BAB II

PENGGUNAAN *GAME ONLINE* YANG BERLEBIHAN

2.1 Pekembangan Teknologi Internet

Internet mulai dikerjakan pertama kali tahun 1966 dan dikembangkan dalam sebuah penelitian militer Amerika Serikat (*Advanced Research Project Agency Network* (ARPANet)) yang menghubungkan pusat penelitian departemen pertahanan dengan pusat penelitian di universitas-universitas Amerika Serikat. Para peneliti yang mengerjakan riset ini mengusung *packet switching* untuk memecahkan masalah *bandwidth*.

Indonesia mulai mengenal internet ketika dikembangkan tahun 1983 di Universitas Indonesia berupa UINet oleh Dr. Joseph F.P. Luhukay. Proses pembangunan jaringan ini berlangsung selama empat tahun. Sistem ini juga mulai dikembangkan di lingkungan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dengan nama *University Network*. Saat itu, Uninet merupakan jaringan komputer dengan jangkauan yang lebih luas dan meliputi Universitas Indonesia, Institut Negeri Bandung, Instiut Pertanian Bogor, Universitas Gadjah Mada, Institut Teknologi Surabaya, Universitas Hasanudin dan Ditjen Dikti *(Dharma Oetomo, hal 21-23).*

Internet menawarkan banyak fasilitas, salah satunya adalah layanan multi media atau yang dikenal dengan nama *World Wide Web* (WWW). WWW merupakan aplikasi internet yang dapat mencakup

semua sumber daya multi media, yaitu suara, gambar, video, audio dan animasi. WWW merupakan sarana untuk menyajikan informasi kepada khalayak. Semakin berkembangnya teknologi internet membuat game menjadi permainan yang menghubungkan ke seluruh dunia dengan sebuah jaringan internet.

2.2 *Game Online*

Game adalah program komputerisasi yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan hiburan. *Game online* adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia *Gamer* dalam Kompas cyber media, (14 November 2003) sebuah komunitas pencinta *game* di Indonesia, internet *game* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* via Internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*), atau konsol *game* biasa (seperti PS 2, X Box, dan sejenisnya).

2.2.1 Awal Mula *Game Online*

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Makin meningkatnya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang.

Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang.

Jenis jenis permainan dalam internet *game online*/internet *game* bisa dibagi ke dalam beberapa kategori seperti *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS), *Massively Multiplayer Online First Person Shooter 8* (MMOFPS), dan lain-lain. (Fiutami, 2007)

2.2.2 Pekembangan *Game Online* di Indonesia

Menurut Liga*game* Indonesia (liga*games*.com), *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia *Online*. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre *action, sport*, maupun RPG (*role-playing game*). Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para *game*r di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar *games* di Indonesia. Berikut adalah table mengenai *game online* yang hadir di Indonesia:

Nama *Games*	**Muncul Tahun**	**Pemegang Lisensi**	**Tipe *Game***	**Tipe grapis**	**Status**
Nexia	2001	Boleh*Game*	RPG	2D	Ditutup tahun 2004
RedMoon	2002	-	RPG	2,5D	Ditutup tahun 2005
Laghaim	2003	Boleh *Game*	RPG	3D	Ditutup tahun 2006
Ragnarok	2003	Lyto	RPG	3D	Masih
GunBound	2004	Boleh *Game*	Action RPG	3D	Masih

Xian	2004	Boleh *Game*	Strategy RPG	3D	Masih
Risk Your Life	2004	Dream Web Tech	Action RPG	3D	Masih
Tantra	2004	Playon	RPG	3D	Masih
Survival Project	2004	Playon	RPG	2D	Ditutup tahun 2006
GetAmped	2005	Lyto	RPG	2,5D	Masih
Stargate	2005	Borneo X	RPG	2D	Ditutup tahun 2006
TS	2005	Global World Technology	RPG	2D	Ditutup tahun 2008
O2jam	2005	Infomedia Nusantara	Musical	3D	Masih
Pangya	2005	Boleh *Game*	Sport	3D	Ditutup tahun 2008
Knight	2005	Infomedia Nusantara	RPG	3D	Ditutup tahun 2007
Vital Sign	2005	-	FPS	3D	Ditutup tahun 2007
SEAL	2006	Lyto	RPG	3D	Masih
RAN	2006	Jaspace	RPG	3D	Masih
Deco	2006	Playon	RPG	3D	Masih

AyoDance	2006	Maxus Infotech	Musical	3D	Masih
DOMO	2007	Datakom Wijaya Pratama	RPG	3D	Masih
Angle Love	2007	Wave*Game*	RPG	3D	Masih
Rising Force	2007	Lyto	RPG	3D	Masih
Ghost	2007	Kreon	RPG	2D	Masih

Tebel 2.1. *Game online* yang hadir di Indonesia

Sumber: liga*game*.com (2011)

2.2.3 Tipe-tipe *Game Online*

- MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games). Merupakan salah satu jenis internet game dimana pemain bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemain yang lain. Kemampuan tertentu yang dimiliki oleh karakter diperoleh melalui pengalaman (*experience*), dan biasanya berhubungan dengan kemampuannya bertempur dan atau untuk melawan musuh. Dalam permainan lebih ditekankan pada aspek kolaborasi dan sosial, bukan kompetisi. Interaksi sosial dalam permainan jenis ini sangat diperlukan, karena pemain harus berkolaborasi dengan

pemain lain untuk mencapai tujuan yang lebih rumit dan harus bergabung dalam ‘organisasi’ atau ‘suku’dari pemain lain agar mengalami peningkatan dalam permainan. (Wan & Chiou, 2007).

- *Real-Time Strategy*: permainan yang menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan lebih dari satu karakter.
- *Cross-Platform Online:* permainan yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda dengan kata lain *game console* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*.
- *Browser games:* permainan yang dimainkan pada *browser* seperti *Firefox, Opera, Internet Explorer*. Syarat dimana sebuah *browser* dapat memainkan permainan ini adalah yang sudah mendukung *javascript*, *php*, maupun *flash*.
- *Massive Multiplayer Online Games*: permainan dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (lebih dari 100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

Game online yang saat ini sedang digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa adalah *game online Point Blank*. *Point Blank* adalah *FPS online* dimana pengguna dapat berperang dengan seluruh orang di Indonesia, mengumpulkan *experience* dan naik level. Pengguna dari

berbagai tempat bergabung di dalam sebuah kelompok yang biasa disebut dengan 'klan'. *Game online Point Blank* mempunyai mode permainan yang variatif dan unik dimana pengguna dapat mengatur strategi berperang, yaitu:

1. *Death Match*: Bunuh pemain musuh hingga skor tim mencapai nilai yang ditentukan atau berusaha menjadi tim dengan skor terbanyak saat waktu permainan habis.
2. *Bomb Mission*: Tujuan tim *Free Rebels* adalah untuk meledakkan area yang disebut *bombsite*, sementara tujuan tim *CT-Force* adalah mencegah tim *Free Rebels* meledakkan *bombsite*.
3. *Destroy Mission*: Hancurkan objek yang menjadi target.
4. *Eliminate*: Habisi semua musuh yang ada untuk memenangkan ronde.
5. *AI Mode*: Pemain diharuskan untuk melawan musuh yang dikendalikan oleh komputer (AI). Mode AI terdiri dari Level 1 hingga Level 10, dimana semakin tinggi levelnya, semakin tinggi pula tingkat kesulitan musuh AI.
6. *Shotgun Mode*: Hanya senjata tipe *shotgun* saja yang dapat digunakan dalam mode ini.
7. *Sniper Mode*: Hanya senjata tipe *sniper rifle* saja yang dapat digunakan dalam mode ini.

First person shooter didefinisikan sebagai sebuah genre *video game* yang dimainkan dari perspektif orang pertama, yang menjadikan penggunanya menjadi karakter utama yang mereka mainkan. *First person shooter* sendiri dikelompokkan sebagai sub genre dari *action games*. Beberapa tema utama yang melatarbelakangi *game* dengan genre *first person shooter* antara lain adalah militer modern, *science fiction* (*Sci-fi*), dan perang dunia kedua. *Game online Point Blank* sendiri bertema militer modern.

Game online Point Blank menawarkan sejumlah pertempuran yang dilakoni oleh sekelompok teroris dengan anti-teroris. Dalam permainan ini ada dua kubu yang saling berperang, yakni *Free Rebels* dan *CT Force*. Secara umum, permainan sebuah organisasi kriminal bernama *Free Rebels* yang melakukan pemberontakan di sebuah negara.

Anggota *Free Rebels* merupakan imigran-imigran yang dalam prakteknya di kehidupan sehari-hari sering mendapat perlakuan yang tidak berprikemanusiaan. Imigran-imigran yang tertindas ini kemudian bersatu dan bersama-sama melawan pemerintah. Pemerintah kemudian membentuk sebuah satuan militer khusus yang berisi pasukan terbaik dari seluruh dunia untuk menghadapi organisasi *Free Rebels*. Satuan militer khusus ini

dinamakan *CT Force*, singkatan dari *Counter Terrorist Force.*

Pada awalnya permainan ini dikembangkan oleh Zepetto yang berasal Korea Selatan kemudian dipublikasikan secara luas oleh NCSoft. *Game online Point Blank* secara resmi telah diboyong oleh PT Kreon di Indonesia dan mulai diperkenalkan ke masyarakat sejak 25 Juni 2009. Dalam kurun waktu beberapa bulan, jumlah pemain *game online Point Blank* sudah mendekati dua juta registrasi.

Permainan ini pun disebut-sebut lebih baik dari *first team shooter* yang lebih dulu terkenal di Indonesia, *Counter Strike*, karena kualitas grafis yang disajikan. Grafis dan efek yang hidup, bahkan mendekati kenyataan, membuat pengguna bisa merasakan perang yang sebenarnya. Beberapa efek perang fisik perang pun dimanfaatkan seperti kaca pecah, kerusakan akibat ledakan dan lain sebagainya.

2.3 Kecanduan

Kecanduan atau ketagihan adalah saat tubuh atau pikiran dengan parahnya menginginkan atau memerlukan sesuatu agar bekerja dengan baik. Disebut pecandu bila memiliki ketergantungan fisik dan ketergantungan psikologis terhadap zat psikoaktif, contohnya

alkohol, tembakau, heroin, kafein, nikotin. Zat psikoaktif ini akan melintasi sawar darah otak setelah dicerna, sehingga mengubah kondisi kimia di otak secara sementara.

Menurut Cromie (1999, dalam Kem, 2005), karakteristik kecanduan cenderung progresif dan seperti siklus. Nicholas Yee (2003) menyebutkan indikator dari individu yang mengalami kecanduan terhadap *games*, memiliki sebagian atau semua ciri-ciri berikut:

- Cemas, frustrasi dan marah ketika tidak melakukan permainan.
- Perasaan bersalah saat bermain.
- Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi.
- Teman atau keluarga mulai berpendapat ada sesuatu yang tidak beres dengan individu karena *game*.
- Masalah dalam kehidupan sosial
- Masalah dalam hal finansial atau hubungan dengan orang lain.

Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul “The Heart of Addiction” (dalam Yee, 2002) ada dua jenis kecanduan, yaitu physical addiction, adalah jenis kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain, dan non-physical addiction, adalah jenis kecanduan yang tidak melibatkan dua hal diatas.

2.4 Berlebihan

Berlebihan adalah sesuatu yang terlalu lewat dari semestinya. Biasanya sikap berlebihan ini muncul karena adanya keinginan atau emosi saat melakukan sesuatu yang membuatnya penasaran. Dalam penggunaan *game online*, pemain *game* akan mengeluarkan emosi untuk melakukan apa yang harus dicapai agar bisa melakukan yang terbaik dari lawan-lawannya. Kebanyakan *game online* tidak ada habis habisnya, ini yang membuat orang menjadi sering bermain *game online* dan memaksakan untuk bermain terus meskipun sudah tidak dinikmatinya lagi. Hal ini yang membuat sikap seseorang menjadi berlebihan dalam menggunakan *game online*.

2.5 Perkembangan Remaja

Kata “remaja” berasal dari bahasa latin yaitu adolescere yang berarti to grow atau to grow maturity (Golinko, 1984 dalam Rice, 1990). Banyak tokoh yang memberikan definisi tentang remaja, seperti DeBrun (dalam Rice, 1990) mendefinisikan remaja sebagai periode pertumbuhan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa.

Menurut Papalia & Olds, (2001) aspek-aspek perkembangan pada masa remaja meliputi:

- Perkembangan fisik

  Yang dimaksud dengan perkembangan fisik adalah perubahan-perubahan pada tubuh, otak, kapasitas sensoris dan ketrampilan motorik

- Perkembangan Kognitif

  Menurut Piaget (dalam Santrock, 2001), seorang remaja termotivasi untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi secara biologis mereka. Perkembangan kognitif adalah perubahan kemampuan mental seperti belajar, memori, menalar, berpikir, dan bahasa.

- Perkembangan kepribadian dan sosial

  Yang dimaksud dengan perkembangan kepribadian adalah perubahan cara individu berhubungan dengan dunia dan menyatakan emosi secara unik; sedangkan perkembangan sosial berarti perubahan dalam berhubungan dengan orang lain.

  Pada diri remaja, pengaruh lingkungan dalam menentukan perilaku diakui cukup kuat. Walaupun remaja telah mencapai tahap perkembangan kognitif yang memadai untuk menentukan tindakannya sendiri, namun penentuan diri remaja dalam berperilaku banyak dipengaruhi oleh tekanan dari kelompok teman sebaya (Conger, 1991).

2.6 Kampanye

Kampanye sering disamakan dengan propaganda. Hal ini tidak sepenuhnya salah karena keduanya memang wujud dari tindakan komunikasi yang terencana dan sama-sama ditujukan untuk mempengaruhi khalayak. Kampanye juga sama-sama menggunakan media komunikasi untuk meyampaikan gagasan-gagasan mereka.

2.6.1 Definisi Kampanye

Sejak fenomena kampanye menjadi perhatian ilmuwan dan praktisi komunikasi di tahun 1940-an, telah muncul sekitar dua puluh definisi tentang kampanye. Menurut Rogers dan Storey (1987) mendefinisikan kampanye sebagai *"Serangkaian tindakan komunikasi yang terencana dengan tujuan menciptakan efek tertentu pada sejumlah besar khalayak yang dilakukan secara berkelanjutan pada kurun waktu tertentu"* pada definisi ini kampanye harus mengandung empat hal yakni pertama tindakan kampanye yang ditujukan untuk menciptakan efek atau dampak tertentu, kedua jumlah audiens yang besar, ketiga biasanya dipusatkan dalam kurun waktu tertentu dan yang keempat melalui serangkaian tindakan komunikasi yang terorganisasi.

Beberapa definisi lain yang sejalan dengan batasan yang disampaikan Rogers dan Storey (1987) dalam buku Manajemen Kampanye diantaranya sebagai berikut:

- **Pfau dan Parrot** (1993)

  "A Campaign is conscious, sustained and incremental process designed to be implemented over a specified periode of time for the purpose of influencing a specified audience"(Kampanye adalah suatu proses yang dirancang secara sadar, bertahap dan berkelanjutan yang

dilaksanakan pada rentang waktu tertentu dengan tujuan mempengaruhi khalayak sasaran yang telah ditetapkan).

- **Leslie B. Snyder** (Gudykunst & Mody, 2002)

  "A communication campaign is an organized communication activity, directed at a particular audience, for a particular period of time, to achives a particular goal" (Kampanye komunikasi adalah tindakan komunikasi yang terorganisasi yang diarahkan pada khalayak tertentu, pada periode waktu tertentu guna guna mencapai tujuan tertentu).

- **Rajasundaram** (1981)

  "A campaign is a coordinated use of different method of communication aimed at focusing attention on particular problem and its solution over a period of time" (Kampanye dapat diartikan sebagai pemanfaatan berbagai metode komunikasi yang berbeda secara koordinasi dalam periode waktu tertentu yang ditujukan untuk mengarahkan khalayak pada masalah tertentu berikut pemecahanya)

2.6.2 Jenis-jenis Kampanye

Jenis-jenis kampanye pada prinsipnya adalah membicarakan motivasi yang melatarbelakangi diselenggarakanya sebuah program kampanye. Motivasi tersebut pada gilirannya akan menentukan kearah mana

kampanye akan digerakkan dan apa tujuan yang akan dicapai. Menurut Charles U. Larson (1992) membagi jenis kampanye dalam tiga katagori yakni: *product oriented campaigns, candidate oriented campaigns dan ideologically or cause oriented campaigns.* Dalam kampanye dampak negatif penggunaan *game online* yang berlebihan menggunakan *Ideolagically or cause oriented campaigns*

Ideolagically or cause oriented campaigns adalah jenis kampanye yang berorientasi pada tujuan-tujuan yang bersifat khusus dan seringkali berdimensi perubahan sosial. Karena itu kampanye jenis ini sering disebut sebagai *social change campaigns*, yakni kampanye yang ditujukan untuk menangani masalah-masalah sosial melalui perubahan sikap dan prilaku publik yang terkait.

2.7 Permasalahan dari *Game Online*

Harry (2010) menjelaskan bagi kebanyakan anak, *game* merupakan bagian tak terpisahkan dari keseharian mereka, sedangkan sebagian orang tua *game* sebagai penyebab nilai anak turun, anak tak mampu bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak.

Game online digemari karena mereka akan terbawa ke dunia *virtual* dimana dia bisa menjadi apa saja yang dia inginkan dan dapat berkomunikasi dengan orang diseluruh dunia secara *online*. Selain itu

mereka bisa bermain di warnet dengan harga yang murah yang melengkapi fasilitas game yang diinginkan. Anak anak hanya mengetahui dari dampak positifnya saja, tidak mengetahui adanya dampak negatif dari penggunaan *game online* ini.

Dampak Negatif :

- Pelajar yang bermain *game online* hanya menghambur – hamburkan waktu dan uang secara sia – sia .
- Bermain *game online* membuat mereka menjadi ketagihan .
- Terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain *game online* (bolos sekolah).
- Dengan bermain *game online* tersebut juga bisa membuat mereka lupa waktu, untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang dan lain-lain.
- Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata nya menjadi minus , padahal umurnya masih muda.
- Anak tersebut jadi sering berbohong kepada orang tuanya karena ia awalnya pamit untuk berangkat sekolah ternyata ia bolos sekolah untuk bermain *game online*.

Nilai positif :

- Pelajar tersebut dapat menguasai komputer lebih lanjut .
- Dengan bermain *game online* secara langsung dapat mengerti bahasa Inggris yang dipergunakan pada *game*nya, tak jarang mereka juga mesti mengartikan sendiri kata kata yang tidak di ketahui.
- Dari *game online* ini dapat menambah teman walaupun hanya di dunia maya.
- Bagi yang telah mempunyai ID dari salah satu *game online*nya yang telah jadi (GG) mereka dapat menjualnya dengan orang lain dan akhirnya mendapatkan uang dari hasil tersebut.

Menurut Sammuel Hendry (2010) dalam buku *Cerdas Dengan Game Online* menjelaskan dampak negatif dari gamme *online* diantaranya sebagai berikut:

- **Kecanduan dan ketergantungan**

  Sejalan dengan semakin suksesnya *game* sebagai media, muncul masalah baru, yaitu kecanduan dan ketergantungan dengan teknologi tersebut. *Game* yang dimainkan dalam waktu yang sangat lama dan intensitas tinggi sering menjadi penyebab gagalnya orang tua dan para pendidik dalam mengarahkan anak sebagai pemain dalam *game* itu sendiri.

- **Perilaku menyimpang**

  Pengulangan dalam memainkan *game* demi mencapai tujuan menang dan nilai tertentu dianggap mengasah pola pikir dan membentuk perilaku menyimpang, baik disadari maupun tidak. Inilah dasar asumsi penelitian yang menemukan kolerasi antara *game* dan kekerasan yang muncul sebagai dampak negartif.

- **Kekerasan**

  Anggapan ini semakain kuat karena beberapa penelitian menemukan korelasi nyata antara sifat agresif yang mencul dan menguat setelah menonton siaran televisi orang mengandung kekerasan. Jadi, dari sudut pandang ilmuwan, ada kaitan yang jelas antara memainkan *game* dan pengaruhnya terhadap prilaku dan pola pikir.

2.7.1 Opini

1. Guru dari sekolah menengah di salah satu sekolah di Bandung, mengatakan dahulu kenakalan hanyalah secara fisik, seperti tawuran pelajar, perkelahian. Sekarang terjadi penjajahan terhadap penurunan kemampuan dan kecerdasan otak anak karena penggunaan internet yang tidak semestinya.
2. Kepala sekolah dari sekolah menengah di salah satu sekolah di Bandung, mengatakan bahwa selaku penanggung jawab sekolah berupaya mengantisipasi

tersebarnya *game online* dengan solusi pengawasan peran serta orangtua. Jika terlalu lama dibiarkan, nantinya menyebabkan kecanduan yang sulit dihilangkan.

3. Orang tua berpendapat *Game online* membuat anak lupa waktu sehingga lupa dengan segala hal yang lebih wajib dilaksanakan, seperti beribadah, makan dan belajar di rumah.

2.7.2 Isu

1. Bermain *game online* yang berlebihan membuat prestasi anak menurun.
2. Selalu sering bermain *game online* membuat anak menjadi kecanduan *game online.*
3. Anak sering bolos sekolah karena untuk bermain game online pada saat jam pelajaran.
4. Bermain game online merubah prilaku menjadi buruk.

2.7.3 Hasil Penelitian

Berikut hasil observasi yang dilakukan di 3 warnet Bandung, Jawa Barat :

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	50	71.4
Perempuan	20	28.6

Tabel 2.2 Jenis Kelamin

Sebagian besar pengguna *game online* adalah laki laki yaitu sebanyak 50 orang (71.4%)

Usia	Frekuensi	Persentase
12-14	20	28.6
15-17	30	42.8
18-20	20	28.6

Tabel 2.3 Usia

Sebagian besar pengguna *game online* adalah remaja di rentang usia 15-17 tahun (42.8%)

Jumlah jam bermain	Frekuensi	Persentase
1-2	30	42.8
2-5	40	57.2

Tabel 2.4 Jumlah jam bermain dalam 1 hari

Terlihat bahwa partisipan terbanyak adalah yang menghabiskan waktu selama 2-5 jam dalam sehari (57.2%)

Pengguna	Frekuensi	Persentase
Berseragam sekolah	40	57.2
Pakaian biasa	30	42.8

Tabel 2.5 Pengguna *game online*

Sebagian besar pengguna *game online* adalah pelajar yang mengenai seragam sekolah (57.2%)

Game yang dimainkan	Frekuensi	Persentase
PointBlank	20	28.5
Ragnarok	6	8.6
Perfect World	12	17.2
Warcraft	5	7.2
Counter Strike	18	25.6
DotA	5	7.2
Age Of Empire	4	5.7

Tabel 2.6 Jenis *game* yang dimainkan

Sebagian besar permainan *game online* yang sering digunakan adalah PointBlank (28.5 %)

Dari hasil observasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kebanyakan pelajar sekolah laki-laki yang bermain *game online* dengan waktu yang sangat lama hingga malam hari, bahkan ada yang bermain *game online* pada saat

pelajaran sekolah, dengan cara membolos sekolah demi untuk bermain *game online*. Ini menunjukkan salah satu dampak negatif dari *game online* yang membuat seorang pelajar sekolah menjadi malas belajar karena terlalu sering bermain *game online* yang tak dibatasi sehingga menjadi kecanduan.

2.7.4 Kesimpulan analisis

Salah satu yang dapat dilakukan untuk mengantisipasi masalah ini adalah dengan melakukan kampanye sosial yang bertujuan untuk memberitahukan dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* dan menggurangi penggunaan *game online* yang berlebihan yang bisa mengakibatkan kecanduan dengan cara mengajak pelajar untuk membatasi bermain *game online* yang tidak mengganggu kegiatan belajar dengan pengawasan orang tua.

2.8 Target Audiens

Dalam merancang sebuah media kampanye perlu mengetahui target audiens yang dibagi dalam tiga bagian, yaitu target audiens secara Demografis, Psikografis, serta Geografis yakni:

Demografis

Gender : Laki Laki

Usia : 12 – 19 tahun

Status : Pelajar Sekolah

Pendidikan : SD (sekolah dasar), SMP (sekolah menengah pertama), SMA (sekolah menengah atas)

SES : Kalangan Bawah (100% di warnet)
Kalangan Menengah (30% di warnet, 70% di rumah)
Kalangan Atas (100% di rumah)

Psikografis

Kampanye sosial ini diinformasikan kepada remaja pelajar yang memiliki psikologis yang sehat dan mudah memahami informasi yang diberikan. Selain itu menyukai hal hal baru yang menantang yang buat penasaran ingin mencoba hal tersebut.

Seorang remaja termotivasi untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi secara biologis mereka. Perkembangan kognitif adalah perubahan kemampuan mental seperti belajar, memori, menalar, berpikir, dan bahasa.

Pada diri remaja, pengaruh lingkungan dalam menentukan perilaku diakui cukup kuat. Walaupun remaja telah mencapai tahap perkembangan kognitif yang memadai untuk menentukan tindakannya sendiri, namun penentuan diri remaja dalam berperilaku banyak dipengaruhi oleh tekanan dari kelompok teman sebaya (Conger, 1991).

Geografis

Kampanye sosial ini dilakukan di wilayah kota Bandung, Jawa Barat.