

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Squad Red Shield beranggapan bahwa game online merupakan salah satu sarana hiburan yang menguntungkan, karena kita tidak hanya sekedar bermain untuk menghilangkan stress atau mencari hiburan saja tetapi dengan bermain game online kita dapat berkenalan dengan pemain lain walaupun berlainan warnet atau kota. Hal ini dikarenakan adanya fitur chat dalam setiap game online yang beredar saat ini, serta dapat digunakannya game online sebagai sarana untuk mencari uang dengan *RMT (Real Money Trade)* atau bisa disebut pertukaran uang di dalam game dengan uang nyata (rupiah).¹

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Kreativ manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk tersebut adalah internet. Teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan *video game* dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*. Sebagai media *game online* sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar.

¹ Igusti Glen, Anggota Squad Red Shield, (Bandung: April, 4 2018)

Squad Red Shield salah satu komunitas dalam permainan *Game Rising Force*, bermula dari pertemuan teman-teman di *warnet* (warung internet) yang sering memainkan game ini, mereka sepakat untuk membentuk dan mendirikan *squad* atau komunitas yang bernama *Red Shield*, yang diresmikan pada tanggal 5 Februari 2016. Hingga saat ini anggota member dari *Red Shield* telah mencapai 250 anggota. seiring berkembang pesatnya sebuah komunitas tersebut, sehingga *Squad Red Shield* mempunyai beberapa regional di kota-kota besar di Indonesia. Tidak melulu hanya dengan urusan *Game*, komunitas ini juga mengadakan kopdar, Gathring serta lelang dari *Game Master* nya sendiri.

Game online saat ini telah menjadi *tren* baru yang banyak diminati oleh semua kalangan, karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi seseorang bisa bermain dengan puluhan bahkan ratusan orang sekaligus dari berbagai lokasi. *Game online* merupakan permainan (*gamers*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin masing pemain dihubungkan dengan satu jaringan umumnya jaringan yang digunakan adalah internet. Perkembangan *video game* yang kian memajukan para pemainnya dengan teknologi-teknologi mutakhir merupakan fenomena menarik untuk di cermati.

Game Online di Indonesia mulai muncul pada tahun 2001, dengan diluncurkannya *Nexia Online* yang dikeluarkan oleh BolehGame, seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan *online* seperti *Ragnarok*, *Gunbound*, *Counter Strike*, *World Of Warcraft*, *Point Blank*, dan *Rising Force (RF)*

Pada saat ini sudah semakin banyak jenis game online yang beredar di kalangan mahasiswa, dan para pemain game online memiliki image atau pandangan yang berdeda-beda antara pemain yang satu dengan pemain yang lain. *Rf Online (Rising Force Online)* adalah game online (*MMORPG*) dengan nuansa gabungan antara fantasi dan masa depan dengan tema yang menarik. Bermula di suatu galaksi bernama NOVUS, pemain bisa memilih salah satu dari tiga bangsa yang ada untuk memakmurkan bangsa tersebut dan bertempur untuk menaklukkan seluruh jagat. *Rf Online (Rising Force Online)* memiliki chip war yang merupakan pertempuran antara Bangsa vs Bangsa, pertempuran antar bangsa ini merupakan suasana baru, yang tidak bisa dilakukan hanya dengan mengandalkan kekuatan saja namun di butuhkan kekompakan seluruh anggota bangsa di bawah pimpinan bangsa.

“Jadi dengan perkataan lain, kelompok mempunyai dua tanda psikologis. Pertama, anggota-anggota merasa terikat dengan kelompok, ada *sense of belonging* yang tidak dimiliki orang yang bukan anggota. Kedua, nasib anggota anggota saling kelompok saling bergantung sehingga hasil setiap orang terikat dengan cara tertentu dengan hasil yang lain”. (Rahkmat Jalaluddin, 2005 : 141-142 dikutip dalam buku Baron dan Byrne, 1979:558).

Walaupun kelompok mempunyai tanda psikologi, tetapi dalam penelitian ini berada pada konteks komunikasi kelompok, seperti halnya definisi-definisi lain, komunikasi kelompok pun selalu di utarakan berbeda-beda untuk setiap pakarnya. Perbedaan pendapat ini wajar sekali, mengingat para pakar yang mengemukakan pendapat mengenai komunikasi kelompok pun berbeda-beda latar belakangnya, mulai dari pengalaman sampai pendidikan yang berbeda satu sama lain. Latar belakang psikologi, sosiologi, dan komunikologi dapat membedakan pendapat

para pakar karena objek formal di setiap bidang kajiannya berbeda namun terdapat juga persamaan pada objek materialnya, yaitu manusia.

Kelompok merupakan sekumpulan orang-orang yang terdiri atas tiga orang atau lebih yang memiliki keterkaitan psikologis terhadap sesuatu hal yang saling berinteraksi satu sama lain. Suatu kelompok memiliki suatu tujuan dan organisasi serta cenderung melibatkan interaksi antara anggotanya.

Gejala maraknya fanatisme sedang melanda dunia, terutama tumbuh subur di kalangan orang muda. Bentuk-bentuk fanatisme sudah mengarah kepada perilaku yang membahayakan sehingga perlu di kaji secara seksama, menyangkut karakteristiknya, sebab-sebab timbulnya dan bagaimana upaya meredam dan menghindari bahayanya.

Menurut peneliti makna fanatisme harus ada pengendalian sikap yang wajib di lakukan oleh pemain game online karena masyarakat awam menganggap bahwa makna fanatisme adalah suatu hal negatif. Oleh karena itu, peneliti ingin membahas tentang konstruksi makna fanatisme agar tidak selalu mengarah dalam hal negatife.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi dalam mencari, mengumpulkan berbagai informasi makna fanatisme sebagai Gamers bagi para anggota Red Shield sebagai objek penelitian. Pendekatan fenomenologis memusatkan perhatian pada motif dan pengalaman subjektif. Pendekatan ini berhubungan dengan pandangan pribadi mengenai dunia mengenai penafsiran berbagai kejadian yang dihadapinya. Dalam kontek fenomenologis, anggota Red Shield adalah actor yang memalukan tindakan social bersama actor

lainya yang memiliki kesamaan dan kebersamaan dalam ikatan makna intersubjektif. Dalam bukunya

Alex Sobur “filsafat Komunikasi”, Menurut Schutz, makna subjektif yang berbentuk dalam dunia social oleh actor lebih merupakan sebuah ‘kesamaan’ dan ‘kebersamaan’ (*common and shared*) diantara para actor. Oleh karena itu, sebuah makna subjektif disebut sebagai ‘intersubjektif’ . (Sobur, 2013: 52)

Berdasarkan penjabaran latar belakan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti dan mengetahui secara mendalam bagaimana Konstruksi makna fanatisme Terhadap Squad Red Shield Dalam Game RF (Rising force).

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pernyataan yang jelas, tegas, dan konkrit mengenai masalah yang akan diteliti, adapun rumusan masalah ini terdiri dari pertanyaan makro dan pertanyaan mikro, yaitu sebagai berikut :

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk memeliti dan mengetahui secara mendalam bagaimana Konstruksi Makna Fanatisme Terhadap Squad Red Shield Dalam Game RF (Rising Force)

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

1. Bagaimana Motif Fanatisme Terhadap Game RF (Rising Force) Pada Squad Red Shield ?
2. Bagaimana Pengalaman Fanatisme Terhadap Game RF (Rising Force) Pada Squad Red Shield ?
3. Bagaimana Nilai Fanatisme Terhadap Game RF (Rising Force) Pada Squad Red Shield ?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Peneliti memiliki maksud dan tujuan yang menjadi bagian dari penelitian sebagai kedepannya, maksud dan tujuan sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana “Konstruksi Makna Fanatisme Bagi Anggota Squad Red Shield Pada Game Rising Force”

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Motif Fanatisme Terhadap *Game RF (Rising Force)* Pada Squad Red Shield
2. Untuk mengetahui Pengalaman Fanatisme Terhadap *Game RF (Rising Force)* Pada Squad Red Shield
3. Untuk mengetahui Nilai Fanatisme Terhadap *Game RF (Rising Force)* Pada Squad Red Shield

1.4 Kegunaan Penelitian

Secara teoritis peneliti mengharapkan peneliti ini dapat memberikan hasil yang bermanfaat, sejalan dengan tujuan penelitian di atas. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis.

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan literatur bagi penelitian selanjutnya sehingga mampu menunjang perkembangan dalam bidang ilmu komunikasi dan menambah wawasan serta referensi pengetahuan tentang

Konstruksi Makna Fanatisme. Karena dengan adanya komunikasi kita akan mengetahui tentang sesuatu hal masing-masing antara satu dengan yang lainnya.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Adapun hasil penelitian secara praktis ini, diharapkan dapat memberikan suatu masukan yang dapat diaplikasikan dan menjadi pertimbangan. Dan kegunaan secara praktis penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi peneliti dapat dijadikan bahan refrensi pengalaman dan pengetahuan serta aplikasi Ilmu Komunikasi.
2. Bagi Akademik penelitian ini secara praktis berguna bagi mahasiswa UNIKOM secara umum, mahasiswa Ilmu Komunikasi secara khususnya dengan Sebagai Literatur terutama bagi peneliti selanjutnya, yang akan melakukan penelitian pada kajian fenomenologi.
3. Bagi masyarakat, penelitian ini bisa berguna untuk informasi bahwa fanatisme adalah kecintaan atau kegaguman seseorang terhadap suatu hal atau kegiatan dan tidak selalu bersangkutan dengan hal negatif.
4. Bagi komunitas *Squad Red Shield* penelitian ini dapat dijadikan bahan refrensi dan pengetahuan tentang makna fanatisme yang mereka alami.