

ABSTRAKSI

TIK (Teknologi informasi dan komunikasi) yang canggih di era modern telah melahirkan berbagai media hiburan baru, termasuk videogame, baik offline maupun online. Oleh karena itu, videogame tidak hanya berfungsi untuk memediasi hiburan, tetapi sebenarnya telah menjadi sarana untuk memproduksi dan mengabadikan kekuatan pengetahuan pencipta dan pengguna (pemain). Salah satu videogame terpopuler adalah the Sims 4, sebuah game simulasi kehidupan virtual yang dipasang sebagai perangkat lunak (videogame offline) dari sebuah game sandbox tempat pengguna dapat mengembangkan kreativitasnya sendiri. The Sims 4 dicontohkan dalam penelitian ini untuk menyelidiki minat dan pengetahuan para penggunanya khususnya tentang visi dan makna masyarakat modern yang diidealkan. Metode analisis wacana yang diterapkan pada penelitian ini mengacu pada kerangka teoritis sosiologis, misalnya: Representasi, Kekuatan Pengetahuan, dan Familialisme. Penelitian menunjukkan bahwa para pemain The Sims 4 tidak hanya terlibat dalam mengonfirmasi pengaturan pengetahuan yang tersedia dalam perangkat lunak. Bahkan, mereka juga telah terlibat dalam mengembangkan wacana baru tentang masyarakat modern ideal dan diri ideal, yang secara sosial dikonstruksikan melalui ideologi familialisme modern melalui representasi keluarga virtual yang mereka turut sumbangkan dalam permainan.

Kata kunci: *Video Games, The Sims 4, Representasi, Kuasa dan Pengetahuan, Familialisme, Diri Ideal, Keluarga Virtual*

ABSTRACT

Advanced ICT (Information and communication technology) in the modern era has given birth to various new entertainment media, including videogames, both offline and online. Videogames hence not just operate for mediating entertainment, they have actually become a means of producing and perpetuating the power of knowledge of the creators and users (players). One of the most popular videogames is the Sims 4, a virtual life simulation game installed as a software (offline videogames) of a sandbox game where users may develop their own creativities. The sims 4 is exemplified in this study in order to investigate the interest and knowledge of its users especially on the vision and the meaning of an idealized modern society. Discourse analysis method is applied on this study by referring to sociological theoretical frameworks, eg: Representation, Power of Knowledge, and Familialism. The research sumps up that players of the Sims 4 have not only been involved in confirming the setting of knowledge available within the software. Indeed, they also have engaged in developing a new discourse on an idealized modern society and an idealized self by encountering the socially construction of modern familialism through the representation of virtual families that they have contributed in the game.

Keywords: *Video Games, The Sims 4, Representation, Power and Knowledge, Familialism, Ideal Self, Virtual Families*