

ABSTRAK

Nama : Li Yiru
Program Studi : Program Studi Sosiologi, Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Gadjah Mada.
Judul : Identitas Komunitas Game di Era Digital (Studi Kasus Identitas Komunitas Mihoyo Yogyakarta)

Perkembangan internet dan teknologi modern telah banyak mengubah kehidupan masyarakat sehingga banyak aktivitas dunia nyata yang dibawa ke dunia maya, termasuk aktivitas rekreasi dan hiburan. Banyak kelompok-kelompok yang tercipta di dunia maya melalui berbagai bentuk hiburan. Penelitian ini menggunakan studi kasus dan wawancara untuk mendapatkan laporan langsung yang otentik mengenai identitas kelompok di komunitas Mihoyo Yogyakarta, dengan menggunakan teori identitas Teufel untuk menganalisis dan mendiskusikan proses identitas kelompok dan krisis identitas kelompok di dalam kelompok tersebut. Penelitian ini juga menganalisis dampak dari identitas kelompok dalam komunitas Mihoyo Yogyakarta dengan menggunakan teori subkultur. Pendekatan kualitatif dan deskriptif digunakan dalam penelitian ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas kelompok dalam kelompok Mihoyo Yogyakarta diekspresikan dalam berbagai cara. Dari segi perwujudannya, terbagi menjadi dua aspek utama: psikologi identitas dan tindakan identitas. Para anggota kelompok mengidentifikasikan diri dengan tokoh sentral kelompok pada tingkat psikologi; mereka juga mengidentifikasikan diri dengan tujuan dan tindakan kelompok pada tingkat aksi dan mempraktikkannya untuk mencapainya. Sekali lagi, makalah ini mengkaji proses terbentuknya identitas kelompok. Proses pembentukan identitas kelompok tidaklah statis, tetapi ditandai dengan tiga tahap: konstruksi, penguatan dan krisis identitas kelompok, yang masing-masing memiliki ciri khas tersendiri. Konstruksi identitas kelompok didasarkan pada partisipasi anggota kelompok dalam kegiatan



kelompok dan interaksi antar anggota kelompok. Identitas kelompok juga diperkuat oleh rangsangan internal dan eksternal. Krisis identitas kelompok dapat memanifestasikan dirinya dalam berbagai cara negatif di dalam kelompok, dan kelompok akan mengambil berbagai tindakan untuk menyelesaikan krisis tersebut. Akhirnya, makalah ini menggabungkan teori subkultur dengan teori identitas kelompok untuk menganalisis dampak dari identitas kelompok dan untuk membuat berbagai saran yang efektif berdasarkan hal ini. Pertama, ketika ada konflik antara dunia nyata dan dunia game, pertanyaan dan halangan dari pihak luar dapat menyebabkan perlawanan dari anggota kelompok. Ketiga, ketika anggota kelompok memainkan peran yang berbeda dalam proses permainan dunia nyata, pembagian kerja dan tugas di antara berbagai peran mungkin sangat berbeda, dan anggota dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor untuk menciptakan kebingungan dalam bermain peran. Cara menghindari efek negatif dari identitas kelompok dan menjadikan game sebagai aktivitas olahraga online yang positif masih perlu diteliti dan dieksplorasi, dan itu juga membutuhkan perhatian dan upaya dari komunitas.

Kata kunci: identitas, komunitas, aktivitas sosial, game online

ABSTRACT

Name : Li Yiru

*Study Program : Sociology, Department of Sociology, Faculty of Social and
Political Sciences, Universitas Gadjah Mada.*

*Title : The Identity of Gaming Communities in Era Digital
(Case Study of 'Mihoyo Yogyakarta' Community Identity)*

The development of the internet and modern technology has changed people's lives so much that many real-world activities have been brought into cyberspace, including people's leisure and entertainment activities. Many groups have been created in cyberspace through various forms of entertainment. This study uses studi kasus and interviews to obtain authentic first-hand accounts of group identity in the Mihoyo Yogyakarta community, using Teufel's identity theory to analyse and discuss group identity processes and group identity crises within the group. It also analyses the impact of group identity within the Mihoyo Yogyakarta community using the subcultural theory. A qualitative and descriptive approach was used in this study.

The results are that group identity within the Mihoyo Yogyakarta group is expressed in various ways. In terms of its manifestation, it is divided into two main aspects: identity psychology and identity action. The members of the group identify with the central figure of the group at the psychological level; they also identify with the goals and actions of the group at the action level and put them into practice to achieve them. Again, this paper examines the process by which this group identity is formed. The process of group identity development is not static, but is characterised by three stages: the construction, strengthening and crisis of group identity, each of which has its own distinctive characteristics. The construction of group identity is based on the participation of group members in group activities and the interaction between group members. Group identity is also reinforced by internal and external stimuli. The crisis



of group identity can manifest itself in various negative ways within the group, and the group will take various measures to resolve the crisis. Finally, this paper combines subcultural theory with group identity theory to analyse the impact of group identity and to make various effective suggestions based on this. Firstly, when there is a conflict between the real world and the game world, questioning and obstruction from outsiders may lead to resistance from group members. Thirdly, when group members play different roles in the process of real-world games, the division of labour and tasks between the various roles may be very different, and members may be influenced by various factors to create role-playing confusion. The role-playing confusion among members can be caused by a variety of factors. How to avoid the negative effects of community identity and make the game a positive online sporting activity still needs to be studied and explored, as well as the attention and efforts of the community.

Keywords: *identity, community, social activity, online games*