

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game Online merupakan sebuah wujud perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini. Hampir semua orang sudah pernah mengakses *Game Online*. Hal ini disebabkan mudahnya untuk mengakses *Game Online*, hanya diperlukan sebuah PC (*Personal Computer*) atau pun *SmartPhone* yang terhubung dengan jaringan internet, sudah dapat menikmati *Game Online*. Internet mengubah teknologi komunikasi secara masal, dimana semua orang dari seluruh penjuru dunia dapat terhubung asalkan memiliki akses internet.

Menurut Allan, (2005) "Internet pada dasarnya merupakan sebuah media yang digunakan untuk mengefesiansikan sebuah proses komunikasi yang disambungkan dengan berbagai aplikasi, seperti *Web, VoIP, E-mail*". Secara fisik kita memandang internet sebagai alat untuk menghubungkan berbagai jaringan komputer, tapi secara umum internet adalah sebuah sumber daya informasi.

Internet dapat dikatakan sebagai suatu database atau perpustakaan multimedia yang sangat besar dan lengkap. Bahkan internet dapat dikatakan sebagai sebuah dunia baru yaitu dunia virtual, dimana hampir seluruh aspek kehidupan di dunia nyata dapat diakses atau dapat dikatakan ada didalam internet. Seperti informasi dunia bisnis, politik, sosial budaya, atau pun hiburan. Salah satu hal yang semakin marak sekarang ini adalah aspek hiburan dengan menggunakan internet dalam wujud *Game Online* .

Game Online itu sendiri terdiri dari beberapa jenis. Ada yang dinamakan MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), MMOG (*Massively Multiplayer Online Games*), MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*), dan lainnya.

Menurut Roger Caillois, seorang sosiolog Perancis, dalam bukunya yang berjudul *Les jeux et les Hommes* menyatakan *Game* adalah “aktivitas yang mencakup karakteristik *fun* (bebas bermain adalah pilihan bukan kewajiban), *separate* (terpisah), *uncertain, non-productive, governed by rules* (ada aturan), *fictional* (pura-pura)”, *fun* (bebas bermain adalah pilihan bukan kewajiban) yang dimaksud adalah seorang pecandu *Game* merasakan kepuasan baik ketika atau pun setelah bermain *Game Online*. Maksud dari *separate* (terpisah) adalah adanya batasan jelas antara satu *Game* dengan *Game* lainnya. Walaupun jenis permainannya sama akan tetapi pasti ada perbedaan-perbedaan mencolok antar suatu *Game*. Dalam suatu *Game* pastinya ada sebuah syarat atau dapat dikatakan adanya aturan dalam suatu *Game*. Aturan ini digunakan untuk membatasi apa saja yang diperlukan untuk mencapai suatu tujuan dari *Game* tersebut, *uncertain, non-productive, governed by rules, fictional* (pura-pura) adalah keadaan dimana *Game* itu tidak benar-benar terjadi dalam kehidupan nyata seseorang.

Dota 2 merupakan salah satu *Game Online* yang paling digemari oleh masyarakat pada saat ini. *Dota 2* adalah sebuah *Game* MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) yang merupakan sekuel dari *defense of the ancients* pada *Game Warcraft 3*. *Valve Corporation* adalah sebuah perusahaan *Game* ternama yang mengembangkan *Dota 2*. Walau pun masih banyak *Game Online* berbasis MMORPG lainnya.

Andik Susilo (harsono, 2014) mendefinisikan *Game* sebagai “suatu candu yang sukar untuk dihilangkan”. Bahkan ada yang mengatakan bahwa candu *Game Online* setara dengan narkoba. Candu merupakan salah satu dampak dari *Game Online*, dan seseorang yang candu terhadap *Game Online* disebut sebagai pecandu *Game*.

Kecanduan *Game Online* menurut Arthur T. Hovart (1989) adalah sebagai berikut: “*an activity or substance we repeated crave to experience, and for which we are willing if necessary to pay a price (or negative consequence)*”. Berdasarkan definisi tersebut kecanduan berarti suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang untuk memperoleh suatu pengalaman dan bahkan rela untuk mengeluarkan sejumlah uang bila diperlukan (dampak negatif) . Dampak negatif disini bisa berbagai macam baik itu secara psikologi maupun secara fisik. Salah satu contoh dampak secara psikologis adalah melupakan tanggung jawab dan tidak bersosialisasi dengan masyarakat sekitar.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Pusat bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2002) dampak berarti “pengaruh kuat yang mendatangkan akibat negatif maupun positif”. Adapun yang dimaksud dengan psikologis (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2002) adalah “sifat kejiwaan ditinjau dari segi kejiwaan”. Berkaitan dengan stimulus dan respon yang mendorong seseorang bertindak, maka dampak psikologis “dapat dipandang sebagai hasil dari adanya stimulus dan respon yang bekerja pada diri seseorang” (Watson dalam Sarwono, 2003).

Widiyawati (2004 : 65-67) menjelaskan lebih lanjut bahwa “salah satu dampak *Gratification* adalah seseorang menjadi ketergantungan terhadap suatu

media sehingga tidak dapat berkembang dan *audiance* akan memenuhi kebutuhan mereka dengan media dengan berbagai cara, meskipun itu merugikan dirinya sendiri”. Hal ini dapat dilihat dalam kasus *Game Online* atau pun hal- hal yang menyangkut internet lainnya seperti media sosial.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik melakukan penelitian tentang “ Dampak psikologis *Game Online Dota 2* terhadap pecandu *Game* ”.

1.2 Fokus Penelitian

Agar permasalahan yang diteliti lebih terfokus dan tidak lari dari kajian serta menghindari dari kesalah pahaman, maka dikemukakan fokus penelitian sebagai berikut :

1. Fokus penelitian diarahkan kepada dampak psikologis *Game Online Dota2*
2. Yang menjadi narasumber dalam penelitian ini adalah pecandu *Game* disalah satu warnet yaitu warnet CabbanaNet.
3. Narasumber yang dipilih adalah para pecandu yang bermain *Dota 2* minimal 5 jam setiap harinya.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan hasil dari fokus penelitian, maka penulis ingin merumuskan masalah yaitu :

1. Apa saja dampak psikologis *Game Online Dota 2* terhadap pecandu *Game CabbanaNet*?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apa saja dampak psikologis yang ditimbulkan *Game Online Dota 2* terhadap pecandu *Game* .

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kajian studi ilmu komunikasi media massa baru yaitu media *Cyber* khususnya dalam penelitian bidang ilmu komunikasi yang berkaitan pada umumnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat dari berbagai kalangan, sebagai informasi mengenai dampak yang ditimbulkan dari *Game Online* pada umumnya. Juga Untuk mengetahui apa saja dampak psikologis yang timbul dari *Game Online Dota 2* terhadap para pemain *Game Online Dota 2*, terkhusus pada pecandu *Game* di Warnet CabbanaNet.

