prehistorik (1991), dan Hocus Pocus (1994). Ia bermain walau kedua orangtuanya tidak mengizinkan Don untuk bermain *game*, sehingga Don mengaku bahwa ia kerap mencuri waktu untuk bermain *game* ke tempat saudaranya.

Don kerap melakukan hal tersebut hingga ia menginjak dewasa, dan juga selalu menyempatkan dirinya untuk pergi ke persewaan konsol PlayStation. Hingga Don menginjak SMA, Don mampu membeli konsol pertama, yang ia dapat dari hasilnya mengumpulkan uang saku. Kedekatannya dengan *game* berlanjut hingga ia berkeluarga, di

mana ia mengaku menempatkan kepentingan keluarga sebagai prioritas, walaupun kehidupan Don tidak dapat dilepaskan dari *game*.

Salah satu contohnya, Don mengaku bahwa ia harus merelakan menjual koleksi beberapa *game* PS2 dan PS3 miliknya untuk menikah. Namun hal itu tidak berselang lama, di mana Don kemudian membeli PS4. Contoh lainnya, dalam aturan keluarga, Don tidak pernah melarang anak-anaknya untuk bermain *game*. Ia meletakkan semua peralatan dan perlengkapan PS3, PS4, dan PS Vita di ruang keluarga, sehingga semua anggota keluarganya dapat mengakses. Bahkan Don mengajak kedua anaknya untuk bermain *game*, walau tetap ada batasan waktu.

Beda sama Ayah saya, saya nggak pernah ngelarang anak main *game*. *Game* ada di ruang tv keluarga, dan kalau anak mau main nggak apa-apa. Tapi yang penting mereka nggak lupa waktu dan nggak lupa ngerjain PR aja (Don, Jakarta, 04/11/2017).

Pada kesehariannya, Don bekerja sebagai hotelier di salah satu hotel di Jakarta. Don mengaku bahwa tanggung jawab pekerjaannya ini menuntut Don untuk selalu ramah, tersenyum, dan tidak boleh iseng atau bercanda. Hal ini menjadikannya merasa ia menjadi orang yang berbeda, di mana bahkan teman bermainnya pun tidak akan mengenalinya. Don merasa bahwa

ketika bekerja ia merasa tidak menjadi dirinya sendiri.

Saya kalau kerja, udah jadi orang yang beda. Beda sama yang pas ngumpul sama temen dan ngumpul sama keluarga. Bahkan mungkin temen main saya kalau ke hotel nggak mengenali saya (Don, Jakarta, 04/11/2017).

Dengan tekanan seperti itu, Don merasa perlu ada waktu untuk menemukan dirinya kembali. Don selalu berusaha meluangkan waktunya untuk bermain *game* ketika kedua anaknya sudah tidur, sekitar pukul 22.00-24.00. Don menyatakan, bahwa ia membutuhkan '*me time*', atau meditasi atau waktu untuk menenangkan pikiran, dan menghidupi kehidupan lain di dunia *game*, di mana ia merasa ada panggilan untuk menghidupi dunia lain di dalam *game*-nya itu.

Dunia lain di mana Don merasa menemukan diri yang diinginkan dan merasa lebih nyaman di dalamnya. Jika tidak bermain *game* dalam satu hari, maka Don merasa ada yang kurang. Bermain *game* ini menurut Don sudah selayaknya ritual, hal ini selayaknya yang dinyatakan Jennet (1998) sebagai salah satu bentuk pemain sudah terserap ke dalam *game*, di mana pemain merasa memiliki kewajiban yang harus terus menerus dipenuhi di dalam *game*.

Jadi saya setiap hari punya *me time* itu di atas jam 10 setelah anak-anak tidur, jadi itu namanya

meditasi buat saya lah, itu yang pertama. Yang kedua memang ada dunia lain saya di sana. ada karakter lain saya di sana yang nungguin (Don, Jakarta, 04/11/2017).

Salah satu bagian yang paling disukai Don ketika bermain *game* adalah proses penciptaan karakter. Don akan meluangkan waktunya selama beberapa jam dalam menciptakan karakter yang disukainya. Biasanya, sebelum menciptakan karakter, Don sudah memiliki konsep dan rencana akan menciptakan karakter yang seperti apa. Misalnya, pada salah satu kesempatan Don ingin menciptakan karakter pahlawan R.A. Kartini.

Sebelum mendesain, Don sudah mencari dan mempersiapkan gambar dari R.A. Kartini untuk dijadikan model karakter yang akan ia desain. Dalam prosesnya, ia akan memperhatikan secara detail, posisi mata, hidung, rambut, dan warna kulitnya. Hasilnya, adalah karakter yang mirip dengan pahlawan nasional R.A. Kartini.

Saya suka desain karakter, saya malah betah lama-lama bikin karakter daripada mainnya [tertawa]. Pernah saya iseng bikin karakter modelnya dari gambar R.A. Kartini. Saya liat bentuk mata, mulut, dan hidungnya. Pokoknya buat semirip mungkin (Don, Jakarta, 04/11/2017).

Selain itu, Don juga menjadikan diri dan keluarganya model dari karakter

yang ia ciptakan di dalam *game*. Dalam beberapa *game* yang disukai, Don menciptakan karakter yang mirip dengan diri, istri, dan kedua anaknya. Ia mengambil gambar dari diri, istri dan kedua anaknya, yang kemudian ia jadikan contoh ketika mendesain karakter tersebut.

Ia mengaku, tidak banyak tambahan yang ia lakukan ketika mendesain fisiologis karakter yang berdasar pada diri atau keluarganya. Karakter tersebut pun diberi nama sesuai dengan nama diri, istri, dan kedua anaknya di dunia offline. Baginya, hal ini penting untuk dilakukan, karena mendorong Don untuk menghindari kekalahan karena merasa bahwa karakter tersebut adalah anggota keluarganya di dunia offline.

Kalau di *game* yang disenengin biasanya saya bikin karakter dari saya, atau keluarga saya sendiri. Prosesnya ya hampir sama kayak pas desain karakter R.A. Kartini. Liat fotonya, dipasin lagi, gitu terus-terusan. Soalnya kenapa ya, rasanya ada *chemistry*-nya gitu, masa kalau main pakai anaknya terus dikalahin? Kan nggak ya, makanya terus berusaha untuk dimenangin (Don, Jakarta, 04/11/2017).

Selain itu, dengan menciptakan karakter yang mirip dengan anggota keluarganya di dunia *game*, Don merasa bahwa ketika pada saat '*me time*' (setiap pukul 22.00, setelah anak dan istrinya tidur) ia berkumpul dan

bermain bersama keluarganya di dalam *game*. Don beralasan karena Don kerap pulang kerja larut malam dan tidak sempat bertemu dan berbicara dengan keluarganya.

Melalui bermain *game*, Don merasa bahwa ia berkumpul dengan karakter-karakter keluarganya di dalam *game*, yang kemudian membuat Don merasa senang dan sedikit tidak merasa bersalah karena tidak dapat keluarganya di dunia *offline*.

Jam kerja di hotel itu yang kadang bikin suka pulang malem. Nah kalau gini, terus sampai rumah nggak bisa ketemu sama istri dan anak-anak, karena udah pada tidur. Makanya pas main [*game*] jadi *enjoy*, soalnya tetep bisa ketemu sama keluarga dan ngurangi rasa bersalah di diri sendiri karena nggak bisa ketemu beneran (*Don, Jakarta, 04/11/2017*).

Dalam proses pewujudan, Don berusaha mewujudkan diri di dalam *game* dengan menggunakan karakter yang semirip mungkin dengan diri, keluarga atau orang-orang tertentu. Dalam usahanya untuk mewujudkan, Don memaknai bahwa avatar yang digunakan di dalam *game* merupakan dirinya yang ada di dalam *game*. Sedangkan dalam proses penciptaan karakter ini menunjukkan bagaimana Don masuk dalam fase penyerapan.

Fase di mana Don rela menghabiskan waktu berjam-jam untuk mendesain karakter menunjukkan

bahwa Don sudah berada pada kondisi konsentrasi total (Harvey, 2009). Salah satu kesenangan yang didapatkan oleh Don ketika bermain adalah ketika ia dapat menciptakan karakter yang diinginkan, dan lalu dimainkan di dalam *game*. Terlebih karakter yang seperti diri, dan keluarganya. Hal ini Don lakukan dengan alasan untuk menciptakan '*chemistry*' antara dirinya dan karakter yang dimainkan.

'*Chemistry*' yang dijelaskan oleh Don ini menunjukkan usaha Don untuk membuat kedekatan antara dirinya dengan karakter yang dimainkan di dalam *game* dan juga merupakan alur mengalirnya perhatian (Csikszentmihalyi, 1988) Don dalam bermain *game*. Don berusaha membawa bagian-bagian dari dunia *offline* untuk menjadi karakter di dunia *game*, dan kemudian membentuk relasi dengan karakter tersebut.

Hal ini menunjukkan bahwa syarat terserapnya Don ke dalam *game* adalah dengan bermain menggunakan karakter yang diciptakan dari model anggota keluarganya, baik istri dan anak-anaknya, di mana hal ini akan membawa ikatan atau relasi dari dunia *offline* ke dalam *game*. Dengan semakin terikat, maka Don akan semakin terserap ke dalam *game* tersebut. Dan bahkan pada level ini, Don merasa bahwa kehadiran keluarganya dapat diisi dengan oleh karakter keluarganya di dalam *game*.

Jika melihat proses bermain yang seakan sudah menjadi bagian dari

rutinitas yang dilakukan oleh Don dalam perspektif Ryan Rigby (2011), maka dapat dilihat bahwa bermain memenuhi kebutuhan intrinsik utama Don akan relasi sosial, otonomi. Dalam relasi sosial sebenarnya dapat dilihat dari bagaimana Don berusaha untuk memenuhi kebutuhannya untuk berinteraksi dengan istri dan anak-anaknya melalui bermain *game*, di mana Don rela meluangkan waktunya untuk mendesain dan memainkan karakter yang mirip dengan keluarganya. Dengan bermain, Don merasa bahwa ia sudah bertemu dengan keluarganya.

Dalam otonomi, selayaknya pekerjaan Don sebagai hotelier yang dituntut untuk selalu ramah, dan tidak boleh bercanda ini menjadikan Don tidak memiliki pilihan selain mengikuti tanggung jawab pekerjaannya. Dan melalui bermain *game*, Don dapat merasa bahwa ia lepas dari tuntutan pekerjaannya. Sehingga kemudian, bermain *game* ini pun menjadi ritual keseharian, selayaknya kerja, untuk memenuhi kebutuhan mendasarnya akan otonomi.

Kompetensi dalam Don dapat dilihat dari munculnya rasa bersalah Don ketika tidak dapat bertemu dengan istri dan anak-anaknya. Selayaknya yang telah dijelaskan di atas, Don pun memiliki keyakinan bahwa keluarga merupakan suatu hal yang penting bagi hidupnya, sehingga ketika Don tidak memiliki waktu bersama dengan keluarga, Don sebagai ayah memiliki rasa bersalah kepada keluarganya.

Melalui aktivitas bermain, dan bertemu keluarganya di dalam *game* seakan menjadi kegiatan yang menghibur dan mengurangi rasa bersalah Don, bahwa ia tetap memiliki kemampuan untuk menjadi seorang Ayah yang memiliki waktu untuk bersama dan bermain dengan keluarganya.

Mamad, Mencari Kasih Sayang dalam Game

Subjek berikutnya adalah Mamad. Mamad berusia 32 tahun, sudah berkeluarga, memiliki seorang anak laki-laki, tinggal mengontrak, dan masih menjadi mahasiswa. Mamad merupakan seorang mahasiswa yang tengah menyelesaikan studi spesialisnya di bidang kedokteran bedah di Universitas Gadjah Mada. Mamad bercerita bahwa untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, ia masih menggunakan uang dari orang tuanya yang juga tinggal di Yogyakarta, yang berprofesi sebagai dokter dan guru mengaji.

Mamad dibesarkan dalam lingkungan Islam yang sangat ketat, ayahnya seorang dokter sekaligus pemuka agama di kampungnya. Menuruti perintah Islam merupakan kewajiban keseharian dalam keluarganya.

Mamad mengungkapkan bahwa ia sudah bermain *game* selama lebih dari 20 tahun. Pada saat itu, ayahnya memiliki perangkat komputer yang dapat digunakan untuk bermain *game*

sederhana, seperti Prince of Persia (1989) dan Wolfenstein (1992). Mamad bercerita bahwa di rumahnya tidak tersedia televisi, sehingga *game* ini menjadi hiburan utama bagi Mamad dan ketiga saudaranya. Ayahnya tidak melarang, bahkan cukup mendukung, dengan menyediakan perangkat *game* komputer yang selalu diperbarui, sehingga Mamad pada saat itu mengikuti perkembangan *game* terbaru di PC. Namun apa yang dialami Mamad dengan ayahnya berbeda dengan ibunya.

Ya terus terang wae aku ki kena kekerasan dalam rumah tangga, ibuku main pukul dan lain-lain (Mamad, Yogyakarta, 26/10/2017).

Ibu Mamad menentang kegiatan anak untuk bermain *game*. Mamad bercerita bahwa ibunya memiliki sifat keras dan tegas dalam mendidik anak, terutama dalam aturan bermain *game*. Hal ini menjadikan Mamad kerap mendapat hukuman dari ibunya. Hukuman ini pun tidak ringan, ia mengaku kerap mendapat pukulan, atau tamparan jika Mamad didapati bermain *game*. Walau begitu, hal ini tidak menyurutkan niat Mamad untuk terus bermain *game* hingga saat ini.

Bermain *game* merupakan cara Mamad menghibur dirinya di tengah kesibukannya menjalani kuliah spesialis di Fakultas Kedokteran UGM dan menjadi dokter residen di RSUD Sardjito Yogyakarta. *Video game* tidak hanya menjadi hiburan namun juga “pelarian”

Mamad atas berbagai masalah dalam kesehariannya.

Aku itu kadang stres soale ini kuliah sambil jadi residen di Sardjito bener-bener bikin capek badan dan pikiran. Ini keluargaku aja udah jarang ketemu, tapi ya mau gimana lagi namanya juga pilihan dan tanggung jawab (Mamad, Yogyakarta, 26/10/2017).

Hal ini memengaruhi Mamad ketika ia menciptakan karakter sebagai avatar di dalam *game*. Mamad memiliki “bentuk” karakter ideal bernama Quistis. Quistis merupakan salah satu karakter wanita dari Final Fantasy VIII (1998) yang memiliki sifat cerdas, dewasa dan keibuan.

Setiap bermain *game* akan berusaha terus menciptakan karakternya semirip mungkin dengan Quistis. Tidak berhenti di situ, Mamad juga akan berfantasi dengan melucuti pakaian dari karakter yang ia ciptakan. Karakter Quistis, yang identik dengan karakter wanita yang dewasa ini sebenarnya juga bentuk dari kesukaan Mamad akan wanita yang lebih dewasa. Mamad menyatakan bahwa jika mencari *blue film*, maka ia akan mencari dalam kategori wanita yang sudah dewasa dengan payudara yang besar.

Preferensi cewek kesenenganku emang beda mas. Ketika temen-temenku yang lain suka sama yang muda bening-bening, aku malah lebih suka sama yang model emak-emak, yang teteknya besar. Nggak

tau kenapa ya, mungkin aku ada oedipus complex. Nah Quistis ini idaman banget, cerdas dewasa dan mengayomi (*Mamad, Yogyakarta, 26/10/2017*).

Mamad menyadari bahwa hal yang ia katakan banyak bertentangan dengan ajaran agama Islam yang diyakininya. Sejatinya, Mamad merupakan seorang yang memegang teguh ajaran agama Islam khususnya ajaran Muhammadiyah sebagai nilai yang dijunjung tinggi dalam keluarganya.

Aku bilang tadi kalau apa-apa yang berdosa [dilarang agama] itu udah pasti enak. Main *game* ini juga sama, lihat karakter bugil dalam *game* ya sebenarnya tetep dosa, tapi gimana lagi, kalau aku ya nikmatin saja (*Mamad, Yogyakarta, 26/10/2017*).

Dengan kata lain, Mamad merasa perlu untuk menarik batas-batas yang ditentukan dalam beragama, ketika bersinggungan dengan prosesnya dalam bermain *game*. Ia menyadari bahwa ketika nilai agama tetap dipegang teguh maka dia akan kehilangan banyak sekali judul *video game* yang bagus misalnya GTAV, The Witcher, Dragon Age dan masih banyak lagi.

Dalam proses pewujudan karakter, pembentukan karakter Mamad ini sebenarnya juga memiliki keterkaitan dengan sejarah Mamad akan kekerasan dalam rumah tangga yang pernah dialami. Ia mengaku bahwa sedari kecil

kerap mendapat perlakuan keras dari ibunya, beberapa di antaranya adalah dipukul atau bahkan digunting.

Mamad menceritakan salah satu pengalamannya ketika bermain *game*, di mana hal ini dilarang oleh ibunya dan ibunya akan menghukum Mamad dengan keras jika ibunya mendapati Mamad bermain *game*. Untuk mengetahui Mamad atau adiknya bermain *game*, maka ibunya akan secara rutin memeriksa temperatur komputer di rumah. Kondisi kekerasan ini menjadikan Mamad memendam hasrat akan kasih sayang seorang ibu dan mencarinya dalam bentuk lain, beberapa diantaranya dengan mengakses film dewasa kategori MILF atau menciptakan karakter Quistis dalam *game*.

Untuk penyerapan dalam *game*, kegiatan mendesain karakter serta melucuti pakaian dari karakter yang dimainkannya dapat dikatakan merupakan bentuk Mamad menikmati permainan dan konsentrasi total (Harvey, 2009). Aktivitas bermain di mana Mamad akan menciptakan karakter yang semirip mungkin dengan Quistis dan diberi nama Shen Art ini menjadikan Mamad lebih mendalami perannya ketika bermain di dalam *game*. Selain itu, pembubuhan identitas nama Shen Art menjadikan karakter itu memiliki arti personal bagi Mamad.

Bermain dengan karakter yang disukai ini akan menjadikan Mamad lebih betah untuk berada di dalam *game*. Kondisi penciptaan karakter

semirip mungkin dengan Quistis, pemberian nama Shen Art untuk karakter yang dimainkannya, dan bermain dengan melucuti pakaian karakter yang dimainkan seakan menjadi jalan bagi mengalirnya perhatian (Csikszentmihalyi, 1988) Mamad ketika bermain *game*.

Jika dilihat dari perspektif Ryan dan Rigby (2011), maka kebutuhan Mamad ini berdasar pada pemenuhan kebutuhan mendasarnya akan relasi sosial, otonomi dan kompetensi. Kebutuhannya akan relasi sosial dengan ini berusaha dipenuhi melalui proses penciptaan karakter Quistis di dalam *game*, di mana ia berusaha memenuhi kebutuhannya akan memiliki relasi sosial yang intim dengan wanita dewasa, di mana hal ini tidak dapat ia lakukan di dunia *offline*. Hal ini pun bisa merujuk juga pada hasratnya akan kasih sayang seorang ibu yang tidak didapatkan di rumah. Sehingga bisa dikatakan bahwa sebenarnya, kegiatan bermain Mamad ini adalah usaha Mamad untuk memenuhi kebutuhan relasi sosial akan seorang ibu.

Dalam otonomi, aktivitas bermain *game* adalah suatu aktivitas yang membebaskan Mamad dari aturan-aturan tegas yang ditetapkan oleh keluarganya sedari kecil. Selain itu, bermain *game* pun membebaskannya dari aturan agama yang ia yakini. Kebebasan untuk melakukan hal-hal yang tidak bisa ia lakukan di realitas, dan hanya bisa dilakukan melalui bermain *game*. Selayaknya yang telah

dijelaskan di atas, bahwa dengan bermain ini ia dapat menembus batasan-batasan agama yang ia tetapkan sendiri, di mana ia bebas untuk mendesain karakter wanita, melucuti pakaian wanita, dan berfantasi dengan karakter tersebut.

Dalam kompetensi, hal ini terlihat ketika Mamad memilih bermain *game* daripada menyelesaikan tugas akhirnya. Ia mengaku sempat mengalami depresi, tidak menyentuh tugas akhirnya dan lebih memilih untuk bermain *game*. Melalui bermain *game*, Mamad tidak hanya mengalihkan, namun masuk ke dalam dunia *game*.

Dalam dunia *game* disediakan berbagai rintangan dan halangan yang tentu butuh keahlian untuk dilewati. Dengan menyelesaikan berbagai rintangan di dalam *game*, Mamad merasa memiliki kemampuan untuk dapat menyelesaikan berbagai masalah, di mana hal ini tidak dapat dilakukan di dunia *offline* pada saat itu. Melalui bermain, kebutuhan Mamad akan kompetensi ini seakan terpenuhi.

Simpulan

Penelitian ini menganalisis dua orang subjek yakni Don Devon dan Mamad. Masing-masing subjek memiliki latar belakangnya masing-masing yang menentukan bagaimana kebutuhan intrinsic mereka dipenuhi dalam/ melalui bermain *video game*. Merujuk pada tesis Rigby dan Ryan (2011), maka

pewujudan dan penyerapan pemain dalam *game* tidak bisa dilepaskan dari ketiga kebutuhan intrinsik yaitu kebebasan, kompetensi dan keterhubungan/ keterikatan.

Temuan pertama adalah bahwa kedua subjek penelitian memiliki kasus yang berbeda. Pewujudan dipengaruhi kondisi sosiokultural pemain *game*. Kasus pertama, Don, dia memiliki kecenderungan untuk mewujudkan berbagai ikon dan avatar yang merepresentasikan pada keluarganya (istri dan kedua anaknya).

Hal ini dilakukan karena Don ingin meluangkan waktu lebih dengan keluarganya, waktu di mana ia tidak bisa luangkan karena kondisi pekerjaannya. Penyerapannya adalah Don meluangkan waktu untuk bermain *game* sepuluh jam bekerja setelah kedua anaknya tertidur. Bagi Don bermain *game* memberikan rasa keterhubungan dengan istri dan kedua anaknya secara virtual. Bagi Don kebutuhan intrinsik keterhubungan dirinya terpenuhi selain juga autonomi karena dia diberikan kebebasan dalam mendesain keluarganya sebagai beragam karakter di dalam *game*.

Kasus kedua Mamad yang memiliki masa lalu (sampai saat ini), menjadi korban kekerasan dalam rumah tangga. Mamad selalu mewujudkan diri dalam bentuk wanita yang lebih tua ketika bermain *game*. Hal ini merujuk pada satu tokoh spesifik yakni Quistis Treppe dari Final Fantasy VIII (1999). Bagi dia sosok Quistis adalah sosok seseorang

yang akan memberikan rasa nyaman dan mengayomi.

Hal ini tidak lepas dari kebutuhan intrinsik dia yang membutuhkan adanya relasi dua arah antara dirinya dengan seseorang yang dapat mengayominya (sesuatu yang tidak dia dapatkan dari ibu kandungnya), walaupun yang memberi kenyamanan tersebut pada dasarnya merupakan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*).

Pada dasarnya kebutuhan intrinsik yang didapatkan dari kedua subjek ini berpijak pada kebutuhan relasi. Relasi yang merupakan proyeksi atas kondisi sosiokultural yang dialami oleh para subjek. Tentunya kompetensi dan kebebasan juga menjadi faktor penentu dalam kebutuhan intrinsiknya, misalnya kebebasan dalam mendesain avatar dan karakter sesuai dengan keinginannya.

Terkhusus untuk Don, dia merupakan administrator forum online PS4 di Facebook, dan dia memiliki beberapa trofi (platinum dan emas) kemampuan dia bermain untuk menunjukkan kompetensinya dalam beberapa genre *game* tertentu.

Penelitian ini masih bisa terus dikembangkan sehingga akan memperkaya kajian komunikasi serta kajian budaya dan media ke depannya, terutama yang berkaitan dengan *game culture*, *game communication*, dan *game studies* (kajian permainan), yang mana di Indonesia sendiri, literatur dan referensi terkait riset-riset di area ini masih sangat terbatas.

Daftar Pustaka

- Aarseth, E. (2004). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. Dalam: Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P (eds). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. The MIT Press.
- Biocca, F. (1997). The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments. *Journal of Mediated Communication*, 3(2). <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00070.x>
- Croteau, D. & Hoynes, W. (2003). *Media Society* (3rd Ed). Pine Forge Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1988). The Flow Experience and Its Significance in Human Psychology. Dalam Csikszentmihalyi, M. & Csikszentmihalyi, Is (eds). *Optimal Experience: Psychological Studies of Flow in Consciousness*. Cambridge University Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1988). The Future of Flow. Dalam Csikszentmihalyi, M. & Csikszentmihalyi, Is (eds). *Optimal Experience: Psychological Studies of Flow in Consciousness*. Cambridge University Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1991). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper Perennial.
- Gee, J. P. (2008). Video Games and Embodiment. *Games and Culture*, 3(3-4), 253-263
- Giddings, S. (2005). Playing with Non-Humans: Digital Games as Technocultural Form. *Digital Game Research Conference (DiGRa)*, Vancouver, Canada, Juni 2005. https://www.researchgate.net/publication/221217520_Playing_with_non-humans_digital_games_as_technocultural_form
- Gregersen, A. & Grodal, T. (2009). Video Games and Embodiment. Dalam: Perron, B. & Wolf, M (eds), *The Video Game Theory Reader 2*. Routledge.
- Hall, S. (1980). Encoding/Decoding. Dalam Centre for Contemporary Cultural Studies (ed), *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies 1972-79* (hal. 128-138). Hutchinson
- Haraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs, And Women: The Reinvention of Nature*. Routledge.
- Hsu, C-L. & Lu, H-P. (2004). Why Do People Play Online Games? An Extended Tam with Social Influences and Flow Experience. *Information & Management*, 41, 853-868
- Ihde, D. (2010). *Embodied Technics*. Automatic Press/VIP.
- Jennet, C. (2008). Measuring and Defining the Experience of Immersion in Games. *International Journal of Human-Computer Studies*, 66(9), 641-661

- Kirkpatrick, G. (2009). Controller, Hand, Screen: Aesthetic Form in the Computer Game. *Games and Culture*, 4(2), 127-143
- Martin, E. (1992). The End of the Body? *American Ethnologist: Journal of the American Ethnological Society*, 19(1), 121-140
- Neitzel, B. (2005). Narrativity in Computer Games. Dalam Raessens, J. & Goldstein, J. (eds), *Handbook of Computer Game Studies* (hal. 227-249). The Mit Press
- Rigby, S. & Ryan, R. (2011). *Glued to Games: How Video Games Draw Us in and Hold Us Spellbound*. Praeger
- Saukko, P. (2003). *Doing Research in Cultural Studies: An Introduction to Classical and New Methodological Approaches*. Sage Publication
- Sherry, J. (2004). Flow and Media Enjoyment. *Communication Theory*, 14(4), 328-347
- Spradley, J. P. (1997). *Metode Etnografi* (diterjemahkan oleh Misbah Zulfa, E). Tiara Wacana.
- Taylor T. L. (2002). Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds. Dalam Ralph Schroeder (ed), *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments* (hal. 400-462). Springer-Verlag
- Wolf, M. J. P. (2001). Genre and the Video Game. Dalam Wolf, M. Jp (ed), *The Medium of the Video Game* (hal. 113-135). University of Texas