

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Online

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. *Association for Education and Communication Tecnology (AECT)* mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat dipengaruhi efektifitas program instruksional.¹

Media Online disebut juga dengan Digital Media adalah media yang tersaji secara online di internet. Pengertian Media Online dibagi menjadi dua pengertian yaitu secara umum dan khusus:

1. Pengertian Media Online secara umum, yaitu segala jenis atau format media yang hanya bisa diakses melalui internet berisikan teks, foto, video, dan suara. Dalam pengertian umum ini, media online juga bisa dimaknai sebagai sarana komunikasi secara online. Dengan pengertian media online secara umum ini, maka email, mailing list (milis), website, blog, whatsapp, dan media sosial (sosial media) masuk dalam kategori media online.

¹ John M. Echols Dan Hasan Shadily, *English Indonesia Dictionary*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama), 360.

2. Pengertian Media Online secara khusus yaitu terkait dengan pengertian media dalam konteks komunikasi massa. Media adalah singkatan dari media komunikasi massa dalam bidang keilmuan komunikasi massa mempunyai karakteristik tertentu, seperti publisitas dan periodisitas.²

Media online adalah sebutan umum untuk sebuah bentuk media yang berbasis telekomunikasi dan multimedia. Didalamnya terdapat portal, website (situs web), radio-online, TV-online, pers online, mail-online. Salah satu desain media online yang paling umum diaplikasikan dalam praktik jurnalistik modern dewasa ini adalah berupa situs berita. Situs berita atau portal informasi sesuai dengan namanya merupakan pintu gerbang informasi yang memungkinkan pengakses informasi memperoleh aneka fitur fasilitas teknologi online dan berita didalamnya. Contennya merupakan perpaduan layanan interaktif yang terkait informasi secara langsung, misalnya tanggapan langsung, pencarian artikel, forum diskusi, dll. Atau yang tidak berhubungan sama sekali dengannya, misalnya games, chat, kuis dan lain sebagainya.³

Berdasarkan uraian diatas dapat kita simpulkan bahwasannya media online merupakan perantara atau pengantar informasi dari satu individu ke individu, individu ke komunitas dan sebaliknya yang terjadi di dunia maya.

B. Media Dan Bisnis

Pertumbuhan industri media di manapun berkaitan erat dengan sistem ekonomi politik begitupun yang terjadi di Indonesia. Lanskap industri media di

² M.Romli, Asep Syamsul. *Jurnalistik Online: Panduan Praktis Mengelola Media Online* (Bandung, Nuansa Cendekia, 2012), 34.

³ Ibid.

Indonesia sangatlah dinamis. Media terus menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, oleh karena itu perkembangan industri media selalu penting bagi masyarakat. Meskipun begitu, ada langkah-langkah yang perlu diambil untuk memastikan bahwa industri mengutamakan pelayanan pada kepentingan masyarakat, karena kita tidak bisa menyerahkan hidup bersama kita semata pada logika bisnis.

Dalam bisnis media, profit didapat dari konten melalui iklan. Pertumbuhan iklan di Indonesia disebabkan oleh stabilnya pertumbuhan ekonomi, serta didorong oleh kuatnya konsumsi dan permintaan domestik. Semakin banyak konten yang dikonsumsi oleh pemirsa maka semakin besar profit yang akan diterima oleh media .⁴

Dalam hal ini operator media harus berusaha sebisa mungkin, untuk dapat menciptakan konten yang menarik sebanyak mungkin pemirsa. Pemikiran seperti ini sangat logis dan jelas dalam bisnis media dan sepertinya tidak menimbulkan masalah yang serius. Tetapi hal ini terus berlanjut, untuk menjaga permintaan konten yang menguntungkan agar tetap tinggi, share pemirsa harus dijaga sedemikian rupa dengan cara memanipulasi kebutuhan konsumen. Terlebih lagi, untuk meraih keuntungan lebih, konten harus diproduksi dan didistribusikan dengan cara yang lebih ekonomis.

Bisnis penyedia konten dan bisnis iklan telah berkembang seiring dengan perkembangan industri media. Dari sisi iklan, bisnis televisi memang

⁴ Kart, Bernard , *Komunikasi Bisnis Praktis*, (Jakarta: Pustaka Binaman Pressindo, 1994),43-45.

menggiurkan untuk menghasilkan uang yang besar. Iming-iming pendapatan besar dari iklan inilah yang menjadi daya tarik sebagian besar pemilik televisi lokal untuk mendirikan stasiun televisi swasta lokal di awal kemunculannya.⁵

Dari uraian diatas dapat kita pahami bahwasannya media dan bisnis mempunyai hubungan yang sangat erat. Dalam media terdapat bisnis yang menggiurkan, pemilik media tinggal membuat konten seperti iklan, acara televisi, dan lain sebagainya untuk menarik sebanyak mungkin pemirsa. Pemilik iklan akan senantiasa membayar pemilik media untuk terus mengiklankan produk miliknya, dari sinilah pundi-pundi uang masuk kepada pemilik media. Dalam hal ini, semakin besar suatu media maka semakin besar pula profit yang didapatnya.

C. Media Dan Perubahan Sosial

Perubahan Sosial merupakan perubahan yang terjadi dalam sistem sosial. Lebih tepatnya, ada perbedaan antara keadaan sistem tertentu dalam jangka waktu yang berlainan. Saat mengatakan adanya Perubahan Sosial pasti yang ada dibenak seseorang adalah sesuatu yang terjadi setelah jangka waktu tertentu dan ada perbedaan dari sebelumnya, kalau bicara mengenai kata sebelumnya, pasti ada kata setelahnya dalam bahasa inggrisnya (before and after).⁶

Terdapat tiga konsep dalam Perubahan Sosial, yang pertama, studi mengenai perbedaan. Kedua, studi harus dilakukan pada waktu yang berbeda. Dan yang ketiga, pengamatan pada sistem sosial yang sama. Itu berarti untuk

⁵ Dan B. Curtis , James J Dkk, *Komunikasi Bisnis Dan Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 1996), 89-93

⁶ Nanang Martono, *Sosiologi Perubahan Sosial : Perspektif Klasik, Modern, Posmodern Dan Pokolonial*, (Jakarta : Pt Raja Grafindo, 2012), 12-15.

dapat melakukan studi Perubahan Sosial, harus melihat adanya perbedaan atau perubahan kondisi objek yang menjadi fokus studi. kemudian harus dilihat dalam konteks waktu yang berbeda, maka dalam hal ini menggunakan studi komparatif dalam dimensi waktu yang berbeda. Dan setelah itu objek yang menjadi fokus studi komparasi harus merupakan objek yang sama. Jadi dalam perubahan sosial mengandung adanya unsur dimensi ruang dan waktu.⁷

Dalam proses perubahan pasti ada yang namanya jangka waktu atau kurun waktu tertentu, ada dua istilah yang berkaitan dengan jangka waktu perubahan sosial yang ada di masyarakat, yaitu ada evolusi dan revolusi, adanya evolusi atau perubahan dalam jangka waktu yang relative lama, itu akan tetap mendorong masyarakat ataupun sistem-sistem sosial yang ada atau unit-unit apapun untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.⁸

Sedangkan perubahan dalam kurun waktu yang relatif cepat (revolusi) yang mana itu semua disebabkan oleh berbagai aksi sejumlah kekuatan-kekuatan sosial seperti demografi, ekologis dan kelembagaan. Kemudian dari satu bagian sistem dapat mempengaruhi seluruh bagian lainnya. Adanya perubahan yang terlalu cepat memberikan implikasi terhadap masyarakat sebagai penerima perubahan, bagi masyarakat yang tergolong belum cukup siap dengan itu semua, maka akan terjadi semacam konflik dengan kelompok kelompok pengubah, namun adanya konflik yang ada merupakan bagian dari gambaran revolusi sejati.⁹

⁷ Nanang Martono, *Sosiologi Perubahan Sosial*, (Jakarta:Pt Raja Grafindo Persada,2012),2.

⁸ S. N. Eisenstadt, *Revolusi Dan Transformasi Masyarakat*, (Jakarta:Cv Rajawali,1986),77.

⁹ Ibid, 85.

Adapun sebab utama dari perubahan sosial masyarakat diantaranya ialah:

1. Keadaan geografi tempat masyarakat itu berada
2. Keadaan biofisik kelompok
3. Kebudayaan
4. Sifat *anomie* manusia

Keempat unsur tersebut saling mempengaruhi, dan akhirnya mempengaruhi bidang-bidang yang lain hingga dapat memunculkan faktor lain yang dapat mempengaruhi perubahan sosial, diantaranya adalah media.¹⁰

Media massa merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi dalam bidang informasi dan komunikasi. Pengaruh media massa berbeda-beda terhadap setiap individu. Hal ini disebabkan kerana adanya perbedaan corak pemikiran, perbedaan sifat yang terkesan pada pengambilan sikap, hubungan sosial sehari-hari dan perbedaan budaya. Manakala era globalisasi pula memiliki pengaruh yang kuat disegala dimensi kehidupan masyarakat. Hal ini menyebabkan terjadinya perubahan-perubahan sosial baik secara positif mahupun negatif. melalui media massa yang semakin banyak berkembang memungkinkan informasi menyebar dengan mudah pada masyarakat. Informasi dalam bentuk apapun dapat di sebar luaskan dengan mudah dan cepat sehingga mempengaruhi corak pandangan, gaya hidup, serta budaya suatu bangsa.¹¹

Lahirnya media sosial menjadikan pola perilaku masyarakat mengalami pergeseran baik budaya, etikan dan norma yang ada. Dampak positif dari media

¹⁰ S.Susanto, *Pengantar Sosiologi Dan Perubahan Sosial*, (Jakarta: Bina Cipta, 1983), 165-166.

¹¹ Sohana Abdul Hamid, "Pengaruh Media Massa Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat." *E-Bangi* 11 (2016): 214-226.

sosial adalah memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang, memperluas pergaulan, jarak dan waktu bukan lagi masalah, lebih mudah dalam mengekspresikan diri, penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat, biaya lebih murah. Sedangkan dampak negatif dari media sosial adalah menjauhkan orang-orang yang sudah dekat dan sebaliknya, interaksi secara tatap muka cenderung menurun, membuat orang-orang menjadi kecanduan terhadap internet, menimbulkan konflik, masalah privasi, rentan terhadap pengaruh buruk orang lain.¹²

Adanya media sosial telah mempengaruhi kehidupan sosial dalam masyarakat. Perubahan-perubahan dalam hubungan sosial (*social relationships*) atau sebagai perubahan terhadap keseimbangan (*equilibrium*) hubungan sosial dan segala bentuk perubahan-perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan didalam suatu masyarakat, yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk didalamnya nilai-nilai, sikap dan pola perilaku diantara kelompok-kelompok dalam masyarakat. Perubahan sosial positif seperti kemudahan memperoleh dan menyampaikan informasi, memperoleh keuntungan secara sosial dan ekonomi. Sedangkan perubahan sosial yang cenderung negatif seperti munculnya kelompok – kelompok sosial yang mengatasnamakan agama, suku dan pola perilaku tertentu yang terkadang menyimpang dari norma – norma yang ada.¹³

Dari sini dapat kita simpulkan bahwasannya media memainkan peran penting dalam proses perubahan sosial-budaya dalam masyarakat. Dengan

¹²Wawan Hernawan, "Pengaruh Media Massa Terhadap Perubahan Sosial Budaya Dan Modernisasi Dalam Pembangunan." *Kom & Realitas Sosial 4.4* (2012).83-96.

¹³Anang Sugeng Cahyono. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia." *Jurnal Publiciana 9.1* (2016): 140-157.

dukungan teknologi, media telah membantu mematahkan jarak antara makrososial dan mikrososial juga antara makrobudaya dan mikrobudaya. Media membawa tema-tema publik ke dalam lingkungan privat tempat ia memasuki dan dipengaruhi oleh kondisi, orientasi dan kebiasaan lokal.¹⁴

D. Game Online

1. Pengertian Game Online

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel.

Biasanya permainan game online disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan game online lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.¹⁵

¹⁴Andries Kango, "Media Dan Perubahan Sosial Budaya." *Farabi: Journal Of Ushuluddin & Islamic Thought* 12.1 (2015): 20-34.

¹⁵ Castronova, Edward. *Synthetic Worlds: The Business And Culture Of Online Games*. (University Of Chicago Press : 2006)

Secara bahasa, *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, *gadget/smartphone* dan konsol. Sedangkan secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau kesenangan, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan). Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik, atau mental, menurut aturan tertentu sebagai hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Sedangkan dalam wikipedia *game online* adalah “*video game is an electronic game that involves human interaction with a user interface to generate visual feedback on a video device* (game adalah sebuah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antara pemain dengan *interface game* untuk menghasilkan efek umpan balik secara visual pada perangkat video).

Menurut Eddy Liem (Direktur Indonesia *Games*) sebuah komunitas pencinta *games* di Indonesia, mengemukakan bahwa *game online* adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara *online* (via internet), bisa menggunakan PC (*Personal Computer*) atau konsol seperti PS2 dan sejenisnya.¹⁶

Game atau permainan ini tidak sembarang, dimana didalamnya terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunanya. Dalam *game* juga perlu

¹⁶ Jorgi Andrie Flageo," Profil Para Gamers Di Kota Pekanbaru (Studi Tentang Perubahansosial Penggemar Game Online Di Warnet Markas Net Jl. Durian,Pekanbaru", *Jom Fisip Vol. 2 No.2 Oktober 2015*,1-12.

adanya skenario agar alur permainannya jelas dan terarah. Skenario di sini bisa meliputi *setting map*, level, alur cerita, bahkan efek yang ada dalam *game*.

2. Jenis-Jenis Game Online

- a. *Cross Platform Online*, merupakan *game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda, misalnya saja *need for speed undercover* dan *GTA V* yang dapat dimainkan secara *online* dari *PC*, *mobile phone/gadget/ smartphone*, konsol *PS4* maupun *Xbox 360* (*PS4* dan *Xbox 360* merupakan *hardware console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*). Contohnya adalah *Grand Theft Auto V* (*GTA V*).
- b. *First Person Shooter* (*FPS*), sesuai judulnya *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *gamenya*. Sehingga, seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan). Contohnya adalah *Counter-Strike*, *PUBG*, *Free Fire* dll.
- c. *Real Time Strategy*, merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya satu karakter saja akan tetapi banyak karakter. Contohnya *game* *DOTA* merupakan singkatan dari *Defense of the Ancient*, *mobile legend*, *AOV* dll.¹⁷

¹⁷ Jorgi Andrie Flageo," Profil Para Gamers Di Kota Pekanbaru (Studi Tentang Perubahansosial Penggemar Game Online Di Warnet Markas Net Jl. Durian,Pekanbaru", *Jom Fisip Vol. 2 No.2 Oktober 2015*,1-12.

- d. *Game 2 Dimensi*, *game* yang mengadopsi teknologi ini rata-rata *game* yang termasuk ringan, tidak membebani sistem. Tetapi, *game* dengan kualitas gambar 2D tidak enak dilihat apabila dibandingkan dengan *game* 3D sehingga rata-rata *game online* sekarang mengadopsi teknologi 2,5D yaitu dimana karakter yang dimainkan masih berupa 2D akan tetapi lingkungannya sudah mengadopsi 3D.
- e. *Game 3 Dimensi*, merupakan *game* dengan grafis yang baik dalam penggambaran secara realita, kebanyakan *game* ini memiliki perpindahan kamera hingga 360 derajat sehingga kita bisa melihat secara keseluruhan dunia *games* tersebut. Akan tetapi, *game* 3D meminta spesifikasi komputer atau *gadget/smartphone* yang lumayan tinggi agar tampilan 3 dimensi *game* tersebut ditampilkan secara sempurna.

3. *Game Mobile Legend*

Pada penelitian ini terfokus pada *game mobile legends*. *Mobile legends* adalah merupakan *game online* yang sebenarnya dibuat pada akhir 2016 kemudian baru naik daun awal Januari 2017 hingga saat ini menjadi *game* paling populer. *Game mobile legends* ini merupakan *game* bergenre *action strategy*, disini pemain memiliki visi melawan musuh *online* dengan menggunakan beragam *hero*, mulai dari *hero* bertipe *marksman*, *tank*, *mage (magic)*, *support* dan *fighter*. *Game mobile legends* ini juga memiliki beberapa mode pertandingan di dalam permainannya yaitu *classic mode*, *ranked mode*, *human vs ai mode*, dan *custom mode*. Dalam memainkan *game* ini pengguna bisa menghabiskan waktu minimal 20 menit sampai 30 menit dalam satu kali

pertandingan. Dan yang membuat *game* ini selalu bertambah penggunanya yaitu pihak *game* selalu memperbaharui tampilan mereka dan menambahkan *hero-hero* yang baru, yang mana membuat pengguna tidak akan merasa bosan malah sebaliknya pengguna *game* akan semakin sering memainkan *game* ini untuk mendapatkan *hero - hero* yang mereka inginkan.¹⁸

Pengguna (*user*) *game mobile legends* terjadi di semua kalangan, baik itu dari kalangan anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Dan hampir seluruh di kota besar *game* ini juga menjadi *game* yang paling sering dan banyak dimainkan. Pemain-pemain *game* ini serinkali berkumpul di tempat umum seperti warung kopi yang terdapat layanan *wifi*. Dalam *game mobile legend* ini terdapat komunitas yang di sebut *squad*. Yang mana untuk membuat suatu *squad* tidak lah gratis, pengguna harus menggunakan *diamond* yang di beli terlebih dahulu. Untuk memperoleh *diamond* ini pengguna bisa membelinya malalui pulsa, indomaret, dan lain-lain.¹⁹

Main *game* telah menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia, jauh mengungguli bentuk-bentuk permainan dan hiburan anak lainnya, hal ini terjadi karena *game* menawarkan banyak pilihan, dimana para pemain *game* diajak untuk menghadapi dilema moral, interaksi sosial, dan memecahkan berbagai masalah yang sering kali terjadi dalam kehidupan nyata, sehingga mereka selalu tertarik

¹⁸ Ike Ireztyawan , "Fenomena Game Mobile Legends Bagi Perempuan Anggota Victory Squad", *Jom Fisip Vol. 5 Edisi Ii Juli – Desember 2018*, 1-10.

¹⁹ Abdullah, Andi Indri Abriani Muh Zein, And Marsia Sumule. "Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online "Mobile Legends"(Studi Pada Mahasiswa Fisip Universitas Halu Oleo)." *Journal Ilmu Komunikasi Uho 3.1 (2018)*.1-18

pada hal-hal baru. Dalam hal ini, anak-anak akan selalu ingin bermain game, dan akhirnya menjadi kecanduan video game.

Menurut Ahmad Fajar “Jika seorang remaja menjadi kecanduan bermain *game online*, Sudah dapat dipastikan waktu mereka akan banyak dihabiskan untuk bermain game sehingga tidak ada waktu untuk melakukan hal-hal lainnya”.²⁰ Hal ini lama kelamaan dapat mempengaruhi kepribadian anak. Seorang remaja yang kecanduan dapat melakukan apa saja untuk dapat bermain game, diantaranya mereka dapat mencuri untuk bermain game, bolos sekolah, malas untuk mengerjakan tugas, sehingga rasa yang ingin bermain setiap saat. Semua itu membuat orang tua khawatir kepada anak-anaknya, karena sikap acuh mereka terhadap pendidikan, kesehatan, maupun kehidupan sosial. Remaja yang sudah kecanduan tidak akan memperdulikan lingkungan sekitarnya, baik itu diri sendiri, keluarga, ataupun orang lain. Karena mereka asyik dengan dunia game.

E. Bisnis Game Online

Game dalam dunia digital dipandang sebagai rekreasi, atau permainan imajinatif oleh para peselancar dunia maya. Maka dalam dunia digital dikotomi bulan kreatif maupun rekreatif tidak berlaku, karena game dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja. Hal ini terbukti dengan; ketika seseorang lelah, capek dengan sebarek pekerjaan, game adalah satu-satunya solusi hiburan digital yang juga mempunyai manfaat ekonomis, tidak membutuhkan perpindahan tempat yang membutuhkan waktu, tenaga dan uang, dalam satu layar monitor antara game

²⁰ Ahmad Fajar Giandi Dan Hadi Suprpto Arifin. "Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Online." *Students E-Journal Vol 1 No 1 (2012)*, 1-39.

dengan tugas dapat dikerjakan bersama-sama, seseorang tinggal klik untuk beralih dari layar tugas ke layar game. Dengan demikian individu tidak di repotkan lagi dengan peralihan fisik yang membutuhkan tenaga, waktu, dan uang. Untuk itu game (permainan dalam dunia digital) tidak akan pernah surut, malahan akan terus bergerak dan berkembang sesuai situasi dan kondisi zaman.²¹

Namun lebih dari itu, game dapat dimanfaatkan oleh sebagian orang-orang kreatif sebagai ladang bisnis. Penikmat game ya gsetiap tahun terus mengalami peningkatan membuat para *developer* game terus berinovasi dalam membuat game. Ketika game buatannya banyak digemari maka pundi-pundi uang akan terus mengalir. Ada banyak model yang ditawarkan game (permainan dalam dunia digital) untuk mendapatkan uang, mulai dengan ribuan bahkan hingga miliaran rupiah. Bentuk-bentuk game nya, ada yang online ada yang offline, dan hampir kesemuanya melibatkan transaksi keuangan.²²

Seperti game offline yang fenomenal / sempat viral karena pendapatan dari produksinya yang sangat-sangat fantastis; Flappy Bird, dengan pendapatannya 50.000 USD per hari atau skitar 600 juta rupiah. Flappy Bird adalah game gratis yang mengandalkan metode in-app ads, bukan in-app purchase yang mengharuskan pengguna membeli untuk mengakses fitur tertentu, iklan yang ditampilkan pun tidak mengganggu atau mengurangi pengalaman bermain. Namun *Flappy Bird*, game besutan Nguyen pemuda asal Vietnam tersebut tidak bertahan lama setelah meraih predikat game terlaris. Bahkan saat ini, game yang dirilis sekitar akhir tahun

²¹ Jubilee Enterprise, *20 Bisnis It Dari Hobi Menjadi Rejeki*, (Jakarta : Elex Media Computindo, Gramedia, 2010), 11.

²² Wahana Komputer, *Membangun Warnet Dan Game Center Sendiri*,(Yogyakarta : Andi Offset, 2010) 111 -112.

2012 akhir sampai dengan 2013 akhir itu dikabarkan game tersebut telah ditarik dari peredaran karena beberapa hal, diantaranya; mencontek, tak tahan kritik, sebagai taktik pemasaran dan lain sebagainya.²³

Selain pihak pengembang atau *developer* yang mendapat keuntungan, para pemain pun juga bisa mendapatkannya. Dalam ranah pemain (*gamers*) cara-cara mendapatkan uang dari game diantaranya adalah dengan Penjualan level, Penjualan alat-alat kelengkapan perang/darah dan lain sebagainya, Penjualan item ketokohan (lakon), Menjadi joki game, Menjadi *tester game*, Menyediakan bantuan bagi pemula dengan mengeklik akses masuk, Youtuber game, Mendapatkan mata uang emas/*virtual* yang dapat ditukar uang fisik.²⁴

Yang dimaksud Penjualan level bukan hanya menjual level secara utuh yang diperoleh seorang gamers hasil dari peramianannya, lebih detailnya adalah menjual ID pemain. Pemain /gamers biasanya menjual ID mereka mungkin karena sudah bosan atau tidak memiliki waktu luang untuk memainkan game lagi, sedangkan bagi pembeli biasanya merupakan pemain baru yang ingin cepat mengakses level tertinggi, atau ada pula yang membeli ID karena ingin menyamakan pasukan (*armor*) dengan kelompok-kelompok atas, agar dapat bersaing dalam peperangan. Contoh game seperti ini adalah *Clash OF Clans* atau disingkat; *COC*, *Dota 2*, dan lain sebagainya. Harga ID *COC* yang ditawarkan cukup beragam, mulai Rp 50.000,- sampai Rp 1.000.000,- ke atas. Sistemasi penjualannya juga bermacam-

²³ Reska K Nistanto , *Waw Pembuat Flappy Bird Raup Untung 600 Jt Sehari, Dikutik Dari Web Tekno.Kompas.Com*, Diakses Pada Tanggal 12 Desember 2019.

²⁴ Dimaz Ankaa Wijaya, *Mengenal Bitcoin Dan Cryptocurrency*, (Medan :Pusantara Jalan Abadi, 2016), 10.

macam, ada yang melalu *startup* semisal TokoPedia, BukaLapak, dan lain sebagainya, ada yang menjualnya melalui *cod (cash on delivery)* / bayar ditempat.²⁵

Dari uraian diatas dapat kita simpulkan bahasannya bisnis game merupakan bisnis yang menggiurkan. Banyak dari kita yang dapat menghasilkan uang dari game baik itu *developper* maupun pemain. Bahkan didalam game sudah ada mata uang tersendiri yang bentuknya *virtual* yakni disebut *Cash game online* merupakan jenis mata uang virtual yang ada dalam setiap game online. Jenis mata uang virtual seperti ini sangatlah penting dalam sebuah permainan, karena dengan adanya mata uang virtual ini seseorang dapat melakukan pembelian barang-barang yang disediakan oleh pengembang game tersebut. Pembelian mata uang virtual memang sedang berkembang pesat karena memberikan beberapa benefit terhadap pembelinya untuk memudahkan bermain game.²⁶

F. Game Dan Perubahan Sosial

Perkembangan *cyberspace* (ruang siber) seperti *game online* telah banyak mempengaruhi kehidupan sosial masyarakat didalam berbagai tingkatnya. Keberadaan *game online* tidak saja telah menciptakan perubahan sosial yang sangat mendasar, bahkan telah menggiring pada kondisi ekstrim “kematian sosial” (*death of the social*). Terlepas dari pemikiran ekstrim ini, pengaruh *game online* terhadap kehidupan sosial setidaknya-tidaknya tampak pada tiga tingkatan, yakni pada tingkat individu, pada tingkat antar-individu dan yang terakhir pada tingkat komunitas.

²⁵ Raden Achmad Haryo Kusumo, "Gain Income Dari Game Online Tinjauan Teori Pertukaran Hak/Akad Dalam Perspektif Ekonomi Islam", *Profit: Jurnal Kajian Ekonomi Dan Perbankan Vol 2 No 1 (2018)*. 62-85

²⁶ Muhammad Bayu Aji Prabowo. "Analisis Peluang Dalam Membeli Cash Game Online." *Jurnal Publikasi Universitas Islam Indonesia (2018)*, 1-25.

Dibawah ini adalah penjelasan yang lebih rinci dari perubahan sosial pada masing-masing tingkatan²⁷:

1. Pertama, tingkat individu. *Game online* menciptakan perubahan mendasar terhadap pemahaman kita tentang diri (*self*) dan identitas (*identity*). Struktur *game online* membuka ruang yang lebar bagi setiap gamer untuk menciptakan secara “artifisial” konsep tentang diri dan identitas. Kondisi demikian menjadikan konsep diri dan identitas di dalamnya menjadi sebuah konsep yang tanpa makna. Artinya, bila setiap orang dapat menciptakan berbagai identitas dirinya secara tak terbatas, maka hakikat identitas itu sendiri tidak ada lagi. Sebagai sebuah konsep (maupun realitas), identitas masih ada bila ada perbedaan, yaitu prinsip yang membedakan seseorang dengan orang-orang lainnya. Jika setiap orang dapat menjadi setiap orang lainnya (*ad infinitum*/hingga tak terhingga), maka kita menghadapi sebuah kondisi matinya perbedaan (*death of difference*), yang berarti mati pula identitas.

Kekacauan identitas akan mempengaruhi persepsi, pikiran, personalitas dan gaya hidup setiap orang. Bila setiap orang bisa menjadi siapapun, ini sama artinya semua orang bisa menjadi beberapa orang yang berbeda pada suatu ketika. Artinya, tidak ada lagi identitas. Yang ada di dalam game online adalah permainan identitas: identitas baru, identitas palsu, identitas ganda, identitas jamak. Inilah yang di dalam psikoanalisis disebut sebagai diri yang terbelah

²⁷ Yasraf Amir Piliang, *Semiotika Dan Hipersemiotika: Gaya, Kode Dan Matinya Makna*, (Bandung: Matahari, 2012),147.

(*divided self*), yang di dalamnya setiap orang dapat “membelah pribadi”nya menjadi pribadi-pribadi yang tak berhingga.²⁸

2. Kedua, tingkat interaksi antar individu. Hakikat game online sebagai dunia yang terbentuk oleh jaringan (*web*) dan hubungan (*connection*) bukan oleh materi menjadikan kesalingterhubungan (*interconnectedness*) dan kesalingbergantungan (*interdependency*) secara virtual merupakan ciri dari dunia game online. Game online adalah “dunia antara”, yaitu dunia bit-bit informasi yang mampu menciptakan berbagai hubungan dan relasi sosial yang bersifat virtual. Oleh karena hubungan, relasi dan interaksi sosial di dalam game online bukanlah antar fisik di dalam sebuah wilayah atau teritorial tertentu, maka ia menciptakan semacam deterritorialisasi sosial (*social deterritorialisation*), yaitu interaksi sosial yang tidak dilakukan di dalam sebuah teritorial yang nyata (dalam pengertian konvensional) akan tetapi di dalam sebuah halusinasi teritorial (*territorial hallucination*). Di dalam halusinasi teritorial tersebut, orang boleh jadi lebih dekat dan akrab secara sosial dengan “seseorang” di dalam game online yang secara teritorial hidup dalam jarak ribuan kilometer, ketimbang tetangga dekatnya sendiri.

Relasi sosial jarak jauh ini mempunyai implikasi yang luas terhadap berbagai hubungan sosial, termasuk hubungan komunikasi sosial. Bentuk komunikasi sosial di dalam game online telah menciptakan sebuah situasi komunikasi yang sangat di bentuk oleh peran citra di dalamnya. Berdasarkan karakter medianya, game online memang dapat menjadi ruang ideal untuk

²⁸ Ibid, 148.

sebuah komunikasi yang terbuka dan “demokratis”, yaitu ruang yang setiap orang dapat berperan di dalamnya, selama ia mempunyai akses, sarana dan kompetensi di dalam bahasanya. Dari segi relasi sosial, game online dapat mengurangi berbagai bentuk pemaksaan, tekanan, dan represi, meskipun ia tidak lepas dari berbagai bentuk hegemoni. Mungkin yang paling problematik di dalam game online adalah dari segi aktor-aktor yang berperan di dalamnya. Disebabkan karakter media game online sebagai ruang image yang direkayasa secara artifisial, maka ia adalah sebuah ruang, yang paling terbuka terhadap berbagai bentuk penipuan, pemalsuan dan simulasi realitas. Ketimbang menjadi ruang di mana orang dapat berbicara dengan betul, jujur dan benar, game online sebaliknya menjadi sebuah ruang yang di dalamnya direkayasa berbagai bentuk kepalsuan, kesemuan, dan simulasi.²⁹

3. Ketiga, pada tingkat komunitas. Cyberspace dapat menciptakan satu model komunitas demokratik dan terbuka yang disebut Howard Rheingold sebagai komunitas imajiner (*imaginary community*). Ada perbedaan mendasar antara komunitas imajiner ini dengan komunitas yang konvensional. Di dalam komunitas konvensional, masyarakat memiliki rasa kebersamaan menyangkut tempat/rumah, desa atau kota yang di dalamnya terjadi interaksi sosial yang bersifat langsung dan tatap muka (*face to face*) di sebuah tempat (*place*) yang dibatasi ruang-waktu. Di dalam komunitas imajiner ini diperlukan “imajinasi” tentang “tempat” tersebut, oleh karena “tempat” tersebut bukanlah tempat yang nyata dalam pengertian konvensional, melainkan tempat imajiner yang

²⁹ Ibid,149.

berada di dalam bit-bit komputer. Meskipun sebuah “tempat nyata”, seperti sebuah negara-bangsa (*nation-state*) masih memerlukan imajinasi anggota masyarakatnya tentang “bangsa yang diimajinasikan” (*imagining nation*), tetapi negara-bangsa yang diimajinasikan itu adawujud konkritnya (wilayah, teritorial, batas geografis). “Tempat yang diimajinasikan” (*imagining places*) di dalam game online, sebaliknya tidak ada wujud konkrit atau fisiknya, melainkan wujud yang terbentuk berupa citraan grafis di dalam sistem komputer.

Disebabkan komunitas virtual dibangun bukan di dalam teritorial yang konkrit, maka persoalan utama di dalamnya adalah persoalan normatif, pengaturan dan kontrol. Sebuah masyarakat mengharuskan adanya pemimpin (*ruler*), konvensi sosial (adat, tabu, hukum, aturan main) dan adanya lembaga hukum (judikatif) sebagai lembaga pengaturan. Di dalam komunitas virtual game online, pemimpin, aturan main dan kontrol sosial tersebut bukanlah berbentuk lembaga (*institution*), sehingga keberadaannya sangat lemah. Di dalam game online, setiap orang seakan-akan menjadi “pemimpin”, “pengontrol” dan “penilai” dirinya sendiri, yang menciptakan semacam demokrasi radikal, yang di dalamnya segala tindakan sosial (*social action*) tidak ada yang mengatur, mengontrol dan memberi penilaian. Di dalamnya seakan-akan “apapun boleh” (*anything goes*).³⁰

³⁰ Ibid,150.

G. Teori Kritis Max Horkheimer

Secara ideologis, gagasan Adorno dan Horkheimer dipengaruhi perspektif Karl Marx. Namun, mereka tidak serta merta menerima perspektif Marx, melainkan juga mengajukan kritik yang lebih kompleks. Jika Marx hanya memfokuskan pada ranah kapitalisme, Adorno dan Horkheimer mengkaji lebih banyak unsur-unsur di luar kapitalisme, seperti kesinambungan alam, kemanusiaan, dan teknologi. Mereka mengkritik dominasi filsafat barat karena lebih mementingkan kemajuan teknologi dan rasionalisasi tanpa ada pihak yang mengatur seperti pemerintah atau dogma agama. Akibatnya, muncul segregasi kepemilikan sumber daya alam. Pihak yang berkuasa atau pemilik modal pada saat yang bersamaan tidak hanya mengambil alih kekuasaan terhadap alam, tetapi juga merendahkan martabat manusia. Manusia tidak lagi dianggap berharga layaknya ketidakadilan kepemimpinan Nazi di Jerman terhadap kelompok minoritas.³¹

Bagi Horkheimer, individu dan masyarakat saling mempengaruhi satu dengan yang lain. Hubungan antara individu manusia dengan masyarakatnya merupakan hubungan dialektis. Karakter manusia mencerminkan perubahan dalam masyarakat, dan masyarakat itu sendiri dipaksa secara konstan untuk mengubah dirinya dan menyesuaikan diri dengan kondisi yang baru. Bagi Horkheimer, masyarakat merupakan satu totalitas yang secara terus-menerus merestrukturisasi diri.

³¹ Abdul Fikri Angga Reksa, "Kritik Terhadap Modernitas", *Jurnal Kajian Wilayah*, Vol. 6 No. 1, 2015, 93-99.

Max Horkraimer melihat bahwa perkembangan teknologi, yang seharusnya membuat masyarakat modern menjadi lebih kritis, justru malah membuat mereka kehilangan kemampuan untuk berpikir kritis. Bagi teori kritis, inovasi-inovasi di bidang teknologi (seperti kehadiran televisi dan internet) digunakan sebagai alat oleh para pemilik modal untuk menjinakkan masyarakat. Teori kritis menyatakan bahwa alih-alih didominasi secara ekonomi, masyarakat modern justru didominasi secara kultural, lewat bantuan inovasi-inovasi teknologi tersebut.³²

Selain itu Max Horkraimer juga memandang budaya (dalam kasus ini, budaya masyarakat modern) sebagai sesuatu yang palsu, dan diproduksi secara massal oleh media. Tujuan utama dari produksi budaya secara massal ini adalah untuk mengatur dan menjinakkan masyarakat. Bagi teori kritis, di era modern, ilmu pengetahuan telah dijadikan alat untuk menjustifikasi keputusan-keputusan publik yang menguntungkan penguasa.³³

H. Kerangka Pikir

Kerangka pikir yang kemudian diarahkan dalam penelitian ini adalah mengenai fenomena maraknya game online di kalangan mahasiswa. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan manusia, yang dimana diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi. Salah satu produk manusia tersebut adalah internet. Banyak hal yang telah dapat dilakukan Internet mulai dari melakukan pekerjaan, bisnis dan bermain *game-online*.

³² Syarifuddin Jurdi, Sosiologi Islam & Masyarakat Modern, (Jakarta : Prenada Media, 2014), 1-10.

³³ Mudji Sutrisno Dan Hendar Putranto. Teori-Teori Kebudayaan, (Yogyakarta : Kanisius, 2005), 51-66.

Munculnya game online memberikan suatu warna baru dalam pergaulan remaja salah satunya mahasiswa, dan membawa dampak positif dan negatif yang ditimbulkan, seperti efek kecanduan bagi penggemarnya. Keanekaragaman game memberi nuansa atau daya tarik yang kuat untuk terus bermain game.

Berdasarkan uraian diatas dapat diterangkan dengan bagan kerangka pikir sebagai berikut:**Tabel 2.1 Kerangka Berfikir**

