

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap manusia pasti memiliki kebutuhan seperti makan, minum, bernafas, bahkan kebutuhan untuk membuat kontribusi positif bagi lingkungan sekitarnya. Selain itu, manusia juga merupakan makhluk sosial yang berkeinginan. Keinginan ini akan berlangsung secara terus menerus dan hanya akan berhenti bila akhir hayatnya tiba. Menurut Abraham Maslow (dalam Rakhmat 2009: 37) ada beberapa kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia dan kebutuhan tersebut tersusun dalam suatu hierarki. Kebutuhan-kebutuhan tersebut adalah kebutuhan fisiologis atau kebutuhan dasar, kebutuhan keselamatan dan keamanan, kebutuhan sosial dan cinta, kebutuhan penghargaan, dan kebutuhan pemenuhan diri.

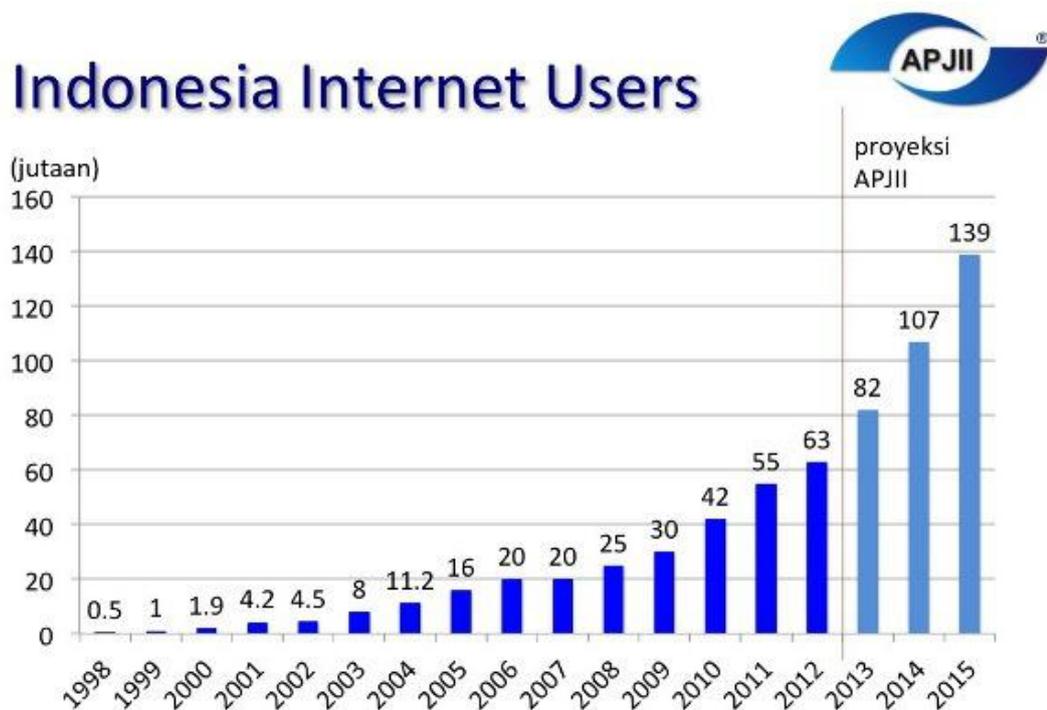
Akan tetapi, seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dewasa ini, kita juga merasakan globalisasi informasi yang muncul sebagai akibat adanya keterhubungan jaringan informasi global melalui internet. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa semuanya sudah mengenal internet dan sudah tahu bagaimana cara menggunakannya. Tidak peduli kaya atau miskin karena semua kalangan masyarakat dapat menggunakan internet dengan adanya titik-titik *Hotspot* yang tersebar di segala penjuru daerah.

Menurut Stewart dan Kowaltzke (2008) internet yang merupakan bentuk perkembangan dari teknologi komunikasi dapat dikatakan sebagai sebuah *new media* karena memiliki sembilan komponen yaitu *digitality* (bersifat digital), *interactivity* (dapat berinteraksi), *hypertext* (dapat ber-link), *dispersal* (luas), *shared* (dapat berbagi), *social* (dapat bersosialisasi), *virtuality* (membuat dunia *virtual*), *gobal and local* (tidak berjarak), dan *everywhere at once* (tidak berwaktu). Sembilan komponen tersebut yang dapat memudahkan manusia dalam melakukan komunikasi.

Eksistensi *cyberspace* saat ini telah membawa komunikasi manusia ke arah yang lebih jauh lagi karena internet seakan-akan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari manusia. Tidak heran jika jumlah pengguna internet, khususnya di Indonesia, semakin meningkat dari tahun ke tahun. Hal ini dibuktikan dengan survei yang dilakukan oleh *MarkPlus Insight* terhadap jumlah pengguna internet di Indonesia yang meningkat mulai dari tahun 2012.

Gambar 1.1

Jumlah Pengguna Internet di Indonesia



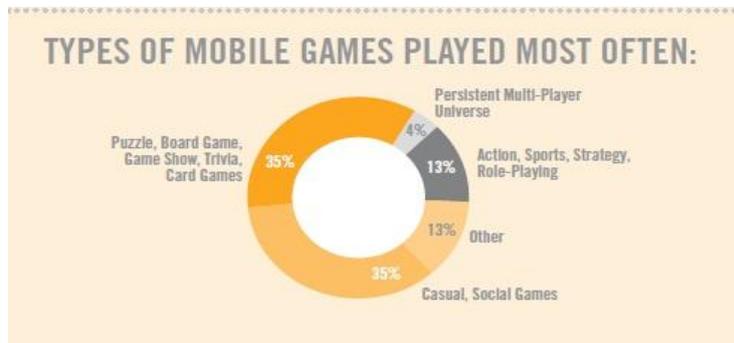
Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia

Begitu pula dengan keberadaan *smartphone* yang saat ini semakin menjamur di kalangan remaja membuat jarak di antara internet dan remaja semakin tipis. Hasil temuan riset Indonesia *Smartphone Consumer Insight* Mei 2013 yang dilakukan lembaga riset global Nielsen menunjukkan per hari rata-rata orang Indonesia memanfaatkan *smartphone* selama 189 menit setara 3 jam 15 menit dengan penggunaan dominan untuk *social media* dan *rich media*. Meningkatnya penggunaan *smartphone* ini juga disertai dengan

melonjaknya angka unduhan aplikasi *chatting* seperti BlackBerry Messenger, WhatsApp, LINE, KakaoTalk, Yahoo! Messenger, dan WeChat.

Tingkat persaingan yang ketat itulah yang membuat aplikasi-aplikasi tersebut terus berupaya melakukan inovasi agar lebih menonjol dari aplikasi lainnya. Salah satu contohnya adalah aplikasi LINE. Tidak hanya dapat digunakan untuk *chatting*, LINE pun menyediakan berbagai *mobile game* yang dapat diunduh oleh pengguna aplikasi tersebut. Sebagai penyedia jasa *mobile messaging* dengan 300 juta pengguna hingga saat ini, LINE terus melakukan inovasi terutama pada *mobile games* rilisannya. *Mobile game* yang dapat diunduh melalui aplikasi LINE diantara lain adalah LINE POP, Cartoon Wars, HB Burst, IceQpick, ZOOKEEPER, LINE Bubble, LINE PLAY, Birzzle Friends, LINE HIDDEN CATCH, WIND runner, Dragon Flight, MASS FISHING, TINYFARM, PUNCH HERO, LINE JELLY, I Love Coffee, Ninja Strikers, Dellooone, Touch Touch, LINE DROP, PongPongPong, Neko Copter, Fluffly Diver, LINE Party Run, LINE Let's Golf, LINE Puzzle Bobble, LINE PakuPaku Battle dan LINE PokoPang. Setelah populer dengan dua *mobile game* andalan LINE POP dan LINE Bubble, kini LINE PokoPang mengikuti jejak sukses dan telah diunduh lebih dari 30 juta pengguna aplikasi LINE hingga bulan Februari 2014 (Sumber: <http://id.gamesinasia.com/> diakses tanggal 29 Maret 2014).

Berdasarkan data dari *Entertainment Software Assosiation* pada tahun 2013 mengenai fakta esensial tentang industri video game, jumlah *mobile game* yang paling sering diunduh serta dimainkan adalah *mobile game* yang berjenis *puzzle* atau *board game* seperti LINE PokoPang. Tidak heran jika angka unduhan aplikasi LINE PokoPang terus bertambah karena merupakan salah satu jenis *mobile game* yang digemari oleh masyarakat.

Gambar 1.2**Tipe *Mobile Games* yang Paling Sering Dimainkan**

Sumber: Entertainment Software Assosiation

LINE PokoPang yang merupakan permainan puzzle menarik namun sederhana telah memuncaki peringkat pada Google Play dan App Store di berbagai kawasan seluruh dunia seperti Jepang, Thailand, Taiwan, Indonesia, Macau, Spanyol, dan lainnya. Dengan mencapai jutaan unduhan di daftar permainan, LINE telah berhasil mendominasi daftar aplikasi *mobile game* secara global.

Gambar 1.3**Jumlah Unduhan LINE PokoPang**



Sumber: Data Pribadi Peneliti

Dengan tingkat penggunaan *smartphone* yang cukup tinggi di Indonesia serta jumlah unduhan LINE PokoPang tersebut dapat dilihat bahwa pada saat ini kebutuhan manusia akan hiburan telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan dahulu. Ketersediaan fasilitas berbasis teknologi sejak dini seperti munculnya *smartphone* serta tablet yang terjadi pada saat ini yang menjadi salah satu dorongan para *gamer* atau bahkan *non-gamer* menyukai *mobile game*.

Selain itu, alasan lain bermain *mobile game* adalah untuk mengisi waktu luang. Kegiatan bermain *mobile game* dapat dilakukan saat sedang tidak memiliki aktivitas yang bisa dilakukan. Kesepian dan merasa bosan karena tidak ada teman maupun keluarga yang dapat diajak berinteraksi membuat para *gamer* tertarik untuk bermain *mobile game*. *Mobile game* dianggap sebagai teman pengisi waktu luang. Tuntutan aktivitas akademik juga menjadikan *mobile game* sebagai pelarian bagi para *gamer* yang merupakan pelajar atau mahasiswa. Banyaknya tugas serta kegiatan akademik lainnya membuat mereka merasa memerlukan hiburan yang dapat dilakukan di sela-sela kegiatan tersebut.

Perilaku bermain *game online* (dalam hal ini *mobile game*) yang dilakukan oleh mahasiswa dalam konsep perilaku yang dikemukakan oleh Bourdieu (2010: 18) sebenarnya merupakan produk dari habitus (kebiasaan). Habitus merupakan

mental atau kognitif yang digunakan seseorang untuk menghadapi kehidupan sosial.

Lain halnya dengan *game* yang dimainkan dengan menggunakan PC yang penggunaannya didominasi oleh laki-laki, LINE PokoPang yang dapat dikategorikan sebagai *mobile game* ini ternyata penggunaannya didominasi adalah perempuan. Sebagaimana hasil temuan dari survei terbaru yang dilakukan oleh *video game industry research group*, EEDAR, yang mengungkapkan mengenai demografi *mobile gaming* bahwa perempuan mewakili mayoritas dari *mobile market*. Dari 2.491 *mobile gamers* dengan usia di antara 15-64 tahun yang diinterview di dalam survei, sebanyak 60% adalah perempuan.

Lingkungan dari para *gamer* mahasiswa dapat merupakan salah satu pendorong perilaku bermain *mobile game* bisa terus terjadi hingga saat ini. Peran dari orang-orang terdekat seperti teman sebaya seolah melanggengkan siklus bermain *mobile game*. Hampir semua *gamer* mahasiswa, mengenal *mobile game* dari orang-orang terdekat mereka. Sejalan dengan yang disampaikan Bourdieu bahwa lingkungan adalah jaringan hubungan antar posisi objektif di dalamnya (Bourdieu dan Wacquant, 1992: 97)

Berdasarkan data-data di atas, penulis tertarik untuk mengetahui motif serta perilaku bermain pada pengguna *mobile game* dan merumuskannya ke dalam judul: “Perilaku Bermain *Mobile Game Online* LINE PokoPang Pada Mahasiswi Universitas Telkom.”

1.2 Fokus Penelitian

Berikut adalah fokus penelitian pada penelitian ini: “Bagaimana Perilaku Bermain *Mobile Game Online* LINE PokoPang Pada Mahasiswi Universitas Telkom?”

1.3 Rumusan Masalah

Adapun identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana motif mahasiswi Universitas Telkom bermain *mobile game* LINE PokoPang?
2. Bagaimana perilaku bermain pada mahasiswi Universitas Telkom pengguna LINE PokoPang?

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana perilaku bermain *mobile game online* LINE PokoPang khususnya pada mahasiswi Universitas Telkom.

1.4.2 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui motif mahasiswi dalam bermain LINE PokoPang.
2. Mengetahui perilaku bermain *mobile game* LINE PokoPang khususnya pada mahasiswi Universitas Telkom.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai motivasi dan perilaku bermain pada *gamers*, khususnya pada *mobile gamers*.
2. Sebagai masukan bagi penelitian-penelitian selanjutnya, sehingga dapat dijadikan sebagai perbandingan.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat digunakan oleh produsen *mobile games* untuk dijadikan referensi membuat *games* yang lebih memiliki nilai edukasi bagi penggunanya.

1.6 Tahapan Penelitian

Untuk melaksanakan sebuah penelitian kualitatif, diperlukan tahapan penelitian. Menurut Lexy J. Moleong dalam Ghony dan Almanshur (2012: 144-157), tahapan penelitian terdiri dari tahapan pra-lapangan, tahap pekerjaan lapangan, dan tahap analisis data. Tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pra-Lapangan

Pada tahap pra-lapangan ini ada enam kegiatan yang harus dilakukan oleh peneliti kualitatif, yang mana dalam tahapan ini ditambah dengan satu pertimbangan yang perlu dipahami, yaitu etika lapangan. Sedangkan kegiatan dan pertimbangan tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut.

a. Menyusun rancangan penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti merancang sebuah penelitian kualitatif. Hal pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah menentukan topik apa yang akan diangkat ke dalam sebuah penelitian. Peneliti pun memutuskan untuk membahas mengenai perilaku bermain *mobile game* LINE PokoPang pada mahasiswi Telkom University. Setelah menemukan topik dan menentukan masalah, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah mencari teori yang memiliki kaitan dengan topik yang akan dibahas tersebut.

b. Memilih lokasi penelitian

Penelitian akan dilakukan di Bandung, tepatnya di Jalan Telekomunikasi No.1, Bandung Technoplex, Kawasan Pendidikan Telkom. Lokasi penelitian ini disesuaikan dengan tempat tinggal peneliti dan informan.

c. Memilih dan memanfaatkan informan

Pemilihan informan didasarkan pada mahasiswi Telkom University yang memiliki aplikasi LINE dan gemar bermain *mobile game online* LINE PokoPang.

d. Menyiapkan perlengkapan penelitian

Perlengkapan penelitian yang disiapkan adalah *smartphone* dengan aplikasi LINE serta *mobile game* LINE PokoPang.

2. Tahap Pekerjaan Lapangan

Dalam tahap ini, peneliti perlu memahami kembali latar penelitian terlebih dahulu. Selain itu, peneliti perlu mempersiapkan dirinya, baik secara fisik maupun secara mental. Karena dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan wawancara dan observasi partisipatif sebagai salah satu metode pengumpulan data, maka hendaknya hubungan akrab antara subjek dan peneliti dibina. Dengan demikian, peneliti dan subjek penelitian dapat bekerja sama dengan saling bertukar informasi.

3. Tahap Analisis Data

Pada tahap ini, semua data baik primer maupun sekunder harus sudah terkumpul dan peneliti tinggal melakukan analisis dengan metode penelitian fenomenologi. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan serta pengujian kesimpulan. Setelah itu, peneliti harus menarik sebuah kesimpulan kuat dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.

1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.7.1 Lokasi Penelitian

Penelitian akan dilakukan di Bandung tepatnya di Jalan Telekomunikasi, Bandung Technoplex, Kawasan Pendidikan Telkom.

1.7.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan dalam rentang waktu antara bulan Januari 2013 sampai dengan bulan Mei 2014.

Tabel 1.1
Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan (2013-2014)						
		11	12	1	2	3	4	5
1.	Penyusunan Proposal Skripsi (Bab I - Bab III)	■	■	■				
2.	Observasi Awal			■				
3.	Pengumpulan Data Primer			■	■			
4.	Pengumpulan Data Sekunder				■	■		
5.	Analisis Data					■	■	
6.	Hasil Analisis Data							■

Sumber: Hasil Olahan Peneliti