

BAB II

TINJAUAN KONSEPTUAL DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

2.1 Tipe atau Genre Game Online

Genre *game online* adalah jenis-jenis game ditinjau dari cara memainkannya (Wordpress.com, diakses 30 Mei 2010). Tipe-tipe game tersebut yaitu:

2.1.1 RPG

RPG (*Role Playing Game*) adalah suatu jenis permainan dimana pemainnya akan memainkan karakter buatan dan akan menjalankannya untuk mengikuti alur cerita (Melodanta.com, diakses 12 Mei 2010). Game PRG ini masih dibagi dalam beberapa kelompok lagi yaitu: (Melodanta.com, diakses 12 Mei 2010).

- a. *Action Role-Playing Game*, genre game yang memasukkan unsur *action game* dan *action-adventure game*. Contoh dari genre ini termasuk *Diablo 1 & 2*.
- b. MMORPGs (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) adalah suatu jenis permainan berbasiskan konsep permainan *Role-Playing Game (RPG)* yang bisa dimainkan dari berbagai tempat dan waktu oleh banyak pemain (main bareng). Contoh dari genre ini termasuk *Rising Force Online*.
- c. *Tactical role-playing Game*, berprinsip pada strategi. Dalam game genre ini, player akan diberi giliran masing-masing untuk menentukan langkah yang akan dilakukan oleh karakter-karakternya.

2.1.2 *Shooting Games*

Shooting games adalah suatu permainan yang mengandalkan kelincahan tangan dan daya konsentrasi yang digunakan untuk meningkatkan akurasi tembakan kita untuk mengenai target atau musuh kita, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. *Shooting game* dikelompokkan dalam beberapa kelompok: (Apa Sih Game Itu?, diakses 14 Mei 2010).

- a. *First-Person Shooter* (FPS), menonjolkan shooting dan combat dari perspektif langsung dari mata karakter, bertujuan untuk memberikan player perasaan berada sendiri di tempat itu, dan bisa fokus saat menembak.
- b. *Massively multiplayer online first person shooter Game*, biasa disingkat MOFPS yang mengkombinasi *gameplay first-person shooter* dengan dunia virtual di mana banyak *player* juga ikut bermain melalui internet. Contoh dari genre ini adalah CounterStrike Online dan Point Blank.
- c. *Third-person shooter Game*, menonjolkan shooting atau tembak menembak dan combat dari perspektif karakter, bertujuan untuk memberikan pemandangan yang lebih luas dan gerakan yang lebih banyak seperti berenang dan berguling.
- d. *Tactical shooter Game*, bervariasi antara FPSs atau TPSs. Genre ini menonjolkan perencanaan dan kerja sama tim untuk memenangkan game. Contoh dari genre ini termasuk Tom Clancy's Ghost Recon series dan SOCOM series.

- e. *Light-gun Game*, lebih banyak pada arcade dengan peralatan tertentu seperti senjata mainan yang mempunyai sensor khusus terhadap layar. Contoh dari genre ini termasuk Time Crisis dan Duck Hunt.
- f. *Shoot 'em up Game*, atau disingkat shumps mempunyai ciri khas gambar 2D dan *scrolling playing area*. Contoh dari genre ini termasuk Star Fox series dan Ikaruga.

2.2 Istilah-istilah yang berkaitan dengan *game online*

Selain pengertian game, terdapat beberapa istilah yang melekat pada *game online* itu sendiri yaitu:

a. *Avatar*

Avatar adalah tampilan grafis berupa makhluk hidup, objek, atau simbol, yang menjadi lambang mewakili jati diri seseorang. Pemakaian avatar biasanya difungsikan untuk menampilkan citra diri atau mood seseorang kepada publik di internet, tanpa harus menampilkan wajah / foto asli sang pengguna (Smitdev.com, diakses 10 Mei 2010).

b. *Free to Play*

Free to play adalah user dapat memainkan game tanpa dikenakan biaya apapun untuk memainkan game ini (Smitdev.com, diakses 10 Mei 2010).

c. *Pay Per Item*

Pay per item, game yang berada pada category ini merupakan game yang bisa dimainkan secara gratis, dan game ini biasanya mengenakan biaya pada pemainnya apabila pemainnya ingin cepat menaikkan level atau membeli barang (Smitdev.com, diakses 10 Mei 2010).

2.3 Jenjang Pendidikan

Jenjang pendidikan adalah tahapan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik, tujuan yang akan dicapai, dan kemampuan yang dikembangkan (Jenjang Pendidikan, diakses 30 Mei 2010).

2.4 E-lifestyle

E-lifestyle adalah gaya hidup yang berbasis pada teknologi elektronik dan digital, khususnya pada teknologi informasi. Di era teknologi informasi sekarang ini, *e-lifestyle* memang menjadi suatu gaya hidup yang tidak bisa dihindari (wordpress.com, diakses 16 Mei 2010).

E-lifestyle terbagi menjadi empat yaitu *Internet Content*, Komunitas, Komersial, Komunikasi.

2.4.1 Internet Content

Internet content adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan aplikasi yang diberikan atau tersedia dari internet. Contohnya disini adalah e-mail, facebook, berita, dan termasuk didalamnya adalah game online itu sendiri (wordpress.com, diakses 16 Mei 2010).

2.4.2 Komunitas

Komunitas adalah sebuah kelompok sosial dari beberapa organism lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah

kondisi lain yang serupa. Komunitas berasal dari bahasa latin *communitas* yang berarti kesamaan (Wikipedia, diakses 17 Mei 2010).

Virtual communities merupakan tempat dimana orang-orang saling bertukar informasi tentang mereka sendiri dengan orang lain, secara umum memiliki minat yang sama, dengan siapa mereka menjalin hubungan, sebagian besar hanya ada di dunia maya (Schiffman and Kanuk, 2010: 283).

2.4.3 Komersial

Komersial disini lebih mengarah ke e-commerce karena terkait dengan internet. E-commerce yaitu penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet, televisi atau jaringan komputer lainnya. E-commerce dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis (Wikipedia, diakses pada 18 Mei 2010).

2.4.4 Komunikasi

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain (pengirim dan penerima) melalui suatu media. Pada umumnya, komunikasi dilakukan dengan menggunakan kata-kata (lisan) yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gerak-gerik badan, menunjukkan sikap tertentu, misalnya tersenyum,

menggelengkan kepala, mengangkat bahu. Cara seperti ini disebut komunikasi dengan bahasa nonverbal (Schiffman and Kanuk, 2010: 283).

2.5 Motif

Motif merupakan suatu dorongan dan kekuatan yang berasal dari dalam diri seseorang yang diimplementasikan ke dalam sebuah tindakan. Dorongan kekuatan ini dihasilkan oleh keadaan tekanan yang ada sebagai hasil dari kebutuhan yang tidak terpenuhi. Individu berusaha baik secara sadar dan tidak sadar untuk mengurangi tekanan ini melalui memilih tujuan dan perilaku subsequent diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dan membebaskan mereka dari ketegangan yang mereka rasakan (Schiffman and Kanuk, 2010:83). Dalam penelitian ini motif untuk bermain *game online* dibagi menjadi tiga kelompok yaitu: Hiburan, *Sociability*, *Escape from reality*.

2.5.1 Hiburan

Hiburan adalah segala sesuatu baik yang terbentuk kata-kata, tempat, benda, perilaku yang dapat menjadi penghibur atau pelipur hati yang susah atau sedih. Pada umumnya hiburan dapat berupa musik, film, opera, drama, ataupun berupa permainan bahkan olahraga. Permainan disini dapat dijadikan sebagai sarana untuk melepas lelah atau stress setelah melakukan berbagai aktifitas atau kegiatan yang menjemukan (Wikipedia, diakses pada 18 Mei 2010).

2.5.2 *Sociability*

Sociability adalah kecakapan bermasyarakat antara satu sama lain atau sebuah kecenderungan untuk bersosialisasi (*sociable*) atau menghubungkan seseorang dengan yang lainnya (definitions.net, diakses pada 20 Mei). Sejumlah sosiolog menyebut sosialisasi sebagai teori mengenai peranan (*rule theory*). Karena dalam proses sosialisasi diajarkan peran-peran yang harus dijalankan oleh individu (Wikipedia, diakses pada 18 Mei 2010).

George Herbert Mead berpendapat bahwa sosialisasi yang dilalui seseorang dapat dibedakan melalui tahap-tahap sebagai berikut :

1. Tahap persiapan (*Preparatory Stage*)
2. Tahap ini dialami sejak manusia dilahirkan, saat seorang anak mempersiapkan diri untuk mengenal dunia sosialnya, termasuk untuk memperoleh pemahaman tentang diri.
3. Tahap meniru (*Play Stage*)
4. Tahap ini ditandai dengan semakin sempurnanya seorang anak menirukan peran-peran yang dilakukan oleh orang dewasa. Pada tahap ini mulai terbentuk kebiasaan tentang nama diri dan nama orang tuanya, kakaknya, dan sebagainya. Anak mulai menyadari tentang apa yang dilakukan seorang ibu dan apa yang diharapkan seorang ibu dari anak. Dalam tahap ini anak mulai menyerap norma dan nilai.
5. Tahap siap bertindak (*Game Stage*)
6. Peniruan yang dilakukan sudah berkurang dan digantikan oleh peran yang secara langsung dimainkan sendiri dengan penuh kesadaran.

Kemampuannya menempatkan diri pada posisi orang lain pun meningkat sehingga memungkinkan adanya kemampuan bermain secara bersama-sama. Dia mulai menyadari adanya tuntutan untuk membela keluarga dan bekerja sama dengan teman-temannya. Pada tahap ini hubungan dengan individu lain semakin kompleks dan anak mulai menyadari ada norma tertentu yang berlaku di luar keluarganya.

7. Tahap penerimaan norma kolektif (*Generalized Stage*)
8. Pada tahap ini seseorang telah dianggap dewasa. Dia sudah dapat menempatkan dirinya pada posisi masyarakat secara luas. Dengan kata lain, ia dapat bertenggang dengan masyarakat luas. Manusia dewasa menyadari pentingnya peraturan, kemampuan bekerja sama bahkan dengan orang lain yang tidak dikenalnya.

2.5.3 *Escape From Reality* (Lari dari kenyataan)

Escape from reality (lari dari kenyataan) berhubungan dengan keinginan seseorang untuk meninggalkan/lari dari rutinitas, kenyataan yang sebenarnya harus di hadapi. Hal ini sering dialami oleh para remaja dimana saat mereka mengalami suatu kesulitan dalam hidup (belajar) mereka akan mencoba untuk meninggalkan tugas mereka dengan melakukan aktivitas yang lainnya seperti bermain game (definition.net, diakses pada 18 Mei).

2.6 Penelitian Sebelumnya

Berikut adalah ringkasan dari penelitian yang dilakukan oleh Kyung Hoon Kim, *et al* 2002:

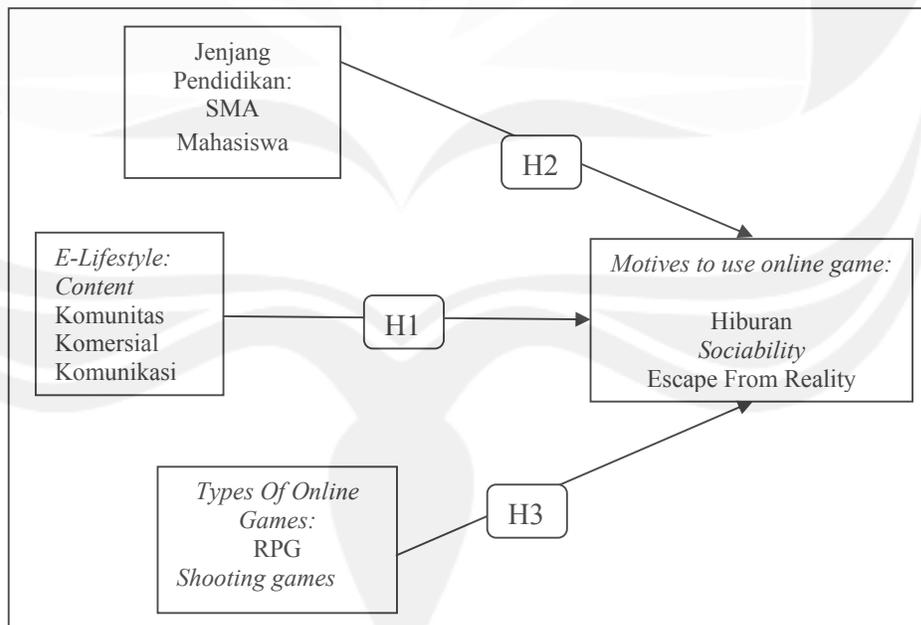
Tabel 2.3 Penelitian Sebelumnya

	Penulis/ Tahun	Variabel	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Kyung Hoon Kim, Jon Yong Park, Dong Yul Kim, Hak Il Moon & Ho Chan Chun (2002)	<p>Variabel I <i>E-Lifestyle, content, community, commerce, communication</i></p> <p>Variabel II: Tipe <i>Game Online: Role Playing Games, Simulation Games, MUD, Shooting Games</i></p> <p>Variabel III: Motif dalam menggunakan permainan online: Sosialisasi dan hiburan</p>	<p>Sampel: 499 responden mengisi kuesioner</p> <p>Adanya Uji Reabilitas</p> <p>Metode Analisis: ANOVA digunakan untuk menguji hipotesis</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>E-Lifestyle</i> mempengaruhi seseorang untuk bermain <i>game online</i> 2. Hubungan antara <i>e-lifestyle</i> dengan motif bermain <i>game online</i> tergantung dari jenis <i>game online</i>
	JimingWu dan De Liu (2007)	<p>Variabel Dependen I: Niat seseorang dalam bermain <i>game online</i></p> <p>Variabel Independen I:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kepercayaan terhadap website <i>game online</i> 2. Kesenangan bermain <i>game online</i> 3. Sikap 4. Norma subjektif 	<p>Sampel: 392 responden mengisi kuesioner, namun 139 tidak dapat digunakan. Sehingga hanya 253 responden yang valid digunakan untuk analisis data</p> <p>Adanya Uji Reabilitas</p> <p>Metode Analisis: SEM digunakan untuk menguji hubungan hipotesis</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesenangan bermain <i>game online</i> merupakan prediktor yang paling kuat akan maksud bermain <i>game online</i> 2. Kesenangan bermain <i>game online</i> memainkan peran yang lebih penting dibandingkan kepercayaan pada

				web game online
				3. Kepercayaan pada website game online tidak mempunyai efek langsung pada maksud untuk bermain tetapi kepercayaan mempunyai efek langsung terhadap sikap terhadap game online

2.7 Pengembangan Hipotesis

Berikut ini akan ditampilkan *research model* yang akan dilakukan:



Sumber: Dimodifikasi dari penelitian Kyung Hoon Kim, *et al* (2002:73)

Gambar 2.1 Research Model

Hipotesis mempunyai pengertian sebagai suatu proposisi. Kondisi prinsip yang barangkali tanpa keyakinan, agar ditarik suatu kesimpulan yang logis dan dengan cara ini kemudian diadakan penelitian (*testing*) tentang kebenarannya dengan menggunakan data hasil penelitian (Sugiyono, 2000:51). Berdasarkan hasil penelitian terdahulu maka peneliti mengajukan hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

H1: *E-lifestyle* mempengaruhi motif untuk menggunakan permainan online

Selain mencari informasi, menikmati game dan membeli produk. Orang-orang dengan kesamaan minat untuk bermain *game online* berpartisipasi dalam kegiatan komunitas virtual dan berkomunikasi satu sama lain melalui *internet* (Kyung, et al 2002:72).

H2: Terdapat perbedaan motif antara pelajar SMA dengan Mahasiswa dalam menggunakan permainan game online

H3: Terdapat perbedaan motif dalam menggunakan permainan online berdasarkan jenis permainan online.