BAB III

OBJEK PENELITIAN

3.1. Sejarah *Game online*

Kehadiran internet bisa dibilang terlambat di Indonesia, namun dapat dibilang sangat cepat perkembangannya. Berdasarkan data dari situs Internet World Stats, pengguna internet di Indonesia telah mencapai angka 25 juta orang pada akhir tahun 2008. Tingkat pertumbuhan penggunaan internet yang terjadi selama 8 tahun mencapai 1.150%. Jauh melebihi data yang diambil pada tahun 2000, dimana jumlahnya hanya 2 juta orang. Besar pertumbuhan penggunaan internet ini jauh lebih besar dari jumlah pertumbuhan penduduk di Indonesia yang tidak lebih dari 3% per tahun. Hal tersebut makin meyakinkan bahwa internet dapat menjadi media baru yang akan dinikmati seluruh masyarakat Indonesia seperti halnya media televisi saat ini (Syaifudin, 2008).[(1)]

Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antuiasme para gamer di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar games di Indonesia. Berikut adalah *game online* yang hadir di Indonesia yang di kutip pada situs "www.ketok.com" [(2)] yakni:

---

[1] Syaifudin, http://km.itb.ac.id/web/index.php?option=com_content&view=article&id=106: tantangan-dan-peluang-ekonomi-internet-di-indonesia&catid=75:diskusi-diluar-isu-energi pangan-dan-pendidikan&Itemid=110 Pada Hari Rabu Tanggal 15 Juni 2011 jam 03:00 PM

[2] Erwin, http://www.ketok.com/index.php?news_id=2446&start=4&category_id=12&parent_id=0&arcyear=&arcmonth= Pada Hari SabtuTanggal 25 Juni 2011 jam 12:23 PM

1. *Nexia*

Nexia, *game online* RPG keluaran BolehGame pertama di Indonesia muncul pada bulan Maret tahun 2001 dengan grafik sederhana berbasis 2D. Nexia hanya membutuhkan spesifikasi komputer yang cukup kecil, dan bahkan bisa dimainkan di Pentium 2, dengan grafik card 3D minimal. *Game* keluaran Nexus (Korea) ini juga mudah di-install pada komputer-komputer warnet yang kebanyakan memiliki spesifikasi 'yang penting bisa internet'. Memperkenalkan bermain game dan chat bersama pertama di Indonesia, *game* dengan karakter imut kecil ini sukses tanpa mendapat saingan. Walau 2D dan simple, *game* ini memberi kesan cukup mendalam pada gamer-gamernya, terbukti setelah beberapa tahun berlalu masih banyak yang menunggu sequelnya bahkan banyak jugamemainkan Nexia server internasional.

Gambar 3.1

Nexia



Sumber: Ketok.com

Game yang terdiri dari 4 karakter utama (mage, roque, warrior dan poet) ini mempunyai dunia jelajah yang luas, dan disertai dengan banyak quest sesuai levelnya. Selain itu Nexia mempunyai banyak *'side job'* seperti menambang, menjahit, menempa, yang bisa menghabiskan waktu-waktu hingga ratusan jam permainan untuk mencapai tingkat mahaguru. *Game* ini ditutup sekitar tahun 2004 karena lisensinya tidak diperpanjang lagi.

2. *RedMoon*

Game dengan grafik 2.5D 'full color' ini sempat sangat digandrungi oleh *gamer* di Indonesia. Muncul pertama kali di Indonesia pada tahun 2002, *Redmoon* bisa diterima oleh *gamer* Indonesia. Dengan *gameplay* yang ber-setting masa depan, *game* ini mempunyai tingkat kesulitan permainan yang cukup tinggi, dimana level karakternya bisa mencapai level 1000. Ketika *game* ini di-*patching* dengan versi terbaru, karakter permainan bahkan ditingkatkan menjadi maksimal level 5000. Cerita *Redmoon* sendiri didasarkan kisah dari sebuah komik dengan judul yang sama.

Kesulitan lainnya di dalam *Redmoon* adalah ketika karakter mati, barang yang dipakai, dibawa, bahkan uang (gold) juga bisa jatuh secara random. Keasyikan bermain Redmoon terletak di leveling, upgrade barang dan mencari barang-barang langka yang cukup sulit untuk didapatkan. Pemain yang levelnya tinggi, bisa menempuh perjalanan ke ruang angkasa

dengan sebuah pesawat yang berangkat tiap 1 jam. Keunikan lainnya *game* ini adalah *game* ini memiliki 9 karakter (Philar, Sadad, Lavita, Destino, Canon, Jarexx, Azlar, Lunarena, dan Kitara). Masing-masing karakter memiliki skill yang unik dan berlainan.

Gambar 3.2

RedMoon



Sumber: Ketok.com

Ketika *game* ini pertama kali launching, pihak pemegang lisensi *game* menyediakan sebuah mobil sport bagi pemain yang pertama mencapai level 1000. Sayangnya pada akhirnya hadiah tersebut tidak jelas dan siapa yang mendapatkannya juga tidak jelas. *Redmoon* sendiri akhirnya menutup layanannya pada tahun 2005.

3. *Laghaim*

Layaknya *game console*, kecanggihan grafik sebuah *game* adalah faktor utama yang membuat *gamer* tertarik melihat *game* tersebut dan mencobanya. Sayangnya, *game* 3D membutuhkan spesifikasi komputer *user* dan *server* yang tidak kecil... Karena itu Laghaim yang adalah *game online* RPG bergrafik 3D pertama yang masuk Indonesia, tapi sering lag pada kota utamanya hingga mendapat julukan *LAG-haim*.

Gambar 3.3

Laghaim



Sumber: Ketok.com

Game keluaran BolehGame ini hadir pada awal tahun 2003, beberapa bulan sebelum *Ragnarok Online* beredar di Indonesia. Pada saat itu koneksi internet Indonesia bisa dikatakan belum begitu bagus dan beberapa warnet spesifikasi komputernya ada yang masih pas-pasan,

sehingga *laghaim* sendiri kurang begitu sukses bila dibanding dengan Nexia. Selain itu gambarnya sendiri tidak begitu sreg dilihat oleh mata. *Laghaim* sendiri cukup bisa bertahan hingga tahun 2006, karena mempunyai peminat fanatik tersendiri.

4. *Ragnarok Online* (RO)

Gambar 3.4

***Ragnarok Online* (RO)**



Sumber: Ketok.com

Game yang kisahnya diambil dari sebuh komik karya komikus terkenal Korea ini, sudah terkenal sebelum masuk ke Indonesia. Banyak *gamer* Indonesia telah antusias menunggu *game* ini hingga rela memainkannya dengan lag-lag di server internasional. Ketika *game* yang booming di mancanegara ini masuk ke Indonesia pada bulan Mei tahun

2003, *game* ini langsung diserbu para *gamer* melebihi *game-game* sebelumnya. *Game* buatan Gravity (Korea) mempunyai *gameplay* dan gambar *anime* yang sangat cocok dengan kegemaran *gamer* Asia, bahkan *game* ini cukup sukses juga di berbagai negara Eropa.

Kelebihan *game* ini antara lain memiliki dunia luas yang bisa dijelajahi oleh para pemainnya. Selain itu pembagian karakter dan job-nya sendiri sangat baik bila dibanding dengan *game-game* lainnya. Monster, item dan peta juga dibuat dengan sangat baik. Fitur-fitur lainnya pada *game* seperti karakter bisa membuka chat room (pub), karakter yang bisa berjualan, menempa barang, mengambil quest dan masih banyak lagi.

5. *GunBound*

Gundbound merupakan *game online* ber-*genre action* pertama yang masuk ke Indonesia. Dirilis sekitar tahun 2004, Gunbound sangat asyik dimainkan untuk mengisi waktu senggang. Tidak seperti *game online* RPG, game keluaran BolehGame ini tidak 'menuntut' *gamer* harus berdiam di depan komputer untuk berjam-jam. Sistem permainannya sendiri bisa berkelompok atau sendiri-sendiri, dimana karakter yang dimainkan akan mengendarai sebuah 'kendaraan' yang bisa menembaknya amunisi kepada lawan mainnya.

Gambar 3.5

GunBound



Sumber: Ketok.com

Gunbound merupakan *game* pertama yang memanfaatkan sistem *'item mall'* , yaitu pemain dapat membeli item-item atau avatar (item yang bisa dipakai oleh karakter) untuk mendandani karakternya. Pembelian item bisa menggunakan *voucher* yang diterbitkan oleh BolehGame.

Gunbound juga merupakan *game* gratis selamanya pertama di Indonesia, dimana pemain tidak perlu harus membeli *voucher* untuk bisa memainkannya. *GunBound* juga merupakan game action pertama yang masuk di WCG (*World Cyber Game*).

6. *Xian Online*

Game 2.5D ini cukup kreatif memakai sistem strategi-RPG dengan latar belakang oriental Asia. Xian memiliki gameplay yang berasaskan berdagang dan mencari keuntungan sebesar besarnya. Uang di dalam *game* ini adalah segalanya, dan semua item bisa di uangkan, dan mungkin tujuan akhir dari *game* ini adalah mendapatkan uang sebanyak-banyaknya.

Gambar 3.6

Xian Online



Sumber: Gameqq.net

Game yang sangat unik keluaran BolehGame ini, mengambil setting Asia timur pada tahun 1500. Ketegangan politik melanda di seluruh negeri Asia Timur. Setelah perang saudara yang panjang di Jepang, akhirnya Jepang bersatu dan merencanakan perluasan daerah jajahan. Tapi

keadaan seperti ini dimanfaatkan oleh para pedagang untuk mewujudkan impian mereka. Pedagang-pedagang dari Korea, Jepang dan Cina berkelana ribuan kilometer jauhnya melewati gunung-gunung yang tinggi, sungai-sungai yang panjang dan melintasi lautan luas nan ganas untuk memperoleh kemasyuran dan kekayaan. Petualangan seperti ini yang harus dijalani oleh pemain *game* yang ingin menjadi seorang pedagang termasyur.

7. *Risk Your Life* (RYL)

Game online RPG 3D bergaya *gothic*, dengan tema dua bangsa yang bermusuhan, yaitu Human (manusia) dan Akhan. Game keluaran PT. Dream Web Technology masuk sekitar pertengahan tahun 2004. *Game* ini membutuhkan spek komputer yang sangat tinggi untuk bisa memainkan *game* ini dengan lancar, yaitu processor setidaknya harus setara dengan Pentium 4 dan dengan kartu grafik yang mempunyai kemampuan rendering tinggi.

Dalam RYL kamu dapat menyerang dan menguasai para monster, pemain, group, guild, kebangsaan lainnya; dan karakter kamu akan berkembang dengan latihanmu. Jika tidak, pemain lain akan menguasai sumber alam tersebut. Terdapat 3 jenis peperangan di dalam game RYL yaitu Guild War, Siege War dan Race War.

Gambar 3.7

***Risk Your Life* (RYL)**



Sumber: Onlinegamesinn.com

8. Tantra Online

Tidak lama setelah RYL muncul, *Tantra* muncul sebagai saingan yang cukup serius untuk *gameplay* yang hampir sama. *Game online* RPG 3D ini menampilkan tema berbeda dari *'middle earth'* ataupun *'futuristik'*, *Tantra Online* mengambil setting dari legenda-legenda di India. Grafiknya sendiri terlihat indah dan cukup mendetail, dimana pemain dapat melihat ukiran-ukiran pada armor yang kamu pakai, peta dan bangunan di dalam game juga terkesan khas India kuno.

Gambar 3.8

Tantra Online



Sumber: ketok.com

Tantra juga menawarkan sejumlah *dungeon*/area bawah tanah, bahkan area istimewa yang dipersiapkan khusus untuk para pemain melakukan pertempuran dan pertandingan antar dewa 8 Karakter berbeda. Dalam *Tantra* terdapat 4 kelas dan 8 suku. Setiap suku dilengkapi dengan pakaian dan item yang unik ditambah dengan fasilitas menambah level karakter guna meningkatkan kemampuan tempurnya. Sistem war yang dapat dilakukan kapan saja dan sistem 'guild castle siege' juga merupakan keunggulan *game* ini.

9. *Survival Project*

Game ber-*genre action*-RPG ini tidak begitu sukses di Indonesia dan hanya bertahan kurang dari 2 tahun sejak diluncurkan. *Game* yang dikeluarkan oleh Playon dengan jarak waktu yang hampir bersamaan dengan diluncurkannya *Tantra*, mempunyai gameplay yang cukup unik, dimana pemain bisa bermain bola, saling bertarung untuk mengumpulkan 'legendary orb'.

Gambar 3.9

Survival Project



Sumber: ketok.com

Survival Project memakai grafik 2D (tampilan karakter hanya terlihat dari atas) yang imut dan penuh warna, rencananya akan gratis selamanya dengan menggunakan sistem item mall. Sayangnya *game* ini tidak bisa diterima oleh *gamer* Indonesia, walau cukup sukses di negara asalnya Korea.

10. GetAmped

Game action-fighting 2.5D keluaran PT. Lyto yang dapat dimainkan beberapa gamer sekaligus. Dengan fasilitas utama membuat atau mendownload skin untuk karakter-karakternya, *gamer* bisa membuat karakter sendiri di dalam *game* ini.

Gambar 3.10

Game online GetAmped



Sumber: ketok.com

Muncul pada awal tahun 2005, *GetAmped* merupakan *game* kedua keluaran PT. Lyto setelah sukses dengan *Ragnarok*. Dengan sistem *free to play* dan *item mall*, *game* ini mayoritas dimainkan mereka yang berada pada usia 17 tahun ke bawah dan laki-laki. *Game* ini juga dapat dimainkan menggunakan *gamepad* khusus untuk komputer.

PT. Lyto sering mengadakan event untuk mempromosikan *game* ini, sehingga walau *game* ini terlihat tidak begitu bagus, tapi memiliki banyak peminat tersendiri, terutama sejak di upgrade menjadi *GetAmped-*

R. Sampai saat ini *game* buatan Korea ini masih bertahan di Indonesia dan banyak diminati oleh *gamer* di luar Jakarta.

11. StarGate Online (SGO)

Game online RPG 2D dengan gambar-gambar imut yang memiliki mayoritas pemain berumur 17 tahun kebawah, muncul pada tahun 2005. *Game* keluaran PT. Borneo X ini memiliki keunikan dimana masing-masing karakter bisa mengendarai semacam robot, dan salah satu karakternya juga adalah sebuah robot. *Game online* buatan Jepang ini sempat menjadi gratis kembali dengan system *item mall* setelah ditinggalkan pemainnya karena memakai sistem *Pay to Play*.

Gambar 3.11

StarGate Online (SGO)



Sumber: ketok.com

Game ini sebenarnya cukup menyenangkan, sayangnya memiliki kekurangan di pola manajemen dari pihak publisher, hingga akhirnya menjadi salah satu *game* publisher di Indonesia yang menutup usahanya pada tahun 2006.

12. TS Online

Game online RPG 2D keluaran tahun bulan Juli 2005 ini, memiliki gaya oriental dengan mengambil setting jaman 'Sam Kok' atau yang dikenal dengan tiga kerajaan (Three Kingdom). Gaya permainan di dalam gamenya cukup unik, dimana pemain dapat menangkap monster untuk dijadikan sebagai peliharaan (pet). Di dalam *game*-nya sendiri terdapat beberapa *mini game* seperti permainan dadu, sehingga pemain tidak akan cepat bosan.

Gambar 3.12

TS Online



Sumber: ketok.com

TS Online juga merupakan *game online* yang pertama kali memperbolehkan membuka dua *client* atau karakter bersamaan dalam satu komputer. Sayangnya game ini hanya bertahan hingga 18 Februari 2008, dan sudah ditutup aksesnya oleh pemegang lisensinya, PT. Global World Technology.

13. O2Jam

O2Jam adalah permainan *game online* berdasarkan musik yang dapat dimainkan 8 player didalam 1 room secara bersamaan. Didalam *game* ini, *gamer* dapat menggunakan alat-alat musik yang lucu-lucu. Bukan hanya alat musik saja, *gamer* juga dapat memakai baju-baju atau *avatar* yang lucu-lucu juga.

Gambar 3.13

O2Jam



Sumber: ketok.com

Mengikuti kesuksesan *game arcade* seperti *Dance Revolution* dan Para para, *game* ini memperkenalkan user PC pada *game* musikal berbasis ketukan. Untuk memahami *O2Jam*, kamu cukup mengikuti melodi lagu dan menekan tombol dengan cekatan. *O2Jam* dirilis pertama kali oleh PT. Infomedia Nusantara pada tahun 2005, dan langsung banyak diminati oleh para *gamer*, terutama *gamer* cewek. Lagu dan alunan musik di *O2Jam* sering sekali terdengar di warnet dan *game center* pada saat itu.

Ketika *game* ini sempat dibuat *pay to play*, penggemar *game* ini sebagian besar langsung kabur, hingga akhirnya diubah menjadi sistem *item mal*l atau *free to play*. *O2Jam* masih bertahan hingga saat ini, dan sejak tahun 2006 sudah berubah menjadi *O2Jam NX* (New Experience).

14. Pangya

Satu lagi *game action* dari BolehGame, yang memperkenalkan pola bermain *golf* 3D, dengan karakter imut dan menggemaskan. Akurasi dan perhitungan jitu dibutuhkan untuk menjadi ahli di dalam *game* ini. Banyak *gamer* tergila-gila dengan permainan yang satu ini, hingga menjadikannya sebagai *game* wajib yang harus di mainkan setiap hari. Bisa dikatakan bahwa *Pangya* merupakan *game* tersukses BolehGame setelah Nexia.

Sistem permainan *Pangya* sendiri mirip pada umumnya dengan olahraga golf. Bedanya adalah *Pangya* memiliki banyak pola pukuran yang aneh-aneh dan lapangan golf yang sangat unik, bahkan pemain bisa

bermain golf di padang salju. Dengan sistem *item mall*, *Pangya* tampaknya akan bisa bertahan lama dengan pola bermain gratis selamanya.

Gambar 3.9

Pangya



Sumber: ketok.com

Pangya telah menutup layanannya di Indonesia pada bulan April 2008, dan masih dengan *update season* 2. Di negara aslinya, Korea, *Pangya* sudah memasuki *update season* 3, dimana belum jelas kapan akan di-*update* juga di Indonesia. *Game* ini masih banyak diminati oleh para *gamer* yang memang menyukai pola permainan yang berbeda dibanding *game online* lainnya.

15. Knight Online

Walau dengan grafik 3D yang masih terlihat kaku dan kurang dipoles, *game* ini sebenarnya cukup menarik. Muncul pertama kali sekitar pertengahan tahun 2005, *game* ini hanya diketahui sedikit *gamer*. *Game*

ini terlihat sepi peminat dan terlihat kurang ramai ketika *game* ini dimainkan pada saat *close beta* dan *open beta.*

Gambar 3.15

Knight Online



Sumber: ketok.com

Sebenarnya pola permainan *game* ini hampir sama dengan *RYL* episode 1, dimana ditekankan adalah pertempuran (PVP) antar *gamer* yang bisa memilih bangsa *El Morad* atau *Karus*. Masing-masing bangsa terdiri dari 4 ras yaitu *Mage, Priest Warrior dan Rogue*. Terdapat sistem battle juga di *game* ini yang dilaksanakan setiap dua minggu dan untuk memperebutkan kastil (*castle siege*).

Promosi yang kurang oleh publishernya PT. Infomedia Nusantara, membuat *game* ini tidak begitu populer walaupun memakai sistem *item mall* dan gratis selamanya. *Game* ini hanya bertahan kurang dari 2 tahun, yang akhirnya ditutup pada tahun 2007.

16. SEAL Online

SEAL Online dirilis di Indonesia pada bulan Februari 2006 oleh PT. Lyto, yang merupakan *game fantasy* RPG 3D dengan grafik imut dan jalan cerita yang menarik. Setiap pemain dalam *game* akan ditampilkan dalam bentuk karakter 3D imut dan lucu, yang dapat memberikan perasaan nyaman untuk semua kalangan, sehingga memudahkan para gamer untuk saling berkenalan. *SEAL* memiliki fitur-fitur menarik seperti karakter *gamer* bisa memancing, berpacaran, memelihara pet, *chatting* lewat *messenger* (*chat*) dan berburu (*hunting*) bersama.

Gambar 3.16

SEAL Online



Sumber: ketok.com

Game ini sempat booming di Indonesia, apalagi PT. Lyto menghadirkan Marshanda sebagai ikon *game*, dan ikut bermain *game* ini

juga. *Game* ini sempat ditinggalkan pemainnya ketika diterapkan sistem *pay to play* yang waktu itu sudah tidak tren lagi di Indonesia karena banyaknya *game* gratis yang beredar. Akhirnya PT. Lyto menerapkan sistem *free to play* dengan *item mall*, yang kemudian kembali menarik minat *gamer* untuk kembali memainkan *game* ini.

Hingga saat ini *SEAL* cukup sering mengadakan *event* di dalam *game* maupun di luar *game*, dan tetap bertahan seiring dengan mulai banyaknya *game-game online* baru yang bermunculan.

17. RAN Online

Game MMORPG 3D Korea yang satu ini cukup unik, dengan latar belakang cerita 'tawuran' dan perseteruan antar sekolah model Jepang. Namun dunianya juga diserang oleh *monster, zombie* dan sejenisnya. Masing-masing sekolah terbagi menjadi 4 sektor dan juga terdapat 4 tipe karakter yang bisa dimainkan, antara lain *Combat* (tangan kosong atau fighter), *Sword* (memakai senjata), *Archery* (pemanah) dan *Qigong* (tenaga dalam atau magic).

Dirilis pada bulan April 2006 di Indonesia, RAN sangat diminati dan cocok dengan selera *gamer* Indonesia. Hal ini terlihat dengan ramainya *gamer* yang ikut bermain game ini hanya dalam waktu singkat. Salah satu kelebihan *game* ini adalah pemakaian spek komputer untuk memainkan *game* ini tidak terlalu tinggi. *RAN* bisa dimainkan cukup dengan komputer pentium 3 kecepatan 500 Mhz plus kartu grafis 32 MB, dan cukup memori 256 MB.

Gambar 3.17

RAN Online



Sumber: ketok.com

18. *AyoDance* (*Audition*)

AyoDance (*Audition*) adalah game musikal yang sangat sukses di Indonesia. *Game* Korea yang dirilis oleh PT. Megaxus Infotech pada bulan Desember 2006, dan memasuki masa komersial pada awal tahun 2007. *AyoDance* sangat simple untuk dimainkan dan dengan lagu-lagu yang enak didengar. Karena sifat permainannya, banyak cewek yang bergabung memainkan *game* ini. Dari info yang beredar mungkin jumlah *gamer* cewek *AyoDance* melebihi *gamer* cowoknya. Bukan rahasia kalau *game* ini populer dan ramai sebagai ajang untuk kenalan dan menemukan pacar.

Game ini juga mengusung sistem *free to play* dengan *item mall*. Di dalam *game*, *gamer* akan berperan sebagai seorang *dancer*. Ada beberapa *mode* permainan dapat dipilih sesuai yang diinginkan dan lagu dapat juga diganti sesuai dengan keinginan *gamer*. *Mode* permainan antara lain *Freestyle Mode*, *Chance Mode*, *B-Boy Mode* (Battle), *Couple Mode*, *Big Game Mode* dan *Dance Competition*.

Gambar 3.18

***AyoDance* (*Audition*)**



Sumber: ketok.com

Di China *game Audition* ini memiliki lebih dari 100 juta pemain. Di negara lain terutama Asia, *game* ini juga cukup sukses dan digermari terutama oleh *gamer* kawula muda. *AyoDance* bisa dikatakan *game* tersukses kedua setelah *Ragnarok* di Indonesia dengan melihat hampir setiap warnet pasti ada yang memainkan *game* ini.

19. DOMO Online

Keistimewaan *game DOMO* yang unik adalah *Flying System*. Fitur ini pertama kali yang ada di Indonesia, karakter memiliki kemampuan terbang kesana kemari dengan menaiki senjata utama. Fitur lainnya, karakter kamu bisa memancing, menebang, menambang, bertani, berternak, bisa memelihara *pet*, men-*summon pet*, dan masih banyak lagi. *Game* ini tampaknya cukup bisa bertahan walau semakin banyak *game-game* baru bermunculan.

Gambar 3.19

DOMO Online



Sumber: kotakgame.com

20. Angel Love Online

Angel Love Online (ALO) adalah *game* 2.5D yang hampir mirip dengan *game Ragnarok Online*. *Game* yang dirilis pada bulan Juli 2007 ini tampaknya lebih ditujukan untuk memikat banyak penggemar RPG khususnya dari kalangan wanita mengingat gambarnya yang imut dan karakter yang lucu-lucu. Para penggemar RPG ringan dengan komunitas *chatting* yang segar juga menjadi target dari *game* ini.

Gambar 3.20

Angel Love Online



Sumber: ketok.com

Salah satu fitur menarik dalam sistem chatting game ini adalah di mana kamu bisa memasang foto pribadi kamu seperti layaknya dalam sebuah *chat messenger*. Sistem *battle* yang ditawarkan juga tidak terlalu rumit, dan cukup bisa dinikmati berbagai macam kalangan. Karakter *game*

ini juga bisa memilih skill dari job lain, namun akan membuat karakter menjadi lemah. *Game quest*-nya terlihat sangat monoton, tapi ide-ide *event* dari *game master*-nya cukup kreatif.

21. Rising Force (RF) Online

Gambar 3.21

Rising Force (RF) Online



Sumber: Kotakgame.com

Game 3D MMORPG keluaran PT. Lyto ini, merupakan *game* yang paling populer saat ini. Dengan tema 'pertempuran tanpa akhir', keunggulan RF adalah karena keunikan-keunikannya seperti sistem job, *skill*, dan *war*. Khusus di Indonesia, RF langsung beredar dengan patch versi 2, sama seperti negara Korea. Negara lain pada umumnya masih memakai patch versi 1. Grafik *game* ini terlihat paling bagus bila

dibandingkan dengan semua *game online* yang pernah beredar di Indonesia. Oleh karena itu diperlukan komputer dengan spek yang lumayan untuk bisa memainkan komputer ini dengan lancar. Dirilis pada bulan Juli 2007, RF langsung menjadi primadona bagi para gamer di Indonesia. Hal ini terlihat dengan penuhnya server-server RF walau dimainkan pada tengah malam dan pagi subuh.

RF Online memiliki sistem *Chip war* yang merupakan pertempuran antar 3 bangsa (*Accretia Empire, Bellato Union, Holy Alliance Cora*) yang dapat dilakukan 3 kali sehari setiap 8 jam. Pertempuran antara 3 bangsa merupakan suasana baru, yang tidak bisa dilakukan hanya dengan mengandalkan kekuatan saja namun dibutuhkan kekompakan seluruh anggota bangsa dibawah seorang pimpinan bangsa. *Game* ini juga menyediakan fitur *Macro* yang dapat menjalankan beberapa perintah otomatis pada karakter. Ada 2 Jenis *macro* yang dapat digunakan yaitu *Macro Potion* dan *Macro Skill*.

22. *Ghost online*

Ghost Online (GO) atau dikenal di luar negeri sebagai *Ghost Soul* merupakan *Game* MMORPG 2D Side-Scrolling yang sangat mirip dengan *Maple Story* (Game MMORPG 2D *Side-Scrolling* pertama di dunia yang dibuat oleh Nexon, yang juga membuat *game* Nexia). *Game* ini sendiri telah dirilis di Korea, Jepang, China, Taiwan, Malaysia dan sekarang di Indonesia. Mulai bisa dimainkan sejak bulan Oktober 2007, *game* dengan

nuansa *oriental* ini ternyata cukup diminati oleh *gamer* dengan terlihat ramainya pemain di dalam *game*-nya.

Gambar 3.22

Ghost Online



Sumber: ketok.com

Game yang dirilis oleh PT. Kreon mempunyai karakter tidak hanya bisa memukul dan meng-*cast magic* tapi juga meloncat, menghindar, dan berlari. Bagi yang menyukai *game simple* yang lebih cenderung menggunakan keyboard, *game* ini sangat cocok dan '*fun*' untuk dimainkan. Terdapat 3 buah karakter utama yaitu *Warrior*, *Assassin* dan *Mage*. Masing-masing karakter mempunyai keunggulan dan keunikan pada *skill* mereka.

23. Point Blank

Point Blank, sebuah *Online First Person Shooting Game* (FPS). Permainan ini dikembangkan oleh Zepetto dari Korea Selatan dan dipublikasikan oleh NCSoft. Selain di Korea Selatan, permainan ini mempunyai server sendiri di Thailand, Rusia, Indonesia, Brasil, Turki, Amerika Serikat, dan Peru. Di Indonesia, permainan ini dikelola oleh PT. Kreon melalui Gemscool.

Gambar 3.23

Point Blank



Sumber: bp.blogspot.com

Point Blank berkisah tentang perseteruan antara *Free Rebels* dan pemerintah yang dalam hal ini adalah *Counter Terrorist Force* (CT-Force). di Indonesia *game* ini bisa dimainkan sejak bulan Juni 2009, *game* ini ternyata cukup diminati oleh semua kalangan *gamer* baik pelajar, remaja bahkan oleh

orang dewasa, hal tersebut terlihat dari ramainya pemain di dalam permainan tersebut.

Selain *game* diatas, ada juga game-game seperti *Warcraft*, *Counterstrike*, *Age Of Empire*, *Need For Speed Series* yang juga banyak menyita perhatian para *gamer* di Indonesia walaupun tidak sebesar *game – game* yang disebutkan diatas. Contohnya *Countersrtike* lebih lancar dimainkan pada mode LAN dibandingkan internet karena latencynya yang besar dan servernya kurang cepat sehingga sewaktu bermain game ada jeda membuat gamers menjadi tidak nyaman, begitu juga halnya dengan Warcraft dan Age of empire.

3.2. Awal Mula Pecandu *Game online*

Salah satu bentuk kecanduan yang ditimbulkan oleh penggunaan internet adalah internet *game online*/internet *game* atau biasa dikenal juga dengan *online game*, yaitu permainan yang dimainkan secara *online* melalui internet. Menurut Syaifudin, di Indonesia sendiri industri *game online* sangat berkembang pesat di seluruh pelosok tanah air. Media teknologi terbaru ini dirancang untuk interactivity dan untuk komunikasi interpersonal.

Layaknya dunia nyata, orang-orang yang bermain di dalamnya dapat membuat kehidupan virtual dan berlaku seperti masyarakat yang nyata pada umumnya. Mereka dapat hidup, bergerak, bertransaksi, melakukan aktivitas

sehari-hari, mendapatkan pekerjaan, mencari pasangan, bahkan membesarkan binatang peliharaan (The Sims 2) di dunia *virtual* atau maya.

Masyarakat Indonesia memiliki kesadaran yang tinggi akan hal seni dan budaya Indonesia yang beragam. Hal ini masih berlaku di sebagian besar wilayah Indonesia yang merupakan negara kepulauan. Salah satu hasil budaya yang masih banyak dipertahankan sampai saat ini adalah permainan tradisional yang dapat meningkatkan kreatifitas dan juga kerjasama/interaksi antar pemain.

Lolly Amalia, Direktur Sistem Informasi, Perangkat Lunak dan Konten, Departemen Komunikasi dan Informasi (Depkominfo) mengatakan, setidaknya ada 30 juta orang Indonesia yang memainkan *game online*, atau dengan kata lain, 1 dari 8 orang Indonesia adalah pemain *game online*. Dengan kondisi pasar seperti itu, Indonesia menjadi pasar yang cukup potensial untuk industry permainan interaktif. Berdasarkan cetak biru pengembangan ekonomi kreatif Indonesia, industri permainan interaktif adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan pada media komputer, video, konsol, telepon genggam, dan jaringan internet, yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Sedangkan kriteria untuk menentukan sebuah permainan disebut permainan interaktif adalah permainan yang menggunakan aplikasi piranti lunak pada komputer (online maupun stand alone), konsol (Playstation, XBOX, Nitendo dll), telepon genggam, maupun alat ketangkasan lainnya. Menurut detikinet.com, dengan adanya internet sebagai salah satu kebutuhan atau sarana yang memudahkan aktivitas, pola budaya dalam masyarakat Indonesia juga dapat mengalami banyak perubahan. Sangat memungkinkan anak remaja lebih kenal

dengan budaya *Warcraft* dibanding tarian Aceh. Mereka lebih kenal *interface* dan *fitur Friendster* dibanding rapat bulanan warga kelurahan. (3)

Saat ini telah banyak warnet yang melengkapi fasilitas *game online* dalam tiap komputer yang mereka sediakan. Menurut hasil wawancara peneliti dengan pemilik atau penjaga beberapa warnet yang berada di daerah sekitar kota Bandung, fasilitas *game online* lebih banyak menarik pelanggan dibandingkan fasilitas lainnya yang disediakan oleh pihak warnet. Jumlah pelanggan yang memanfaatkan fasilitas untuk browsing, membuka e-mail, atau bahkan memperbarui status dalam situs jaringan sosial atau social network service seperti Facebook, tidak sebanyak pelanggan yang datang dengan tujuan untuk bermain *game online*.

Saat melakukan observasi di lapangan, peneliti sendiri telah menyaksikan bagaimana seseorang remaja (memakai seragam sekolah) dengan asyiknya bermain *game online* dalam jangka waktu yang lama (sekitar 6 jam). Bahkan salah satu penjaga warnet yang peneliti temui mengatakan bahwa keuntungan yang mereka dapatkan setiap bulannya sebagian besar berasal dari anak-anak dan remaja yang bermain *game* secara *online*. Ketergantungan *game online* yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata.

---

[3] Yunus Bani Sadar, http://www.wikimu.com/News/DisplayNews.aspx?id=11010 Pada Hari Rabu Tanggal 15 Juni 2011 jam 03:06 PM

Gambar 3.24

Pelajar Berseragam Sekolah Bermain *Game online*



Sumber: Jogetmp3.com

Sudah menjadi pemandangan yang lumrah dimana kita sering melihat orang yang lupa dan asyik ketika ia berada dalam dunianya. Ketika keasyikan itu menjadi sesuatu jebakan untuk melakukannya berulang-ulang hingga merubah pola hidup yang normal menjadi tidak teratur bahkan lupa diri maka kita bisa katakan hal demikian sebagai sebuah "kecanduan".

Bagi sebagian orang *game online* memang salah satu media untuk mencari kesenangan dan juga teman baru, namun bagi sebagian yang lain *game online* justru membawa dampak negatif yang sering kita sebut sebagai kecanduan *game*

online. Sekitar satu dari 10 pengguna *game online* yakin bahwa mereka mengalami kecanduan *game online* alias kecanduan berkelana di depan komputer.

seorang yang kecanduan *game online* menunjukkan perilaku *adiktif* lebih cenderung menggunakan *game online* untuk bertemu dengan orang-orang baru, memperoleh dukungan sosial dan bersahabat seperti hunting bareng, bahkan menyelesaikan misi dalam *game* bersama-sama. Mereka juga cenderung menempatkan *game online* sebagai sesuatu yang berperan penting dalam kepuasan hidup mereka. Data ini tentunya dapat digunakan oleh psikolog di lingkungan pendidikan, dalam mencermati gejala ketergantungan *game online* yang memang makin marak. Lebih lanjut hal ini dapat digunakan untuk mengembangkan intervensi bagi remaja yang mengalami masalah akibat penggunaan *game online*. Jadi fenomena tumbuhnya warung internet atau warnet *game* di lokasi yang didominasi oleh para remaja di kota bandung memang bukan tidak beralasan. Kelompok ini memang terbukti merasa telah membutuhkan *game online* dalam kehidupan mereka.

Gejala, tanda atau ciri-ciri Anak-Anak yang kecanduan main *game* pada situs "www. organisasi.org" [(4)] yakni:

1. Main game yang itu-itu saja bisa bermain lebih dari 3 jam sehari
2. Rela mengeluarkan banyak uang untuk main game tersebut
3. Prestasi sekolah pada umumnya menurun dan jadi malas belajar

[4] godam64, http://organisasi.org/gejala-tanda-ciri-ciri-anak-ketagihan-kecanduan-main-game-online-offline Pada Hari Rabu Tanggal 15 Juni 2011 jam 03:06 PM

4. Lebih suka belajar meningkatkan prestasi game daripada sekolah
5. Lebih dari 1 bulan masih tetap getol bermain game yang sama
6. Bisa punya teman atau komunitas sesama pecinta game tersebut
7. Kesal dan marah jika dilarang total bermain game tersebut
8. Senang menularkan hobi ke orang lain di sekitarnya
9. Sangat antusias sekali jika ditanya masalah game tersebut
10. Pada zaman sekarang kemungkinan besar *game online* masal.

3.3. Dampak *Game online Addiction*

Seiring dengan semakin populernya *game online*, dampak-dampak potensial seperti kecenderungan untuk melakukan kekerasan dan perkembangan kemampuan sosial yang rendah telah menjadi perhatian masyarakat. Young (1996) menyatakan bahwa kecanduan terhadap *Internet* dapat membawa dampak negatif seperti manipulasi psikologis, pengorbanan, dan penyalagunaan *Internet* oleh siswa dan karyawan. Peneliti lain mencatat bahwa anak-anak dan remaja yang kecanduan *game online* lebih cenderung untuk menunjukkan sikap bermusuhan dan mengalami performa akademis yang buruk (Lee, Yu & Lin, 2007).

Penggunaan *Internet* pada tahap kecanduan dapat memunculkan konsekuensi yang luas yang dapat mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan seseorang: interpersonal, sosial, pekerjaan, psikologis dan fisik. Bisa jadi dampak

negatif terbesar adalah pada keluarga dan kehidupan sosial. Konsekuensi psikososial mencakup loneliness, frustrasi dan depresi (Murali & George, 2007).

Meski tidak terlalu umum, sejumlah pecandu yang menghabiskan waktu sangat panjang dengan *Internet* juga mengalami masalah fisik seperti kelelahan yang berhubungan dengan kehilangan jam tidur, sakit punggung dan sindrom terowongan karpal dan radial (Murali & George, 2007).

Pengaruh negatif pada fungsi fisik dan mental yang diakibatkan penggunaan *game* berlebihan antara lain menurunnya kondisi indra penglihatan dan berat badan yang menurun serta mengasilkan kebingungan antara kenyataan dan ilusi, juga relasi dengan sesama yang tidak dewasa (Matsushita & Matsushita, 1997 dalam Chen & Chang, 2008). Penelitian Griffiths, Davies & Chappell (2003) menunjukkan bahwa remaja usia 12 sampai 19 tahun secara signifikan lebih cenderung mengorbankan pendidikan maupun pekerjaan mereka untuk bermain *game online*. Pengaruh negatif pada fungsi fisik dan mental yang diakibatkan penggunaan *game* berlebihan antara lain menurunnya kondisi indra penglihatan dan berat badan yang menurun serta menghasilkan kebingungan antara kenyataan dan ilusi, juga relasi dengan sesama yang tidak dewasa (Matsushita & Matsushita, 1997 dalam Chen & Chang, 2008).

Buchman dan Funk (dalam Chen & Chang, 2008) menyatakan bahwa *game* kekerasan memiliki kecenderungan agresif. Irwin dan Gross (dalam Chen & Chang, 2008) melakukan penelitian eksperimental dan menemukan bahwa individu yang terlibat dalam *game* kekerasan menunjukkan bahasa dan tingkah

laku yang lebih agresif . Mereka menyatakan bahwa anak laki-laki yang bermain *game* kekerasan lebih memiliki sikap bermusuhan dibandingkan mereka yang bermain *game non*-kekerasan.

Bermain *game* terlalu lama memiliki banyak pengaruh yang buruk bagi kesehatan. Berikut beberapa contoh "*efek-samping*" permainan *game online* terhadap tubuh yang dimuat dalam situs "www.shintiahotono.com" [(5)] antara lain:

1. Kulit dan rambut

   Bermain *game online* yang dilakukan dalam ruangan membuat tubuh anda tidak mendapatkan banyak sinar matahari. Sementara sinar matahari pagi mengandung manfaat yang sangat baik bagi tubuh, misalnya untuk kulit dan rambut. Sinar matahari pagi mengandung banyak vitamin yang dapat meningkatkan kesehatan dan menyegarkan tubuh. Berbeda dengan sinar matahari di sore hari yang hanya akan membakar kulit.

2. Mata

   Pengaruh radiasi dari layar monitor bisa melelahkan mata. Apalagi didukung oleh efek cahaya yang ditampilkan dalam sebuah *game*. Dalam satu kali penglihatan, efek cahaya yang bisa terjadi bisa mencapai ratusan. Ini biasanya bisa menyebabkan perut mual jika kita terus memaksa mata melihat ke layar televisi atau monitor. Dan dengan kurangnya pencahayaan dalam ruangan, ini akan menjadi semakin buruk. Walaupun

[5] Shintia, http://www.shintiahotono.com/kecanduan-game-online.html Pada Hari Kamis Tanggal 23 Juni 2011 jam 08:00 PM

kenampakan efek-khusus dalam *game* lebih jelas, namun ini akan menjadikan mata lebih cepat lelah. Anda harus menjaga jarak dari layar monitor, dan istirahatkan mata sebelum dan setelah bermain *game* dalam waktu yang cukup lama.

3. Hidung

Sering sekali ketika bermain *game online* kita tidak peduli tentang suhu ruangan. Sekalipun ruangan pengap, anda tetap akan melanjutkan bermain game. Sebenarnya menurut opinin para pakar kesehatan, sirkulasi udara yang baik sangat penting.

4. Telinga

Pemain *game online* biasanya lebih senang bermain dengan menggunakan *headset*. Karena dengan memakai *headset*, suara yang didengar lebih tajam dan tidak akan mengganggu orang-orang di sekitar anda. Tetapi perlu diingat, telinga memiliki batas toleransi terhadap suara-suara yang didengar. Ketika menggunakan *headset* dan volume suara tinggi, bisa menyebabkan masalah pada gendang telinga. Belum lagi dalam sebuah permainan terkadang distorsi suara dijadikan sebagai efek suara. Ini bisa menyebabkan kerusakan pada telinga, juga pada otak. Jadi penggunaan *headset* hanya baik jika volume suara sedang. Memang volume yang rendah akan mengurangi kenikmatan dalam bermain *game*, tetapi itu lebih aman.

5. Jantung

Pengaruh main *game online* terhadap jantung bisa menimpa orang-orang yang lemah terhadap kejutan, yang lazimnya ditampilkan dalam game-game yang bertema horor. Bagi anda yang lemah jantung hindari main game yang bertema horor. Penyakit-penyakit yang disebabkan oleh main *game*.

6. Osteoporosis

Terlalu lama bermain *game* menyebabkan aktivitas tubuh menurun. Ini bisa menyebabkan osteoporosis, atau kerapuhan tulang. Penyakit ini biasanya menyerang orang-orang yang sudah tua karena tulangnya kekurangan kalsium. Tetapi di era moderen ini, orang yang mengalami osteoporosis di usia muda sudah banyak. Perhatikan bahwa pola makan yang tidak teratur, dan kurang aktivitas, menjadi penyebab utama.

7. Bawasir

Jika terlalu lama duduk, dan anda kurang minum air, anda akan berisiko untuk mengalami bawasir. Jadi sebelum terlambat, posisikan tubuh anda dengan posisi yang nyaman saat bermain game. Persiapkan alas duduk yang empuk dan hindari alas duduk yang kasar. Dan dari waktu ke waktu gerakkan otot pinggul agar tidak kaku. Selain itu minum banyak air saat duduk lama di depan komputer.

8. Obesitas

Makan merupakan aktivitas yang paling menyenangkan saat bermain *game*. Akan tetapi jika terlalu banyak makan, dan sudah menjadi kebiasaan, obesitas adalah risikonya. Untuk menghindari ini, hindari minuman dan makanan dengan kandungan MSG tinggi. Untuk lebih amannya, jangan makan terlalu banyak saat bermain game. Tetapi jika sulit dihindari, lebih baik mengganti makanan dengan buah-buahan.

9. Sindrom Carpal Tunnel

Bermain *game online* paling banyak menggunakan "*mouse*" dan memberikan tumpuan yang lama pada pergelangan tangan. Akibatnya saraf medianus bisa tertekan dan mengakibatkan sindrom Carpal Tunnel. Jika anda sering merasakan sakit pada pergelangan tangan, tidak kuat menggenggam, atau "mati rasa", misalnya benda sering terlepas tanpa disadari dari genggaman, maka anda telah mengalami gejala sindrom carpal tunnell dan jika dibiarkan tidak diobati akibat terburuknya adalah kelumpuhan total dan amputasi tangan.