

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Rules Of Survival merupakan aplikasi *game online* yang paling terbaru dan makin terkenal di kalangan komunitas *game online*. Game ini diluncurkan pada tanggal 14 November 2017, dan *Game Rules Of Survival* termasuk salah satu *game online* sebagai aplikasi *best seller download* di Google Store dan *App Store*. *Game* ini dapat dimainkan di *gadget* dan PC. Untuk di versi *gadget*, *Rules Of Survival* dapat di *instal* lebih dahulu di IOS, menyusul kemudian Android. *Rules Of Survival* adalah game yang mensimulasikan pengguna sebagai seorang yang akan bertahan hidup dari lawan – lawan lain yang ada di dalam aplikasi, di jatuhkan dari pesawat ke suatu pulau yang cukup besar dan di pulau tersebut terdapat banyak bangunan, di dalam bangunan tersebut ada berbagai macam senjata yang bisa diambil dalam permainan ini. Seperti baju, helm, dan senjata. Disini pengguna *Game Rules Of Survival* harus cerdas dalam menentukan dimana posisi akan jatuh pada saat di awal permainan. dan akan melawan 30 orang yang berbeda yang memaikan permainan ini.

Fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *Rules Of Survival* adalah sebuah menu yang dapat di klik dan berguna untuk membantu dalam menggunakan aplikasi permainan ini. Fitur – fitur yang terdapat dalam aplikasi ini adalah: 1) Fitur *wadrobe* Aplikasi *Rules Of Survival* berguna untuk melihat *wadrobe* apa

saja yang telah didapatkan di dalam permainan ini. Untuk mengetahui apa saja pakaian yang telah didapatkan di dalam aplikasi ini bisa dilihat di fitur *wadrobe*. Dan juga yang ingin menggunakan pakaian yang sudah di beli terdapat juga di fitur ini, fitur *wadrobe* juga bisa mengetahui kelebihan dari pakaian tersebut. 2) Fitur *shop* Aplikasi *Rules Of Survival* berguna untuk membeli kotak yang ada di aplikasi ini dengan menggunakan uang, pengguna harus membeli terlebih dahulu kotak yang di sediakan untuk mendapatkan *wadrobe* yang diinginkan dan dapat digunakan dalam permainan ini. 3) Fitur *leadersboard* Aplikasi *Rules Of Survival* berguna untuk melihat *leadersboard* yang di punyai di dalam aplikasi permainan ini. Pengguna akan melihat *score* siapa yang paling tertinggi dalam permainan. Jadi pengguna akan tertantang dalam memainkan aplikasi permainan *Rules Of Survival*. 4) Fitur *chat* dalam aplikasi *Rules Of Survival* yaitu pengguna akan di lihatkan Chat Chat yang bisa berguna untuk chatting, dan pengguna disana akan bisa chat dengan orang – orang yang ada di dalam club tersebut maka pengguna nanti akan menambahkan banyak teman di berbagai usia dan negara. karena bisa di lihat sudah banyak yang download. 5) Fitur *Friend* Dalam Aplikasi *Rules Of Survival* adalah suatu tempat dimana pengguna bisa melihat dari teman yang *online* dalam aplikasi ini, dan pengguna bisa mengajak teman bermain dalam satu *room* untuk memulai permainan bersama dan melakukan misi bersama. 6) Peringkat Dalam Aplikasi *Rules Of Survival*, dalam *Game Rules Of Survival* ini ada beberapa jenis peringkat yang bernama *broze silver, gold platinum diamond* lalu *Grand master*.

Untuk jenis-jenis *genre game* terdapat berbagai macam jenis *genre*, diantaranya adalah:

1. *Action Game*

Game jenis ini menghadirkan fitur utama berupa aksi. Dalam *action game*, pemain harus memiliki keterampilan dan reaksi yang cepat untuk melawan musuh dan menghindari rintangan. Intinya dalam *game* ini pemain harus menggunakan refles, akurasi dan waktu yang tepat untuk menyelesaikan sebuah level *game*. Tak heran, *action game* biasanya hadir dengan grafis yang mumpuni dan proses yang tidak lambat sehingga pemain bisa maksimal bermain. Jenis *game* ini merupakan jenis *game* paling awal sebelum hadirnya genre-genre lain seperti *fighting game*, *first person shooter*.

2. *Fighting Game*

Game satu ini berisi pertarungan. Dalam *game* ini, pemain dapat memilih karakter dengan kemampuan berbeda-beda. Pemain juga bisa mengeluarkan jurus dan kemampuan berbeda dari tiap karakter untuk mengalahkan musuh. Biasanya pertarungan hadir secara *one on one* (satu lawan satu) dalam sebuah arena yang terbatas. Contoh *game* jenis ini yang cukup terkenal adalah *Mortal Kombat*, *Street fighter* dan *Teken*.

3. *First Person Shooter* (FPS)

Sesuai namanya, *game* jenis ini berisi tembak-menembak. Namun, dalam *game* ini pemain akan memainkan tokoh dengan cara pandang orang pertama. Tak heran dalam beberapa *game*, karakter hanya

ditampilkan dalam bentuk tangan atau senjata saja. Dalam *game* FPS ini pemain akan menemukan berbagai misi yang harus diselesaikan. Intinya dalam *game* ini, pemain membutuhkan reflek, koordinasi mata dan tangan hingga waktu yang tepat. Contoh *game* jenis ini adalah *Dead Effect*, *Counter Strike*, dan *Point Blank*.

4. *Third Person Shooter* (TPS)

Game ini sebetulnya mirip dengan FPS. *Game* tembak menembak ini hanya berbeda pada sudut pandang pemain. Biasanya *game* ini akan menampilkan pemain tampak setengah badan atau sudut pandang orang ketiga. Contoh *game* ini adalah *Dead Space*, *Rules Of Survival*, dan *PUBG*.

5. *Real Time Strategy* (RTS)

Game jenis ini menitikberatkan unsur strategi. *Game* ini memerlukan kemampuan pemain untuk memimpin sebuah pasukan, kemudian mengelola sumber daya hingga membangun peradaban. Tak heran bila *game* ini memiliki waktu permainan yang lebih lama dan bisa dikerjakan santai. Setelah pembangunan selesai, pemain bisa berperang dengan pasukan lain untuk merebut kekuasaan. Maka dibutuhkan strategi yang pas dan hati-hati agar pasukan bisa menang dan wilayah sendiri tidak diserang. Contoh *game* jenis ini adalah *Dota*, *Age of Empires*, *Clash Of Clans*, dan *Mobile Legend*.

6. *Role Playing Game* (RPG)

Game ini menghadirkan *gameplay* yang mengandung unsur *leveling*. Dalam *game* ini pemain akan bebas menjelajah dunia *game*. Setiap karakter memiliki kemampuan dan kekuatan yang berbeda bahkan dapat berkembang sesuai yang diinginkan pemain. *Game* RPG memungkinkan pemain untuk berkompetisi hingga berinteraksi atau bertarung dengan pemain lain. Beberapa *Game* RPG bahkan membuat pemain bisa menentukan ending dari jalan cerita *game* tersebut. *Game* RPG terbagi menjadi dua jenis yaitu *Action RPG* dan *turn based RPG*. Contoh *game* jenis ini adalah *Ninja Saga* dan *Final Fantasy*.

7. *Adventure*

Game jenis ini berisi tentang petualangan. Pemain bisa memainkan karakter untuk menjelajah hutan belantara atau menjelajahi sebuah bangunan. Intinya, pemain akan melalui sebuah misi. *Game* ini akan menekankan jalur cerita dan kemampuan berpikir pemain untuk menemukan petunjuk berikutnya. *Game* jenis ini contohnya *Tomb rider*, *Grand Theft Auto*, dan *Bully*.

8. *Simulation*

Game dengan genre ini hadir dengan konsep yang mirip kenyataan. Semua faktor dalam *game* akan dibuat semirip dunia nyata, ada yang menceritakan kehidupan manusia atau kehidupan menjadi seorang Walikota membangun sebuah kota. Dalam *game* ini semua keputusan pemain berpengaruh pada karakter yang dimainkan. Inti dari *game* ini

membuat pemain harus berpikir untuk mendirikan, membangun hingga mengatasi masalah dengan dana terbatas. Contoh *game* ini adalah *The Sims* dan *Sim City*.

9. *Sport Game*

Game jenis ini hadir untuk para pemain yang gemar olah raga. *Game* ini memiliki *gameplay* berbagai jenis olahraga di dunia. Intinya, pemain akan melakukan pertandingan olahraga secara virtual. Contoh *game* jenis ini adalah *Pro Evolution Soccer*, *Fifa 201*, dan *NBA 2015*.

10. *Racing Game*

Game ini berisi *game* balapan atau kemampuan mengemudi baik motor dan mobil atau kendaraan lainnya. *Game* ini akan memacu adrenalin pemain untuk menjadi yang tercepat di sirkuit. *Game* jenis ini contohnya, *Racing game* dan *Need for Speed*.

11. *Multiplayer Game*

Jenis *game* ini terbilang sedang *trend* di pasar Indonesia. Dalam *game* ini pemain akan bermain secara bersamaan dengan lebih dari 2 orang bahkan bisa ribuan orang bila memainkannya secara online. Pemain akan berada di sebuah dunia virtual untuk melawan musuh. Rata-rata *game* ini menggunakan konsep strategi walaupun disediakan genre lainnya. Contoh dalam *game* ini adalah *Clash Of Clan*, *Warcraft*, dan *Ragnarok*.

12. Arcade Game

Arcade Game adalah *game* yang pertama kali diperkenalkan sebelum jenis *game-game* yang lain. Dilihat dari permainannya yang biasanya tanpa ujung dan semata-mata untuk mengejar nilai. Unsur cerita tidak terlalu di perhatikan di sini, walaupun jaman sekarang sudah banyak *game* jenis ini yang di dandani ulang meskipun sistem dan tujuannya masih sama seperti keluaran zaman sebelumnya. *Game* ini lebih bertujuan hanya untuk menghibur di waktu luang, walaupun tujuan semua *game* adalah menghibur. *Gameplay* dan tampilannya sangat sederhana. Contoh dari jenis *game* ini adalah *Game Tetris*.

Dewasa ini, kita sudah tidak asing lagi dengan istilah *game*, bahkan semua kalangan dari anak kecil sampai orang tua pasti mengenal istilah ini. Saat ini sudah banyak bermacam-macam *game* beredar luas di luar sana. Dalam kamus bahasa Indonesia *game* di artikan sebagai permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah system dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan system dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.

Game bertujuan untuk menghibur, biasanya *game* banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. *Games* sebenarnya penting untuk perkembangan

otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam *game* terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat tetapi *game* juga bisa merugikan karena apabila kita sudah kecanduan *game* kita akan lupa waktu dan akan mengganggu kegiatan atau aktifitas yang sedang kita lakukan.

Target segmentasi pemain harus pula disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan *desain visual* ataupun animasinya. *Advergaming*, jenis *game* yang biasanya mudah dimainkan ini mengusung dan menampilkan suatu produk atau *brand* baik secara gamblang maupun tersembunyi. Di era tumbuhnya media-media baru berteknologi tinggi sekarang ini, dunia periklanan memang sudah tidak lagi terbatas pada TV, koran, majalah, *billboard*, dan radio. *Video game* juga sekarang juga telah menjadi sarana beriklan atau membangun *brand-awareness* yang efektif. Baik melalui internet maupun dimainkan di event-event mereka.

Perkembangan zaman tidak luput diiringi dengan perkembangan teknologi, karena perkembangan teknologi menunjukkan seberapa besar perkembangan zaman sekarang ini, perkembangan teknologi pun bermacam-macam dari teknologi komunikasi, teknologi kendaraan, teknologi perabotan rumah tangga, hingga teknologi hiburan atau *game*. Perkembangan teknologi *game* tidak kalah cepat atau melesat dengan teknologi yang sekarang ini besar yaitu teknologi komunikasi. Teknologi *game* pun mengalami perubahan yang signifikan, misal dalam hal perangkat maupun *game* itu sendiri.

Digital *game* atau permainan digital adalah salah satu bagian yang tidak dapat dilepaskan dari masyarakat saat ini. Kemajuan teknologi memungkinkan permainan digital dapat diakses dengan mudah. Contoh termudah adalah telepon genggam saat ini dimana selalu ada fitur permainan di dalamnya. Dengan semakin meluasnya penggunaan internet dikalangan masyarakat, permainan digital turut mengambil bagian dalam pembangunan interaksi sosial didalam masyarakat modern saat ini.

Keberadaan media *game* serta kemajuan teknologi internet, manusia kini diperhadapkan pada sebuah evolusi dalam identitas, ruang, dan waktu. Terlepas dari faktor koneksi dan kemampuan jaringan internet ditiap negara yang berbeda, kehadiran internet memberi sebuah warna dan perspektif baru di kehidupan sosial manusia. Bila dahulu istilah komunikasi sangat erat kaitannya dengan pertemuan dan interaksi yang terjadi secara tatap muka langsung, kini kehadiran internet memberi pemahaman baru bahwa komunikasi dapat digantikan dalam simbol-simbol dari keyboard ke keyboard dengan perantaranya yaitu layar telfon genggam, laptob atau monitor komputer.

Manusia diciptakan oleh Tuhan Yang maha Esa sebagai makhluk sosial, makhluk yang suka atau tidak pasti berinteraksi dengan manusia yang lain dengan menggunakan komunikasi. Dimanapun dan kapanpun kita berada pasti kita berkomunikasi baik itu di rumah, di sekolah, di kantor dan dimanapun manusia itu berada.

Komunikasi adalah salah satu aktivitas yang sangat fundamental dalam kehidupan umat manusia yang juga merupakan sebuah proses untuk

menyampaikan maksud atau pesan yang menjadi tujuan kita kepada orang lain. Kita dapat memahami seseorang melalui komunikasi, komunikasi yang terjalin tidak harus melalui komunikasi verbal melainkan bisa juga melalui komunikasi non verbal.

Komunikasi adalah proses penyampaian informasi-informasi, pesan-pesan, gagasan-gagasan, atau ide-ide dari seorang komunikator kepada komunikan, melalui media atau saluran, baik secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung, menggunakan verbal maupun non verbal, dengan tujuan menimbulkan timbal balik, dan efek, baik efek terhadap dirinya sendiri, orang lain maupun lingkungan sekitar. Komunikasi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, komunikasi telah diibaratkan sebagai oksigen ini karena kita tidak dapat hidup tanpa berkomunikasi. Sekarang ini keberhasilan dan kegagalan seseorang dalam mencapai sesuatu termasuk karir banyak ditentukan oleh kemampuannya berkomunikasi.

Era globalisasi sekarang ini, ternyata tidak hanya perkembangan teknologi semakin 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 tempa. 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.

Media sosial merupakan salah satu kebutuhan yang mendasar bagi manusia. Seiring dengan perkembangan zaman, munculah kebutuhan untuk dapat

berkomunikasi secara langsung maupun terpisah jarak yang jauh. Didukung dengan perkembangan teknologi informasi, komunikasi didunia maya akhirnya menjadi salah satu solusi untuk kebutuhan tersebut dan menjadi salah satu aktivitas yang sering dijalani dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu sarana komunikasi didunia maya yang cukup populer dikalangan masyarakat adalah *instant messenger* seperti *Yahoo Messenger*, *Windows Live Messenger*, dan *Skype*.

Di zaman serba teknologi modern dan praktis ini, para pengguna media sosial tentunya mencari berbagai cara untuk berkomunikasi didunia maya dengan mudah, hal ini didukung dengan maraknya gadget *smartphone* yang beredar dipasaran yang menyediakan layanan akses cepat untuk para penggunanya. Contohnya *smartphone* seperti Blacberry, Samsung, dan Iphone yang sangat laris penjualannya di Indonesia dan dengan menggunakan gadget *smartphone* yang sudah semakin canggih didalamnya terdapat pula berbagai aplikasi yang menunjang komunikasi para penggunanya seperti aplikasi jejaring sosial. Jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat *web page* pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi.

Jejaring sosial terbesar antara lain *Facebook*, *Myspace*, dan *Twitter*. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media *broadcast*, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberikan kontribusi dan *feedback* secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas. Saat teknologi internet dan *smartphone* semakin maju, maka media sosial

pun ikut tumbuh dengan pesat. Kini untuk mengakses *Facebook* atau *Twitter* misalnya, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya menggunakan sebuah gadget *smartphone*.

Perkembangan teknologi semakin maka meningkat pula teknologi dan gadget di Indonesia, ini terbukti dengan semakin banyaknya *smartphone* yang ada di Indonesia dengan tipe yang berbeda, dan sekarang hampir setiap orang memiliki *smartphone*. Itu karena *smartphone* di anggap mampu memenuhi kebutuhan masyarakat zaman sekarang yang selain untuk alat berkomunikasi tetapi juga dapat digunakan sebagai hiburan, sehingga sekarang semakin banyak bermunculan aplikasi hiburan yang salah satunya adalah *game*, seperti *Game Rules Of Survival* yang banyak diminati oleh masyarakat Indonesia khususnya mahasiswa Fisip Unpas.

Maka peneliti tertarik mengamati dan meneliti lebih dalam untuk mengambil judul **“FENOMENA GAME RULES OF SURVIVAL DIKALANGAN MAHASISWA FISIP UNPAS”**

1.2 Fokus Penelitian

Rules Of Survival adalah sebuah *game* strategi dimana kita sebagai pemain harus bertahan hidup untuk melawan 30-120 player lainnya. Di antara 30-120 player kita akan melawan player dari 3 benua yaitu benua Amerika, Asia, Dan Eropa. *Game Rules Of Survival* yang fenomenal, bahkan sekarang permainan ini menjadi salah satu *game* yang paling unggul bila dibandingkan dengan *Game* yang lainnya. Banyak pengguna dari Indonesia yang bermain *Rules Of Survival* karena jumlah pemilik *smartphone* di Indonesia yang melebihi jumlah penduduk

di Indonesia. Kini masyarakat lebih mudah memainkan *Game Rules Of Survival* dengan semakin canggihnya *smartphone* pada saat ini.

Hasil pengamatan peneliti, fenomena *Game Rules Of Survival* juga terjadi di lingkungan mahasiswa Fisip Unpas. Yang membuat *game* ini menarik mahasiswa Fisip unpas untuk memainkan yaitu bertujuan mengejar level tertinggi dan saling menyerang dalam *Game Rules Of Survival*.

Pengguna *Game* ini tidak hanya bermain saja untuk mengalahkan lawan yang lain, akan tetapi *game* ini juga bisa menjadi alat komunikasi dengan pengguna lainnya. Dari komunikasi yang dilakukan pengguna pada *game* ini bisa menambahkan pertemanan antara pengguna. *Game* ini juga menjadi ajang eksistensi dikalangan pengguna *Game Rules Of Survival* antar mahasiswa Fisip Unpas.

Game Rules Of Survival tidak seperti halnya seperti perangkat yang ada pada komputer dan laptop, akan tetapi *game* ini dapat kita akses atau kita gunakan kapan saja dan dimana saja tanpa harus menggunakan laptop atau Komputer. Dengan memiliki id maka mahasiswa Fisip Unpas bisa bermain *Game Rules Of Survival* dimanapun dan kapanpun yang mengakibatkan ketagihan dan kecanduan terhadap *game* ini.

Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada:

“Bagaimana Fenomena *Game Rules Of Survival* Dikalangan Mahasiswa Fisip Unpas?”.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana motif penggunaan *Game Rules Of Survival* dikalangan mahasiswa Fisip Unpas.
2. Bagaimana tindakan pengguna *Game Rules Of Survival* dikalangan mahasiswa Fisip Unpas.
3. Bagaimana makna penggunaan *Game Rules Of Survival* dikalangan mahasiswa Fisip Unpas.

1.4 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah untuk mengetahui secara lebih mendalam tentang latar belakang mahasiswa dalam mengikuti trend untuk berkomunikasi juga dalam memenuhi kebutuhannya sebagai pengguna *Game Rules Of Survival* serta keterkaitannya dengan fenomenologi. Yang mana tujuan penelitiannya adalah:

1. Untuk mengetahui motif penggunaan *Game Rules Of Survival* di kalangan mahasiswa Fisip Unpas.

2. Untuk mengetahui tindakan pengguna *Game Rules Of Survival* dikalangan mahasiswa Fisip Unpas.
3. Untuk mengetahui makna penggunaan *Game Rules Of Survival* dikalangan mahasiswa Fisip Unpas.

1.4.2 Kegunaan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat serta nilai guna bagi pengembangan ilmu pada umumnya ilmu komunikasi khususnya kajian komunikasi interpersonal. Maka dari itu, kegunaan secara umum dapat dibedakan menjadi:

1.4.2.1 Kegunaan Teoritis

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wacana kajian ilmu komunikasi tentang fenomena para pengguna *Game Rules Of Survival* dikalangan mahasiswa Fisip Unpas.
2. Penelitian ini dapat melengkapi kepustakaan mengenai fenomena para pengguna *Game Rules Of Survival* di kalangan mahasiswa Fisip Unpas.
3. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran terkait dengan fenomena *Game Rules Of Survival*.

1.4.2.2 Kegunaan Praktis

1. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebagai sumbangan pemikiran dalam menyikapi fenomena *Game Rules Of Survival* dikalangan mahasiswa Fisip Unpas.

2. Penelitian ini merupakan salah satu syarat untuk melengkapi dan memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi pada program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan.

