# BAB III IDOL STREET, MEDIA DAN EKONOMI POLITIKNYA

## A. Menjadi Idola melalui Idol Street, Sebuah Konstruksi

Menjadi seorang gamer di Idol Street artinya memiliki satu karakteristik virtual dengan jenis kelamin dan nama yang dapat Jalan cerita game (game story) online Idol Street diawali dari pencarian bakat seorang pencari bakat bernama Marilyn Ann dan agennya dari Marilyn Elite Agency untuk menjadi seorang idol/idola. Setiap gamer yang memiliki karakter dalam game Idol Street inilah yang kemudian dikatakan sebagai calon idola.

Berdasarkan instrumen yang dipaparkan Fairclough untuk membedah konstruksi idola seperti pada Tabel 1.2, didapatkan data sebagai berikut.

Tabel 3.1

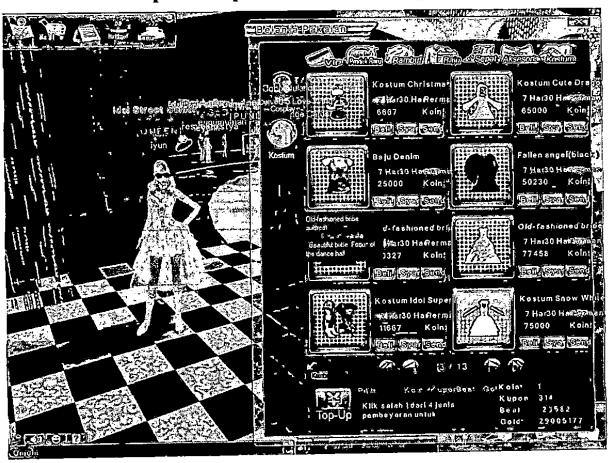
Teknik Pengumpulan dan Analisis Data dalam Online Game Idol Street

Level Analisis	Teknik Pengumpulan dan Analisis Data					
Text	Teks dan gambar yang di-capture dari permainan Idol Street serta dari situs resmi game ini yaitu www.idol-street.com, dianalisis menggunakan makna denotasi yang bisa diinterpretasikan.					
Discourse	Pernyataan dan ajakan produsen melalui website resmi yaitu					
Practice	www.idol-street.com dan www.lytogame.com. Sedangkan di bagian konsumsi teks, dilakukan dengan mewawancari gamers.					
Sociocultural	Tahapan praktis sosiokultural melihat bagaimana isu dan wacana					
Practice	konstruksi idola berkembang di masyarakat dan wacana ekonomi					
ļ	politik online games khususnya Idol Street.					
	Data yang diperoleh adalah: berita pemilihan penyanyi dalam					
	ajang Indonesian Idol, The Voice, dan The X-Factor					

#### Analisis Text

Pada level teks, didapati data yang mendukung jalannya penelitian yaitu capture dari animasi 3D yang terdapat pada aplikasi online game Idol Street tersebut yaitu:

Gambar 3.1
Capture Tampilan Idol Street di Ruang Mall



Setiap karakter dalam game Idol Street diwakili oleh avatar atau tampilan layaknya manusia yang dianimasikan. Selanjutnya, gamer bebas memberikan nama dan jenis kelamin pada avatar tersebut. Pada gambar tersebut di atas, tampak sosok karakter bernama Iyun yang sedang mencoba pakaian yang disediakan Mall Idol Street. Di panel kanan, tampak deretan sejumlah pakaian yang juga tertera masa berlaku kepemilikan item mall tersebut beserta harganya.

Seluruh item mall yang disediakan di Mall Idol Street dapat dijual dengan beberapa macam mata uang dan metode pembayaran. Mata uang tersebut adalah

Sedangkan kupon dan koin didapat jika gamer membeli voucher fisik dengan nominal rupiah tertentu kemudian dikonversi dalam bentuk kupon maupun koin. Voucher nominal Rp 10.000,- dikonversi dengan 2500 koin, voucher Rp 20.000,- senilai dengan 5500 koin, voucher Rp 35.000,- seharga 10.000 koin, voucher Rp 65.000,- sebanding dengan 20.000 koin, voucher Rp.175.000,- setara dengan 57.000 koin, dan voucher dengan nominal Rp. 500.000,- sama dengan 163.000.

Jika dilihat pada gambar di atas, misalnya pakaian bernama Kostum Snow White jangka pemakaian permanen seharga 75.000 koin, artinya gamer harus memiliki jumlah minimal koin 75.000 yang bisa dibeli dengan voucher seharga Rp 500.000,-. Hal tersebut telah mengindikasikan adanya komodifikasi *fashion*. Produsen game tersebut mendesain game, dengan interface yang dapat diperjual belikan sehingga, pihaknya mampu meraup keuntungan.

Gambar 3.2

Contoh Voucher Lytogame yang Dapat Digunakan untuk Membeli Koin di Idol

Street



Want of march of translated and disali bioconyo di morano internet ataunum

Gambar 3.3 Capture Tampilan Idol Street di Ruang Toko

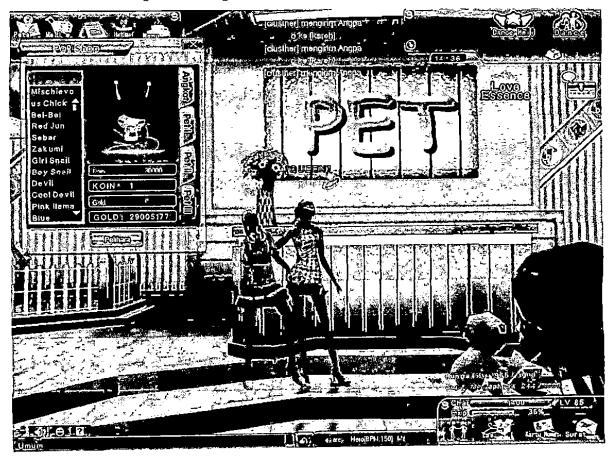


Gambar tersebut di atas membawa gamer bersama avatarnya ke ruang yang disebut sebagai Toko. Di sana, pemain dapat memilih aneka barang dengan kategori vitamin, fungsi, jokes, hadian dan props. Masing-masing kategori terdiri dari berbagai macam barang yang memiliki fungsu baik dalam dance, interaksi, quest, maupun sekedar fun di kota. Semua item toko juga memiliki angka yang harus ditebus dengan sejumlah beat, gold, kupon ataupun koin. Misalkan untuk memiliki barang untuk bercanda dengan avatar lain, bernama Sadako, dapat dibeli dengan beat seharga 12 untuk satuannya. Di samping berbelanja, avatar dapat melakukan chat seperti di panel bagian kiri bawah.

Penampilan keren seorang idol menjadi sangat penting diperhatikan oleh setiap gamer yang ingin terkenal dalam game online Idol Street. Pemilihan dan padu padan fashion dapat meningkatkan derajat seorang karakter dalam game online Idol

mall Idol Street dapat dipastikan merupakan fashion yang sangat dikagumi oleh sebagian besar pemain game Idol Street.

Gambar 3.3
Capture Tampilan Idol Street di Ruang Pet Shop



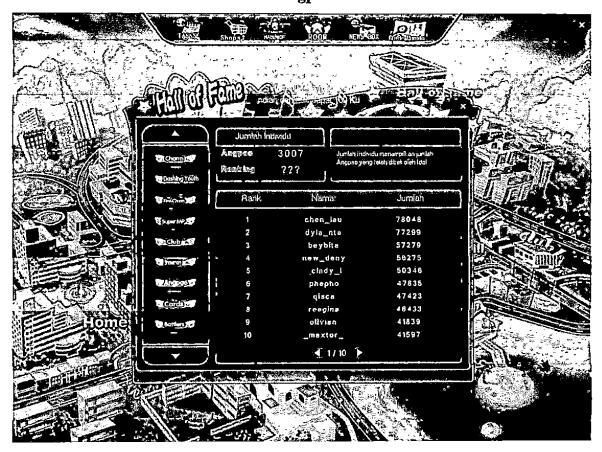
Selain pergi ke toko dan mall, avatar bernama iyun bisa pergi ke Toko Hewan peliharaan (Pet Shop) sebagai pelengkap diri. Di sana terdapat puluhan pilihan hewan peliharaan dengan empat kategori seperti anjing, kucing, lalu sosok-sosok pet unik seperti Zakumi, maskot Piala Dunia. Lagi-lagi semua item tersebut hanya dapat dimiliki jika gamer mampu membelinya dengan mata uang koin dengan jangka waktu yang dapat dipilih, kepemilikan 7 hari, 30 hari ataupun kepemilikian permanen. Semakin lama kepemilikan hewan peliharaan tersebut akan semakin

Gambar 3.4 Capture Tampilan Idol Street di Ruang Salon



Untuk menjunjang penampilan idola, didapatkan data berupa interface di dalam salon. Di sana seorang idola dikonstruksikan sebagai sosok yang stylish memiliki tampilan dan dandanan yang dinamis, unik, dan menarik. Setiap idola yang ingin mencapai target tersebut, bisa melakukannya dengan membeli aneka bentuk dan model potongan rambut di salon. Tersedia untuk avatar laki-laki maupun perempuan. Semua item salon tersebut juga dijual dengan harga koin, beat, kupon maupun gold. Semakin terlihat keren tampilan rambutnya maka akan semakin mahal pula harganya. Selain model rambut, avatar juga dapat membeli cat rambut sehingga

Gambar 3.5
Capture Tampilan Idol Street di Hall of Fame Idol Street dari Pembelian
Angpao



Data berupa gambar tersebut menceritakan di mana terdapat daftar tabel Hall of Fame atau papan pengumuman popularitas idola berdasarkan pembelian angpao. Bagi gamer dengan avatar yang membeli angpao terbanyak akan secara otomatis terpampang di Hall of Fame tersebut. Terdapat urutan nama-nama idola dari yang teratas hingga sepuluh halaman ke belakang, siapa-siapa saja yang layak dikategorikan sebagai populer, idola, karena membeli angpao, yang tentunya dibeli dengan koin, dan berasal dari konversi pembelian voucher. Angpao sendiri adalah sejenis mata uang yang dapat digunakan avatar untuk membeli aneka item tertentu. Penggunaan mana angpao dimulai sejak ada update Imlek. Dalam hal ini budaya Cina, sebagai produsen asli game masuk sebagai struktur game.

Unsur penggunaan uang sangat terasa kental dalam penentuan avatar mana

Gambar 3.6

Capture Tampilan Idol Street di Hall of Fame Idol Street dari Pembelian Bunga

Lily



Tidak hanya dengan angpao, kepopuleran seorang idola juga bisa didapatkan dengan membeli item bunga lily di toko dengan mata uang koin. Setelah itu lily hanya bisa ditaburkan kepada avatar lain. Dan ketika seorang avatar mendapatkan lily dari temannya, artinya nilai *charm*-nya meningkat. Gambar tersebut di atas adalah nama-nama dari urutan teratas, avatar yang memperoleh lily terbanyak. Mereka dikonstruksikan sebagai idola. Orang lain rela menaburkan lily yang dibeli dengan koin untuk menunjukkan perhatian dan kekagumannya terhadap avatar lain.

Ketika seseorang avatar memperoleh taburan bunga lily, dia akan mendapatkan predikat tertentu dengan rincian level masing-masing. Semakin banyak taburan lily yang diperoleh makan semakin tinggi pula levelnya dan kesempatan

Gambar 3.7
Capture Tampilan Idol Street di Hall of Fame Idol Street untuk Club

	No.		1001	.ee	o III	×
		. <b>.</b>	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			
		ிள்ளை <sub>எண்</sub> கிறி <sub>க</sub> ை. ஊட	A STATE OF THE STA	W.		
AVIII Jos	Calm All	hind a sale	Je Err		is Er un Gas	NITES I SAID
The second of the second	獨。加加亚			) Sup 515 15		
				المعالمات المحا		
		Penair boš mendapati:	n pair Guill Cop. L	inor nelau perbeia	n alau menyeledakan	I DESTRUCTION OF THE PROPERTY
		tugaz.				
	Tachomics 1					
	Ta Dashing Youth	Cr.F	ikeyel 🚶	Ferquia	PuriClair 🖟	
		Classic	,5	31\$	1128500	
	The Production (Inc.)	X €up10	5	312	634832	
	Hape No. 18	Special."	5.	294	511026	
	-	<b>⇔</b> įāGiÇ•	5	133.	362453	
	TO COME TO	•म्भ्रत्	5	284	353245	
- 1. 100	100	G-EA-C-01	5	299	179026	
	Emera CE	HEAMORF	S	23	166708	
	Tr Angrão 185	Authora"	5	192	165821	
		LadyBote	5	283	105121	
	Corde	-cCHPRd	5	154	87164	
The state of the s	Bottlen	«SerPle»	5	158	(160)	
	<u> </u>	ಕಾತ್ರಿಸ್ಕಿಕ್ಷ <u>ಕ</u> ಕ	5	<i>୍ଷ</i> ପର୍ବ	19921	
			4 1/	15 🕨		
	√ ▼ /					
			ALC: ALC:	Waster of the same	استق سيب يب تيم	
				W. Carlot	t w	
		7/18/1/2		Will be the	200	
					1.	- The state of the
The second second				11 Hill 1		

Setiap avatar dalam online game Idol Street bisa berinteraksi dan bergaul dengan avatar lain, melalui fitur chat, dance, dan interaksi. Bahkan mereka dapat berkumpul membentuk satu kelompok tertentu yang diberi nama Club. Masingmasing club diketuai oleh satu Ketua dibantu oleh beberapa Manager dan anggota. Popularitas club akan terus meningkat, jika masing-masing anggota dalam club tersebut memberikan sumbangsih poin. Poin club didapatkan dari cara melakukan quest (tugas game: bisa berupa dance, atau interaksi) dan juga dari cara melakukan pembelian item barang di mall, toko, pet shop, atau studio. Setiap pengeluaran 500 koin akan mendapatkan 1 poin club bagi para avatar. Gambar tersebut di atas, publisher ingin mengumumkan nama-nama club yang mendapatkan jumlah poin tertinggi dan hal tersebut dikonstruksikan sebagai idola karena masuk ke dalam Hall of Fame.

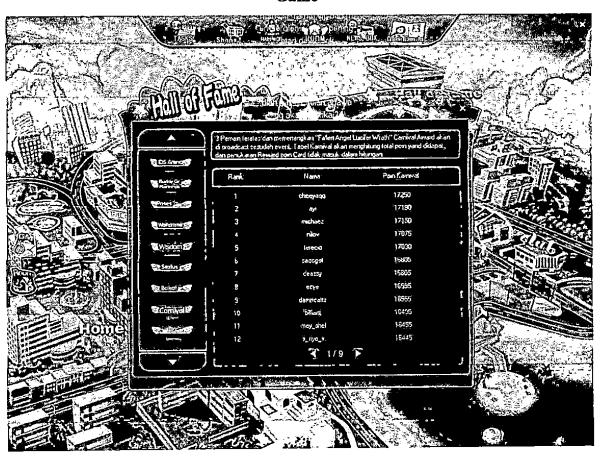
Keberlangsungan seorang idola di dunia nyata tidak pernah lepas dari

perkembangan si idola. Penggemar biasanya terbuai oleh pesona sang idola yang secara subyektif timbul dari pengemar. Hal tersebut juga terdapat di game online Idol Street. Level charm/pesona ditandakan dengan jumlah pemberian item bunga Lily dari karakter lainnya. Semakin banyak ia mendapatkan item bunga Lily semakin tinggi pula level charmnya/kepopulerannya. Level charm akan memberikan gelar pada char yang memilikinya. Rookie, rising star, sampai level puncak saint idol. Setiap gelar tersebut akan memancarkan pesona melalui animasi aksesoris di sekeliling karakter gamenya seperti animasi bintang berputar, love berputar, bunga lily yang berputar dan animasi dinamis lainnya.

Gambar 3.8

Capture Tampilan Idol Street di Hall of Fame Idol Street untuk Event dalam

Game

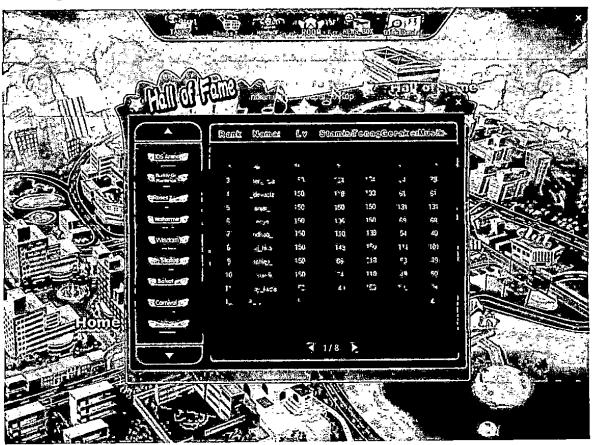


Predikat seorang idola juga dikonstruksi dengan prestasi seorang avatar

merupakan tabel daftar nama-nama avatar yang berhasil menjadi populer berkat prestasi di event Idol Street.

Gambar 3.9

Capture Tampilan Idol Street di Hall of Fame Idol Street untuk Skills



Keterampilan/skill berdansa/dance memang merupakan pegangan utama untuk menjadi seorang idol di dunia game online Idol Street. Karena dari ketarampilan ini, seorang karakter dengan sendirinya cenderung dikagumi oleh karakter-karakter lainnya. Skil dance itu diperoleh dari pertunjukan permainan jarijari dengan memencet sederet arah anak panah di layar monitor saat sesi dance.

Semakin tinggi BPM-nya artinya semakin singkat kemunculan deretan bar arah anak panah sehingga jari-jari gamer harus dengan cepat memencet arah anak panah dengan sempurna. Beberapa mode dance dalam game online Idol Street adalah solo dance, solo battle dance, group dance, group battle dance, solo room dance,

dance, B-Boy room dance. Semua mode dance tersebut dapat dimainkan dengan pilihan 4 arah atau 8 arah anak panah di keyboard.

Setiap satu lagu yang selesai dimainkan seorang *gamer* akan mendapatkan gold dan *experience* yang bila terkumpul sesuai tingkatan tertentu akan meningkatkan level idol.

Setiap karakter yang telah mencapai level 10 dapat membuat *club* yang mampu menampung ratusan anggota sekaligus. Dalam *club* tersebut, persahabatan dapat tercipta di antara sesama karakter. Berbagai *event* juga dapat diselengarakan oleh ketuanya. *Club* di Idol Street juga bisa dapat mengejar level dari level 1 hingga level 5. Untuk meningkatkan level *club*, setiap anggota *club* wajib menghasilkan poin *club* dari pembelian item barang/fashion dengan mata uang koin, dan juga dari hasil menjalankan quest harian. Adapun karakter yang dapat menjalankan quest hanyalah anggota *club* dengan level 41 ke atas.

#### 2. Analisis Discourse Practice

Pada level discourse practice terdapat dua sorotan utama yaitu pernyataan distributor game sebagai penyalur informasi dan juga ketertarikan para gamer.

Petikan pernyataan Lytogame sebagai distributor online game ini:

"Dengan desain virtual yang modern, pemain dapat bersantai menikmati alunan musik, dance seperti gerakan dancer professional asli hingga belanja dan berdandang layaknya superstar" (http://idolstreet.lytogame.com/ features/ introduction/ default.asp)

Kalimat tersebut mengindikasikan adanya arahan dari distributor game untuk mengikuti alur game dengan menjadi seorang superstar (idola). Hal tersebut dapat diraih dengan dance, dan berbelanja layaknya superstar.

Di halaman facebook resmi Idol Street, distributor game ini, dalam hal ini

#### Gambar 3.10

## Contoh Kalimat Sapaan Akun Official Idol Street di Facebook



Idol Street Indonesia (Official) Monday ঔ

Hi Idol,

Sambil menunggu persiapan mau buka puasa, mimin mau mengingatkan idols nih untuk mengikuti Event Ramadhan Story In Idol Street, karena kalian akan berkesempatan mendapatkan hadiah sayap yang keren seperti yang ada di gambar ini.

Waaah keren banget kan II Mau tau info lebih lanjutnya bisa idols lihat di link berikut ini :

http://forum.lytogame.com/showthread.php?64286-EVENT-Ramadhan-Story-in-Idol-Street-%28-16-31-Juli-2013-%29

#IdolStreet #Lytpgame

Be Idol^^

Kata sapaan yang dipakai untuk memanggil para gamers adalah Idol. Itu menunjukkan bahwa distributor game ini memposisikan para gamers adalah idola yang layak untuk dikagumi. Selanjutnya, Idol Street memanjakan para gamers dengan berbagai macam event sesuai dengan kondisi real di masyarakat.

### 3. Sosiocultural Context

Dalam konteks masyarakat, masih ada animo yang besar untuk menjadi seorang sosok idola yang dikagumi, dipuja dan dipuji. Wacana tersebut terlihat dari banyaknya ajang pencarian bakat baik di bidang tarik suara, sulap, tari, dan bakatbakat lain. Semua ajang tersebut diselenggarakan untuk mencari pemenang yang kemudian mendapatkan keistimewaan status yaitu sebagai idola maupun keistimewaan secara materi yaitu dari hadiah. Ajang tersebut juga diselenggarakan secara rutin dan berkelanjutan sebagai bukti bahwa kebutuhan masyarakat untuk tampil sebagai idola dipenuhi oleh media sebagai industri yang meraup keuntungan

ini adalah terpilihnya Fathin S. Lubis sebagai pemenang ajang X-Factor yang pertama kali di Indonesia. Acara pencarian bakat menyanyi yang diselenggarakan oleh stasiun televisi RCTI tersebut menjadi pembicaraan di sejumlah surat kabar online seperti di Kompas.com Tempo.co, Antaranews.com, Solopos.com, dan Tribunnews.com.

Kondisi tersebut sesungguhnya telah menggambarkan kondisi masyarakat Indonesia pada umumnya, yang masih mencari, dan ingin menjadi sosok idola yang dikagumi dan mendapat posisi dan status sosial relatif lebih tinggi di bandingkan masyarakat lain. Selain ajang menyanyi masih ada ajang pencarian idola sulap seperti acara The Master di RCTI, dan pencarian idola baru dari banyak bakat seperti