

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *game online* di Indonesia sangat pesat dimulai dari *game online* yang bergenre *action* yang mengedepankan aksi dalam *game* seperti pukul-pukulan, tabrak-tabrakan, maupun *game* yang penuh dengan berbagai jebakan. Berdasarkan survei yang telah dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada akhir tahun 2014, genre *game online* yang banyak dimainkan adalah *game* bergenre MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First-person shooter*). Dari survei ini didapat data sebesar 50 – 60 % pengguna *game online* memainkan *game* yang bergenre MMOFPS dan sisanya disusul oleh *game* yang bergenre MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-playing games.*) Banyak dari pengguna *game online* ini berkisar dari umur 12 – 34 tahun, diantaranya anak-anak, remaja dan dewasa (ligagame, 2015). Salah satu *game* MMOFPS yang terpopuler di Indonesia yaitu *game Point Blank* (harianjogja, 2014).

Sejak hadir di Indonesia tahun 2009, di tahun 2015 *Point Blank* menjadi *game first person shooter* (FPS) dengan jumlah pemain terbanyak mencapai 300.000 *concurrent user* dan belum ada *game online* lain yang mampu mengunggulinya (sindonews, 2015). Tidak hanya itu, *Point Blank* telah menunjukkan catatan yang luar biasa di seluruh negara karena menjadi *game online* FPS yang disukai oleh 84 juta pengguna di 70 negara di seluruh dunia. Untuk membayar kecintaan gamers *Point Blank*, Zepetto selaku pencipta *game*

point blank merancang turnamen *e-Sports* internasional yang mencakup beberapa negara diantaranya Brazil, Indonesia, Filipina, Rusia, Korea Selatan, Thailand, Turki / Azerbaijan, Peru, Singapura, Thailand, Indonesia, Rusia, Turki, Brazil, Amerika Latin, Malaysia / Singapura, dan Amerika Utara untuk menunjukkan bakat *gamers* melalui turnamen yang dinamakan dengan PBIC (*Point Blank International Championship*) yang sudah diselenggarakan sejak tahun 2011.

Sebelum mengikuti turnamen PBIC ini, tim yang akan diutus untuk mewakili Indonesia harus melewati turnamen PBNC (*Point Blank National Championship*) dan tim yang menang di turnamen PBNC nantilah yang dapat mewakili Indonesia untuk menunjukkan kemampuannya di turnamen PBIC. Dengan diadakannya kompetisi *game online point blank* berskala nasional seperti PBNC dan kompetisi yang berskala internasional seperti PBIC yang membuat *point blank* semakin dilirik oleh para *gamers*.

Pada tahun 2015 Garena Indonesia mengadakan turnamen *e-Sport* terbesar yang pernah ada di Indonesia yaitu *Point Blank National Championship* (PBNC) 2015 yang hadiahnya mencapai Rp1 miliar untuk juara 1 PBNC 2015 dan Indonesia menjadi tuan rumah untuk *Point Blank International Championship* 2015 yang diselenggarakan pada Oktober 2015. Turnamen ini digelar di 48 kota di seluruh Indonesia dan Kota Padang juga juga menjadi salah satu kota yang mendapat kesempatan untuk mengikuti turnamen yang sudah digelar di Kota Padang sejak 2011 tersebut. Digelarnya kompetisi *point blank* tentu sangat penting bagi perkembangan *game* baik untuk mempertahankan pemain lama maupun menarik pengguna baru (sindonews, 2015).

Kompetisi yang berskala kecil juga banyak diadakan di Kota Padang seperti di salah satu tempat *game online* yang bernama *yellow komunika game centre* di Kota Padang yang juga mengadakan kompetisi *game online Point Blank* pada tahun 2015 lalu dengan pesertanya mencapai 150 orang, data ini penulis dapatkan dari hasil wawancara awal dengan pemilik *yellow komunika game centre* pada 5 mei 2016.

Dengan perkembangan *game online* bergenre *action* di Indonesia seperti *Point Blank* tentunya semakin banyak pula para *gamers* yang semakin antusias dan peminat *game online* ini semakin banyak. Banyak faktor yang mendorong seseorang untuk bermain *game online*, dari penelitian yang dilakukan oleh Yee (2006) mengelompokkan motivasi bermain *game online* menjadi tiga komponen utama yaitu *achievement* (prestasi), *social* (sosial), dan *immersion* (penghayatan).

Ketiga komponen tersebut terbukti memegang peranan yang cukup besar untuk memotivasi seseorang bermain *game online* sehingga menyebabkan kecanduan pada penggunaanya dan akan mendorong seseorang untuk terus memainkan *game online*. Dampak kecanduan seperti yang dikatakan seorang psikologi yang bernama Prof. Dr. Utami Munandar yang mengingatkan bahwa dampak buruk yang bisa ditimbulkan akibat kecanduan *game*. Rentetan berikutnya, menyebabkan anak kekurangan energi dan melemahnya konsentrasi. Menurut Paul Wilson, *hardcore gamer* dapat meluangkan 16-20 jam per hari untuk bermain *game*. (Anderson & Dill, 2000; Paschke, Green, & Gentile, 2001).

Kecanduan yang terjadi pada *gamers* inilah yang membuat masyarakat menganggap bahwa *game online* hanya dapat merusak seseorang yang memainkannya, padahal keuntungan *game online* juga banyak. Dalam

memperoleh prestasi dengan bermain *game online* bisa mengantarkan penggunanya untuk dapat meraih prestasi melalui kompetisi-kompetisi *game online* yang saat ini sudah banyak diselenggarakan baik itu dalam skala nasional maupun dalam skala internasional seperti *game online point blank*.

Selain itu, *game online* tersebut dapat menimbulkan berbagai dampak seperti di kutip dari salah satu situs berita yang mengatakan bahwa seorang pria yang baru berusia 18 tahun membunuh temannya yang terjadi di Pekanbaru yang terungkap pada tanggal 10 februari 2016 hanya karena korban meminta akun *game online* yang sudah level jenderal miliknya dan *chip* bintang tiga untuk bermain *game Point Blank* tersebut bisa dihargai sampai Rp 5 juta. Tidak hanya itu, kasus lainnya juga terjadi di Jakarta dimana seorang pria yang baru berusia 16 tahun yang kecanduan *game online* dan rela menjadi kurir narkoba demi mendapatkan uang untuk bermain *game online* di warung internet (tribunnews, 2016).

Berdasarkan berbagai dampak negatif yang disebabkan karena adanya *game online* tersebut maka timbul wacana pemerintah untuk memblokir 15 *game online* dan dalam 15 daftar *game* yang akan diblokir tersebut, *game point blank* juga masuk dalam daftar yang akan diblokir oleh pemerintah. Sebagaimana dikutip dalam sahabatkeluarga.kemdikbu.go.id bahwa Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) merilis pengumuman pada akhir April 2016 yang berisi 15 *game* yang dinilai mengandung konten berbahaya yakni berisi kekerasan serta unsur negatif lain bagi perkembangan anak. Judul permainan tersebut diantaranya *World of Warcraft*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Cross Fire*, *War Rock*, *Counter Strike*, *Mortal Kombat*, *Future Cop*, *Carmageddon*,

Shelshock, Raising Force, Atlantica, Conflict Vietnam, Bully, dan Grand Theft Auto (kemendikbud, 2016).

Setelah dirilisnya 15 *game online* berbahaya di situs resmi Kemendikbud, KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) mendukung untuk melakukan pemblokiran terhadap 15 *game online* tersebut. Dengan adanya informasi tersebut banyak situs berita *online* maupun stasiun televisi swasta nasional memberitakan tentang wacana pemblokiran *game online* yang dinilai berbahaya ini. Diantaranya portal berita *online* *kompas.com, detik.com, sindonews.com, republica.co.id* dan masih banyak situs berita *online* lain yang menginformasikan mengenai wacana pemblokiran 15 *game online* yang dinilai berbahaya bagi anak-anak.

Rencana Pemblokiran 15 Game Online, Tepat atau Salah Sasaran?

Detik.com - Kompas.com
Rabu, 4 Mei 2016 | 09:34 WIB



Game perang Counter Strike

Berita Terkini

Ream, Google

KOMPAS.com - Rekomendasi pemblokiran 15 judul game online oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mengundang perdebatan. Sebagian pihak menyambut baik rekomendasi tersebut. Tidak sedikit

Gambar 1.1 Berita Wacana Pemblokiran 15 Game Online

Sumber : www.kompas.com (2016)

Stasiun televisi swasta nasional RCTI juga ikut memberitakan tentang wacana pemblokiran 15 *game online* tersebut. Pemblokiran 15 *game online* ini sangat didukung oleh pihak KPAI dan mengatakan pemblokiran bisa menjadi langkah efektif untuk mencegah *game online* yang mengandung unsur kekerasan agar tidak tersentuh oleh anak-anak.



Gambar 1.2 Berita Wacana Pemblokiran Game Online

Sumber : www.youtube.com (2016)

Game online yang akan diblokir oleh pemerintah sebagian besarnya adalah *game* yang bergenre FPS diantaranya 5 *game* dengan genre FPS, 4 *game* dengan genre *Third Person Shooter*, 3 *game* yang bergenre MMORPG dan selebihnya bergenre *fighting game*, *vehicular combat game* dan *action adventure game*, dengan table sebagai berikut :

Tabel 1.1 Game Online yang Akan Diblokir

No	Genre	Game
1	MMOFPS	<i>Call of Duty, Point Blank, Cross Fire, War Rock, dan Counter Strike</i>
2	MMORPG	<i>World of Warcraft, Raising Force, dan Atlantica</i>
3	<i>Third Person Shooter</i>	<i>Future Cop, Sheshock Conflict Vietnam, dan Grand Theft Auto</i>
4	<i>Fighting Game</i>	<i>Mortal Kombat</i>
5	<i>Action, Adventure</i>	<i>Bully</i>
6	<i>Vehicular Combat</i>	<i>Carmageddon</i>

Sumber : Olahan Peneliti dari Berbagai Sumber (2016)

Sekretaris Jenderal Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), Erlinda mengatakan pemblokiran bisa menjadi langkah efektif untuk mencegah *game*

online yang mengandung unsur kekerasan agar tidak tersentuh oleh anak-anak. Pemblokiran jadi salah satu cara paling membantu, setidaknya dari pada tidak ada *action* sama sekali (republica, 2016).

Selain itu, KPAI juga mengatakan *game online* mengandung unsur kekerasan yang bisa berpengaruh buruk terhadap anak, jadi pemblokiran sebagai salah satu cara dalam membantu orang tua dalam mengontrol jenis *game* yang dimainkan oleh anak karena sulit dimonitor lantaran anak tidak selalu bermain di rumah tetapi bisa ditempat penyewaan *game* atau warung internet (kompas: 2016). Prof. Akio Mori dari Nihon University juga mengatakan bahwa terdapat bahaya berat bagi anak dari kebiasaan memainkan permainan daring. *Game online* memberi dampak negatif pada aktivitas dan perkembangan otak anak, selain itu prestasi belajar akan menurun akibat kecanduan *game online* (antaranews, 2015).

Berdasarkan penelitian *Lowa State University* Amerika serikat menunjukkan, bermain *game* yang mengandung kekerasan selama 20 menit saja dapat “mematikan rasa”. Direktur *Indonesia Heritage Foundation*, Wahyu Farrah Dina juga mengatakan anak akan mudah melakukan kekerasan dan kehilangan empati kepada orang lain (republika, 2016).

Dengan munculnya wacana pemerintah untuk memblokir 15 *game online* yang diduga berbahaya bagi anak-anak, maka muncul berbagai penolakan dari berbagai *gamers* di seluruh Indonesia termasuk *gamers point blank*. Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan terhadap beberapa *gamers* mengatakan bahwa mereka tidak setuju dengan rencana pemerintah yang secara sepihak akan memblokir *game online*. Aksi penolakan lain yang dilakukan oleh *gamers* seperti membuat beberapa petisi *online* yang ada di situs *change.org*, dimana dalam petisi

online yang dikirimkan oleh para *gamers* Indonesia berisi penolakan terhadap pemblokiran 15 judul *game online* yang dinilai berbahaya dan petisi tersebut ditandatangani oleh banyak *gamers* yang menolak adanya pemblokiran *game online* tersebut.

Petisi ini dikirim ke beberapa lembaga pemerintahan seperti Kementerian Komunikasi dan informatika, Komisi Nasional Perlindungan Anak, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kementerian Perdagangan, ieSPA, Komisi Perlindungan Anak Indonesia, dan Presiden Republik Indonesia Joko Widodo (change, 2016).

Selain membuat petisi *online* di situs *change.org*, *web* resmi KPAI juga diserang *hackers* sampai menghitamkan laman *web* KPAI dan menuliskan kalimat “*you’re drunk? fix ur sec b4 talking about game*” sebagai bentuk aksi lain dari penolakan terhadap wacana pemblokiran *game online*. Dimana dalam sebuah situs berita nasional menyebutkan bahwa upaya pemblokiran *game* tersebut bukan tanpa tantangan, dimana *website* resmi KPAI telah diserang (diretas) oleh *hackers* (sindonews, 2016).



Gambar 1.3 Situs KPAI Diretas Oleh *Hacker*

Sumber : www.tekno.liputan6.com (2016)

Selain itu banyak komentar yang ditulis oleh *gamers* di berbagai situs berita *online* dengan mengatakan bahwa alasan mereka menolak pemblokiran *game online* karena dalam memainkan *game online* tidak hanya untuk hiburan semata, namun untuk menghilangkan kejenuhan dan *game* tersebut menjadi pelampiasan stres. Tidak hanya itu, dengan bermain *game online* dapat menjauhkan mereka dari perilaku menyimpang seperti narkoba, seks bebas dan perilaku menyimpang lainnya (station-news, 2016).

Menurut para *gamers* yang juga sudah dikeluarkan untuk bermain *game online* tersebut tidaklah sedikit apalagi bagi *gamers* yang sudah memiliki pangkat yang tinggi. Seperti komentar dari beberapa *gamers* yang ditulis di salah satu situs berita *online* yang memberitakan tentang pemblokiran *game online* bahwa harga *game* GTA5 saja 500 ribu rupiah dan dana isi *cash Point Blank* sebesar 2 juta rupiah per orang. Menurut mereka situs porno, judi *online* dan *youtube* lebih banyak mempertontonkan konten yang buruk serta aksi kekerasan dari pada *game online* yang seharusnya diblokir terlebih dahulu. *Gamers* juga mengancam akan melakukan demo jika *game online* yang diwacanakan oleh pemerintah jadi di blokir (station-news, 2016).

Dengan bermain *game online* para *gamers* juga bisa mengasah kemampuan mereka dalam mengatur strategi dalam permainan, apalagi sekarang sudah banyak kompetisi terkait dengan *game online* ini yang diselenggarakan dalam skala nasional maupun internasional. Apalagi saat ini yang bermain *game online* rata-rata berkisar dari umur 13 sampai 34 tahun yang diantaranya ada anak-anak, remaja dan dewasa dan tentunya masih dalam usia produktif dan memiliki kreatifitas yang tinggi.

Selain itu anak yang sering bermain *games* memiliki kapasitas *problem solving* yang lebih baik karena mereka terbiasa berpikir kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan suatu misi berdasarkan studi yang dilakukan oleh *Harvard Medical School* yang mensurvei lebih dari 1000 murid sekolah. Tidak hanya itu, bermain *game online* juga bisa meningkatkan strategi dan berlatih strategi serta menimbulkan percaya diri berdasarkan sebuah studi dari *Brock University* menyatakan bahwa bermain *games* bagi orang dewasa dapat meningkatkan kepercayaan diri. *Games* pada umumnya memberikan sistem penghargaan (*reward*) setiap berhasil mencapai target tertentu. Semakin sulit targetnya maka akan semakin besar pula hadiah yang didapatkan. Setelah mendapatkan pencapaian, umumnya *gamers* merasa lebih percaya diri.

Berbagai situs berita *online* dan stasiun televisi berita yang menginformasikan tentang pemblokiran *game online* ini bersifat massal dan dapat dibaca serta dilihat oleh siapa saja. Josep A. Devito (Nurudin, 2011:72) mengatakan bahwa fungsi persuasi komunikasi massa termasuk berita *online* dan televisi untuk mengubah sikap, mengukuhkan sikap, serta menggerakkan untuk melakukan sesuatu.

Penerimaan pesan yang diberikan oleh media ini membuat orang yang membacanya menciptakan makna dan makna yang diciptakan oleh pembaca ini bisa merupakan hal yang bersangkutan dengan dirinya, dipengaruhi oleh sosial-budaya dan lingkungan, serta pengalaman hidup yang dijalani. Seseorang akan mempunyai efek yang berbeda terhadap pesan yang sama, tergantung pada pribadi masing-masing (Nuruddin, 2011:73).

Dalam menginterpretasi atau menafsirkan suatu objek atau lingkungan setiap orang punya persepsi yang berbeda-beda. Persepsi yang diberikan oleh setiap pembaca berita juga berbeda-beda tergantung kepada siapa yang menikmati. Persepsi seseorang berkaitan dengan pengalaman, kemampuan maupun daya persepsi yang diterimanya. Persepsi merupakan bagian dari konsep diri manusia. Persepsi tidak akan lepas dari peristiwa, objek dan lingkungan sekitarnya. Melalui persepsilah manusia memandang dunianya. Dari konsep tersebut jika dihubungkan dengan subjek penelitian ini yaitu *gamers*, tentunya antara *gamers* satu dengan *gamers* lainnya memiliki persepsi yang berbeda-beda terhadap wacana pemblokiran 15 *game online* oleh pemerintah.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian, dengan judul : **Persepsi Gamers Kota Padang Terhadap Wacana Pemblokiran Game Online Oleh Pemerintah (Studi Deskriptif Pada Gamers Point Blank Kota Padang).**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan yang akan peneliti rumuskan dalam penelitian ini adalah bagaimana persepsi *gamers point blank* Kota Padang terhadap wacana pemblokiran *game online point blank* oleh pemerintah?

1.3 Tujuan Penelitian

Mendeskripsikan persepsi *gamers point blank* Kota Padang terhadap wacana pemblokiran *game online point blank* oleh pemerintah

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis

1. Memberikan gambaran tentang persepsi *gamers point blank* terhadap wacana pemblokiran *game online point blank* yang dinilai berbahaya bagi anak oleh pemerintah.
2. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi upaya perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya Ilmu Komunikasi.

Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang dampak positif dan negatif *game online point blank* agar nantinya dapat menjadi pedoman bagi masyarakat.

