

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi dan komunikasi semakin pesat. Hal ini ditandai dengan awal kemunculan alat transmisi informasi elektronik yang disebut dengan internet. Teknologi komunikasi ini berkembang dengan kecepatan yang mengagumkan. Dalam satu dasawarsa pertama abad 21, Eric Schmidt dan Jared Cohen menyatakan dalam bukunya bahwa jumlah orang yang terhubung ke internet di seantero dunia melesat dari 350 juta ke 2 milyar lebih. Dengan adanya internet, setiap menit ratusan juta orang membuat dan menyerap konten digital yang tak terhitung banyaknya dalam dunia daring (*online*).

Seiring pertumbuhan pengguna internet, jumlah pengguna *online game* pun terus meningkat. Menurut Arief Widhiasa, *founder* Agathe Studio, dalam seminar *Call For Paper* Universitas Telkom, secara nasional pengguna *online game* dari tahun 2010-2013 tumbuh sekitar 30%. Data yang dilansir dalam www.ligagame.com, tiap tahunnya pemain *game* Indonesia diperkirakan meningkat sekitar 5% - 10%. (<http://ligagame.com/index.php/home/1/5228-berapa-jumlah-pemain-game-online-di-indonesia-ini-datanya> diakses pada 3 November 2015 pukul 14.33 WIB). Berdasarkan data Asosiasi Games Indonesia (AGI) yang ditayangkan pada Seputar Indonesia Siang 7 November 2015, pertumbuhan pengguna *online game* dari tahun 2010-2014 mencapai 30-40%. Kemudian masih dalam data AGI yang dinyatakan oleh Ketua Umum AGI Andy Suryanto, jumlah pemain *game* di Indonesia saat ini mencapai 42,8 juta orang dan 65 persennya memainkan *game* berbayar. Potensi pasarnya lebih dari USD 300 juta. (<http://ekbis.sindonews.com/read/1059479/34/industri-kreatif-indonesia-jangan-dikuasai-asing-1446806742> diakses pada 7 November 2015 pukul 13.25).

Permainan online atau *online games* adalah jenis permainan yang memanfaatkan jaringan. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Dahulu *game online* hanya dapat dinikmati di PC, namun kini dengan pesatnya kemajuan teknologi dan kenaikan pembelian *smartphone* di dunia telah mengubah tren *game online* yang awalnya *game PC* berubah menjadi *game mobile*, *game online* dapat dinikmati pada *smartphone* yang disebut sebagai *game online mobile*. Anton Soeharyo CEO perusahaan *game Touchten* mengatakan bahwa tumbuhnya penetrasi *smartphone* mendorong *developer* beralih ke *game mobile*. Meski pembayaran *game PC* dinilai lebih mudah, namun banyaknya *game mobile* yang ditawarkan secara gratis membuat pengguna lebih menyukai *game online*. *App Annie*, perusahaan penyedia analisis data layanan *mobile* di seluruh dunia menyebutkan bahwa pengguna *smartphone* di Asia lebih lama bermain *game mobile* dibandingkan benua lainnya. (<https://id.techinasia.com/penggunasmartphone-di-asia-bermain-game-mobile-lebih-lama-dibandingkan-benua-lain/> diakses pada Senin, 16 November 2015 pukul 1.20 am). Banyaknya pengguna *mobile* dibanding PC di Indonesia, menurut Anton memang menjadikan Indonesia pasar yang sangat potensial untuk *game mobile*. Pesatnya pengguna *game online mobile* di Indonesia sehingga Anton pun memprediksi bahwa pasar *game mobile* Indonesia akan 80 persen pada 2017. (<http://tekno.tempo.co/read/news/2015/11/12/172718373/pasar-game-mobile-indonesia-berpotensi-salip-amerika> diakses pada Senin, 16 November 2015 pukul 1.31 am).

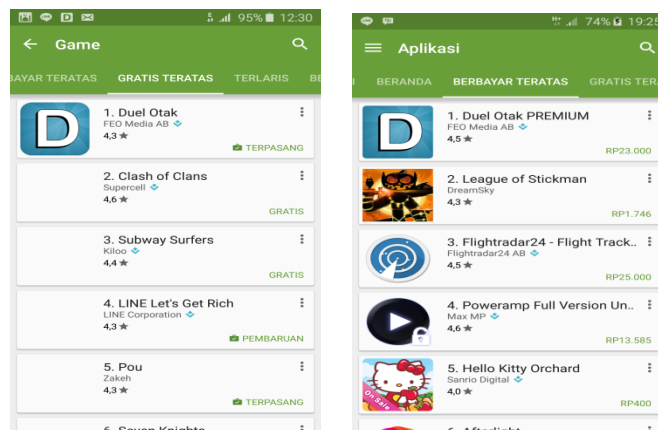
Salah satu *online game mobile* yang populer saat ini adalah *game* “Duel Otak”. *Game* Duel Otak merangsang kemampuan berpikir pemain dengan pertanyaan-pertanyaan tentang pengetahuan umum pada kategori tertentu. Pemain bisa memilih kategori yang diinginkan mulai dari musik&hits, sinema, layar kaca, kuliner, seputar dunia, sejarah modern, olahraga, kepercayaan, dan lain-lain. Kemudian yang paling menarik dari *game* ini adalah kemampuan menantang dan ditantang teman untuk adu kecerdasan. Pemain dapat mengundang teman untuk berduel. Perekrutan teman bisa melalui nama *user* yang didaftarkan pada *game* atau melalui *Facebook*. Pemain juga bisa memilih lawan acak yang akan dipilihkan oleh Duel Otak.



Gambar 1.1 Sumber: App Duel Otak Peneliti

Dalam portal *kompas.com* dilansir bahwa *game* adu kecerdasan yang baru dirilis di Indonesia pada pertengahan 2015 tersebut tengah digandrungi (<http://tekno.kompas.com/read/2015/10/28/13290027/Keseruan.Game.Duel.Otak.yan.g.Sedang.Digandrungi> di akses pada 22 Desember 2015 pukul 16.10 WIB). Robert Willstedt, CEO FEO Media, kreator Duel Otak, secara terang-terangan mengakui tingginya antusiasme *gamer* Indonesia. Ia mengatakan, "Di Indonesia, kami sekarang

melihat pertumbuhan yang sangat impresif. Kami memanen sekitar 50 ribu *user* baru setiap harinya [di Indonesia]”. Masih berdasarkan pengakuan Robert, Indonesia termasuk salah satu negara dari target ekspansi mereka yang sukses (<http://www.techno.id/apps/diunduh-lebih-1-juta-kali-di-indonesia-duel-otak-siap-jadi-nomor-satu-1510211.html> di akses pada 22 Desember 2015 pukul 20.38 WIB). Dalam portal liputan6.com dilansir bahwa kini *game* duel otak telah berhasil menggeser popularitas *game Clash Of Clans* yang telah lama bertengger sebagai juara di Google Play Store (<http://tekno.liputan6.com/read/2356889/game-duel-otak-jadi-juwara-di-google-play-store> di akses pada 22 Desember 2015 pukul 20.57 WIB). Tak hanya dalam Google Play Store, duel otak pun kini sedang memuncaki kategori Top Overall di iOS (<http://www.techno.id/apps/diunduh-lebih-1-juta-kali-di-indonesia-duel-otak-siap-jadi-nomor-satu-1510211.html> di akses pada 22 Desember 2015 pukul 21.00 WIB).

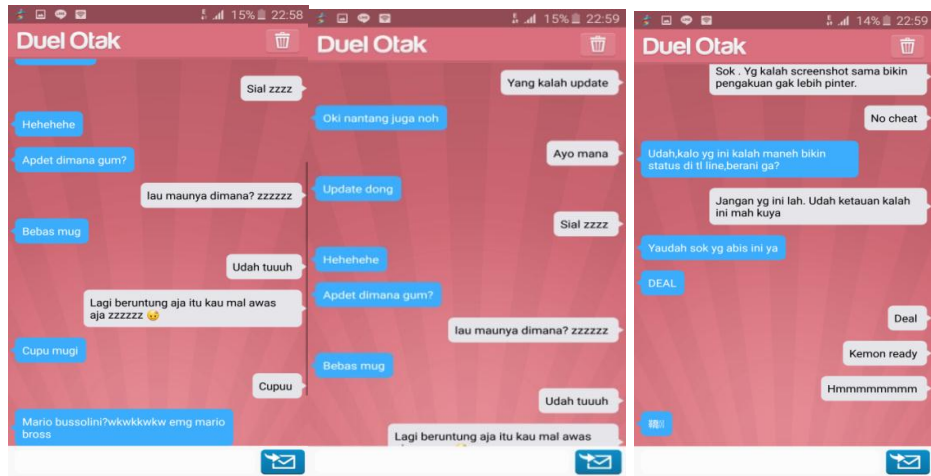


Gambar 1.2 Sumber : App Store

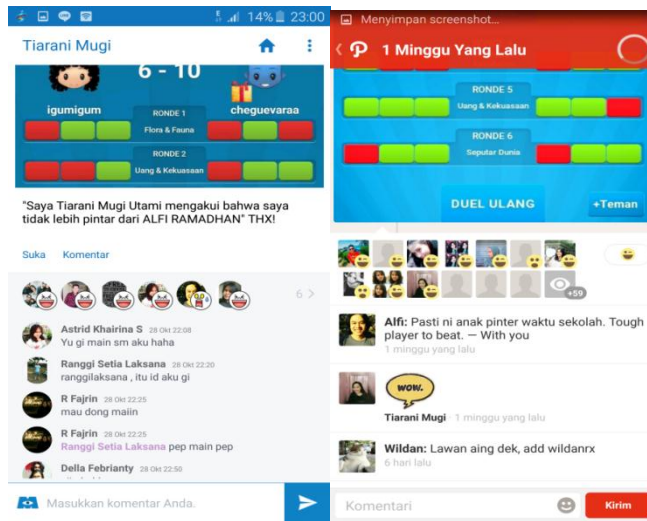
Game duel otak sebagai *game* interaktif menyediakan fitur *chat* dalam *game* tersebut untuk memberikan ruang pada pemain untuk berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain.

Hal ini berkebalikan dengan pernyataan menurut *The Australian Office of film and Literature classification* efek bermain *game* dengan menggunakan media yaitu dapat menciptakan agresi, ketergantungan, isolasi dan non-sosial perilaku, serta efek fisik (Stewart & Kowaltzke,2008:180). Pada kenyataannya isolasi dan perilaku non sosial berkebalikan, justru dengan adanya *game* ini dari observasi awal yang peneliti lakukan hasilnya adalah *game* ini dapat mengakrabkan para pemainnya, dengan adanya *game* ini memunculkan komunikasi dan interaksi antar satu sama lain pemain.

Komunikasi dan interaksi memanglah hal yang penting bagi manusia, mengingat manusia adalah makhluk sosial sehingga tak hanya di dunia nyata namun di dunia maya pun komunikasi dan interaksi tersebut dilakukan oleh manusia. Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia (Soekanto,2002:62). Syarat terjadinya interaksi sosial adalah adanya kontak sosial dan adanya komunikasi. Secara konseptual kontak sosial dapat dibedakan antara kontak sosial primer dan kontak sosial sekunder. Kontak sosial primer yaitu kontak sosial yang terjadi secara langsung antara seseorang dengan orang atau kelompok masyarakat lainnya secara tatap muka, sedangkan kontak sosial sekunder terjadi melalui perantara yang sifatnya manusiawi maupun dengan teknologi(Bungin,2008:55). Interaksi yang terdapat dalam *game* duel otak ini merupakan kontak sosial sekunder namun tak jarang terbawa juga dalam kontak sosial primer. Yang menjadi unik dalam interaksi duel otak ini yaitu interaksi tak hanya terjadi dalam fitur *chat* duel otak namun merambat ke sosial media lain seperti *line*, *path*, *twitter* sehingga memungkinkan munculnya pemain baru, penantang baru, serta interaksi yang dilakukan pun akan semakin meluas. Ini menandakan begitu besarnya pengaruh duel otak dalam keseharian mereka.



Gambar 1.3 Fitur Chat



Gambar 1.4 Akun milik peneliti

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “Interaksi Sosial Dalam Game Duel Otak (Studi Etnografi Virtual Pada Kalangan Mahasiswa Di Bandung)”. Rata-rata umur pengguna *game online* antara 17 tahun hingga 40 tahun dan pengguna *game online* paling banyak dan memiliki intensitas bermain yang tinggi berumur 18-25 tahun (<http://www.ligagame.com/forum/index.php?topic=68263.0> di akses pada 22 Desember 2015 pukul 22.00 WIB). Oleh karena itu, peneliti memilih kalangan mahasiswa yang notabene ada di rentang usia pengguna *game online* tersebut agar lebih terfokus. Sedangkan Bandung di pilih karena merupakan salah

satu kota yang memiliki peminat *game online* terbanyak di Indonesia seperti yang dilansir dalam *broadgame.id* (<http://boardgame.id/bandung-lautan-board-game-tercipta-di-bgc-bandung/>) di akses pada 22 Desember 2015 pukul 22.16 WIB) sehingga peneliti merasa dibatasinya penelitian oleh Bandung sudah dapat mewakili apa yang peneliti butuhkan dan membuat penelitian lebih terfokus.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Bentuk rumusan masalah yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah rumusan masalah deskriptif dimana rumusan masalah berkenaan dengan pertanyaan terhadap keberadaan variabel mandiri, baik hanya pada satu variabel atau lebih (variabel yang berdiri sendiri) (Sugiyono,2011:56). Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana interaksi sosial yang terjalin dalam *game* duel otak pada mahasiswa di Bandung?”

Adapun batasan masalah dari rumusan masalah tersebut yaitu :

1. Bagaimana interaksi sosial yang terjalin dalam *game* duel otak ?
2. Apa motivasi berinteraksi dalam fitur *chat game* duel otak?
3. Fungsi komunikasi apa yang diperoleh dalam interaksi sosial yang dilakukan pada *game* duel otak?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka maksud dan tujuan dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana interaksi sosial yang terjalin dalam *game* duel otak.

2. Untuk mengetahui motivasi para pemain dalam berinteraksi dalam fitur *chat* yang berada di dalam *game* duel otak
3. Untuk mengetahui fungsi komunikasi yang diperoleh dalam interaksi sosial yang dilakukan pada *game* duel otak.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak yaitu :

1.4.1 Aspek Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu serta pengetahuan di bidang komunikasi terutama dalam bidang kajian etnografi virtual.
2. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang.

1.4.2 Aspek Praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan gambaran yang jelas mengenai interaksi sosial dalam virtual.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai bidang kajian etnografi virtual.

1.5 Tahapan Penelitian

Dalam melaksanakan sebuah penelitian kualitatif, diperlukan tahapan penelitian yang menurut Lexy J. Moleong (Ghoni, Almanshur, 2012:144) terdiri atas :

1. Tahapan Pra-lapangan

Pada tahap pra-lapangan ini terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini, peneliti merancang sebuah penelitian kualitatif. Pertama, menentukan topik untuk diangkat menjadi sebuah penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti mengangkat topik interaksi sosial dalam *game* duel

otak. Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah para pemain duel otak yang memiliki intensitas tinggi.

2. Tahap Pekerjaan Lapangan

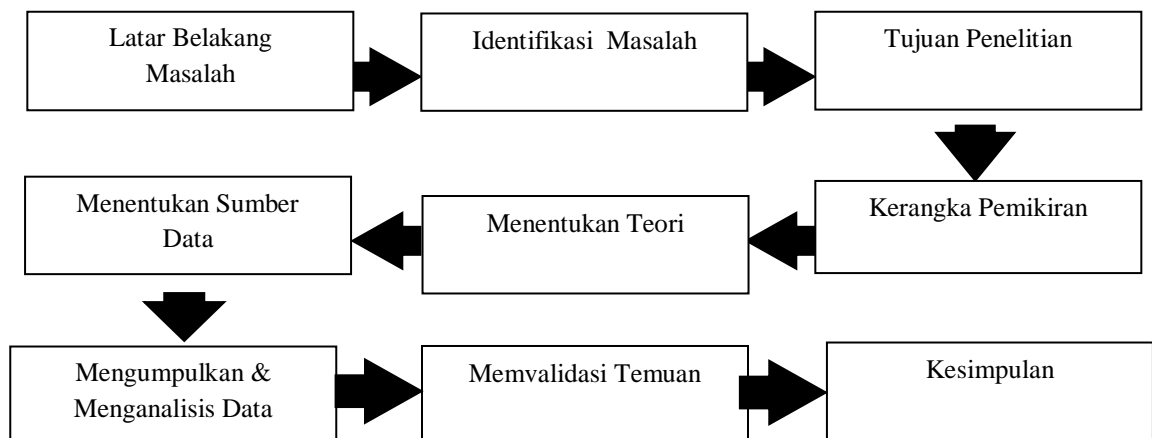
Dalam tahap ini, peneliti melakukan wawancara maupun observasi terhadap narasumber. Peneliti mencatat informasi yang dianggap penting bagi penelitian ini.

3. Tahap Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, peneliti melakukan teknik analisis data, setelah data dianalisis, peneliti membuat suatu kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan.

Gambar 1.5

Tahapan Penelitian



Sumber: Olahan Peneliti

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kota Bandung secara *online* dan *offline*. Informan yang dipilih adalah para pemain duel otak pada kalangan mahasiswa di Kota Bandung yang memiliki intensitas bermain tinggi, seperti bermain setiap hari dalam

beberapa jam, dikategorikan lawan tangguh dari hasil observasi peneliti, memiliki statistik yang bagus.

Periode pelaksanaan penelitian ini dilakukan dari bulan November 2015 sampai dengan Februari 2016.

Tabel 1.1

Kegiatan	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	April
Persiapan penyusunan proposal bab 1-3	■	■	■			
Pengumpulan data berupa litelature dan observasi tahap awal		■	■			
Pengumpulan Data			■	■	■	
Penyelesaian data meliputi kesimpulan dan saran				■	■	■

Sumber : Olahan Peneliti