

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tidak terasa saat ini kita telah memasuki suatu era teknologi yang canggih. Dunia seolah-olah tanpa batas dikarenakan tersedianya sarana komunikasi yang beraneka ragam dan jenis. Bila kita melihat ke masa lalu, kita akan diingatkan mengenai bagaimana sulitnya untuk melakukan hubungan komunikasi antar benua bahkan antar negara. Komunikasi yang dapat dilakukan hanya sebatas melalui pos udara dan karena belum memadainya sistem komunikasi pada masa itu, maka informasi-informasi yang didapat pun belum tentu akurat dan terpercaya, disebabkan terlalu lamanya waktu yang dibutuhkan untuk menemukan informasi tersebut, sehingga dapat dikatakan informasi itu bersifat kadaluwarsa.

Tetapi sekarang keadaan berubah total. Adanya sarana telepon, *handphone*, *mesin fax*, dan internet semakin membuat kita merasa bahwa dunia itu semakin sempit. Salah satu teknologi yang paling menonjol adalah akses internet karena selain penggunaannya mudah, biayanya pun cukup terjangkau sehingga hampir setiap lapisan masyarakat dapat menikmati akses internet dimana pun mereka berada. Kita tinggal menggunakan jasa *provider*¹ internet apabila kita ingin menggunakan internet dari rumah atau pergi ke kafe-kafe internet yang saat ini telah menjamur di berbagai

¹ *Internet Service Provider (ISP)* adalah perusahaan / badan yang menyelenggarakan jasa sambungan internet dan jasa lainnya yang berhubungan. ISP ini mempunyai jaringan baik secara domestik maupun internasional sehingga pelanggan / pengguna dari sambungan yang disediakan oleh ISP dapat terhubung ke jaringan internet global.

belahan dunia tidak terkecuali Indonesia. Selain itu, informasi yang kita dapatkan dari internet bersifat *up to date* dan karena terlalu banyak dan lengkapnya informasi yang dapat kita gali dari internet, maka tidak akan pernah ada kata-kata “kehabisan informasi” bahkan sebaliknya dapat dikatakan bahwa kita “kebanjiran informasi”.

Kemajuan dalam bidang komunikasi ini pun tidak terlepas dari apa yang dinamakan globalisasi. Globalisasi adalah satu kata yang mungkin paling banyak dibicarakan orang selama beberapa tahun terakhir ini dengan pemahaman makna yang beragam. Namun, apa yang dipahami dengan istilah globalisasi akhirnya membawa kesadaran bagi manusia, bahwa semua penghuni planet ini saling terkait dan tidak bisa dipisahkan begitu saja satu sama lain walaupun terdapat rentang jarak yang secara fisik membentang. Dunia dipandang sebagai satu kesatuan dimana semua manusia di muka bumi ini terhubung satu sama lain dalam jaring-jaring kepentingan yang amat luas.

Pembicaraan mengenai globalisasi adalah pembicaraan mengenai topik yang amat luas yang melingkupi aspek mendasar kehidupan manusia dari budaya, politik, ekonomi dan sosial, termasuk di dalamnya juga globalisasi dalam bidang komunikasi. Walaupun globalisasi yang kita ketahui merupakan suatu proses yang membawa dampak positif, tetapi tetap saja tidak terlepas dari dampak negatif yaitu bahwa globalisasi hanya menguntungkan bagi mereka yang sudah terlebih dahulu kuat secara ekonomi dan punya infrastruktur untuk melancarkan dominasi ekonominya, sementara negara yang terbelakang hanya merasakan dampak positif globalisasi yang *artificial*, namun sebenarnya tetap ditinggalkan. Sebagian yang lainnya tetap optimis dengan cita-cita hakiki globalisasi dan yakin bahwa tata manusia yang setara di muka bumi ini akan terwujud suatu saat nanti dengan upaya-upaya membangun kebersatuan sebagai sesama penghuni dunia.

Nampaknya, apapun esensi perdebatannya, yang ada di depan mata adalah berjalannya proses globalisasi di hampir segala bidang kehidupan umat manusia tanpa bisa dihentikan.

Globalisasi mempengaruhi hampir semua aspek yang ada di masyarakat, termasuk diantaranya aspek budaya. Globalisasi sebagai sebuah gejala tersebarnya nilai-nilai dan budaya tertentu ke seluruh dunia (sehingga menjadi budaya dunia atau *world culture*) telah terlihat semenjak lama. Namun, perkembangan globalisasi kebudayaan secara intensif terjadi pada awal abad ke-20 dengan berkembangnya teknologi komunikasi. Kontak melalui media menggantikan kontak fisik sebagai sarana utama komunikasi antar bangsa. Perubahan tersebut menjadikan komunikasi antar bangsa lebih mudah dilakukan, hal ini menyebabkan semakin cepatnya perkembangan globalisasi kebudayaan.

Kebudayaan adalah esensi kehidupan bangsa. Globalisasi yang melanda aspek budaya nasional setiap bangsa akan menimbulkan apa yang dinamakan sebagai "*Global Culture*" atau budaya global yang akhirnya akan mengacu kepada kebudayaan barat. Budaya global ditandai oleh integrasi budaya lokal ke dalam suatu tatanan global.

Melihat kepada keadaan dunia saat ini, kemunculan *global culture* sudah mulai menunjukkan tanda-tandanya. Globalisasi disebabkan oleh kemajuan-kemajuan iptek terutama di bidang teknologi dan komunikasi yang membawa dunia saling berdekatan dan mudah berkomunikasi melalui berbagai media sehingga hasil dari globalisasi yaitu budaya global, yang juga dapat dinamakan budaya elektronik atau "*cyber culture*".

Esensi globalisasi yang sangat jelas yaitu media internet, menciptakan apa yang disebut sebagai "*cyber culture*" dimana merupakan tempat orang-orang dari

seluruh dunia untuk mengetahui informasi yang ada di berbagai belahan dunia dan juga sebagai tempat pertukaran budaya. Dibanding dengan buku dan perpustakaan, Internet melambangkan penyebaran (*decentralization*) informasi dan data secara ekstrim.

Selain internet, *Online game*² merupakan salah satu media hiburan yang sedang berkembang pesat saat ini. Kata “*game*” tidak terlepas dari pengertian permainan. Kita mengenal permainan sejak usia balita sampai saat ini. Seiring dengan perkembangan jaman khususnya dalam bidang informasi mengakibatkan jenis permainan semakin berkembang. Bila kita mengingat perkembangan game pada masa 10 tahun ini, kita baru akan sadar, betapa cepat dan luasnya game itu sendiri berkembang dengan pesat. Dimulai dari permainan tradisional sampai pada game interaktif dan dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus masing-masing di tempat yang berbeda atau yang dikenal dengan “*game online*”. Game seperti ini tentunya membutuhkan akses internet.

Pesatnya perkembangan *game online* dan majunya teknologi memicu makin banyaknya orang di berbagai belahan dunia yang menggemari game, baik menggunakan *Personal Computer* (PC) maupun *console*³ yang kini banyak diciptakan. Bahkan, keberadaan konsol-konsol game ini mampu mendongkrak industri bisnis game yang semakin ketat persaingannya.

Oleh karenanya, beberapa negara-negara industri maju di dunia berupaya untuk menguasai dan mengembangkan teknologi game dengan meningkatkan kegiatan penelitian dan pengembangan (*research and development*) dalam bidang

² *Online Game*, istilah yang merujuk pada sebuah program game yang dapat dimainkan secara online, yaitu menggunakan teknologi internet oleh banyak orang dari berbagai tempat dan negara dalam waktu bersamaan.

³ *Console*, adalah sebuah mesin elektronik yang dirancang khusus untuk memainkan permainan video game non-PC. contoh produknya adalah Sony Playstation, Nintendo, X-Box,dll.

teknologi manufaktur (*manufacturing technology*) dan teknologi produk (*product technology*). Pada umumnya negara industri maju menempuh langkah ini dalam rangka meningkatkan daya saing produknya atau paling tidak untuk mempertahankan daya saing produknya memasuki pasaran internasional.

Sementara di negara-negara berkembang sendiri, merupakan pangsa pasar yang sangat luas dan terjamin bagi negara-negara industri maju dalam memasarkan produk-produknya. Sehingga banyak perusahaan-perusahaan multinasional cenderung untuk menanamkan investasinya dan mendirikan pabrik-pabrik baru di negara-negara berkembang. Dengan semakin banyaknya produk-produk khususnya *electronic games* yang memasuki pasar di negara berkembang, secara lambat laun akan menimbulkan suatu kecenderungan *cyber culture*, dimana masyarakat akan disajikan dengan berbagai media hiburan elektronik baik itu, televisi, radio, komputer, kamera, telepon, internet, maupun *online gaming*.

Online gaming adalah industri yang masih mencari bentuk dan berpotensi besar untuk mengambil porsi waktu hiburan kehidupan kita. Dunia hiburan sendiri sudah mengalami perubahan bentuk dengan adanya internet. Internet sendiri bisa dianggap sebagai wujud media hiburan seperti layaknya sewaktu televisi ditemukan. Siaran televisi sekarang harus bersaing dengan berbagai *content* di jaringan internet untuk menyita waktu hiburan yang lebih banyak dalam kehidupan para konsumen. Dengan bantuan jaringan internet juga, *online gaming* mempunyai potensi besar untuk mengulang sejarah dalam meramaikan persaingan merebut pangsa pasar media hiburan. Sebaliknya, jaringan internet sendiri, khususnya industri komunikasi *broadband*⁴ akan banyak terbantu dengan berkembangnya industri *online*. Seberapa

⁴ *Broadband* merupakan sebuah istilah dalam internet yang merupakan koneksi internet transmisi data kecepatan tinggi.

cepat dan berapa besar perkembangan *online gaming* akan berbeda dari satu negara ke negara lainnya, tergantung kesiapan infrastruktur komunikasi dan komunitasnya.

Yang pasti, berkembang cepatnya industri konsol *video game*, bentuk-bentuk hiburan yang sudah mapan seperti film dan musik harus bersaing lebih ketat untuk menarik perhatian konsumennya.

Industri game banyak dikembangkan dari Jepang. Namun, Jepang bukan satu-satunya negara di Asia yang jadi fokus utama industri game. Kini Hongkong, Taiwan, Singapura, dan Korea Selatan patut diperhitungkan juga keberadaannya. Pengembang-pengembang game mulai bermunculan sejak era 90-an. Diantara keempat negara ini Korea Selatan-lah yang kemajuannya paling pesat. Industri game di negara yang pada tahun 2002 dua kali menjadi tuan rumah event olahraga bergengsi dunia ini, telah menjadi bagian dari kebudayaannya. Terutama *online game*, yang turut berpartisipasi dalam membangun masa depan bangsa Korea Selatan.

Korea Selatan merupakan salah satu negara raksasa elektronik dunia. Kemajuan Korea Selatan dalam bidang teknologi dan industri menunjukkan bahwa Korea Selatan merupakan salah satu negara di kawasan Asia yang berhasil dalam perekonomian global sejak berakhirnya Perang Dunia II. Komoditi ekspor Korea Selatan saat ini tidak hanya sebatas industri elektronik maupun industri otomotif, tetapi kini Korea Selatan juga sudah mulai memasuki industri budaya populer.

Game online merupakan salah satu hasil dari industri budaya pop Korea Selatan yang dapat dikatakan menembus pasar global. *Game online* Korsel, seperti ***Nexia dan Ragnarok Online*** sebagai contohnya mampu menarik perhatian pasar dunia, terutama di Asia dan Eropa. Yang menarik adalah negara-negara ini juga merupakan sasaran ekspor Korsel dalam pasar barang elektronik terutama pada pemasaran industri *audio visual home entertainment*.

Berkaitan dengan hal di atas saat ini Korsel merupakan salah satu kampiun pengembang game online pada tingkat global. Negara ini mampu menjual *software game* hingga mencapai 148 juta dollar AS pada tahun 2000 lalu. Perusahaan-perusahaan *game online* mereka bahkan juga mendapat dukungan resmi oleh pemerintah melalui kementerian-kementriannya, yaitu ***Ministry Of Culture and Tourism (MOCT)***, dan ***Ministry of Information and Technology (MIT)***, serta beberapa lembaga / instansi penelitian dan pengembangan seperti ***Korea Game Promotion Center (KGPC)***, ***Korea Game Development & Promotion Institute (KGDI)***, dan ***Korea IT Industry Promotion Agency (KIPA)***. Bahkan diharapkan bahwa industri game ini akan menjadi mesin pendongkrak ekonomi Korsel dan menempatkan Korsel sebagai salah satu pemimpin dalam aplikasi *broadband*.⁵

Game online sendiri dalam perkembangannya di dunia internasional, mulai menjadi akrab kepada para konsumennya, serta dapat menginternalisasi dalam diri para konsumen yaitu para fans yang disebut juga *gamers*⁶. Para *gamers* tersebut tersebar luas di seluruh dunia, seiring dengan industri dan bisnis *console games* serta *game online* yang semakin merambah seluruh dunia ini, yang mana *gamers* tersebut berada di dalam setiap lapisan masyarakat, tanpa mengenal adanya perbedaan usia.

Fenomena ini cukup menarik, karena *game online* Korsel mampu menarik perhatian para *gamers*, dimana di dalamnya ada “sesuatu” yang dianggap oleh para fans berbeda dengan produk-produk game lainnya. Pada kesempatan ini penulis mencoba mendeskripsikan bagaimana fenomena perkembangan *game online* Korsel saat ini dapat memukau mata dunia dengan mencermati tentang bagaimana perkembangan industri *game online* Korsel di dunia internasional dan di Indonesia.

⁵ Dharma Wadi, game master boleh.net, www.bolehnet.co.id

⁶ Gamers, sebutan bagi para penggemar game. Kata gamers sendiri berarti pemain games.

Game online sebenarnya bukan merupakan barang baru lagi. Dahulu game-game kebanyakan berbasis *DOS*⁷ saja dan walaupun cukup menyedot pulsa telepon, tetap tidak mengurangi persentase *gamer* yang memainkan *game online* tersebut. Saat ini, game versi DOS sudah semakin banyak berkurang tetapi tampilan bernada DOS ini masih banyak ditemui pada game yang beredar di pasaran saat ini. Contohnya game yang sejak dulu selalu populer untuk dimainkan secara online adalah catur. Di seluruh dunia ada banyak sekali penyedia jasa permainan catur online. Dahulu, ketika komputer belum ada, orang bermain catur jarak jauh menggunakan surat, setiap langkah dikirim melalui surat (ini dapat selesai selama bertahun-tahun). Dan begitu internet populer, game kesukaan orang-orang cerdas inilah yang paling pertama kali dipopulerkan

Untuk mengenal *game online* secara lebih mendasar, mari kita melihat ke belakang mengetahui asal mula *game online* tersebut. Bisa dibayangkan pada tahun 2000 adalah masa kebangkitan dari *game-game online*. Hal ini terbukti dengan hampir semua *game PC* keluaran terbaru bisa dipastikan menyediakan fitur online pada pilihan modenya. *Console game* sekalipun sekarang sudah mulai ikut meramaikan trend *online gaming*, bahkan raksasa industri komputer sekelas Microsoft pun mulai mengenalkan fasilitas online-nya lewat peluncuran *console X-Box Live*.

Dari manakah *online game* ini berasal? hal ini bermula dari game-game PC yang didukung dengan teknologi internet online. Yang kemudian disusul oleh generasi *console online* pertama oleh *Dreamcast Phantasy Star Online* yang merupakan game *RPG*⁸ pertama yang bisa dimainkan oleh banyak orang dari berbagai tempat dan negara ini adalah salah satu pelopor *game online* dari *console*.

⁷ **Disk Operating System** (disingkat **DOS**) adalah keluarga sistem operasi yang digunakan di komputer pribadi. Sekarang, istilah **DOS** menjadi istilah generik bagi setiap sistem operasi yang dimuat dari perangkat penyimpanan berupa disk saat sistem komputer dinyalakan.

⁸ **Role Playing Games (RPG)**, sebuah games dimana pemain memerankan suatu tokoh yang menjadi sentral jalur cerita di dalam games tersebut, dan permainan games tersebut dibuat sedemikian rupa sehingga memiliki kompleksitas yang sama dengan kehidupan nyata.

Hingga saat ini ada banyak sekali jenis *game online* yang memiliki *user* hingga ribuan orang. Salah satu dari jenis *game-game online* yang paling digemari saat ini adalah *game RPG online* yang juga dikenal dengan istilah **MMORPG⁹** (**Massive Multiplayer Online Role Playing Game**). MMORPG ini sangat populer di Eropa dan Amerika. Sama halnya dengan di Jepang dan Korea, hadirnya *game-game* seperti ***Final Fantasy XI Online***, ***Phantasy Star Online***, ***Ragnarok Online***, ***Gunbound***, ***Pangya***, dan ***Seal Online*** membuktikan tingginya antusias dari masyarakat negara tersebut terhadap *game online* ini.

Bagaimana dengan di negara-negara berkembang, seperti Indonesia ? ***Nexia*** atau dikenal juga dengan nama ***The Kingdom Of The Wind*** adalah *multiuser RPG* pertama di Indonesia. ***Nexia*** adalah sebuah *multi-user* memuaskan dahaga untuk bermain berpasangan dengan partnernya. Sedangkan *role playing* memuaskan dahaga akan kebutuhan mengaktualisasikan diri dalam bentuk lain atau bentuk yang selama ini tidak bisa kita capai di dunia nyata. Semacam *game* yang berfungsi sebagai *katarsis*¹⁰.

Game Nexia sendiri dilahirkan di Korsel tahun 1960 oleh perusahaan ***Nexon Corporation***. Popularitasnya di Korsel membuat para pebisnis di Perancis, AS, dan kemudian akhirnya Indonesia tertarik. Di Korsel sendiri, *game* ini diberi nama ***Baram***. Sedangkan di AS dijuluki ***Nexus***, dan Perancis lebih suka dengan nama ***Legende***.

Game ini pertama kali diperkenalkan di Indonesia oleh pihak ***Boleh.net*** yang memiliki lisensi *game* tersebut serta melakukan perubahan dan penyesuaian muatan pada *game* tersebut sehingga dapat dimainkan dalam Bahasa Indonesia. Pada awalnya banyak yang kecewa dengan ***Nexia*** yang mengakibatkan ***Nexia*** tidak begitu dikenal

⁹ **MMORPG**: *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*, atau *game Role Playing* yang dimainkan oleh banyak orang secara bersama-sama.

¹⁰ *Katarsis*, berasal dari istilah Yunani yang berarti “pembersihan”.

oleh masyarakat, yang mana hal ini disebabkan oleh tampilan grafiknya yang sangat sederhana. Akan tetapi ada sesuatu yang mengakibatkan game ini akhirnya disukai oleh banyak gamers, yaitu *chat system*¹¹ sebagai daya tarik dari sebuah MMORPG, bukan terletak pada tampilan grafisnya, melainkan pada sistem komunikasinya. Dengan adanya *Chat System*, gamers bisa berkenalan dengan pemain lainnya yang saat itu juga sedang online, seperti pada masa sebelumnya yang dapat kita temui pada permainan *multi-player*, yang banyak disukai pemain karena mereka dapat bermain secara bersama-sama, dimana ada sebuah daya tarik tersendiri bahwa ada manusia lain yang berada dan turut bermain di dalam sebuah permainan.

Hal tersebut membuat *game online* seolah-olah telah membuka mata banyak orang yang menganggap bahwa orang yang menyukai game itu hanyalah orang yang kurang pergaulan dan tidak punya banyak teman. Padahal dalam dunia *game online* sendiri pun terdapat *komunitas virtual*¹² yang lebih luas cakupannya.

Setelah *Nexia*, *game online* yang paling laris di pasaran yaitu *Ragnarok Online (RO)*. Sampai pada awal Juni 2002, **PT. Lyto Datarindo Fortuna** sebagai distributor dan pemegang lisensi resmi *Ragnarok Online (RO)* di Indonesia mulai menjalankan aktivitasnya di Jakarta, Surabaya, dan Bandung. *Ragnarok Online* merupakan sebuah MMORPG kedua yang berasal dari Korsel yang masuk ke Indonesia, MMORPG yang sangat populer di dunia, khususnya di wilayah Asia. *Ragnarok online* sendiri merupakan penyempurnaan dari game *Nexia*, dengan grafik yang lebih baik dan jalan cerita yang lebih menarik. *Ragnarok Online* dengan cepat mampu menarik hati para gamers khususnya di Indonesia. Dengan lebih dari 10.000 user yang mendaftar hanya dalam waktu beberapa hari sejak dimulainya game ini di Indonesia, *Ragnarok*

¹¹ *Chat system*, adalah sebuah sistem komunikasi yang memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain di dalam PC komputer.

¹² *Komunitas Virtual*, suatu komunitas yang berada di dunia maya, dimana di dalamnya terdapat *user* atau *gamers* dalam jumlah yang banyak dari berbagai belahan dunia.

merupakan game yang sedang hangat dibicarakan dan dimainkan terus di Indonesia sampai saat ini.

Game yang menerapkan sistem MMORPG dengan *grafis karakter 2D* dan lingkungan *grafis 3D¹³* ini, menurut data PT. Lyto Datarindo Fortuna, telah memiliki jumlah database pendaftar hingga 25 ribu gamers. Sesuai namanya, game ini menggunakan latar belakang kisah komik **Ragnarok** karya *Lee Myung-Jin* dari Korsel, yang juga telah terbit dan beredar di Indonesia beberapa waktu sebelumnya. Bahkan banyak sekali kota-kota dan lokasi permainan yang diambil langsung dari kisah komiknya, seperti benua impian bernama *Rune Midgard* yang terbagi lagi menjadi enam kota besar antara lain *Prontera, Morroc, Geffen, Payon, Alberta, dan Aldebaran*.

Ragnarok memiliki interaksi antar pemain yang kian intens dibandingkan MMORPG pada umumnya. Oleh karena keunikan terakhirnya itu juga, **Gravity Corp** sebagai pemegang lisensi resmi dari negara asalnya sendiri lebih suka menyebut RO sebagai sebuah *MPOCG¹⁴* daripada sebagai sebuah MMORPG yang mana dapat dilihat bahwa sesama *players* harus mengadakan interaksi dengan *players* lainnya yang saat itu sedang online juga jika ingin memainkan game ini dengan mudah. Saat ini Indonesia telah memiliki 2 buah *server* yaitu *Chaos* dan *Loki* yang perharinya menampung sekitar 10.000 orang *players* setiap harinya yang bermain secara serentak. Sehingga game inilah yang pertama kalinya mempunyai komunitas *players*

¹³

3D Computer graphics adalah representasi dari data geometrik 3 dimensi sebagai hasil dari pemrosesan dan pemberian efek cahaya terhadap grafika komputer 2D. Hasil ini kadang kala ditampilkan secara waktu nyata (*real time*) untuk keperluan simulasi. Grafika komputer 3D sering disebut sebagai model 3D. Namun, model 3D ini lebih menekankan pada representasi matematis untuk objek 3 dimensi. Data matematis ini belum bisa dikatakan sebagai gambar grafis hingga saat ditampilkan secara visual pada layar komputer atau printer.

¹⁴ *MPOCG (Multi Player Online Community Game)*, sebuah game online yang lebih mengacu kepada pembentukan sebuah komunitas baru dalam game online tersebut.

dan fans, khususnya di negara-negara berkembang dengan jumlah yang sangat banyak.

Sebenarnya pangsa pasar yang hendak dicapai oleh *game online* adalah seluruh lapisan *gamers* secara luas, tidak hanya terbatas pada anak-anak saja melainkan juga menyentuh pemain yang lebih dewasa karena *game online* tidak memiliki dengan apa yang disebut sebagai “*age boundaries*” (batasan usia) yang mana pada para eksekutif muda dikenal dengan berbagai macam caranya untuk menyembunyikan game pada komputer kantornya. Ini disebabkan *game online* memiliki daya tarik multi dimensional dimana alur cerita yang ditawarkan cenderung memiliki cerita yang cukup kompleks dan bebas, sehingga *player* memiliki kebebasan sepenuhnya untuk memainkan karakternya di dalam game tersebut. Kini sesuai dengan pengamatan sehari-hari penulis di game-game centre yang berada di Bandung, *game online* sudah mulai populer di kalangan para anak-anak dan remaja mulai dari SD, SMP, SMU sampai mahasiswa dan para eksekutif muda.

Di sebagian negara maju, media khususnya media hiburan sudah tidak dapat dipisahkan dari berbagai aspek kehidupan manusia. Manusia cenderung akan merasakan suatu kehilangan jika dalam sehari saja mereka tidak menemukan media hiburan dalam kehidupannya. Begitu pula dalam hal media teknologi game tersebut. Ada istilah “*game freak*” yang ditujukan kepada seorang individu yang sangat menggemari game, dengan kata lain “maniak game”. Gejala seperti ini sudah mulai timbul di negara-negara maju bahkan sampai di negara berkembang. Lama kelamaan akhirnya menjadi pola gaya hidup komunitas global sebagai gejala dari *cyber culture*.

Pada masyarakat modern, yaitu: berindustri, beriptek maju, berekonomi pasar bebas, bersistem politik terbuka, dan bersistem pendidikan masyarakat luas, istilah “budaya media” memiliki makna yang sebenarnya. Inilah masyarakat yang

memanfaatkan media (informasi) nyaris semaksimal-maksimalnya sehingga kehidupan sehari-hari pun nyaris lumpuh apabila pada suatu ketika media modern itu hilang tercabut dari masyarakat.

Tak jarang pula manusia mempunyai sikap afeksi terhadap media massa (dalam hal ini khususnya media *game online*), dikarenakan kehidupan sehari-harinya pun telah begitu akrab dengan berbagai teknologi game tersebut. Ia menjadi lekat dengan media tersebut terutama dengan cara ia memilih media tertentu dibanding media lain yang tersedia berdasarkan kesukaannya.

Dengan pemaparan masalah di atas, penulis merasa tertarik dengan betapa kuatnya fenomena *gaming online* maupun *off line* yang berkembang di negara Korea Selatan dan kaitannya dengan budaya *virtual (cyber culture)* dan globalisasi budaya yang terjadi di Indonesia, maka penulis melakukan sebuah kajian ilmiah dalam bentuk penelitian dengan judul :

“PERKEMBANGAN GLOBAL GAME ON-LINE DARI KOREA SELATAN DAN KAITANNYA DENGAN KECENDERUNGAN CYBER CULTURE DI INDONESIA”

B. Identifikasi Masalah

Kemudian timbul suatu permasalahan sebagai dampak dari globalisasi yaitu sifat ketergantungan (*dependency*) yang diciptakan oleh negara maju terhadap negara

berkembang, khususnya dalam perkembangan teknologi informasi dan media hiburan. Seperti yang kita ketahui bahwa negara-negara maju merupakan negara yang memiliki sarana teknologi yang canggih dan sumber daya manusia yang ahli dalam berbagai bidang, berbagai produk hasil teknologi diciptakan dan dipasarkan di negara berkembang. Tanpa disadari keadaan ini telah menciptakan sifat ketergantungan bagi negara berkembang yang hanya dianggap sebagai pasar yang potensial karena memiliki jumlah konsumen yang sangat banyak dibandingkan di negara maju.

Kemudian dari segi nilai budaya yang terkandung di dalam *game online* yang berasal dari Korea Selatan tersebut dirasakan agak susah diterima oleh sebagian besar masyarakat Indonesia, khususnya orang tua selain ada juga permasalahan yang timbul dari para pemain / *gamers* itu sendiri. Pandangan masyarakat Indonesia terhadap adanya game tentunya berbeda dengan masyarakat Korea Selatan. Terlebih adanya persepsi masyarakat Indonesia bahwa game hanyalah merupakan konsumsi anak-anak saja, game dapat merusak pendidikan anak-anak, serta dapat membawa dampak yang buruk terhadap anak-anak karena game identik dengan kekerasan dan memiliki sedikit unsur pornografi. Hal ini diperkuat dengan banyaknya keluhan dari para guru sekolah SD, SMP, dan SMU dengan adanya tindakan siswa yang sengaja tidak hadir / bolos dari sekolah untuk memainkan game ini.¹⁵ Dan bahkan belakangan diketahui bahwa banyak para eksekutif muda yang secara diam-diam memainkan *game online* dari kantor masing-masing sewaktu jam kerja.

Selain itu kebanyakan orang tua di Indonesia memandang sebuah game hanyalah sebagai sebuah wahana hiburan tanpa adanya unsur pendidikan di dalamnya, suatu hiburan yang hanya akan menghambur-hamburkan uang tanpa ada unsur positif yang bisa diperoleh didalamnya, para orang tua tersebut hanya menilai berdasarkan pengalaman sewaktu zaman mereka masih kecil dulu, atau pun hanya dengan melihat

¹⁵ Hasil wawancara dengan Santi, pemilik game center *Sentaro*, di Bandung.

sekilas tanpa berusaha untuk memahami dan mengerti lebih jauh lagi apa yang menjadi isi dan tujuan dari sebuah game tersebut, sehingga tidak menyadari bahwa sebenarnya game sudah mengalami perubahan yang sangat pesat, dalam hal penampilan, isi, tujuan, maupun kualitasnya dari game tersebut. Hal inilah yang mengakibatkan para orang tua selalu berpendapat negatif jika segala sesuatu berhubungan dengan game.

Selain itu dalam budaya para pemain di Indonesia ternyata juga mengalami perbedaan dengan budaya pemain dari negara lain. Seperti yang kita ketahui bahwa pada *game online*, interaksi dalam komunitas adalah kunci utama untuk memainkan game ini. Karena pemain dituntut untuk mengadakan sosialisasi dengan pemain lain, beramah tamah, bekerja sama, dan saling membantu. Yang mana hal-hal tersebut adalah inti yang akan ditanamkan oleh *game online* kepada para pemainnya, yaitu tata krama dan sopan santun pergaulan. Ironisnya, ramah tamah adalah sifat masyarakat Indonesia, akan tetapi dalam komunitas *game online* ini, yang tercermin dari para *gamers* Indonesia adalah pemain yang buruk sifat dan moralnya, banyak melakukan pelanggaran. Pelanggaran di dunia maya ini diantaranya seperti pengucapan kata-kata kotor, pencurian barang-barang properti milik *player* lain, sampai jual beli *character* yang dengan keras dilarang oleh distributornya. Sehingga timbul kesan bahwa pemain dari Indonesia tidak siap untuk menerima budaya *game online* tersebut, yang dapat dilihat dari kurang bertanggung jawabnya pemain, yang walaupun hanya di dalam dunia permainan virtual, akan tetapi dimainkan secara online dan dilihat oleh pemain lain secara global.

Bertolak dari asumsi tersebut, untuk mempermudah penelitian dalam mengumpulkan data-data yang relevan maka penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan yaitu :

1. Bagaimana keterkaitan antara perkembangan eksistensi *game online* di Korea Selatan dengan globalisasi *cyber culture* yang terjadi di Indonesia?
2. Bagaimana perubahan tatanan dan sistem sosial yang terjadi di Indonesia setelah masuknya permainan *game online* dari Korea Selatan?
3. Apa yang menjadi faktor penghambat globalisasi *cyber culture* yang akhirnya berpengaruh terhadap perkembangan *game online* Korea Selatan di Indonesia?
4. Apakah langkah-langkah strategis dari *Korea Game Development and Promotion Institute* serta perusahaan lisensi game lokal untuk mensosialisasikan budaya *game online* dapat berjalan efektif sehingga dapat meningkatkan kecenderungan terhadap *cyber culture* di Indonesia ?
5. Bagaimana prospek perkembangan *game online* Korea Selatan di Indonesia di masa yang akan datang?

1. Pembatasan Masalah

Penelitian tentang perkembangan global *game online* dari Korea Selatan dan kaitannya dengan kecenderungan *cyber culture* di Indonesia ini memiliki dimensi pembahasan yang cukup luas. Oleh karena itu, untuk menghindari pembahasan yang meluas dan tidak signifikan, kajian yang dilakukan lebih menitikberatkan terhadap kajian mengenai keterkaitan antara perkembangan eksistensi *game online* di Korea Selatan dengan globalisasi *cyber culture* di Indonesia, juga terhadap perubahan tatanan dan sistem sosial yang terjadi di Indonesia setelah masuknya permainan *game online* dari Korsel serta beberapa faktor penghambat dalam perkembangan *game online* Korea Selatan Di Indonesia. Termasuk penerapan langkah-langkah strategis dari *Korea Game Development and Promotion Institute* serta perusahaan lisensi game

lokal untuk mensosialisasikan budaya *game online* dan pengaruhnya dengan peningkatan kecenderungan terhadap *cyber culture* di Indonesia. Analisis juga dilakukan terhadap prospek perkembangan *game online* Korea Selatan di Indonesia dimasa yang akan datang. Dan untuk membatasi luasnya ruang lingkup Indonesia yang menjadi unit analisa, maka penulis lebih menitikberatkan kepada kalangan remaja di Indonesia, khususnya penggemar teknologi game. Di mana dalam penelitian ini, penulis mengambil batas waktu dari tahun 2000-2004.

2. Perumusan Masalah

Untuk mempermudah penelitian dalam melakukan penganalisaan terhadap objek penelitian, penulis mengajukan perumusan masalah berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah. Maka dari itu, penulis mencoba untuk menarik permasalahan dari objek penelitian yang dirumuskan sebagai berikut :

“Sejauh manakah keterkaitan antara perkembangan eksistensi *game online* Korea Selatan di dunia internasional dengan globalisasi *cyber culture* yang terjadi di Indonesia”

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selain untuk mengungkapkan arah dan tujuan umum dari apa yang akan dicapai atau diharapkan dari sebuah penelitian, juga

memperoleh data dan informasi yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui keterkaitan antara perkembangan eksistensi *game online* di Korea Selatan dengan globalisasi *cyber culture* yang terjadi di Indonesia.
2. Untuk mengetahui perubahan tatanan dan sistem sosial yang terjadi di Indonesia setelah masuknya permainan *game online* dari Korea Selatan.
3. Untuk mengetahui faktor penghambat globalisasi *cyber culture* yang akhirnya berpengaruh terhadap perkembangan *game online* Korsel di Indonesia.
4. Untuk mengetahui efektivitas langkah-langkah strategis dari *Korea Game Development and Promotion Institute* serta perusahaan lisensi game lokal untuk mensosialisasikan budaya *game online* sehingga dapat meningkatkan kecenderungan terhadap *cyber culture* di Indonesia.
5. Untuk mengetahui prospek perkembangan *game online* Korea Selatan di Indonesia di masa yang akan datang.

2. Kegunaan Penelitian

Selain tujuan penelitian di atas, penelitian ini juga mempunyai kegunaan sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam upaya proses pemahaman dan penganalisaan masalah-masalah yang berkaitan dengan perkembangan suatu budaya baru dalam hal ini *game online* sebagai sebuah *popular culture* di Indonesia.

2. Hasil penelitian ini diharapkan akan menambah pemahaman bahwa industri budaya sebagai hubungan yang bersifat *low politics* mulai diperhatikan sebagai bahan kajian dalam studi hubungan internasional.
3. Sebagai sumbangsih ide dan pemikiran penulis dalam wacana Ilmu Hubungan Internasional.
4. Sebagai salah satu syarat dalam menempuh ujian sarjana strata satu (S1) Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Jurusan Hubungan Internasional, Universitas Pasundan, Bandung.

D. Kerangka Teoritis dan Hipotesis

1. Kerangka Teoritis

Untuk mencari landasan ilmiah dalam analisis permasalahan penelitian ini, maka diperlukan adanya landasan penelaahan dan penelitian terhadap beberapa konsep dasar yang dapat memudahkan dalam melakukan analisis. Konsep tersebut terdiri dari beberapa pengertian dasar, teori atau pendapat mengenai beberapa aspek yang dikaji dalam penelitian ini dan sesuai dengan lingkup ajaran mengenai hubungan internasional.

Kerangka pemikiran adalah seperangkat teori, konsep, pendapat ahli atau jenis pengetahuan ilmiah lainnya yang dirangkaikan sedemikian rupa dan membentuk struktur pengetahuan yang lengkap dan komprehensif, yang dirumuskan dalam *premis mayor* yaitu teori bersifat umum dan meliputi segala hal dan juga *premis minor* yaitu teori yang bersifat khusus dan yang meliputi hal yang berkaitan dengan pembahasan penelitian ini.

Hubungan Internasional, cabang dari ilmu politik, adalah studi tentang persoalan-persoalan luar negeri dan isu-isu global diantara negara-negara dalam sistem internasional, termasuk peran negara-negara, organisasi-organisasi antar pemerintah, organisasi-organisasi non-pemerintah atau lembaga swadaya masyarakat, dan perusahaan-perusahaan multinasional. Hubungan Internasional adalah suatu bidang akademis dan kebijakan publik dan dapat bersifat positif atau normatif karena Hubungan Internasional berusaha menganalisis serta merumuskan kebijakan luar negeri negara-negara tertentu.¹⁶

Selain ilmu politik, Hubungan Internasional menggunakan pelbagai bidang ilmu seperti ekonomi, sejarah, hukum, filsafat, geografi, sosiologi, antropologi, psikologi, studi-studi budaya dalam kajian-kajiannya. HI mencakup rentang isu yang luas, dari globalisasi dan dampak-dampaknya terhadap masyarakat-masyarakat dan kedaulatan negara sampai kelestarian ekologis, proliferasi nuklir, nasionalisme, perkembangan ekonomi, terorisme, kejahatan yang terorganisasi, keselamatan umat manusia, dan hak-hak asasi manusia.

Pada dasarnya, hubungan internasional muncul dari adanya interaksi antara dua aktor hubungan internasional, baik aktor *state* (negara) maupun aktor *non-state* (bukan negara), atau lebih dalam beberapa bidang seperti interaksi politik, hubungan antar pemerintah dalam hal kerjasama industri, hubungan diplomatik serta beberapa bentuk negosiasi lainnya yang menyangkut aspek ekonomi, politik, sosial, budaya, pertahanan dan keamanan, kepercayaan atau agama, etnis serta hubungan masyarakat lainnya dengan melintas batas negara. Hubungan Internasional adalah sebuah studi mengenai negara termasuk seluruh komponen masyarakatnya dan interaksi yang terjadi di dalamnya dalam berbagai aspek kehidupan dengan negara lain.¹⁷

¹⁶ Diakses dari situs: <http://www.wikipedia.com>

¹⁷ Gorman dan Toma, *International Relations : Understanding Global Issues*, 1991:1.

Pengertian ini terlihat sangat luas maknanya dan dalam kenyataannya hubungan internasional mencakup berbagai aspek dalam lingkup sosial yang khusus mempelajari masyarakat secara nasional.

Sedangkan menurut T. May Rudi dalam bukunya yang berjudul *Teori, Etika dan Kebijakan Hubungan Internasional*:

“Hubungan internasional adalah mencakup berbagai hubungan atau interaksi yang melintas batas-batas wilayah negara dan melibatkan pelaku-pelaku yang melibatkan kewarganegaraan berkaitan dengan segala bentuk kegiatan manusia. Hubungan ini dapat berlangsung baik secara kelompok maupun perorangan dari suatu bangsa atau negara, yang melakukan interaksi baik yang secara resmi maupun tidak resmi dengan kelompok atau perorangan dari bangsa atau negara lain”.

Salah satu pemikiran yang digunakan untuk menjelaskan fenomena ini adalah konsep paradigma pluralisme dan globalisme. Produsen *game online* Korea Selatan dapat dikatakan sebagai bagian dari masyarakat Korea Selatan. Sehingga hubungan antar aktor disini adalah hubungan antara *society to society*. Hal ini relevan dengan pandangan pluralisme yaitu “... *the state is not an unitary actor. It is composed of competing individuals, interest groups...*”.¹⁸ Dalam penelitian ini juga mengamati masalah sosial, dan sesuai pula dengan asumsi pluralist bahwa isu sosial ekonomi sama pentingnya dengan isu keamanan. Lebih lengkapnya kita lihat 4 asumsi pluralisme dari **Viotti dan Kauppi**¹⁹ :

1. Aktor non negara merupakan entitas yang penting dalam politik internasional. Aktor seperti organisasi internasional pun memiliki peran yang tidak kalah pentingnya dibandingkan dengan aktor negara.
2. Negara bukan merupakan aktor tunggal. Seorang individu, sebuah kelompok kepentingan dengan birokrasi termasuk di dalamnya.

¹⁸ Viotti, Paul R, Mark V Kauppi, *International Relation Theory: Realism, Pluralism, Globalism*, 1990, Macmillian Publishing Company, Macmillian Inc, Pg 192.

¹⁹ *Ibid.*, pg. 192-193.

3. Menentang kaum realis bahwa negara adalah aktor yang rasional. Adanya konflik kepentingan, proses *bargaining*, dan kompromi. Agenda dari politik internasional sangat luas. Kaum pluralist mencermati terutama isu-isu ekonomi, sosial, dan lingkungan yang muncul. Kaum pluralis cenderung menolak dikotomi antara *high politics* melawan *low politics*.

Lebih jelasnya, dikutip dari **Paul R. Viotti** dan **Mark V. Kauppi** :

“To the Pluralist, the state cannot therefore be viewed as a unitary actor because to do so misses the multiplicity of actors comprising the entity termed the state, the interaction occurring among these actor, and the role of influence emanating from beyond the territorial boundaries of the state as well as forum”²⁰

Pluralisme kebudayaan merupakan istilah yang digunakan bila kelompok kecil dalam kelompok masyarakat yang lebih besar mengendalikan identitas kebudayaan unik mereka sendiri. Di dalam budaya pluralisme kebudayaan, kelompok unik tidak hanya hidup eksis pada waktu yang sama dan saling berdampingan, tetapi juga menganggap kualitas kelompok lain sebagai ciri yang terdapat dalam budaya dominan. Arus dunia seni pada abad-21 adalah contoh pluralisme kebudayaan. Untuk contoh lainnya, pusat komunitas di US mungkin menawarkan kelas untuk indian yoga, kaligrafi cina, dan menari salsa latin. Komunitas tersebut mungkin juga mempunyai satu atau banyak gereja, mesjid, tempat sembahyang, atau kuil buddha, sebagaimana beberapa gereja dari dominasi kaum kristen.

Eksistensi dari lembaga tersebut dan pengamalan mungkin jika komunitas kebudayaan bertanggung jawab untuk mereka terlindungi oleh hukum atau diterima oleh kelompok masyarakat besar dalam pluralisme kebudayaan. Pluralisme kebudayaan merupakan konsekuensi yang sangat penting bagi kemajuan dan masyarakat demokratis yang tenteram, karena rasa toleransinya dan kehormatan untuk kebudayaan dan etnis yang bermacam-macam.

²⁰ *Ibid.*, pg. 194.

Dalam perspektif globalis, dunia internasional dipandang lebih menyerupai sebagai sebuah sarang laba-laba (*a cob web image*), dimana dunia tidak hanya terdiri dari negara-negara dengan batas-batas geografi dan politik. Dunia internasional dengan ‘*cob web imagenya*’ diwarnai dengan transaksi-transaksi dalam bidang imigrasi turisme, komunikasi, dan aliran modal.²¹ Para *gamer* dalam memainkan game ini bersama dengan pemain lain dari belahan dunia yang lain bisa disebut sebagai komunikasi internasional. Dapat dilihat disini, komunikasi sendiri secara sederhana memiliki berbagai macam definisi di antaranya:

Proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu.²² Kemudian penyesuaian pikiran penciptaan perangkat simbol di dalam pemikiran para peserta.²³ Singkatnya suatu pengertian, dan pengalihan dari satu orang / kelompok kepada yang lain, terutama dengan menggunakan simbol-simbol.²⁴

Sedangkan Komunikasi Internasional adalah:

“Komunikasi yang dilakukan oleh komunikator yang mewakili suatu negara untuk menyampaikan pesan-pesan yang berkaitan dengan berbagai kepentingan negaranya, kepada komunikan yang mewakili negara lain untuk memperoleh dukungan yang lebih luas.”²⁵

Dalam menjalankan komunikasi tersebut, komunikan tidak terlepas dari alat / media yang digunakan untuk penyebaran informasi tersebut. Media menurut Willburn Schram, “*Media as we have been though by Marshall Mcluhan, are extensions of man*”. Hal ini ditulis dalam bukunya *Men, Message and Media, A Look at Human Communication*.²⁶

²¹ *Ibid.*, pg. 206.

²² Fred S. Siebert (ed), *Four Theories of The Press*. Urbana, 1963, hlm. 1.

²³ John C. Merrill & Ralph L. Lowenstein. *Media Message & Men*. David Mckay, New York, 1971, hlm. 62.

²⁴ George A. Theodorson & Chilles G. Theodorson, *A Modern Dictionary of Sociology*, Thoman Y. Crowell, New York, 1969, hlm. 62.

²⁵ Deddy Djamaluddin Malik. *Etnall*, hlm. 5.

²⁶ Santoso Sastropoetro, *Komunikasi Internasional, Sarana Interaksi, Antar Bangsa*, Alumni Bandung, 1984, hlm. 53.

Selain komunikasi internasional, penelitian ini juga menggunakan teori bisnis internasional. Sebuah perusahaan multinasional dengan cepat dan bisa sangat efektif dalam memindahkan keistimewaan-keistimewaan suatu budaya dari suatu masyarakat tertentu ke masyarakat lain yang benar-benar berbeda. Dalam proses ini, ada kemampuan unik yang mendorong perubahan suatu budaya.

Nyatanya, besarnya bisnis internasional, pola kontrol yang ketat yang berlaku dari pusat ke cabang di luar negeri, dan hubungan yang bermacam-macam antara negara lokal dengan negara di luar negeri, pengenalan nilai-nilai bisnis yang baru, dan pola-pola tingkah laku yang diterapkan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap struktur budaya dan sosial masyarakat dimana bisnis internasional itu dijalankan.²⁷

Perusahaan multinasional memindahkan nilai-nilai suatu budaya dari suatu negara dengan dua cara. Pertama, yaitu melalui jaringan kerja cabang-cabang yang luas, yang memperkenalkan, mendemonstrasikan, dan menyebarkan bentuk-bentuk tingkah laku yang baru, sementara itu sektor pabrik negara lokal sedang berkembang dan mendapat bentuk yang baru. Kedua, yaitu melalui susunan pelayanan bisnis yang meliputi iklan dan pendidikan bisnis. Peran iklan dalam konteks pemasaran internasional diringkaskan dengan baik dalam ungkapan berikut:

Harus dicatat bahwa iklan membawa efek yang lebih dari sekedar penjualan produk-produk dan membentuk pola konsumerisme, iklan menginformasikan, mendidik, mengubah sikap dan tingkah laku, dan membangun citra. Demi tujuan ilustratif, kita dapat mengutip pernyataan seorang manager pemasaran yang menjawab pertanyaan mendasar masalah pemasaran, "Apa yang sesungguhnya kita jual?" jawabnya, "Sama sekali bukan barang, tetapi selalu ide, gagasan, atau pemikiran".

²⁷ Karl P. Sauvart. *Multinational Enterprise and the Transmission of Culture: the International Supply of Advertising Services and Business Education*, Journal of Peace Research, 1976, hlm. 49.

Dengan kata lain fungsi agen iklan adalah berusaha mempengaruhi tingkah laku seseorang dengan cara yang menyenangkan sesuai dengan keinginan kliennya dan ‘mendoktrinasi’ mereka.²⁸

Secara teoritis, periklanan dapat diandalkan sebagai suatu penunjang untuk memperkuat usaha-usaha pemasaran dan untuk mencapai tujuan komunikasi. Saat ini sudah semakin banyak perusahaan yang menganggap periklanan sebagai cara yang murah dan efektif untuk mencapai tujuan merangkul konsumen. Suatu hasil penelitian yang dilaporkan dalam “*Advertising Age*”, seperti yang dikutip oleh Robert J. Mcmahon dalam bukunya “*Bank Marketing Handbook*”, menyebutkan bahwa penjualan dapat meningkat sampai dengan 20% bila diperkenalkan terlebih dahulu melalui iklan. Melihat kenyataan di atas, perusahaan harus mengoptimalkan kegiatan periklanannya untuk memperkuat usaha pemasaran yang terpadu. Pada dasarnya manfaat periklanan adalah memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap seorang konsumen. Dengan lebih rinci, pengertian periklanan adalah sebagai berikut: “*Advertising is a sales message, directed at a mass audience that seeks through persuasion to sell goods, services, or ideas on behalf of the playing sponsor*”.²⁹

Kemudian fenomena ini merupakan turunan dari isu globalisasi khususnya globalisasi ekonomi dan pengaruhnya pada kebudayaan yang dapat dimasukkan dalam isu sosial ekonomi dimana isu ini adalah juga merupakan perhatian dari *pluralism*. Namun sebelum kita melangkah lebih jauh lagi mari kita melihat yang dimaksud dengan konsep transnasional atau globalisme tersebut dan apa hubungannya dengan Pluralist.

²⁸ Paul C. Harper. *The Agency Business In 1980, Advertising Age*, 1978, hlm. 35.

²⁹ John P. Burke, *Advertising In the Marketplace*, 2nd editions. USA. McGraw Hill. 1980, pg. 9.

Menurut **Richard Falk**, konsep transnasional diartikan sebagai terjadinya perpindahan barang, informasi, dan gagasan yang melewati batas-batas nasional. Tanpa dikendalikan langsung oleh aktor non-pemerintah. Sehingga dalam banyak hal transnasional yang melewati batas-batas nasional ini diambil alih oleh aktor non negara. Sebagai contoh, seorang individu dan kelompok-kelompok kepentingan dapat dikategorikan sebagai aktor non negara.³⁰

Fenomena ini dipandang sebagai *complex interdependent* oleh pluralist. Mereka menitikberatkan pada isu-isu ekonomi dan sosial yang berkaitan langsung dengan masyarakat, dengan melakukan perjanjian kerjasama yang meliputi hubungan antar negara, hubungan aktor non pemerintah dan hubungan transnasional.

Asumsi paling penting buat mereka agenda politik internasional yang bersifat ekstensif. Jadi sekalipun *national security* dianggap penting, kaum pluralist juga mempertimbangkan faktor lain, yaitu ekonomi, sosial, budaya dan isu-isu lingkungan yang mulai naik ke permukaan akibat dari interdependensi antar negara dan masyarakat yang makin meningkat sejak abad 20.

Berubahnya pola interaksi yang terjadi antar individu, dari level yang paling rendah sampai level yang paling tinggi. Hal semacam ini tidak terjadi begitu saja namun melalui media yang memungkinkan untuk menggerakkan manusia ke arah interkonektivitas (keterkaitan) global. Interkonektivitas global ini yang kemudian merubah dan mempercepat kemajuan di berbagai sektor sosial, budaya, politik, ekonomi, dan lain-lain.³¹

Interkonektivitas global yang terjadi di dunia saat ini mengakibatkan seluruh negara-negara dunia semakin memudahkan batas-batas negaranya. Fenomena ini

³⁰ Viotti, Paul R, Mark V Kauppi, *Op. Cit.*, hlm. 194.

³¹ John Naisbitt. *Global Paradox. Semakin besar ekonomi dunia semakin besar perusahaan kecil*. Binarupa Aksara. Jakarta. 1994, hal 51.

terkait erat dengan konsep globalisasi. Globalisasi dapat didefinisikan sebagai *The intersification of economic, political, social and culture relation across border*.

Globalisasi merupakan suatu proses dimana relasi sosial tanpa jarak dan tanpa ada batasan-batasan. Oleh karena itu dengan berkembangnya globalisasi menciptakan dunia menjadi semakin global dan menjadi satu kesatuan. Definisi kata globalisasi menurut **Martin Albrow** adalah: *“Globalization refer to all those process by which the people of the world are incorporate into a single world society, a global society”*³²

Globalisasi adalah penyatuan dunia oleh kemudahan teknologi, informasi, dan komunikasi massa dengan segala dampaknya di bidang ekonomi, politik, sosial, dan budaya (**Limas Sutanto**, 2001)³³. Globalisasi dapat dipandang sebagai suatu gerakan budaya yang telah menghadirkan perbedaan-perbedaan yang meruntuhkan totalitas, kesatuan nilai dan kepercayaan. Maka dari itu, isu-isu globalisasi dengan jelas dapat mempengaruhi perkembangan budaya suatu bangsa. Hal ini diperkuat dengan pernyataan **David Rothkop**:

*“Globalization has economic roots and politics consequences, but it also has brought into focus the power of culture in this global environment-the power to bind and divide in a time when the tensions between integration and separation tug at every issue that is relevant to international relations. The impact of globalization on culture and the impact of culture on globalization merit discussion. The homogenizing influences of globalization that are most often condemned by the new nationalist and by cultural romantics are actually positive; Globalization promotes integration and the removal not only cultural barriers but of many of the negatives dimensions of culture.”*³⁴

Pernyataan **David Rothkop** tersebut dijadikan penulis sebagai acuan untuk melihat dampak-dampak secara “kultural” yang ditimbulkan akibat diterimanya industri teknologi *game online* dari Korea sebagai budaya pop negara maju dan juga konsekuensi dampak negatif yang ditimbulkan oleh penyebaran teknologi tersebut.

³² John Baylish and Steve Smith, *The Globalization of World Politics. An introduction to International Relation*, Oxford University, Press, Inc, New York.1998, pg. 15.

³³ Diakses dari situs: www.geocities.com/ppipflz/nusa/nano.htm

³⁴ Rothkop, David, *In Praise of Cultural Imperialism? Effects of Globalization Culture*. Dari situs www.mtholyoke.edu/acod/intel/protected/rothkopf.

Dari definisi diatas, maka globalisasi dapat meliputi perkembangan di bidang politik, ekonomi, teknologi, komunikasi dan budaya. Globalisasi tersebut biasanya berasal dari negara-negara maju yang disebarkan ke negara-negara berkembang. Karakteristik interaksi yang melewati batas negara ini tidak sepenuhnya berasal dari negara, sehingga negara merasa terancam oleh perubahan tersebut.³⁵

Menurut **Barleys**, dalam bukunya yang berjudul “*The Term Of Globalization*”. Perubahan-perubahan pada bidang kehidupan manusia yang menandai beberapa aspek utama, akibat langsung terjadinya globalisasi sangat terasa pada :

3. **Bidang ekonomi**, dimana terjadi sebuah pasar global dan terjadinya aliran kapital, komoditas dan faktor-faktor produksi, dipercepat dengan munculnya perjanjian-perjanjian kerjasama ekonomi antar negara.
4. **Bidang politik**, dimana kedaulatan negara semakin melemah sementara otoritas dari organisasi internasional semakin signifikan.
5. **Bidang sosial budaya**, dimana terjadi suatu kontak antar budaya bangsa-bangsa di dunia dan pengaruhnya yang berbeda pada kebudayaan yang ada.

Sistem budaya global tidak lepas dari proses globalisasi budaya yang tercermin dalam lima dimensi (**Arjun Appadural**, 1990), yaitu:

1. **Ethnoscape**, mengalirnya imigran dan terus ke berbagai negara.
2. **Technoscape**, terciptanya mesin pabrik dan perkembangan teknologi canggih yang dihasilkan oleh berbagai kawasan negara.
3. **Financescape**, mengalirnya arus pertukaran uang dalam saham. Pada pasar bebas, disini *capital flow*, bergerak dengan arus informasi.

³⁵ Charles W. Kegleg Jr and Eugene R. Wutoft, *World Politics: Trans & transformation* GM, Ed St Press, New York.1997, pg. 249.

4. *Ideoscape*, yaitu derasnya gerakan ideologis terutama akibat inspirasi, ide-ide pencerahan barat seperti demokrasi, HAM, keterbukaan dan kesejahteraan.
5. *Mediascape*, yaitu melimpahnya arus informasi melalui media ke penjuru dunia seperti informasi yang lalu lalang di angkasa lewat komputer dan internet (*cyber space*). Hal ini terang saja akan mempermudah proses komunikasi antar aktor.

Dalam kelima dimensi itulah nuansa globalisasi menampakkan diri melalui aktivitas dan perubahan dalam *capital*, *corporation*, *communication*, dan *citizen* dalam konteks sistem dunia, seperti *global culture*, *global flow*, dan *global wealth*.³⁶ Berdasarkan kelima dimensi tersebut, maka teknologi *game online* dapat dimasukkan ke dalam dimensi *technoscape* dan *mediascape*, mengingat *game online* merupakan hasil inovasi revolusi teknologi yang dapat digunakan sebagai media komunikasi individu atau aktor yang mampu melewati batas negara.

Untuk lebih mendapatkan gambaran yang jelas mengenai fenomena yang diteliti ini penulis menggunakan pendekatan *Cultural Studies* dalam menganalisa kasus dan fenomena yang terjadi. *Cultural Studies* secara singkat dapat dikatakan merupakan suatu kajian studi yang mempelajari dan mengangkat budaya sebagai suatu tema atau subyek telaah.³⁷ Salah seorang pendirinya adalah **Raymond Williams** yang melihat bahwa budaya mencakup organisasi produksi, struktur keluarga, struktur lembaga yang mengekspresikan atau mengatur hubungan sosial dan bentuk-bentuk komunikasi khas antar anggota masyarakat³⁸.

³⁶ M. Jazuli, "Seni Pertunjukan Global: Sebuah Pertarungan Ideologi Seniman", dalam Jurnal Seni Pertunjukan Indonesia: Global / lokal, MSPI, Bandung, 2000, hlm.93.

³⁷ Sardar, Ziauddin dan Borin Van Loon, *Cultural Studies for Beginners*, Leon Books Ltd. Cambridge, Inggris, 1997. Diterjemahkan dan diterbitkan oleh penerbit Mizan, Bandung, 2001, hlm. 3.

³⁸ *Ibid.*, hal. 5.

Cultural Studies sebenarnya tidak memiliki suatu wilayah subjek atau objek kajian yang terdefiniskan dengan jelas karena gagasan atau konsep tentang budaya dapat dikatakan cukup luas³⁹. *Cultural Studies* mengambil apapun yang dibutuhkan dari semua disiplin keilmuan (mengambil teori dan metodologi dari sosiologi, antropologi, linguistik, filsafat, sastra, ilmu politik dan teori seni) dan mengadopsinya untuk disesuaikan dengan tujuannya.

Dalam *Cultural Studies*, *cyber space* didekati melalui kritik yang lebih luas (semua ini bisa dimasukkan dalam ruang studi *cyber culture*), yang meliputi aspek sosial, ekonomi, dan yang terpenting adalah aspek ideologi politik dari *cyber space*. Alasannya, menurut **Krista Scott**, karena revolusi digital sesungguhnya adalah tentang kekuasaan.

Sherry Turkle mungkin bisa disebut sebagai pelopor studi *cyber culture* dalam *cultural studies*. Ia mengatakan bahwa dulu komputer merupakan metanaratif modernisme yang terbesar, komputer adalah kisah bagaimana pekerjaan dibuat menjadi lebih ringkas dan menarik. Sekarang di era postmodern, dengan komputer yang mampu menciptakan “budaya simulasi”, konstruksi ideologi modernisme tentang komputer mulai bergeser. Komputer bahkan memberikan jalan untuk berpikir lebih konkret tentang krisis identitas.

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh *Cultural Studies* dan relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut⁴⁰:

1. *Cultural Studies* bertujuan untuk mengkaji pokok persoalannya dari sudut praktik kebudayaan dan hubungan dengan kekuasaan. Tujuan tetapnya adalah mengungkapkan hubungan kekuasaan dan mengkaji bagaimana hubungan tersebut mempengaruhi dan membentuk praktek kebudayaan.

³⁹ *Ibid.*, hal. 6.

⁴⁰ *Ibid.*, hal. 9.

2. *Cultural Studies* tidak hanya berupa studi tentang kebudayaan, seakan-akan ia merupakan entitas tersendiri yang terpisah dari konteks sosial politiknya. Tujuannya adalah memahami budaya dengan segala bentuk kompleksnya dan menganalisis konteks sosial politik tempat budaya mengejawantahkan dirinya
3. Budaya dalam *Cultural Studies* selalu menampilkan dua fungsi yaitu bahwa ia merupakan objek studi sekaligus merupakan lokasi tindakan dan kritisme politik. *Cultural Studies* bertujuan menjadi baik sebagai usaha pragmatis maupun intelektual.
4. *Cultural Studies* berupaya membongkar dan mendamaikan pergolakan pengetahuan, mengatasi perpecahan antara bentuk pengetahuan yang tidak tersirat (yaitu pengetahuan intuitif berdasarkan budaya lokal) dan yang objektif (yang dinamakan universal). *Cultural Studies* mengasumsikan suatu identitas bersama dan kepentingan bersama antara yang mengetahui dan yang diketahui, antara pengamat dan yang diamati.
5. *Cultural Studies* melibatkan dirinya dengan evaluasi moral masyarakat modern dan dengan garis radikal tindakan politik. Tradisi *Cultural Studies* bukanlah tradisi yang memiliki komitmen bagi rekonstruksi sosial dengan melibatkan diri dalam kritik politik. Jadi *Cultural Studies* bertujuan untuk memahami dan mengubah struktur dominasi dimana-mana, namun secara khusus lagi di dalam masyarakat kapitalis industrial.

Industri game sendiri dapat dikatakan merupakan hasil dari komoditi budaya yaitu hasil dari keberhasilan negara maju sebagai salah satu kekuatan industri elektronik, khususnya pada keunggulan teknologi *grafis visual*. Indikasi kesuksesan ditandai dengan keberhasilan negara maju di dalam melakukan penyebaran industri

budaya pop ke negara lain khususnya negara-negara berkembang. Melalui hal ini maka dapat dikatakan bahwa isu budaya memiliki hubungan dengan studi hubungan internasional karena melewati batas-batas negara.

Dalam studi HI, **Michael J. Mazzar** dalam bukunya yang berjudul *Culture In International Relations*, melihat adanya pengaruh budaya dalam hubungan internasional dan membaginya kedalam empat model kerangka berpikir (*four model framework*) yang masing-masing dikembangkan oleh beberapa ahli, yaitu:

1. *Culture as Equipment for Live* (**Lawrence E. Harrison dan Thomas Sowell**)

Mereka melihat adanya pengaruh budaya yang cukup besar dalam menentukan perekonomian suatu bangsa dan bahwa kebudayaan menentukan kesuksesan bagi masyarakat suatu negara lebih baik dari yang lainnya. Budaya diyakini dapat melengkapi kehidupan suatu bangsa dengan kesiapan moral, mental, dan ekonomi yang lebih baik.

2. *Culture as Cognitive Filter* (**Akira Iriye**)

Pandangan atas nilai-nilai budaya dan sistem kepercayaan memberikan pengaruh yang kuat terhadap bagaimana para pemimpin negara melihat masalah yang berkaitan dengan kebijaksanaan secara individu atau kolektif setiap saat, serta mampu menentukan solusi yang mereka pilih untuk masalah tersebut. Suatu bangsa merupakan sistem budaya dan hubungan internasional adalah interaksi antara sistem-sistem budaya tersebut.

3. *Culture as sosioeconomic architect* (**Francis Fukuyama**)

Disini budaya dilihat sebagai “cetak biru” atau desain atas pengaruh dari kehidupan sosial, ekonomi serta struktur organisasi dan lembaga militer untuk dipelajari dan memberikan pengaruh dalam perilaku dan masa depan dari negara bangsa dalam masyarakat internasional.

4. *Clash of civilization* (Samuel Huntington)

Disini budaya dipandang sebagai *framework* dalam hubungan internasional dalam kaitannya sebagai dasar sikap atau tindakan suatu negara dan juga sebagai sumber konflik utama dalam kehidupan masyarakat internasional.

Dalam melihat fenomena yang akan diteliti seputar perkembangan *game online* Korea Selatan di Indonesia ini model yang paling tepat untuk menjelaskan fenomena ini adalah model pertama.

Model pertama menekankan bahwa budaya memiliki peran penting bagi sebuah negara dan bangsa. Ia dapat berupa perwujudan dari masyarakatnya. **Lawrence E. Harrison** mengasumsikan bagaimana nilai-nilai budaya membentuk keberhasilan politik dan ekonomi suatu bangsa. Harrison juga melihat bahwa kelompok etnis yang berbeda dapat “bertanggung jawab” atas munculnya fenomena kultural pada suatu bangsa lain, seperti *need of achievement* pada bangsa Jepang⁴¹ yang kemudian terbawa ke Korsel pada masa penjajahan Jepang pada tahun 1910-1945.

Dalam penelitian ini, penulis melihat dari berbagai media bahwa komik, film, dan *game online* Korsel mulai dikatakan memiliki peran sebagai gambaran dari masyarakat Korsel, sehingga model pertama ini dipakai untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang hal ini.

Seperti yang sudah diutarakan, *game online* Korsel merupakan salah satu bentuk budaya populer yang berasal dari Korsel. Definisi budaya pop disini secara singkat dapat dikatakan sebagai kebudayaan yang dengan luas disukai oleh orang banyak dan keberadaannya otomatis mendapat persetujuan oleh orang banyak. Dan budaya populer ini akan lebih mengutamakan dimensi ruang dan waktu yang artinya meraup sebanyak mungkin penggemar meskipun hanya untuk waktu yang singkat atau sesaat saja. Dalam pengertian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa industri *game*

⁴¹ *Ibid.*

juga merupakan gejala *pop culture* karena perkembangan game cenderung mengalami pembaharuan terus menerus demi mendapatkan konsumen sebanyak mungkin walaupun hanya untuk waktu yang singkat.

Pop culture merupakan industri budaya dimana terdapat produsen dan konsumen dan mereka dapat saling terintegrasi satu sama lain tanpa adanya suatu batasan ataupun paksaan. *Pop culture* muncul dengan ditandai oleh industrialisasi barang-barang budaya seperti makanan, pakaian dan kesenian dan biasanya *pop culture* hampir identik dengan sebuah budaya yang dicirikan dengan globalisme, informasi, hiburan, dan komersialisme. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa salah satu bagian dari *pop culture* adalah *cyber culture* mengingat *cyber culture* memiliki hubungan dengan aspek informasi dan hiburan.

Cyber culture dikatakan yang paling mempengaruhi budaya pribumi contohnya adalah penggunaan komputer dan internet. Dalam hal penggunaan internet, dapat dihubungkan dengan aspek media *game online* karena *game online* membutuhkan jaringan akses ke internet. Karena timbulnya budaya virtual, maka budaya pribumi seolah-olah hanya menjadi artefak dan tidak berkembang, seperti dikatakan oleh **Castiless**, “kita hidup di alam digital”.

Budaya virtual sendiri erat berkaitan dengan perkembangan teknologi informasi, dalam hal ini yaitu internet. Lama kelamaan, orang tidak hanya menggunakan internet saja tetapi mulai berpikir untuk membuat atau bahkan mengembangkan industri yang berkaitan dengan internet. Dalam hal ini, **Theodore Adorno** memiliki pandangan mengenai industri budaya:

“The culture industry fuses the old and familiar into a new quality. In all its branches, products, which are tailored for consumption by masses and which to a great extent, determine the nature of that consumption, are manufactured more or less according to plan. The individual branches are similar in structure of at least

fit into each other, ordering themselves into a system almost without a gap. The culture industry intentionality integrates its consumers from above".⁴²

Kebudayaan populer sendiri dikategorikan sebagai *low culture* karena sifatnya yang, "...*main-main dan cenderung dianggap tidak serius*," (Hanvitra, 2000). Berbeda dengan kebudayaan lain seperti kebudayaan tradisional, budaya populer memiliki unsur konsumerisasi dan bergerak dinamis mengikuti perkembangan jaman. Menurut Hanvitra, sebagai fenomena budaya populer dibentuk oleh, perluasan media lewat teknologi informasi, dan kapitalisme mutakhir.

Bagaimana konsumen atau dalam hal ini para fans *game* tersebut terintegrasi satu sama lain dipengaruhi oleh suatu "semangat" yang dijabarkan oleh Adorno sebagai berikut :

"The customer is not kin, as the culture industry would have us believe, not its subject but its object. The very word mass-media, specially honed for the culture industry, already shifts the accent onto harmless terrain. Neither is it a question of primary concern for the masses, nor for the techniques of communication as such, but of the spirit which sufflates them, their master voice...The masses are not the measure but the ideology of the culture industry, even though the culture industry itself could scarcely exist without adapting to the masses."⁴³

Dari perilaku para fans yang menikmati *game online* Korsel tersebut tentu bisa dilihat suatu pola pengkonsumsian. Menurut **Douglas** dan **Isherwood** pengkonsumsian produk hanyalah sebagian alasan kesukaan terhadap produk itu sendiri, sisanya merupakan sebagai komunikator, jadi kita menikmatinya saat berbagi dengan orang lain yang memiliki kesukaan yang sama.

Boleh dikatakan bahwa budaya yang merupakan sistem simbol dan norma dalam masyarakat Indonesia yang ada sekarang ini macet. Kemacetan budaya ini karena masyarakat kurang mengantisipasi dengan baik pengaruh globalisasi terhadap budaya bangsa sendiri. Lihat saja bagaimana takjubnya kita dengan kesenian asal

⁴² Adorno, Theodore, *Culture Industry Reconsidered (from the Culture Industry: Selected Essays On Mass Culture*, London Routledge, 1991). www.hamp.hampshire.edu/cmnF93/culture_reconsidered.txt

⁴³ *Ibid.*

negeri barat. Kita seolah tidak menghargai kesenian tradisional kita. Dapat disimpulkan bahwa masyarakat kita kurang bisa mengantisipasi masuknya budaya asing. Bagi masyarakat yang mencoba mengembangkan seni tradisional menjadi bagian dari kehidupan modern, tentu akan terus berupaya memodifikasi bentuk-bentuk seni yang masih berpolakan masa lalu untuk dijadikan komoditi yang dapat dikonsumsi masyarakat modern. Karena sebenarnya budaya itu indah dan mahal. Kebudayaan adalah kekayaan bangsa Indonesia yang tidak ternilai harganya dan tidak dimiliki bangsa-bangsa asing

Asumsi: Berdasarkan kerangka teoritis di atas, maka penulis mencoba memberikan asumsi sebagai berikut:

Pertama, bahwa industri teknologi *game* merupakan suatu industri budaya pop yang berasal dari Korea Selatan dan melakukan penyebaran ke negara Indonesia melalui aspek budaya global. Budaya global disini maksudnya adalah budaya elektronik. Substansinya (ilmu, teknologi, ideologi, dll) berasal dari masyarakat-masyarakat “sumber” (masyarakat maju) dan diarahkan kepada masyarakat “sasaran” termasuk masyarakat Indonesia (yang masih lemah dalam substansi tersebut).

Kedua, *Korea Game Development and Promotion Institute* menjalin kerjasama dengan perusahaan lisensi game lokal untuk melakukan langkah-langkah strategis dalam memasarkan *game online* di Indonesia.

Ketiga, dengan dilakukannya langkah-langkah strategis untuk memasarkan produk *game online* di Indonesia dapat meningkatkan kecenderungan *cyber culture* di kalangan masyarakat khususnya remaja di Indonesia.

Dan *Keempat*, tingginya tingkat globalisasi *cyber culture* di Indonesia membantu perkembangan *game online* di Indonesia.

2. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran dan perumusan masalah serta beberapa anggapan dasar yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penulis mencoba untuk membuat dan merumuskan hipotesis dari kajian penelitian ini sebagai berikut:

“Karena perkembangan global *game online* Korea Selatan di dukung dengan langkah-langkah strategis dari *Korea Game Development and Promotion Institute* serta perusahaan lisensi game lokal untuk membantu memasarkan dan mensosialisasikan *game online*, maka kecenderungan terhadap budaya *game online* yang merupakan salah satu bentuk *cyber culture* di Indonesia semakin meningkat”.

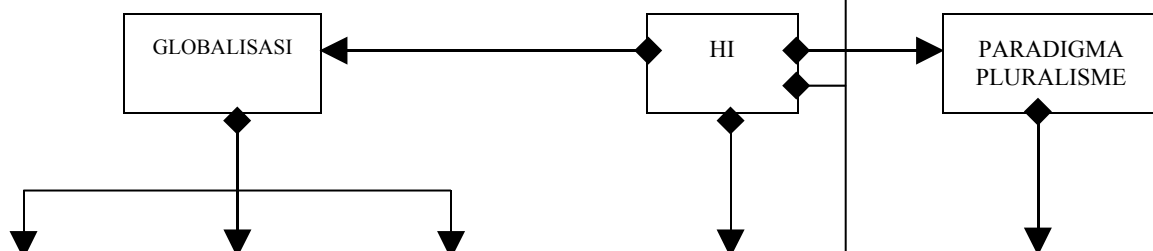
3. Operasionalisasi Variabel dan Indikator (Konsep Teoritik, Empirik dan Analisis)

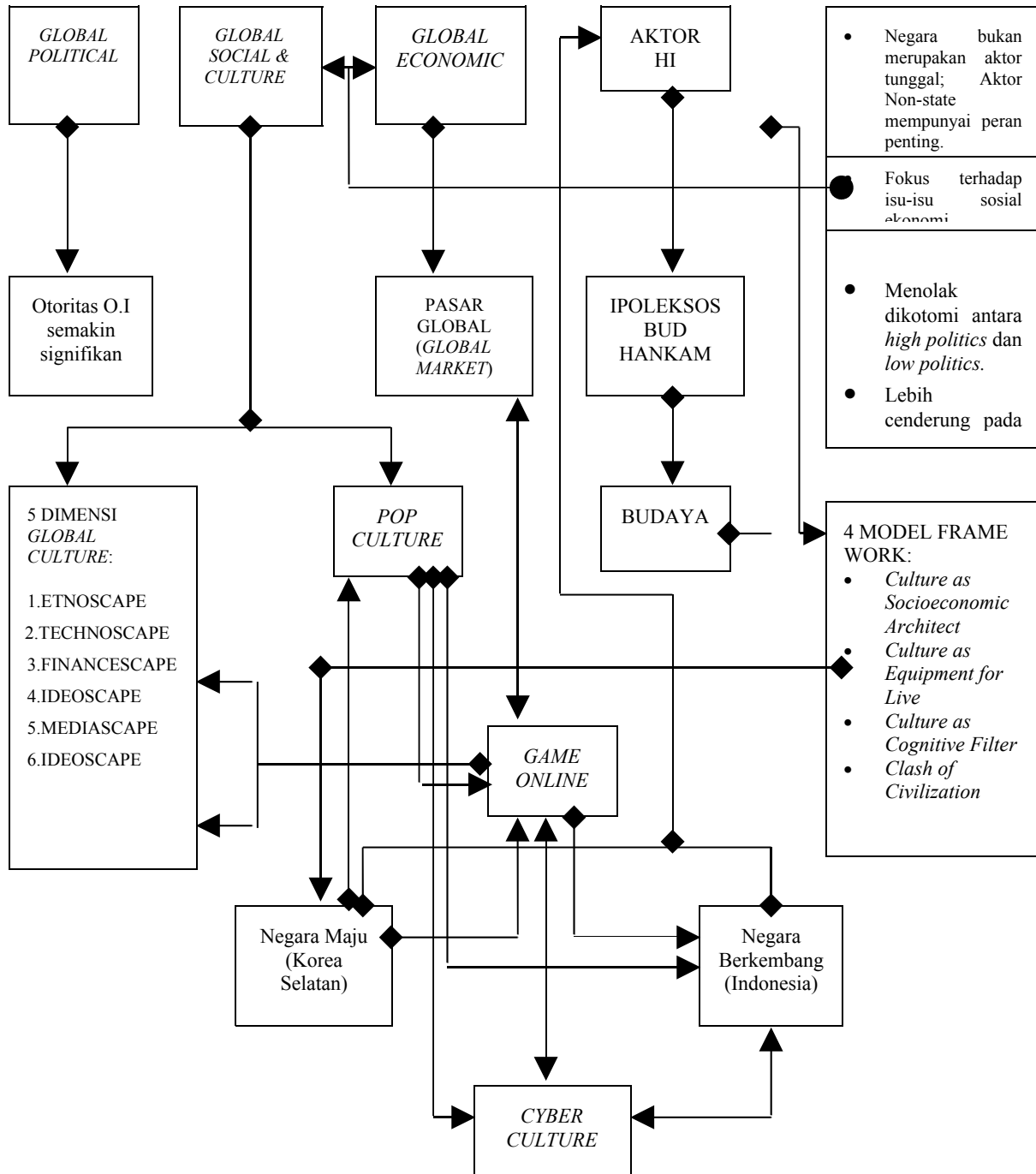
Tabel 1

Operasionalisasi Variabel dan Indikator

Variabel	Indikator	Verifikasi Data
Variabel Bebas : Karena perkembangan global game online Korea Selatan di dukung dengan langkah-langkah strategis dari <i>Korea Game Development and Promotion Institute</i> serta perusahaan lisensi game lokal untuk membantu memasarkan dan mensosialisasikan game online	1. Adanya dukungan resmi dari lembaga-lembaga resmi dan lembaga <i>research ,development and Promotion Game</i> Korea Selatan.	1. Data (fakta & angka) tentang dukungan resmi dari MOCT, MIT Korea Selatan KGPC dan KGDI.
	2. Peningkatan kualitas game online dari segi grafik, <i>visual effect</i> , dan <i>storyline</i> .	2. Data (fakta & angka) tentang Peningkatan kualitas game dari segi grafik, <i>visual effect</i> , dan <i>storyline</i> .
	3. Upaya-upaya Perusahaan Lisensi Game Lokal dalam pensosialisasian dan promosi <i>game online</i> serta peranan <i>game center</i>	3. Data (fakta & angka) tentang upaya-upaya Perusahaan Lisensi Game Lokal dalam pensosialisasian dan promosi <i>game online</i> serta peranan <i>game center</i> .
Variabel Terikat : Maka kecenderungan terhadap budaya game online yang merupakan salah satu bentuk cyber culture di Indonesia semakin meningkat.	1. Meningkatnya jumlah <i>user</i> yang bermain dan terdaftar di server <i>game online</i> (dalam kasus <i>Ragnarok Online</i>)	1. Data (fakta & angka) tentang peningkatan jumlah pengguna <i>game online</i> Indonesia serta peningkatan jumlah member <i>Ragnarok Online</i> .
	2. Munculnya <i>game online</i> lokal akibat terstimulasi dari suksesnya <i>game online</i> Korsel di Indonesia.	2. Data (fakta & angka) tentang munculnya <i>game online</i> lokal dan situasi Industri Game Pasca Game Online di Indonesia.
	3. Adanya event-event dan ajang kompetisi <i>game online</i> tingkat nasional, maupun keterlibatan dalam kompetisi bertaraf internasional	3. Data (fakta & angka) tentang <i>World Cyber Games</i> dan <i>Game n Game World Championship</i> .

4. Skema Kerangka Teoritis





Gambar 1
Skema Kerangka Teoritis

E. Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah prosedur dan cara dalam pengumpulan data dan analisis agar kesimpulan yang ditarik memenuhi persyaratan berpikir. Untuk memberikan gambaran mengenai suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif - analitis. Metode penelitian deskriptif - analitis merupakan metode yang digunakan untuk menggambarkan, mengklasifikasi, serta menganalisis gejala-gejala atau fenomena-fenomena aktual yang sedang terjadi. Dalam hal ini untuk menganalisis mengenai perkembangan global *game online* dari Korea Selatan dan kaitannya dengan kecenderungan *cyber culture* di Indonesia, yang kemudian diajukan dengan menganalisa fenomena tersebut.

2. Teknik Pengumpulan Data

Di dalam pengumpulan data sebagai analisa penelitian serta dalam rangka pembahasan dalam penelitian ini, maka penulis memilih teknik pengumpulan data yang dipakai untuk melakukan penelitian ini adalah:

- ❖ Studi kepustakaan (*Library Research*), yaitu teknik pengumpulan data primer dan sekunder. Adapun data primer yang digunakan berasal dari website-website resmi yang berhubungan dengan *game online*. Sedangkan data sekunder diperoleh dari sumber-sumber data seperti buku-buku, artikel-artikel, jurnal, majalah, internet serta bahan-bahan tertulis lainnya yang berhubungan dengan fenomena yang sedang diteliti.
- ❖ Untuk memperkuat data yang dikumpulkan seperti yang telah dijabarkan di atas, penulis juga melakukan interview dengan media e-mail kepada pengelola, distributor, serta beberapa orang fans *game online* Korsel di Indonesia untuk mendapatkan data langsung tentang fenomena yang sedang diteliti.

3. Tingkat Analisis

Tingkat analisis penting dilakukan untuk memudahkan memilah-milah masalah yang paling layak ditekankan atau dianalisis. Tingkat analisis yang penulis gunakan yaitu tingkat analisis reduksionis, di mana unit eksplanasinya yaitu perkembangan global *game online* dari Korea Selatan lebih tinggi dari unit analisisnya, yaitu Kecenderungan *Cyber Culture* di Indonesia.

F. Lokasi dan Lamanya Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Adapun tempat-tempat yang dijadikan lokasi penelitian diantaranya:

1. Perpustakaan FISIP Universitas Pasundan, Jalan Lengkong Besar No. 68, Bandung.
2. Perpustakaan FISIP Universitas Parahyangan, Jalan Ciumbuleuit No. 94, Bandung.
3. Badan Perpustakaan Daerah, Jalan Soekarno – Hatta No. 629, Bandung.
4. Perpustakaan Departemen Luar Negeri Republik Indonesia, Jalan Taman Pejambon No.6 Jakarta Pusat 10110.
5. Perpustakaan CSIS, Jalan Tanah Abang III/23-27, Jakarta 10160.
6. PT. Lyto Datarindo Fortuna, Cyber Building, 1st Floor, Jalan Kuningan Barat No. 8, Jakarta 12710.
7. Warung Internet dan *game centers* “Utopia” dan “Commando’s” di Jalan Purnawarman, Bandung.

2. Lamanya Penelitian

NO	KEGIATAN	WAKTU PENELITIAN																											
		MARET				APRIL				MEI				JUNI				JULI				AGUSTUS							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	a. Konsultasi Judul	■	■																										
	b. Pengajuan Judul		■																										
	c. Pengajuan dan Revisi		■	■	■																								
	d. Seminar Proposal				■																								
2	Pengurusan surat izin				■																								
3	Penelitian Lapangan				■	■	■	■	■																				
	a. Pengolahan Data					■	■	■	■																				
	b. Analisis Data						■	■	■	■	■	■	■																
4	Kegiatan Akhir																												
	a. Penyusunan Laporan																	■	■	■	■	■	■	■	■				
	b. Presentasi																					■	■	■	■	■	■	■	■

G. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Bab ini meliputi Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, Kerangka Pemikiran dan Hipotesis, Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data, Lokasi dan Lama Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II Perkembangan Eksistensi *Game Online* Korea Selatan

(VB)

Pada bab kedua, penulis ingin menjabarkan bagaimana pentingnya peranan komputer dan internet dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian pemahaman tentang *computer games* dan *online games* itu sendiri. Selain itu, penulis juga ingin menjabarkan gambaran perekonomian dan perindustrian di Korea Selatan beserta teknologi informasi dan komunikasinya, perkembangan industri *game* online di Korsel itu sendiri dan terakhir langkah-langkah strategis dari Korea Game Development and Promotion Institute, yang dibagi menjadi 2 yaitu jangka pendek dan jangka menengah.

BAB III Globalisasi *Cyber Culture* Dalam Budaya Indonesia (VT)

Dalam bab ini, penulis akan membahas gambaran globalisasi dan pergeseran budaya Indonesia dan konteks *cyber culture* yang merupakan turunan terbaru dari *popular culture* saat ini beserta ruang lingkup dan teori-teorinya, kemudian bagaimana lahirnya *cyber culture* di Indonesia, serta Perkembangan Dan Status Terkini Game Online di Indonesia dengan menggambarkan Situasi Industri Game Pasca Game Online di Indonesia.

BAB IV Perkembangan Global *Game Online* Dari Korea Selatan dan Kaitannya Dengan Kecenderungan *Cyber Culture* di Indonesia

Pada bab ini, penulis membahas mengenai keterkaitan antara eksistensi *game online* Korsel dengan kecenderungan *cyber culture* yang terjadi di Indonesia, bagaimana pembentukan budaya *cyber “game online” culture* baru di Indonesia, Remaja sebagai segmen utama pemasaran *game online*, keterlibatan Indonesia pada ajang WCG dan GnGWC, dan perkembangan *Ragnarok Online* Indonesia. Kemudian mengenai perubahan tatanan dan sistem sosial yang terjadi di Indonesia pasca masuknya *game online* dari Korsel. Selain itu penulis juga memaparkan beberapa faktor penghambat dalam perkembangan *game online* Korea Selatan di Indonesia serta efektivitas dari langkah-langkah strategis yang dilakukan oleh *Korea Game Development and Promotion Institute* serta perusahaan lisensi game lokal dalam mempromosikan dan mensosialisasikan *cyber culture* dari Korsel. Kemudian prospek perkembangan *game online* Korsel di Indonesia di masa yang akan datang.

BAB V Kesimpulan

Pada bab terakhir ini memuat tentang kesimpulan atas pembahasan seputar fenomena yang diteliti yang merupakan penutup dan sebagai hasil akhir dari penelitian ini. Dan pada akhirnya penulis dapat memberikan rekomendasi sesuai dengan kebutuhan dan keterkaitan dengan hasil-hasil penelitian.