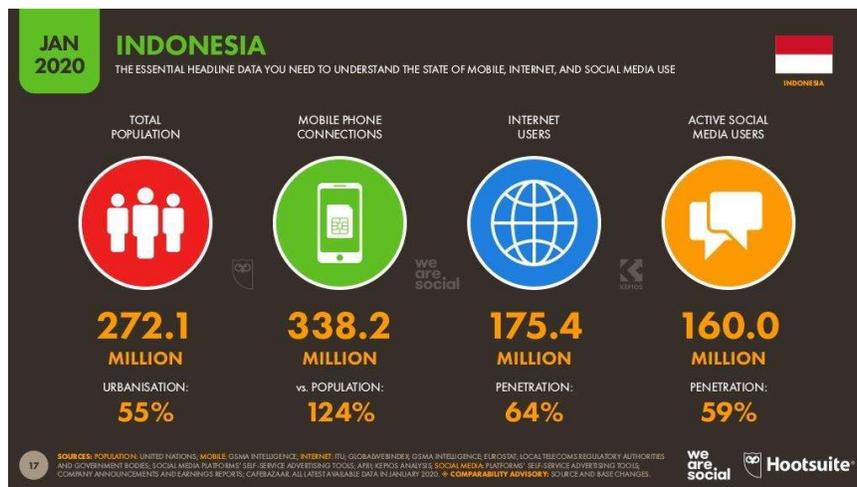


BAB II

FENOMENA GAMES ONLINE DI INDONESIA

Fenomena *games online* telah lama hadir di kalangan anak muda atau remaja di Indonesia, hal tersebut dapat dirasakan melalui kemudahan untuk mengakses internet dengan mudah di hampir seluruh penjuru di Indonesia. Seiring berkembangnya fasilitas internet ini juga sejalan dengan berkembangnya *internet café* atau yang biasa diketahui sebagai warnet (warung internet) di hampir seluruh penjuru kota-kota di Indonesia. Hampir di seluruh kota besar di Indonesia terdapat warnet yang biasa digunakan oleh anak muda atau remaja untuk bermain *game online* bersama teman sehingga kegiatan tersebut menjadi kegiatan yang wajar dan sering ditemukan di Indonesia.



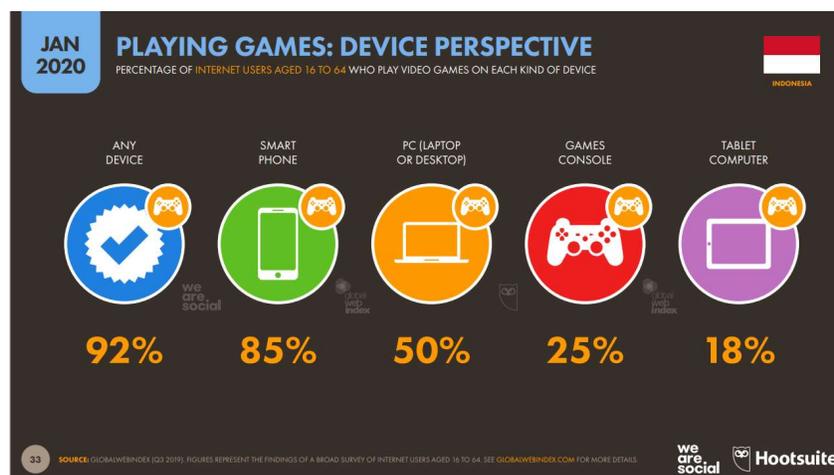
Data Riset Pengguna Internet 2020 di Indonesia dari We Are Social dan Hootsuite

Menurut data penetrasi pengguna internet di Indonesia mencapai 64% atau sebesar 1975,4 juta jiwa pengguna internet. Banyaknya pengguna di

Indonesia serta terus bertumbuhnya perkembangan teknologi serta kegunaan dari internet dalam kehidupan sehari-hari membuat pergeseran budaya pada masyarakat. Seiring perkembangan internet ini juga tentu merubah cara pandang serta cara berinteraksi di masyarakat. Penggunaan internet memiliki dampak kepada aspek budaya, sosial serta lingkungan di masyarakat. Namun seiring berkembangnya internet dan *game online* di Indonesia, menimbulkan fenomena baru di kalangan *gamers online*.

Seiring berkembangnya internet, tentu tidak dapat dihindari karena internet memiliki peran yang besar dalam kehidupan masyarakat. Internet sudah menjadi bagian yang dibutuhkan oleh masyarakat sebagai sarana informasi dan komunikasi yang bersifat global. Namun tidak dapat dihindari bahwa internet memiliki dampak positif serta negatif bagi penggunaannya. Pada penelitian yang dilakukan oleh Marcelino Simolang pada penelitiannya yang berjudul “Peranan Internet Terhadap Generasi Muda” menjelaskan bahwa internet memiliki dampak negatif yang cukup besar pada Generasi muda yakni sering disalahgunakan mengakses situs pornografi serta bermain *game online* secara berlebihan. Namun, pada penelitian tersebut juga dikatakan bahwa internet juga memiliki dampak positif karena bisa bermanfaat guna menambah informasi serta pengetahuan tidak hanya kepada generasi muda namun juga terhadap semua orang yang mengakses internet tersebut.

Ruang virtual (*cyberspace*) yang menjadi tempat atau media untuk para pemain *game online* menimbulkan fenomena-fenomena karena interaksi yang terjadi pada ruang virtual dilakukan tanpa bisa mengetahui dan memahami kondisi psikologis dari lawan bicaranya. Dalam interaksi di ruang virtual, komunikasi yang dilakukan hanyalah komunikasi verbal dengan minim atau bahkan tidak adanya komunikasi non-verbal. Padahal, komunikasi non-verbal juga sangat penting dalam sebuah interaksi untuk tercapainya sebuah pesan yang disampaikan dan yang diterima. Kita mungkin tidak menyadari atau menunjukkan ketidaksukaan kita terhadap sebuah percakapan dengan menggulungkan mata, menghilangkan *eye contact* atau memalingkan wajah namun tetap berkomunikasi dengan individu tersebut (Wood, 2006). Hal ini bisa memicu terjadinya konflik atau ketidak harmonisan pada interaksi di ruang virtual.



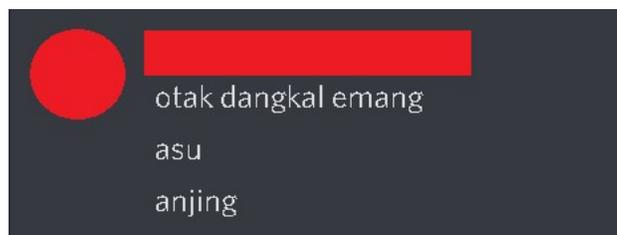
Data persentase dari pengguna internet usia 16-64 yang bermain games pada 2020 di Indonesia dari We Are Social dan Hootsuite

Menurut data riset tersebut dapat diketahui bahwa pengguna internet dari umur 16-64 tahun yang bermain *game* sebesar 92% sehingga dapat dikatakan hampir seluruh pengguna internet pada umur 16 hingga 64 tahun bermain *game*. *Game Online* sendiri merupakan permainan digital yang memerlukan jaringan internet untuk mengaksesnya. Dalam *game online* biasanya terdapat fitur percakapan yang mendukung komunikasi antar pemain di dalam dunia virtual tersebut, sehingga pemain *games online* bisa melakukan kerjasama ataupun memperluas jaringan pertemanan mereka dengan pemain lain yang sebelumnya tidak pernah bertemu secara tatap muka di dunia nyata. Interaksi komunikasi yang dilakukan di dalam game ini melahirkan komunitas atau kelompok virtual yang berbasis pada *game online*. Komunikasi yang terjadi secara online ini juga berdampak pada perubahan dalam aspek budaya, sosial maupun lingkungan. Struktur budaya menjadi budaya baru yang terintegrasi dengan dunia *cyber*.

Game online adalah sebuah permainan yang banyak dimainkan oleh orang-orang dimana pemain menggunakan perangkat yang terhubung dengan jaringan internet tanpa harus bertemu secara tatap muka (Adams & Rollings, 2007). Sementara komunikasi virtual yang dilakukan oleh para *gamers online* lebih fokus pada sistem komunikasi yang biasanya disediakan di dalam sebuah *game* ataupun menggunakan aplikasi pihak ketiga atau *third party application*. Dengan adanya komunikasi virtual dalam sebuah *game* akan menguntungkan karena para pemain *game* bisa berkomunikasi dengan orang lain tidak harus

bertemu secara tatap muka, namun juga bisa berkomunikasi dengan orang yang tidak dikenal dan berkomunikasi secara tidak tatap muka dari belahan dunia manapun. Selain itu dengan adanya sarana komunikasi yang tersedia pada *game online* membuat para pemain menjadi mudah untuk bertukar informasi serta bertukar pendapat guna meraih sebuah kemenangan.

Aplikasi pendukung atau *third party application* yang biasa digunakan para *gamers online* adalah *discord*. Aplikasi ini memiliki banyak fitur yang bisa digunakan para individu untuk saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya. Aplikasi ini memiliki fitur *chat*, *video call*, *voice call* serta *share-screen* dan juga bisa untuk membuat *group*. Para individu yang memiliki kesamaan yakni bermain *game online* biasanya membuat *group* pada aplikasi *discord* lalu rutin melakukan *group call* pada saat bermain guna menjalin komunikasi yang lebih intim sambil bermain salah satu *game online* yang sama. Selain itu penggunaan aplikasi ini juga berguna untuk memperluas interaksi berdasarkan kesamaan nilai yang dimiliki masing-masing individu.



Contoh dari kekerasan atau bullying pada komunitas game online berupa kata-kata kasar

Dalam komunitas virtual yang dimana anggota nya tidak bertemu secara tatap muka sering sekali terjadi tindakan kekerasan. Tindakan kekerasan dalam *game online* maupun komunitas virtual yakni tindakan *cyber bullying*. Kategori *game* yang keras juga dapat menimbulkan perilaku agresif (Anderson & Bushman, 2001). Dampak dari perilaku agresif adalah perwujudan atas kekerasan yang dilakukan oleh para *gamers online*. Dampak dari *cyberbullying* atau perkataan yang kasar di dalam sebuah komunitas virtual biasanya adalah dikucilkannya individu yang melakukan hal tersebut. Jika individu pelaku kekerasan tersebut sudah cukup mengganggu anggota kelompok lainnya, tindakan yang biasanya diambil oleh para anggota kelompok adalah mengeluarkan individu tersebut atau tidak akan bermain dengan individu tersebut lagi.

Komunitas virtual yang tercipta dari individu-individu yang memiliki kesukaan bermain *game online* ini tidak memiliki batasan mengenai lokasi, budaya, ras serta perbedaan waktu yang menjadi penghalang untuk saling bertukar informasi serta berkomunikasi. Dengan hanya melakukan interaksi komunikasi melalui aplikasi secara online membuat banyak individu merasa terbuka dalam menyampaikan apa yang ingin dikatakan tanpa memikirkan apakah perkataan tersebut akan menyinggung lawan bicaranya. Dalam komunitas *online* ini juga sering menimbulkan konflik yang diakibatkan oleh perkataan atau candaan dari anggota komunitas tersebut yang kemudian

menciptakan rasa ketersinggungan oleh individu lainnya yang menjadi lawan bicara. Pesan yang disampaikan tersebut bahkan bisa dianggap sebagai ujaran kebencian (*hate speech*).

Penelitian sebelumnya yang berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap Komunikasi Sosial pada Mahasiswa” yang dilakukan oleh Zulaikha Putri menjelaskan bahwa pola pikir individu yang sering bermain *game online* akan memiliki efek kecanduan. Efek tersebut juga akan memberikan dampak terhadap pembentukan karakteristik baru seperti malas, ambisius, anti sosial dan perilaku yang cenderung lupa akan waktu. *Game online* sendiri bisa menyebabkan berkurangnya interaksi dengan orang secara tatap muka. Perilaku komunikasi pengguna *game online* terjadi dikarenakan adanya faktor emosional dan faktor kebiasaan yang terjadi pada individu tersebut secara terus menerus. Perilaku tersebut mengarah kepada perubahan sikap, perubahan perilaku serta perubahan dalam berkomunikasi. Hal menyampaikan pesan yang biasa dilakukan oleh para pengguna *game online* mengalami perubahan menggunakan bahasa gaul serta bahasa kasar yang sudah menjadi bahasa yang mereka gunakan sehari-hari yang menurut mereka dipahami oleh lingkungannya. Pola komunikasi menggunakan bahasa gaul dan kasar yang digunakan oleh para *gamers online* bisa dikatakan sebagai suatu unsur yang penting dan sudah menjadi bagian dari bahasa yang digunakan dalam keseharian mereka khususnya dalam berkomunikasi.

Seiring dengan berkembangnya komunitas virtual yang memiliki banyak anggota dan tersebar di berbagai daerah yang ada di Indonesia, selalu ada dampak

negatif yang tercipta dari hal tersebut. Dalam konteks ini, dampak negatif yang tercipta sangatlah banyak seperti kecanduan untuk bermain *game online*, perubahan terhadap karakteristik baru seperti menjadi malas, mudah berkata kasar, serta terbentuknya individu yang anti-sosial. Perilaku komunikasi dalam komunitas *game online* terjadi karena adanya faktor kebiasaan yang terjadi pada diri sendiri. Perilaku tersebut biasanya mengacu pada perubahan sifat dan perubahan pola komunikasi yang telah menjadi kebiasaan dalam komunitas *game online*. Penggunaan bahasa gaul dan kata-kata kasar yang digunakan dalam komunitas virtual yang sudah menjadi kebiasaan mengubah pola komunikasi individu-individu yang ada di dalamnya.