

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dunia informasi pada saat ini seolah tidak dapat terlepas dari peran teknologi. Pada mulanya, teknologi diciptakan untuk mempermudah setiap kegiatan manusia. Timbul dari pemikiran manusia yang berusaha untuk mempermudah berbagai kegiatan dalam kehidupan. Seiring dengan perkembangan arus informasi dan teknologi komunikasi, manusia semakin membutuhkan berbagai fasilitas teknologi yang mudah mengakses informasi dengan cepat. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaian informasi, kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat dekat dan tanpa jarak.

Konsumsi masyarakat akan teknologi menjadikan perusahaan-perusahaan teknologi selalu berinovasi melahirkan alat-alat canggih yang dapat mempermudah manusia dalam berbagai hal dalam kehidupannya. Perkembangan teknologi komunikasi telah melalui perubahan yang cukup signifikan dari tiap generasi. Terbukti dengan banyaknya bermunculan perangkat telekomunikasi dengan teknologi moderen. Kemunculan teknologi telekomunikasi yang moderen ini juga di dorong oleh kebutuhan manusia untuk menghadapi berbagai masalah yang dihadapi dan diselesaikan dalam waktu cepat dan singkat.

Kebutuhan akan informasi mendorong manusia untuk lebih mengerti akan kecanggihan beragam teknologi yang hadir saat ini. Teknologi tersebut mencakup

banyak hal mulai dari kesehatan, ekonomi, bisnis serta pendidikan dan *game*. *Game online* adalah jenis permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain yang dihubungkan dengan jaringan internet.

Game adalah kata berbahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan, atau bisa diartikan sebagai aktifitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang. *Game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Citra *game* sendiri di masyarakat masih dipandang sebagai media yang menghibur dibanding sebagai media pembelajaran. Untuk itu perlu dikembangkan sebuah *game* edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi agar tertarik dalam belajar.

Game online lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Di Indonesia, *game online* pertama kali muncul dan berkembang pada pertengahan tahun 90-an. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Bila *game offline* hanya dapat dimainkan dua dengan jumlah pemain yang terbatas, maka *game online* dapat dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan. Pada saat ini, *game online* telah berkembang dengan pesat dan mulai menjadi gaya hidup sebagian orang Indonesia.

Fenomena *game online* terjadi hampir di seluruh belahan dunia, baik di negara barat maupun di negara Asia, dan Indonesia termasuk didalamnya. Bahkan *game online* menjadi gaya hidup tersendiri. *Game online* ini muncul sebagai salah satu bentuk penggunaan Internet yang sudah semakin variatif. Di Indonesia, contoh yang terkenal dari sebuah *game online* ini adalah game Point Blank (PB). *Game online* seperti ini pasti sudah tidak asing dikalangan pelajar dari SD, SMP, SMA bahkan sampai mahasiswa pun banyak yang tau dengan permainan yang satu ini.

Game Point Blank (PB) adalah sebuah permainan komputer ber-genre FPS yang dimainkan secara online. Permainan ini dikembangkan oleh PT Kreon melalui Gemscool pada tahun 2009, dan mengalami pengalihan pelayanan oleh Zepetto dari Korea Selatan dan dipublikasikan oleh Zepetto. Selain di Korea Selatan, permainan ini mempunyai server sendiri di beberapa negara seperti Thailand, Rusia, Indonesia, Brasil, Turki, Amerika Serikat, dan Peru. Game Point Blank (PB) memiliki berbagai fitur unik yang membedakannya dengan berbagai game online sejenis seperti Counter Strike, WarRock, dan Cross Fire. Point Blank memiliki berbagai fitur unik dalam mode permainan, contohnya memiliki mode permainan Death Match, Bomb Mission, Destroy Mission, Madness, Eliminate. Teknik permainannya hampir mirip dengan *game battle* yang lainya yaitu player bisa memilih menjadi 2 karakter yang berbeda yaitu menjadi polisi atau teroris, player harus mampu membunuh sebanyak mungkin dan jangan sampai banyak terbunuh oleh player lain karena, dalam hitungan permainan nya menggunakan poin membunuh dan terbunuh, *Point Blank* pun memiliki sebuah

karakter game yang sangat bagus baik dalam penampilan dan latar belakang setiap karakter pun beragam. *Game online Point Blank* sangat di minati karena game ini tidak hanya dimainkan oleh anak-anak, remaja tetapi juga dimainkan oleh orang dewasa. Game ini bisa di mainkan di sebuah komputer yang memiliki jaringan internet, kebanyakan orang yang bermain Point Blank ini memainkannya di warnet dan ada pun yang mempunyai komputer sendiri dirumah yang tersambung dengan internet. *Point Blank* merupakan sebuah game yang seru dan sangat menarik, maka dari itu game ini sangat menarik dan fenomenal karena telah di mainkan oleh jutaan penduduk dunia.

Game merupakan sebagian yang tidak terpisahkan bagi kehidupan seseorang. *Game* adalah budaya populer yang sudah menjadi gaya hidup masyarakat perkotaan. *Game* merupakan hal yang dapat menyebabkan kecanduan kepada orang yang memainkannya, serta dapat menjadi alat *refreshing* penghilang penat dari segala rutinitas keseharian. *Game player* pada dimensi kultural adalah mengelompokannya hasrat-hasrat bermain *Game Point Blank*, yang terwadah dalam komunitas (*Squad*) Pecinta *Game* tersebut. Pada dimensi kesenian, ia adalah ekspansi besar-besaran ekspresi yang terwujud dalam desain dan seni dalam bermain *Game*. Karena *Game Point Blank* memiliki dimensi spesial, dimana seseorang memulai bermain *game* ini, juga wajib memahami permainan yang dimainkan tersebut. Pada dimensi kultural lainnya, *Game player* tidak saja berimplikasi pada wilayah personal tetapi terjadi ideologi *gamer* terhadap wilayah publik.

Hasrat-hasrat bermain *game* inilah yang mengarahkan seorang individu, ataupun sekelompok orang, untuk menggunakan produk-produk industri (*game online*) sebagai perpanjangan kultur *gaming*. Sebagai sebuah kultur pada era digital. Pada akhirnya kesamaan para *game player* di beberapa daerah (bahkan di dunia), adalah tentang mengelompoknya hobi yang sama (cinta terhadap *game online*), kepopuleran tokoh *game online*, persoalan ranah bergaya, dan pengakuan identitas terhadap kelompok masyarakat. Hasrat mendapatkan pengakuan sosial yang muncul pada setiap personal, merupakan wujud pencarian identitas dalam masyarakat. Identitas ini jugalah yang membedakan setiap manusia, lingkungan sosial, termasuk landasan berfikir untuk bergaya. Pilihan seseorang dalam era digital akan termanifestasi dalam gaya hidup. Gaya hidup adalah pola yang diyakini sebagai pembentuk identitas diri seseorang. Gaya hidup sebagai cara hidup mencakup sekumpulan kebiasaan, pandangan dan pola-pola respon terhadap hidup, serta terutama perlengkapan untuk hidup. Individu atau komunitas menunjukkan diri mereka untuk membentuk kesan orang lain dengan cara tertentu, untuk mendapatkan pengaruh, kekuasaan, simpati bahkan mereka berharap ditiru.

Game Player beramai-ramai mengikuti acara festival atau perlombaan *game online* di Indonesia untuk menarik antusias para penonton. Para peserta melatih diri mereka sendiri dalam bermain *game online*. Mereka bahkan sampai membeli skin, ataupun *cash* untuk beberapa item *game online*, sehingga menghabiskan banyak dana. Menjadi pelaku *game online* menjadi fenomena sebagian besar masyarakat. Mereka berusaha mengkonstruksikan identitas yang mereka pilih saat mereka melakukan

kegiatan tersebut, sebab banyak sekali pertanyaan mengenai apa yang sebenarnya sebagai seorang pelaku *game online* dapatkan saat ia bermain *game* hingga mengeluarkan dana yang sangat banyak. Meskipun mereka masih antusias untuk menyematkan identitas *game online* tersebut para diri mereka meski hanya sementara.

Segala usaha akan dilakukan oleh seorang pelaku *Game Point Blank* untuk memenangkan permainan. Saat *game player* tersebut ingin memenangkan permainan, *Player* tersebut akan memperhatikan referensi dari sebuah *top player*. Dari cara bermain *top player* tersebut dan dengan mencari referensi di *youtube*. Setelah itu akan mempraktikanya di dalam permainan biasa maupun di dalam acara acara perlomban. *Game player* tidak hanya memainkan atau memperhatikan diri identitas pelakunya, namun *game player* memberikan dampak lanjutan bagi mereka setelah ‘identitas *game player*’ tersebut telah di gunakan. Baik mempengaruhi dirinya dari (*internal*) maupun kehidupan sosial pelaku.

Ketergantungan *game online* merupakan fenomena yang ada dan banyak terjadi di masyarakat, tidak hanya di Indonesia, tapi juga di dunia. Bagi para pecandu, bermain *game online* adalah segala-galanya, mereka kadang lupa melakukan tugas utama mereka, misalnya bekerja atau belajar, dan yang lebih parah lagi, mereka lupa untuk merawat diri mereka sendiri. Terlalu asyik bermain *game online* menyebabkan pecandunya menjadi lupa mandi, makan, bahkan tidur. Ketergantungan *game online* akan duduk di depan komputer selama berjam-jam bermain *Game Online* dan melalaikan tugasnya yang lain. Umumnya pecandu bermain *game online* lebih dari 8-12 jam perhari dan paling sedikit 32 jam perminggu. Apabila mereka dilarang untuk

atau bermain *game online*, mereka menjadi gelisah dan mudah marah. ketergantungan seringkali bermain dalam waktu lama tanpa makan dan tidur. Kegiatan sehari-hari seperti kuliah, bekerja, atau pekerjaan rumah tangga terbengkalai, ini yang membuat ketergantungan terhadap *game online* berdampak negatif, tetapi dalam bermain *game online* dapat memberikan dampak yang positif seperti membantu mengurangi stres, menjadi sarana hiburan, dan menambah teman. Banyak sekali pecandu *game online* yang telah membuang waktunya hanya karena untuk bermain *game online*. Ketergantungan *game online* bisa terjadi karena banyak ketertarikan yang terjadi di dalam *game online* ini yang menjadikan berbagai penyebab mengapa pecandu bisa menjadi ketergantungan terhadap bermain *game online*.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian, maka fokus penelitian adalah: “**Bagaimana Perilaku Komunikasi Gamer Point Blank?**” Studi Fenomenologi Pada *Gamer* di Bandung.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian dan fokus penelitian, maka pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana motif penyebab perilaku komunikasi pada *gamer* Point Blank?
2. Bagaimana motif tujuan perilaku komunikasi pada *gamer* Point Blank?

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini, yaitu untuk menjawab fokus penelitian yang di paparkan sebelumnya, yaitu : Untuk Mengetahui Prilaku Komunikasi Gamer Point Blank . Study Fenomologi Pada Gamer di Bandung.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan di adakannya penelitian ini, untuk menjawab pertanyaan penelitian yang di paparkan sebelumnya yaitu:

1. Mengetahui motif penyebab prilaku komunikasi pada game Point Blank.
2. Mengetahui motif tujuan prilaku komunikasi pada game Point Blank.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Filosofis

1. Penelitian ini diharapkan membuat hal baru dalam penambahan teman dalam perilaku komunikasi pada game.
2. Penelitian ini diharapkan mampu mengurangi tingkat stres dalam kehidupan nyata dalam prilaku komunikasi pada game.
3. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi baru dalam mencari hiburan dalam prilaku komunikasi pada game

1.5.2 Manfaat Akademis

1. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kajian ilmu komunikasi tentang perilaku komunikasi terhadap *game*.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan maksud peneliti selanjutnya dalam meneliti perilaku ketergantungan *game* dari sudut pandang yang berbeda dalam meneliti perilaku komunikasi pada *game*.

1.5.3 Manfaat Praktis

1. Secara Praktis hasil penelitian ini berusaha meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai perilaku komunikasi pada *game*.
2. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan makna dalam kehidupan nyata dengan meneliti perilaku komunikasi pada *game*.