

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Konteks Penelitian

*Game* adalah permainan yang menggunakan media, merupakan sebuah hiburan yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. *Game* merupakan media hiburan yang dapat digunakan oleh setiap kalangan dan dapat digunakan untuk menghilangkan rasa jenuh. *Game* juga memiliki manfaat lain seperti pengembangan otak, melatih pemecahan masalah, meningkatkan konsentrasi, melatih kecepatan, dan lainnya. Banyak dari masyarakat menyukai game dari kaum anak-anak , muda-mudi dan manula. Bermain game dapat memberikan pengalaman menghanyutkan atau *flow experience*, serta memunculkan rasa penasaran dan menantang dalam diri para pemainnya hingga membuat mereka tidak bisa berhenti bermain.

Game mengambil alih perhatian banyak remaja maupun anak yang masih di bawah umur sehingga membawa sebuah perubahan besar terhadap jenis permainan anak sekarang ini. Tentu perbedaan yang sangat jelas ketika mengingat anak-anak dahulu bermain kelereng, layangan, catur, yoyo, gasing dan bola.

Perkembangan industri game di Indonesia berawal pada tahun 90an. Waktu itu sudah mulai kelihatan ramainya *game* konsol seperti *Nintendo*, *Playstation*, dan yang lainnya. Setelah era game konsol, masuklah era *game online*, sekitar awal 2000-an. Salah satu *game online* yang cukup menyita perhatian pecinta *game* adalah *Ragnarok Online*. Semenjak itu industri game di Indonesia mulai

berkembang didukung dengan banyak game-game legal dari luar yang masuk ke Indonesia. Potensi industri *game* saat ini sangat besar karena didukung oleh perkembangan teknologi multimedia yang pesat dan meningkatnya jumlah ketertarikan masyarakat dalam bermain *game*. Hal ini menyebabkan banyak para *Developer* berlomba-lomba menciptakan *game* yang inovatif dan interaktif. Seiring perubahan zaman dan teknologi juga perkembangan industri game di dunia, game sekarang ini dapat dimainkan pada sebuah *gadget* atau seperangkat alat tertentu, baik secara *offline* maupun *online* alias terkoneksi Internet.

*Game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. Bermain game online dapat memberikan pengalaman menghanyutkan atau flow experience, serta memunculkan rasa penasaran dan menantang dalam diri para pemainnya hingga membuat mereka tidak bisa berhenti bermain. *game online* mengambil alih perhatian banyak kalangan masyarakat. Umumnya jaringan yang digunakan adalah internet. Maraknya *game online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut.

Mudah dan murah biaya untuk bisa mengakses *game online* merupakan salah satu faktor yang menyebabkan banyaknya kalangan masyarakat menyukainya, dengan kata lain kegiatan yang paling sering dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hiburan adalah bermain *game*. terebih saat ini kehadiran *smartphone* sudah bisa dijadikan modal untuk mengakses *game online* kapanpun dan dimanapun. Telepon cerdas (*smartphone*) adalah telepon genggam yang memiliki sistem operasi untuk masyarakat luas, dimana pengguna dapat dengan

bebas menambahkan aplikasi, menambah fungsi-fungsi atau mengubah sesuai keinginan pengguna.

Era globalisasi sekarang ini, ternyata tidak hanya saja perkembangan teknologi menjadi canggih akan tetapi juga pola hidup manusia sekarang ini menjadi modern dan serba mudah. Hal ini bisa dilihat, ketika seseorang sedang melakukan komunikasi dengan orang lain yang jauh dari tempat. Mereka tidak perlu lagi menggunakan surat sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pesan, akan tetapi dengan perkembangan teknologi sekarang ini, mereka dapat menggunakan teknologi komunikasi dan informasi terkini untuk berkomunikasi satu sama lain. Berkembangnya teknologi, semakin meningkat pula teknologi dan gadget di Indonesia, ini terbukti dengan semakin banyaknya *smartphone* yang ada di Indonesia dengan *type* yang berbeda, dan sekarang hampir setiap orang memiliki *smartphone/mobile phone*. Perkembangan *mobile phone* ini ditunjukkan dengan banyaknya pengguna *mobile phone* di dunia.

Perkembangan *mobile phone* yang tinggi di masyarakat dunia ini, menjadi alasan yang kuat untuk merancang, membuat, dan mengembangkan aplikasi pada *mobile phone*. Revolusi perkembangan teknologi dan *gadget*, masyarakat yang menggunakannya lebih banyak menghabiskan waktu untuk online di berbagai platform yang terdapat pada *smartphone* nya. Pada umumnya, *mobile* lebih sering digunakan untuk aktivitas sehari-hari karena *mobile* lebih mudah untuk dibawa kemana saja. Itu karena *mobile phone/smartphone* di anggap mampu memenuhi kebutuhan masyarakat zaman sekarang yang selain untuk alat komunikasi tetapi

juga dapat digunakan sebagai hiburan, sehingga sekarang semakin banyak bermunculan aplikasi hiburan seperti *game* dalam *smart phone*. Salah satu teknologi yang digunakan untuk bermain *game* dan sedang berkembang pesat. Salah satu *game mobile phone* yang saat ini sedang digandrungi adalah *game Rules Of Survival*.

*Rules Of Survival* adalah *game* yang mensimulasikan pengguna sebagai seorang yang akan bertahan hidup dari lawan – lawan lain yang ada di dalam aplikasi ini. Pengguna akan di jatuhkan dari pesawat ke suatu pulau yang cukup besar dan di pulau itu terdapat banyak sekali bangunan disana, dalam bangunan tersebut ada berbagai macam senjata yang bisa pengguna pakai di dalam permainan ini seperti baju, helm dan senjata. Pengguna harus cerdas dalam menentukan dimana posisi pengguna akan jatuh pada saat di awal permainan. Pengguna juga melawan 120 orang yang berbeda memainkan permainan ini. *Rules of Survival* merupakan *game mobile* yang dikembangkan *NetEase* ini, sudah mencapai 10 juta *download* di *Play Store* dan *game* ini pun semakin ramai di kalangan *gamer mobile*. *Rules of Survival* adalah *game shooter* 3D yang dapat dimainkan secara gratis. *Game* ini juga memiliki *mechanic* yang cukup sempurna, jadi kalian dapat lebih merasakan sensasi realistis dari *game* ini.

*Game Rules Of Survival* adalah salah satu *game* yang fenomenal dikalangan pecinta *game*. Banyak nya pecinta *game* yang memainkan *Rules Of Survival*, membuat *game* ini dikembangkan dalam versi *PC/komputer* yang sebelumnya *game* ini dimainkan hanya dalam *smartphone/mobile phone android*. Jika dibandingkan dengan *game* sejenisnya *game* ini jauh lebih bagus. Untuk grafis

terlihat cukup detail, seperti tekstur rumput, bangunan, kaca dan pohon cukup sempurna.

Mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas.

Mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa dinilai memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan perencanaan dalam bertindak. Berpikir kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat yang cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa, yang merupakan prinsip yang saling melengkapi.

Seorang mahasiswa dikategorikan pada tahap perkembangan yang usianya 18 sampai 25 tahun. Tahap ini dapat digolongkan pada masa remaja akhir sampai masa dewasa awal dan dilihat dari segi perkembangan, tugas perkembangan pada usia mahasiswa ini ialah pematangan pendirian hidup.

Banyak mahasiswa saat ini yang saling mengikuti trend saat ini termasuk dengan trend games – games yang ada dikalangan mahasiswa. Hal ini menjadikan berbagai macam games yang ada dikalangan mahasiswa menjadi populer salah satunya seperti games Rules Of Survival. Games Rules Of Survival telah menjadi populer dikalangan mahasiswa pencinta games.

Fenomenologi (fenomena) adalah suatu metode pencarian data dalam metode penelitian kualitatif. Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani, *phainomai* yang memiliki arti ‘menampak’ dan *phainomenon* merujuk ‘pada yang nampak’. Fenomenologi merupakan sebuah aliran filsafat yang menilai manusia sebagai sebuah fenomena. Fenomenologi mempelajari tentang arti kehidupan beberapa individu dengan melihat konsep pengalaman hidup mereka atau fenomenanya. Fokus dari fenomenologi adalah melihat apakah objek penelitiannya memiliki kesamaan secara universal dalam menanggapi sebuah fenomena.

Tujuan utama dari fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami kesadaran, pikiran dan dalam tindakan seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estetis. Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksikan makna dan konsep-konsep penting. Jadi fenomenologi adalah ilmu yang dibedakan dari sesuatu yang sudah menjadi atau disiplin ilmu yang menjelaskan dan mengklarifikasi fenomena atau studi tentang fenomena. Dengan kata lain, fenomenologi mempelajari tentang fenomena yang Nampak di depan mata dan bagaimana penampakannya.

Fenomenologi sangat berkaitan dengan ilmu komunikasi karena seperti penjelasan diatas bahwa fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep-konsep penting dalam kerangka intersubjektif, yang dimana bertujuan untuk memahami pemahaman kita yang terbentuk oleh hubungan kita dengan orang lain. Komunikasi sendiri didefinisikan sebagai proses pertukaran informasi antara komunikator kepada komunikan tanpa adanya gangguan agar informasi yang diberikan komunikator dapat dipahami oleh

komunikasikan. Dengan kata lain untuk memahami pemahaman kita yang terbentuk oleh hubungan kita dengan orang lain secara tidak langsung menjelaskan bahwa harus adanya komunikasi agar tujuan-tujuan tersebut dapat tercapai.

Sebagai makhluk sosial, kita pernah mendengar beberapa fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar, baik yang bersifat disengaja atau terjadi dengan sendirinya. Khususnya sebagai mahasiswa yang merupakan kaum intelektual yang dinamis dan fleksibel dengan perubahan yang ada, maka kita harus lebih peka terhadap perubahan yang terjadi di lingkungan sekitar kita. Metode fenomenologi memiliki tujuan untuk bisa mempelajari fenomena yang dialami kesadaran, pikiran dan dalam tindakan, seperti sebagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima.

Berdasarkan fenomena dan pemaparan diatas, maka peneliti berminat untuk mendalami dan meneliti lebih lanjut dengan judul skripsi: ***“GAME RULES OF SURVIVAL DI KALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG”***.

## **1.2. Fokus Penelitian/Pertanyaan Masalah**

### **1.2.1. Fokus Penelitian**

Penelitian ini memiliki fokus penelitian yang dimaksudkan untuk memberikan arahan kepada peneliti pada saat melakukan penelitian. Berdasarkan paparan konteks penelitian diatas maka yang menjadi fokus penelitian ini adalah “Fenomena *Game Rules Of Survival* di kalangan Mahasiswa Universitas Pasundan Bandung”.

### **1.2.2. Pertanyaan Masalah**

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana motif mahasiswa Universitas Pasundan Bandung untuk memainkan *game Rules Of Survival*.
2. Bagaimana tindakan mahasiswa Universitas Pasundan Bandung untuk memainkan *game Rules Of Survival*.
3. Bagaimana makna *game Rules Of Survival* bagi mahasiswa Universitas Pasundan Bandung.

### **1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

#### **1.3.1. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui motif mahasiswa Universitas Pasundan Bandung untuk memainkan *game Rules Of Survival*.
2. Mengetahui tindakan mahasiswa Universitas Pasundan Bandung pada saat memainkan *game Rules Of Survival*.
3. Mengetahui makna *game Rules Of Survival* bagi mahasiswa Universitas Pasundan Bandung.

#### **1.3.2. Kegunaan Penelitian**

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan suatu ilmu secara umum. Selain itu penulis juga berharap dapat memberi manfaat khususnya dalam pengembangan ilmu komunikasi. Kegunaan penelitian ini dibagi menjadi 2 jenis yaitu :



### 1.3.2.1. Kegunaan Teoritis

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam menambah wawasan serta pengetahuan dan mengaplikasikan ilmu komunikasi, khususnya tentang bagaimana fenomena *game Rules Of Survival*.
2. Penelitian ini juga dapat bermanfaat dalam menambah kepustakaan ilmu komunikasi, serta meningkatkan informasi dan memperluas pengetahuan bagi pihak yang berkepentingan mengenai materi yang diteliti.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan, rekomendasi, pemikiran, informasi dan kontribusi positif bagi peneliti komunikasi lain yang mengambil obyek serupa.

### 1.3.2.2. Kegunaan Praktis

- 1 Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi sumbangan pemikiran dalam menyikapi *game online* di era modern.
- 2 Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan, pemikiran dan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi peneliti komunikasi lain yang mengambil objek serupa.
- 3 Kegiatan bermain *game online Rules Of Survival* mampu membuat aktivitas komunikasi menjadi lebih mudah, efektif dan efisien.
- 4 Penelitian ini mampu memberikan sumbangan pemikiran kepada masyarakat, khususnya para *gamers* dalam mengerti dan memahami maksud dari *game* tersebut, serta mengaplikasikan nilai-nilai baik yang terdapat dalam *game* tersebut kedalam kehidupan sehari-hari.