BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Arus globalisasi semakin luas dan berkembang cepat, tak terkecuali di dunia maya, dunia yang luas tak terbatas. Ada dampak baik dan buruk. Akses internet bisa digunakan beragam, *browsing* mencari informasi, bertukar pikiran di forum, bersosial dalam dunia maya di *Facebook* dan *Twitter*, hingga memainkan fasilitas *game online* di jagat maya. Perkembangan pengguna internet di dunia sangat pesat. Bermain *game online* salah satu tren saat ini. *Game* diciptakan sebagai salah satu sarana hiburan yang lebih interaktif. *Game* merupakan kata dari bahasa Inggris yang berarti "permainan". Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing* (Petra Christian University, 2010).

Game Online atau sering disebut *Online Games* adalah sebuah permainan *(games)* yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet). Program komputer menerima *input* dari *gamer* melalui pengendali dan menampilkan lingkungan buatan melalui TV atau layar monitor. Hal ini menyebabkan *gamer* seperti bermain langsung di dunia *game*. *Game* saat ini tidak seperti *game* terdahulu, jika dahulu *game* hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama

jaringan internet, *game* bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Tidak heran jika kemudian *game* mampu mengikat para *gamer* sehingga menjadi kecanduan. Dalam kurun waktu 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang disebut dengan *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ini bisa kita lihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil, banyak sekali *game* center yang muncul. *Game center* tidak seperti halnya warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Inilah yang membuat *game center* hampir selalu ramai dikunjungi.

Dalam kondisi seperti sekarang ini, kemajuan dari segi informasi dan komunikasi membuat *game online* menjadi berkembang sangat pesat. Hal ini juga diikuti dengan munculnya kasus-kasus negatif yang mengiringi kemajuan *game online* tersebut. Menurut hasil dari survey dan wawancara yang telah dilakukan *game* yang menjadi *trend* saat ini adalah *game* berjenis FPS (*First Person Shooter*) yaitu *game point blank*. Kasus yang sering terjadi saat ini akibat dampak kecanduan *game online* adalah pemain menjadi sulit berkonsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan, dan *game* tersebut juga dapat memungkinkan pemain untuk menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang dilihat dan dimainkan dalam *game*. Seperti dikutip dari situs planetpelajar.com (13/02/2012) bahwa banyak Psikolog Indonesia yang mengatakan, dampak psikis bagi orang yang gemar bermain *game online* adalah, sulitnya konsentrasi dan susahnya bersosialisasi. Hal itu disebabkan

karena terlalu asik bermain *game online* bahkan sampai menimbulkan kecanduan akan membuat orang malas belajar dan sulit berkonsentrasi. Banyak pelajar suka bolos, demi bermain permainan ini. Dampak sosialnya, *game online* membuat pemainnya menjadi cuek dan kurang peduli dengan lingkungannya. Dan dampak paling buruk yang terjadi akibat dari kecanduan tersebut adalah pemain beresiko terkena gangguan kesehatan. Dikutip dari situs planetpelajar.com (13/02/2012), seorang dokter yang bekerja di RS Adi Husada Kapasari Surabaya yang bernama Dr. Partono mengatakan, jika sering main *game* dan berada di depan komputer selama 24 jam tanpa henti, terus-terusan memacu mata dan otak bekerja, itu bisa melemahkan saraf. Umumnya, dampak kesehatan yang dirasakan oleh para *gamer* yang hobi bermain *game online* 24 jam tanpa henti adalah resiko terkena penyakit ginjal, lambung, jantung dan kerusakan saraf mata dan otak. Dr. Partono juga menjelaskan, jika otak dan mata terus menerus dipakai untuk bermain *game*, apalagi 24 jam non stop, itu akan mengakibatkan kelelahan pada saraf . Jika hal tersebut sangat sering dilakukan maka dapat mengakibatkan tegang saraf. Berjam-jam duduk di depan komputer sampai lupa makan dan minum, terlalu banyak duduk, dan kurang minum, dapat beresiko terkena gagal ginjal. Dan terlalu fokus bermain *game online* sampai lupa waktu tidur tiap malam sehingga menyebabkan kurang istirahat tidak baik bagi kesehatan jantung. Selain pertimbangan yang mencakup pada masalah kesehatan bagi tubuh, pemilihan tipe atau jenis dari *game online* juga perlu diperhatikan karena

dapat mempengaruhi psikis dan tingkah laku para pemainnya di kehidupan nyata.



Gambar 1.1 Tampilan *Game Point Blank*

Sumber : http://3.bp.blogspot.com/-LPgMES0N-40/TjDfacILLLI/AAAAAAAAAEk/qGeKf7HRWKs/s1600/PointBlank_20090923_140940.jpg (01/01/2012)

Dikutip dari situs duniaku.net (10/11/2011), idealnya untuk bermain permainan ini haruslah didukung oleh kondisi internet yang baik, kondisi tubuh yang sehat, lama waktu yang dibutuhkan untuk bermain 2-3 jam merupakan waktu maksimal untuk bermain, menggunakan peralatan yang khusus untuk bermain *game* sehingga kita merasa nyaman pada saat bermain, dan tetap menjaga sosialisasi dengan orang-orang disekitar.

Walaupun *game* ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain *game.* Namun kenyataannya kondisi umum yang terjadi di lapangan pada saat ini adalah bahwa *game online* dapat membuat seseorang bermain secara berlebihan yang sering disebut dengan istilah kecanduan. Selain itu didalam bermain *game online* pemain dapat berekspresi secara bebas dan kadang ekspresi secara bebas ini disalah artikan oleh sebagian *gamer* menjadi sesuatu yang bersifat merusak dan tidak baik bagi kepribadiannya yang berpengaruh kepada perkembangan pribadi dari *gamer* tersebut. Hal ini terjadi ketika *gamer* telah kecanduan untuk bermain dan mulai meninggalkan kehidupan sosialnya. Masalah akan menjadi bertambah rumit ketika *game online* dipakai sebagai pelarian dari beragam persoalan sosialnya. Maka dari itu *game* haruslah dimainkan sesuai dengan porsinya (tidak berlebihan) dan perlu pembahasan lebih lanjut mengenai cara untuk mengatasi kecanduan *game online*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikaji mengenai perilaku kecanduan terhadap *game online,* maka telah disimpulkan beberapa identifikasi masalah sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan para pemain *game online* adalah sebagai berikut:

- Terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat bergadang bermain game

online. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main.

- Berat badan menurun karena lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak ngemil dan kurang olahraga.
- Hubungan dengan teman, keluarga memungkinkan untuk menjadi renggang karena waktu untuk berkumpul bersama mereka menjadi berkurang.
- Perilaku pemain yang kecanduan memungkinkan untuk menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang dilihat dan dimainkan di *game online*.
- Apabila telah kecanduan sulit berkonsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan.

1.3 Fokus Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah yang diangkat dalam perancanga ini adalah ;

"Bagaimana membuat media komunikasi visual yang tepat dan efektif serta mampu mengingatkan para pemain akan dampak-dampak negatif, terutama masalah kesehatan yang ditimbulkan dari kecanduan bermain *game online Point Blank*?"

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan media komunikasi ini adalah untuk menyadarkan dan membuat pemain lebih peduli terhadap dampak kesehatan yang dapat ditimbulkan apabila kecanduan *game online* sehingga membuat para pecandu *game online* lebih mawas diri akan dampak yang dapat ditimbulkan.

Berdasarkan tujuan dari perancangan media komunikasi ini dapat disimpulkan beberapa manfaat sebagai berikut:

- Mengurangi resiko terkena penyakit cacat mata yang dapat ditimbulkan akibat kecanduan *game online* yang disebabkan oleh paparan cahaya radiasi dari layar monitor.
- Mengurangi resiko terkena penyakit maag atau penyakit kekurusan yang disebabkan karena lupa makan akibat terlalu asik bermain *game*.
- Mengurangi resiko terkena penyakit ginjal akibat menahan buang air kecil yang disebabkan karena terlalu fokus bermain.
- Mengurangi resiko terkena penyakit jantung karena tidak teraturnya waktu tidur yang disebabkan oleh bermain *game* hingga lupa waktu.