

## Intisari

Penelitian ini mengkaji tentang aktivitas bermain game online oleh komunitas pemain game (*gamer*) yang bernama Komunitas eRepublik Indonesia, yang bermain sebuah *browser game* berjudul eRepublik. Menariknya, *game* tersebut menggunakan simbol-simbol kebangsaan seperti bendera, peta wilayah politik negara, dan struktur pemerintahan negara yang berbasis pada ruang riil. Hal-hal tersebut membuat para *gamer* tersebut menganggap bermain *game* eRepublik ini sebagai sebuah sikap nasionalisme.

*Video game* tidak lagi merupakan sekedar alat hiburan. Dalam perkembangannya *video game* membentuk sebuah ruang sosial di kalangan para pemain *game* dan menjadi sebuah ruang untuk mengkonstruksikan suatu identitas dalam ruang sosial tersebut bagi mereka. Ruang lingkup permainan *video game*, didukung oleh jaringan interkoneksi (internet) yang mencakup seluruh dunia membuat ruang sosial *gamer* tersebut menjadi global. Sehingga, interaksi para *gamer* dalam ruang sosial tersebut menjadi interaksi yang bertaraf internasional.

Hasil penelitian ini menunjukkan bagaimana para *gamer* dalam komunitas eRepublik Indonesia tersebut mengkonstruksikan dan memperjuangkan identitas ke-Indonesia-an mereka, serta bagaimana mereka memaknai aktivitas mereka dalam bermain *game* eRepublik tersebut sebagai suatu sikap nasionalisme.

**Kata kunci:** *video game, game online, komunitas gamer, eRepublik, nasionalisme, budaya game, identitas, ke-Indonesia-an*

## Abstract

This research is about gaming activities of a gaming community called Komunitas eRepublik Indonesia, who play a browser game called eRepublik. Interestingly, the game itself utilizes various symbols of a nation, such as flag, country's territory, and government systems which based off of the real world. Thus, the gamers in the Komunitas eRepublik Indonesia take their gaming activities as an act of nationalism.

Video games are no longer merely entertainment tools. In its development, video games formed a social space among the gamers and became a place to construct an identity for them. The scope of video games, supported by interconnection network (Internet) that covers the whole world made the said social space global. Thus, interactions done by the gamers in the said social space is brought to international extent.

This research resulting in how the gamers in the Komunitas eRepublik Indonesia gaming community construct and pursue their Indonesian-ness, and also how they interpret their activities of playing game eRepublik as an act of nationalism.

**Keywords:** *video game, online game, gaming community, eRepublik, nationalism, game culture, identity, Indonesian-ness*