

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang Masalah**

Masyarakat memiliki beragam cara untuk memenuhi kebutuhan akan hiburan. Kebutuhan akan hiburan bisa dilakukan dengan cara seperti berlibur, berbelanja, berwisata kuliner, maupun bermain dengan segala macam model dan bentuk permainan yang ada saat ini. Hiburan merupakan salah satu kebutuhan yang menjadi salah satu jalan keluar bagi masyarakat yang sedang jenuh dengan beragam permasalahan atau rutinitas yang dilakukan setiap hari. Beberapa hiburan bahkan menjadi agenda rutin bahkan hobi bagi sebagian masyarakat.

Hiburan yang tak terbatas ruang, waktu, biaya, maupun usia, seperti bermain, menjadi salah satu alternatif aktifitas hiburan yang dengan mudah dilakukan oleh masyarakat. Disela rutinitas sehari-hari masyarakat dapat melakukan bermacam permainan untuk melepas penat, seperti misalnya anak-anak yang bermain sepak bola se usai sekolah, ayah dan kakek bermain catur se usai bekerja seharian, bahkan seorang pasien rumah sakit bisa bermain dengan permainan yang ada pada telepon genggamnya.

Bermain memang merupakan salah satu hiburan menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat (*inherent*) dalam diri manusia serta tidak memandang batas usia. Bruner dalam Tedjasaputra (2001:10) berpendapat, “Bermain berfungsi sebagai sarana pengembangan kreatifitas dan fleksibilitas seseorang”, yang artinya bahwa bermain memiliki nilai hiburan sekaligus nilai edukasi bagi perkembangan seseorang. Permainan tradisional dan permainan modern yang menggunakan teknologi canggih sudah banyak dijumpai di dalam masyarakat. Salah satu permainan yang saat ini sedang menjadi fenomena baru dalam inovasi permainan yang berkembang di masyarakat adalah Game Online.

Game Online menjadi salah satu permainan yang sedang banyak diminati masyarakat. Game online hadir sejalan dengan perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer. Tahun 1970 muncul jaringan komputer berbasis paket (packet based komputer networking), sehingga jaringan komputer tidak terbatas

*commit to user*

pada LAN (Local Area Network) atau jaringan komputer yang mencakup area besar, baik antar wilayah, kota, ataupun negara seperti internet, namun juga WAN (Wide Area Network) yang merupakan jaringan komputer yang mencakup area besar, baik antar wilayah, kota, ataupun negara yang sering disebut dengan istilah internet. Game online mulai mendunia pada tahun 2001, karena penyebaran informasi yang semakin cepat. Di Indonesia sendiri, game online juga mulai dikenal pada tahun 2001 meski belum sepopuler saat ini.

Game online merupakan permainan yang bisa dimainkan dengan menghubungkan komputer dengan jaringan internet. Game online mampu menarik perhatian masyarakat karena cara bermain yang berbeda. Para pemain game dapat saling terhubung, bermain bersama dalam satu permainan (*multiplayer*), berkomunikasi dalam obrolan tertulis, melalui jaringan internet. Selain itu, mereka juga tidak perlu bertemu di tempat yang sama dalam satu waktu, tidak perlu berinteraksi secara fisik (langsung), dan tidak ada batasan berapa orang yang bisa bermain dalam game. Menurut eksekutif direktur salah satu perusahaan game di Indonesia Ashadi Ang (2011) bahwa, "...sampai dengan pertengahan tahun 2011 ada sekitar 6 juta pemain game di Indonesia yang bermain game online..." Hal tersebut menunjukkan bahwa sudah cukup banyak masyarakat Indonesia yang mengkonsumsi permainan game online.

Game online sendiri bisa diklasifikasikan dalam beberapa kategori. Diantaranya adalah menurut jenis permainan, menurut teknologi grafis (tampilan gambar), serta cara pembayaran *cash/chip*. Jenis permainan game online secara umum masih terbagi dalam 10 jenis yaitu *Shooter game, Adventure game, Action game, Role Playing Game, Real Time Strategy, Simulation, Society Game, Browser Game, Music/Dance Game, dan Cross-Platform Game*. Sedangkan menurut teknologi grafis, game online dibedakan atas tiga tipe tampilan gambar yaitu 2 dimensi, 2.5 dimensi dan 3 dimensi. Serta dua cara untuk cara pembayaran *cash/chip* yaitu *Pay Per Item* dan *Pay Per Play*.

Peraturan permainan game online berbeda dengan permainan tradisional. Perbedaan tersebut terletak pada tahap awal permainan. Untuk bermain game online, individu harus terlebih dahulu memiliki alamat e-mail (surat elektronik).

*commit to user*

E-mail berfungsi sebagai tanda pengenal bagi individu. Mendaftarkan alamat e-mail dalam game online berarti secara otomatis perusahaan game online tersebut memasukkan individu sebagai konsumen resmi. Manfaatnya adalah ketika terdapat informasi/pemberitahuan terkait dengan game online tersebut maka akan dikirim surat elektronik resmi dari perusahaan ke alamat e-mail individu. Fungsi lain adalah dengan memiliki tanda pengenal, individu dapat mengakses game online kembali pada waktu dan tempat berbeda namun tetap pada level yang telah dicapai sebelumnya.

Meskipun permainan tradisional maupun modern memiliki fungsi dasar sebagai media hiburan, namun tidak begitu halnya dengan game online. Game online adalah media bermain yang membutuhkan biaya akses. Individu perlu membayar sejumlah biaya diantaranya biaya akses internet dan biaya untuk membeli uang virtual yang lebih dikenal dengan istilah *cash/chip*.

*Cash* merupakan uang virtual dalam industri game online. *Cash* awalnya diperoleh gratis sebagai modal bermain game online meskipun tidak banyak. *Cash* akan bertambah dalam bentuk *reward* apabila individu menyelesaikan setiap level permainan. *Cash* dipakai untuk membeli perlengkapan/senjata/hiasan dalam bentuk barang virtual. Semakin tinggi level permainan maka akan semakin banyak perlengkapan/senjata/hiasan yang diperlukan dan semakin mahal pula harganya. Ada kalanya dalam game terdapat produk langka yang dihargai dengan nilai *cash* yang tinggi. Namun demikian, *reward* yang didapat tidak sepadan dengan harga yang ditawarkan untuk membeli perlengkapan/senjata/hiasan tersebut. Individu perlu menambah *cash* untuk mendapatkan semua itu.

*Cash* tambahan dapat diminta dari pemain lain baik secara gratis maupun membeli namun ini sifatnya adalah ilegal. *Cash* resmi dibeli dari perusahaan pembuat game. Harga *cash* umumnya mengikuti mata uang negara pembuat game online tersebut. *Cash* memiliki nominal yang lebih rendah daripada nilai mata uang asli. *Cash* resmi dijual komersil dalam bentuk "voucher". Voucher game online tak berbeda jauh dengan voucher pulsa telepon genggam. Voucher berisi nomer seri (*serial number*) yang di-input ke dalam game dan nilai *cash* akan bertambah sesuai nominal yang dibeli.

*commit to user*

Voucher *cash* dapat dibeli melalui beberapa tempat resmi. Pertama adalah di warnet yang menyediakan fasilitas game online. Kedua adalah dengan membeli online di-*website* dengan pembayaran *online banking*. Ketiga adalah membeli di mini market 24 jam yang sudah banyak bekerjasama dengan distributor *cash*. Harga *cash* adalah monopoli perusahaan game online untuk memperoleh keuntungan.

Selanjutnya adalah bahwa bermain game online tidak terbatas pada komputer sebagai medianya. Game online bisa dimainkan tak hanya pada komputer, tapi juga pada *notebook*, *smartphone*, dan *tablet*, yang terkoneksi dengan internet. Namun demikian, untuk bermain game online sebuah media tak sebatas butuh jaringan internet, karena kemampuan setiap media yang berbeda dan kecepatan akses internet yang beragam, membuat tak setiap media untuk bermain game online mampu menampilkan kualitas yang baik. Terjadi error karena kemampuan membaca data yang rendah, lambat atau proses yang terlalu lama, serta membutuhkan daya baterai yang besar, membuat komputer dengan kecepatan akses internet stabil seperti di warung internet menjadi media yang paling banyak dipilih untuk bermain game online sampai saat ini.

Warung internet (*warnet*) adalah tempat yang menyediakan jasa persewaan komputer yang terhubung dengan internet. Setiap warung internet menyediakan banyak fasilitas pendukung untuk menarik pelanggan. Salah satunya adalah dengan menyediakan komputer khusus untuk bermain game online. Perbedaannya terletak pada spesifikasi komputer yang disesuaikan untuk bermain game yang menunjang kelancaran bermain dengan kualitas dan kuantitas yang lebih baik. Tarif sewa warnet umumnya dihitung perjam. Kebutuhan informasi, komunikasi, dan hiburan oleh masyarakat berdampak pada berkembangnya usaha warnet hingga ke daerah-daerah.

Fenomena tersebut salah satunya dapat ditemukan di daerah Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen. Kelurahan Gemolong merupakan satu dari 14 kelurahan yang berada di Kecamatan Gemolong. Di sini berdiri tak kurang dari 16 warung internet. Dari semua warung internet yang ada, hanya 4 yang hanya menyediakan fasilitas internet, dan 12 lainnya menambah fasilitas game online.

*commit to user*

Pengunjung warnet terdiri dari semua lapisan usia dari anak- anak sampai orang dewasa, namun dari observasi awal yang dilakukan, khusus untuk permainan game online terdapat konsumen dominan yaitu anak-anak berseragam sekolah.

Banyaknya warung internet yang dikunjungi anak berseragam sekolah di Gemolong bukan tanpa alasan. Kelurahan Gemolong merupakan pusat edukasi. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya lembaga pendidikan formal maupun non formal. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat tidak kurang dari empat taman kanak- kanak, enam sekolah dasar, tujuh SMP/MTs, serta tujuh SMA/SMK. Sekolah- sekolah tersebut diantaranya adalah TK ABA 1 Gemolong, TK Bhayangkara Gemolong, PAUD/TK MTA Gemolong, TK Islam Terpadu Gemolong, SD N 1 Gemolong, SD N 3 Gemolong, SD N 4 Gemolong, SD MTA Gemolong, SD Aisiyah Gemolong, SB SBBI Gemolong, SMP N 1 Gemolong, SMP N 2 Gemolong, SMP MTA Gemolong, SMP SBBS Gemolong, MTs 9 Muhammadiyah, MTs 1 Muhammadiyah, SMP Al Qolam Gemolong. Untuk SMA/SMK diantaranya SMA N 1 Gemolong, SMA 2 Muhammadiyah, SMK 3 Muhammadiyah, SMK 6 Muhammadiyah, SMK Telkom Gemolong, SMK Sakti Gemolong, SMK Sukowati, dan SMK Slamet Riyadi. Sedangkan lembaga pendidikan non formal yang ada di Gemolong yang merupakan lembaga bimbingan belajar ada enam, diantaranya Primagama, Smartgama, Ganesha Operation, AEC, Phymach, Kelompok Belajar Speed.

Pada saat observasi awal yang dilakukan, peneliti berjumpa dengan beberapa anak yang mengenakan seragam sekolah sedang bermain game online. Aktivitas tersebut tidak biasa karena berlangsung pada saat jam sekolah. Game online rupanya menarik perhatian bagi para anak berseragam sekolah. Mereka bahkan diketahui sampai membolos sekolah hanya untuk datang ke warnet dan bermain game online.

Menurut penuturan beberapa pengelola warnet, game online juga menarik perhatian instansi pendidikan yaitu sekolah. Bukan karena tertarik dengan permainannya namun sekolah melihat warnet sebagai arena baru bagi anak didik mereka untuk membolos sekolah. Mereka menceritakan bahwa guru- guru dari beberapa sekolah rutin melakukan razia di warnet game online. para guru tersebut

*commit to user*

menjemput anak didik yang diketahui keluar dari gedung sekolah pada saat jam pelajaran.

Beberapa warnet sebenarnya sudah ada tanda larangan dan peraturan dimana pada saat jam sekolah, pelajar berseragam sekolah dilarang berkunjung, namun nampaknya hal tersebut sia-sia, karena kebanyakan pengelola warnet tidak berdaya untuk menghadapi anak-anak sekolah meskipun berulang kali diperingatkan. Setiap anak yang datang selalu memiliki alasan seperti misalnya mengaku sekolah mereka sedang jam bebas atau siswa dipulangkan lebih awal.

Sama seperti pemain game online lainnya bahwa pelajar perlu mengeluarkan biaya untuk bisa bermain game online di warnet. Warnet di Gemolong rata-rata memiliki tarif sewa Rp.3.000,- sampai Rp.4.000,- untuk setiap jamnya. Beberapa warnet juga menjual *cash* untuk kebutuhan bermain. Harga *cash* berkisar antara sepuluh ribu hingga ratusan ribu. Akan tetapi, pelajar memiliki keterbatasan dalam kepemilikan uang. Untuk membeli sesuatu, mereka hanya mengandalkan uang jajan pemberian orang tua. Menurut penuturan salah seorang pengelola warnet, rata-rata untuk satu anak bermain antara 2 s/d 5 jam. Sedangkan warnet di Gemolong rata-rata memiliki tarif sewa Rp.3.000,- sampai Rp.4.000,- untuk setiap jamnya. Jika satu orang anak berseragam sekolah bermain tiga jam dalam satu kali kunjungan, maka dia harus membayar antara Rp.9.000,- sampai Rp.12.000,-. Uang jajan anak yang masih dikurangi untuk makanan, minuman, mungkin juga uang untuk transportasi sekolah, serta uang untuk bermain game online dan membeli *cash* berarti uang jajan mereka cukup banyak maupun ada strategi tertentu yang mereka lakukan untuk mengelola keuangan agar bisa bermain game online.

Jam operasional warung internet hampir semuanya adalah 24 jam penuh, yang artinya bahwa tidak ada jam/hari tutup untuk operasional warung internet. Akan tetapi pelajar punya keterbatasan waktu untuk dapat bermain game online. Aktivitas akademik seperti sekolah, maupun bimbingan belajar serta kegiatan ekstrakurikuler membuat pelajar harus punya strategi dalam menyiasati keterbatasan waktu bermain game online. Apalagi menurut pengelola warnet

hampir setiap warnet memiliki pelanggan tetap atau dengan kata lain ada beberapa anak sekolah yang rutin berkunjung untuk bermain setiap harinya.

Namun demikian, warnet tetap merupakan tempat yang menyediakan jasa untuk mengakses berbagai informasi global, menjadi media komunikasi dan juga wahana hiburan yang sudah menjadi kebutuhan bagi siapapun meski diiringi dengan fungsi laten.

### **B. Rumusan Masalah**

Dengan mengacu pada Latar belakang masalah, maka penelitian ini dilakukan dengan menarik beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Mengapa pelajar di kelurahan Gemolong, Kecamatan Gemolong, Kabupaten Sragen menyukai game online?
2. Bagaimana strategi pelajar di kelurahan Gemolong, Kecamatan Gemolong, Kabupaten Sragen dalam bermain game online?
3. Apa saja dampak sosial dari bermain game online pada pelajar di kelurahan Gemolong, Kecamatan Gemolong, Kabupaten Sragen?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui latar belakang pelajar di kelurahan Gemolong, Kecamatan Gemolong, Kabupaten Sragen mengkonsumsi game online.
2. Untuk mengetahui strategi pelajar dalam mengkonsumsi game online pada pelajar di kelurahan Gemolong, Kecamatan Gemolong, Kabupaten Sragen.
3. Untuk mengetahui dampak sosial konsumsi game online pada pelajar di kelurahan Gemolong, Kecamatan Gemolong, Kabupaten Sragen.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Setelah penelitian ini dilaksanakan, diharapkan manfaat yang dapat dicapai meliputi:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan bahan pembandingan dalam penelitian sejenis.
2. Manfaat Praktis
  - a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan bagi pendidikan kritis kepada semua elemen masyarakat untuk bijaksana dalam memanfaatkan teknologi.
  - b. Penelitian ini diharapkan mampu memberi pemahaman pada pelajar untuk lebih bijaksana dalam memanfaatkan teknologi baik.
  - c. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan pertimbangan bagi orang tua untuk mengawasi anak-anak mereka dalam menggunakan teknologi.