

Fenomena Para Pengguna *Game Online*

¹Shendi Hendi Hendarlin, ²Dadi Ahmadi

^{1,2}*Bidang Kajian Public Relations, Fakultas Ilmu Komunikasi,
Universitas Islam Bandung, Jl. Tamansari No. 1 Bandung 40116*

e-mail: ¹susenk86@gmail.com, ²dadi.ahmadi@gmail.com

Abstract: Along the growing of technology rapidly as well as online game where in it, offers a various kinds of satisfaction for the audience. The purpose of this research is the author would like to try to explain what prompted these *gamers* for playing online games, what motive causes it, and what the categorization of the type of online game *user*. This research used a qualitative method with phenomenological approach, this requires a real picture of the activities, procedures, reasons, and interactions that occur in the context of the environment, in which the process was ongoing. Natural processes allowed to happen without the intervention of researchers, because the controlled process would not describe the real situation. Researcher do not transform the data into numbers to avoid loss of information that has been obtained. The meaning of a process was stated to make even the principle or theory as a result of the research findings. Based on the results of research and depth interviews with informants, it was found that the motive of self-actualization, the motive of affiliation, economic motive, and the motive entertainment becomes a dominant factor that encourages *users* to use games online. Several kinds of motif is found, therefore categorization of online game *users* are divided into several types, the type of connoisseurs, the type of fighter, and the type of farmer.

Key Words: *Gamer, Game online, Motive, Phenomenon.*

Abstrak. Seiring pesatnya teknologi maka berkembanglah *game online* dimana di dalamnya menawarkan berbagai macam kepuasan bagi para penikmatnya. Tujuan penelitian ini adalah penulis ingin mencoba memaparkan apa yang mendorong para *gamer* ini bermain *game online*, motif apa yang penyebabnya, dan bagaimana pengkategorisasian tipe para pengguna *game online* ini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, ini menuntut gambaran nyata tentang kegiatan, prosedur, alasan-alasan, dan interaksi yang terjadi dalam konteks lingkungan di mana dan pada saat mana proses itu berlangsung. Proses alamiah dibiarkan terjadi tanpa intervensi peneliti, sebab proses yang terkontrol tidak akan menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Peneliti tidak mentransformasi data menjadi angka untuk menghindari hilangnya informasi yang telah diperoleh. Makna suatu proses dimunculkan untuk membuat prinsip bahkan teori sebagai suatu temuan atau hasil penelitian tersebut. Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara mendalam dengan para informan maka ditemukan bahwa motif aktualisasi diri, motif afiliasi, motif ekonomi, dan motif hiburan menjadi faktor dominan yang mendorong para pengguna *game online* menggunakan *game online*. Berdasarkan ragam motif yang didapatkan, maka kategorisasi pengguna *game online* terbagi menjadi tipe penikmat, tipe petarung, dan tipe petani.

Kata Kunci : *Gamer, Game online, Motif, Fenomena.*

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi semakin pesat di masa kini, hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi-inovasi yang telah dibuat di dunia ini. Dari yang sederhana, hingga yang menghebohkan dunia. Kemajuan teknologi memang sangat penting untuk kehidupan manusia jaman sekarang. Karena teknologi adalah salah satu penunjang kemajuan manusia. Di banyak belahan masyarakat, teknologi telah membantu memperbaiki ekonomi, pangan, komputer, dan masih banyak lagi. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengadakan survei pengguna internet di Indonesia. Hasilnya adalah jumlah pengguna aktif internet Indonesia sudah mencapai 63 juta orang, atau sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Jumlah ini meningkat sekitar 8% jika dibandingkan dengan tahun lalu, dimana saat itu hanya sekitar 55 juta pengguna

saja. Di tengah penetrasi internet yang kian meningkat, jumlah warung-warung internet (warnet) juga terus berkembang pesat. Pertumbuhan ini terutama terjadi di kota-kota kecil.

Game online merupakan fenomena baru di kawasan Asia tenggara, tetapi sudah memiliki banyak penggemarnya tersendiri, terutama di Indonesia. *Game online* di Indonesia terutama di kota-kota besar, seperti Bandung *game* sangat digemari. Mark Griffiths (dalam Tadriss, 2007) mengungkapkan bahwa *game* dapat membuat orang lebih bermotivasi. Beberapa individu yang gemar bermain *game* (*gamers*) dalam beberapa segi lebih memberi kepuasan psikologis dari pada *game* yang model lama, untuk memainkannya perlu keterampilan lebih kompleks. Kecekatan lebih tinggi, serta menampilkan masalah yang lebih relevan secara sosial dan gambar yang lebih realistis. Pasar *game online* menjadi sangat menarik dan menguntungkan bagi para publisher *game*.

Fenomena ini menarik karena stigma masyarakat masih memandang negative terhadap para pengguna *game online* (*gamers*) tetapi mengapa setiap tahun jumlah pengguna *game online* selalu meningkat di Indonesia, apakah karena masyarakat Indonesia yang gemar sekali bermain *game*, apakah kurangnya ketersediaan lapangan pekerjaan membuat masyarakat Indonesia membuang waktunya bermain *game online*, apa yang dicari seorang *gamers* dari *game online* yang dimainkannya, apakah *game online* menjadi lebih penting dibandingkan pendidikan, dan banyak pertanyaan lain di benak peneliti terhadap fenomena *game online* ini. Penelitian mengenai remaja pengguna *game online* saat ini masih terbilang sedikit jumlahnya. Banyak penelitian mengupas tentang *game* itu sendiri tetapi hanya sedikit yang mengupas tentang para penggunanya atau biasa kita panggil *gamers*. Meskipun penelitian tentang *gamers* seperti ini terbilang sedikit, tetapi ada penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya.

Tujuan penelitian yang jelas akan membantu untuk memfokuskan penelitian agar dapat bekerja secara terpusat. Tujuan penelitian ini yakni :

1. Untuk mengetahui apa motif para pengguna *game online* dalam menggunakan *game online*.
2. Untuk mengetahui kategorisasi para pemain *game online*.

B. Landasan Teori

Teori-teori yang digunakan sebagai pisau bedah dalam penelitian ini adalah :

1. Komunikasi

Jika dua orang terlibat dalam komunikasi maka komunikasi akan terjadi atau berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai apa yang dikomunikasikan, yakni baik si penerima maupun si pengirim sepaham mengenai suatu pesan tertentu (Effendy, 2003: 9).

2. Komunikasi virtual

Perbedaan komunikasi virtual atau yang bermedia internet dengan tipe komunikasi lainnya adalah komunikasi online bersifat tidak tetap dan sesaat serta fleksibel artinya secara mudah dapat berinteraksi dengan *user* lain pada waktu tertentu, kemudian pada lain waktu tidak pernah berhubungan lagi. Sedangkan tipe komunikasi selain online adalah memerlukan pertemuan dan kehadiran secara fisik yang memungkinkan terjadinya perjumpaan.

3. Komunikasi Intrapribadi

Komunikasi Intrapribadi adalah komunikasi yang berlangsung dalam diri seseorang. Orang itu berperan baik sebagai komunikator maupun sebagai komunikan. Dia berbicara kepada dirinya sendiri, dia berdialog kepada dirinya sendiri. Dia bertanya kepada dirinya dan dijawab oleh dirinya sendiri (Effendy, 2003 : 57).

4. Stimulus dan Response

Teori S-R mengabaikan komunikasi sebagai suatu proses, khususnya yang berkenaan dengan faktor manusia. Secara implisit ada asumsi dalam teori S-R ini bahwa perilaku (respon) manusia dapat diramalkan. Ringkasnya, komunikasi dianggap statis. Manusia dianggap berperilaku karena kekuatan dari luar (stimulus), bukan berdasarkan kehendak, keinginan atau kemauan bebasnya. Model inilah yang kemudian mempengaruhi suatu teori klasik komunikasi yaitu Hypodermic Needle atau teori jarum suntik. Asumsi dari teori inipun tidak jauh berbeda dengan model S-R, yakni jika kita menggunakan media sebagai kasusnya maka media secara langsung dan cepat memiliki efek yang kuat terhadap komunikan. Artinya media diibaratkan sebagai jarum suntik besar yang memiliki kapasitas sebagai perangsang (S) dan menghasilkan tanggapan (R) yang kuat pula.

5. Persepsi

Persepsi pada hakekatnya adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang di dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan, dan penciuman. kunci untuk memahami persepsi adalah terletak pada pengenalan bahwa persepsi itu merupakan suatu penafsiran yang unik terhadap situasi, dan bukannya suatu pencatatan yang benar terhadap situasi. Persepsi adalah suatu proses kognitif yang kompleks dan menghasilkan suatu gambar unik tentang kenyataan yang barangkali berbeda dari kenyataannya.

6. Motivasi

Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan atau energi bagi seseorang yang dapat menimbulkan tingkat persistensi dan entusiasme dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri maupun dari luar individu. Motivasi menjelaskan Mengapa ada orang berperilaku tertentu untuk mencapai serangkaian tujuan (dalam Hamzah 38:2007).

7. Psikologi Humanistik

Psikologi humanistik atau disebut juga dengan nama psikologi kemanusiaan adalah suatu pendekatan yang multifaset terhadap pengalaman dan tingkah laku manusia, yang memusatkan perhatian pada keunikan dan aktualisasi diri manusia.

C. Hasil Penelitian

Fenomena pemain games tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar, adapun beberapa motivasi atau tujuan yang berbeda-beda. Dari hasil penelitian maka ditemukan beberapa temuan. Berikut paparan narasumber serta

deskriptif tentang profil para pemain games. Fenomena *game online* terus meluas seiring dengan pertumbuhan jumlah *game online* di Indonesia berimbas langsung terhadap penambahan jumlah pemainnya. Stigma masyarakat secara umum, para pecandu game dikonstruksikan sebagai individu-individu yang apatis dan anti sosial karena mereka seolah terisolir bahkan mengisolir diri dari lingkungan sekitar dan kehidupan nyata. Mereka pun secara fisik maupun psikis terganggu karena telah tercandu sehingga selalu memikirkan tentang *game online* dan kehilangan minat terhadap sekolah maupun pekerjaan. Sementara efek fisik yang paling terlihat adalah bentuk tubuh yang kurang proporsional karena terlalu banyak duduk, aktivitas kurang sehat seperti merokok yang berlebihan, asupan makanan dan minuman yang kurang, serta kondisi penglihatan yang menurun.

Penulis melakukan wawancara terhadap 12 narasumber, Narasumber dipilih berdasarkan kriteria serta faktor-faktor pendukung lainnya, narasumber yang diambil datang dari kalangan pelajar, mahasiswa, pekerja serta pakar ahli seputar *game online*. yaitu :

1. Gustawa Primatur Rahman
2. Aldi Fadlilah Putra Sandra
3. Egi Sapari
4. Taufik Reski Ibrahim
5. Muhammad Rizal
6. Adel Nugraha
7. Sansan Saputra
8. Sigit Purwoko
9. Yudha Ali Yunus
10. Haris Riswandi
11. Nopio Nelson
12. Fani Putri Diantina, M.Psi.

Berdasarkan hasil penelitian yaitu melalui observasi langsung serta wawancara mendalam yang dilakukan kepada para narasumber, maka banyak temuan di lapangan seputar kegiatan para *gamers* baik secara individu maupun, komunitas di dalam suatu warnet *game online*. Kecenderungan motif bermain game adalah mencari hiburan, lepas dari kepenatan bekerja, melepas lelah beraktivitas seharian, menghilangkan rasa bosan, bahkan mencari peruntungan dengan menjual berbagai macam item-item yang ada di dalam sebuah *game online*. *Game online* menawarkan sensasi baru dalam menikmati hiburan bagi para khalayaknya, tetapi terdapat sisi negatif yang membayangkannya.

Personality seorang *gamers* menjadi bahasan yang paling menarik, mengapa setiap *gamers* mempunyai minat dan pilihan terhadap *game online* nya masing-masing. Para *gamers* ini datang dari tingkatan umur yang berbeda dengan pemahaman akan *game online* itu sendiri yang berbeda-beda, banyak faktor yang membedakan dan ada faktor kesamaan diantaranya. Pandangan buruk terhadap para *gamers* yang menghabiskan waktu hanya untuk bermain game pun tidak luput dari perhatian para *gamers* itu sendiri. Sejauh mana mereka mampu menggali potensi masing-masing. Tidak sedikit dari narasumber-narasumber yang diangkat di penelitian ini yang menjadikan game itu sebagai hiburan semata tetapi sebagai wadah untuk mencari nafkah, bahkan mampu menunjukkan prestasi di berbagai turnamen yang diikutinya. Banyak hal yang diungkapkan oleh para *gamers* seputar kegiatan mereka, latar belakang mereka.

Motif atau dorongan itu mutlak adanya dan dimiliki oleh para pemain *gamer* meskipun motif atau dorongannya berlainan. *Game online* diciptakan dengan berbagai genre, ini memungkinkan para *gamers* memilih *game* apa yang akan dimainkan sesuai dengan minatnya. *Game online* memang ada efek candu, non substance addiction (kecanduan yang bukan diminum) seperti shopping addiction, *game online* addiction, sex addiction. *Game online* itu dibuat untuk merangsang otak untuk membuat penasaran pemakainya, itu membuat efek candu terhadap. Orang yang tertarik pada candu ini karena mereka memiliki indikator RELAPS dia ingin berhenti atau sudah berhenti tapi kembali bermain karena da kendali yang tidak matang, ada kontrol diri yang tidak matang. Kenapa seseorang dapat mengendalikan diri, kenapa orang berpikirna logis karena proses yang lama, karena orang iu tau resiko yang dihadapi dan konsekuensinya. Peneliti mencoba masuk di dalamnya dan bagian daripadanya. Sangat subjektif dari masing-masing individu dalam menentukan pemilihan games. Ada yang bermain game itu hanya untuk mencari teman, karena tidak ada yang tahu dia bagaimana, bebas menjadi diri sendiri, ada yang mencari uang di dalamnya, itu baik-baik saja. Tapi ketika bicara hobi, harus ingat bahwa hobi adalah kegiatan produktif di waktu luang dan produktif. Jadi ketika ada orang main game sehari bisa sampai 10 jam setiap hari, itu bukan hobi. Ketika mereka mampu memanage waktu itu baik-baik saja, yang menjadi bahaya adalah ketika mereka mengabaikan kewajibannya, malas kuliah, pindah kuliah, bahkan hingga putus kuliah

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian ditemukan bahwa terdapat banyak *gamers* yang merasa bahwa dengan bermain *game online* mereka mendapatkan dampak positif, salah satunya adalah mereka merasa bahwa teman mereka bertambah banyak setiap waktunya. Hal ini disebabkan karena *game online* ini dapat membuka jaringan pertemanan yang luas, kapanpun dan dimanapun *gamers* lain berada dengan adanya fasilitas *chatting* yang tersedia dalam game yang dimainkannya. Selain itu, teman mereka juga bertambah dari komunitas warnet tempat dimana mereka sering bermain *game online*. Bahkan karena hubungan pertemanan mereka rata-rata sudah berjalan cukup lama, banyak akhirnya yang menganggap mereka bersahabat. Persahabatan mereka tidak hanya membicarakan masalah *game online* saja tetapi sudah cukup dalam sehingga tidak jarang dari mereka saling curhat ketika berada dalam suatu masalah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka didapatkan kesimpulan :

❖ **Motif-Motif Para Pemain *Game online***

○ **Motif Aktualisasi Diri**

para *gamer* mampu mengaktualisasikan diri melalui dunia maya, yaitu pencapaian dalam bermain *game online*. Pencapaian yang diraih dengan mengikuti bahkan menjuarai berbagai macam perlombaan atau turnamen-turnamen yang diadakan di berbagai kota besar di Indonesia yang diadakan oleh para publisher *game online*. Pencapaian yang didapatkan dengan cara bersusah payah bermain *game online*, menguras waktu, tenaga, dan biaya tersendiri. Sekalipun banyak rintangan dan pandangan skeptis akan buruknya citra para *gamer*.

- **Motif Ekonomi**
Mencari nafkah melalui bermain *game online* sudah menjadi hal yang umum di kalangan para *gamers*, mendulang item-item maupun gold yang bisa di transaksikan melalui uang elektronik yang akhirnya menjadi mata uang resmi yang berlaku di masyarakat. Tidak perlu bekerja layaknya para karyawan di kantor, para *gamers* mampu mengolah *game online* menjadi sesuatu yang bernilai ekonomi.
- **Motif Hiburan**
Game online menjadi hiburan tersendiri bagi para penikmatnya, hiburan untuk melepas lelah, sejenak lepas dari rutinitas kepenatan pekerjaan, sebagai sarana pelepas stress. Penulis melihat para *gamers* rata-rata menikmati kegiatan bermain *game online* ini, mereka mampu meluangkan waktu sejenak dari rutinitas demi menikmati hiburan yang satu ini. Kebutuhan akan hiburan ini sangat penting bagi manusia, kebahagiaan akan menikmati sesuatu yang kita senangi adalah mahal harganya dan tidak bisa dibeli apapun.
- **Motif Afiliasi**
para *gamers* mampu berkomunikasi satu sama lain tanpa perlu melihat dan bertemu secara fisik. Terdapat hubungan timbal balik di dalam *game online* ini, para *gamers* berkomunikasi melalui fasilitas *chatting* yang disediakan di dalamnya, para *gamer* berinteraksi dalam jual beli, bahkan para *gamers* membentuk kelompok-kelompok di dalam *game online* sebagai wadah untuk berkomunikasi berbagi tips, saran dan trik bermain *game online*.

❖ Tipe-tipe Pemain *Game online*

- **Tipe Penikmat**
Gamer bertipe penikmat ini adalah *gamer* yang hanya menggunakan *game online* sebagai hiburan semata, sebagai sarana untuk melepaskan penat dari kejenuhan aktivitas rutin sehari-hari. Mereka membagi waktu di sela-sela kesibukannya untuk bermain *game online*, dengan lamanya waktu bermain yang relatif tidak terlalu lama.
- **Tipe Petarung**
Gamer tipe petarung menurut penulis adalah *gamer* yang menikmati waktu bermain *game online* pilihan mereka. Tipe *gamer* ini mampu berada cukup lama di depan layar monitor, ada hal yang ingin mereka capai di dalamnya, baik itu hanya sekedar bermain solo, maupun bermain dengan kelompok. Tidak sedikit tipe *gamer* petarung yang serius menekuni bidang *game online* ini mampu berprestasi di beberapa perlombaan skala nasional maupun turnamen bertaraf internasional yang di selenggarakan oleh publisher atau promotor-promotor *game online* tertentu.
- **Tipe Petani (*farmer*)**
Gamer tipe petani (*farmer*) adalah *gamer* yang berfokus untuk mengumpulkan *equipment*, *item-item*, dan *gold* dari suatu *game*

online yang dimainkan agar dapat diperjualbelikan menjadi mata uang yang sah yang berlaku di masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Abraham H. Maslow. 1994. *Motivasi dan Kepribadian (Teori Motivasi dengan Pendekatan Hierarki Kebutuhan Manusia)*. Jakarta : PT. PBP.

Creswell, John F. 1994. *Qualitative Inquiry and Research Design Choosing*

Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. Bandung : Citra Aditya Bakti.

Hamzah B. Uno, 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.

Sumber lain :

APJII, 2014. <http://www.apjii.or.id/v2/read/page/halaman-data/9/statistik.html> (diakses 27 Desember 2014)

Tadris, Teras. (2007). Efek Kecanduan PS dan *Game online*. <http://id.wordpress.com/2007/12/kecanduan-ps&gameonline> (diakses tanggal 29 Juni 2015).