

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia dalam hidupnya tidak terlepas dari permainan. Manusia selalu bermain mulai dari kanak-kanak sampai dewasa hingga menjadi tua. Permainan merupakan model situasi kehidupan nyata yang permasalahannya disajikan secara sederhana. Partisipan akan terlibat dalam permainan tanpa perlu memikirkan segala hambatan yang umumnya muncul dalam tindakan dan pengambilan keputusan nyata. Fungsi dasar permainan adalah meningkatkan intensitas pengalaman manusia dengan cara yang relatif aman, tetapi tetap memberikan ketegangan dan kesenangan. (www.ruangpsikologi.com)

Menurut Sutton-Smith (Prayoga, 2009), dengan bermain manusia dapat menemukan dirinya berada di depan permasalahan yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari tetapi yang telah disederhanakan sehingga dapat diatasi dalam waktu dan ruang yang tersedia. Dengan bermain, maka seseorang akan menemukan hal-hal yang baru. Hal-hal yang baru tersebut membuat manusia bisa saling bermain, berdialog, bahkan saling adu strategi dan bertempur yaitu suatu aktivitas yang sangat alami dan sangat dekat dengan kehidupan manusia.

Hal yang baru tersebut adalah bernama "*Game*", yaitu suatu media virtual yang mewadahi penggunaanya untuk bermain dan adu strategi untuk dapat memecahkan suatu persoalan dan memenangkan tantangan yang disajikan di

dalamnya. Secara teknis permainan ini dapat dinikmati dengan menggunakan komputer, televisi bahkan di ponsel. (Majalah Tempo, 2007)

Menurut Setiadi (Prayoga, 2009) bahwa jenis permainan sebelum berubah menjadi bentuknya yang modern seperti saat ini, amatlah sederhana. Seiring dengan perkembangan teknologi, lama-kelamaan bentuk permainan menjadi lebih kompleks dan mutakhir. Sejalan dengan membanjirnya para penggemar *game* ini, teknologi piranti lunak untuk permainan ini pun berkembang kian pesat. Alan (2002) berpendapat bahwa dari sekedar *video game* berbasis PC atau TV yang dimainkan sendiri atau secara bersama (*multiplayer*) di sebuah medium yang sama, kini mulai bergerak menuju permainan yang terhubung secara *online*. Artinya, seorang pemain (*player*) akan bisa adu strategi dan keterampilan dengan sejumlah pemain lain yang berada di belahan dunia yang lain.

Layaknya dunia nyata, orang-orang yang bermain di dalamnya dapat membuat kehidupan virtual dan berlaku seperti masyarakat yang nyata pada umumnya. Mereka dapat hidup, bergerak, bertransaksi, melakukan aktivitas sehari-hari, mendapatkan pekerjaan, mencari pasangan, bahkan membesarkan binatang peliharaan (The Sims 2: Pets, 2006) di 'dunia' virtual atau maya.

Saat ini telah banyak warung internet yang melengkapi fasilitas *game online* dalam tiap komputer yang mereka sediakan. Berdasarkan pengamatan di warung internet yang berada di daerah Sisingamanga Raja Simpang Limun Medan, fasilitas *game online* lebih banyak menarik pelanggan dibandingkan fasilitas lainnya yang disediakan oleh pihak warung internet. Jumlah pelanggan yang memanfaatkan fasilitas untuk *browsing*, membuka *e-mail*, atau bahkan