

## ABSTRAK

Tumbuh di era modern ini memberikan peluang bagi anak muda untuk mengeksplorasi dirinya ke dalam dunia virtual. Melalui *game* mereka dapat berinteraksi kembali bersama teman ataupun orang asing. Di dunia virtual inilah mereka menjadikan agenda dalam rangka mengkonstruksikan identitasnya. Namun, justru kenyamanan yang ditawarkan oleh dunia virtual ini menjadi tantangan bagi mereka. Peran mereka sebagai anak muda yang bertanggung jawab atas pendidikan yang mereka emban.

Penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi di dalam melihat fenomena pengalaman pemuda *gamer*. Selain itu, penelitian ini akan menjalankan observasi partisipan secara *offline* dan *online* di dalam melihat pengalaman mereka dalam rangka konstruksi identitas penggunanya. Wawancara juga akan dilakukan untuk mendapatkan keterangan dari narasumber mengenai pengalaman mereka dalam rangka konstruksi identitas melalui pengalaman bermain *game*.

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan, yang mana konstruksi identitas yang dibangun adalah hasil dari kebebasan untuk berekspresi yang ditawarkan oleh dunia virtual. Pengalaman dalam bermain *game* oleh narasumber ditujukan untuk membangun identitas yang tidak dapat ditampilkan di dunia nyata, yang mana narasumber membagi identitas virtualnya melalui proses interaksi ketika bermain *game*.

Kata Kunci : *Game*, Identitas, Interaksi, Pemuda

## ***ABSTRACT***

Growing up in this modern era provides opportunities for young people to explore themselves in the virtual world. Through games they can interact again with friends or strangers. It is in this virtual world that they make an agenda in order to construct their identity. However, precisely the convenience offered by this virtual world is a challenge for them. Their role as young people is responsible for the education they carry out.

This research will use a qualitative method with a phenomenological approach in looking at the phenomenon of youth gamer experiences. In addition, this research will carry out participant observations offline and online in looking at their experiences in the context of constructing user identities. Interviews will also be conducted to obtain information from the sources regarding their experiences in the context of identity construction through the experience of playing games.

This research concludes that the construction of identity is the result of the freedom of expression offered by the virtual world. The experience in playing games by the informants is aimed at create an identity that cannot be showed in the real world, which is they create new virtual identity through the process of interaction when playing games.

**Keyword : Game, Identity, Interactions, Youth**