BAB II

KAMPANYE, GAME FPS DAN OPINI PEMAIN

2.1 Pengertian Kampanye

Kampanye pada prinsipnya merupakan suatu proses kegiatan komunikasi individu atau kelompok yang dilakukan secara terlembaga dan bertujuan untuk menciptakan suatu efek atau dampak tertentu. Rogers dan Storey (1987) mendefinisikan kampanye sebagai "serangkaian tindakan komunikasi yang terencana dengan tujuan untuk menciptakan efek tertentu pada sejumlah besar khalayak yang dilakukan secara berkelanjutan pada kurun waktu tertentu" (Venus, 2004:7).

2.1.1 Jenis dan Tujuan Kampanye

Ada beberapa jenis kegiatan kampanye yang umum dilakukan, yaitu:

1. Kampanye Produk (*Product oriented campaigns*)

   Kampanye jenis ini merupakan kegiatan kampanye yang berorientasi pada kegiatan komersial, seperti peluncuran produk baru. Kampanye ini biasanya sekaligus bermuatan kepentingan untuk membangun citra positif terhadap produk barang yang diperkenalkan kepada publik/masyarakat.



Gambar 2.1 Tampilan Kampanye produk

Sumber : http://tutyhardiasiwi.files.wordpress.com/2010/10/flexi-net.jpg

(17/11/2011)

2. Kampanye Pencalonan Kandidat (*Candidate Oriented Campaigns*)

Kampanye jenis ini merupakan kegiatan kampanye yang berorientasi politik, seperti kampanye pemilu dan pilkada.



Gambar 2.2 Tampilan Kampanye Pencalonan Kandidat

Sumber : http://kopidangdut.files.wordpress.com/2008/07/rm.jpg (17/11/2011)

3. Kampanye Ideologi atau Misi Sosial (*Ideological or Cause Oriented Campaigns*)

   Kampanye jenis ini adalah kampanye yang bersifat khusus keagamaan, berdimensi sosial, atau perubahan sosial, seperti melaksanakan kampanye Anti Narkoba, Anti HIV/AID dan Pengentasan Kemiskinan.



Gambar 2.3 Tampilan Kampanye Ideologi atau Misi Sosial

Sumber : http://bulanbintang.files.wordpress.com/2008/05/aids-awarenessearlywarning-dan-bulan-bintang-media.jpg (17/11/2011)

Jika dilihat dari jenis medianya, maka jenis kegiatan kampanye yang dipakai adalah kampanye ideologi atau sosial yang bertujuan untuk memberikan perubahan sosial dengan tujuan khusus untuk menyadarkan dan membuat masyarakat peduli terhadap bahaya yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* sehingga

membuat masyarakat lebih waspada akan dampak yang ditimbulkan.

2.2 Jenis Game

Dalam kamus bahasa Indonesia "*game*" adalah permainan. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan yang merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.(Aqila Smart, 2010, h16 – 17)

2.2.1 Jenis *Game*

Game kini dapat dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan meskipun mereka terpisahkan antar pulau maupun antar benua, memainkannya pun tak lagi konvensional dengan mesin *video game arcade*, tapi dengan komputer maupun konsol (Wii, PS, Xbox) yang terkoneksi dengan internet, yang disebut dengan istilah game online.

Jenis-jenis *game online* ditinjau dari cara memainkannya menurut Geghans (2010), yaitu:

1. RTS (*Real Time Strategy*)

   Real Time Strategy adalah suatu permainan computer yang memiliki ciri khas berupa permainan yang tiap pemainnya memiliki

suatu pengelolaan dalam hal pengumpulan sember daya (alam, manusia, ekonomi), pengaturan strategi pasukan tempur, diplomasi dengan Negara tetangga, peningkatan ekonomi, pengembangan keyakinan, dsb.

RTS dibedakan dari *turn-based* strategy dimana dalam RTS permainan tidak mengenal giliran. Setiap pemain dapat mengatur/memerintah pasukannya dalam waktu apapun. Dalam RTS, tema permainan dapat berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empire*s), fantasi (misalnya *Warcraft*) dan fiksi ilmiah (misalnya *StarWar*s).



Gambar 2.4 Tampilan Game Age of Empires

Sumber : http://www.gamingupdate.com/images/newsimages/1304603601-ageofempires3screen.jpg (17/11/2011)

2. FPS (*First Person Shooter*)

Jenis permainan tembak-menembak dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, tiap tokoh karakter mempunyai kemampuan berbeda-beda dalam tingkat akurasi menembak, reflek menembak, dll. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang. Permainan ini bisa berupa misi melumpuhkan penjahat maupun alien, kadang juga sejumlah pemain dibagi beberapa tim yang bertugas melumpuhkan tim lainnya, sebelum dilumpuhkan.

Contoh game genre ini antara lain Counter-Strike, Halo, Call of Duty, dan Point Blank.



Gambar 2.5 Tampilan Game Call of Duty

Sumber : http://www.playerzblog.com/wp-content/uploads/2011/05/Best-FPS-Games.jpg (17/11/2011)

3. RPG (*Role Playing Game*)

Role Playing Game adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk membentuk sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari system peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan ini.

Adapun istilah lainnya dari MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) adalah permainan *role playing game* (RPG) yang melibatkan ribuan pemain untuk bermain bersama dalam dunia maya yang terus berkembang pada saat yang sama melalui media internet dan jaringan. Contoh dari genre permainan ini World of Warcraft, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, Ragnarok, Dotta.



Gambar 2.6 Tampilan Game Dotta

Sumber : http://cdn-u.kaskus.us/52/1aqvt4y7.jpg (17/11/2011)

4. *Life Simulation Game*

Permainan simulasi kehidupan ini meliputi kegiatan individu dalam sebuah tokoh karakter. Dalam memainkan tokoh karakter tersebut pemain bertanggung jawab atas kepintaran serta kemampuan fisik dari tokohnya tersebut. Tokoh karakter tersebut memerlukan kebutuhan layaknya manusia seperti kegiatan belajar, bekerja, belanja, bersosialisasi, memelihara hewan, memelihara lingkungan, dan lain-lain. Lawan mainnya bisa perupa pemain lain yang memainkan karakter sebagai tetangga maupun komputer dengan kecerdasan buatan. Contohnya adalah Sim Life, Second Life.



Gambar 2.7 Tampilan Game The Sims

Sumber : http://blstb.msn.com/i/62/33A333311F36F7FBCBDC7F258ED34C.jpg

(17/11/2011)

5. *Construction and Management Simulation Game*

Permainan yang menstimulasikan proyek membangun sebuah kota, pemain di haruskan membangun sebuah kota lengkap dengan fasilitas publik maupun fasilitas pemerintah seperti gedung, alat transportasi publik, taman, sekolah, rumah sakit, stasiun, tempat beribadah, pabrik, bandara, bank, dan bangunan lain-lainnya. Saat membangun kota tersebut pemain juga harus memperhatikan sumber daya ekonomi, kenyamanan para penduduknya dalam beraktifitas yang mungkin terganggu saat pembuatan jembatan penyebrangan dan lain-lain. Contoh dari game genre ini adalah SimCity, Caesar. (Geghans)



Gambar 2.8 Tampilan Game Sims City

Sumber : http://news.cnet.com/i/bto/20081218/SimCity.JPG (17/11/2011)

2.2.2 Jenis Peralatan *Game*

Jenis-jenis dari game berdasarkan dengan *platform* atau alat yang digunakan dibagi ke dalam:

1. *Arcade Games*

   Arcade games biasanya sering disebut dingdong di Indonesia, biasanya berada di daerah / tempat khusus dan memiliki box atau mesin yang memang khusus di *design* untuk jenis *video games* tertentu dan tidak jarang bahkan memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya lebih merasa “masuk” dan “menikmati”, seperti pistol, kursi khusus, sensor gerakan, sensor injakkan dan stir mobil.

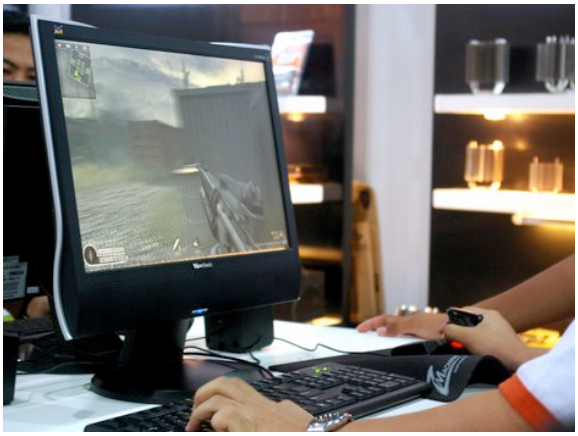


Gambar 2.9 Tampilan Peralatan Arcade Games

Sumber : http://image.made-in-china.com/2f0j00jenayLHqfkcG/Arcade-Game-Games-Machine-Amusement-Machine-Racing-Game-Initial-D3.jpg (17/11/2011)

2. PC *Games*

PC *games* yaitu permainan *video game* yang dimainkan dengan menggunakan *personal computer.*



Gambar 2.10 Tampilan Peralatan PC Games

Sumber : http://www.mortalidadmaterna.org/wp-content/uploads/2011/10/playing-computer-games.jpg (17/11/2011)

3. Konsol *Games*

Konsol *games* yaitu *games* yang dimainkan menggunakan konsol tertentu, seperti Playstation 2, Playstation 3, XBOX 360, dan Nintendo Wii.



Gambar 2.11 Tampilan Peralatan Console Games

Sumber : http://blogs.gameshastra.in/wp-content/uploads/2010/11/console_wars1.jpg (17/11/2011)

4. *Handheld Games*

Handheld games yaitu *game* yang dimainkan di *console* khusus *video game* yang dapat dibawa kemana-mana, contoh Nintendo DS dan Sony PSP.



Gambar 2.12 Tampilan Peralatan Handled Games

Sumber : http://www.shinyshiny.tv/DS_Lite_vs_PSP.jpg (17/11/2011)

5. *Mobile Games*

Mobile games yaitu *games* yang dapat dimainkan atau khusus untuk *mobile phone* atau PDA.



Gambar 2.13 Tampilan Peralatan Mobile Games

Sumber : http://magnetfish.com/wp-content/uploads/2011/07/mobile-games-gaming-industry-android-smartphones-gameboy-ninteendo-xbox-microsoft-EA-Sports-iphone-nokia-google-chrome-wp7-wii-playstation-set-to-rise-FIFA-2010-EA-SPORTS-v102-for-iPhone-and-iPod.jpg (17/11/2011)

2.3 Opini Pemain *Game Online Games Point Blank*

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, terdapat beberapa pendapat dari beberapa pemain tentang pandangan mereka mengenai *game online Point Blank* dan dimana biasanya mereka memainkan permainan tersebut.

Menurut responden pertama yang juga bertindak sebagai pemain *game online* yang biasa bermain *game* tersebut di *game center* atau tempat-tempat yang menyediakan jasa permainan *game online* berpendapat bahwa bermain *game online* itu merupakan tindakan yang wajar dan sah-sah saja

karena *game online* hanya merupakan sebuah permainan yang dapat menghilangkan kebosanan, selain itu dia juga berpendapat bahwa dengan bermain *game online* dapat memperluas pergaulan dan menambah teman dalam dunia maya. Tetapi untuk bermain *game online* juga harus ada batasannya, jangan sampai memungkinkan menjadi lupa waktu.

Responden kedua berpendapat bahwa *game online* merupakan permainan yang bagus tetapi hal itu juga bergatung kepada jenis dari gamenya dan yang menurutnya yang menjadi masalah adalah kalau sampai bermain *game online* tersebut menjadi sebuah ketagihan. Maka dari itu responden kedua berpendapat jika kita bisa mengontrol diri kita sendiri maka bermain *game* apapun juga tidak akan menjadi masalah. Dan untuk tempat bermain, biasanya ia bermain *game online* di wargame dan tempat-tempat yang menyediakan jasa permainan *game online*.

Responden ketiga mempunyai pendapat yang tidak jauh beda dengan respoden pertama dan kedua mengenai *game online*, ia berpendapat bahwa *game online* merupakan tipe permainan *virtual game* yang bagus dan sah-sah saja untuk dimainkan selama permainan tersebut tidak menimbulkan dampak yang buruk bagi penggunanya. Sama seperti responden pertama dan kedua, responden ketiga ini juga bermain permainan *game online* di *game center* atau tempat-tempat yang menyediakan jasa permainan tersebut.

Menurut responden keempat yang juga mempunyai kesenangan terhadap permainan *game online* berpendapat bahwa *game online* merupakan sebuah permainan yang mengasikan dan dapat menghilangkan kepenatan. Tetapi ia juga berpendapat bahwa bermain *game online* cukup menguras keuangannya karena ia memainkan permainan tersebut di *game center*.

Pendapat responden kelima pun tidak jauh berbeda dari pendapat responden-responden sebelumnya. Ia berpendapat bahwa *game online* merupakan sebuah permainan yang dapat membuat pemainnya mengalami kecanduan jika dimainkan secara berlebihan dan dapat membuat pemainnya menjadi malas melakukan aktifitas lain karena terlalu fokus pada permainan tersebut, tetapi ia juga tidak menampik bahwa *game online* merupakan sebuah permainan yang mengasikan karena dengan bermain *game* tersebut dapat menghilangkan stress dan ia biasa memainkan *game* tersebut di *game center* langganannya bersama dengan teman-temannya.

2.4 Analisis *Game Online Point Blank*

Analisis diambil secara sederhana yang dikelompokan menjadi dua point yang mencakup hal positif dan hal negatif dalam bermain *game online Point Blank*. Berikut ini adalah penjabaran dari hasil wawancara dan survei yang dapat dilihat melalui tabel 2.1.

Tabel 2.1
Tabel Analisis *Game Point Blank*

	Analisis	Tindakan
Hal Positif	• Sebagai media hiburan • Memperoleh pengetahuan tentang senjata atau peralatan kemiliteran • Dapat menambah teman dalam konteks teman dalam dunia maya	• Menginformasikan bahwa dengan bermain *game online* dapat menjadi sarana hiburan untuk menghilangkan kepenatan • Mengambil hal positif dalam permainan
Hal Negatif	• Dapat merusak kesehatan mata, ginjal, jantung, penyakit kekurusan • Dapat memungkinkan menjadi kecanduan • Dalam masalah keuangan memungkinkan menjadi lebih boros • Dapat mengubah perilaku menjadi lebih kasar akibat dampak dari bermain *game* tersebut	• Mencari kegiatan lain yang sifatnya menghibur agar tidak terlalu fokus terhadap *game* • Jangan terlalu lama dan berlebihan dalam bermain *game online* • Adegan yang bersifat negative di dalam permainan jangan ditiru dan dilakukan di dunia nyata

Berdasaran tabel analisis *game Point Blank* diatas terdapat hal positif dan hal negatif. Hal positif dari analisis *game Point Blank* adalah sebagai media hiburan, memperoleh pengetahuan tentang senjata atau peralatan kemiliteran, dan dapat menambah teman dalam konteks teman dalam dunia maya. Tindakan yang dilakukan dalam hal positifnya adalah untuk menginformasikan bahwa dengan bermain *game online* dapat menjadi

sarana hiburan untuk menghilangkan kepenatan dan juga mengambil hal positif dalam permaian.

Sedangkan untuk hal negatif dari analisis *game Point Blank* adalah dapat merusak kesehatan mata, ginjal, jantung, dan peyakit kekurusan. Selain dapat merusak kesehatan, *game* ini juga dapat memungkinkan menjadi kecanduan, dalam masalah keuangan menjadi lebih boros, dan dapat mengubah perilaku menjadi lebih kasar akibat dampak dari bermain *game* tersebut. Tindakan yang dilakukan untuk menghindari hal negatif dari bermain *game online Point Blank* ini adalah mencari kegiatan lain yang sifatnya menghibur agar tidak terlalu fokus terhadap *game*, jangan terlalu lama dan berlebihan dalam bermain *game online*, dan adegan yang bersifat negatif dalam permainan jangan ditiru dan dilakukan di dunia nyata.

2.5 Segmentasi

Proses segmentasi didalam kampanye adalah untuk menentukan strategi komunikasi yang efektif dan efisien. Setelah mengetahui segmen yang dituju, maka akan menentukan cara berkomunikasi yang baik dengan segmen yang dituju sehingga maksud yang diinginkan dapat tersampaikan dengan baik.

2.5.1 Segmentasi Demografis

- Jenis Kelamin : Laki-laki
- Usia : 13 s.d 16 tahun
- Pekerjaan : Pelajar SMP
- Status Ekonomi Sosial : Menengah

2.5.2 Segmentasi Psikografis

Dalam konteks permainan *game online*, perilaku psikografis pemain dalam membuat keputusan dapat terlihat dari bagaimana mereka bersikap, berfikir, menghadapi hidup, dan berprilaku/ gaya hidup.

- Menikmati hidup dan lebih suka beraktivitas di luar rumah khususnya di *game center* demi kesenangannya.
- Pemain *game online* lebih suka berfantasi dalam berfikir, sehingga cenderung kurang berkonsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan.
- Dalam kehidupan bermasyarakat, pemain *game online* cenderung sedikit kurang bergaul dan kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya.

2.5.3 Segmentasi Geografis

Dalam proses penelitian dan kampanye sosial mengenai "Kecanduan *Game Online Point Blank"* wilayah geografis yang diambil adalah wilayah Bandung yang mencakup daerah perkotaan. Hal ini dikarenakan kota Bandung merupakan salah satu kota terbesar setelah ibu kota Jakarta yang memiliki tingkat kepadatan penduduk yang cukup banyak dengan gaya hidup modern yang mengikuti perkembangan zaman dan teknologi.