

## INKLUSIFITAS PADA *GAME ONLINE* MENGHADIRKAN KEPERCAYAAN DIRI BAGI PEMAIN DISABILITAS TEMAN TULI

Ricky Widyananda Putra <sup>1,\*</sup>; Luthfiyana Viska Candra <sup>2</sup>

<sup>1</sup> Pusat Studi Budaya Luhur Nusantara, Universitas Budi Luhur, Jakarta;

rickywidyanandaputra@budiluhur.ac.id

<sup>2</sup> Fakultas Komunikasi & Desain Kreatif, Universitas Budi Luhur, Jakarta; viskachan@gmail.com

\*Correspondence : rickywidyanandaputra@budiluhur.ac.id

### ABSTRAK

*Game* bukan saja sebagai media hiburan semata tetapi sudah menjadi alat mediasi dalam konteks sosial dengan menggunakan teknologi. Perubahan ini, telah mempengaruhi tindakan interaksi pemain melalui pengalaman bermain. Bentuk interaksi pada *game* juga dilakukan oleh pemain keterbutuhan khusus salah satunya pemain tunarungu (teman tuli). Permasalahan dalam penelitian ini terkait dengan tampilan dan mekanisme permainan yang berdampak pada motif ketika memainkan *game online*. Sedangkan tujuan dari penelitian ini ingin membongkar terbentuknya inklusifitas dalam melahirkan kepercayaan diri bagi para pemain tuli. Dalam penelitian ini, peneliti memakai pendekatan kualitatif dan untuk menjawab permasalahan, maka penelitian ini menggunakan teori etnografi virtual. Teori ini peneliti gunakan untuk memaparkan serta menganalisa bentuk-bentuk komunikatif melalui kelompok-kelompok sosial dalam dunia maya. Hasil yang di dapatkan dalam penelitian ini, mengenai bentuk inklusifitas yang terjadi dalam media *game online* sehingga dapat melahirkan rasa kepercayaan diri pada pemain disabilitas teman tuli.

### Kata kunci

*Etnografi Virtual, Game Online, Inklusifitas, Kepercayaan Diri, Teman Tuli.*

### ABSTRACT

Games are not only a medium of entertainment but have become a mediation tool in a social context using technology. These changes have influenced players' interaction actions through the gaming experience. This form of interaction in the game is also carried out by players with special needs, one of whom is a deaf player. The problem in this research is related to the appearance and mechanics of the game, which impact motives when playing online games. Meanwhile, this research aims to uncover the formation of inclusiveness in generating self-confidence for deaf players. In this research, the researcher uses a qualitative approach, and to answer the problem, this research uses virtual ethnography theory. Researchers use this theory to explain and analyze communicative forms through social groups in cyberspace. The results obtained in this research are regarding the inclusivity that occurs in online gaming media to create a sense of self-confidence in deaf players with disabilities

### Keywords

*Deaf Friends, Inclusivity, Online Games, Self-Confidence, Virtual Ethnography.*

## Pendahuluan

Periode saat ini telah terjadi perkembangan teknologi yang begitu pesat. Salah satu perkembangan tersebut terjadi dalam industri *game*. Sekarang ini, *game* bukan saja sebagai media hiburan semata tetapi sudah menjadi alat mediasi dalam konteks sosial dengan menggunakan teknologi. Bentuk perubahan ini jelas terlihat dengan adanya jaringan *internet*, ini berdampak pada perkembangan *game* dengan lahirnya *jenis game online* yang membentuk bermain bersama-sama (multipemain). Hal ini terkait hubungan antar pemain yang terikat satu dengan lainnya dengan membentuk suatu sensasi secara emosional melalui bentuk masyarakat jaringan yang ada dalam *game* (Murtiningsih, 2020). Media *game online* telah membentuk suatu interaksi antara para pemain, sehingga terbentuknya kekuatan jaringan melalui identitas diri secara terstruktur dalam konteks tatanan sosial melalui *game*. Interaksi yang terjadi telah memediasikan hubungan sosial dalam dunia maya sehingga menciptakan hubungan tanpa batasan antara realitas dengan virtualitas. Hal ini memberikan suatu penawaran sensasi interaktif dalam meningkatkan bentuk rasa kebersamaan antar pemain dan membuat suatu tindakan untuk mencapai suatu hasil dalam *game* yang dimainkan (Soraya & Martyastiadi, 2021)

Perubahan ini, telah mempengaruhi tindakan interaksi pemain melalui pengalaman bermain. Bentuk interaksi sebetulnya telah dirancang sedemikian rupa dalam sistem permainan sehingga dapat digunakan oleh para pemain sebagai bentuk interaksi sosial yang tercipta. Bentuk interaksi sosial ini bukan hanya terjadi pada para pemain yang normal secara inderawi, tetapi juga para pemain keterbutuhan khusus (disabilitas). Para pemain keterbutuhan khusus yang dimaksud dalam penelitian ini ialah para pemain disabilitas tunarungu atau disebut dengan teman tuli. Para pemain tuli ini, ketika bermain *game online* dalam bentuk multipemain mereka mengalami bentuk permasalahan terkait tampilan dan mekanisme permainan. Hal ini menyebabkan terbentuknya ruang inklusif yang ada dalam *game* yang mempengaruhi sensasi pengalaman pengguna.

Selain bentuk permasalahan yang terkait tampilan dan mekanisme, ditemukan juga bentuk permasalahan mengenai motif dari para pemain tuli ketika memainkan *game online* multipemain. Motif pertama yang peneliti temui mengenai kesenjangan sosial, hal ini terkait dengan kesempatan berprofesi sebagai *proplayer* dalam konteks *esport*. Para pemain tuli berharap adanya bentuk kesetaraan sosial sebagai *proplayer*. Kemudian motif selanjutnya mengenai rasa kepercayaan diri yang lahir melalui *game online*. Bentuk kepercayaan diri dapat mempengaruhi bentuk interaksi sosial, sehingga pemain tuli dapat berinteraksi secara maksimal dengan para pemain lainnya.

Hal ini seperti hasil penelitian yang membahas mengenai *Roleplayer World: Identitas Roleplayer, Relasi dan Komunika*s, penelitian ini membahas mengenai aktivitas yang dilakukan *roleplayer* sebagai identitas diri mereka di dalam dunia *virtual*. Penelitian ini menarik bagi peneliti, karena terdapat perbedaan penggambaran identitas yang dimunculkan melalui dunia nyata dengan dunia *virtual*. Aspek-aspek perubahan identitas dalam penelitian ini menjadi rujukan peneliti dalam mengkaji bentuk perubahan identitas dalam dunia *virtual* (Hildawati, 2022). Tetapi penelitian ini, tidak membahas bentuk perubahan identitas dalam konteks individu keterbutuhan khusus dalam inklusifitas yang terjadi dalam media *virtual* berupa *game*, hal ini memberikan peluang bagi peneliti untuk mengkaji bentuk inklusifitas yang terjadi pada media *game* dalam bentuk perubahan identitas sehingga terjadi bentuk interaksi antar pemain.

Kemudian rujukan penelitian selanjutnya mengenai *Avatar Creation in Video Gaming: Between Compensation and Constraint*, mengenai ketergunaan *avatar* dalam bersosialisasi berupa representasi *virtual* yang berimbang pada faktor psikologi. Bagi peneliti, hasil penelitian ini memberikan pemahaman mengenai psikologi dalam menggunakan *avatar* yang membentuk rasa kepercayaan diri pada penggunaanya (Dengah & Snodgrass, 2020).

Selanjutnya rujukan dalam penelitian ini terkait Pola Komunikasi Melalui Fitur *Virtual* Pada *Game Mobile Legends*, hasil penelitian ini berupa bentuk-bentuk fitur *virtual* dalam *game* yang berefek terbentuknya pola komunikasi antar pemain. Dalam penelitian ini hanya menjelaskan bentuk fitur komunikasi yang ada sehingga terjadi proses komunikasi dua arah antar pemain. Berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti bahwa fitur-fitur dalam *game* bukan hanya sebagai media komunikasi semata, tetapi bisa berefek pada lahirnya rasa percaya diri pada pemain, maka dari itu peneliti mencoba melihat melalui sudut pandang lain mengenai fitur-fitur dalam *game* ini sebagai salah satu faktor pengubah berupa interaksi sosial melahirkan rasa percaya diri (Putra Widyananda, 2023).

Dengan pemaparan latar belakang yang sudah peneliti jelaskan maka penelitian ini akan berfokus pada pengalaman pengguna khususnya para pemain tuli ketika mereka bermain *game* secara bersama dalam ruang *online*. Dengan menggunakan pendekatan konseptual teori etnografi *virtual*, bentuk pendekatan ini peneliti gunakan untuk melihat, menggambarkan dan menganalisis suatu bentuk perilaku dalam dunia maya (Rosalino Triyantama & Santoso, 2019). Etnografi *virtual* merupakan pendekatan baru dalam melihat budaya di dunia *virtual* sebagai metode dalam melihat realitas dalam dunia *virtual* (Anggraini & Sugiyanto, 2021). Pendekatan etnografi *virtual* akan terkait dengan individu atau kelompok dalam terbentuknya komunitas *virtual* sebagai wadah kumpulan individu yang memiliki kesamaan tujuan saling berbagi dan berinteraksi dalam dunia maya (Dheny Yori Putra, et al., 2022). Berdasarkan hal tersebut maka permasalahan dalam peneliti ini, ingin mengetahui mengenai bagaimana terbentuknya inklusifitas melalui media *game online*. Kemudian ingin mengetahui bagaimana terbentuknya kepercayaan diri pemain tuli dalam konteks identitas diri kedua dalam perwujudan karakter yang digunakan. Dengan tujuan dari penelitian ini ingin membongkar terbentuknya inklusifitas dari para pemain gim tuli sehingga melahirkan bentuk interaksi sosial berupa kepercayaan diri.

## Metode

Dalam penelitian ini, peneliti memakai pendekatan kualitatif dengan mengeksplorasi data-data lapangan dan juga data berbasis teks. Metode kualitatif peneliti gunakan untuk melihat fenomena-fenomena sosial melalui pengalaman, perilaku, persepsi secara keseluruhan dari partisipan (Misky & Putra, 2022). Bentuk pengumpulan data dalam penelitian ini, melalui wawancara dan observasi kepada partisipan penelitian. Kemudian bentuk pengumpulan data berbasis teks peneliti gunakan untuk menganalisa konten (*game*) yang dikorelasikan dengan hasil wawancara dari para partisipan (Archibald et al., 2015). Selanjutnya peneliti memakai paradigma *konstruktivisme*, untuk melihat bentuk-bentuk realitas yang terjadi melalui pemaknaan tiap individu.

Untuk menjawab permasalahan, maka penelitian yang di lakukan menggunakan teori etnografi *virtual*. Teori ini peneliti gunakan untuk memaparkan serta menganalisa

bentuk-bentuk komunikatif melalui kelompok-kelompok sosial dalam dunia maya (*virtual*) (Kwastek, 2013). Pendekatan teori etnografi *virtual* ini, akan peneliti gunakan untuk menjelaskan terbentuknya lingkungan *virtual* yang terjadi dalam jaringan (Rachmawati, 2023). Kozinets (2002) mengatakan bahwa etnografi virtual adalah pendekatan penelitian kualitatif yang disesuaikan dari beberapa aspek khas etnografi konvensional, dengan tujuan untuk memeriksa budaya dan aktivitasnya yang terjadi dalam komunikasi teks melalui *platform* komputer (Susilawaty, 2022). Mengenai hal tersebut bentuk penerapan dalam konteks etnografi *virtual* melalui mediasi instrumen pengubah yakni *game online*.

Fokus penelitian pada pembahasan inklusifitas yang dihadirkan dalam media *game online* dan hadirnya rasa kepercayaan diri pada para pemain tuli. Khusus *game online* yang akan menjadi objek material peneliti yaitu *game mobile legends*, *game* ini peneliti pilih karena pengguna aktif yang cukup banyak berdasarkan data dari activeplayer.io dengan jumlah pengguna aktif berjumlah 77,192,954 pada tahun 2023. Selain itu *game mobile legends*, merupakan *game* yang sering dimainkan oleh para pemain tuli.

Disini peneliti akan memfokuskan bentuk inklusifitas berupa fitur *virtual* untuk berkomunikasi dalam *game mobile legends*. Bentuk komunikasi dalam media *game*, sering dikenal dengan komunikasi *virtual*. Pemahaman dari jenis komunikasi ini, merupakan bentuk pola komunikasi yang terjadi dalam dunia maya yang terjadi karena adanya jaringan (*internet*). Pola komunikasi *virtual* memungkinkan untuk membahas kejadian yang bersifat realitas akan di bahas secara virtual dengan hadirnya rasa kebersamaan dari sisi keterlibatan, pikiran serta emosional sehingga membentuk hubungan kebersamaan secara *virtual* (Pujo & Nugroho, 2018).

Dengan penjelasan mengenai komunikasi *virtual*, penelitian ini akan berfokus pada praktek komunikasi *virtual* dari para pemain *game* tuli, kemudian peneliti juga berfokus pada aspek-aspek *visual* yang ada dalam *game mobile legends*, salah satunya berupa *avatar* (karakter) yang digunakan oleh para pemain tuli, sehingga melahirkan bentuk rasa kepercayaan diri pada para pemain tuli. Kemudian peneliti ini berfokus pada kelompok komunitas pemain *game*, dengan fokus para pemain *game* tuli. Subjek penelitian ini, dipilih karena dalam melakukan mobilitas dalam permainan *game online*, lebih memungkinkan dapat berinteraksi secara maksimal. Hal ini juga didukung dari pernyataan narasumber peneliti. Dimana para pemain tuli memiliki mobilitas yang lebih maksimal dibandingkan para pemain yang memiliki keterbatasan dalam fisik (tunadaksa).

Nalar peneliti bahwa komunitas lebih di kenal dengan kelompok. Pemahaman dari kelompok ialah kumpulan-kumpulan individu yang memiliki ikatan dalam jangka waktu yang relatif lama serta memiliki suatu tujuan dari tiap individu dan terjalin bentuk ikatan secara emosional (Purnamasari et al., 2023). Hal ini terjadi dikarenakan tiap-tiap individu memiliki bentuk pengalaman yang hampir sama, sehingga terjalin kedekatan antar individu. Selanjutnya dalam mengali data pada partisipan, peneliti memakai wawancara sebagai upaya untuk mendapatkan data yang relevan. Selain itu peneliti juga melakukan observasi partisipatif dalam melihat bentuk tindakan sehari-hari partisipan ketika berinteraksi dengan *game online*. Dalam mengambil sampel partisipan ini, peneliti mempertimbangkan berbagai hal, salah satunya mengenai partisipan dianggap paham apa yang peneliti lakukan. Bentuk ini akan melahirkan data-data yang sesuai dengan penelitian (Prasetyo et al., 2023). Para partisipan yang peneliti pilih ialah pemain aktif *game mobile legends* dan mereka merupakan para pemain tuli. Partisipan tersebut ialah:

**Tabel 1.** Data Informan Penelitian

No	Nama	Umur	Pekerjaan
1	Chandra	30 Tahun	Pegawai Swasta
2	Arief	33 Tahun	Pegawai Swasta
3	Mahardika	30 Tahun	Pegawai Swasta

Sumber: Data Olahan Peneliti

### Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini didapatkan hasil awal terkait dengan komunikasi *virtual* dalam medium *game mobile legends* yang dimainkan oleh para pemain tuli. Sebelum bermain, para pemain tuli ini biasa berkumpul ditempat *offline* yang sudah disepakati atau istilahnya ialah mabar (main bareng). Hal ini mereka lakukan untuk dapat berinteraksi secara nyata (realitas) dengan para “*member*” (anggota) sebelum memulai permainan. Kemudian dari bentuk interaksi realitas ini hadir bentuk interaksi lain dalam dunia *game*, bentuk interaksi dinamakan dengan interaksi *virtual*. Dalam menggunakan *game online* bentuk interaksi *virtual* ini terdapat beberapa “keterjangkauan” pada pemain. Bentuk keterjangkauan ini melahirkan ruang inklusifitas pada pemain *game* tuli, bentuk ini terjadi dalam fitur “komunikasi”. Dalam *game mobile legends* terdapat empat fitur dalam komunikasi, dari ke empat fitur tersebut tidak semuanya akan berfungsi sesuai dengan kegunaannya terutama bagi para pemain tuli. Disini hasil yang didapatkan peneliti dalam hal interaksi yang dihadirkan dalam medium *game online mobile legends*, terdapat bentuk “keterjangkauan” pengguna sebagai berikut:

**Tabel 2.** Bentuk “Inklusifitas” Dalam Game Mobile Legends  
Terkait Fitur Interaksi

No	Parameter	Informan 1	Informan 2	Informan 3
1	<b>Voice Chat</b> (Keterjangkauan Suara dan Pendengaran)	Tidak Menggunakan	Tidak Menggunakan	Tidak Menggunakan
2	<b>Ping</b> (Keterjangkauan Raba/Taktil)	Menggunakan	Menggunakan	Menggunakan
3	<b>Auto Chat</b> (Keterjangkauan Raba/Taktil)	Menggunakan	Menggunakan	Menggunakan

---

4	<b>Chat Manual</b> (Keterjangkauan Raba/Taktil)	Terkadang Menggunakan	Terkadang Menggunakan	Terkadang Menggunakan
---	--	-----------------------	-----------------------	-----------------------

---

Sumber: Data Olahan Peneliti

Dari keempat bentuk interaksi yang disediakan dalam *game mobile legends*, terdapat satu bentuk fitur yang menghadirkan bentuk inklusifitas khususnya bagi para pemain tuli, sehingga melahirkan bentuk keterjangkauan kegunaan alat yang ada. Fitur tersebut ialah berupa *voice chat*, dimana ke tiga informan tidak menggunakan fitur ini. Hal ini disebabkan Karena fitur ini memiliki bentuk keterjangkauan dalam hal suara dan bentuk indra pendengaran. Para pemain tuli memiliki keterbatasan dalam hal tersebut, sehingga ke tiga informan menggunakan bentuk lain dalam berinteraksi. Fitur tersebut ialah *ping* dan *auto chat*.

Fitur-fitur ini, digunakan oleh para pemain dikarenakan menghadirkan bentuk kegunaan yang berbeda, untuk fitur *ping* sendiri disini terbentuk dari sensasi taktil (raba) pada pemain sehingga menghadirkan bentuk getar (*vibrasi*) pada sistem *game*. Sedangkan bentuk *auto chat* merupakan bentuk interaksi pengguna dengan menggunakan sensasi taktil (raba) dengan perwujudan visual berupa simbol (*emoticon*) pada sistem *game*, fitur interaksi ini digunakan pemain tuli untuk proses komunikasi dengan pemain lain, bahkan dengan pemain yang tidak tuli. Bentuk interaksi terakhir dalam representasi keterjangkauan ialah fitur *chat manual*.

Bentuk interaksi ini terkadang digunakan oleh pemain tuli tetapi memiliki bentuk yang tidak efisien, karena dalam menggunakan fitur ini pemain harus memiliki dua fokus dalam saat memainkan *game* tersebut, antara menyelesaikan *game* ataupun fokus untuk mengetik pesan melalui fitur ini. Dari keempat fitur interaksi yang ada dalam *mobile legends*, memungkinkan para pemain tuli dapat melakukan interaksi dengan pemain lainnya. Hal ini merupakan salah satu pilihan agar para pemain tuli bisa melakukan bentuk sosialisasi dalam berkomunikasi dengan pemain lain sehingga memungkinkan terbentuk rasa percaya diri dalam diri pemain. Penggunaan fitur-fitur interaksi ini memberikan hasil tambahan dari kajian sebelumnya yakni mengenai Pola Komunikasi Melalui Fitur *Virtual* Pada *Game Mobile Legends*, bahwa bentuk-bentuk fitur interaksi ini bukan saja sebagai media komunikasi, tetapi fitur-fitur ini juga bisa sebagai salah satu pemantik awal dalam lahirnya rasa kepercayaan diri pada pemain gim tuli.

Dalam memainkan *game online* para pemain diharuskan memilih atau menggunakan bentuk "*hero*" yang akan mereka gunakan dalam dunia permainan. Sehingga melahirkan bentuk identifikasi imajiner dengan objek-objek visual berupa "*avatar*". Bentuk *avatar* ini terkadang berbeda dengan sifat pemain pada dunia realitas. *Avatar* ini merupakan bentuk replikasi pemain dalam dunia *game*, terkait dengan ini bentuk *avatar* dari ke tiga informan yang dihadirkan memiliki beberapa perbedaan. Hal ini bisa dijelaskan karena pada dasarnya sifat dalam diri manusia memiliki "kekhasan" yang berbeda-beda, dengan bentuk sifat manusia yang *heterogen*, maka dapat juga dihasilkan bentuk identitas diri kedua dalam dunia *virtual game*. Terbentuknya identitas kedua dalam *game online* merupakan hal yang sering terjadi. Dimana para pemain lebih bebas mengekspresikan diri dalam bentuk *virtual*, dalam konteks lahirnya "diri simbolik" dalam wujud *virtual*. Berikut ini merupakan hasil yang didapatkan peneliti terkait dengan bentuk diri kedua dari ketiga informan. Adapun hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 3.** Parameter Identitas Diri Virtual  
Dalam Game Mobile Legends

No	Informan	Kepribadian Realitas	Kepribadian Avatar (Virtual)
1	Informan 1	Introvert	Antagonis,
2	Informan 2	Introvert	Introvert
3	Informan 3	Ekstrovert	Ekstrovert, Protagonis

Sumber: Data Olahan Peneliti

Dalam bentuk identitas diri secara *virtual* terdapat bentuk perbedaan dalam kepribadian pemain. Hal ini terlihat dari tiga orang informan dalam bentuk perwujudan yang berbeda secara kepribadian yang dihadirkan dalam dunia *virtual*. Informan 1 dalam kehidupan realitas memiliki kepribadian *interovet* tetapi perwujudan *avatar* yang digunakan dalam *game* memiliki kepribadian yang berbeda dengan bentuk sifat *avatar virtual* yang di pilih. Bentuk kepribadian *avatar* ini menjadikan informan 1 memiliki identitas kedua dalam dunia *virtual* dan lebih percaya diri dalam bermain *game mobile legends* dengan kemampuan *avatar* yang dipilihnya.

Sedangkan informan 2 dalam perwujudan *avatar* memiliki kesamaan dalam dunia realitas, dimana informan 2 memiliki kepribadian yang tertutup dalam kehidupannya demikian pula dengan *avatar* yang dipilih memiliki kepribadian tertutup. Berdasarkan pengalaman yang peneliti dapatkan saat berinteraksi dengan teman tuli, memang beberapa dari mereka memiliki kepribadian yang *introvert* dan hal ini bisa berimplikasi pada perwujudan identitas diri dalam dunia *virtual*. Walaupun demikian perwujudan *avatar* dari informan 2 bisa membuat memiliki kepercayaan diri dengan kemampuan *avatar* yang dipilihnya.

Kemudian untuk informan 3 memiliki kepribadian yang lebih terbuka saat bersosialisasi pada kehidupan nyata dibandingkan informan 1 dan 2, hal ini terlihat dari pemilihan *avatar* yang digunakan dalam *game mobile legends*. Dari parameter yang tercantum pada table 3 maka peneliti menyimpulkan bahwa perwujudan kepribadian kedua merupakan salah satu bagian yang dapat menghadirkan bentuk kepercayaan diri, khususnya dalam dunia *virtual* dan akan berimplikasi pada masyarakat jaringan. Sehingga terbentuk suatu ekosistem dalam dunia *virtual* dengan hadirnya bentuk-bentuk kelompok dalam *game online*, hal ini dikenal dengan terbentuknya *esport*. Bentuk masyarakat jaringan ini telah berkembang pesat pada saat ini dan sebagai bentuk perwujudan bahwa batasan antara dunia *realitas* dan *virtual* sudah semakin melebur dan tidak ada batasan.

Mengenai identitas diri secara *virtual*, hasil yang didapatkan dalam penelitian ini memberikan cara pandang lain dari hasil penelitian sebelumnya mengenai *Roleplayer World: Identitas Roleplayer dan Avatar Creation in Video Gaming: Between Compensation and Constraint*, bahwa bentuk aspek perubahan identitas secara *virtual* dalam perwujudan *avatar* dalam *game* dapat memberikan rasa kepercayaan diri bagi pemain terkait dengan kemampuan *avatar* ketika bermain. Sehingga pada akhirnya lahirlah bentuk rasa kepercayan diri pada pemain, di mana *avatar* yang digunakan menggambarkan keahlian ketika bermain *game* dan di anggap *proplayer* oleh para pemain

lain. Dinamika inilah yang kita tidak sadar dan beranggapan bahwa *avatar* hanyalah sebagai alat bermain semata untuk menyelesaikan permainan.

## Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan oleh peneliti mengenai bentuk inklusifitas dalam membentuk kepercayaan diri pada diri pemain, khususnya pada pemain tuli ialah media *game online* telah menjadi salah satu bagian budaya populer pada priode saat ini, dimana bentuk *game* telah menjelma menjadi bentuk “dunia baru” yang melahirkan bentuk interaksi sosial didalamnya. Hal ini bisa dilihat dari hasil pembahasan yang peneliti dapatkan, bahwa media *game* dapat membangun “masyarakat jaringan” dalam bentuk *virtual*, sehingga para pemain yang ada didalam media *game* dapat melakukan bentuk pola interaksi. Salah satu bentuk interaksi ialah dengan cara berkomunikasi dengan menggunakan fitur komunikasi *virtual*. Bahkan bentuk fitur komunikasi *virtual* ini, bisa dipergunakan dengan baik oleh para pemain tuli.

Dimana para pemain ini memiliki “keterjangkauan” dalam melakukan komunikasi, tetapi dengan hadirnya fitur komunikasi *virtual* pada *game online*, khususnya *game mobile legends* bentuk “keterjangkaun” dalam berkomunikasi yang memang menjadi penghalang bagi para pemain tuli ini, dapat mereka atasi dengan tersedianya bentuk fitur komunikasi secara *virtual* sehingga rasa kepercayaan diri para pemain tuli ini hadir dan telah terbiasa bersosialisasi dengan para pemain lainnya. Hal ini menandakan bahwa para pemain tuli, telah mengikuti perkembangan teknologi, dimana teknologi pada periode saat ini telah menjadi bagian hidup kita. Kemudian bentuk perwujudan “diri kedua” melalui *avatar* dalam *game online*, juga dapat menghadirkan bentuk rasa kepercayaan diri bagi para pemain tuli. Hal ini merupakan bentuk terjadinya “peleburan” antara dunia *realitas* dan dunia *virtual*. Pada saat ini sudah tidak ada batasan, dimana setiap individu bisa menjadi bagian di “dunia *virtual*” dengan perwujudan diri yang berbeda dari sifat atau watak asli di dunia *realitas*.

Selain itu dalam penelitian ini, memiliki keterbatasan penelitian yakni hanya berfokus pada pemain *game* tuli ketika berinteraksi dengan media *game* yang melahirkan rasa kepercayaan diri melalui dua komponen yaitu fitur komunikasi dan penggunaan *avatar*. Kedepannya mungkin perlu di kaji kembali dalam bentuk cara pandang lain, misalkan mengenai partisipan disabilitas lain seperti tunanetra atau tunadaksa apakah media *game* juga dapat melahirkan bentuk kepercayaan diri. Kemudian perlu dibahas lebih dalam lagi mengenai fitur-fitur lain selain fitur komunikasi dan avatar, semisal fitur pencatatan peringkat apakah dapat menghadirkan kepercayaan diri. Kemudian harapan peneliti, semoga penelitian ini menjadi masukan bagi produsen *game* ketika merancang, bahwa bentuk sosial dan humanis perlu dipertimbangkan dalam *game* yang dibuat. Karena para pemain *game* bukan saja dari individu yang secara fisik “sempurna” tetapi *game* juga dimainkan oleh para pemain disabilitas. Sehingga tidak ada jarak lagi terkait dengan “keterjangkauan” (inklusifitas) dalam media *game online*.

## Referensi

- Angraini, N., & Sugiyanto, D. R. (2021). Etnografi Virtual Dalam Permainan Free Fire. *COMMUNICATIONS*, 3(1), 1-17. <https://doi.org/10.21009/Communications3.1.1>
- Archibald, M. M., Radil, A. I., Zhang, X., & Hanson, W. E. (2015). Current mixed methods practices in qualitative research: A content analysis of leading journals. *International Journal of Qualitative Methods*, 14(2), 5-33. <https://doi.org/10.1177/160940691501400205>
- Dengah, H. J. F., & Snodgrass, J. G. (2020). Avatar creation in Videogaming: Between compensation and constraint. *Games for Health Journal*, 9(4), 265-272. <https://doi.org/10.1089/g4h.2019.0118>
- Hildawati. (2022). Roleplayer World: Identitas Roleplayer, Relasi dan Komunikasi. *EMIK JURNAL ILMIAH ILMU-ILMU SOSIAL*, 5. <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>,
- Kwastek, K. (2013). *Aesthetics Of Interaction In Digital Art*.
- Misky, F., & Putra, R. W. (2022). *ESTETIKA VIRTUAL DALAM GAME 3D "DREADEYE VR" (PENDEKATAN MDA FRAMEWORK)*. <https://journal.budiluhur.ac.id/index.php/kartala>
- Murtiningsih, S. (2020). *Filsafat Pendidikan Video Game*.
- Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 333-340. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733>
- Pujo, O. :, & Nugroho, W. (2018). *Identitas Roleplayer Dalam Game VRChat*. <https://id.techinasia.com>
- Purnamasari, Y., Clara, Y., Yesisca, Lady, Immanuel, F., & Isnaini, M. (2023). *Komunikasi Secara Virtual Para Pemain MMORPG Ragnarok X: Next Generation*. <https://doi.org/10.38041/jikom1.v15i01.272>
- Putra Widyananda, R. (2023). Pola Komunikasi Melalui Fitur Virtual Pada Game Mobile Legends. In *JUNI* (Vol. 11, Issue 01).
- Rachmawati. (2023). STRATEGI KOMUNIKASI KELOMPOK ANTAR PEMAIN GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNND PADA KELOMPOK TOP. *Prosiding Konferensi Nasional Sosial Politik (KONASPOL)*, 1.
- Rosalino Triyantama, A., & Santoso, & E. (2019). *Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport*. 7(1). [www.viva.co.id](http://www.viva.co.id)
- Soraya, A., & Martyastiadi, Y. S. (2021). Aesthetics of Virtual: The Development Opportunities of Virtual Museums in Indonesia. *International Journal of Creative and Arts Studies*, 8(1), 25-33. <https://doi.org/10.24821/ijcas.v8i1.5346>
- Susilawaty, F. T. (2022). DONASI RAME-RAME: ANALISIS MEDIA SIBER KITABISA. COM. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi Communique*, 5(1), 134-144. <https://doi.org/10.31289/jikq.v5i1.129>
- Putra, D. Y., & Achmad, Z. A. (2022). INTERAKSI SOSIAL VIRTUAL DALAM PERMAINAN AMONG US INDONESIA. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(2). <http://jurnalfdk.uinsby.ac.id/index.php/JIK>