

INTISARI

Perkembangan *game* jaman sekarang tidak hanya sebagai sarana hiburan namun juga sebagai ruang untuk berkomunikasi tidak langsung. Salah satu contohnya adalah pada *game online* Mobile Legends. Tidak jarang pula ditemukan pemain-pemainnya menjalin hubungan virtual yang bermula dari pertemuan mereka di dalam *game* tersebut dan berkomunikasi di dalamnya. Tidak jarang pula hubungan virtual tersebut dapat berlanjut dengan pertemuan tatap muka. Hal ini menjadikan *game* Mobile Legends juga seperti aplikasi kencan. Di sisi lain, akun pemain Mobile Legends bersifat arbitrer sehingga menjadikannya tidak sama persis seperti aplikasi kencan dalam hal memulai hubungan di ruang siber. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemain Mobile Legends merepresentasikan diri mereka dalam *game* tersebut sehingga memicu terjadinya relasi keintiman antarpemain. Penelitian ini menggunakan pendekatan netnografi selama observasi untuk mengumpulkan data temuan. Kemudian menganalisis data temuan menggunakan konsep representasi diri dari Nancy Thumim dan gagasan mengenai intimasi virtual. Setelah melakukan observasi, ditemukan bahwa pemain membentuk identitas lain yang dimediasikan melalui fitur-fitur yang ada pada Mobile Legends kemudian terbentuk standarisasi ideal dalam citra diri tersebut sehingga menimbulkan ketertarikan antarpemain. Representasi diri dan intimasi virtual yang terjadi di dalamnya didasari oleh adanya bias kepentingan, tekanan praktik heteronormativitas yang meliyankan pemain di luar kelompok tersebut dan subordinasi perempuan. Hal ini berimplikasi pada limitasi dari praktik dan bentuk relasi virtual.

Keywords: *Cyberspace*, Intimasi, Mobile Legends, Netnografi, Representasi

ABSTRACT

The development of games today is not only a means of entertainment but also as a space for indirect communication. One example is the online game Mobile Legends. It is not uncommon to find players establishing virtual relationships that start from meeting them in the game and communicating in it. It is also not uncommon for these virtual relationships to continue with face-to-face meetings. This makes the Mobile Legends game also like a dating app. On the other hand, Mobile Legends player accounts are arbitrary, making them not exactly like dating apps in terms of starting relationships in cyberspace. Therefore, this study aims to find out how Mobile Legends players represent themselves in the game so as to trigger intimacy relationships between players. This research uses netnographic approaches during observation to collect data findings. Then analyzes the findings using Nancy Thumim's self-representation theory and the idea of virtual intimacy. After conducting observations, it was found that players form other identities that are mediated through features in Mobile Legends and then form an ideal standardization in the self-image so that it creates attraction between players. Self-representation and virtual intimacy are based on biased interests, the pressure of heteronormativity practices that exclude some non-heteronormative players and the subordination of women. This has implications for the limitations of the practices and forms of virtual relations.

Keywords: Cyberspace, Intimacy, Mobile Legends, Netnography, Representation