

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini mengalami perkembangan yang cukup signifikan terutama dalam bidang teknologi informasi, di mana informasi yang awalnya hanya dapat dibagi untuk daerah yang sempit, dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat sekarang, kita dapat mengirimkan atau berbagi informasi dari berbagai belahan dunia lain. Hal ini ditunjang dengan adanya fasilitas internet yang memudahkan kita untuk mengakses berbagai informasi dari berbagai media elektronik.

Tabel 1.  
Kegiatan *Online* Terpopuler di Indonesia

Kegiatan <i>Online</i> Terpopuler	Persentase
Menggunakan <i>e-mail</i>	59%
Menggunakan pesan instan	58%
Mengunjungi situs jaringan sosial	58%
Membaca berita <i>online</i>	47%
Mengerjakan <i>blog</i> atau situs pribadi	36%
Bermain <i>game online</i>	35%
Mengunggah/mengunduh musik	34%
Membaca berita olahraga	30%
Mengunggah/mengunduh foto	29%
Mencari kerja secara <i>online</i>	20%
Transaksi <i>Online Banking</i>	5%
Membeli produk secara <i>online</i>	3%

Sumber: [http://teknologi.vivanews.com/news/read/42576-netter\\_indonesia\\_gemar\\_jejaring\\_sosial](http://teknologi.vivanews.com/news/read/42576-netter_indonesia_gemar_jejaring_sosial) (diakses 4 Mei 2010)

*Internet* adalah sebuah akses data yang begitu cepat didapat dan mudah untuk diterima. Proses yang begitu mudah inilah yang terus mewabah ke lapisan masyarakat secara keseluruhan. Mobilitas yang begitu tinggi dan dinamis membuat pasar internet semakin terbuka ke depannya. Data terakhir yang di dapat untuk tahun 2007 angka pengguna internet di Indonesia adalah 25 juta, dan menjelang akhir tahun 2008 ini diperkirakan mampu menyentuh angka 30 juta, dari angka 25 juta tersebut tercatat bahwa jumlah pemain *online* menyentuh angka 6 juta orang tercatat sebesar 24% dari total pengguna *internet*, hal ini menunjukkan kenaikan jumlah pengguna yang cukup signifikan dibandingkan dengan jumlah di tahun 2007 yang hanya mencapai 2,5 juta pemain saja (Inilah.com, diakses 2 Mei 2010).

Kenyataan yang dikemukakan *Parks Association* dalam risetnya berjudul “*The Casual Gaming Market Update*”. Penelitian tersebut menemukan bahwa dua pertiga pengguna *internet* dewasa di Amerika Serikat selalu bermain *game online*, sedangkan 29% dan 19% masing-masing mengaku rutin menonton *video online* dan mengunjungi situs jaringan sosial (Inilah.com, diakses 2 Mei 2010).

Permainan *game online* atau *online entertainment* di Indonesia paling digemari remaja hingga dewasa yang rata-rata berumur 12 hingga 30 tahun dan peningkatan jumlah pemain ini akan mendorong makin maraknya bisnis *game online* ini. “Mayoritas pemain *game online* ini adalah berumur 12 hingga 30 tahun,” kata Direktur PT Megaxus *Infotech* Rita Wijaya. Rita Wijaya mengatakan mayoritas pemain *game online* ini berusia 12-30 tahun akibat tingginya pertumbuhan jumlah penduduk Indonesia yang masih tetap tinggi. Karena itu,

Megaxus *Infotech* menargetkan pertumbuhan 1,5 hingga dua persen pada tahun 2010, karena pada tahun 2009 ini, pertumbuhan ini diperkirakan 1,5 persen (Surya.co.id, diakses 2 Mei 2010).

*Game Online* atau sering disebut *Online Games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (*Internet*). *Game online* memungkinkan pemain di seluruh dunia untuk bermain bersama dalam sebuah server game via internet. Definisi *game online* adalah permainan dimana banyak orang dapat berpartisipasi pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi *online* (Kyung, et al 2002:72). Keuntungan bermain *game online* adalah interaksi dengan grafik dan suara yang menonjol, ketersediaan berbagai permainan *online* melalui *internet* dan kegembiraan yang orang-orang rasakan ketika mereka memainkannya (Cutis 1998 dikutip Kyung, et al 2002:72), menghilangkan kebosanan dan meningkatkan daya ingat dan kemampuan kognitif.

Permainan *online* mempunyai karakteristik sebagai berikut: pertama, pemain bisa secara langsung berinteraksi dengan pemain melalui server. Kedua, pemain bisa menikmati berinteraksi dengan satu sama lain melalui protokol komunikasi. Disini *game online* diklasifikasi menjadi empat kategori yaitu *Role Playing Games (RPG)*, *Simulation Games*, *Shooting Games*, dan *Multiple User Dimension*.

Tabel 1.2.  
Tipe *Game Online*

Tipe	Karakteristik	Contoh Game
Permainan yang memainkan tokoh (RPG)	Memainkan peran dalam lingkungan yang sudah ditentukan	Ragnarok, Rising Force (RF), Rohan, Seal, Line Age 2, Warcraft Dot A
Permainan Simulasi ( <i>Simulation Games</i> )	Simulasi dari pengalaman strategi berpikir	Starcraft, Three Nations Series, Tiberian Sun, SimsCity
Permainan tembak-tembakan ( <i>Shooting Games</i> )	Menembak dan memukul target yang berubah-ubah	Counter Strike, Cross Fire, Point Blank
<i>Multiple User Dimension</i>	Permainan seperti <i>Role Playing game</i> yang dimainkan oleh <i>cyber</i> komunitas	Avaron, Nation of Wind dan DOOM

Sumber: Kyung Hoon Kim, *et al* (2002:72)

Kim (1995) mengidentifikasi ada lima faktor dalam motif menggunakan permainan internet: partisipasi dan tantangan, menggantikan teman, pengurangan, kesenangan dan menghabiskan waktu. Studi ini mendefinisikan motif untuk menggunakan game online terdiri dari tiga konstruksi: hiburan, sociability dan *escape from reality* (Kyung, *et al* 2002:73).

Orang-orang mencari informasi, menikmati permainan dan membeli produk. Orang-orang dengan ketertarikan yang sama berpartisipasi dalam aktivitas komunitas *cyber* dan saling kontak satu sama lain melalui *internet*. Konsepsi utama *e-lifestyle* pengguna *internet* dan definisi *e-lifestyle* yang digunakan dalam studi ini terdiri dari elemen *internet content*, komunitas, niaga atau komersial, dan komunikasi. Konsep ini berguna untuk mengukur *e-lifestyle* pengguna *internet* (Kyung, *et al* 2002:72).

Rata-rata *game online* di Indonesia adalah *free to play* atau gratis dimainkan, meskipun pada awalnya banyak yang *pay to play*. Untuk bisa memainkan *game pay to play* seorang pemain harus membeli voucher terlebih dulu. Voucher ini bisa diisi ulang jika tenggang waktunya sudah habis, tapi karena perkembangan *game* yang sangat cepat dan dinamis akhirnya sistem *game* ini berubah menjadi *free to play*.

*Multiplayer Online Game* sekarang memiliki jumlah pemain lebih dari 47 juta pemain aktif menurut *worldwide* (Inilah.com, diakses 2 Mei 2010). Saat ini terdapat 2 tipe *game* yang paling digemari oleh para pemain *game online* yaitu tipe *game* RPG dan Shooting *game*. Setelah beberapa waktu para developer *game* melakukan penyempurnaan pada tipe *game* RPG yang sekarang sudah dikembangkan menjadi MMORPGs (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*).

*Game* RPG yang saat ini sedang digemari adalah *Rising Force* dengan basis MMORPGs. *RF online* (atau *Rising Force Online*) adalah *game online* (MMORPG) dengan nuansa gabungan antara fantasi dan masa depan dengan tema yang menarik. Pemain bisa memilih salah satu dari 3 bangsa yang ada. Menjadi patriot RF tidak bisa hanya merupakan bagian satu individu saja, namun merupakan bagian dari satu bangsa dimana jiwa patriot diperlukan oleh setiap bangsa dalam menghadapi peperangan dengan bangsa lain. RF Online memiliki Chip war yang merupakan pertempuran antar 3 bangsa yang berbeda selama 3 kali sehari setiap 8 jam. Hal ini memberikan para Patriot RF pertempuran tiada akhir. Pertempuran antara 3 bangsa merupakan suasana baru yang tidak bisa dilakukan

hanya dengan mengandalkan kekuatan saja namun dibutuhkan kekompakan seluruh anggota bangsa dibawah pimpinan bangsa. Kita dapat memilih bangsa dan dapat bermain dengan teman-teman sebangsa untuk melawan bangsa lain. Fitur lain yang menarik adalah, sesama bangsa dapat mendirikan suatu guild atau kelompok tertentu. Guild merupakan sekumpulan pemain, yang mempunyai tujuan yang sama, cara bermain yang sama, strategi yang sama, pada saat memainkan game *RF Online* (*RF Guide Introduction* diakses 2 Mei 2010).

Dengan menjadi bagian dari sebuah *Guild*, pemain akan dapat merasakan persatuan dan kebersamaan dalam sebuah komunitas dengan memainkan game bersama. *Guild* di dalam *RF Online* dapat dibagi dalam 2 tipe utama: satu adalah Guild tipe *Special Force*, di mana memfokuskan diri dalam pertarungan dan strategi, dan yang lainnya adalah Tipe guild komunitas, dimana tujuan utamanya adalah sekumpulan orang yang berkeinginan mencari teman secara on-line (*RF Guide Introduction* diakses 3 Mei 2010).

*Game Shooting* sekarang ini yang sangat digemari oleh para anak muda adalah *Point Blank*. *Point Blank* merupakan *game* dengan tipe permainan shooting game bertemakan FPS dengan basis MMOFPS, *game* ini di Indonesia di kembangkan oleh developer game yang bernama Gemscool yang bernaung di bawah PT Kreon dengan alamat *website* [pb.gemscool.com](http://pb.gemscool.com). *Point Blank* merupakan *game free to play* serta *pay per item*, karena game ini dapat dimainkan oleh user secara gratis selamanya, apabila *user* ingin mendapatkan item istimewa maka *user* harus membeli *voucher item mall* untuk ditukar dengan item tersebut. *Game* ini memiliki prospek yang cerah bagi pengembangnya karena dapat

memberikan keuntungan yang luar biasa, para pemain rela merogoh uangnya hanya untuk membeli senjata dan segala aksesoris dengan cara membeli voucher *item mall* dari *game*, walaupun para pemain tahu harganya tidaklah murah tetapi pemain tersebut tetap membelinya hanya untuk terlihat gagah ataupun keren di dalam *game*.

*Game* ini berkembang sangat cepat, meski diluncurkan 25 Juni 2009, namun jumlah pemain PB saat ini mendekati jumlah 2 juta registrasi (detikinet, diakses 3 Mei 2010). *Game* ini memiliki daya tarik dibandingkan dengan *game shooting* sebelum-sebelumnya. Tiap karakter dari *game* ini memiliki berbagai tingkatan atau level. Setiap pemain mengalami kenaikan tingkatan atau level, pemain dapat membuka kemampuan baru ataupun mendapat bonus berupa uang tambahan. Kemampuan baru hanya dapat diperoleh dengan syarat tingkatan atau level pemain sesuai atau harusnya mempunyai item khusus yang dibutuhkan untuk membuka kemampuan tersebut (PB *Guide*, Penjelasan Pangkat (<http://pb.gemscool.com/index.php?act=2&sub=9>, diakses 4 Mei 2010). Semakin tinggi level pemain maka kemampuan yang dapat digunakan semakin bervariasi dan semakin berguna.

Tampilan *avatar game* ini juga sangat menarik, dimana kita dapat membeli berbagai aksesoris yang dapat mempengaruhi tampilan *avatar* kita. Selain aksesoris senjata pun dapat mempengaruhi tampilan *avatar* kita, cara saat memegang senjata serta cara memainkan senjata kita pun akan berbeda (PB *Guide*, Karakter (<http://pb.gemscool.com/index.php?act=2&sub=4>, diakses 4 Mei 2010).

Penelitian ini mengacu pada jurnal berjudul “*E-Lifestyle And Motives To Use Online Games*” yang ditulis oleh Kyung Hoon Kim, et al 2002. Persamaan dengan penelitian yang direplikasi adalah keduanya menguji *e-lifestyle* dan motif seseorang untuk menggunakan game online. Penelitian ini menggunakan pelajar sebagai objek penelitian (penelitian ini dipersempit ruang lingkupnya, ruang lingkupnya hanyalah pelajar SMA dan Mahasiswa serta tipe game juga dipersempit hanya 2 tipe yaitu RPG dan Shooting) dan mengambil setting di kota Yogyakarta.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah yang dapat disajikan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apakah *e-lifestyle* akan mempengaruhi motif untuk menggunakan permainan online?
2. Apakah terdapat perbedaan motif antara pelajar SMA dengan Mahasiswa dalam menggunakan permainan *game online*?
3. Apakah terdapat perbedaan motif dalam menggunakan permainan online berdasarkan jenis permainan *game online*?

### **1.3 Batasan dan Lingkup Masalah**

Dalam penelitian ini terdapat beberapa batasan masalah. Tujuan pembatasan lingkup masalah supaya memperjelas objek penelitian yang akan diteliti dan

menjelaskan tujuan penelitian. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Penelitian ini dilakukan pada 2 tipe game online yang paling banyak dimainkan saat ini yaitu tipe RPG dan Shooting game. Alasan mendasar mengapa hanya dua tipe game saja yang diteliti karena dua tipe game lainnya yaitu *Simulation game* serta *Multiple User Dimension* tidak begitu populer di Indonesia dan game net-game net di Yogyakarta hanya menyediakan aplikasi game yang bertipe RPG dan *Shooting game* saja.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengidentifikasi pengaruh *e-lifestyle* terhadap motif untuk menggunakan permainan *online*.
2. Untuk mengidentifikasi perbedaan motif antara pelajar SMA dengan Mahasiswa dalam menggunakan permainan *game online*.
3. Untuk mengidentifikasi perbedaan motif dalam menggunakan permainan *online* berdasarkan jenis permainan *game online*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi:

1. Perusahaan pencipta permainan *online*

Perusahaan permainan online ini diharapkan mendapatkan informasi tentang tipe game yang paling diminati sehingga perusahaan pencipta

permainan online dapat menciptakan game-game baru sesuai dengan tipe game yang diminati atau disukai oleh para user saat ini.

2. Perusahaan pemegang lisensi *game*

Penelitian ini diharapkan dapat member informasi tipe game mana yang sedang diminati saat ini oleh konsumen.

3. Para Orang Tua

Para orang tua mendapatkan informasi tentang penyebab anak-anak pelajar kecanduan main *game*, biala terdapat efek negatif dari *game* orang tua dapat mengantisipasinya.

### 1.6 Sistematika Laporan

**BAB I: PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika laporan.

**Bab II: LANDASAN TEORI DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai Motif Pelajar di Yogyakarta dalam Menggunakan Permainan Online.

**BAB III: METODE PENELITIAN**

Pada bab ini akan dibahas mengenai obyek dan lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, data yang dipergunakan, metode pengambilan data, metode pengambilan sampel, skala pengukuran

instrument penelitian, variabel penelitian, metode pengujian instrument penelitian, metode analisi data.

#### **BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai setiap tahapan dalam proses penelitian, hasil pengujian instrument penelitian, profil responden, temuan penelitian. Bab ini juga berisi pembahasan dan hasil penelitian yang didapat.

#### **BAB V: KESIMPULAN DAN IMPLIKASI MANAJERIAL**

Bab ini merupakan penutup yang memuat kesimpulan dari hasil dan implikasi yang diharapkan dapat berguna bagi pihak yang berkepentingan.