

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN, ANALISIS, DAN PEMBAHASAN

4.1 Data 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*.

4.1.1 Gustawa Primatur Rahman

Umur profil ini masih sekitar 17 tahun dan salah seorang pelajar di Sekolah Menengah Atas Taruna Ganesha dan memiliki nama panggilan Ade atau Dede. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara Dede biasa bersekolah mulai dari jam 8 pagi hingga pulang jam 1 siang. Kegiatan yang dilakukan sepulang sekolah Dede yaitu pergi ke warnet *game online* yang letaknya di jalan Dipatiukur Bandung yang tempatnya tidak berada jauh dari kampus UNIKOM. Dede mulai bermain *game online* sejak tahun 2009 terpengaruh teman-teman yang saat itu mengajak bermain. Setiap hari sekitar pukul 3 sore Dede bermain *game online*, tidak banyak waktu yang digunakan untuk bermain, hanya sekitar 3 jam setiap harinya dari mulai hari senin hingga jumat. Setiap hari libur mulai hari Sabtu dan Minggu kebiasaan bermain *game* ini meningkat hingga 6-8 jam, bahkan menurut pengakuannya “klo hari libur sama punya uang, mulai main *game* dari jam 7

malem sampai jam 7 pagi, terus dilanjut paket pagi dari jam 7 pagi sampe jam 12 siang.”

Jumlah uang yang dikeluarkan biasanya sekitar 15 ribu perharinya, dan kemungkinan bertambah di saat hari libur. *Game online* yang biasa dimainkan oleh Dede itu adalah DOTA 2, Dede memiliki ranking yang cukup tinggi di *game* DOTA 2 ini yaitu 3900. Menurut Dede kegiatan bermain *game online* ini hanya sekedar *have fun* aja, cari hiburan dan menambah teman bermain di dunia *game online* DOTA 2 ini. Penulis bertanya kepada Dede “apakah kegiatan seperti ini mengganggu kegiatan sekolah Dede?” dia kadang-kadang ganggu sih, apalagi kalau orang tua udah mulai ngomel kalau Dede kesiangan bangun tidur gara-gara bergadang maen *game* di warnet semalemnya.”

4.1.2 Aldi Fadlilah Putra Sandra

Profil berikut adalah seorang wiraswasta yang masih berumur 22 tahun. Berstatus lajang, dulu pernah mengenyam pendidikan D3 Fakultas Seni Musik di Universitas Pasundan. Perawakan cukup gemuk, berkulit putih, serta memiliki tato di tangan dan kakinya. Aldi berdomisili di Bandung tepanya di daerah margahayu raya. Aldi memilih bermain *game* di warnet *game online* karena waktu itu dia memiliki tim yang terdiri dari 10 orang yang dibagi menjadi 2 kelompok yang berisikan masing-masing 5 orang. Tim Aldi biasa bermain *game online* bernama CSGO singkatan dari Counter Strike Global Offensive. Aldi bersama timnya pernah mengikuti beberapa turnamen dengan skala nasional di kota Bandung sebagai juara 2, kota Jakarta juara 1, dan di Cirebon juara 2. Padahal

game online pertama yang dimainkan Aldi adalah Ragnarok Online, seperti pengakuannya “kalo ragnarok tetep jadi *game* favorit, soalnya *game* itu gak ada matinya hehehe.”

Ketika penulis bertanya kepada narasumber *game online* manakah yang paling sering dimainkan, Aldi menjawab “saya lebih milih CS (Counter Strike) soalnya lebih menghasilkan.” Menurut Aldi dengan bermain *game online* CS dia mendapatkan sponsor dari warnet tempat biasa dia maen *game online* tersebut. “saya kerjasama dengan warnet, saya bikin tim dengan nama warnetnya, warnetnya dapet promosi sama pemasaran, nah saya dikasih *billing* gratis, modal sama *equipment*, bahkan sempet sistem gaji juga, dulu waktu masih jaman kuliah saya digaji warnet cuma buat maen Counter Strike Online.” Menurut Aldi CSGO itu sebuah *game* yang mementingkan *skill* dalam bermain, kelebihan *game* ini menurut Aldi yaitu cara bermainnya yang tidak mudah, karena *game* CSGO adalah *game* yang *real strategy*, kita mesti berpikir, kita harus tahu saat yang tepat buat lakukan sesuatu jadi tidak monoton seperti *game* DOTA 2, soalnya *game* DOTA 2 itu monoton Cuma sekedar *leveling*, *farming*, tidak perlu *skill* cukup main berlima dalam satu kelompok pasti cepet rangkingnya.

Keseruan dalam bermain *game online* ini dapat penulis lihat ketika Aldi bermain langsung dan berinteraksi dengan teman bermain melalui *chatting*. Menurut Aldi bermain *game* itu tidak hanya hiburan buat dirinya tetapi menambah wawasan serta membuka lahan pertemanan yang seluas-luasnya tidak terbatas wilayah. Kendala bahasa bukanlah hal yang memberatkan dalam komunikasi tetapi *skill* bermain dan kemampuan dalam tim ketika bermain itu jauh lebih

penting. Berbicara soal tingkat kemahiran bermain *game online*, Aldi memiliki tingkat tertinggi yaitu Global Elite. Global elite memungkinkan Aldi bermain dengan *gamers* yang dia panggil atlet. Atlet-atlet ini berasal dari luar negeri. Di warnet tempat Aldi bermain searang hanya dia saja yang memiliki pangkat paling tinggi. Dia pernah join tim dengantim NXL, salah satu tim yang bermain CSGO dan cukup terkenal di dunia internasional akan keahlian bermainnya. Penulis melontarkan pertanyaan "apa yang didapatkan lagi selain prestasi dari *game online* CSGO ini?" Aldi menjawab "saya sendiri pernah mendapatkan uang sekitar 7 juta, dan di *game online* CSGO ini terdapat item yang dapat dijual seperti pisau karambit, tapi mendapatkan pisau itu susah sekali, kalau hoki sih cuma buka 1 box dapet, klo gak hoki mau beribu-ribu box dibuka gak dapet." Harga pisau karambit yang paling dicari di steam market itu paling murah sekitar 3 juta. Jual beli biasa dilakukan di dalam valve, apakah menggunakan uang asli atau item dari steam.

Dalam satu hari Aldi biasa menghabiskan waktu sekitar 5 jam hanya untuk melahap 5 map. Karena menurut Aldi semakin lama main semakin membuat otak cape, mata kurang enak, pendengaran kurang baik. Aldi menambahkan "semakin lama main bikin bodoh, bikin gak bakalan fokus." Dalam satu hari Aldi meratakan pengeluaran untuk membayar *billing* bermain *game online* CSGO sekitar 50 ribu. Seperti pengakuannya "sehari biasanya abis 25 ribu, pertama 5 jam, kalau ambil paket malam dari jam 11 malam sampai jam 7 pagi". Ada beberapa sebutan atau panggilan menurut Aldi di *game online* CSGO ini seperti *NOOB* yang berasal dari kata *NEWBIE* yang berarti seseorang itu baru bisa bermain atau orang yang

biasa main tetapi tidak bisa main dengan baik selalu kalah. Istilah berikutnya adalah *KAPPA* yang berarti panggilan kasar terhadap orang yang bermain *game* tetapi tidak ahli bermain dan hanya banyak bicara seolah pandai bermain. *KAPPA* ini ditunjukkan dengan penggunaan *icon* muka bagi para penggunanya.

Aldi mengikuti komunitas *gamers* yaitu ISPA (Indonesia Entertainment Sport Association) yang beranggotakan orang Indonesia yang senang *games*, atlet-atlet ber*skill*. Menurut Aldi “klo di luar negeri kan dianggap atlet *gamers gamers* itu, *gamers* yang punya *skill* dan sering juara. Nah makanya kemaren semenjak NXL masuk ke tahap internasional mewakili Indonesia baru deh pemerintah ngasih wadah para *player* yang berkualitas, baru didirikan tahun 2013 kemaren.” Narasumber ditanya seputar apakah ada keinginan untuk berhenti bermain *game online*, Aldi menjawab “Ampe sekarang juga pengen sih berhenti maen *game*, berhenti jadi *gamers*. Klo proses udah saya lakuin, contohnya 25 ribu per hari itu kemajuan biasanya ampe 100 ribu per hari hahahaha. Sekarang maen Cuma 5 jam sisanya buat *browsing*, nonton film ngobrol aja ma temen di warnet. Dalam waktu dekat pengen berhenti maen *game* hehehe.”

Aldi berujar ketika bermain *game online* seperti ini sering membuatnya bermasalah dengan orang tua tetapi seputar kuliah dia mengaku tidak memiliki masalah berarti. Seperti pengakuannya “pernah sih ada masalah gara-gara maen *game*, awalnya dimarahin aja tapi semejak ikutan turnamen dan berprestasi ortu baru bisa ngomong, oh iya anak gue berprestasi dan bisa ngasilin uang jadi ya sekarang biasa aja hehehehehe. karena orang tua di Indonesia itu masih ortodok

aja. Mereka masih melihatnya “ikutin aja jalan bapak” tapi kan mereka gak bisa liat sisi baik dari maen *game* itu. Klo gak menghasilkan apa-apa ya itu buruk tapi klo menghasilkan ya baik, tapi emang hidupnya gak sehat di warnet aja.” Menurut Aldi kegiatan bermain *game* ini sama sekali tidak mengganggu aktifitasnya, karena dia mendapatkan uang, diberi perlengkapan, diberi makan, dan Aldi pun dikontrak dengan ketentuan yang berlaku.

4.1.3 Egi Sapari

Narasumber ini berperawakan kurus kecil, berkulit putih dan berambut pendek dengan kebiasaan merokok yang cukup banyak. Berpendidikan terakhir Sekolah Menengah Pertama dengan Ijazah Persamaan. Berusia 28 tahun, dan berstatus lajang. Observasi beserta wawancara dilakukan di rumah narasumber, dimana narasumber mengubah kamar pribadinya menjadi tempat untuk bermain *game online*. Obrolan dilakukan dengan narasumber sedang bermain *game online*. *Game online* yang pertama dimainkan Egi adalah Ragnarok online pada tahun 2000, Egi pernah bekerja sebagai joki *game* Ragnarok Online di salah satu warnet *game online* di kota Jakarta, dengan penghasilan sekitar 800 ribu per bulannya.

Game online yang sekarang Egi mainkan adalah *game online* Guild Wars 2, *game* ini bukan jenis *game online* yang bisa didapatkan dengan cara di *download* gratis tetapi diharuskan membeli seharga USD 39.99 hanya bisa didapatkan di ebay atau di *website* amazon. Jelas *game* ini tidak murah, karena setelah membeli *game* ini kita dapat memiliki satu char (karakter dalam *game*) dengan membayar seharga 500 ribu rupiah. Egi memiliki 5 karakter di dalam *game*

ini, dan sudah memainkan *game online* ini sejak tahun 2010. Pemilihan Egi dalam memainkan *game online* karena menurutnya *game* ini mudah dimainkan dengan server internasional, yang memungkinkan dia memiliki teman dari luar Indonesia, serta harga *gold* yang masih lumayan.

Menurut Egi “tidak ada *game* lain yang lebih bagus dan lebih baik selain Guild Wars 2, karena banned nya low banned, klo *game* lain itu high banned”. Banned disini berarti *Game* master Guild Wars 2 memblokir pengguna yang melakukan transaksi menggunakan uang asli. Apabila salah satu karakter pemain di banned, berarti pemain tersebut tidak akan dapat memiliki karakter tersebut lagi. Narasumber menolak dirinyadipanggil *gamers* karena menurutnya “bukan *gamers* sejati tapi *farmers* sejati. Istilah *farmers* dalam *game online* Guild Wars 2 ini adalah seseorang yang mengumpulkan *gold* dengan cara menjual item-item yang ditemukan setelah menyelesaikan misi atau *reward* dari membunuh monster-monster yang ada di *game online* ini. Penjualan *gold* ini dilakukan lewat transaksi via Yahoo Messenger, PayPal melalui bandar dari China. Harga dari 1 *gold* berkisar antara 580 rupiah. Egi biasa menukarkan *gold* setiap 1 bulan sekali, dia mendapatkan sekitar 2.5 juta rupiah.

Berbicara soal tingkatan atau tingkat kemahiran dalam bermain *game online* Guild Wars 2 Egi tidak terlalu mementingkan *skill* atau biasa disebut dengan *leveling*, menurutnya “Aah gak ada soalnya klo itu untuk *player*, klo Egi sih gak mentingin *title* cm mikirin *game* aja, klo *leveling* harus 80 soalnya gak bisa cari uang. Begitupun dalam hal komunitas, Egi mengaku tidak terlalu aktif dalam komunitas karena hanya akan mengganggu kegiatannya mengumpulkan *gold*.”

Egi juga mengungkapkan tidak ada istilah atau bahasa tertentu yang digunakan dalam *game* ini karena pertama menggunakan bahasa inggris, kedua apabila menggunakan bahasa selain inggris atau kata-kata kotor maka otomatis akan di *kick* keluar dari *game*.

Dalam satu hari Egi biasa bermain *game online* ini sekitar 12 jam, seperti yang diungkapkannya sebagai berikut “12 jam, kadang lebih kadang kurang tergantung koneksi buruk enggak nya, pokoknya patokan 12 jam sehari.” Intensitas ini kemungkinan bertambah di saat hari libur, karena teman-teman sesama *farmers* yang jarang bermain di hari biasa, banyak bermain di hari-hari libur. Kegiatan ini sama sekali tidak mengganggu aktifitas lainnya, karena bagi Egi bermain *game* adalah kerja mencari uang. Berikut kutipannya “arti *game* buat saya adalah sebuah pekerjaan yang yaa sehari harilah kebutuhan, klo misalkan hobi sih gak terlalu hobi karena menghasilkan jadi saya main *game* gitu.” *Game* itu merupakan pekerjaan bagi Egi, hanya sekitar 40% makna hiburan bagi Egi, selebihnya adalah pekerjaan.

Hal yang paling menyenangkan selama 4 tahun bermain *game* ini adalah selain uang, Egi juga bisa bersosial dengan *player* di seluruh dunia. Arti *gamers* menurut Egi adalah “yang bermain *game* Cuma sekedar hobi saja.” Dengan bermain Guild Wars 2 ini semakin memperkuat statusnya sebagai seorang *farmers* sejati, karena selalu *online* dan selalu mencari *gold* tanpa ada kata libur. Ketika ditanya mengenai apakah ada keinginan untuk berhenti bermain *game online* ini, Egi hanya menjawab “blom buat sekarang, tapi ga tau gimana *game* nya. Saya mau berhenti karena harga *gold* turun, udah gak ada harganya.”

4.1.4 Taufik Reski Ibrahim

Narasumber ini biasa dipanggil Opik, berstatus lajang dan masih bekerja sebagai Operator tetap, dan sudah bekerja selama 2 tahun di warnet *game online* O2 di wilayah dipatiukur. Pendidikan terakhir Sekolah Menengah Pertama Pasundan 2 Bandung, masih berusia 23 tahun. Berperawakan tinggi, berkulit putih, anak pertama dari empat bersaudara. Berdomisili di daerah Dipatiukur Bandung.

Pertama kali Reski bermain *game online* sekitar tahun 2007, dan *game online* pertamam yang dimainkan adalah Ragnarok *Online*. Sekarang mulai beralih bermain *game online* DOTA 2, Opik lebih memilih *game online* DOTA 2 karena *gamenya* sedang populer banyak pemainnya, kualitas *gamenya* bagus dan tidak membosankan. Kebiasaan bermain DOTA 2 menurutnya menghabiskan waktu hingga 2 hari di saat event, event ini menurut reski “Ada event kayak natalan, acara-acara besar biasanya, seperti Halloween contohnya.” Soal pengeluaran untuk bermain *game* DOTA 2 ini Reski mengaku tidak ada budget yang dikeluarkan dikarenakan dia seorang OP yang bebaas saja bermain *game* di saat waktu kerjanya. Reski termasuk ranking 50 nasional di Indonesia.

Menurut reski *game* ini juga dapat menghasilkan uang bagi dirinya, dia sendiri mengaku mendapatkan uang dari hasil menjual item seperti Courier Baby Rossa seharga 1.5 juta rupiah. Waktu itu dilakukan dengan cara langsung bertemu dengan calon pembeli di sekitaran kota Bandung. Mnafaat yang dirasakan dari bermain *game online* DOTA 2 ini menurut reski membuat refresh pikiran. Pengalaman menyenangkan bermain DOTA 2 yaitu ketika reski bertemu dengan

pemain DOTA 2 profesional dan telah mendunia, berikut jawabannya “Kalo kita ketemu sama *player* dota yang profesional yang udah mendunia dan kita bener-bener ingin ngalahin dia teh, cuman ya enggak akan bisa gitu hahahaha, mungkin *skill* kita tuh jauh ketinggalan dari mereka teh.” Dengan bermain *game online* DOTA 2 Reski merasa jauh lebih dikenal di lingkungan para pemain *game online*, reski lebih menyukai main bersama sekalipun ranking pemainnya berbeda.

Suka duka reski selama bermain *game online* DOTA 2, “pernah sih gara-gara maen *game* sakit terus ngeganggu aktifitas yg laen selain kerja gitu kan. Klo saya kan maen *game* sekalian kerja gitu. Cuma ada aktifitas lain kayak pacaran atau acara-acara sama temen itu bisa ngecancel cuma gara-gara *game*. Sering banget begitu teh a, pacaran aja 3 tahun putus gara-gara *game* hahaha.” Reski juga menuturkan bahwa mencari uang lewat *game online* DOTA 2 dia kesampingkan, menurutnya mencari uang bisa dia dapatkan dari sumber lain, tapi bermain DOTA 2 merupakan kesenangan dan meningkatkan *skill*.

4.1.5 Muhammad Rizal

Narasumber ini tumbuh besar di bogor dan pernah mengenyam pendidikan S1 Fakultas Seni Institut Kesenian Jakarta. Anak ketiga dari lima bersaudara ini biasa dipanggil Eca, berusia 36 tahun, berstatus lajang, berperawakan tinggi kurus, berkulit putih, sering sekali menggunakan topi, memiliki tato di tangan, dan memiliki CV yang bergerak di bidang jasa dan outbond di Bandung. Eca tinggal bersama Ibu di rumahnya di wilayah cimahi.

Pertama kali bermain *game online* sekitar tahun 2003, *game online* pertamanya adalah Counter Strike *Online*. Sekarang Eca lebih banyak bermain *game online* poker, website yang biasa dikunjungi adalah dewa poker. Budget minimum yang dikeluarkan untuk bermain *game online* poker ini bervariasi, mulai dari Rp. 25.000,- hingga Rp. 500.000,-. Menurutnya kegiatan hiburan iseng bermain *game online* poker ini biasa dilakukan mulai sore hari hingga larut malam. Kegiatan bermain *game online* poker ini terus berlanjut ketika masih ada uang dalam deposit. Penulis bertanya “dari 100% skala hiburan *game* ini buat lu?” Eca menjawab “Paling 7 persen selebihnya gua lebih yg laen, kayak gua bilang gua disini punya cv jadi cek email. *Game* buat gue iseng aja. Tapi kita balikin lagi, lo tanpa hiburan tanpa *game* ato apa otomatis gak ada warna. Kecuali menekuni satu bidang kerjaan kayak gue ya gak masalah.”

Eca menuturkan “karena gue iseng-iseng gak lebih dari 200 ribu sehari, kadang tiap gue deposit 200 ribu trus gue WD, gue maen menang WD lagi itu dari 200 ribu pasti menghasilkan. Duit itu bisa gue abisin buat makan *have fun* bagi-bagi sama anak-anak. Yang paling penting gue bisa ilangin kejenuhan gue. Soalnya gue klo udah kerja gue total freak gue kerjain, dengan gue maen *game* gue bisa dapet inspirasi buat kerjaan gue.” Eca juga mengakui bahwa dia sering sekali tidur di warnet dan tidak pulang ke rumah untuk beberapa hari. Eca tidak pernah menularkan kebiasaan bermain *game online* poker ini, tetapi apabila ada temannya bertanya soal *game* tersebut dia tidak sungkan untuk berbagi ilmunya. Manfaat dari maen *game online* poker ini menurut Eca, dia bisa berbagi di saat menang, sekalipun dia hanya menikmati ratusan ribu dari jutaan.

Eca mengungkapkan bahwa dengan umurnya yang sekarang menginjak 36 tahun dan kebiasaanya bermain poker *online* dimata orang tuanya tidak menjadi masalah yang penting tidak berlaku negatif. Uang terbesar yang dihasilkan dari bermain *game online* poker ini adalah Eca adalah 28 juta rupiah. Eca dapatkan dengan bermain selama 2 malam, dia habiskan untuk membeli barang dan sisanya dia bagikan kepada teman-temannya, menurutnya ini adalah bagian dari sukanya bermain *game* ini tetapi dukanya adalah ketika dia akalah bermain dan tidak bisa berbagi.

Eca mengungkapkan selain bermain poker secara *online*, dia juga pernah mengunjungi kasino berikut penuturannya “Gua pernah ke singapura, ke kasino sengaja. Pgn coba segala macem. Gue punya prinsip dari org tua. Lu coba silakan disaat lu tau lu tentuin deh. Mana ada sih di dunia ortu yg nyuruh buat maen judi. Itu kan hak ada HAM, lo gak bisa ngelarang kan. Lo berani berbuat lo berani tanggung jawab. Urusan dosa ya balik lagi ke atas.” Tertarik dengan jawaban diatas penulis mengajukan pertanyaan “kalau ntr lo punya anak, terus anak lo maen bginian juga gmn? Eca dengan santai nya menjawab “Gua akan bilang, lu udah coba resiko ya lu tanggung sendiri, selama pake duit gua ya pake duit gue aja. Tapi klo lo bisa hasilin sendiri ya silakan. Gue gak bisa bilang ma anak gue klo itu dosa. Soalnya dulu SDSB dihalalkan negara, Cuma klo kita bicara dosa ato gak mah itu kembali ke atas, kita mah maen aja. Ada yang dilakukan profesional ada yang iseng. Gue gak munafik bro. Dosa mah lamun eleh.. apalagi kita digunakan org merugikan org itu dosa. It’s fine judi itu asal dalam koridor yang tepat, yang pertama lu pake duit sendiri gak rugiin orang laen. Yang gua alami

disaat gua maen begini beberapa lama itupun duitnya yang dijadikan pemasukan.” Apakah eca terpikir untuk berhenti bermain *game online* poker ini, dia hanya menjawab karena dia tidak menggantungkan hidup dari bermain *game online* poker ini jadi tidak penting baginya, jadi hanya bersenang-senang saja dan bisa berhenti kapan saja dia mau.

4.1.6 Adel Nugraha

Adel merupakan salah satu mahasiswa yang masih aktif dan berkuliah S1 di Fakultas Komunikasi Universitas Komputer Indonesia Bandung. Adel berusia 21 tahun, berstatus lajang tetapi telah memiliki pacar dan berhubungan selama 4 tahun lamanya. Dulu sempat berkuliah di UNISBA angkatan 2011 jurusan ilmu komunikasi, tetapi memutuskan pindah ke UNIKOM.

Pertama kali bersentuhan dengan *game online* pada tahun 2006, *game* yang pertama dimainkan adalah Counter Strike *Online* hingga akhir tahun 2008. Sekarang adel lebih berminat dalam bermain *game online* DOTA 2. Pengeluaran per hari untuk bermain *game online* DOTA 2 ini ade memperkirakan sekitar Rp. 50.000,-, tetapi ketika akhir minggu bisa dua kali lipat hingga Rp. 100.000,-. Pengeluaran ini hanya diperuntukan untuk membayar *billing* di warnet, ada biaya tambahan lainnya ketika adel membeli makan, minum, dan rokok. Ketika ditanya mengenai aktivitasnya di kampus terganggu apa tidak karena bermain *game*, adel mengakui bahwa dulu ketika masih berkuliah di UNISBA sering sekali kesiangan ke kampus karena bergadang semalaman di warnet. Akhirnya memutuskan untuk pindah ke UNIKOM mengikuti pacar yang lebih dulu kuliah di sana, dan letak

kampus yang dekat dari warnet biasa Adel bermain *game online*. Adel menuturkan bahwa dia tidak perlu mandi bahkan gosok gigi untuk pergi ke kampus ketika dia semalam menghabiskan waktu di warnet.

Suka dukanya selama bermain *game online* DOTA 2 ini menurut adel adalah senannya dapat berkumpul dengan teman-teman, bisa bermain bersama. Dukanya dulu ketika masih SMA bahwa orang tuanya sering sekali menegur karena menghabiskan semalam di warnet. Tetapi sekarang orang tua memperbolehkan bermain *game online* ini dibandingkan harus bermain diluar yang berdampak negatif. Kuliah juga sering terganggu karena sering ngantuk di kelas. Bermain *game online* bersama teman-teman itu jauh lebih menyenangkan di bandingkan sendirian di rumah. Banyak hal yang bisa dibagi mulai dari ketawa, marah, kesal, sampai makan pun bersamaan.

Menurut Adel di luar sana banyak sekali yang memandang negatif terhadap para *gamers*, padahal tidak semua *gamers* itu negatif, banyak yang menghasilkan dari *games* ini selain mempererat silaturahmi juga kita bisa berprestasi melalui *game online*. Adel sendiri pernah mengikuti turnamen Counter Strike Global Offensive tahun 2010 di Bandung keluar sebagai juara 3, tahun 2011 di Jakarta hanya mampu sampai tingkat semifinal. Adel juga menginginkan pemerintah mewadahi kegiatan para *gamers* ini agar dapat disalurkan menjadi olahraga yang berprestasi.

Adel memiliki rangking 4500 dari 6500 rangking tertinggi di DOTA 2, buat Adel kalah menang sama saja yang penting *have fun* saja. Ketika penulis bertanya “apakah ada keinginan untuk berhenti bermain *game*?” Adel hanya

menjawab “berhenti sih enggak kang tapi hanya mengurangi jam bermain nya saja, lagian juga masih muda.”

4.1.7 Sansan Saputra

Narasumber ini telah berumah tangga, telah memiliki istri dan 1 anak yang masih balita. Perawakannya kecil, kurus, rambut pendek berkulit sawo matang, dan masih berusia 18 tahun. Pendidikan terakhir yaitu Sekolah Menengah Pertama ijazah Persamaan Bandung. Nama narasumber adalah Sansan Saputra. Sansan merupakan adik kandung dari narasumber yang bernama Egi Sapari.

Sansan mengungkapkan bahwa ini adalah tahun pertamanya bermain *game online*. *Game online* yang dimainkan serupa dengan kakaknya yaitu Guild Wars 2. Sansan terpengaruh kakaknya yang lebih dulu bermain *game online*. Tidak jauh berbeda dengan sang kakak bahwa sansan pun merupak seorang *farmers* sejati karena dalam bermain *game* dia pun mengumpulkan *gold* guna dijual kepada bandar China. Menjadikan perbedaan antara Sansan dengan sang kakak adalah sansan tidak hanya mementingkan *gold* tetapi Sansan pun memilih levelling guna meningkatkan kemampuan karakternya dalam *game* tersebut. Kegiatan bermain *game online* ini dilakukan 12 jam dalam satu hari, dan hanya dalam satu hari Sansan dapat mengumpulkan 280 *gold* dari dua karakter yang dia mainkan bersamaan. Menurut sansan dengan bermain *game online* Guild Wars 2 ini menjadikan mata pencaharian baginya guna menghidupi keluarga kecilnya. Dalam 1 bulan sansan dapat mendapatkan sekitar Rp. 4.000.000,- dengan hanya menjual sekitar 2000 *gold*. Dengan pendapatan ini sansan beserta kakak mampu

menghidupi keluarga dengan saling membantu membayarkan kebutuhan rumah tangga seperti listrik, air, makanan, dan cicilan motor masing-masing.

Sansan beserta kakak memiliki ruang terpisah yang disulap menjadi “kantor” tempat mereka meainkan *game online* Guild wars 2. Kamar Egi berada dilantai 2, sedangkan sansan beserta istri dan anaknya berada di lantai 3. Menurut Sansan motivasi dia memainkan *game* ini adalah uang, dia kadang merasa terganggu ketika anaknya yang masih kecil menangis, itu membuatnya tidak fokus terhadap pekerjaannya ini. Sang istri pun memahami kegiatan ini uajarnya, karena dari *game online* ini mereka mempunyai pemasukan yang jelas. Bahkan sang istri pun diajarkan cara mencari *gold* di dalam *game* tersebut, sekalipun belum mahir tapi lumayan untuuk ganti ketika Sansan sedang istirahat untuk makan atau mandi. Sansan sendiri tidak mengikuti komunitas apapun yang berhubungan dengan *game online* ini. Lebih penting di rumah daripada di luar tuturnya.

Sansan memiliki 1 ID yang seharga Rp. 600.000,-, serta memiliki 5 karakter yang masing-masing maenurutnya berharga Rp. 500.000,-. Pengalaman yang paling menyenangkan dari bermain *game* ini adalah ketika teman-teman berkumpul dalam satu clan, dan saling bertukar informasi, bercanda, bertukar *equipment*. Bahkan diakui Sansan dia pernah beruntung mendapatkan item yang seharga 1000 *gold*, dan ini semakin membuatnya semakin bersemangat bermain lebih giat lagi. Arti *game online* Guild Wars 2 ini bagi Sansan adalah hiburan yang menyenangkan dan menghasilkan. Pengalaman emosional yang dialami adalah ketika koneksi yang lambat membuat dia malas bermain dan membuat dia marah-marah sendiri.

Menurut Sansan *Game online* Guild Wars 2 ini adalah mata pencaharian, jadi jangan samapi dipandang negatif. Tetapi Sansan tidak memungkiri ingin berhenti bermain *game online* ini apabila mendapatkan pekerjaan yang lebih baik, atau mendapatkan pekerjaan yang fleksibel agar dia tetap bisa bermain *game online* ini sebagai uang tambahan bagi keluarganya.

4.1.8 Sigit Purwoko

Pendidikan terakhir narasumber berikut adalah D3 Management di YPKP Bandung. Berusia 36 tahun, berstatus lajang, dan berwirausaha jual beli *online* jersey sepakbola. Berperawakan tinggi, kulit putih keturunan indo. Sigit jarang sekali terlihat keluar rumah, kegiatannya banyak dilakukan di rumah, sigit anak pertama dari dua bersaudara, berdomisili di rumah dan satu rumah bersama ibunya.

Pertama kali sigit bermain *game online* yaitu pada tahun 2009, *game* pertama yang dimainkan saat itu adalah Nine Dragons server internasional. Dalam satu hari biasanya Sigit menghabiskan waktu sekitar 5 sampai dengan 6 jam untuk bermain *game online* ini. Tetapi ketika suntuk biasa bermain *game* mulai dari jam 10 malam sampai pagi hari. Kenapa Sigit lebih memilih *game online* Nine Dragons ini karena *game* ini lebih mudah, gratis, tidak selalu membutuhkan koin *cash*, dan karakternya lebih realistis berupa manusia bukan monster seperti *game online* pada umumnya. Di dalam *game online* Nine Dragons terdapat beberapa istilah yang digunakan menurut Sigit diantaranya, NOOB yang ditujukan untuk *player* yang tidak bisa bermain dengan benar. Tingkat kemahiran tertinggi di

dalam *game online* Nine Dragons ini disebut LEGEND dengan karakter yang memiliki *equipment* lengkap serta *skill* bermain yang mumpuni.

Menurut sigit tidak mudah menaikan level dalam *game* ini, menaikan 1 level saja membutuhkan waktu 1 hari 1 malam. Level tertinggi di dalam *game* ini adalah level 200. Hal yang didapatkan dari bermain *game online* ini adalah mencari teman dan hiburan saja, tetapi dulu sigit beserta teman-temannya membangun garasi mobil hanya untuk bermain *game online* ini bersama-sama. Sigit sendiri mengakui bahwa dia tidak memiliki budget khusus untuk bermain *game online* ini karena *skill* jauh lebih diutamakan daripada hanya sekedar membeli *cash* untuk membeli item-item yang harganya mahal sekali. Kegiatan bermain *game* ini dirasa Sigit kadang mengganggu kegiatan lainnya.

Game online hanya sekedar hiburan semata saja bagi sigit, tidak pernah dia melakukan jual beli barang yang menjadi rupiah. Sigit mengakui hal utama dari bermain *game online* ini adalah rasa kekeluargaan dalam komunitas, dimana selalu mengadakan acara gathering di puncak bogor yang di datangi teman-teman komunitas *gamers* ini yang berasal dari makasar, ada juga yang datang dari belitung. Ada perasaan emosional ketika mendengar teman komunitas bermain *game online* ini meninggal akibat kanker, padahal kita sebelumnya belum pernah bertemu, dia berasal dari negara perancis.

4.1.9 Yudha Ali Yunus

Yudha bekerja sebagai House Keeping di Rumah Sakit Santo Borromeus Bandung. Berstatus lajang, masih berusia 22 tahun, dan pendidikan terakhir

Sekolah Menengah Kejuruan Merdeka Bandung. Yudha merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, dan masih memiliki kedua orang tua yang berdomisili di Bandung. Perawakan Yudha kurus, tinggi, dan berkulit sawo matang serta rambut yang pendek.

Game online yang pertama kali dimainkan Yudha sekitar tahun 2010 yaitu Point Blank, tetapi sekarang beralih bermain *game online* Dragon Nest. Pemilihan *game online* ini dikarenakan yang bermain *game* ini bukan anak-anak atau biasa dipanggil bocah. Dalam sehari Yudha biasa menghabiskan waktu di warnet untuk bermain *game online* sekitar 6 sampai 7 jam. Biaya yang dikeluarkan hanya untuk *billing* setiap harinya sekitar Rp. 50.000,-. Kegiatan bermain *game online* ini biasa dilakukan sesuai Yudha pulang bekerja sekitar pukul 2 siang hingga pukul 7 malam. Di kala libur intensitas bermain *game online* di warnet diakui Yudha semakin tinggi.

Kegiatan bermain *game online* ini hanya untuk melepas jenuh saja seputang kerja tutur Yudha, hanya untuk bersenang-senang saja. Tingkat kemahiran Yudha cukup tinggi di *game online* Dragon Nest ini yaitu di level tertinggi level 70, serta memiliki karakter dengan *equipment* yang terbilang komplit mulai dari kepala hingga kaki. Menurut Yudha dia mengandalkan *skill* dalam bermain sama sekali tidak mengandalkan dari beli *cash*. Pengalaman emosional yang dialami Yudha selama bermain *game* Dragon Nest adalah ketika dia bangga mampu menyelesaikan misi yang sulit seorang diri. Terkadang juga Yudha marah sekali ketika dalam permainan ada yang mengacaukan, maka

lahirlah sebutan seperti CACAD. CACAD berarti seorang *player* tidak mampu bermain dengan baik dan hanya jadi pengganggu bagi *player* lainnya.

Dengan menyandang status DEWA karena memiliki karakter dengan level tertinggi diakui Yudha memiliki rasa kebanggaan tersendiri di kalangan para *gamers*, dan cukup mendongkrak rasa percaya diri di saat bertemu komunitas guild. Yudha mengaku sangat mengatur waktu akan kebutuhan main *game onlinenya* ini agar tidak berbenturan dengan pekerjaan sehari-harinya.

4.1.10 Haris Riswandi

Haris merupakan seorang mahasiswa berumur 21 tahun yang berkuliah di jurusan komunikasi di Universitas Komunikasi Islam Bandung. Memulai pertama kali bermain *game online* Point Blank ketika masih kelas 3 SMA. Mengalami pasang surut di bidang akademik, haris mengakui bahwa dulu ketika SMA cukup berantakan, absensi yang banyak bolos serta nilai yang kurang memuaskan. Haris banyak menghabiskan waktunya di warnet beserta teman-teman SMA ketika itu.

Beranjak kuliah Haris mulai memainkan *game online* bernama Ragnarok Online, *game* RO panggilannya cukup populer di kalangan para pemain *game online*. Merupakan *game* populer yang banyak dimainkan para penikmatnya. Berangkat dari kebiasaan bermain di warnet *game online*, Haris menyulap kamarnya menjadi tempat “warnet pribadi” miliknya. Terdiri dari 3 PC, 2 LCD yang berjajar bersama 1 laptop, serta 1 LCD yang digantungkan diatas 2 LCD tadi. Haris mengakui membeli semua unit ini hasil daripada menjual item-item yang ada di dalam *game online* RO tersebut. Haris lebih memilih *game* RO ini

dikarenakan di *game* ini merasa lebih bersosial seperti masyarakat pada umumnya. Terdapat komunitas di dalamnya yang hanya membicarakan *game* itu sendiri, tidak ada rasis menurutnya karena perbedaan komunitas di dunia nyata. Acara gathering kadang dilakukan untuk sekedar tatap muka sesama *gamers* RO, biasa dilakukan di kota Bandung di sekitaran dago serta kota Jakarta sekitaran taman anggrek. Dalam komunitas *game online* RO ini Haris merasa dihargai dan kebanggaan tersendiri baginya ketika dipandang kuat dan bagus diantara teman-teman lainnya.

Menurut Haris di dalam *game* ini menemukan sesuatu yang tidak ada di dunia nyata. Karena di dunia nyata kehidupan hanya itu-itulah saja tidak lebih dan tidak kurang, tetapi berkomunikasi di dalam *game online* ini mampu membuka cakrawala dirinya tanpa harus bertemu tatap muka bahkan tidak saling kenalpun. Sekarang Haris menyenangi bermain *game online* di kamar pribadinya tanpa harus pergi ke warnet duduk bersebelahan dengan orang lain. Haris pernah mengeluarkan uang hanya untuk membeli voucher seharga 4.5 juta dalam sehari, uang itu dia gunakan untuk membeli item-item di dalam *game* tersebut untuk kemudian dia jual kembali. Haris di kesehariannya menjual item-item RO kepada teman-temannya melalui pemesanan via Blackberry Messenger. Kegiatan bermain *game* ini dilakukan setiap hari dengan intensitas yang berbeda, karena menurut Haris bermain *game online* itu tidak perlu harus selalu di depan PC tetapi dapat menggunakan jasa BOT yang di setting di awal permainan.

Haris mengakui dulu ketika SMA hanya bermain untuk kesenangan saja tanpa ingat waktu dan sekolah, tetapi semenjak kuliah main *game* itu hanya untuk

saling berkomunikasi dengan teman di dalam dan mencari uang sisanya. Haris tidak pernah mengikuti turnamen apapun yang diadakan *game online* RO ini, karena menurutnya hanya membuaang uang dan waktu saja. Sekarang dia mampu mengatur waktu ketika bermain *game* dia tidak ingin diganggu, tetapi ketika saatnya kuliah dia akan mematikan seluruh aktivitas bermain *gamenya*. Terbesit di pikirannya untuk mengurangi intensitas bermain *game online* tersebut ketika Haris mulai serius untuk kuliah di semester 7 dan nanti ketika mendapatkan pekerjaan setelah dia lulus kuliah, karena menurutnya dengan bermain *game online* Haris dapat belajar tentang segala hal.

4.1.11 Nopio Nelson

Nopio nelson biasa dipanggil econ adalah seorang mahasiswa aktif angkatan 2004 di Universitas Islam Bandung jurusan komunikasi di bidang Public Relations. Berperawakan kurus, berbadan cukup tinggi, berumur 28 tahun, dan berkomunikasi aktif dengan peneliti saat wawancara. Saat ini dia bekerja di bidang IT menjual jasa pembuatan domain dan service, serta jual beli alat-alat elektronik seputar komputer.

Pertama kali Econ bersentuhan dengan *game online* yaitu pada tahun 2004 karena ajakan dari temannya, *game online* pertama yang dimainkan adalah World Of Warcraft, *game* ini bertipe MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game). Econ mulai bermain bersama teman karibnya tersebut, tanpa dia tahu bahwa dia tertipu temannya karena menjual item-item yang ada di dalam *game* ini. Ketika Econ mengetahui bahwa *game* ini dapat menghasilkan uang dia

mulai bermain sendiri tanpa ditemani teman bermainnya tadi. Econ mulai bekerja bersma kedua orang teman nya yaitu Gerandong dan Adit. Mereka melakukan research terhadap *game online* WOW ini guna mencari celah dimana saja mereka dapat mendapatkan uang, baik melalui cara legal maupun ilegal sesuai aturan di *game* tersebut. Setelah mereka bertiga mendapatkan kecocokan dan memperkirakan mampu mendapatkan uang dai *game* ini mereka membagikannya kepada 10 orang pegawai.

Menurut Econ bermain *game* ini melakukan sewa char perbulannya, dari ketiga temannya mereka memiliki sekitar 15 char yang harga sewanya sekitar Rp. 160.000,- per bulannya. Berangkat dari hanya memiliki 3 PC berkembang menjadi 6 PC dan akhirnya memiliki 9 PC dan 20 pegawai yang bekerja secara *shift, shift* pertama dari jam 6 pagi hingga jam 12 siang, *shift* berikutnya jam 12 siang hingga 6 sore. *Shift* malam jam 6 itu kebanyakan dilakukan oleh Econ dan 2 teman lainnya guna maintenance char yang sudah digunakan pegawainya tadi dan pengumpulan atau deposit item-item dan *gold-gold* yang sudah didapatkan selama 2 *shift* tadi. Econ mengakui bahwa dia mempekerjakan anak-anak SMA yang kala itu menggunakan waktu segangnya sepulang sekolah. Econ memiliki sebuah rumah dan kamar yang didesain untuk berkumpul bermain bersama pegawainya. Satu orang pegawainya digaji sekitar 1.2 juta perbulannya, dan econ mendapatkan uang sekitar Rp. 800.000,- yang dibagi tiga dengan 2 teman lainnya dalam 1 *shift*.

Bentuk transaksi yang biasanya dilakukan biasanya menggunakan E-money transfer lewat Bank lokal Indonesia, tapi harus melalui tahap konversi seperti Riberty Research, Pay Pal, pada tahun 2004-2005 lebih sering

menggunakan *E-Gold*. Sang calon pembeli membeli E-money terus kirim lewat bank lokal, nanti Econ langsung mengisi char sang pembeli. Rasa kepercayaan di sini sangatlah tinggi. Bagi seorang *farmer* seperti Econ dan kawan-kawan target adalah sesuatu yang harus. Econ menggunakan jasa yang disebut dengan BOT, BOT yaitu char yang diatur diawal permainan guna mencari item-item dan *gold* saja tanpa bermain secara sepenuhnya. Penggunaan 1 PC untuk 4 char yang memakai BOT sekaligus. Target 1000 *gold* harus didapatkan sekitar 1 sampai 2 jam *farming*, ini hanya dari 1 char yang di BOT saja. Dalam satu bulan dengan menggunakan BOT mampu mendapatkan sekitar 200.000 *gold* yang berharga sekitar 1 juta rupiah.

Econ sendiri secara langsung membentuk komunitas WOW di sekitaran Cijerah, dimana mereka sering berkumpul satu bulan sekali tepatnya hari rabu di PVJ sekalian mengadakan nonton bareng serta pembajian gaji bagi para pegawainya. Diakui Econ hal ini rutin dilakukan demi menjaga kekompakan bersama teman-temanya serta menjaga komunitas ini di kehidupan nyata sebagai ajang bersosialisasi. Kegiatan ini sedang mengalami vakum selama 2 bulan terakhir dikarenakan harga *gold* yang turun, Econ memastikan setelah vakum *farming* selama 3 bulan dari 1 tahun membuat harga *gold* dapat meningkat lagi, karena berkurangnya stock *gold* yang di *farming* para *farmer* di *game* tersebut. Ke depan Econ memiliki keinginan untuk selalu research *game-game online* terbaru yang harga jual *gold*nya lebih menjanjikan setelah *game* WOW tentunya. Econ berkeinginan membangun kembali bersama pegawai-pegawai barunya seperti ketika masa jaya *ame online* WOW tahun 2004 silam.

4.1.12 Fani Putri Diantina M.Psi

Beliau merupakan Dosen tetap di Fakultas Psikologi, dulu ketika menempuh studi S1 dan S2 meneliti tentang seputar *gamers* terlebih masalah control disorder serta adiksi dalam *game*.

Menurut Fani *game online* secara harfiah adalah *game* yang membutuhkan jaringan internet untuk bermain. Tidak semua *game online* itu bersifat baik dan tidak semua bersifat buruk. Dikatakan bahaya itu tergantung terhadap penggunaan bahaya, berdasarkan hasil penelitian beliau selama menempuh S1 dan S2 bahwa kegiatan normal bermain *game* itu sekitar 2-8 jam, diatas 8 jam atau 24 jam itu yang berbahaya. Ada beberapa indikator kapan seseorang dibilang addict tidak hanya dari sekitar waktu, salah satunya okupasi dalam *game*, penggunaan waktunya sampai mengabaikan kewajibannya baik sebagai pelajar, sebagai mahasiswa, sebagai karyawan atau sebagai pelajar. Setiap perilaku itu didasari oleh perilaku seseorang, jangankan bermain *game*, pemilihan dimana kita mau kuliah, mau pakai baju apa, semuanya tergantung dari personality orang bersangkutan. Ketika *game online* ditawarkan tidak semua orang tertarik. Personality itu berarti kepribadian kita, aspek-aspek pribadi kita yang menentukan bagaimana kita berperilaku.

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 memmanage waktu itu baik-baik saja, yang menjadi bahaya adalah ketika mereka mengabaikan kewajibannya, malas kuliah, pindah kuliah, bahkan hingga putus kuliah.

Impuls adalah dorongan yang tidak terukur seperti marah, agresif dan frustrasi. Para *gamers* itu menjadi kecanduan dikarenakan impuls ini, yang akhirnya sosialisasi dengan lingkungan sekitar kurang baik. Sedangkan motivasi itu dorongan yang terukur. Setiap *gamers* itu memiliki persepsi dan perbedaan motifnya masing-masing dalam bermain dan pemilihan *game*, semua itu saling terkait dalam satu pribadi, personalitynya secara subjektif. Dalam kajian psikologi, pribadi itu terdiri dari aspek-aspek pendukung itu kendalanya, persepsinya, motifnya, kebutuhannya, impulsnya, bagaimana cara dia mengatur aspek-aspek itu memilih bahwa aku main *game* atau tidak, semua tergantung kepribadiaanya. Komunitas itu sangat-sangat mempengaruhi seorang individu, termasuk komunitas dalam *game online* itu sendiri. Ketika seseorang dengan minat afiliasi yang tinggi, orang yang dengan tingkat afiliasinya tinggi dia akan ikut untuk bermain *game* itu, tetapi ketika motifnya *achievemet*, ketika melihat orang bermain *game*, dia tidak akan tertarik untuk bermain *game*. Ketika orang dengan afiliasi tinggi, melihat ada komunitas yang punya kesukaan yang sama, ketika saya ikut komunitas saya akan dihargai, saya akan diteamani, saya akan mendapatkan penghargaan dari mereka.

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 berpikirla logis karena proses yang lama, karena orang iu tau resiko yang dihadapi dan konsekuensinya. Kemungkinan faktor believe nya kurang, masing diliputi pertimbangan-pertimbangan emosi, yang penting puas atau tidak, sangat tidak mature, sekalipun sudah berumur 35 atau 36 tahun.

4.2 Analisis dan Pembahasan

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.

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. Peneliti mencoba masuk di dalamnya dan bagian daripadanya. Narasumber dipilih berdasarkan kriteria

serta faktor-faktor pendukung lainnya, narasumber yang diambil datang dari kalangan pelajar, mahasiswa, pekerja serta pakar ahli seputar *game online*.

4.2.1 Motif Para Pengguna *Game online*

Game online merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umurnya. *Game* menjadi sebuah fenomena yang tidak dapat dihilangkan dalam kehidupan masyarakat, dan menjadi lahan penghidupan bagi orang-orang yang berkecimpung di dalamnya seperti para pelaku IT, programmer, dan *gamer* itu sendiri. Sepuluh tahun terakhir ini permainan elektronik atau yang sering disebut dengan *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ini bisa dilihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil, banyak sekali *game center* yang muncul. *Game center* itu sendiri tidak seperti halnya warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Inilah yang membuat *game center* hamper selalu ramai dikunjungi.

Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) dikota ataupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya *game online* tersebut. Dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang biasanya dimainkan bersama dengan anak-anak yang lain secara langsung seperti congklak dan petak umpet. Sedangkan permainan yang dibuat sendiri oleh anak seperti bermain layang-layang dan mobil-mobilan. Tetapi sekarang anak-anak tidak lagi mau bermain permainan tradisional karena telah mengenal permainan elektronik seperti *game online* tersebut. Baik di handphone maupun di komputer dengan menggunakan akses internet atau *game online*.

Game online saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* yang diperkenalkan pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai dua orang saja untuk bermain *game*, lalu munculah komputer dengan kemampuan *time sharing* sehingga pemain yang bias memainkan *game* tersebut. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai dua orang saja untuk bermain *game*, lalu munculah komputer dengan kemampuan *time sharing* sehingga pemain yang bias memainkan *game* tersebut.

Pada saat ini di Indonesia provider *game online* semakin banyak bermunculan dan berkembang yang servernya berpusat di Jakarta seperti PT. Lyto Datarindo Fortuna yang mengembangkan *game* (RF *Online*, Ragnarok *Online*, Seal *Online*, Get Amped-R, Perfect World, Idol Street, Rohan, Crazy Kart, dan Cross Fire), PT. Boleh Net Indonesia yang mengembangkan *game* (Gunbound), PT Playon Interaktif Indonesia yang mengembangkan *game* (Antra *Online*, Master of Fantasy, Drift City), PT. Megaxsus Infotech yang mengembangkan *game* (Ayo Dance Audition, Lineage2) dan PT. Kreon Gemscool yang mengembangkan *game* (Ghost *Online*, Yulgang *Online*, On Air *Online*, Point Blank *Online*, Atlantica *Online*, Lost Saga, dll).

Para *gamer* bermain *game online* mempunyai motif – motif yang berbeda, ada yang bermain *game* sekedar hobi, hiburan, pelampiasan emosi, mencari teman, dan adapula yang bermain *game* sudah menjadi bagian dirinya sendiri bisa, ini yang bisa menyebabkan kecanduan. Hal yang mengkhawatirkan, jika para *gamer* kurang mempunyai kemampuan untuk bersosialisasi dengan baik dalam

lingkungan keluarga maupun lingkungan pergaulannya di masyarakat. Dalam hal ini para *gamer* kembali berkomunikasi dengan diri mereka sendiri untuk menyadari dorongan atau motif apa yang membuat mereka khususnya pelajar menjadi ketagihan dalam menggunakan *game online*.

Maka jelaslah bahwa 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. Kecenderungan pemilihan *game* dilatarbelakangi oleh kepribadian seseorang tersebut, seperti yang dikatakan pakar psikologi Fani Putri Diantina M.psi “pemilihan *game online* itu tergantung dari personality orang itu masing-masing, pandangan personality secara subjektif menentukan pemilihan *game online*.” Ini menjelaskan bahwa setiap pribadi *gamers* tersebut memiliki pandangan tersendiri akan *game* yang akan dimainkannya. Dengan komunikasi intrapribadi yang baik maka seorang mampu menggali potensi mampu untuk menelaah dan menyerap informasi berdasarkan pengalamannya dan *gamers* mampu memilah dan memilih *game online* yang akan dimainkan apakah akan lebih banyak didasarkan hanya sekedar memenuhi kebutuhan akan hiburannya saja ataukah memenuhi kebutuhan lainnya yang ingin dicapai, karena kebutuhan seseorang sangat mempengaruhi akan pilihannya. Manusia mempersepsi pilihan *game* yang akan dimainkannya. Seperti yang diungkapkan Rakhmat (2009:50) mengemukakan bahwa :

“Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi ialah memberikan makna pada stimulus inderawi (sensory stimuli). Walaupun begitu, menafsirkan makna

informasi inderawi tidak hanya melibatkan sensasi, tetapi juga atensi, ekspektasi, motivasi, dan memori.”

Secara psikologis, kehadiran *game-game online* yang beragam memang memberikan semacam hiburan yang mengasyikkan bagi masyarakat modern, khususnya anak-anak. Keunikan animasi suara dan gambar (*sound motion picture*) yang begitu atraktif dan mirip dengan realita, membuat orang yang memainkannya begitu betah duduk hingga berjam-jam. Harapan dan fantasi seseorang yang tak terpenuhi seakan-akan tercapai olehnya. lagi. Mereka yang menyukai dunia tembak menembak seolah dimanjakan dengan hadirnya *game online* seperti Point Blank, dimana kita merasakan dunia perang dengan berbagai macam senjata tanpa harus turun langsung ikut berperang, atau *game online* seperti Dragon Nest dimana para pemain yang memiliki fantasi dan hasrat akan menjadi seorang pahlawan dengan berbagai macam jurus dan taktik yang luar biasa di dalamnya.

Dengan memiliki kesadaran serta kontrol diri yang baik karena pengolahan komunikasi intrapribadi yang baik, maka akan menekan adiksi yang berlebihan dalam bermain *game* terlebih dalam intensitas bermain *game online* serta mampu mengalihkan perhatiannya pada hal yang lebih positif dan produktif. Hal ini senada diungkapkan oleh pakar psikologi Fani Putri Diantina M.Psi bahwa “kegiatan bermain *game online* diatas 8 jam itu tidak bisa dikatakan sebagai hobi, karena hobi adalah kegiatan produktif yang dilakukan di waktu luang seperti olahraga contohnya.” Berikut ini peneliti membagi beberapa motif para *gamers* di antaranya :

4.2.1.1 Motif Aktualisasi diri

Aktualisasi diri adalah kebutuhan naluriah pada manusia untuk melakukan yang terbaik dari yang dia bisa. Kebutuhan aktualisasi diri ditempatkan paling atas pada teori hierarki Abraham Maslow dan berkaitan dengan keinginan pemenuhan diri. Ketika semua kebutuhan lain sudah dipuaskan, seseorang ingin mencapai secara penuh potensinya. Tahap terakhir itu mungkin tercapai hanya oleh beberapa orang. Jadi, aktualisasi diri itu perlu kita lakukan dan harus kita lakukan agar kita bisa mengoptimalkan kemampuan diri kita. Aktualisasi diri adalah kebutuhan naluriah pada manusia untuk melakukan yang terbaik dari yang dia bisa.

Manusia sebagai salah satu makhluk hidup tidak lepas dari berbagai kebutuhan, baik itu kebutuhan yang bersifat material maupun kebutuhan yang bersifat spiritual. Untuk pemenuhan kebutuhan inilah yang menjadi stimulus berbagai perilaku manusia, yang membedakan manusia yang satu dengan yang lainnya. Manusia akan merasa puas jika suatu kebutuhannya terpenuhi, namun akan merasa kurang dari sisi kebutuhan yang lainnya, sehingga individu akan melengkapi kebutuhan-kebutuhannya tersebut sepanjang hidupnya. Para *gamer* adalah seorang manusia juga yang memiliki nafsu dan keinginan akan mengaktualisasikan diri, banyak dari para *gamer* mendedikasikan dirinya untuk menekuni bidang *game online*, bahkan di luar negeri *game-gamer* seperti ini layak menyanggah gelar atlet. Mengapa gelar atlet ini ini disematkan kepada meeka, karena mereka mampu menunjukkan prestasi di bidang *game online* ini, terlebih dengan banyaknya kompetisi di dalam negeri, maupun kompetisi berskala

internasional. Dengan iming-iming hadiah yang tidak sedikit para *gamer* berbondong-bondong mengikuti turnamen-turnamen yang diadakan *publisher game online*.

Salah satu *publisher game* ternama dan terbesar di Indonesia PT. Megaxus Infotech yang membawahi berbagai macam *game online* di Indonesia diantaranya : Ayo Dance Indonesia, Counter Strike *Online*, royal Master, Heroes of Atarsia, dan World in Ayo Dance. Baru-baru ini *publisher* ternama ini mengadakan turnamen dengan tajuk OLIMPIADE CSO 2015, *game* Counter Strike *online* yang bergenre FPS (*First Person Shooter*) ini memiliki banyak penggemarnya, sehingga *publisher* ini membuka turnamen yang dibagi hingga ke 18 kota besar di Indonesia. Dengan adanya turnamen berskala nasional ini, menjadi wadah bagi para *game* untuk mencoba peruntungannya agar dapat berprestasi.

Para *gamer* yang ingin berprestasi diwadhahi oleh asosiasi resmi yaitu IeSPA, IeSPA merupakan asosiasi e-Sports Indonesia yang ingin membina dan memajukan olahraga digital di Indonesia. Asosiasi ini akan menjadi wadah komunitas *gamer* Indonesia, yang tertarik untuk mengembangkan dan ingin mencapai prestasi tertinggi di e-Sports. Awal berdirinya IeSPA diprakasai oleh komunitas gaming dari beberapa kalangan, baik dari provider *game*, forum *game*, dan beberapa klan gaming di Indonesia. Olahraga elektronik atau yang dikenal dengan sebutan e-Sport, secara resmi diakui sebagai olahraga oleh pemerintah Indonesia. Lewat sebuah acara yang bertempat di Gedung Serba Guna KONI di

Senayan, pada hari ini, tanggal 24 Juni 2014, Asosiasi Olahraga Elektronik Indonesia (IeSPA) secara resmi dikukuhkan.

Pengukuhan dilakukan oleh Pengurus Nasional Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI). Sesuai UU Sistem Keolahragaan Nasional, FORMI merupakan institusi resmi yang mendapat amanat dari pemerintah Republik Indonesia untuk membina olahraga rekreasi di Indonesia, seperti BMX, Skateboard, Pencak Silat, Wushu, dan lain sebagainya. FORMI sendiri merupakan federasi yang telah diakui oleh Kemenpora (Kementerian Pemuda dan Olahraga), dan KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia), maupun KOI (Komite Olahraga Indonesia).

Pengukuhan IeSPA sebagai Asosiasi Olahraga Elektronik Indonesia, dihadiri dan dikukuhkan oleh Bapak Haryono Isman (mantan Mempora dan anggota DPR aktif) selaku Ketua FORMI. Selain itu acara ini dihadiri juga oleh sejumlah perwakilan dari KONI (Pusat dan DKI), dan Pengurus Olahraga DKI Pusat. IeSPA sendiri didukung oleh partner resmi dari *publisher game* seperti GArena, Lyto dan Megaxus. Selain itu Techno Solution juga ikut serta mendukung sebagai salah satu partner, yang ikut mensupport terwujudnya acara pengukuhan ini.

Berdasarkan berita di portal *online* IeSPA¹ Di penghujung tahun 2014 ini, ada berita menggembirakan dari Tim Counter-Strike *Online* Indonesia, DC Famous, yang berhasil mengharumkan nama bangsa Indonesia dengan menjadi juara 1 kompetisi tingkat internasional Counter-Strike *Online* One Asia Cup 2014

¹ Sumber berita online <http://www.iespa.or.id/index.html>

yang diadakan pada tanggal 26 Desember - 28 Desember 2014 di Kuala Lumpur, Malaysia. Kompetisi ini diikuti 4 negara di wilayah Asia yaitu Indonesia, Singapura, Vietnam dan Malaysia. DC Famous menjadi pemenang dalam ajang kompetisi tingkat internasional Counter-Strike *Online One Asia Cup* 2014.

Dengan adanya asosiasi IeSPA menjadi bukti bahwa para *gamer* mampu mengaktualisasikan diri adalah ketika mereka mampu berprestasi di bidang bermain *game online*, bentuk aktualisasi diri ini hanya dirasakan oleh para *gamers* yang mampu menghasilkan baik secara moral maupun moril, mereka mampu mengembangkan potensi diri dengan bidang yang mereka tekuni seperti yang diutarakan oleh Aldi Fadlilah Putra Sandra yang pernah berprestasi dalam bermain *game online*, berikut ungkapannya :

“Waktu itu prestasi saya regional di Bandung juara 2, terus di Jakarta juara 1, di Cirebon juara 2.”²

Aldi tercatat sebagai salah satu anggota IeSPA (Indonesia Entertainment Sport Association) sejak tahun 2013. Aldi mengakui dari bermain *game online* ini dia mendapatkan sejumlah uang dari sponsorship dengan bekerjasama dengan salah satu warnet di kawasan Bandung timur, berikut pengakuannya

“Ya join atau kerjasama sama warnet, saya bikin tim dengan nama warnetnya. Nah saya dapet promosi dan pemasaran juga buat warnetnya. Saya dikasih *billing*, dikasih modal sama *equipment*, bahkan sempet sistem gaji juga sempet saya. Dulu waktu saya masih kuliah saya digaji warnet buat maen *game CS*.”³

Banyak para *gamer* yang mengikuti turnamen berskala nasional tetapi tidak semua para *gamers* seberuntung dan seberprestasi seperti Aldi Fadlilah, tetapi

² Wawancara dengan Aldi Fadlilah Putra Sandra, Bandung 26 November 2014

³ Wawancara dengan Aldi Fadlilah Putra Sandra, Bandung 26 November 2014

tidak menyurutkan minat para *gamer* untuk berhenti mengikuti turnamen lainnya. Seperti yang diungkapkan oleh Adel Nugraha mengenai keikutsertaanya dalam turnamen *game online*, yaitu :

“Tahun 2010 di Bandung, 2011 di Jakarta waktu itu turnamen CSGO. Tapi belum berprestasi kalah di pertengahan. Lawannya jago2 kang. Tingkat nasional waktu itu seIndonesia.”⁴

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Aldi Fadlilah Putra Sandra bahwa selain mendapatkan hiburan Aldi juga mampu mengaktualisasikan diri lewat berprestasi melalui *game online* Counter Strike Global Offensive, meskipun ketika pandangan umum masih menilai negatif para *gamer*, tetapi tidak menghentikan Aldi untuk terus berprestasi di bidang *game online* ini. Aktualisasi diri adalah pencapaian seorang pribadi akan sesuatu yang dia tekuni hingga dia mampu menunjukkan dan memberikan yang terbaik dari apa yang telah dia capai.

4.2.1.2 Motif Ekonomi

Manusia memiliki kebutuhan dasar yang bersifat heterogen. Setiap orang pada dasarnya memiliki kebutuhan yang sama, akan tetapi karena budaya, maka kebutuhan tersebutpun ikut berbeda. Dalam memenuhi kebutuhan manusia menyesuaikan diri dengan prioritas yang ada. Lalu jika gagal memenuhi kebutuhannya, manusia akan berpikir lebih keras dan bergera untuk berusaha mendapatkannya. Apabila kita amati kegiatan di pagi hari, kita melihat hampir seluruh warga masyarakat berangkat menuju tempat kerja untuk mencari nafkah guna memenuhi kebutuhan keluarganya.

⁴ Wawancara dengan Adel Nugraha

Para karyawan menuju ke kantor, pedagang ke pasar, ke toko atau siap menjajakan dagangannya, petani membajak sawah, dan banyak lagi kegiatan masyarakat lain. Mereka sibuk mencari nafkah untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Untuk hidup pantas, memang banyak sekali yang kita butuhkan. Tentunya tidak hanya makanan, pakaian, tempat tinggal, masih banyak lagi yang lain, misalnya: buku, obat-obatan, alat transportasi, TV dan lainnya. *Game online* menjadi sesuatu yang sangat dibutuhkan, seolah menjadi kebutuhan primer bagi para penikmatnya. Dari *game online* mereka berbisnis, bisnis yang melibatkan uang dalam bentuk elektronik. Banyak transaksi terjadi di dalam *game online*, karena mereka saling berinteraksi dan bertukar informasi mengenai item-item ataupun *equipment* yang berharga di suatu *game online*, maka transaksi jual beli pun tidak dapat dielakan. Hal ini dimanfaatkan oleh banyak *gamer* guna meraup keuntungan.

Kebutuhan adalah keinginan manusia terhadap benda atau jasa yang dapat memberikan kepuasan jasmani maupun kebutuhan rohani. Kebutuhan manusia tidak terbatas pada kebutuhan yang bersifat konkret (nyata) tetapi juga bersifat abstrak (tidak nyata). Misalnya rasa aman, ingin dihargai, atau dihormati, maka kebutuhan manusia bersifat tidak terbatas. Beberapa faktor yang menyebabkan kebutuhan manusia itu tidak terbatas antara lain sebagai berikut :

- a) Makin bertambahnya jumlah penduduk
 - b) Makin maju ilmu pengetahuan dan teknologi
 - c) Makin meluaskan lingkungan perguruan
 - d) Meningkatkan tingkat kebudayaan manusia.
- (wardayadi.wordpress.com:2010)

Seiring pesatnya teknologi maka berkembanglah *game online* dimana di dalamnya menarkan berbagai macam kepuasan yang bias didapatkan oleh para penikmatnya. Beberapa informan mengatakan kepada peneliti bahwa faktor ekonomi menjadi latar belakang mereka dalam bermain *game*, berawal dari hanya mencoba-coba, kemudian menjadi mahir, akhirnya menjadikannya lahan untuk mencari uang.

Egi Sapari lebih menyukai bermain *game online* Guild War 2, *game* bertipe RPG ini pertama dibuka *online* di seluruh dunia mulai tahun 2007, berbasis di Negara Kanada dan sekarang sekuelnya beredar hamper ke seluruh dunia, Guild Wars 2 berhasil membuktikan bahwa *game online* sekarang ini tidak harus *free-to-play* supaya bisa laku di pasaran. ArenaNet mengumumkan kalau *game* mereka telah terjual lebih dari dua juta copy di seluruh penjuru dunia, dengan puncak jumlah pemain yang bermain sebanyak 400.000 orang dalam setiap harinya. NCSOFT juga ikut memberikan konfirmasi kalau angka dua juta copy tersebut adalah nilai bersih penjualan. Angka penjualan Guild Wars 2 mencapai nilai ini dalam waktu yang sangat singkat. Mike O'Brien dari ArenaNet mengatakan kalau reaksi pemain terhadap *game* ini sangat positif. Ia juga mengatakan kalau timnya akan terus mengembangkan dunia permainan Guild Wars 2 supaya terus dapat menghibur para pemain. Mengapa Egi Sapari bermain *game online* Guild War 2, berikut ungkapannya :

“Alasan saya milih *game* guild wars 2 karena mencari uang. Kepuasan yang didapet dari main *game* Guild War 2 ini ya cuma uang sih, dari sebulan Minimal satu juta setengah bisa dapet.”⁵

⁵ Wawancara dengan Egi Sapari, Bandung 13 November 2014

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, saudara Egi menjawab dengan sangat lugas dan tegas bahwa uang menjadi faktor paling dominan yang melatarbelakangi mengapa dia memilih bermain *game online*. Hal serupa dilontarkan oleh profil bernama Sansan Saputra yang juga bermain *game online* Guild War 2, mengutarakan bahwa bermain *game* adalah kerja yang menghasilkan uang, berikut petikan wawancaranya :

“Motivasi saya bermain *game online* yaa kerja hehehehe cari uang. Tiap bulan dapet sekitar 4 juta A hehehehe”⁶

Jumlah uang yang cukup lumayan itu bisa didapatkan dari bermain *game online* ini didapatkan dari hasil menjual item-item dan *equipment* berharga yang ada di dalam *game*, serta menjual sejumlah *gold* yang bisa didapatkan dari bermain misi, dan bagaimana transaksinya berikut petikan wawancara dengan Sansan :

“Paling kalo saya transaksi seminggu sekali, kurang lebih harga 1k=1000 *gold*. Kalo dalam rupiah, harga 1 *gold* ga tentu juga, biasanya 1 *gold* 580 rupiah. Kalo sekarang main 2 window, jadi main 2 tab, gak maen 1 char tapi 2 karakter paling sekitar 1 juta rupiah. Kalo jual beli itu sih ada dari bandarnya, ketemu Bandar lewat YM, transaksinya lewat pay pal.”⁷

Tidak hanya tipe *game* RPG yang bisa digunakan untuk mencari penghasilan dan mengumpulkan pundi-pundi rupiah, terdapat *game online* bernama Ragnarok *Online* yang bertipe MMORPG. Ragnarok *Online* Indonesia atau yang sering dikenal dengan nama RO saja memasuki ulang tahun yang kesepuluh. Dibawa pertama kali ke Indonesia oleh *publisher* bernama PT. Lyto,

⁶ Wawancara dengan Sansan Saputra, bandung 13 November 2014

⁷ Wawancara dengan Sansan Saputra, bandung 13 November 2014

pada 25 Mei 2003 lalu, setelah melihat antusias para *gamer* yang memainkan *game* RO tersebut di server manca negara. Karena pada tahun itu internet di Indonesia mahal dan kecepataannya tidak begitu baik, maka RO disambut dengan baik oleh para *gamer* Indonesia. Mengagumkan, hanya dalam dua bulan *game* ini berhasil memperoleh penghargaan sebagai *game online* terbaik pada tahun 2003 lalu, dan kepopulerannya terus meningkat dan meningkat di tahun-tahun berikutnya diiringi dengan patch baru yang lebih menantang.

RO merupakan *game* pertama Indonesia yang dibawa oleh PT. Lyto dengan metode permainan *Play-to-Play* atau berbayar. Meskipun demikian, banyak yang rela mengeluarkan kocek untuk memainkan *game* ini di Indonesia. Pertama-tama, untuk memainkan RO, kita harus mengisi akun kita dengan voucher yang pada saat itu paling murah adalah delapan ribu rupiah untuk memainkan RO selama delapan jam, hingga paling mahal adalah enam puluh lima ribu untuk memainkannya selama satu bulan.

Informan berikut bernama Haris Riswandi mengakui telah bermain RO sejak dari 1.5 tahun yang lalu, Haris lebih menyukai *Ragnarok Online* karena lebih bersosialisasi latar belakang yang berbeda dari informan sebelumnya, berikut ungapannya :

“Klo RO itu bersosialisasi kayak bermasyarakat, semua orang punya tipe masing-masing, punya tujuan masing-masing, dan kita tahu apa yang harus kita lakukan. Kalo orang lain salah kita marahin, seperti kita ngobrol kyk di dunia nyata.”⁸

⁸ Wawancara dengan Haris Riswandi, Bandung 29 Desember 2014

Transaksi jual beli yang dilakukan dalam *game online* itu terbilang sangat sering, tetapi dengan melibatkan *trust* atau rasa percaya yang cukup tinggi diantara para *gamer*, karena tidak sedikit yang banyak melakukan penipuan di dalamnya. Haris biasa melakukan jual beli item-item yang ada di dalam *game online* RO tersebut, dia sendiri yang mencari barang dan menjual langsung sesuai orderan yang dipesan, berbagai cara bertransaksi *online* dilakukan oleh Haris dengan para pelanggannya, berikut ungapannya :

“Saya emang jualan item, banyak temen-temen yang order sama saya. Saya cari barang sendiri cari lubang sendiri, saya jual lubang sendiri. Ketemuan langsung klo di Bandung, atau kirim-kiriman. Pemakaian Riberty Research, E-gold, visa juga bisa, pay pal kalo sekarang.”⁹

Dari hasil jual-beli yang dilakukan Haris selama bermain Ragnarok *Online* terbilang cukup menggiurkan, ini berdasarkan hasil pengamatan langsung peneliti yang mendatangi kediaman Haris. Haris sendiri mengakui penghasilan yang di dapatkan yaitu :

“ih jelas, ya ini PC (3 LCD, 3 PC, 1 laptop), penghasilam 1 bulan sekitar 5-6 juta dari hasil jual item-item di RO. Paling besar dalam 1 hari dapet 3 juta, waktu itu saya gak sengaja nyimpen barang yang ibaratnya langka, semua orang punya pas waktu itu semua orang pake dan saya gak pake, setelah barang itu langka orang nyari. Baru saya keluarin barangnya jadi harganya tinggi. Sebatas jual beli itu aja. Segala sesuatu juga kalo di tekuni bisa jadi duit nah klo saya dari *game*.”¹⁰

Game online lainnya yang bertipe MMORPG yang digunakan untuk mencari rupiah adalah WOW (World Of Warcraft), World of Warcraft (umumnya disebut WoW) adalah permainan *massively multiplayer online role-playing game*

⁹ Wawancara dengan Haris Riswandi, Bandung 29 Desember 2014

¹⁰ Wawancara dengan Haris Riswandi, Bandung 29 Desember 2014

(MMORPG). Permainan ini adalah permainan keempat Blizzard Entertainment dalam dunia Warcraft, dengan permainan pertama dari seri Warcraft yang diperkenalkan adalah Warcraft: Orcs & Humans tahun 1994. World of Warcraft terjadi di dunia Azeroth, empat tahun setelah kesimpulan Warcraft III: The Frozen Throne.

Blizzard Entertainment mengumumkan World of Warcraft pada tanggal 2 September 2001. Permainan ini dirilis pada tanggal 23 November 2004, merayakan ulang tahun ke-10 Warcraft. Permainan ini adalah permainan MMORPG terbesar di dunia. Berkurangnya jumlah pemain *game* MMORPG sepertinya telah melanda *game* World of Warcraft. *Game* yang dianggap sebagai pionir dari industri MMORPG tersebut dikabarkan telah mengalami jumlah penurunan pemain. Dalam laporan keuangan bulan Maret kemarin, Blizzard menyebutkan bahwa *game* tersebut telah kehilangan tiga juta user semenjak bulan Januari 2015.

Informan bernama Nopio Nelson yang biasa dipanggil Econ ini telah lama bermain *game* tersebut sejak tahun 2004, dimana masa kejayaan *game* ini sedang dimasa puncaknya. Econ bekerja tidak sendirian, Econbersama kedua orang temannya mengerjakan orang yang dia panggil pegawai sebanyak 10 orang yang rata-rata masih berstatus pelajar SMA. Berdasarkan hasil wawancara Econ yang berperawakan kurus ini mengungkapkan bahwa pundi-pundi rupiah bisa dikumpulkan dari bermain *game* yang sangat terkenal anti cheat ini, Econ memaparkan bagaimana dia bertransaksi dalam *game online* ini, berikut ungkapannya :

“Alasan maen *game* WOW itu saya cari duit, semenjak punya pegawai, saya gak ada kerjaan. Nah saya bikin char yang *player* banget lah. Jadi kasarnya saya modal cuma 2 char sekitar 600 ribu dengan upgrade yang menengah sama 1 PC dengan spek yang lumayanlah. Dulu saya maen malem aja, *shift* pagi dan siang sampai magrib itu dipakai pegawai, jadi saya jatah ampe shubuh. Biasanya saya maen, sosialisasi, maen biasa aja. Tapi kadang research oge nanya sama *player* orang-orang luar. Tapi dengan nanya-nanya gitu saya nemu cara legal dapetin uang. Tapi transaksi paymentnya rudet. Biasanya pake E-money, biasanya pake bank BCA Mandiri, tapi di konversi dulu, tapi dulu ada namanya Riberty Research (RR), pay pal, tahun 2004 pake E-gold, ya pake-pake itu aja. Nah yang beli pake US di konversi E-money bisa e-gold atau RR, nah dia beli Emoney saya transfer kirim ke bank lokal. Tapi sekarang RR udah tutup. Saya ngambil keuntungannya dari transaksi d WOW, lagian kan ada target. Pokoknya 2 juta dari 1 komputer nah aku menggaji 1.2 juta. Dari 1 *shift* dapet 800rb, segini juga lumayan daripada maen gak jelas. Biasanya saya dapet mingguan sekitar 1.4 juta. Saya bikin sama anak-anak, di daerah padjajaran mulai 2 komputer jadi 10 komputer, ngerjain 10 pegawai anak-anak SMA, banyak banget waktu itu anak SMA pengen ikut kerja, waktu pulang sekolah dari jam 2 siang sampai jam 8 malem, mereka digaji 1,2 juta perbulan.”¹¹

Game online yang sedikit berbeda yang dimainkan oleh informan berikut yaitu Muhammad Rizal biasa dipanggil Eca, *game online* judi poker. Sangat dilarang keras memainkan *game-game* bergenre judi. Perjudian di negara kita adalah merupakan kegiatan yang dilarang. Larangan tersebut secara jelas diatur dalam KUHP pasal 303 dan UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian serta Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981. Berkaitan dengan larangan perjudian, Mahkamah Konstitusi (MK) belum lama ini juga telah menolak permohonan pengujian Undang-undang nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian yang meminta legalisasi judi di Indonesia. Berdasarkan aturan perundangan tersebut maka sudah sangat jelas dan tegas dinyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian adalah merupakan kejahatan. Seiring dengan

¹¹ Wawancara dengan Nopio Nelson, Bandung 29 Desember 2014

perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi, perjudian di Indonesia pun mengalami perkembangan metode / caranya.

Sekarang ini orang berjudi - khususnya jenis judi sebagaimana yang dimaksud dalam Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 Pasal 1 Ayat (1) butir (a) Perjudian di Kasino, yang antara lain meliputi: Roulette, Blackjack, Baccarat, Jackpot, Poker dll, serta perjudian yang terkait dengan hasil pertandingan sepak bola - tidak perlu lagi bertemu di satu tempat untuk melakukan perjudian. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta fasilitas perbankan yang ada saat ini maka cara berjudi pun mengalami perkembangan yaitu dalam bentuk perjudian *online*. Dengan sistem *online*, perjudian menjadi lebih mudah dilakukan, cepat (*real time*), tidak dibatasi ruang dan waktu serta lebih "aman" dibandingkan dengan perjudian konvensional yang selama ini dikenal masyarakat. Kemudahan - kemudahan ini tentu saja menjadikan perjudian *online* semakin tumbuh subur di negeri kita.

Eca melakukan kegiatan berjudi *online* ini didalam warnet yang memang berbasis dan memfasilitasi untuk kebutuhan *game online*. Sudah cukup lama Eca menggeluti kegiatan ini sudah hampir berjalan selama 4 tahun. Bujangan yang berumur 36 tahun ini, memang telah memiliki CV yang bergerak di bidang jasa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan langsung oleh peneliti, Eca seringkali tidak beranjak dari warnet untuk waktu yang sangat lama, bahkan menginap di warnet pun dilakukannya. Kegiatan bermain judi *online* ini tidak semata-mata jadi mata pencahariannya, karena Eca memiliki usaha di bidang jasa tadi, tetapi Eca mengungkapkan :

“Iseng aja sih bukan minat, ya yang namanya iseng kalo menghasilkan ya good. Gua gak sering sering-sering sih.”¹²

Tidak sedikit biaya yang dikeluarkan untuk melakukan hobi iseng-isengnya ini yang menurutnya mampu mengurangi stress pekerjaan ini, Eca berkata bahwa :

“Karena gue iseng-iseng gak lebih dari 200rb sehari, kadang tiap gue deposit 200rb trus gue withdraw, gue maen-maenan lagi itu dari 200rb pasti menghasilkan. Duit itu bisa gue abisin buat makan *have fun* bagi-bagi sama anak-anak. Yang paling penting gue bisa ilangin kejenuhan gue. Soalnya gue kalo udh kerja gue total freak gue kerjain, dengan gue maen *game* gue bisa dapet inspirasi buat kerjaan gue.”¹³

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dengan caranya bermain judi *online* ini yang dilakukan hampir seharian penuh di dalam warnet, Eca mengungkapkan bahwa dari bermain judi dia bisa mendapatkan banyak uang, yang hasilnya digunakan untuk berbagi dengan teman-temannya, berikut ungkapannya :

Paling gede 28 juta, 2 malem begadang gua disini (warnet) duitnya gue bagi-bagi aja sama anak di net sama beli barang kebutuhan pribadi gue. Gue maen sendiri aja via transfer aja transaksinya.”¹⁴

Faktor ekonomi jelas menjadi faktor yang sangat dominan yang melatarbelakangi motivasi para *gamer* diatas. Karena tidak bisa dipungkiri bahwa uang menjadi kebutuhan primer saat ini bagi manusia, dari mana manusia mendapatkan pemenuhan ini masing-masing punya kesibukan dan pekerjaannya, tetapi bagi para *gamers* dari sinilah mereka dapat mengumpulkan uang untuk

¹² Wawancara dengan Muhammad Rizal, Bandung 14 November 2014

¹³ Wawancara dengan Muhammad Rizal, Bandung 14 November 2014

¹⁴ Wawancara dengan Muhammad Rizal, Bandung 14 November 2014

memenuhi kebutuhan mereka sekalipun apa yang mereka gunakan atau mainkan itu menyalahi aturan pemerintah.

4.2.1.3 Motif Hiburan

Hiburan memiliki banyak macam bentuk dan cara mengkonsumsinya, salah satunya adalah hiburan yang dikemas dalam media *game online*. Segala sesuatu yang dikemas dalam bentuk media memang selalu menyita banyak perhatian khalayak baik itu dari dalam negeri ataupun luar negeri, karena pada dasarnya dalam dunia hiburan itu sendiri terdiri dari beberapa komponen yang tersusun di dalamnya. *Game* adalah salah satu bentuk hiburan digital yang paling banyak diminati oleh orang-orang banyak, dan saat ini *game* yang paling banyak diminati adalah *game online*.

Latar belakang sifat dan pribadi seseorang yang berbeda membuat mereka memiliki cara tersendiri untuk mengungkapkan apa yang menurut mereka bisa menyenangkan diri, hal tersebut membuat setiap orang memiliki selera tersendiri untuk menilai sesuatu yang menurut mereka bisa dikatakan senang, menyenangkan, lucu dan menghibur. Pada dasarnya *game* diciptakan untuk hiburan semata guna menghilangkan penat dan kejenuhan dalam beraktifitas setiap hari. Rutinitas yang selalu dilakukan sehari-hari membuat orang jenuh dan ingin mencari suasana baru, *game online* menawarkan sesuatu yang menarik tanpa kita harus meninggalkan rumahh untuk mendapatkan hiburan, *game online* disajikan dengan tampilan graphic yang menyerupai realitas, fitur *chatting* yang memungkinkan para penggunanya berkomunikasi satu sama lain tanpa harus

bertatap muka secara langsung. Tetapi terdapat sisi positif dan negative yang menghantui para penggunanya, ada sensasi lain yang berbeda di alami oleh para pgunannya ketika menikmati hiburan yang satu ini.

Sensasi ini berasal dari alat-alat indera para *gamers* yang menangkap informasi dari luar, karena *game online* bersinggungan langsung dengan alat indera manusia. Menurut Benyamin B.Wolman (dalam Rahkmat:2009) bahwa sensasi adalah pengalaman elementer yang segera, yang tidak memerlukan penguraian verbal, simbolis, atau konseptual, dan terutama sekali berhubungan dengan kegiatan alat indera (Rahkmat, 2009:48). Sensasi ini dialami oleh informan bernama Yudha Ali Yunus, *game online* Dragon Nest Indonesia menjadi pilihan Yudha guna memenuhi kebutuhan akan hiburannya. Dragon Nest adalah sebuah MMORPG fantasi bebas yang dikembangkan oleh Eyedentity. Permainan ini memakai sistem tempur non-target sehingga para pemainnya memegang kendali penuh atas setiap gerakan karakternya. Dragon Nest meminta para pemainnya memutakhirkan karakternya dengan membuat tim dan berkelana ke sejumlah penjara bawah tanah. Dragon Nest menggabungkan non-target *gameplay* sistem untuk menciptakan pengalaman tindakan serba cepat. Pemain memilih dari berbagai hero, karakter dari alur cerita Dragon Nest yang dapat dilengkapi peralatan dan senjata sesuai karakternya. Keterampilan yang menghancurkan juga bisa dipelajari, untuk meningkatkan daya seseorang ketika mengalahkan monster di dungeon instance atau mengalahkan pemain lain di PVP.

Dragon Nest juga memiliki keunggulan yang hampir sepenuhnya berbasis keterampilan, dengan karakter level yang lebih rendah bisa mengalahkan karakter

level tinggi PVT dengan keterampilan saja. Hal ini memungkinkan pemain yang lebih berpengalaman yang dari level yang lebih rendah untuk mendominasi pemain yang kurang berpengalaman dari pemain dengan level lebih tinggi di PVT. PT. Kreon secara resmi mengumumkan produk terbarunya yang akan segera hadir di Indonesia, yaitu Dragon Nest. Action RPG “Dragon Nest” yang dikembangkan oleh Eyedentity Games kini telah hadir di Indonesia! Mereka menerobos ke market *Game online* di Asia Tenggara setelah diluncurkannya di Singapore/Malaysia. Eyedentity Games telah menyerahkan hak publish game “Dragon Nest” di Indonesia kepada *Publisher* No.1 di Indonesia, Yaitu PT.Kreon. PT.Kreon yang didirikan pada Maret 2007 di Indonesia telah membuat Portal *Game* pertama kalinya di Indonesia. Bukan hanya itu, saat ini PT.Kreon telah menjadi No.1 dalam Market *Game online* di Indonesia.

— Yudha yang bekerja sebagai House Keeper di salah satu rumah sakit terbesar di Bandung ini, menggunakan *game online* Dragon Nest Indonesia selama hampir 2 tahun ini mengakui bahwa kegiatan bermain *game online* ini sama sekali tidak mengganggu kegiatan bekerjanya, kegiatan yang mengusir penat selepas bekerja, berikut petikan wawancaranya :

“Kadang gitu sih kalo gak ada kerjaan paling maen *game* aja. Soalnya maen *game* nya selesai kerja, jadi pas pulang. Cuma buat ngusir penat aja, klo seharian kerja kan cape jadi pengen maen *game*.”¹⁵

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, informan berikutnya Sigit Purwoko mengungkapkan hal yang tidak jauh berbeda dengan yudha, Sigit yang telah berumur 36 tahun dan masih senang melajang ini, berkegiatan sehari-hari

¹⁵ Wawancara dengan Yudha Ali Yunus Bandung 15 Desember 2014

berjualan barang-barang *online* ini hanya bermain *game online* di rumahnya, tepatnya di kamar tidurnya sendiri. Hanya sesekali terlihat keluar dari rumah ketika membeli sesuatu ke warung terdekat atau bertemu pelanggan yang membeli barang *online* yang di pesan langsung di tempat. *Game online* yang biasa dimainkan oleh Sigit adalah 9 Dragons, *game* yang bertipe MMORPG ini cukup memberikan hiburan tersendiri bagi Sigit.

9 Dragons mungkin tampak seperti fantasi MMORPG tradisional tetapi memiliki cukup karakteristik unik yang membuatnya menonjol. Segera setelah penciptaan karakter, pemain akan harus memilih dari enam marga bahwa pemain ingin bergabung. Namun, tidak sampai tingkat 25 bahwa pemain memilih mereka Peran Clan atau kelas. Sementara ada empat jenis kelas dasar, masing-masing klan memiliki nama yang berbeda untuk mereka. 9 Dragons adalah *game* pertamayang otentik mengenai seni bela diri bertipe *multiplayer online role-playing game* . Itu berarti para *gamers* tidak akan sendirian di permainan ini, akan ada perjalanan bersama banyak teman, musuh, guru dan sesama murid . Tanah itu sendiri akan terus berkembang di sekitar *gamers* sebagai kota baru, *quests*, dan acara khusus yang terus ditambahkan dan diperbaharui . Untuk membantu para *gamers* menunjukkan diri dalam semangat sejati Land, tim desain dari 9 Dragons telah memberikan perhatian yang cermat dan mendetail pada keaslian semua periode, di dalamnya tersedia kota, senjata, pemain bebas bergerak di dalam *game*,serta banyak kostum dan lokasi yang digunakan dalam 9 Dragons . Berikut ungkapan Sigit mengenai mengapa memilih *game* ini dan apa yang dia dapatkan didalamnya, berikut jawabannya :

“Saya mah cuma sekedar mencari teman sama hiburan, saya lebih senang bersosial aja, cuma pelarian dari kesibukan aja”¹⁶

Kebutuhan akan hiburan pun dirasakan oleh profil bernama Gustawa Primatur Rahman biasa dipanggil Ade. Ade adalah seorang pelajar berumur 17 tahun, dimana rutinitas keseharian disibukan oleh kegiatan belajar, ekstra kurikuler, les yang di lakukakn sepulang sekolah, diakuinya bahwa kegiatan tersebut cukup membuatnya jenuh. *Game online* yang biasa dimainkan oleh Ade adalah DOTA 2, sekilas mengenai DOTA 2 adalah sebuah permainan *multiplayer online* battle arena, merupakan paket ekspansi dari Defense of the Ancients mod pada Warcraft 3 : Reign of Chaos dan Warcraft 3 : The Frozen Throne. DotA 2 di developer oleh Valve Corporation, terbit juli 2013 dota 2 dapat dimainkan secara gratis pada operation system Microsoft Windows, OS X and Linux. Dota 2 dapat dimainkan secara eksklusif melalui distributor resmi valve, Steam.

Dota 2 dimainkan oleh 2 team yang beranggota 5 orang pemain, setiap tim memiliki markas yang berada dipojok peta, setiap markas memiliki satu bangunan bernama "Ancient", Dimana tim harus berusaha menghancurkan "Ancient" tim lainnya agar dapat memenangkan pertandingan. Setiap pemain mengontrol satu karakter "Hero" yang berfokus pada menaikkan level, mengumpulkan *gold*, membeli item dan melawan tim lawan untuk menang. Pengembangan Dota 2 dimulai sejak tahun 2009. Ketika pengembang mod DotA, Icefrog, dipekerjakan oleh Valve sebagai lead designer. Dota 2 dipuji oleh kritikus karena *gameplay*-nya, kualitas pembuatan dan kesetiaan pada *gameplay* pendahulu (DotA mod

¹⁶ Wawancara dengan Sigit Purwoko, Bandung 13 November 2014

Warcraft 3). tetapi Dota 2 juga menuai kritik sebagai *game* yang susah dipelajari dan para pemain yang tidak ramah. Dota 2 menjadi *game* yang memiliki aktifitas pemain paling banyak di Steam, dengan pucak 800,000 pemain *online* bersamaan setiap hari.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, bahwa kegiatan bermain *game online* DOTA 2 ini biasa dilakukan Ade se usai pulang sekolah, berikut ungkapannya :

“Biasanya pulang sekolah, tidur dulu makan ntr jam 7 ampe jam 10 malem maen *game*. Klo hari libur mah dari pagi di warnet a hehehehehe. Klo hari biasa biasanya main 3 jam, tapi klo hari libur sama punya uang mulai dari jam 7 malem ampe jam 7 pagi, terus dilanjut paket pagi dari jam 7 ampe jam 12 siang. Tiap hari maen a, tapi mau ujian mulai dikurangin.”¹⁷

Ade datang ke warnet dengan menyiasati waktu bermain dan belajar, ini menunjukkan kebutuhan akan hiburan dirasakan ade cukup tinggi terlebih di usia remajanya. Ada hal positif yang dirasakan dari bermain *game online* ini, tidak hanya mendapatkan hiburan tetapi manfaat lain pun didapatkan, berikut ungkapannya :

“Tapi ada manfaatnya maen *game* kayak gini makin bisa ngetik, belajar bahasa inggris juga A.”¹⁸

Sejurus dengan manfaat positif yang di dapatkan dari bermain *game online*, ada efek negatif yang dirasakan Ade, dengan melihat lingkungan sekitarnya Ade mengungkapkan :

“Banyak juga orang yang maen cuma buat *have fun* aja, tapi klo maennya gila banget mah gak bener masa depannya rusak pelajarannya. Tapi *game*

¹⁷ Wawancara dengan Gustawa Primatur, Bandung 3 November 2014

¹⁸ Wawancara dengan Gustawa Primatur, Bandung 3 November 2014

juga bisa ngasilin dari jual item-item terus kenalan di dunia mayanya lebih luas. Baiknya maen *game* itu nguntungin jangan ngerugiin orang laen, apalagi bohongin orang tua minta uang akhirnya cuma buat maen *game*. Kerasa sama saya maen *game* banget sekolah nya ketinggalan malah gak fokus A.”¹⁹

Kebutuhan akan hiburan dinyatakan dapat terpenuhi oleh beberapa informan diatas, tak bisa dipungkiri bahwa *game online* menjadi wahana atau wadah hiburan tersendiri bagi para penikmatnya. *Game online* menawarkan sensasi baru dalam menikmati hiburan di era digital sekarang ini. Dalam *game online* sendiri kemampuan akan berstrategi dalam bermain sangat dibutuhkan, mereka berinteraksi dan komunikasi dengan sesama pemain di dalam *game* pun dilakukan semata-mata dalam menyelesaikan misi yang harus diselesaikan bersama di dalam *game online*. Para *gamer* menemukan motivasi dalam dirinya bahwa bermain *game online* itu hanya sekedar pemenuhan kebutuhan akan hiburan, pemenuhan kebutuhan ini tidak mengganggu aktivitas mereka sehari-hari karena mereka mampu mengatasinya dengan membagi waktu.

4.2.1.4 Motif Afiliasi

Interaksi dengan sesama manusia yang bermanfaat untuk mengukuhkan eksistensi kemanusiaan kita. Kita ada dan bereksistensi karena keberadaan manusia yang lain. Jadi pada dasarnya ada hubungan timbal-balik antara manusia yang satu dengan manusia yang lainnya. Komunikasi sering kali menjadi bagian yang erat dalam kehidupan manusia. Sebagian besar kehidupan manusia diisi dengan komunikasi, baik dengan anggota keluarga, teman, tetangga, maupun

¹⁹ Wawancara dengan Gustawa Primatur, Bandung 3 November 2014

komunikasi dengan diri sendiri. Lewat komunikasi, manusia bisa saling tukar informasi, berbagi, mengembangkan diri, dan berbagai manfaat lainnya yang dapat diambil dari proses komunikasi itu sendiri. Hal ini dibuktikan dengan kehidupan keseharian yang selalu diisi dengan kegiatan komunikasi. Namun demikian, tingkat kesadaran dari masing-masing orang berbeda. Ada yang kesadarannya sudah tinggi dan didukung dengan pemahaman yang baik tentang komunikasi. Ada yang kesadarannya sedang-sedang saja, bahkan ada juga yang kesadarannya masih rendah.

Kebutuhan Afiliasi adalah motif dasar untuk mencari dan mempertahankan relasi interpersonal. Kebutuhan afiliasi juga terkait dengan kecenderungan untuk membentuk pertemanan dan untuk bersosialisasi, untuk berinteraksi secara dekat dengan orang lain, untuk bekerja sama dengan orang lain dengan cara yang bersahabat, dan untuk jatuh cinta. Hubungan pertemanan merupakan hasil dari suatu hubungan formal dan suatu tingkat permulaan di dalam perkembangan suatu persahabatan.

Hubungan pertemanan dibutuhkan di dalam masyarakat kita. Hubungan pertemanan dapat berkembang ke persahabatan. Di dalam kenyataannya, berteman dengan seseorang biasanya merupakan tingkat permulaan dari dikukuhkannya suatu persahabatan. Banyak waktu yang dihabiskan dalam hubungan persahabatan ini. Afiliasi mencakup kebutuhan seseorang untuk menjalin pertemanan, mencintai dan perasaan bahwa seseorang merupakan bagian dari kelompok sosial. Hubungan pertemanan pun bisa terjadi di dunia *game online*, berdasarkan hasil wawancara Taufik Reski Ibrahim mengungkapkan

bahwa bermain *online* itu terasa jauh lebih menyenangkan ketika bermain bersama, sekalipun para *gamer* tersebut tidak saling mengenal satu sama lain sebelumnya, berikut ungkapannya :

“Saya lebih seneng maen tim A. Pertama sih gak saling kenal cuma berhubung kita sama-sama suka *game* ini kita bareng-bareng maenin, jadi kenalnya di *game* aja. Banyak sih komunitas, kalo di Bandung banyak cuman saya jarang ikut komunitas-komunitas gitu.”²⁰

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. Didapatkan informasi juga bahwa terdapat para *gamers* yang mendapatkan teman special karena bermain *game online*.

Game online dapat memberikan rasa nyaman dan menghilangkan kekhawatiran atau menghilangkan stress yang dialami seseorang. Selain itu,

²⁰ Wawancara dengan Taufik Reski Ibrahim, Bandung 14 November 2014

dengan bermain *game online*, *gamers* dapat memperluas pertemanan dengan *gamers* lain yang berada di daerah mana pun bahkan hingga ke luar negeri. Hal ini dapat memberikan dampak positif bagi *gamers* dengan motif afiliasi karena komunikasi yang dilakukan dengan *gamers* lain tersebut dilakukan tanpa tatap muka (dengan menggunakan fasilitas *chatting*). Sehingga mereka memperoleh kebebasan baik secara verbal maupun non verbal karena tidak harus terlalu menjaga sikapnya agar dapat diterima oleh orang lain. Salah satu fasilitas *game online* yang dapat digunakan para *gamers* untuk berkomunikasi dengan *gamers* lain adalah dengan adanya fasilitas *chatting*. Para *gamers* dapat saling bertukar informasi mengenai *game* yang sedang dimainkan, menjalin relasi dengan *gamers* lain yang berada di daerah lain untuk saling memberikan umpan balik mengenai baik-buruknya cara pengerjaan maupun hasil yang telah dilakukan dalam bermain *game online* dan mencari cara-cara kreatif/baru untuk dapat mengalahkan musuh. Hal ini merupakan salah satu faktor *gamers* dengan kecenderungan yang lebih tinggi untuk menjadi kecanduan pada kategori high dalam bermain *game online*.

Dalam *game online* bentuk afiliasi terpenuhi ketika para *gamers* berkumpul dalam satu komunitas *game online* tertentu, di dalamnya mereka membicarakan seputar tips dan trik bermain *game online* tersebut. McClelland (dalam As'ad, 1998) mengatakan bahwa kebutuhan afiliasi merupakan kebutuhan akan kehangatan dan sokongan dalam hubungannya dengan orang lain. Kebutuhan ini mengarahkan tingkah laku untuk mengadakan hubungan secara akrab dengan orang lain. McClelland (dalam Atkinson, 1964) juga menyatakan bahwa kebutuhan bekerja sama adalah sebagai kebutuhan untuk mengembangkan

afeksi yang positif. hal ini diutarakan oleh Haris Riswandi yang mengikuti komunitas Ragnarok *Online 2* :

“Ini temen-teman saya (sambil menunjuk PC yang sedang memainkan *game online* RO2), kita itungannya tahun, jadi setiap enam bulan sekali karena ada sistem regenerasi GUILD kita hapus 6 bulan sekali anggotanya. Karena kalo di *game* RO itu orang-orang nya beda-beda suku, beda-beda budaya, kita gak rasis orang nya. Jadi orang2 rasis adalah orang yang yang ngumpul di lingkungannya sendiri itu rasis. Mereka gak berniat rasis, rasanya mereka punya rasa jijik liat orang lain. Karena ada orang seperti hidup di dalam suatu komunitas membela komunitas, klo di RO ya gak ada komunitas-komunitas ya kita maen RO ya ngomongin RO. Kita ngumpul, gathering, dan makan-makan juga. Orang-orangnya datang dari seluruh Indonesia, diadain di Jakarta sama Bandung, klo di Bandung kemarin kita ketemu di dago, sewa villa di lembang. Klo di Jakarta taman anggrek, kita makan-makan, kita nginep di tempat temen bareng-bareng semuanya, terus ke puncak sewa villa. Komunitas itu secara global dan pribadi buat saya, ya lingkungan sendiri yang memiliki motto sama.”²¹

Kegiatan Guild Bareng atau disingkat GB banyak dilakukan para *gamers*, mereka berkelompok dan membuat Guild atau grup di dalam salah satu *game online* yang mereka mainkan. Di dalam kelompok tersebut tidak harus selalu para *gamers* saling mengenal satu sama lain sebelumnya, tetapi ada juga sekelompok *gamers* yang memang sengaja membuat guild. Guild bareng ini dilakukan untuk menyelesaikan misi atau quest yang memang mengharuskan mereka berkelompok dalam melaksanakan misi tadi, 1 kelompok Guild bareng bisa terdiri mulai dari 3 sampai 8 *player* sekali bermain. Dalam Guild ini mereka bisa berkomunikasi lewat sarana *chatting* yang di siapkan, agar bisa bertukar tips, serta membagi strategi bermain guna menyelesaikan misi atau quest. Dalam Guild ini memiliki pemimpin yang memiliki rating atau level karakter yang lebih tinggi dibanding dengan pemain lainnya. Pemain yang levelnya lebih kecil, ada baiknya mengikuti

²¹ Wawancara dengan Haris Riswandi, Bandung 29 Desember 2014

saran dan patuh atas perintah pemimpin guild agar mereka dapat dengan cepat menaikkan level karakter mereka, dan tidak “mati” sewaktu bermain misi atau quest.

Tidak hanya Haris yang memiliki Guild tetapi Nopio Nelson pun memiliki Guild sendiri bahkan pegawai yang dipekerjakan bermain *game online*. Menurut pengakuan Nopio, bahwa dia bekerjasama dengan dua orang temannya yang lain yaitu Gerandong, dan Adit. Mereka memainkan *game online* bernama WOW, dan merakalah yang melakukan research apakah bisa menguntungkan apa tidak dan penjualan *gold* dan *equipment* sebelum mereka membagi informasi kepada 10 orang teman guildnya. Sebagian Guild menyaring anggota yang ingin bergabung di dalamnya, berikut ungkapan Nopio :

“Ada guild di *game* WOW, kita apply sama guild nya, ntr ada interview, kita datang sama char yang punya kita, ditanya-tanya, inspeksi sudah punya apa aja, ntr ditanya seputaran karakter aja, skil-skil. Ada guid casual, formal sama family. Klo casual susah, nah kalo formal lebih parah, janji di *game* klo gak datang langsung di kick (dikeluarkan dari guild).”²²

Kegiatan GB yang dilakukan Nopio Nelson ini seringkali dilakukan setiap kali bermain *game* WOW. Menurut Murray (dalam Hall dan Lindzey, 1993), kebutuhan afiliasi adalah mendekatkan diri, bekerja sama atau membalas ajakan orang lain yang bersekutu (orang lain yang menyerupai atau menyukai subjek), membuat senang dan mencari afeksi dari objek yang disukai, patuh dan setia kepada seorang kawan. Dalam Guild Bareng semua berkomunikasi dan semua

²² Wawancara dengan Nopio Nelson, Bandung 29 Desember 2014

melakukan tugasnya masing-masing guna menyelesaikan tugas, sesuai perintah pemimpin Guild itu.

Manusia adalah makhluk yang selalu berinteraksi dengan sesamanya. Manusia tidak dapat mencapai apa yang diinginkan dengan dirinya sendiri. Karena manusia menjalankan peranannya dengan menggunakan simbol untuk mengkomunikasikan pemikiran dan perasaannya. Manusia tidak dapat menyadari individualitas, kecuali melalui medium kehidupan sosial. Esensi manusia sebagai makhluk sosial pada dasarnya adalah kesadaran manusia tentang status dan posisi dirinya adalah kehidupan bersama, serta bagaimana tanggung jawab dan kewajibannya di dalam kebersamaan. Adel Nugraha, mahasiswa berumur 21 tahun asal Bandung ini lebih menyukai bermalam di warnet tepat biasa bermain *game online* yang terletak di kawasan Bandung utara. Seringkali menginap di warnet untuk kemudian besok pagi berangkat menuju kampus yang letaknya tidak terlalu jauh dari warnet tersebut. Di warnet tersebut banyak sekali teman sebaya dan teman sepermainan *game online*, di warnet tersebut mereka berkomunikasi satu sama lain, bercerita dan berbagi tidak hanya soal *game online* tetapi berbagi cerita masalah sehari-hari, berbagi makanan dan minuman, berbagi dan bercerita tentang kehidupan pribadi, terlihat keakraban yang terjalin cukup lama dibangun oleh mereka. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, Adel yang menyukai *game online* DOTA 2 dan Counter Strike *Online* ini menuturkan mengapa menyukai bermain *game online* tersebut :

“Enak bareng-bareng kalo maen, kalo sendiri mah stres sendiri a, kalo kebanyakan mah kan stres bareng-bareng. Senangnya ngumpul sama anak-anak, dulu sih jaman SMP SMA orang tua negur begadang maen *game*, tapi orang tua sekarang mending maen *game* daripada nakal diluar nu teu

bener. Kadang siang suka tidur soalnya malem begadang, kuliah di tinggalin aja, pacaran oge ka ganggu hahaha”²³

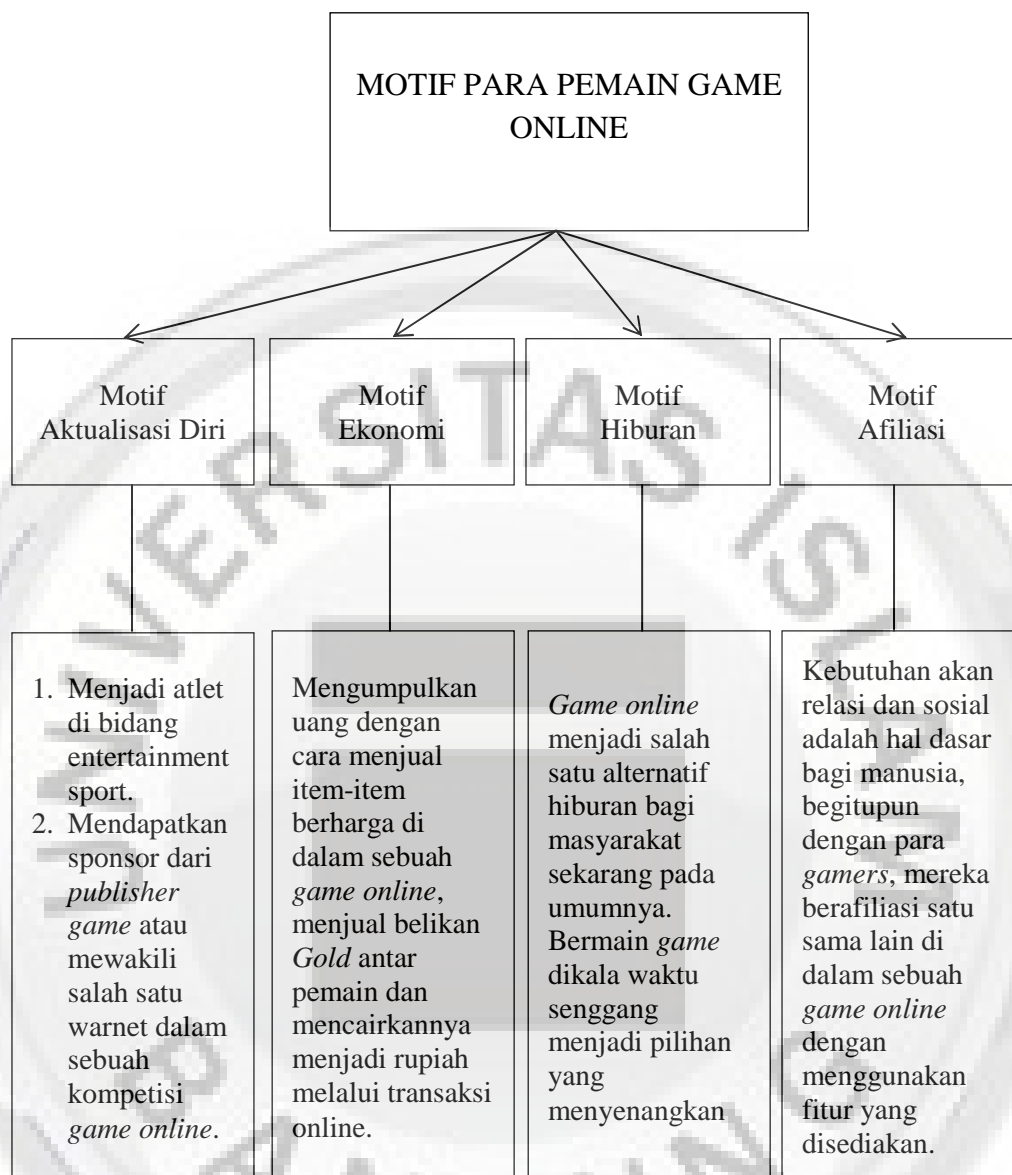
Para *gamer* jelas membutuhkan satu sama lain, ada perasaan saling mengisi satu sama lain, perasaan yang hanya dipahami oleh para *gamer* dengan dunia *game onlinenya*. Tidak jauh berbeda hal yang sama dirasakan Sigit Purwoko, meskipun Sigit merupakan *gamer* yang berdiam diri, karena memiliki fasilitas computer yang memadai jadi tidak perlu melangkah ke warnet guna bermain *game online*. Sigit mendapatkan tidak hanya bersosial satu sama lain di dalam *game* tetapi menjadi sarana untuk membuka relasi, berikut ungkapannya mengenai manfaat bermain *game* 9Dragon baginya :

“Saya sih lebih senang bersosial aja. Banyak kenal orang-orang, membuka relasi. Lebih senang main dengan clan soalnya bisa saling membantu sesama anggota clan.”²⁴

Dengan begitu bahwa kebutuhan berafiliasi adalah suatu kebutuhan untuk membentuk hubungan sosial secara hangat, memelihara, mengembangkan hubungan afeksi yang positif dan memperbaiki hubungan sosial dengan orang lain, sehingga individu memiliki kebutuhan afiliasi yang tinggi akan cenderung untuk menghindari kekecewaan karena ditolak dalam kelompok sosial, serta berusaha membina hubungan sosial yang menyenangkan dan positif. Dimana faktor pribadi atau kepribadian seseorang menjadi faktor yang menentukan bagaimana cara dia bersosial dan bergaul di masyarakat.

²³ Wawancara dengan Adel Nugraha, Bandung 26 November 2014

²⁴ Wawancara dengan Sigit Purwoko, Bandung 13 November 2014



Gambar 4.1
Model Motif Para Pengguna Game Online

4.2.2 Kategorisasi Pemain Game

Kategorisasi merupakan tahap yang penting, karena dapat diketahui tingkat ketercukupan data untuk masing-masing kelompok. Pada penelitian kualitatif, ketercukupan diukur dengan ketuntasan dan kedalaman kajian. Apabila data yang tersedia tidak memadai, maka pembahasan saat rekonstruksi akan

terjebak pada uraian *common sense* (akal sehat) yang menjadikan otentisitasnya diragukan. Selain untuk mengetahui ketercukupan data, kategorisasi juga dapat menghindarkan peneliti dari pengulangan pembahasan saat melakukan rekonstruksi.

Terdapat tiga prinsip penting dalam penyusunan kategori. (Neundorf, 2011: 118).

1. Terpisah Satu Sama Lain (Mutually Exclusive)

Kategori yang dibuat dapat dibedakan secara jelas antarsatu kategori dengan kategori lain. Masing-masing kategori berdiri sendiri dan berbeda dengan kategori yang lain. Jika kita kebingungan menggunakan kategori dan kategori lain, ini merupakan tanda bahwa kategori tidak terpisah.

2. Lengkap (Exhaustive)

Kategori dapat menampung semua kemungkinan yang muncul. Kita harus menyertakan semua kategori yang ada, sehingga semua kemungkinan tersedia.

3. Reliabel

Kategori yang dibuat harus reliabel, dipahami secara sama oleh semua orang. Ketika membaca lembar coding tidak ada beda penafsiran antara satu orang dan orang lain. Jika masing-masing coder punya penafsiran yang berbeda atas lembar coding maka dapat dikatakan lembar coding yang dibuat tidak reliabel.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan para informan, kemudian peneliti mentranskripsikan hasil wawancara tersebut, maka ditemui persamaan dan perbedaan jawaban informan. Pengkategorisasian para pemain *game online* ini termasuk hasil penelitian baru di bidang *gamer* khususnya ilmu komunikasi,

pengkategorian ini adalah merupakan hasil dari pemetaan motif para *gamers*, kebiasaan para *gamers*, dan hasil observasi peneliti terhadap para *gamers* di lapangan. Berikut kategorisasi para pemain *game online* :

4.2.2.1 Tipe Penikmat

Salah satu fungsi komunikasi selain berguna untuk menyampaikan komunikasi, pendidikan dan mempengaruhi juga berfungsi untuk menyampaikan hiburan atau menghibur orang lain. Hiburan adalah kata yang sering didengar kala kita sedang membutuhkan suatu hal yang bisa membuat kita senang. Hiburan memiliki banyak macam bentuk dan cara mengkonsumsinya, salah satunya adalah hiburan yang dikemas dalam media *game online*. Segala sesuatu yang dikemas dalam bentuk media memang selalu menyita banyak perhatian khalayak baik itu dari dalam negeri ataupun luar negeri, karena pada dasarnya dalam dunia hiburan itu sendiri terdiri dari beberapa komponen yang tersusun di dalamnya. Di dalam *game online*, para *gamer* berkumpul dari berbagai belahan dunia dan berinteraksi satu sama lain, tanpa memikirkan latar belakang masing-masing. Mereka berkomunikasi dengan bahasa universal, bahasa yang dipahami dengan istilah-istilah yang dipakai di dalamnya. Mereka menemukan keasyikan tersendiri dalam berinteraksi satu sama lain, seperti yang diungkapkan oleh Haris Riswandi yang bersosialisasi di dalam *game online* RO yaitu :

“Klo RO itu bersosialisasi kayak bermasyarakat, semua orang punya tipe masing-masing, punya tujuan masing-masing, dan kita tahu apa yang harus kita lakukan. Kalo orang lain salah kita marahin, seperti kita ngobrol kyk di dunia nyata. Cukup sendiri aja di kamar lagian kan di *game* nya kita

ketemu orang-orang dan ngobrol juga. Karena ada teknologi jadi kita gak perlu ketemu sama temen-temen.”²⁵

Hal yang serupa diungkapkan oleh Muhammad Rizal biasa dipanggil Eca, Eca yang telah memiliki sebuah CV yang bergerak di bidang jasa ini, dan selalu disibukan dengan rutinitas kantornya mengungkapkan mengenai makna *game online* bagi dirinya, yaitu :

“Kayak gua bilang gua disini (warnet) punya cv jadi cek email. *Game* buat gue iseng aja. Tapi kita balikin lagi, lo tanpa hiburan tanpa *game* atau apa otomatis (hidup) gak ada warna.”²⁶

Bermain *game online* datang dalam tingkat yang berbeda dan varietas, dan karena itu, pemain sekarang dapat menemukan tempat yang ideal untuk mendapatkan hiburan terlepas dari berapapun usia mereka. Bermain *game online* memerlukan pengguna untuk memiliki PC yang terhubung ke Internet kecepatan tinggi. Investasi ini minimal memungkinkan pengguna untuk menikmati pengalaman baru hiburan dari batas yang aman dari rumah nya. *Game* diciptakan guna memenuhi hasrat manusia akan hiburan, didalamnya terdapat graphic, detail gambar yang mirip dengan realitas. Peminat *game* datang tidak hanya dari kalangan anak-anak ataupun remaja, tetapi kelompok usia dewasa pun menikmati akan *game*. *Game* tidak hanya terdapat dalam komputer yang terkoneksi dengan internet, tetapi saat ini cukup dengan memiliki *smartphone* dengan harga yang terbilang relatif mudah dijangkau, masyarakat sudah bisa bermain *game*.

²⁵ Wawancara dengan Haris Riswandi, Bandung 29 desember 2014

²⁶ wawancara dengan Muhammad Rizal, Bandung 14 November 2014

Terlebih bagi seorang remaja seperti Gustawa Primatur Rahman biasa dipanggil Dede, Dede yang seorang pelajar ini mengakui bahwa kesibukannya di sekolah cukup menyita waktu bermainnya diluar. Maka kegiatan bermain *game online* ini dilakukan selepas pulang sekolah atau di masa libur sekolah saja, bermain *game online* itu *have fun* menurutnya dengan jumlah waktu bermain yang tidak terlalu lama, berikut pernyataanya :

“Klo hari biasa biasanya 3 jam, tapi klo hari libur sama punya uang mulai dari jam 7 malem ampe jam 7 pagi, terus dilanjut paket pagi dari jam 7 ampe jam 12 siang. Seneng aja a, *have fun* aja gitu tiap hari maen a, tapi mau ujian mulai dikurangin.”²⁷

Gamer tipe penikmat adalah *gamer* yang menggunakan waktu senggangnya untuk bermain *game online*, dan hanya menggunakannya sebagai sarana hiburan melepas penat atau jenuh karena aktifitas rutin sehari-hari. Tipe *gamers* ini memiliki banyak waktu bermain yang jauh lebih sedikit. Sesuai dengan apa yang Saverin (2005) katakan yaitu *diversion* (pengalihan), pelarian dari masalah; pelepasan emosi, meliputi:

- a. Melepaskan diri atau terpisah dari permasalahan yang secara psikologis individu membutuhkan penyelesaian.
- b. Bersantai.
- c. Mengisi waktu luang.
- d. Penyaluran emosi.

Tipe penikmat ini sangat menikmati waktu bermain *game online* mereka, tidak banyak waktu yang mereka pakai dalam sekali bermain, Karena hakikatnya

²⁷ wawancara dengan Gusatawa Primatur Rahman, Bandung 3 November 2014

hanya hiburan semata bagi mereka. Sejurus dengan apa yang diungkapkan Yudha Ali Yunus tentang banyaknya waktu bermain *game online* dalam sehari “kalo sekarang-sekarang sih jarang paling main cuma 2-3 jam saja.”²⁸, dan Yudha pun mengatakan bahwa kegiatan bermain *game online* ini hanya dilakukan di waktu senggangnya, “Engga sih soalnya maen *game* nya selesai kerja, jadi pas pulang”. Rutinitas bekerja Yudha yang bersifat *shift* mengharuskannya membagi waktu antara bekerja dan memenuhi kebutuhan bermain *game online*. Ketika Yudha datang ke tempat bermain *game online* atau warnet, tidak tergambar ada raut muka yang sedih atau terlihat stress bahkan ketika bermain Yudha sangat terlihat *enjoy* dan menikmati waktu hiburannya tersebut tidak terganggu dengan aktifitas di sekitarnya.

Sigit Purwoko yang terbiasa bermain *game online* di rumahnya ini, mengungkapkan berapa lama kegiatan bermain *game online* biasa dilakukan “Sapoe paling 5 jam nyampe”²⁹, ujarnya. Aspek hiburan pun terpenuhi selama jangka waktu tersebut, berikut ungapannya :

“Saya mah cuma sekedar mencari teman sama hiburan, *game* mah sih biasa aja, *game ngan saukur* hiburan jang urang mah.”³⁰

Kategori *gamer* tipe penikmat ini cenderung mampu memilah dan memilih berapa lama waktu mereka mau bermain *game online*, karena di satu sisi mereka memiliki kesibukan lain yang tidak bisa ditinggalkan. Mereka tahu harus bersikap bagaimana terhadap *game online* yang mereka mainkan. Maka jelaslah bahwa bermain *game online* merupakan sarana hiburan tersendiri bagi para penikmatnya.

²⁸ wawancara dengan Yudha Ali Yunus, Bandung 15 Desember 2014

²⁹ Wawancara dengan Sigit Purwoko, Bandung 13 November 2014

³⁰ Wawancara dengan Sigit Purwoko, Bandung 13 November 2014

Game online yang mampu menawarkan sensasi lain bagi penikmatnya, *game online* yang mampu menyatukan para *gamer* dari seluruh belahan dunia tanpa harus bertatap muka langsung untuk saling berkomunikasi, berbagi tips dan trik bermain, dan berinteraksi satu sama lain di dalamnya.

4.2.2.2 Tipe Petarung

Perkembangan teknologi media, termasuk di dalamnya internet, membuat video *games* menjadi bukan sekedar mainan pribadi. Jauh dari perkiraan para produsennya, media kini terintegrasi dengan internet dan dimainkan oleh banyak orang. Hal ini membawa definisi yang tadinya dikenal hanya dengan nama “video *games*”, kini ragam baru menyebutnya “*games*” atau permainan yang bukan hanya dengan video saja.

Mau tidak mau, standard dalam memainkan *game* semakin meningkat seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi. Padahal, dahulu grafiknya masih terlihat kaku, jadul begitu istilahnya. Pada tahun 1990-an experience memainkan *game* belum terlalu berpusat pada grafik. Sekarang ini, *game* grafis sudah tambah mendekati nyata. Bahkan, kamera pada *game* sudah memiliki fitur layaknya kamera profesional di dunia nyata. Tidaklah mengherankan, jika kemudian *game online* menjadi fenomenal pada era Internet saat ini, tetapi tidak seperti Internet yang *booming* dalam waktu singkat, *game* telah melewati sejarah perjalanan yang cukup panjang.

Gamer mendapatkan kesempatan untuk memilih dari berbagai permainan yang dapat menarik minat mereka. Pemain dapat menggunakan versi demo dari

permainan, dan tergantung pada bagaimana mereka memandang permainan, mereka dapat melanjutkan dengan itu atau beralih ke permainan yang berbeda. Tingkat yang berbeda bermain di *game* berusaha untuk menguji keterampilan pemain, seperti itu, semakin tinggi tingkat Anda dapatkan, semakin baik Anda menjadi dan Anda dianggap ahli dalam permainan. Pada sebuah *game online*, Internet adalah sebuah fasilitas yang memungkinkan kita bermain pada jalur protokol yang digunakan Internet, walau *game online* tidak selalu berarti *game* yang dapat dimainkan secara multi *player*, tetapi umumnya *game online* dengan skala yang cukup besar mendukung permainan *multiplayer*, yang menjadi merupakan salah satu factor kepopuleran *game online*.

Dengan bermain *multiplayer* secara *online*, para *gamer* tidak perlu takut “pertarungan” pada *game online* dapat berlanjut pada kehidupan nyata karena mungkin musuh *gamer* berada di benua lain. permainan/*game* yang dimainkan seseorang mungkin berubah dari masa ke masa, tetapi yang terpenting adalah kepuasan dan keasyikan yang didapatkan selama bermain. Walaupun konsep dasarnya sama, para *game* mania tidak pernah dibuat bosan karena selalu ada pengembangan yang menyertai *game* rilis terbaru, misalnya lokasi pertempuran, tokoh dan karakter, senjata yang digunakan, strategi dan tantangan yang beragam, serta masih banyak lagi.

Banyaknya fitur-fitur serta fasilitas yang ditawarkan oleh *publisher-publisher game online* yang semakin memanjakan para penikmatnya. Kategori *gamer* tipe petarung ini adalah tipe *gamers* yang tidak terlalu mementingkan banyak uang yang dipakai untuk bermain *game online*, mereka hanya mengejar

kepuasan dan achievement tertentu dalam bermain. Tipe *gamers* ini memiliki kecenderungan memiliki banyak waktu bermain *game online* lebih lama dibandingkan Kategori *gamers* tipe penikmat, tetapi memiliki jumlah waktu bermain yang lebih lama dibandingkan kategori *gamers* tipe penikmat. Tipe petarung lebih menikmati waktu bermain mereka, mereka betah berlama-lama di depan layar monitor dengan headphone yang terpasang di telinga. Bentuk kecanduan ini Menurut Yee (2002) (dalam Griffiths, 2008) terdapat tiga faktor Atraksi utama dari *game online* yang mendorong penggunaan waktu dan keterikatan pribadi terhadap *game online*. Hal-hal tersebut adalah lingkaran reward yang terelaborasi di dalam *game online* (seperti mendapatkan koin/uang untuk membeli *equipment* yang terdapat di dalam *game* yang sedang dimainkan), jaringan relasi pemain yang kian bertambah seiring dengan seringnya bermain *game online* dan lingkungan virtual yang membuat pemain tenggelam di dalamnya (seperti segi grafis dan tampilan *game online*). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, Adel Nugraha memiliki kebiasaan bermain *game* yang cukup lama, berikut pernyataannya :

“Klo gak ada acara mulai jam 9 atau 10 malem, kadang dari pagi ampe malem, ampe tidur di warnet juga sering. Sehari maen *game* gimana mood mata sih klo mata kuat 24 jam juga bisa hahaha.. rata rata sih 10 jam sehari, kebanyakan maen DOTA sisanya *browsing* aja”³¹

Ungkapan senada disampaikan ketika wawancara peneliti dengan Egi Sapari, Egi yang biasa bermain *game online* di kamar rumahnya ini sengaja mendekorasi kamarnya menjadi tempat yang nyaman untuk berlama-lama

³¹ Wawancara dengan Adel Nugraha, Bandung 26 November 2014

bermain *game online*. Kebiasaan bermain *game online* berjam-jam dalam sehari Egi lakukan, berikut ungkapannya :

“12 jam kadang lebih kadang kurang tergantung koneksi buruk enggaknya, pokoknya patokan 12 jam sehari”³²

Sansan Saputra yang merupakan adik kandung Egi Sapari, memiliki waktu bermain yang jumlahnya cukup lama. Sansan yang tinggal secepat dengan kakak kandungnya ini, sama-sama bermain *game online* di kamarnya masing-masing. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan Sansan mengenai intensitas bermain *game online* dalam sehari, berikut jawaban Sansan Saputra :

“Yaa sekitar 12 jam, dari jam 11 siang sampai jam 12 malem tiap hari begitu.”³³

Beberapa tipe *game online* memiliki penggemarnya masing-masing, dengan beragam fitur-fitur dan kelebihan grafisnya. Aldi Fadlilah yang senang bermain *game online* Counter Strike Global Offensive yang bergenre FPS (*First Person Shooter*) ini biasa bermain *game online* dengan rentang waktu yang cukup lumayan lama, berikut pernyataannya :

“Sehari biasanya abis 25 ribu sampai 100 ribu. Pertama 5 jam, klo ambil paket malem dari jam 11 malem ampe jam 7 pagi. Soalnya klo maen CS GO *game* strategi itu gak bisa lama, cape soalnya.. tadi aja maen 5 map aja Cuma 5 jam. Makin lama otak makin cape, mata kurang enak, pendengaran gak enak juga. Dulu waktu edan-edan nya saya maen 24 jam seharian, tapi ke sini-sininya di kasih tau senior klo maen kayak gini jagan lama-lama, kalo main lama bikin bodo, gak bakalan fokus.”³⁴

³² Wawancara dengan Egi Sapari, Bandung 13 November 2014

³³ Wawancara dengan Sansan Saputra, Bandung 13 November 2014

³⁴ Wawancara dengan Aldi Fadlilah, Bandung 26 November 2014

Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi level kecanduan seseorang, maka akan semakin sering individu tersebut menghabiskan sebagian besar waktunya untuk melakukan aktivitas tersebut (dalam hal ini bermain *Game online*), sesuai dengan Brown yang mengatakan bahwa aktivitas bermain *game online* akan mengalami peningkatan seiring dengan meningkatnya level addiction yang dimiliki *gamers* tersebut (Diantina, 2006).

Kategori *gamer* tipe petarung seperti Adel ini mampu berlama-lama di depan monitor, dengan budget yang lumayan tebal yang didapatkan dari orang terdekat. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terlihat Adel terlihat sangat menikmati waktunya bermain *game online*. Para *gamer* tipe petarung ini terlihat mengabaikan kepentingan-kepentingan akademiknya demi bermain *game online*. Mereka sering terlihat mengabaikan kewajibannya untuk masuk kuliah, mereka juga sering terlihat menginap di warnet untuk bisa terus bermain *game online*, hal ini dapat terlihat dari ungkapan saudara Adel Nugraha, yaitu :

“Kalo tahun pertama kuliah sih, pertama saya kuliah di UNISBA, gak banyak ngaruh aja sama kuliah. Dulu ngambil jurusan 2011 ngambil komunikasi terus pindah ke UNIKOM gara pacar kuliah di unikom waktu itu hehehehe... waktu di unisba mah kuliah *sok kabeurangan da begadang* maen *game*, nah ya klo di unikom mah kan deket dari warnet ke kampus na hehehe.. kalo saya *mah* gak ganggu kuliah kang.”³⁵

Berbagai macam turnamen-turnamen berskala nasional maupun internasional sering diadakan para *publisher game-game online* ternama, contohnya seperti *Publisher* bernama PT. Megaxus Infotech yang membawahi berbagai macam *game online* di Indonesia diantaranya : Ayo Dance Indonesia,

³⁵ Wawancara dengan Adel Nugraha, Bandung 26 November 2014

Counter Strike *Online*, royal Master, Heroes of Atarsia, dan World in Ayo Dance. Baru-baru ini *publisher* ternama ini mengadakan turnamen dengan tajuk OLIMPIADE CSO 2015, dapat dilihat dari portal *online* resminya tata cara bermain, dapat diikuti oleh peserta dari 18 kota turnamen, dan hadiah uang yang cukup besar nominalnya. Banyak para *gamer* memburu tidak hanya kesenangan saja, tetapi sejumlah prestasi yang dapat ditorehkan dengan ketekunannya bermain *game online*. Ini merupakan sisi positif dari fenomena *game online* di sekitar kita.

Gamer tipe petarung ini terlihat dari informan lainnya yaitu Aldi Fadillah Putra Sandra, berdasarkan hasil wawancara informan bernama Aldi yang berdomisili di daerah Margahayu Raya rela bepergian jauh ke warnet *game online* di wilayah Dipatiukur, berawal bermain Counter Strike yang masih berbasis LAN pada tahun 2001, Aldi beralih memainkan *game online* Counter Strike Global Offensive dan Ragnarok *Online*. Aldi mengikuti beberapa turnamen CSGO, berikut pernyataanya :

“Prestasi turnamen waktu itu regional di Bandung juara 2, terus di Jakarta juara 1, di Cirebon juara 2.”³⁶

Dengan prestasi yang cukup baik tersebut Aldi mendapatkan sponsorship dari sebuah warnet dan mendapatkan gaji perbulan, berikut pernyataanya :

“Ya join atau kerjasama sama warnet, saya bikin tim dengan nama warnetnya. Nah saya dapet promosi dan pemasaran juga buat warnetnya. Saya dikasih *billing*, dikasih modal sama *equipment*, bahkan sempet sitem gaji juga sempet saya. Dulu waktu saya masih kuliah saya digaji warnet buat maen *game* CS. Dibayar perbulan aja, haha engga UMR sih tapi dibagi jadi uang. Saya pernah dapet buat saya sendiri bukan buat tim. Gak gede sih Cuma 7 jutaan buat saya sendiri, bener-bener uang aja *cash* gitu.

³⁶ Wawancara dengan Aldi Fadlilah, Bandung 26 November 2014

Maen *game* itu kan mesti di *support* sama *keyboard* dan *mouse* juga. Jadi waktu itu dibeliin perlengkapan maen *game*, sisanya dikasih *cash*.”³⁷

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, bahwa sisi negatif dunia *game online* ini nyata adanya, kecanduan akan bersosial di dalamnya, kecanduan untuk terus menerus berlama-lama guna menyelesaikan *game* atau sekedar mengumpulkan item dan *gold*. Dibalik itu ternyata *game online* juga memiliki sisi positif yang baik bagi para penggunanya yang mau menekuni bidang ini, mereka dapat berprestasi dan mengembangkan potensi diri melalui dunia *game online* ini ini, dengan banyaknya *publisher game online* skala nasional maupun internasional serta warnet-warnet yang mengadakan turnamen skala kecil dengan hadiah yang beragam dan menggiurkan.

4.2.2.3 Tipe Petani (*farmer*)

Video *game* merupakan permainan elektronik yang melibatkan interaksi manusia dengan user interface untuk menghasilkan umpan balik visual pada perangkat video. Banyak teori dalam ilmu komunikasi dilatarbelakangi konsepsi-konsepsi psikologi tentang manusia. Terlebih lagi teori-teori komunikasi interpersonal banyak dipengaruhi konsepsi psikologi humanistik yang menggambarkan manusia sebagai pelaku aktif dalam merumuskan strategi transaksional dengan lingkungannya (Homo Ludens).

Bentuk interaksi manusia di dalam *game online* adalah salah satu keunikan dari *game online* khususnya genre MMORPG (contohnya DOTA 2, DRAGON

³⁷ Wawancara dengan Aldi Fadlilah, Bandung 26 November 2014

NEST, RAGNAROK), adalah para pemain mampu berinteraksi dan bahkan berkomunikasi dengan sesama pemain lainnya. Tidak jauh berbeda dengan dunia nyata, komunikasi dalam dunia MMORPG juga tetap melibatkan banyak istilah tertentu, yang mungkin hanya dipahami oleh *gamer* MMORPG juga. Dalam dunia *game online* pasti bertemu dengan beragam istilah, atau mungkin singkatan yang menarik. Aldi mengungkapkan bahwa :

“Panggilan kayak noob itu dipake buat pemula atau orang yang gak bisa maen, bego lah hehehe nah klo kappa tapi itu klo di steam komuniti melambangkan orang yang udah noob bacot lagi, jadi muka orang kappa itu dipake buat *icon* buat ngejek org noob yang bacot juga nah di panggilnya kappa.”³⁸

Farming di dunia *game online* telah dikenal luas, istilah *farming* ini berarti kegiatan mengumpulkan *equipment*, item maupun *gold*. Kategori *Gamer Tipe Petani (farmer)* adalah tipe *gamers* yang bermain lebih focus terhadap pencarian *equipment-equipment*, item-item, maupun *gold* yang ada di dalam suatu *game online* agar dapat diperjualbelikan menjadi mata uang sah yang berlaku di masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara Egi Sapari yang telah melakukan kegiatan *farming* selama 4 tahun ini mengungkapkan bahwa alasan dia bermain *game online* Guild War 2 adalah mencari uang. Kegiatan *farming* ini dilakukan para *farmer* seperti Egi selama 12 jam bermain *game online* Guild War 2, Egi mendapatkan penghasilan minimal perbulan sekitar 1.4 juta rupiah. Bermain *game online* memiliki arti tersendiri bagi Egi Sapari, yaitu :

“Sebuah pekerjaan yang ya sehari harilah kebutuhan, klo misalkan hobi sih gak terlalu hobi karena menghasilkan saya main *game* gitu. *Farmers* tuh yaa cari uang sejati, jadi cari-cari *gold* hehehe. Klo *gamers* tuh cuma

³⁸ Wawancara dengan Aldi Fadlilah, Bandung 26 November 2014

sekedar main-main *happy* itu disebutnya *gamer*, hobi. Saya *farmers* karena maen *gamenya* cari uang hehehe.”³⁹

Sansan mengakui dengan bekerja dengan bermain *game online* ini mampu memenuhi nafkah bagi istri dan 1 orang anaknya yang masih balita. Sansan mengakui mendapatkan sekitar 4 juta rupiah perbulan hanya dengan menjual item-item dan *gold* dari permainan *Guild War 2* ini, berikut kutipan wawancaranya :

“Tiap minggu itu rutin selalu ada pemasukan, dalam sebulan sekitar 4 juta A hehehe. Alhamdulillah kebutuhan rumah tangga dapat terpenuhi.”

Gamer tipe *farmer* ini memiliki target yang dikejar agar dapat mencairkan *goldnya* menjadi uang, bahkan tidak ingin diganggu ketika sedang bekerja, berikut penuturan Sansan :

“Saya punya target, jenuh gak jenuh paksain, soalnya yang dicari box. Isi box itu barang-barang yang bisa dijual jadi *gold*. Bawa hepi aja sih hahaha kadang jenuh juga gak mau di ganggu, saya lebih seneng sendiri. Soalnya fokus maen *game*, kalo ada anak nangis kan suka ke ganggu. Jenuh kalo temen-temen pada *offline*.”⁴⁰

Gamers tipe *farmers* berikutnya adalah Haris Riswandi, berdasarkan hasil observasi peneliti yang mengunjungi kediamannya langsung. Peneliti dibawa ke kamar pribadi Haris yang di dalamnya terdapat sekitar 3 PC, 3 LCD 1 laptop, dan sejumlah uang. Haris mengakui semua itu dia dapatkan dari hasil *farming* selama 1.5 tahun bermain *game online* *Ragnarok Online*, berikut pernyataanya :

“iih jelas, ya ini PC (3 LCD, 3 PC, 1 laptop) 1 bulan sekitar 5-6 juta dari hasil jual item-item di RO. Paling besar dalam 1 hari dapet 3 juta sehari,

³⁹ Wawancara dengan Egi Sapari, Bandung 13 November 2014

⁴⁰ Wawancara dengan Sansan Saputra

waktu itu saya gak sengaja nyimpen barang yang ibaratnya langka, semua orang punya pas waktu itu semua orang pake dan saya gak pake, setelah barang itu langka orang nyari. Baru saya keluarin barangnya jadi harganya tinggi. Sebatas jual beli itu aja. Segala sesuatu juga kalo di tekuni bisa jadi duit nah kalo saya dari *game*.”⁴¹

Kegiatan *farming* yang dilakukan Haris sendirian, dan dalam satu hari bisa hingga memakan waktu 24 jam, berikut pernyataannya :

“Kalo aku sendiri, sekarang kan lagi libur jadi seharian gak masalah. Gak selamanya kita main *game* itu di depan komputer 100%. Dari 24 jam nyala saya nyala pegang *game* itu Cuma 1 jam, sisanya saya BOT *game* nya. Tapi saya bisa ngobrol sama orang lain. *Game* cemen kayak DOTA, DOTA 100% di depan layar. Maen *game* RO lebih santai.”⁴²

Senada seperti Sansan bahwa *gamer* tipe *farmer* itu memiliki target dan pengeluaran tersendiri, hal ini diungkapkan oleh Haris, yaitu :

“Ada sedikit sih pengeluaran paling beli item bulanan sekitar 45 ribu perbulan. Pernah juga sehari gosok voucher rekor 4.5 juta sehari. Itu uangnya saya puterin buakan buat langsung di konsumsi. *farmers* itu mengejar target. Klo maen di SEA server internasional aku biasa dapet 2x lipat. Klo di RO saling menghargai sesama *farmers* ketika saya butuh barang mereka cariin buat kita.”⁴³

Ketika Haris menggunakan jasa BOT (bermain dengan jasa virtual) dalam *berfarming* di *game online* yang dimainkannya sendiri, berbeda cerita dengan apa yang dilakukan *gamers* tipe *farmers* berikut ini. Nopi Nelson, mulai menggeluti dunia *farming* sejak tahun 2004 beserta 2 orang rekannya. Mereka bertiga melakukan research terhadap salah satu *game online*, dimana mereka mencari seberapa mahal harga *equipment* maupun *gold* yang ada di dalam *game online*

⁴¹ Wawancara dengan Haris Riswandi, Bandung 29 desember 2014

⁴² Wawancara dengan Haris Riswandi, Bandung 29 desember 2014

⁴³ Wawancara dengan Haris Riswandi, Bandung 29 Desember 2014

tersebut. Nopio beserta rekannya mempekerjakan sekitar 10 orang remaja pelajar SMA, berikut pernyataanya :

“Saya bikin sama anak-anak di daerah padjajaran mulai dari mulai 2 komputer jadi 6 komputer, ngerjain 10 pegawai anak-anak SMA, banyak banget waktu itu anak SMA pengen ikut kerja, waktu pulang sekolah dari jam 2- jam 8 malem, digaji 1,2 juta perbulan. Sayangnya waktu itu kekurangan tempat, biasanya saya ikut main akhirnya mereka doang yang maen *shift-shiftan*, yang maen malem biasanya yang baru lulus katanya dari pada kerja di distro mending *didieu*.”⁴⁴

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, bentuk komunikasi dapat terjalin antar sesama *gamer*, berawal datang dari minat yang sama dan tidak saling mengenal sebelumnya, para *gamers* ini biasa melakukan pertemuan di dunia nyata, biasanya kegiatan ini dilakukan agar para *gamer* dapat saling mengenal lebih dekat satu sama lain, para *gamer* dapat saling bertemu langsung tatap muka, dan saling berbagi informasi tidak hanya seputar *game* tetapi seputar kehidupan masing-masing *gamer*. Bahwa komunikasi antar pribadi (interpersonal communication) adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal. Kegiatan ini biasa dilakukan oleh Nopio Nelson, berikut ungkapannya :

“Biasanya sering di PVJ sambil nonton bareng kadang juga ke ciater. Setiap rabu gajian di PVJ, gaji dipotong tiket nonton, siapa aja yang gak nonton pasti gak di gaji. Semuanya pada ngumpul disana, kita berbagi uang hasil *farming* di ciater subang. Sebenarnya lingkungan sekitar sama aja kayak di *game*, ada drama, berantem-berantem juga ada. Karena dapet duit ya maen *game online* aja aja. Giliran maen ya maen keluar bareng sama anak-anak. Rumah itu jadi tempat singgah anak-anak, makan bareng, tidur bareng, bahkan ada yang numpang idup.”

⁴⁴ Wawancara dengan Nopio Nelson, Bandung 29 Desember 2014

Dari sekian banyak orang yang dipekerjakan Nopio Nelson dan rekannya mereka mendapatkan penghasilan per *shift* dari pegawai mereka dan dari transaksi di *game online* WOW (World Of Warcraft), berikut pernyataannya :

“Transaksi dari WOW, lagi kan ada target, pokonya 2 juta dari 1 komputer nah aku menggaji 1,2. Dari 1 *shift* dapet 800rb. Segini juga lumayan daripada maen gak jelas. Biasanya saya dapet mingguan sekitar 1.4 juta.”⁴⁵

Nopio Nelson mengakui bahwa dirinya adalah seorang *farmer* yang mempekerjakan para pegawainya untuk *farming* di *game online* WOW, sekalipun mendapat predikat buruk dari *gamers* WOW lainnya Nopio tetap bergeming hanya dilema yang dirasakannya, berikut pengakuannya :

“Klo saya kan disebutnya *farmers*, klo *player* gak jualan Cuma maen aja. Sayang aja kalo *player* dipake buat *farmers*, soalnya sudah *high end*, kebanyakan orang Jakarta sama Malaysia. Dalam *game* itu orang asia itu dicemooh, katanya asia itu *farmer*, gak punya duit buat maen *game* ini, kalian itu perusak *game*. Pokoknya yang pertama eropa atau US gak suka itu karena *farmers* itu perusak *game*. Soalnya tiba-tiba ada yang ada *players* yang kaya, punya uang banyak bisa beli ini itu, walaupun efeknya tidak seberapa besar, karena item-item penting tetep harus ngalahin bos ya sekitar 10 orang, 20 orang, 30 orang, ampe 40 orang. Kamu mesti kenal siapa-siapanya itu. Kisaran umur dari 20-45 tahun juga masih maen, ada orang kejaksaan pokoknya datang dari berbagai profesi. Katanya aku sedih di *game* ini ada *farmers* “esensi *game* itu apa” esensi *game* itu menghibur, *game* ini buat menghibur, melepas stress, nah kalian *farmers* datang ke sini nyari *gold*, cari duit, ngerusak *game* terus kamu stres karena target kamu. Saya gak bisa jawab. Paling jawab saya butuh uang, jadi *game* ini saya ulik gmn caranya dapet uang dari sini, soalnya menghasilkan. Saya juga dilemma, saya pengen *game* ini maju, menikmati *game* seutuhnya, *gameplay* terbaik soalnya gak ada *game* yang sebaik ini *gameplay*nya.”⁴⁶

Dengan mengobservasi hasil wawancara dan pengakuan dari saudara Nopio Nelson maka jelaslah bahwa di dalam *game online* terjadi interaksi antar

⁴⁵ Wawancara dengan Nopio Nelson, Bandung 29 Desember 2014

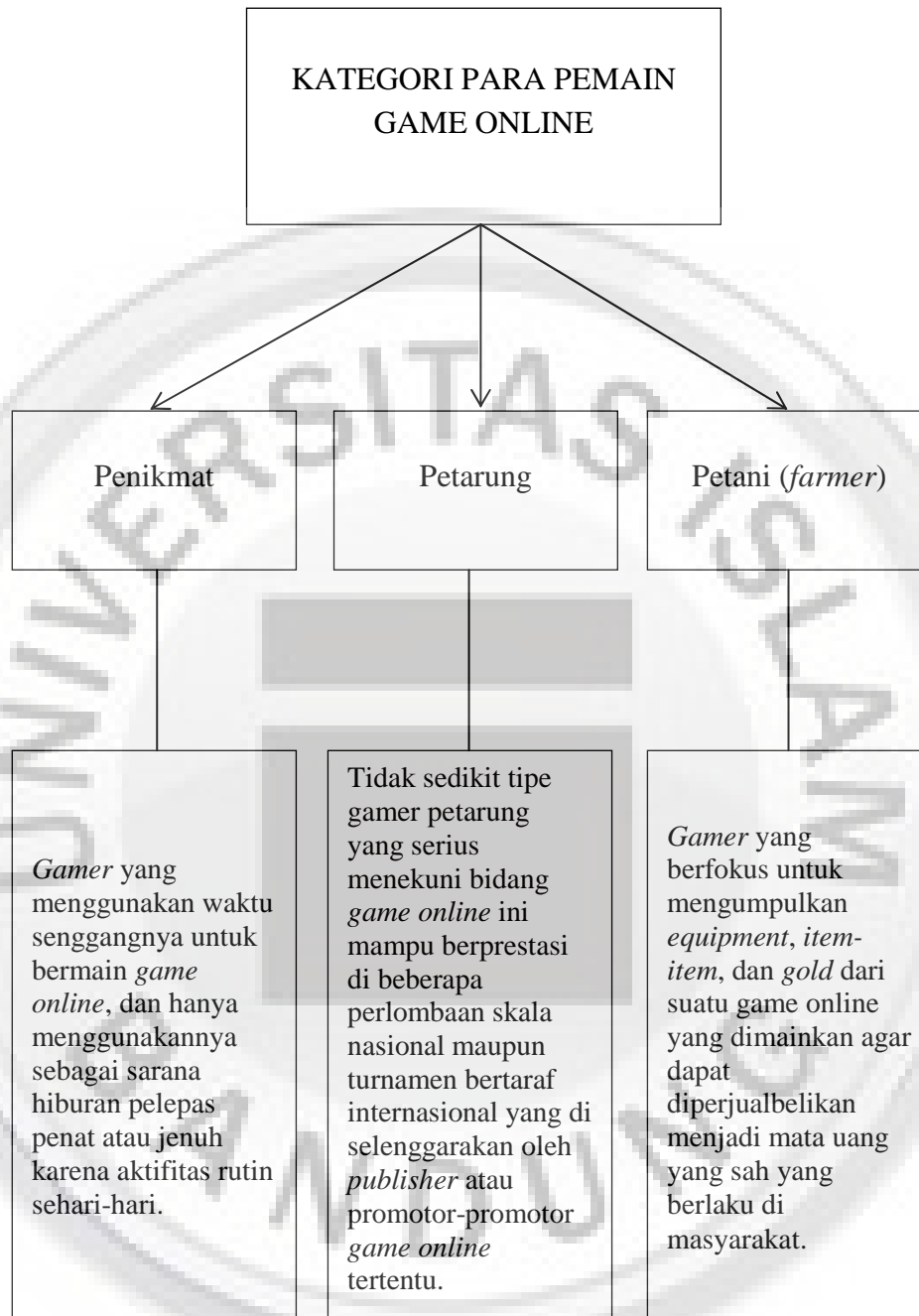
⁴⁶ Wawancara dengan Nopio Nelson, Bandung 29 Desember 2014

sesama penggunanya, terdapat proses sebab akibat, karena Nopio Nelson merupakan seorang *gamer* tipe *farmer* maka tidak semua *gamer* di dalam *game online* tersebut menyukai kegiatan *farming* yang Nopi Nelson lakukan. Ini sama dengan menyetarakan komunikasi dengan suatu proses sebab akibat atau aksi reaksi, yang arahnya bergantian. Komunikasi sebagai interaksi dipandang sedikit lebih dinamis daripada komunikasi sebagai tindakan satu arah (Mulyana, 2004:61-69).

Senada dengan Nopio Nelson, berdasarkan hasil wawancara dengan Haris Riswandi mengungkapkan adanya pertemuan di dunia nyata para *gamer*, berikut ungkapannya :

Ini temen-teman saya (sambil menunjuk PC), kita itungannya tahun, jadi setiap enam bulan sekali karena ada sistem regenerasi GUILD kita hapus 6 bulan sekali anggotanya. Kita ngumpul, gathering, makan-makan juga. Orang-orangnya datang dari seluruh Indonesia, diadain di Jakarta sama Bandung, klo di Bandung kemarin kita ketemu di dago, sewa villa di lembang. Klo di Jakarta taman anggrek, kita makan-makan, kita nginep di tempat temen bareng2 semuanya, terus ke puncak sewa villa. Komunitas itu secara global dan pribadi buat saya, ya lingkungan sendiri yang memiliki motto sama.

Maka jelaslah bahwa interaksi komunikasi tidak hanya terjalin di dalam *game online* itu sendiri tetapi terbawa hingga ke dunia nyata. Shanon dan Weaver (Wiryanto, 2005), menyebutkan bahwa komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain, sengaja atau tidak sengaja dan tidak terbatas pada bentuk pada bentuk komunikasi verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni, dan teknologi. Para *farmer* ini saling berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain di dalam *game online*.



Gambar 4.2
Model Kategori Para Pengguna Game Online