

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Game online menjadi fenomena baru di dalam teknologi digital *online*. Permainan yang awalnya hanya sekedar dimainkan oleh usia dini, kini permainan *game online* semakin marak dimainkan oleh seluruh kalangan usia. Ketika teknologi *smartphone* berbasis *online* dengan fitur *touch screen* pada permukaannya, dan juga sejak kemunculan *Operating System* (OS) *computing* Android dan juga IOS (*Apple System*), kini ponsel bukan hanya berfungsi sebagai alat komunikasi biasa seperti *telephone* ataupun mengirimkan teks tertulis (SMS), namun *handphone* yang kini tenar dengan nama *smartphone*. (https://www.academia.edu/8189701/Fenomena_Kecanduan_Game_Online_pada_Remaja) diakses pada 26 Juli 2019 pukul 22.00 WIB.

Pada uraian di atas dapat dipahami bahwa penggunaan *game online* kini tiak hanya dimainkan anak usia dini saja melainkan orang dewasa juga memainkan *game online*, dengan adanya perkembangan teknologi digital fungsi *handphone* kini berubah dan berkembang menjadi *smartphone*. *Smartphone* mempunyai banyak fitur tidak hanya SMS saja melainkan banyak aplikasi yang mendukung.

Digital sebenarnya bukanlah hal baru di lingkup teknologi. Hanya saja yang membedakan dengan teknologi elektronik lama dengan yang baru adalah terletak

pada koneksi jaringan yang digunakan dalam permainan. Jika kita kembali pada permainan (*game*) di tahun 90-an, dikenal dengan mesin elektronik seperti Nintendo ataupun *game* di perangkat Personal Computer yang dapat menampilkan permainan bergerak elektronik berbasis grafis 2 dimensi dan dikendalikan melalui *joystick controller* atau *keyboard* pada Komputer. Namun sejak kemunculan *Playstation* di tahun 2000-an, pandangan *game* menjadi berubah dengan grafik 3 Dimensi.

Meskipun awal kemunculannya permainan elektronik 3 Dimensi pada *Playstation* sudah menarik perhatian khalayak terutama para gamers di Indonesia. Seiring perkembangan jamannya, teknologi *game* pun mulai populer kembali dalam permainan Komputer dan dapat dimainkan *Multiplayer* secara *offline* dan *online*. Jika pada permainan yang populer di tahun 90-an dan juga permainan seperti *Playstation* hanya permainan yang bersifat *single player* atau *double player* dengan menggunakan perangkat *controller* yang terhubung pada satu perangkat *console*, namun pada mode terbaru dalam sebuah permainan komputer *offline* dan *online* menawarkan permainan yang dapat dimainkan secara bersamaan dengan banyak orang dan masing-masing individu bisa menggunakan perangkatnya sendiri tanpa harus menggantung pada alat yang digunakan untuk permainan.

Komputer bisa menjadi peralatan serba guna yang bermanfaat bukan hanya sebagai media kerja saja yang berfungsi untuk keperluan kerja bagi kalangan pekerja atau kalangan akademis, melainkan juga digunakan oleh para gamers sebagai media bermain yang fleksibel dari sisi penggunaannya. Semakin majunya teknologi juga semakin berkembangnya permainan digital.

Beberapa permainan *Multiplayer* yang sempat populer dan menjajaki popularitas game teratas ditahun 2000-an seperti *Counter Strike*, kemudian *Warcraft DotA*, Ragnarok dan lain sebagainya. Game-game semacam ini pun tidak hanya terbatas pada permainan individu di PC rumah, namun beberapa pelaku bisnis memanfaatkan kepopuleran game *Multiplayer* ini sebagai peluang bisnis yang diprediksi mendatangkan keuntungan seperti halnya mendirikan Warung Internet (Warnet) yang dikhususkan untuk permainan *multiplayer* yang terjaring pada Komunikasi Data *Local Area Network* (LAN) ataupun *Wireless Area Network* (WAN) yang terhubung antar pemain satu dengan lainnya. (<http://www.martinrecords.com/game/penting-untuk-diketahui-sejarah-perkembangan-game-dan-jenisnya/>) diakses pada 26 Juli 2019 pukul 22.00 WIB.

Berdasarkan dari uraian di atas dapat dipahami bahwa permainan yang dulu hanya bisa dimainkan dirumah saja menggunakan PC kini pelaku bisnis sudah mulai mengembangkan bisnisnya melalui Warung Internet (Warnet). Warnet di khususkan bagi *Multiplayer*/Pemain yang terjaring pada Komunikasi Data *Local Area Network* (LAN) ataupun *Wireless Area Network* (WAN) yang terhubung antar pemain satu dengan lainnya.

Bahkan tak jarang para pemain yang terhubung satu sama lain menjadi area Ruang Publik untuk membentuk suatu komunitas khusus sesama pecinta atau pemain game multiplayer. Ketika komunitas yang terbentuk dengan sendirinya, pada akhirnya permainan *Multiplayer game* inipun kemudian sampai pada tahap eksistensi para pemain melalui beragam kompetisi *game* mulai dari tingkat lokal daerah, hingga tingkat nasional maupun tingkat internasional seperti halnya *World Cyber Game* yang pernah diselenggarakan di Indonesia, Korea, Jepang, hingga Amerika.

Game bahkan sudah menjadi salah satu *icon* unik di era digital ini sebagai bagian dari *e sport* permainan olahraga digital melalui permainan game digital. Bahkan tak jarang anak-anak muda termasuk generasi milenial yang menekuni *E Sport game* sebagai bidang utama hobi dan pekerjaan. Dapat diambil contoh beberapa tim *gamers* perempuan seperti *NXA Ladies* dan *Evo Sades* yang pernah masuk sebagai finalis *female gamers* di tingkat dunia, dan memiliki prestasi cemerlang di kompetisi game tingkat nasional dan menjadi *icon endorse* pada produk-produk perangkat *Computer Gaming*. Sehingga disini, game bukan lagi dipandang sebagai suatu permainan yang hanya dipandang permainan belaka dan sering mendapat stigma sebagai kegiatan yang membuang waktu dan membodohi anak-anak. Saat ini game sebagai bagian dari industri yang berpeluang terhadap bisnis elektronik seluler dan komputer di Indonesia.

Ketika terjadi suatu gegar budaya terhadap teknologi, pada dasarnya kebudayaan dan komunikasi tidak dapat terpisahkan, dan komunikasi massa memiliki kekuatan besar, meluas dan kompleks dari bentuk komunikasi.

Kemampuan dan keahlian kita menjadi sangat penting dalam proses komunikasi massa. Kemampuan ini tidak selalu mudah untuk dikuasai, tetapi ini sangat penting untuk dipelajari dan dapat dilakukan. Kemampuan ini adalah literasi media, kemampuan yang secara efektif dan efisien memahami dan menggunakan berbagai bentuk komunikasi yang bermedia. Namun, sebelumnya kita harus mengerti mengapa pemahaman tentangnya sangat penting. Seperti salah satu kasus yang terjadi yaitu :

Kecanduan *Game Online*, 5 Anak di Jember Jalani Perawatan Kejiwaan

Kompas.com - 01/04/2019, 15:04 WIB

Editor : David Oliver Purba



GAMBAR 4.1.2.1 (SUMBER GOOGLE)

KOMPAS.com - Sebanyak lima anak di Jember, Jawa Timur, menjalani perawatan kejiwaan di Rumah Sakit Umum dr Soebandi, Jember, karena mengalami kecanduan game online. Dokter spesialis kejiwaan RSU dr Soebandi Jember, Justina Evi mengatakan, kelima remaja yang berada di kelas 5 SD hingga 1 SMP ini terlalu fokus bermain game hingga lupa akan kegiatan lain seperti makan dan belajar. "Jadi itu mereka sudah fokus pada game online, sehingga kegiatan lain menjadi terabaikan. Contohnya makan, belajar, dan kegiatan sekolah," tuturnya seperti dikutip dari KompasTV, Senin(1/4/2019).

Selain tidak mau belajar, kelima anak tersebut menjadi lebih emosional. Untuk menanganinya, keluarga melakukan perawatan rawat jalan dan terapi realita dengan mengajak aktivitas di luar ruangan.

Kasus diatas adalah salah satu kecanduan game online yang diambil oleh penulis, maka dari itu *game online* sangatlah membawa dampak buruk bagi penggunanya jika dimainkan secara berlebihan dan terus menerus. *Game online* juga bisa membuat seseorang nekat untuk melakukan tindakan kriminal.

Ketika game masuk dalam ranah lingkup kegiatan masyarakat umum, maka dapat membentuk tradisi budaya belajar yang baru dan nilai-nilainya dapat dilihat secara berpola, cara berulang dalam berpikir, merasa, dan bertindak. Hal tersebut terjadi dengan komunikasi. Melalui komunikasi yang panjang kita telah belajar untuk mengetahui apa yang budaya inginkan dari kita. (Baran, 2010: 17)

Berdasarkan, uraian diatas menurut (Baran,2010:17) bahwa dengan adanya komunikasi kita bisa menentukan cara kita berpikir, bertindak dan berperilaku sosial. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya komunikasi memudahkan kita bersosialisasi kepada lingkungan sekitar dan mengetahui nilai-nilai yang ada dimasyarakat melalui komunikasi.

Setiap melihat perkembangan terbaru dari teknologi komunikasi sebagai sebuah kesempatan politik dan ekonomi, kita harus mengabdikan secara sangat eksklusif kepada pemerintahan dan perdagangan. Game tentunya tidak lepas dari platform media komunikasi massa, dimana permainan pada platform yang terhubung melalui konsol komputer, maupun seluler dapat terjaring secara luas melalui jaringan online dan bisa menghubungkan kontivitas satu media ke media lainnya.

Pemain digital adalah salah satu bagian yang melekat dimasyarakat. Kemajuan teknologi memungkinkan pemain digital mudah diakses dengan mudah. Saat ini *game online* bisa digunakan dan dimainkan dimana saja, pemain *game online* juga turut mengambil bagian dalam interaksi sosial. Informasi ini membuat seakan batas dan jarak yang mempermudah antar wilayah nasional maupun internasional menjadi semakin pesat. artinya seluruh masyarakat hanya dengan teknologi internet, dapat dengan mudah kapan dan dimana saja mengakses berbagai bentuk informasi dan komunikasi tanpa harus bertemu langsung.

Kini pemain *game* dapat bermain dengan para pengguna *game* lainnya dengan lokasi yang berbeda, bahkan jangkauan tidak hanya indonesia melainkan antar negara. Berbagai *game* yang tersambung dengan jaringan internet ini ternyata lebih banyak diminati dengan mempunyai penggemar yang sangat banyak. Jika yang terlihat saat ini banyaknya tempat - tempat yang tersambung wifi menjadi tempat untuk dijadikan bermain *game*.

Adanya *game online* ini memberikan nuansa baru dimana komunikasi yang terjalin semakin intensif ,hal ini hanya dibarengin dengan bermain *game*. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Membuat *game online* ini juga berkembang dan mempunyai penggemar yang sangat banyak dari anak-anak bahkan remaja juga sangat menyukai *game online*. Meningkatnya *game online* juga memberikan penawaran untuk bermain secara cuma-cuma atau gratis dalam mengakses *game* tersebut, salah satunya untuk menambah pemain-pemain baru. Saat ini banyak sekali pengguna *game online* yang membuat komunitas, hal ini guna meningkatkan para pencinta *game* saling sharing seputar *game*. Dalam 12

tahun terakhir *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan ini terlihat dari banyaknya pusat game di kota-kota besar maupun kecil.

Permainan ini tidak hanya sebatas dimainkan oleh para *user* nya, melainkan permainan juga cukup dilirik oleh para *event organizer* bahkan hingga di ranah Pemerintah untuk dikembangkan sebagai program berkelanjutan untuk pengembangan *E Sport*. Sehingga untuk menjadikan permainan online di *platform smartphone* ini menjadi populer dan juga game di komoditi kan dalam bentuk bundling pada beberapa produk *smartphone* karena dianggap memiliki nilai jual lebih.

Adapun dengan adanya permainan *game* berbasis *online* ini juga menyediakan sarana - sarana khusus perekrutan orang-orang berbakat dalam bidang game. Hal ini terlihat dari beberapa club-club khusus yang merekrut anak-anak muda berbakat pemain game MOBA online seperti *Mobile Legend*, *PUBG*, *Free Fire*, hingga *Arena of Valor* yang menjadi tim khusus, yang dibina secara khusus, dilatih secara khusus dengan memanggil mentor pelatih khusus dan menjadi *club* yang siap mengirimkan para pemain berbakat di ajang nasional dan internasional.

Selain terisolasi dari lingkungan, disebutkan pula sejumlah efek negatif yang ditimbulkan seperti menyajikan privasi secara berlebihan di sosial media, adanya gangguan kesehatan seperti tidak bisa lepas dari *handphone* atau yang dikenal dengan *nomophobia* (no mobile phone phobia), dan lain sebagainya (Sparks, 2013:264).

Berdasarkan uraian diatas bahwa menurut Sparks (2013:264) menyederhanakan bahwa semakin individu menggunakan internet maka semakin besar rasa terasingi diri mereka. Hal ini menimbulkan efek negatif yang dimana individu lebih banyak mempublikasikan masalah pribadinya secara berlebihan ke media sosial. Hal ini karna adanya gangguan kesehatan yang membuat seseorang tidak bisa lepas akan *smartphone* nya.

Dalam uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Interaksionisme Simbolik Pemain *Game Online*” (Studi Etnometodelogi dalam Interaksi *Game Online*”. Dalam penelitian ini dapat memngfokuskan masalah terlebih dahulu agar tidak menjadi perluasan masalah yang nantinya tidak sesuai dengan tujuan penelitian ini. Maka penulis mengfokuskan untuk mendeskripsikan kasus pecandu *game online* serta memiliki sifat *phubbing*.

I.2. PERTANYAAN PENELITIAN

Untuk memperjelas permasalahan dan untuk mempermudah mencari data , maka penulis merumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Mengapa terjadi bias komunikasi pada interaksi anak-anak pecandu game ?
- b. Bagaimana bias komunikasi dalam interaksi sosial pada anak *phubbing* pecandu game ?

I.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian dicapai adalah :

- a. Untuk mengetahui permasalahan bias komunikasi pada interaksi anak-anak pecandu game.
- b. Untuk mengetahui bias komunikasi dalam interaksi social pada anak *phubbing* pecandu game.

I.4 MANFAAT PENELITIAN

I.4.1 MANFAAT AKADEMIS

Penelitian ini akan mampu menambah kajian ilmu komunikasi, khususnya yang berkaitan dengan pola interaksi yang dijalani pemain *addict game online* dan pemain *user offline*.

I.4.2 MANFAAT PRAKTIS

Penelitian ini akan dapat bermanfaat secara praktis dan menambah informasi mengenai apa yang menjadi pola komunikasi terhambat oleh pemain *addict game online* dan pemain *user offline*.

