

BAB II

INTERNET DAN PC GAME

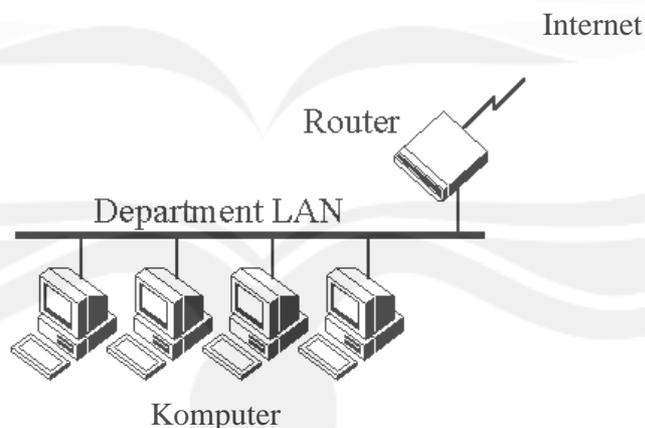
Pada bab ini akan dibahas mengenai pengertian internet dan perkembangannya secara umum, dan juga pembahasan mengenai pengertian *PC Game* serta perkembangannya secara umum.

2.1 Internet dan PC Game

2.1.1 Pengertian Internet

“An interconnected system of networks that connects computers around the world via the TCP/IP protocol.”⁷

Definisi internet di atas jika diterjemahkan bebas ke dalam bahasa Indonesia adalah koneksi sistem jaringan yang terhubung pada komputer-komputer di seluruh dunia melalui protokol TCP/IP. TCP/IP sendiri adalah kepanjangan dari *Transmission Control Protocol/Internet Protocol*. Gambar di bawah adalah ilustrasi instalasi internet pada umumnya.



Gambar 2.1 Instalasi Internet⁸

TCP/IP yang ada di dalam kamus internet memang merupakan istilah yang asing bagi orang awam, karena memang istilah ini hanya akrab bagi orang informatika saja sedangkan masyarakat awam kebanyakan hanya tahu sebatas koneksi internet. TCP/IP sendiri

⁷ <http://www.ask.com/web?q=dictionary%3A+internet&content=ahdict|163469&o=0&l=dir> (akses 24 September 2009)

⁸ Data Pribadi Penulis

sebenarnya bukan merupakan satu kesatuan sistem, tetapi dua sistem yang terintegrasi menjadi satu yang saling mendukung, berikut adalah cara kerja TCP/IP :

- TCP : bertanggung jawab untuk mem-verifikasi pengiriman data dari *client*/klien (sebutan untuk *user* komputer pribadi) ke *server*. Kemungkinan data hilang dapat terjadi dalam jaringan. Untuk itu TCP juga berfungsi mendeteksi kesalahan atau hilangnya data dan untuk memicu transmisi ulang sampai data diterima dengan benar dan lengkap di komputer pengguna.
- IP : mengambil data dalam bentuk *Packets* dan mengirimkannya ke alamat yang telah disediakan sebelumnya, yaitu berbentuk alamat IP (*IP address*). Alamat IP sendiri biasanya berupa 11 digit angka yang menunjukkan alamat IP jaringan komputer seseorang, contoh 135.135.55.294.

Seseorang yang memiliki komputer pribadi di rumahnya belum tentu memiliki koneksi internet yang aktif. Suatu komputer hanya memiliki program non-aktif untuk koneksi internet, dan program tersebut akan tetap non-aktif selama pengguna tidak mengaktifkannya. Untuk mengaktifkan dan menggunakan fasilitas internet tidak hanya berbekal program standar dari setiap komputer saja, tetapi juga dibutuhkan ISP dan modem.

ISP dan modem dapat diperoleh seseorang jika orang tersebut berlangganan internet di salah satu ISP. Khusus untuk di Yogyakarta sendiri sudah ada beberapa ISP yang cukup dikenal masyarakat, antara lain :

 <p>Logo TelkomSpeedy⁹</p>	 <p>Logo Smart¹⁰</p>
 <p>Logo IndoNet¹¹</p>	 <p>Logo Jogja MediaNet¹²</p>

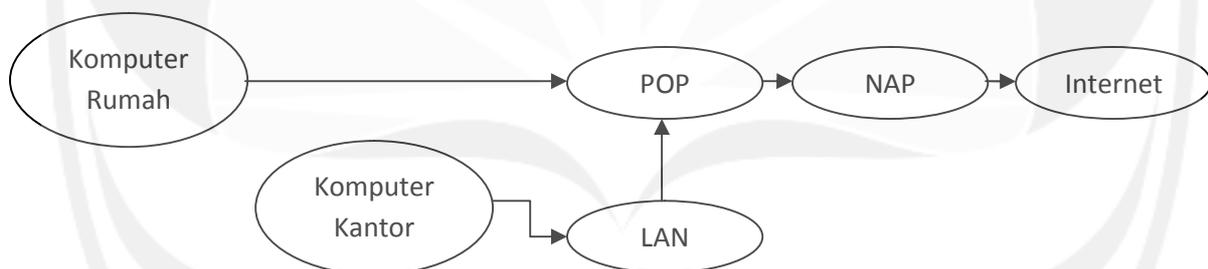
⁹ <http://mertanus.files.wordpress.com/2009/04/speedy.jpg> (akses 24 September 2009)

¹⁰ <http://tri.hola.web.id/files/2009/06/logo-smart.png> (akses 24 September 2009)

¹¹ <http://www.jogja.indo.net.id/i/logo.gif> (akses 24 September 2009)

Satu hal yang paling penting dari teknologi internet adalah tidak ada satu orangpun yang mengaku sebagai pemiliknya. Internet sendiri sampai sekarang tetap merupakan suatu jaringan global yang sangat besar yang merupakan kumpulan dari jaringan-jaringan grup (*networks*) kecil di dalamnya. Bahkan jika diterjemahkan secara bebas, kata internet sendiri memiliki arti *inter=antar* dan *net=jaringan*, jadi internet adalah sarana penghubung antar jaringan.

Setiap komputer yang terhubung ke internet akan menjadi bagian suatu jaringan, yang kemudian akan diteruskan oleh ISP menuju ke jaringan yang lebih luas lagi. Saat berada pada jaringan global inilah pengguna internet akan merasakan manfaat internet. Pada koneksi internet suatu perusahaan, sistem yang digunakan sedikit berbeda dengan sistem internet rumah. Pada perusahaan, sistem yang digunakan biasanya memakai sistem LAN (*Local Area Network*), karena komputer perusahaan biasanya lebih dari satu buah, sehingga dibutuhkan alat untuk menyatukan koneksi internet dari beberapa komputer untuk kemudian disalurkan ke *server* internet pusat. Ilustrasi di bawah akan menjelaskan perbedaan cara kerja koneksi internet rumah dan internet kantor.



Gambar 2.2 Perbedaan Cara Kerja Internet Rumah Dengan Internet Kantor¹³

POP pada ilustrasi di atas adalah kepanjangan dari *Point Of Presence*, yang menunjukkan tempat dimana akses internet tersebut dilakukan. Sedangkan NAP merupakan kepanjangan dari *Network Access Point* dimana di dalam NAP tersebut terdapat *high-level networks*.

Salah satu hal lain yang penting dalam internet adalah URL (*Uniform Resource Locator*) atau dalam bahasa awamnya adalah situs internet. Kata ‘situs internet’ lebih mudah diingat sebagian besar masyarakat daripada kata ‘URL’, tetapi pada dasarnya pengertiannya sama saja. Tanpa URL, seseorang tidak akan bisa menikmati fasilitas internet, karena untuk menggunakan fasilitas internet dibutuhkan nama URL. Contoh URL yang sangat populer di

¹² <http://www.jogjamedianet.com/webadmin/images/others/logo%20jmn.jpg> (akses 24 September 2009)

¹³ Data Pribadi Penulis

kalangan masyarakat seperti: <http://www.google.com>, <http://www.facebook.com>, <http://www.yahoo.com>, <http://www.youtube.com>, <http://www.wikipedia.org>, dan sebagainya. Sampai saat ini saja jumlah URL di dunia sudah sangat banyak, bahkan terdapat milyaran situs dari bermacam-macam bidang yang aktif di internet.

Tabel 2.1 Jumlah URL Dunia Tahun 2009 Berdasar Kategori (dalam satuan juta)¹⁴

Ekonomi	Politik	Sosial	Budaya	Hiburan			Porno
				Film	Musik	Lelucon	
450	239	1290	301	651	2800	61,5	206

Dari data dalam tabel di atas dapat diambil kesimpulan bahwa di tahun 2009, URL yang telah ada mencapai lebih dari 2 milyar dari berbagai kategori. Data ini pula membuktikan bahwa penggunaan internet di dunia terus meningkat.

2.1.2 Perkembangan Internet

Berawal pada tahun 1957, melalui Advanced Research Projects Agency (ARPA), Amerika Serikat mengembangkan jaringan komunikasi terintegrasi yang saling menghubungkan komunitas sains dan keperluan militer. Hal ini dilatarbelakangi oleh terjadinya perang dingin antara Amerika Serikat dengan Uni Soviet¹⁵.

Perkembangan besar internet pertama adalah penemuan terpenting ARPA yaitu packet *switching* pada tahun 1960. Packet switching adalah pengiriman pesan yang dapat dipecah dalam paket-paket kecil yang masing-masing paketnya dapat melalui berbagai alternatif jalur jika salah satu jalur rusak untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. *Packet switching* juga memungkinkan jaringan dapat digunakan secara bersamaan untuk melakukan banyak koneksi, berbeda dengan jalur telepon yang memerlukan jalur khusus untuk melakukan koneksi. Maka ketika ARPANET menjadi jaringan komputer nasional di Amerika Serikat pada 1969, packet *switching* digunakan secara menyeluruh sebagai metode komunikasinya menggantikan *circuit switching* yang digunakan pada sambungan telepon publik.

¹⁴ Data Pribadi Penulis -Pengambilan Data 24 September 2009-

¹⁵ http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_the_Internet (akses 24 September 2009)

Perkembangan besar internet kedua yang dicatat pada sejarah internet adalah pengembangan lapisan protokol jaringan yang terkenal karena paling banyak digunakan sekarang yaitu TCP/IP. Jaringan ARPANET menjadi semakin besar sejak saat itu dan mulai dikelola oleh pihak swasta pada tahun 1984, maka semakin banyak universitas tergabung dan mulailah perusahaan komersial masuk. Protokol TCP/IP menjadi protokol umum yang disepakati sehingga dapat saling berkomunikasi pada jaringan internet ini.

Perkembangan besar Internet ketiga adalah terbangunnya aplikasi World Wide Web pada tahun 1990 oleh Tim Berners-Lee. Aplikasi *World Wide Web (WWW)* ini menjadi konten yang dinanti semua pengguna internet. *WWW* membuat semua pengguna dapat saling berbagi bermacam-macam aplikasi dan konten, serta saling mengaitkan materi-materi yang tersebar di internet. Sejak saat itu pertumbuhan pengguna internet meningkat sampai sekarang

Internet telah membuat revolusi baru dalam dunia komputer dan dunia komunikasi yang tidak pernah diduga sebelumnya. Beberapa Penemuan telegram, telepon, radio, dan komputer merupakan rangkaian kerja ilmiah yang menuntun menuju terciptanya Internet yang lebih terintegrasi dan lebih berkemampuan dari pada alat-alat tersebut. Internet memiliki kemampuan penyiaran ke seluruh dunia, dan sebagai media untuk berkolaborasi dan berinteraksi antara individu dengan komputernya tanpa dibatasi oleh kondisi geografis.

Internet merupakan sebuah contoh paling sukses dari usaha investasi yang tak pernah henti dan komitmen untuk melakukan riset berikut pengembangan infrastruktur teknologi informasi.

2.1.3 Pengertian *PC Game*

*“A personal computer game (also known as a computer game or simply PC game) is a video game played on a personal computer”*¹⁶

PC game, seperti namanya adalah program yang dibuat untuk permainan komputer. Pada dasarnya *PC game* sama dengan *video game* konsol yang lain seperti Playstation, XboX, dan Nintendo. Perbedaan yang utama pada permainan ini adalah wadah permainan ini

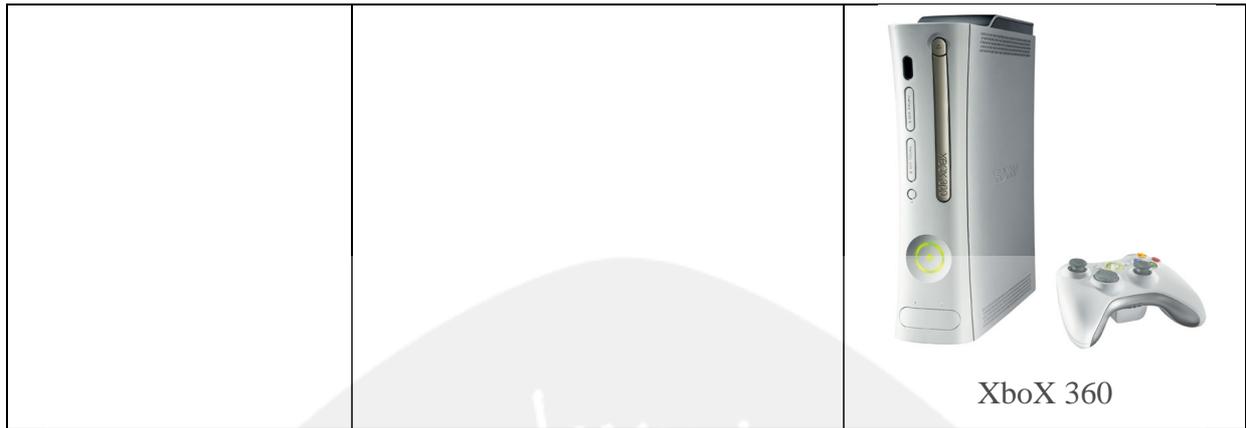
¹⁶ <http://dictionary.babylon.com/PC%20game> (akses 24 September 2009)

dan medium permainan yang digunakan. Ilustrasi di bawah akan menunjukkan perbedaan *PC game* dengan *video game* konsol pada umumnya :

Tabel 2.2 Perbedaan Antara *PC game* dengan *Video game* Konsol¹⁷

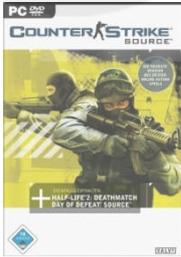
	<i>PC game</i>	<i>Video game</i> Konsol
Portable	Tidak	Ya
Fungsi Hiburan	Tidak Selalu	Ya
Medium Permainan	CD/DVD	Cassette, CD/DVD
Ilustrasi Medium Permainan		
Alat Permainan	Komputer 	Konsol  Playstation 3  Nintendo Wii

¹⁷ Data Pengamatan Pribadi Penulis



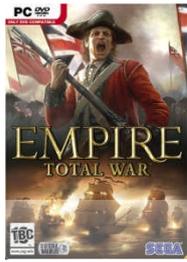
Dari data di atas dapat diketahui bahwa *PC game* merupakan sebuah permainan yang tidak *portable* (mudah dipindahtempatkan) dibandingkan dengan video game konsol. Dilihat dari bentuk fisiknya saja PC sudah tidak memungkinkan untuk menjadi sesuatu yang *portable*. Dari data tabel di atas juga dapat dilihat bahwa *PC game* tidak selalu bertujuan untuk hiburan, berbeda dengan game konsol. Saat ini sudah banyak muncul *PC game* yang bertujuan untuk pembelajaran, pendidikan, maupun simulasi yang tujuannya sudah tidak hanya sekedar hiburan. Khusus bagi *PC game* yang bertujuan untuk pembelajaran (*learning tutorial*), beberapa sudah mendapat lisensi dari asosiasi yang terkait sehingga pemain tidak perlu khawatir akan baik buruknya proporsi pembelajaran di dalam sebuah *PC game*.

Tabel 2.3 Beberapa Contoh *PC game* Dengan Tujuan Hiburan dan Tujuan Pembelajaran¹⁸

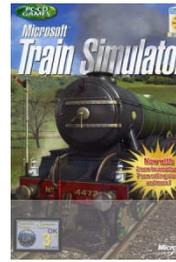
<i>PC game</i> Hiburan	<i>PC game</i> Pembelajaran
<p>Counter Strike</p> 	<p>Microsoft Flight Simulator X</p> 

¹⁸ Data Pengamatan Pribadi Penulis

Empire : Total War



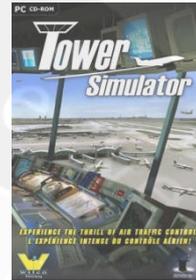
Microsoft Train Simulator



Grand Theft Auto 4



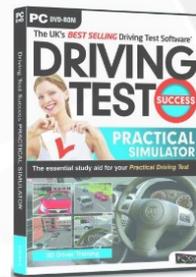
Tower Simulator



Prototype



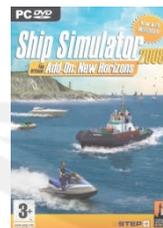
Driving Test Practical Simulator



Tom Clancy's : H.A.W.X



Ship Simulator 2008



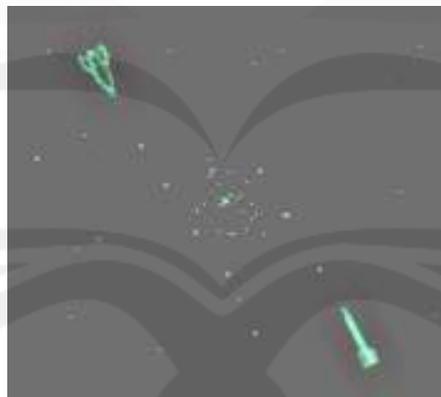
Warcraft : Frozen Throne



2.1.4 Perkembangan *PC Game*

Awal sejarah kemunculan *PC Game* pada tahun 1890, dimana pada saat itu Amerika Serikat muncul tren yang lebih dikenal dengan "*Coin-op Craze*", atau orang Indonesia lebih sering menyebut dengan permainan ding-dong. Ding-dong adalah sebuah alat permainan *video game* elektronik yang berbasis komputer, dan untuk pengoperasiannya menggunakan koin atau mata uang dalam nominal tertentu. Tetapi dalam beberapa tahun berikutnya, perkembangan teknologi *video game* ding-dong seperti stagnan.

Video game mulai dikembangkan lagi tahun 1952, tetapi *video game* yang dulu ada adalah *video game* konsol, bukan *video game* komputer. *Video game* komputer mulai muncul dan berkembang sejak tahun 1962 saat seorang programmer muda yang bernama Steve Russel berhasil menciptakan sebuah permainan untuk komputer. Ia tidak bekerja sendirian, tetapi ia memimpin sebuah tim khusus yang bertujuan untuk pembuatan dan pengembangan permainan komputer. Permainan komputer pertama yang Steve Russel dan timnya ciptakan adalah "Spacewar", sebuah mini-game yang bercerita tentang pertempuran ruang angkasa. Pada waktu itu, untuk menciptakan sebuah permainan tersebut memakan waktu kurang lebih 200 jam dengan tenaga kerja 200 orang.



Gambar 2.3 Spacewar Screenshot¹⁹

Pada tahun 1998, dimulailah era permainan komputer yang baru, yaitu era tiga dimensi. Teknologi ini sangat berbeda dengan teknologi-teknologi yang ada sebelumnya. Unsur tiga dimensi yang ada di dalam dunia nyata berusaha ditampilkan di dalam teknologi ini.

¹⁹ <http://inventors.about.com/library/weekly/aa090198.htm> (Akses 27 September 2009)

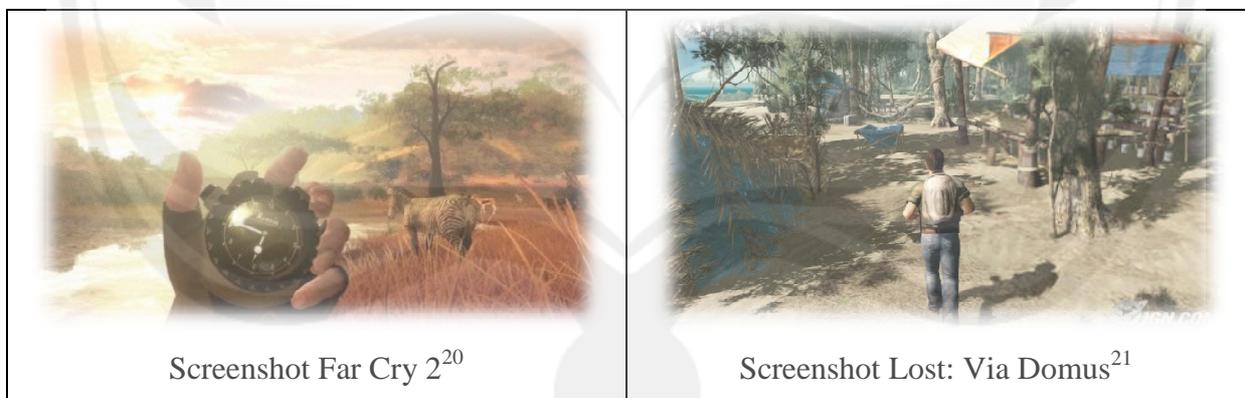
“The Software developers at Epic Megagames released a programme called UNREAL in 1998. The programme was written in C++ by Tim Sweeney, CEO and programmer of the smallcorporation”.

(Sumber: http://creativetechnology.salford.ac.uk/fuchs/modules/game_design/game_design_history.htm)

UNREAL bukan sebuah *PC Game*, tetapi adalah teknologi pendukung yang berfungsi membuat *PC Game* menjadi tiga dimensi sehingga para pemain diharapkan menemukan suasana baru dalam bermain komputer. Seperti namanya, UNREAL berarti tidak nyata, di dalam teknologi ini, atmosfir permainan yang sebelumnya hanya berada pada level dua dimensi diubah menjadi tiga dimensi, sehingga kelak pemain akan serasa berada di alam nyata padahal sebenarnya alam maya, yaitu dunia game itu sendiri.

Teknologi UNREAL - lebih sering disebut UNREAL Engine – telah memiliki peran yang besar dalam terobosan dan perkembangan video game komputer. Pada tabel 2.3 di atas menunjukkan bahwa saat ini hampir semua video game, termasuk *PC Game* menggunakan teknologi UNREAL Engine dalam pembuatannya, karena lebih terkesan realistis.

Beberapa ilustrasi di bawah ini adalah contoh screenshot (cuplikan gambar) *PC Game* yang menggunakan teknologi UNREAL.



2.2 Tinjauan Aspek Kreatifitas Pengguna Internet dan *PC Game*

Internet merupakan salah satu hasil teknologi yang diciptakan dan dikembangkan oleh manusia. Dunia internet sering disebut dunia maya atau jika diterjemahkan secara bebas

²⁰ http://manvshorse.files.wordpress.com/2008/10/far_cry_2_20080122085123195_640w_1.jpg (Akses 28 september 2009)

²¹ http://xbox360media.ign.com/xbox360/image/article/847/847091/lost-via-domus-20080123005817715_640w.jpg (Akses 28 september 2009)

adalah dunia yang tidak nyata. Internet sendiri telah banyak mempengaruhi karakter manusia dalam banyak hal, seperti karakter sosial seseorang, karakter kepribadian seseorang, dan karakter mentalitas seseorang. Berbicara masalah karakter sosial seseorang, teknologi internet bisa dibilang memiliki peran bagi perkembangan karakter sosial penggunanya. Bukti yang telah ada sekarang adalah mulai munculnya situs-situs jejaring sosial (*social networking*) di internet, situs jenis ini bertujuan untuk memfasilitasi seseorang dalam memiliki suatu hubungan dengan orang lain, baik itu hubungan pertemanan, relasi bisnis, bahkan sampai hubungan yang lebih khusus, yaitu hubungan pacaran. Beberapa contoh situs jejaring sosial yang sudah terkenal antara lain:

 <p>Logo Facebook²²</p>	 <p>Logo Friendster²³</p>
 <p>Logo Twitter²⁴</p>	 <p>Logo Youtube²⁵</p>
 <p>Logo MySpace²⁶</p>	 <p>Logo Flickr²⁷</p>

Pengguna internet yang sering mengakses situs-situs jejaring sosial karakter sosialnya akan secara tidak langsung berkembang, karena di dalam situs ini, pengguna kemungkinan besar akan memiliki teman yang banyak, tidak hanya teman yang berdomisili di satu kota saja, tetapi teman-teman dari seluruh dunia. Situs-situs jejaring sosial akan memancing kreatifitas seseorang untuk terus menerus menambah teman, walaupun di dalam kehidupan nyata orang yang bersangkutan sama sekali tidak pandai dalam hal pertemanan.

²² http://venturebeat.com/wp-content/uploads/2009/04/logo_facebook.jpg (akses 10 Oktober 2009)

²³ <http://tehdgenerate.files.wordpress.com/2009/06/friendster-logo-gif.jpg> (akses 10 Oktober 2009)

²⁴ <http://www.cartoonart.org/images/twitter.jpg> (akses 10 Oktober 2009)

²⁵ <http://www.ep-momentum.eu/Portals/0/icons-logos/youtube-logo.png> (akses 10 Oktober 2009)

²⁶ http://www.ohiomuseums.org/Myspace_Logo.jpg (akses 10 Oktober 2009)

²⁷ <http://www.barnard.edu/library/zines/images/flickr-logo.jpg> (akses 10 Oktober 2009)

Fasilitas dari internet yang berguna untuk memancing kreatifitas tidak hanya sebatas pada situs jejaring sosial. Situs-situs lain seperti situs game *on-line* dan situs *hacker* (peretas). Khusus situs peretas, situs ini juga memancing seseorang untuk menjadi lebih kreatif, walaupun pada tujuan dibuatnya sebuah situs adalah sebagai sarana informasi saja. Berbicara mengenai situs peretas, sesuai dengan namanya, situs ini sudah jelas bertentangan dengan hukum di seluruh dunia yang berkaitan dengan hak intelektual seseorang. Cara kerja situs peretas adalah bagaimana mendapatkan semua *software* dengan gratis, padahal dalam kenyataannya tidak semua *software* yang ada sekarang ini gratis. Gambaran mudahnya adalah semua *software* yang adalah harus *freeware*, tidak boleh ada yang *payware*.

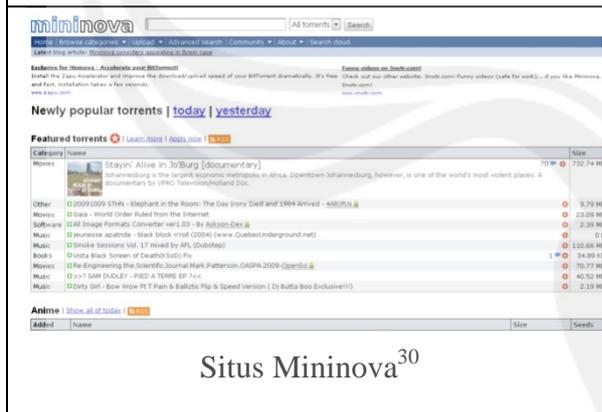
Berikut ini adalah beberapa contoh situs peretas yang ada di internet:



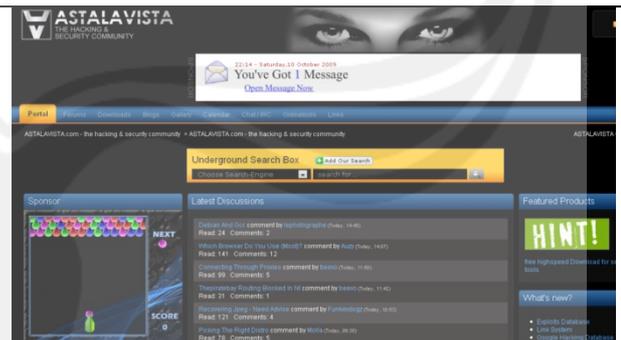
Situs The Pirate Bay²⁸



Situs Btjunker²⁹



Situs Mininova³⁰



Situs Astalavista³¹

²⁸ <http://thepiratebay.org/> (akses 10 Oktober 2009)

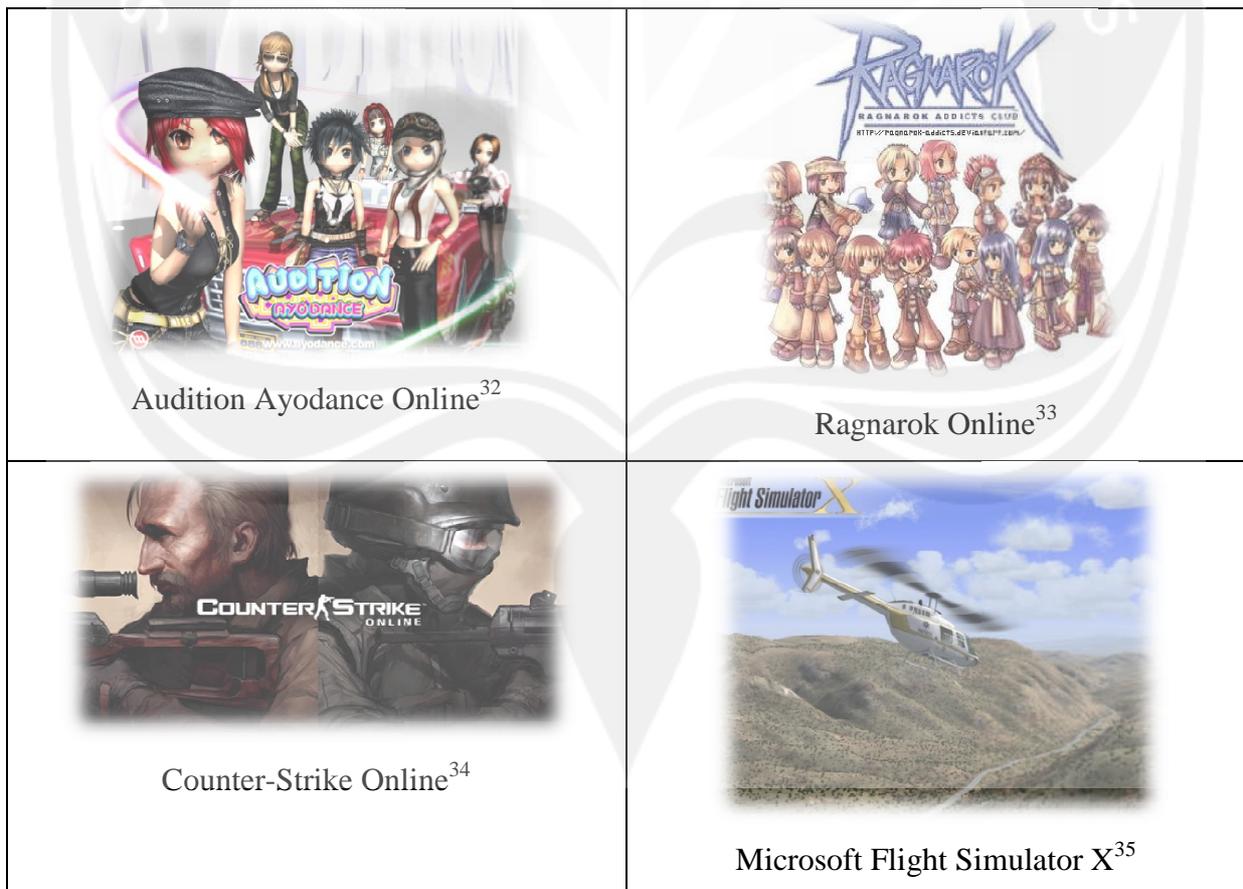
²⁹ http://netforbeginners.about.com/gi/o.htm?zi=1/XJ&zTi=1&sdn=netforbeginners&cdn=compute&tm=76&f=00&su=p284.9.336.ip_p504.1.336.ip_&tt=2&bt=0&bts=0&zu=http%3A//www.btjunker.org/ akses 10 Oktober 2009)

³⁰ <http://www.mininova.org/> (akses 10 Oktober 2009)

³¹ <http://www.astalavista.com/> (akses 10 Oktober 2009)

Situs-situs peretas seperti ilustrasi di atas hanya sebagian kecil dari banyaknya situs-situs peretas yang ada di dunia maya. Keanehan terjadi ketika situs-situs jenis ini tetap bisa eksis walaupun cara kerjanya ilegal. Situs-situs peretas seperti inilah yang memancing orang-orang untuk lebih kreatif, tetapi dalam hal *piracy* (membajak).

Situs jenis lain yang memancing kreatifitas seseorang adalah situs game *on-line*. Beberapa orang menganggap bermain *game* di komputer merupakan kegiatan sia-sia, tetapi pada kenyataannya tidak sepenuhnya anggapan itu benar. Dalam bermain *game*, pemain dihadapkan pada tujuan permainan yang paling mendasar, yaitu adalah bagaimana cara memenangkan sebuah permainan ini. Mengacu pada tujuan tersebut, maka dibutuhkan pemikiran dan perhitungan, sehingga pemain bisa memenangkan permainan tersebut. Jadi, pada dasarnya, saat seseorang bermain *game*, secara tidak langsung otak pemain juga ikut bekerja untuk memecahkan masalah yang ada di dalam *game* tersebut, dan dari situlah kreatifitas seseorang mulai diasah. Beberapa contoh di bawah adalah *game-game* yang ada di internet:



³² http://natnit.net/warnet/uploads/Vinet_AyoDance.jpg (akses 10 Oktober)

³³ sumber: data pribadi penulis

³⁴ <http://cache.kotaku.com/assets/resources/2007/12/CSO.jpg> (akses 10 Oktober 2009)

2.3 Tinjauan Aspek Imajinasi Pengguna Internet dan PC Game

Nilai imajinasi seseorang terletak di pikiran masing-masing orang, sedangkan nilai kreatifitas seseorang dapat dilihat dari suatu produk atas hasil imajinasi yang dihasilkan oleh orang tersebut. Jadi, kreatifitas seseorang sangat berhubungan dengan imajinasi orang tersebut.

Internet bisa dikatakan hanya salah satu dari media informasi yang ada di dunia ini, tetapi internet bisa juga dikatakan sangat memegang peranan penting dalam alur lalulintas informasi dunia, karena jika dibandingkan dengan teknologi informasi lain seperti televisi, surat kabar, maupun telepon, alur lalulintas informasi yang ada di internet sangat cepat berkembang.

Internet sangat berhubungan dengan imajinasi, dan perkembangan teknologi internet pun ada kaitannya dengan imajinasi seseorang. Berbagai situs yang biasa diakses oleh pengguna internet adalah hasil dari imajinasi pembuatnya, imajinasi ini juga terkait dengan kreatifitas pembuatnya.

“Di Internet memang tidak perlu takut melepas ide atau karya digital apapun kepada publik. Rasa khawatir bahwa karya akan dijiplak oleh orang lain hanya cocok bagi pihak yang kreativitasnya terbatas.”

Sumber: <http://dontmissit.wordpress.com/> (akses 10 Oktober 2009)

Internet sebenarnya hanya diperuntukkan bagi orang-orang yang ingin dirinya berkembang, kreatif, dan imajinatif. Usaha mengembangkan diri di internet bisa melalui *up-to-date* terhadap berita-berita yang ada, berbagi pengalaman dan keterampilan dengan orang lain melalui media internet, bahkan berkarya melalui media internet. Seseorang yang takut untuk melepaskan idenya di internet karena alasan pembajakan adalah orang yang tidak akan cepat berkembang, karena rasa takut yang muncul di awal akan menjadi pemicu hilangnya ide-ide bagus yang seharusnya bisa dikeluarkan. Memang perkembangan diri seseorang tidak bisa hanya diukur dari faktor internet, tetapi jika melihat perkembangan internet yang begitu cepat, maka secara tidak langsung orang tersebut mau tidak mau harus mengikuti

³⁵ http://www.onlineflying.eu/Flight_Simulator_X/Images/Flight_Simulator_X_fsgrab22.jpg (akses 10 Oktober 2009)

perkembangan internet, maka secara otomatis pribadi dan pemikiran seseorang akan ikut berkembang.

“Originally called thefacebook, Facebook was founded by former-Harvard student Mark Zuckerberg (while at Harvard) who ran it as one of his hobby projects with some financial help from Eduardo Saverin. Within months, Facebook and its core idea spread across the dorm rooms of Harvard where it was very well received. Soon enough, it was extended to Stanford and Yale where, like Harvard, it was widely endorsed.”

Sumber: <http://mashable.com/2006/08/25/facebook-profile/> (akses 10 Oktober 2009)

“Yahoo! began as a student hobby and evolved into a global brand that has changed the way people communicate with each other, find and access information and purchase things. The two founders of Yahoo!, David Filo and Jerry Yang, Ph.D. candidates in Electrical Engineering at Stanford University, started their guide in a campus trailer in February 1994 as a way to keep track of their personal interests on the Internet.”

Sumber: <http://docs.yahoo.com/info/misc/history.html> (akses 10 Oktober 2009)

Kutipan artikel di atas membuktikan bahwa munculnya situs-situs di internet muncul dari imajinasi seseorang. Situs Facebook yang sangat terkenal saat ini jika dilihat dulunya hanya sebuah pemikiran seseorang yang bernama Mark Zuckerberg, dimana ia menginginkan agar semua teman-teman satu kampusnya bisa terhubung satu sama lain melalui media internet, sehingga untuk berbicara dengan teman tidak harus bertemu langsung, tapi bisa melalui internet. Hasil imajinasi Mark Zuckerberg inilah yang kemudian banyak dikenal sebagai Facebook, salah satu situs jejaring sosial terkenal di dunia.

PC game yang ada sekarang ini dalam perkembangannya juga tidak berbeda dengan internet. *PC game* juga berkaitan dengan imajinasi seseorang, dalam hal ini pemainnya. Dalam bermain sebuah game, otomatis imajinasi seorang pemain akan langsung bekerja, karena *PC game* sendiri adalah sebuah permainan virtual yang menempatkan pemain di dunia yang tidak nyata, dunia imajinasi. Penjelasan mengenai *PC game* sudah dijelaskan pada bab 2.1.3.