

Pembentukan *Public Sphere* dalam *Game Online*

Moch. Fadhly Hafizh D S*, Firmansyah

Prodi Jurnalistik, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*fadhlyrinoky260@gmail.com, firmansyah.ivan@unisba.ac.id

Abstract. Public space is a medium for humans to be able to gather, have recreation, and also open a discussion room. Public space can occur in real life (real space) and in cyberspace (virtual space), this is because public space can be created anywhere, even in the world of online games, public space can be created by the players. One of the online games that has the potential to form a public space is the GTA V Online game, this can happen because in the GTA V Online game the players are connected to an internet network from all over the world and are also assisted by an additional feature, namely the voice chat feature. The purpose of this study is to determine the formation of the public sphere in the game GTA V Online, this study uses a qualitative research method with a case study approach, this research is then assisted by the public sphere theory of Jurgen Habermas. Habermas raises what he calls "institutional criteria", a character that conveys what Habermas meant by the theory of public space, the criteria are divided into three namely, disregard of status, domain of common concern, and inclusivity. The results of this study are the formation of public space in the online game GTA V which is carried out by the players. The results of this study include what Habermas calls institutional criteria, namely, disregard of status, domain of common concern, and inclusivity.

Keywords: *Public Sphere, GTA V Online, Institutional Criteria.*

Abstrak. Ruang publik (public space) menjadi media bagi manusia untuk bisa berkumpul, berekreasi, dan juga membuka ruang diskusi. Ruang publik dapat terjadi di kehidupan nyata (real space) dan di dunia maya (virtual space), hal ini karena ruang publik dapat diciptakan dimana saja, hingga dalam dunia game online pun ruang publik dapat diciptakan oleh para pemainnya. Salah satu game online yang memiliki potensi dalam pembentukan ruang publik yaitu game GTA V Online, hal ini bisa terjadi karena dalam game GTA V Online para pemain terhubung dalam satu jaringan internet dari seluruh dunia dan juga dibantu oleh fitur tambahan yakni fitur voice chat. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui pembentukan public sphere dalam game GTA V Online, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, penelitian ini lalu dibantu dengan teori public sphere Jurgen Habermas. Habermas memunculkan apa yang disebutnya sebagai "institutional criteria", sebuah karakter yang mengantarkan apa yang dimaksud Habermas dengan teori ruang publik tersebut, kriteria tersebut dibagi menjadi tiga yakni, disregard of status, domain of common concern, dan inclusivity. Hasil penelitian ini yakni adanya pembentukan ruang publik dalam game online GTA V yang dilakukan oleh para pemainnya, hasil penelitian pada penelitian ini meliputi apa yang disebut oleh Habermas sebagai institutional criteria yakni, disregard of status, domain of common concern, dan inclusivity.

Kata Kunci: *Public Sphere, GTA V Online, institutional criteria.*

A. Pendahuluan

Pada hakikatnya manusia adalah makhluk hidup yang tidak bisa hidup sendiri, karena manusia adalah makhluk hidup yang termasuk ke dalam golongan makhluk hidup berkelompok. Seperti yang dikatakan oleh sang penulis buku pada buku Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar (2020:1) “Di muka bumi ini semua manusia hidup bersama dengan manusia lainnya, di mana terdapat keinginan berbagai pemikiran, ide, dan keyakinan bersama. Manusia bertukar informasi dengan manusia lainnya melalui kata-kata, gerak tubuh, ekspresi, nada dan sebagainya”. Menurut Kotler (1) menyatakan bahwa, “Iklan adalah segala bentuk presentasi non-pribadi dan promosi gagasan, barang, atau jasa oleh sponsor tertentu yang harus dibayar.” Menurut Saladin (2) menyatakan bahwa, “Advertising adalah salah satu alat promosi, biasanya digunakan untuk mengarahkan komunikasi persuasif pada pembeli sasaran dan masyarakat dimana bentuk penyajian iklan ini bersifat non-personal”.

Banyak sekali manfaat didalam ruang publik, manusia dapat berkegiatan sekaligus bisa menghilangkan penat dari kehidupan sehari-harinya. Seperti yang dikatakan oleh Stephen Carr, dkk, pada buku Environment And Behavior Series Public Space (1992:3) “Ruang publik merupakan ruang dinamis yang cukup penting dari tempat dan rutinitas pekerjaan dan kehidupan rumah, menyediakan saluran untuk pergerakan, simpul komunikasi, dan dasar umum untuk bermain dan bersantai”.

Ruang publik nyata (Real Space) menjadi ruang bagi manusia untuk bisa saling bersosialisasi dengan manusia lainnya. Ketika sudah berada dalam ruang publik, mereka sudah bukan lagi individu, tetapi mereka sudah menjadi sekumpulan individu atau bisa disebut sebuah kelompok, mereka sudah tidak bisa lagi memikirkan kepentingan yang bersifat pribadi (privacy), mereka memiliki satu tujuan yang sama, yang mana tujuan itu bisa tercapai apabila mereka saling bekerjasama dan saling berinteraksi satu sama lainnya, seperti yang dikatakan oleh Habermas (1989:36) pada institutional criteria, salah satu kriterianya yaitu inclusivity “Bahwa bagaimanapun eksklusifnya publik dalam kasus tertentu, akan tetapi dalam ruang publik ia menjadi bagian dari kelompok kecil tersebut”.

Namun, dalam kasus diskusi, tidak menutup kemungkinan bahwa diskusi tidak hanya terjadi didalam ruang publik nyata saja, segala hal yang dilakukan oleh manusia dan terjadi didalam ruang publik nyata (Real Space) bisa dilakukan oleh manusia itu sendiri di dalam ruang publik dunia maya (Virtual Space), seperti yang dikatakan Camp dan Chien (dalam Nasrullah 2012) “Ruang siber memberikan dan menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk menemukan cara baru dalam berinteraksi baik dalam aspek ekonomi, politik, sosial, dan sebagainya”.

Namun, pada ranah ruang publik dunia maya, penggunaannya memiliki batasan yang dimana mereka tidak bebas untuk berkegiatan seperti di dunia nyata, karena pada ruang publik virtual, fitur-fitur pendukung yang disediakan hanya meliputi VideoCall dan FreeCall, seperti yang dikatakan oleh Boyd dan Jouton (1997:3) pada buku Electronic Discourse Linguistic Individuals in Virtual Space. Dimana para penggunaannya memiliki batasan-batasan, baik dari segi waktu maupun dari perangkat komputer itu sendiri, namun salah satu manfaat yang terkandung dalam ruang publik dunia maya yaitu, penggunaannya dapat membuka ruang-ruang diskusi kapanpun dan dimanapun dengan waktu dan tempat yang berbeda, hal ini termasuk perkembangan teknologi zaman sekarang.

Ruang publik (Public Sphere) bisa kita ciptakan dimana saja, dalam dunia game online, para pemain dapat menciptakan ruang publik, pada umumnya, didalam dunia game online para pemain biasanya saling berkomunikasi mengenai misi yang akan diselesaikan saja, namun banyak juga pemain yang ingin membuka ruang berdiskusi mengenai kehidupan nyata,

Salah satu game online yang dianggap memiliki potensi dalam pembentukan ruang diskusi atau ruang publik yakni game GTA V Online. Pada game online GTA V, peneliti menemukan adanya obrolan-obrolan diluar game, hal ini membuktikan bahwa adanya potensi dalam pembentukan ruang publik pada game online. Penulis menemukan sebuah ruang publik dan juga merasakannya sendiri ketika bermain game online GTA V ini, hal ini terjadi dikarenakan adanya kesamaan frekuensi antar pemain dan juga ketertarikan untuk membahas suatu kasus yang sedang hangat diperbincangkan di dunia nyata.

Ruang publik (*Public Sphere*) yang terbentuk didalam dunia game online biasa disebut dengan ruang publik dunia maya (*VirtualSpace/CyberSpace*). Dalam buku Matinya Dunia Cyberspace, Astar Hadi (2005:14) mengungkapkan bahwa “halusinasi yang dialami oleh jutaan orang setiap hari (berupa) representasi grafis yang sangat kompleks dari data di dalam sistem pikiran manusia yang diabstraksikan dari bank data setiap komputer” (Slouka 1999:14)”. Pembentukan ruang publik (*Public Sphere*) di dalam dunia game online oleh para pemainnya biasa disebut dengan *cyber society* atau masyarakat yang berada di dunia maya.

Interaksi, kerjasama, dan juga pembentukan kelompok didalam sebuah game online menjadi alasan bahwa adanya pembentukan ruang publik di dalam sebuah game online yang di dalamnya banyak sekali kegiatan-kegiatan yang dilakukan masyarakat pada umumnya di dunia nyata, hal ini terjadi karena game online GTA V adalah game yang ber-genre aksi petualangan (*Action Adventure*). Namun berbeda dengan game online lainnya yang ber-genre serupa, para pemain GTA V Online diharuskan membuat karakter mereka masing-masing sesuai dengan keinginannya sendiri, bentuk wajah, hidung, tato, rambut bisa mereka atur sesuka mereka, mereka akan lahir menjadi seorang kriminal yang kejam, dan misi-misi di dalam game GTA V Online yaitu seperti perampokan bank, pembunuhan, balapan liar, hingga perang antar kelompok (*gang*).

Pada GTA V Online, langkah pertama pemain harus membuat karakter mereka masing-masing, mereka bisa mengatur bentuk wajah karakter mereka berdasarkan hasil perkawinan orang tua pada karakter di dalam GTA V Online yang sudah di sediakan oleh developer game. Mereka bermain dan lahir di sebuah kota yang bernama Los Santos, Los Santos ini sendiri di buat oleh Rockstar berdasarkan kota yang berada di Amerika Serikat, negara bagian California, kota Los Angeles (L.A.) Rockstar membuat sedemikian rupa agar peta yang berada di dalam GTA V Online ini menyerupai dengan Los Angeles.

Para pemain game GTA V Online memiliki keuntungan lebih (*Privilage*), karena di dalamnya terdapat fitur pembantu yang memudahkan para pemain game GTA V Online dapat berinteraksi dengan pemain lainnya layaknya seperti di kehidupan nyata yaitu fitur Voice Chat, fitur tersebut sangat berguna dan sangat membantu para pemain untuk menyelesaikan misi, berkomunikasi, dan juga berdiskusi mengenai kehidupan nyata. Maka dari itu, peneliti menemukan adanya pembentukan *public sphere* dalam game GTA V Online berkat fitur voice chat ini.

Ada pun tujuan penelitian ini, yakni :

1. Untuk mengetahui penerapan *disregard of status* dalam game online GTA V.
2. Untuk mengetahui penerapan *domain of common concern* dalam game online GTA V.
3. Untuk mengetahui penerapan *inclusivity* dalam game online GTA V.
4. Untuk mengetahui bahwa game online GTA V berpotensi dalam pembentukan *public sphere*.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif sebab penelitian dilakukan dengan kondisi yang ilmiah, dengan menggunakan metode pendekatan studi kasus, pada penelitian ini menggunakan pemaparan dari Robert K. Yin. Penelitian dilakukan untuk memahami fenomena pembentukan ruang publik diskusi isu sosial dalam game online GTA V. Penelitian ini menggunakan paradigma interpretif sebab peneliti ingin memahami fenomena sosial atau budaya yang didasarkan pada perspektif dan pengalaman orang yang diteliti.

Pengumpulan data dilakukan melakukan observasi secara langsung dengan cara peneliti menjadi pelaku diskusi isu sosial dalam game online GTA V. Data lainnya yaitu dengan teknik wawancara dengan menggunakan teknik *snowball sampling*, peneliti mempunyai satu narasumber utama yakni Primus Givary, setelah peneliti mendapatkan data berdasarkan hasil wawancara kepada narasumber utama, narasumber utama merekomendasikan narasumber kedua, penelitian terus berlanjut hingga dapat dikatakan peneliti telah mengumpulkan sebanyak lima narasumber untuk dijadikan subjek penelitian, yakni :

1. Primus Givary
2. Naufal Ashrydyatama
3. Naufal Adani
4. Raziv Athalla
5. Aulia Prima

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan reduksi data, penyajian data, lalu kesimpulan atau verifikasi, setelah data ditemukan oleh peneliti, peneliti menganalisis data temuan penelitian dengan mengaitkan dengan teori yang relevan yakni teori Public Sphere Jurgen Habermas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti telah menemukan data yang sesuai dengan fokus penelitian yakni “pembentukan public sphere dalam game online (studi kasus pembentukan public sphere dalam game GTA V online) melalui hasil observasi dan wawancara. Peneliti menemukan adanya sebuah diskusi yang dilakukan oleh para pemain game GTA V Online. Para pemain tersebut diantaranya yaitu peneliti, peneliti mengobservasi langsung dengan cara bermain *game online GTA V* dan menjadi pelaku pembentukan ruang diskusi, peneliti menemukan adanya beberapa diskusi yang dilakukan oleh para pemain, diantaranya yaitu diskusi mengenai isu sosial, diskusi mengenai strategi, diskusi mengenai game lain, dan diskusi mengenai kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil temuan penelitian melalui teknik observasi dan wawancara, dapat dikatakan bahwa game online GTA V sangat berpotensi dalam pembentukan ruang publik, banyak hal-hal yang terjadi di dalam game online GTA V ini, yakni :

1. Adanya sebuah ruang diskusi yang terlalin.
2. Adanya kesamaan tujuan dalam sebuah kelompok tertentu.
3. Adanya pertemuan antar pemain baik dalam game itu sendiri hingga pertemuan yang di agendakan dalam kehidupan nyata.
4. Adanya fitur pembantu yakni voice chat dalam game online GTA V yang membantu pemain untuk saling berkomunikasi.
5. Adanya rasa empati dan simpati dari para pemain di dalam sebuah kelompok.
6. Tidak adanya pembahasan mengenai status atau jabatan dalam sebuah kelompok tertentu.
7. Adanya keterbukaan dalam penyampaian informasi para pemain.
8. Adanya kesempatan yang sama dalam penyampaian pendapat terhadap sebuah diskusi.

Ke-delapan poin tersebut membuktikan bahwa game online GTA V berpotensi dalam pembentukan ruang publik, dan ke-lima poin tersebut juga selaras dengan apa yang dikatakan oleh Habermas sebagai *institutional criteria*. Namun dalam konteks ini, ruang publik yang terjadi ialah ruang publik dunia maya, seperti hal nya yang dikatakan oleh David Holmes (2005:2) “bahwa saat ini, setiap saat individu bersinggungan dengan teknologi informasi dan hidup dalam sebuah masyarakat informarsi. Relasi antara individu pun tidak lagi terbatas pada relasi fisik, melainkan juga relasi interface yang diwakili oleh perangkat teknologi komunikasi”

Namun, potensi yang cukup besar dalam pembentukan ruang publik dalam game online GTA V dipengaruhi karena adanya fitur pembantu yakni voice chat yang ada di dalam game GTA ataupun aplikasi diluar game yang sudah mendukung adanya fitur voice chat yaitu aplikasi discord, aplikasi dan fitur tersebut sangat membantu dalam pembentukan ruang-ruang diskusi di dalam game, karena para pemain dapat dengan mudah meng-akses nya dan menggunakannya untuk berinteraksi dengan pemain lainnya.

Selanjutnya, peneliti mengaitkan temuan penelitian dengan teori yang relevan sesuai dengan teori yang peneliti gunakan yakni teori *Public Sphere* Jurgen Habermas, Habermas mengatakan adanya *institutional criteria* yang dibagi menjadi tiga, yaitu: *disregard of status*, *domain of common concern*, dan *inclusivity*. Peneliti mengaitkan temuan penelitian dengan teori tersebut, setelah melewati proses analisis, peneliti menemukan sebagai berikut:

<i>Disregard of status</i>	<i>Domain Of Common Concern</i>
1. Para pemain memiliki kesempatan dalam memberikan pendapat nya masing-masing. 2. Tidak adanya diskusi yang membahas mengenai status atau jabatan masing-masing pemain. 3. Munculnya sudut pandang yang berbeda-beda dari para pemain.	1. Para pemain memiliki satu tujuan yang sama dalam menyelesaikan sebuah masalah, baik itu diskusi ataupun yang lainnya. 2. Adanya kesamaan perhatian anggota dalam sebuah kelompok.

<i>Inclusivity</i>
1. Adanya keterbukaan informasi terkait kasus yang sedang di diskusikan. 2. Para pemain berperan aktif dalam penyampaian pandangan terhadap kasus tersebut. 3. Masing-masing pemain menerima tanggapan dan kritik dari pemain lainnya.

Sumber : Olahan peneliti

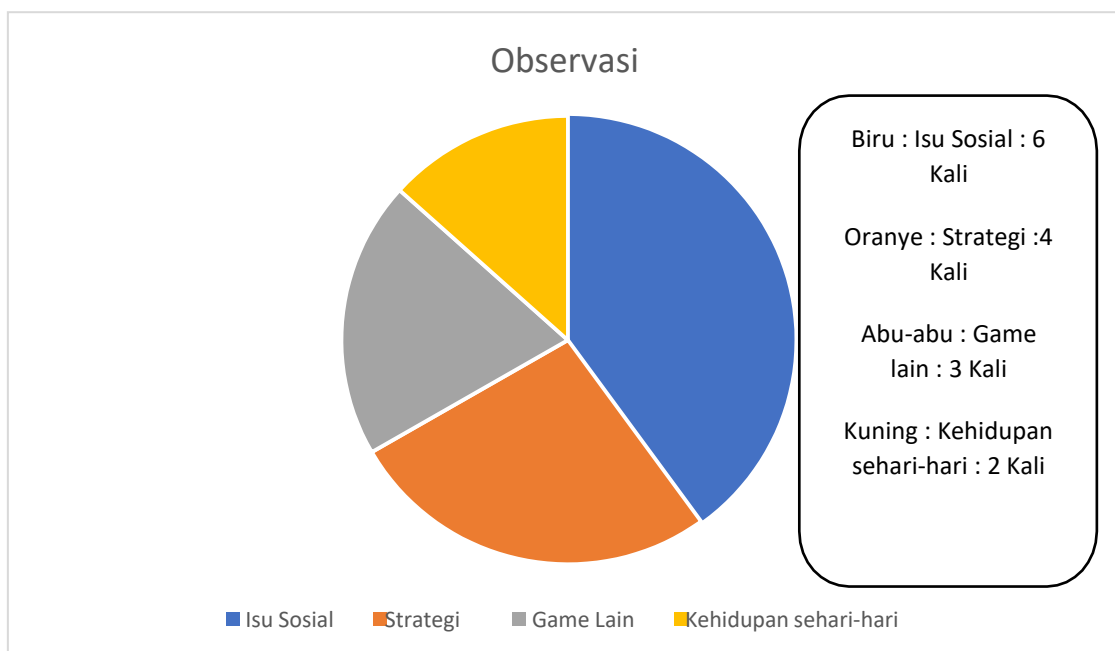
Peneliti menemukan data tambahan berdasarkan hasil temuan penelitian yaitu diskusi yang dilakukan oleh para pemain terhitung dari bulan Oktober hingga bulan Desember.

Oktober	November	Desember
17 Oktober 2022 Diskusi ini membahas mengenai kasus kanjuruhan yang terjadi pada tanggal 1 Oktober 2022.	5 November 2022 Diskusi mengenai strategi untuk menjalankan misi <i>Heist The Dooms Day</i> di dalam <i>Game Online GTA V</i>.	3 Desember 2022 Diskusi mengenai Strategi untuk menjalankan misi <i>The Drugs War</i>.

19 Oktober 2022 Diskusi ini membahas kelanjutan dari kasus kanjuruhan yang terjadi pada tanggal 1 Oktober 2022.	10 November 2022 Diskusi ini membahas mengenai kehidupan sehari-hari.	10 Desember 2022 Diskusi mengenai <i>gameonline</i> lain yakni <i>ApexLegends</i> .
20 Oktober 2022 Diskusi mengenai strategi untuk menjalankan misi <i>Heist Casino</i> di dalam <i>Game Online GTA V</i> .	20 November 2022 Diskusi mengenai pembahasan piala dunia 2022 yang dilaksanakan di Qatar.	15 Desember 2022 Diskusi mengenai <i>game</i> lain yakni <i>perilisangame</i> <i>GTA 6</i> yang akan dirilis 2024 nanti.
25 Oktober 2022 Diskusi mengenai strategi untuk menjalankan misi <i>Heist Cayo Perico</i> di dalam <i>Game Online GTA V</i> .	23 November 2022 Diskusi mengenai piala dunia 2022 yang dilaksanakan di Qatar.	17 Desember 2022 Diskusi mengenai babak semi final piala dunia 2022 antara Maroko vs Prancis.
27 Oktober 2022 Diskusi mengenai <i>gameonline</i> lain yakni <i>valorant</i> .	25 November 2022 Diskusi mengenai kehidupan sehari-hari.	18 Desember 2022 Diskusi mengenai babak final piala dunia2022 antara Argentina vs Prancis.

Sumber : Olahan Peneliti

Peneliti membuat sebuah diagram berbentuk *pie chart* setelah melalui analisis yang dilakukan peneliti berdasarkan hasil temuan penelitian.



Sumber : Olahan Peneliti

Dapat dikatakan bahwa diskusi yang dilakukan oleh pemain termasuk peneliti terhitung mulai bulan Oktober hingga bulan Desember yaitu Diskusi mengenai isu sosial sebanyak enam (6) kali, diskusi mengenai strategi sebanyak empat (4) kali, diskusi mengenai game lain sebanyak tiga (3) kali, dan diskusi mengenai kehidupan sehari-hari sebanyak dua (2) kali. Diskusi yang dilakukan oleh para pemain ini terjadi di dalam *game online GTA V* dengan menggunakan fitur *voice chat* yang disediakan oleh developer *game GTA*.

D. Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian dan pembahasan, selanjutnya peneliti menarik kesimpulan yang kemudian peneliti bagi ke dalam beberapa poin, yakni :

1. Pembentukan public sphere atau ruang publik dalam game online *GTA V* yang dilakukan oleh para pemain telah mencakup karakteristik yang dikatakan oleh Habermas sebagai institutional criteria, yakni : disregard of status, domain of common concern, dan inclusivity.
2. Pembentukan public sphere atau ruang publik berpotensi di dalam game online *GTA V* yang dilakukan oleh para pemain, hal ini dikarenakan para pemain yang berusaha untuk membentuk ruang publik telah mencakup karakteristik yang dikatakan oleh Habermas yakni institutional criteria.
3. Fitur tambahan seperti voice chat dan aplikasi yang sudah mendukung adanya fitur voice chat yaitu aplikasi discord berperan sangat penting dalam pembentukan ruang publik dalam game online *GTA V*.
4. Adanya beberapa server yang disediakan oleh developer game online *GTA V* seperti public server dan close friend server sangat membantu dalam pembentukan ruang publik di dalam game online *GTA V*.

Acknowledge

Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan sebagaimana mestinya.

Daftar Pustaka

- [1] Stephen Carr, dkk, (1992), *Environment And Behavior Series Public Space*, Cambridge University Press.
- [2] Nasrullah, Rulli, *Internet dan Ruang Publik Virtual, Sebuah Refleksi atas Teori Ruang Publik Habermas*, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2012.
- [3] Santoso, Yudi, 2008, *Ruang Publik Sebuah Kajian Tentang Kategori Masyarakat Borjuis*, Yogyakarta, KREASI WACANA, Cetakan Kedua.
- [4] Hadi, Astar, (2005). *Matinya Dunia Cyberspace*, LKiS Yogyakarta.
- [5] Boyd dan Jeutonne, (1997), *Electronic Discourse Linguistic Individuals in Virtual Space*, State University of New York Press, Albany.
- [6] Cipta, Samudra Eka dan Rinto Budi Santosa. 2022. Penggunaan Meme Sejarah di Jejaring Sosial untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Masyarakat Indonesia. *Jurnal Riset Jurnalistik dan Media Digital*, 2(2), 129-134.