

INTISARI

Tugas Akhir ini berjudul “Penyimpangan Perilaku *Chemyon* dalam Industri *Online Game* Korea Selatan”. Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk mengetahui penyimpangan perilaku *chemyon* yang terjadi pada masyarakat Korea Selatan dalam bidang industri *online game* sebagai akibat dari perubahan sosial.

Korea Selatan merupakan salah satu negara maju di Asia dengan perkembangan teknologi yang pesat. Salah satu hasil dari pengembangan teknologi tersebut adalah munculnya *online game*. *Online game* menjadi salah satu bidang industri yang mendorong perekonomian Korea Selatan karena populeritasnya. Populernya *online game* mengakibatkan masyarakat Korea Selatan hidup dalam dua dunia, yaitu dunia nyata dan dunia maya. Adanya dunia maya menjadi tantangan tersendiri bagi *chemyon*, untuk dipraktikkan dalam kehidupan modern masyarakat Korea Selatan.

Tugas Akhir ini hanya membahas latar belakang penyimpangan perilaku *chemyon* dalam industri *online game* beserta bentuk penyimpangannya. Metode penelitian Tugas Akhir ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan mengumpulkan dan menganalisis data dari sumber terkait *chemyon* beserta industri *online game* di Korea Selatan.

Perubahan sosial memang terjadi di masyarakat Korea Selatan, sehingga membuat *chemyon* mengalami perubahan konsep. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya penelitian dari beberapa ahli sosial. Penyimpangan perilaku *chemyon* disebabkan munculnya dunia baru, yaitu dunia maya. Dalam industri *online game*, diwujudkan dengan adanya *virtual crime*, penelantaran anak, pembunuhan, dan penurunan prestasi. *Online game* sudah seperti candu yang menjerat pemain hanya untuk fokus di dunia maya. Demi mengatasi hal tersebut, pemerintah Korea Selatan membuat peraturan beserta tempat rehabilitasi.

Kata kunci: Konfusianisme, *Chemyon*, *Online Game*, Korea Selatan

ABSTRACT

This paper is entitled “*Chemyon* Behaviour Deviation in South Korea’s Online Game Industry”. The purpose of this study is to find out about chemyon behavior deviation that happens to South Korean society in online game industry as the impact of social change.

South Korea is one of the developed countries in Asia with their technology development which is rapidly growing day by day. One of their technology development products is online game. Online game becomes one of the industries that support South Korea’s economic by its popularity. The popularity of online game among South Korean society has led them to live in two worlds, the real life and cyberspace. The existences of cyberspace has become a challenge for *chemyon* in South Korea modern society

This study only focuses on *chemyon* behavior deviation in online game industry and the deviation samples. This graduation paper utilizes qualitative method by collecting and analyzing data from related articles such as *chemyon* and online game industry in South Korea.

Social change does happen in South Korean society; it has become a reason why chemyon experiences concept displacement. There are previous researches relatable to this. Chemyon deviation is caused by the new world, cyberspace. In the online game industry *chemyon* behavior deviation was manifested by the virtual crime, child negligence, murders, and the drop of academic performance. Online game is like a drug which causes players' detachment from the real world. In order to handle the situation, South Korea government has established a rule and rehabilitation institutions.

Keywords: Confusianism, *Chemyon*, Online Game, South Korea

초록

이 논문의 제목은 “한국의 온라인 게임 산업에 있는 체면 행동 이탈”이다. 한국의 온라인 게임 산업에 있는 체면 행동 이탈의 사회변동과 관련된 부분을 알아보려고 한다.

한국은 아시아 선진국 중 하나인데 나날이 기술개발이 발전했다. 온라인 게임은 한국의 기술개발 제품 중 하나이다. 온라인 게임의 인기를 통해 한국 경제를 지탱하는 산업 중 하나가 되고 있다. 한국 사회에서 온라인 게임의 인기는 사람들의 세계를 두개로 만들었다. 그 두 세계는 현실 및 사이버 공간이다. 사이버 공간은 한국 현대 사회에 있는 체면에 도전이 되고 있다.

이 논문은 온라인 게임 산업에 있는 체면 행동 이탈 및 이탈 표본들만 분석했다. 한국에 있는 온라인 게임 산업 및 체면 등과 관련된 자료를 수집하고 분석하여 정성적 방법을 활용했다.

한국 사회에서 사회변동이 일어났기 때문에 '체면'이라는 개념은 바뀌었다. 그것은 사회 연구에 의해 증명되었다. 사이버 공간이기 때문에 체면 이탈이 나타났다. 온라인 게임 산업에서 체면 행동 이탈은 가상 범죄, 부모의 태만, 살해, 학문적 성과의 감소로 실현된다. 온라인 게임은 마치 중독처럼 게이머를 사이버 공간에 살게 했다. 그러한 문제를 해결하기 위해 한국 정부는 법과 재활 시설을 만들었다.

키워드: 유교, 체면, 온라인 게임, 한국