

## DAMPAK DIGITAL GAME TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT

Henry Bastian<sup>1</sup>, Khamadi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro  
hnrbast@gmail.com<sup>1</sup>, khamadi.dosen@gmail.com<sup>2</sup>

### **Abstrak**

*Sejarah panjang perkembangan game menjadi digital game saat ini ikut membawa perkembangan di berbagai lini kehidupan manusia. Jika dahulu game hanya dikenal sebagai media hiburan dalam waktu luang, kini digital game telah menjadi sebuah kebutuhan utama masyarakat dalam keseharian. Di berbagai aktivitasnya, digital game selalu mewarnai kehidupan sosial dan budaya masyarakat, khususnya para remaja. Sebagai dampaknya muncul wacana negatif sebagai budaya baru yang merusak seperti membuat kecanduan, memberi efek emosi yang negatif kepada pemain, dan sebagainya. Tulisan ini bertujuan untuk memberikan sebuah pandangan baru tentang bagaimana fenomena tersebut terjadi. Apakah dampak digital game sebenarnya yang terjadi di masyarakat dan bagaimana hal itu terjadi. Melalui observasi, wawancara, dan studi literatur terhadap pengguna aktif digital game didapatkan data perkembangan digital game di kehidupan masyarakat saat ini. Selanjutnya data dianalisis melalui pendekatan teori kebutuhan Maslow, teori interaksi sosial, dan teori perkembangan budaya masyarakat modern. Sebagai hasilnya digital game telah menjadi ciri masyarakat modern yang dinantikan perkembangan dan kehadirannya sebagai sebuah kebutuhan baru bersosialisasi. Digital game sebagai media komunikasi yang secara simbolik menawarkan simulasi kenyataan yang membuat penggunanya betah untuk berlama-lama memainkannya.*

**Kata Kunci:** digital game, sosial, budaya, masyarakat

### **Abstract**

*The long history of game development involving the development of today's digital games ignites the development of various sectors of human life. If the first game was only known as a medium of entertainment in leisure time, now, digital games have become society's major necessity in everyday life. In many activities, digital games always spark the social and cultural life of society, especially the youths. As a result, negative discourse appears as a new destructive culture. It creates addiction and stimulates negative emotion effecting the players, and so on. This paper aims to give a new view on how the phenomenon occurs. What is the impact of digital game in the society? and how can it happen? By conducting a literature review, and also observing and interviewing the active users of digital game, the data pertaining to the development of digital game in nowadays' public life can be obtained. Furthermore, the data were analyzed by using Maslow's needs theory, theory of social interaction, and theory of cultural development of modern society. As a result, digital games have become the hallmark of modern society in which their development is being anticipated and their presence is seen as a new requirement to socialize. As a medium of communication that symbolically offers simulated reality, digital games make the users feel comfortable playing them.*

**Keywords:** digital game, social, culture, society

## 1. PENDAHULUAN

Segala jenis kemajuan teknologi digital menjadikan hidup manusia tumbuh 'berubah dan berkembang'. Berubah dari hidup yang semula hanya mengandalkan tenaga manusia untuk melakukan suatu pekerjaan menjadi tenaga mesin yang lebih cepat. Hal ini dikarenakan dengan teknologi digital, proses pengerjaan dapat lebih efisien dan lebih akurat dibandingkan dengan kinerja manusia yang memiliki rasa lelah. Sebagai contoh jika dahulu kita mengirim pesan lewat pak pos, kini hanya dengan memencet tombol-tombol di *handphone* secara otomatis pesan akan terkirim dalam hitungan detik. Perubahan juga terlihat dari kebiasaan masyarakat yang menginginkan segala sesuatunya dengan lebih mudah dan lebih cepat. Perkembangan teknologi juga seakan memaksa masyarakat agar ikut berkembang mengenal dan memakai produk teknologi. Mereka yang tidak mengenal produk teknologi akan dinilai sebagai masyarakat yang ketinggalan jaman, yang tidak mampu mengikuti budaya yang sedang berkembang dan mereka akan diremehkan bahkan dikucilkan dari pergaulan masyarakat. Sebagai contoh, saat ini masyarakat yang tidak dapat menggunakan komputer akan diremehkan dan dianggap sebagai masyarakat primitif yang tidak mengenal teknologi. Sehingga secara tidak langsung perkembangan teknologi telah menuntut masyarakat untuk selalu beradaptasi dan terus berkembang agar terjaga keberadaannya di masyarakat.

Namun akhir-akhir ini, fenomena perubahan dan perkembangan yang banyak terlihat di masyarakat adalah pada tingginya minat masyarakat pada digital *game*. Digital *game* sendiri adalah permainan *game* yang diwujudkan dalam media elektronik, atau permainan *game* yang terkomputerisasi. Menurut Diyono (2014), sebelum dikenal digital *game*, *game* sendiri dikenal dengan video *game*, karena belum mengenal istilah konsol-konsol *game* seperti Atari, Nintendo, Super Nintendo (SNES), dan Sega yang menampilkan *game-game* dua dimensi yang cukup sederhana. Video *game* pertama kali dikenal sebagai medium hiburan yang bersifat komersial. Setelah dikembangkan komputer sebagai sebuah konsol *game*, menjadi petanda perubahan evolusi digital *game*. Evolusi digital *game* ini terjadi tahun 1962 ketika Steve Russell menciptakan SpaceWar!, permainan pertama yang dimaksudkan untuk pemakaian komputer. Selanjutnya diikuti ADVENT tahun 1967 yang dikembangkan untuk dijalankan pada komputer *mainframe*. Merebaknya popularitas *game* membuat berbagai perusahaan elektronik berusaha membuat terobosan baru. Di antaranya adalah dengan membuat *game* dalam konsol mini yang berupa *handheld game* seperti *Game Boy* yang diluncurkan Nintendo di awal tahun 1990. Selanjutnya berkembang hingga sampai saat ini dimana *game* masuk ke perangkat *mobile* seperti *handphone* dan PDA (*Personal Digital Assistant*), yang kemudian dikenal dengan *mobile game*. Perkembangan teknologi jaringan memberikan terobosan baru dalam dunia digital *game*. Berawal dari penemuan metode *networking* komputer tahun 1970-an oleh militer Amerika, kemudian perusahaan pengembang *game* mengadopsinya untuk pembuatan *game online*. Pada *game online* ini pertama kali menggunakan jaringan LAN atau *Local Area Network* tetapi sesuai dengan perkembangan teknologi akhirnya *game online* menggunakan jaringan yang lebih luas lagi seperti *www (world wide web)* atau yang

lebih dikenal dengan internet yang bisa diakses dengan menggunakan nirkabel. Contoh *game online* adalah *Ragnarok Online*, *RF Online*, *Perfect World*, dan *Nusantara Online*.

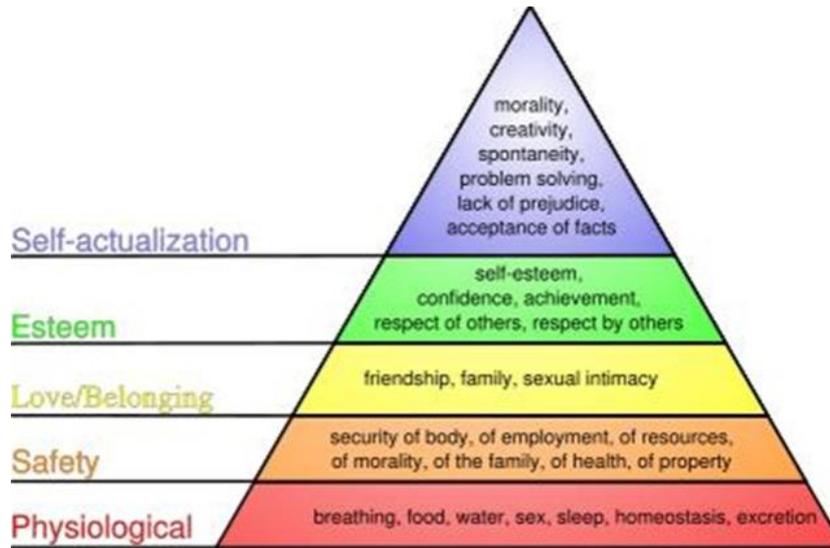
Sejarah panjang perkembangan *game* ini ternyata ikut membawa perkembangan di kehidupan manusia. Jika dahulu video *game* menjadi media hiburan komersil dengan prospek bisnis yang sangat menguntungkan bagi perusahaan pengembang, kini digital *game* yang kian marak dengan diminatinya *mobile game* dan *online game*, seolah menjadi sebuah kebutuhan utama masyarakat untuk menyalurkan kesenangan dan waktu luangnya. Masyarakat rela menghabiskan uang dan waktunya untuk berlama-lama duduk di depan komputer memainkan *game* ataupun untuk membeli aplikasi permainan di *smartphone* mereka. Bahkan dengan sifat *portable* yang dimiliki *mobile game*, masyarakat tidak mengenal waktu untuk memainkan *game*. Kapanpun ada waktu luang, mereka mengisinya dengan bermain *game*. Misal saat menunggu antrian bahkan saat sedang bekerja sekalipun. *Game* telah menjadi media hiburan utama yang efektif dan mudah didapatkan.

Marak wacana-wacana yang menyebutkan dampak dari perkembangan digital *game* dan sebagian besar menyoroti dampak negatif dari permainan ini khususnya di bidang sosial pemainnya. Mereka menganggap permainan digital ini sebagai pemutus sosialisasi pemainnya dengan masyarakat. Memberikan dampak negatif bagi kejiwaan pemainnya seperti sikap menutup diri, pemarah, dan agresif. Namun, apakah sepenuhnya wacana ini benar, sedang pada kenyataannya permainan digital terus berkembang dan diminati oleh masyarakat. Digital *game* dalam perkembangannya telah menyeret masyarakat pada pertentangan budaya yang ada di masyarakat dengan budaya modern bawaan permainan digital ini.

Disinilah munculnya pertanyaan, apakah yang sebenarnya membuat digital *game* sangat *addict* (membuat kecanduan) bagi masyarakat khususnya remaja?. Adakah nilai-nilai sosial budaya yang berperan dalam pembentukan sifat kecanduan tersebut sehingga menjadikan *game* sebagai salah satu bentuk kebutuhan baru?. Kemudian bagaimanakah dampak sosial yang timbul akibat berkembangnya kebutuhan masyarakat akan digital *game*?

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif-kualitatif. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa gambar, kata-kata, baik lisan maupun tulisan serta perilaku orang yang diamati yang dalam hal ini adalah remaja sebagai pengguna aktif digital *game* usia 15 tahun ke atas khususnya kalangan pelajar dan mahasiswa. Kemudian data hasil wawancara, observasi dan studi literatur diproses dengan pendekatan kualitatif menggunakan teori kebutuhan Maslow. Maslow dalam Lefton (1982) menyatakan bahwa perilaku manusia termotivasi ke arah "*self fulfillment*", yaitu setiap orang mempunyai motif bawaan yang selalu diperjuangkan untuk dipenuhi yang bergerak dari motif yang paling sederhana yaitu kebutuhan fisiologis sampai aktualisasi diri. Maslow mengelompokkan lima tingkatan kebutuhan dasar manusia dalam sebuah tabel piramida sebagai berikut;



Gambar 1. Teori Kebutuhan Maslow (1982)

1. Kebutuhan fisiologi, merupakan kebutuhan yang paling penting seperti kebutuhan akan makanan. Dominasi kebutuhan fisiologi ini relatif lebih tinggi dibanding dengan kebutuhan lain dan dengan demikian muncul kebutuhan-kebutuhan lain.
2. *Safety needs* (kebutuhan akan keselamatan), merupakan kebutuhan yang meliputi keamanan, kemantapan, ketergantungan, kebebasan dari rasa takut, cemas dan sebagainya.
3. *Love needs* atau kebutuhan rasa memiliki dan rasa cinta, merupakan kebutuhan disayang dan menyayangi antar sesama dan untuk berkumpul dengan orang lain.
4. *Esteem needs* atau kebutuhan akan harga diri. Kebutuhan ini di bagi dalam dua peringkat :
  - a. Keinginan akan kekuatan, akan prestasi, berkecukupan, unggul, dan kemampuan, percaya pada diri sendiri, kemerdekaan dan kebebasan.
  - b. Hasrat akan nama baik atau gengsi dan harga diri, prestise (penghormatan dan penghargaan dari orang lain), status, ketenaran dan kemuliaan, dominasi, pengakuan, perhatian dan martabat.
5. *Self Actualitation needs* atau kebutuhan akan perwujudan diri, yakni kecenderungan untuk mewujudkan dirinya sesuai dengan kemampuannya.

Selanjutnya data yang telah diproses dianalisis dengan menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan simpulan mengenai proses pergeseran nilai sosial budaya yang terjadi di masyarakat akibat digital *game*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Sifat *Addict* Dalam Digital *Game* Akibat Bentuk Baru Kebutuhan Bersosialisasi

Seperti yang diketahui, manusia dalam hidupnya memiliki beberapa kebutuhan dasar yang harus dipenuhi agar tercukupi fungsi fisik dan psikisnya termasuk kebutuhan hiburan akan bermain. Seperti yang dijelaskan dalam teori Maslow sebelumnya, sifat *addict* sebuah permainan digital *game* dapat dipelajari dengan mengenal motivasi

pemain dalam bermain berdasarkan teori Maslow ini. Sebagai hasilnya, sebagian besar menunjuk pada sifat kebutuhan dasar manusia akan harga diri (*esteem needs*) dan kebutuhan aktualisasi diri (*self actualitation needs*). Dalam *game*, pemain akan dihadapkan pada tingkatan level dan kebutuhan-kebutuhan item untuk meningkatkan atau menuju level selanjutnya. Model permainan seperti ini secara tidak langsung telah mendorong pemain untuk selalu meningkatkan kemampuannya demi menuju level berikutnya. Sehingga dilihat dari kebutuhan akan harga diri, pemain akan selalu berusaha meningkatkan meningkatkan kekuatan dan kemampuan bermainnya baik saat bermain sendirian maupun dengan temannya. Misal dalam *game* PES (permainan sepak bola) pemain akan berupaya meningkatkan *skill* permainan baik dari segi mengolah formasi, manajemen pemain, ataupun kemampuan memainkan sebuah tim sepak bola demi meningkatkan kemampuan permainan untuk dapat mengalahkan tim musuh. Kemudian jika permainan dilakukan dengan teman, pemain akan cenderung bermain dengan memenangkan permainan untuk mendapatkan nama baik (penghargaan) dari temannya.

Contoh kasus lain misal dalam *online game* seperti *Perfect World*, sifat kecanduan pemain dibentuk dengan motivasi pemain untuk meningkatkan level karakternya setinggi-tingginya sehingga mendapat penghargaan dari pemain lain sebagai karakter yang disegani. Selain itu terdapat juga motivasi ekonomi dari pemain, yaitu dengan menjadikan level karakternya setinggi mungkin akan meningkatkan nilai harga jual karakternya, karena dalam permainan ini dikenal jual beli karakter *game*. Mereka yang memiliki karakter dengan level paling tinggi akan merasa memiliki martabat yang tinggi



Gambar 2. *Game Online Perfect Word* yang menciptakan motivasi pemain untuk selalu meningkatkan kemampuan karakternya baik untuk alasan harga diri ataupun ekonomi (Sumber: <http://playmaniacs.com/en/game/perfect-world/>)

Kemudian dari sisi kebutuhan aktualisasi diri pemain biasa terlihat dari *game* simulasi atau *game* yang menyajikan pembentukan avatar karakter oleh pemain secara *custom* seperti *game The Sims*. Pada *game* ini pemain dapat merepresentasikan dirinya sesuai dengan keinginannya dalam sebuah *avatar* karakter buatannya yang disimulasikan dalam kehidupan sosial yang diciptakan oleh *game* tersebut. *Game* ini adalah *game* simulasi tentang kehidupan sehari-hari pemainnya. Dalam *game* ini kebanyakan

pemain akan merepresentasikan kehidupan yang diinginkannya atau yang ingin dicapainya misal dari segi kebutuhan fisiologi (rumah, mobil, dll) bahkan segi asmara (percintaan).



Gambar 3. *Game Online The Sims* yang memberikan simulasi kehidupan sehari-hari kepada pemain, sehingga pemain dapat bermain sebagai dirinya yang diinginkan  
(Sumber : [http://sims.wikia.com/wiki/The\\_Sims](http://sims.wikia.com/wiki/The_Sims))

Sehingga muncullah fenomena '*second self* atau *second life*' dalam permainan digital *game* yaitu pemain memiliki kepribadian atau kehidupan keduanya setelah kehidupan nyatanya, yaitu kehidupan virtual. Tidak hanya berlaku pada *game* ini, kebanyakan *game* juga memfasilitasi kecenderungan pemain untuk menjadi dirinya yang berbeda dengan dunia nyatanya, khususnya pada *game-game* tipe simulasi. Pemain akan menjadi karakter *game* sesuai yang diinginkannya yang mungkin tidak bisa didapatkannya di dunia nyatanya. Fenomena ini akan mengkhawatirkan jika pemain 'terjebak' pada simulasi kenyataan yang dihadirkan dalam *game*. Mereka akan sulit membedakan dunia nyata dengan dunia virtual dalam *gamenya*. Dan seringkali hal ini yang menyebabkan kecanduan berlebih pada pemain. Kusumadewi (2009) menyebutkan ancaman paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi. Individu lebih sering merasakan perasaan sedih, kesepian, marah, malu, takut untuk keluar, berada dalam situasi konflik keluarga yang tinggi, dan memiliki *self-esteem* yang rendah di kehidupan nyatanya. Hal ini mempengaruhi hubungan dengan orang lain. Pecandu juga kesulitan membedakan antara permainan atau fantasi dan realita. Pecandu cenderung menutupi masalah psikologis tersebut. Kemudian visual grafis pada *game* simulasi yang diciptakan sesuai dengan kenyataan juga memiliki andil untuk menyebabkan tingkat kecanduan seorang pemain. Dr. Hillarie Cash (dalam Vedder, 2009), seorang ahli *computer gaming addiction* menyatakan bahwa dalam banyak aspek, *video games* pada zaman sekarang jauh lebih membuat kecanduan.

Dan dari kedua sifat dasar kebutuhan tersebut, diketahui pemain sangat membutuhkan pengakuan dari orang lain terhadap apa yang dilakukannya atau dalam hal ini berarti pemain membutuhkan ruang sosialisasi dalam bermain. Kemudian pada kedua contoh *game* online di atas, *Perfect World* dan *The Sims*, pemain akan dipaksa berinteraksi dengan pemain lain untuk mengejar target permainan. Misal dalam

*Perfect World* pemain sering akan membutuhkan bantuan dari pemain lain untuk membantu menyelesaikan 'quest'(misi) yang diberikan. Biasanya para pemain akan membentuk satu kelompok kecil yang bekerja sama melawan musuh Raja. Kemudian dengan adanya kelompok kecil tersebut peningkatan kemampuan karakter masing-masing pemain juga semakin cepat. Sedang pada *The Sims*, bentuk interaksi antar pemain terjadi saat pemain harus memenuhi kebutuhannya, seperti kebutuhan makan dan kebutuhan asmaranya. Mereka harus bersosialisasi dengan pemain lain untuk mendapatkan perhatian dan bantuan dalam menyelesaikan masalah kebutuhan mereka masing-masing.

Sehingga kebanyakan dari pecinta *game* akan membentuk suatu komunitas dengan kesamaan motivasi dalam dunia *game*. Di dalam komunitas mereka membangun jaringan, bertukar ide, berbagi 'cheat *game*', dll. Komunitas ini tidak memandang ruang dan waktu. Pemain dengan budaya berbeda, bahkan dari negara berbeda menjadi satu dalam komunitas tersebut. Mereka tidak terikat oleh peraturan budaya mereka, tetapi mereka memiliki aturan tersendiri sesuai dengan kesepakatan mereka dalam upaya kekompakan mereka sebagai sebuah komunitas. Komunitas-komunitas ini dalam masyarakat akan dikenal sebagai satu kelompok sosial tersendiri. Sebagaimana menurut Soekanto (1990), kelompok sosial adalah himpunan atau kesatuan-kesatuan manusia yang hidup bersama karena saling hubungan diantara mereka secara timbal balik dan saling mempengaruhi. Hubungan timbal balik dari komunitas *game* seperti ini lebih ke penghargaan masing-masing anggota terhadap kemampuan yang dimiliki, bukan ke arah komunikasi tentang kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial mereka di dunia nyata. Sehingga yang terpenting bagi mereka adalah berlomba-lomba untuk mendapatkan pengakuan dari anggota lain dalam kelompok komunitas tersebut. Dalam komunitas *gamer* seperti ini mereka tidak mengenal sistem organisasi yang pasti. Interaksi yang terjadi dalam kelompok sosial seperti ini biasanya berlangsung dengan saling mengerti lebih mendalam dikarenakan adanya latar belakang pengalaman yang sama atau pandangan yang sama yaitu dalam hal permainan digital yang mereka sukai.

Kebanyakan komunitas ini hanya aktif dalam dunia maya meskipun tidak sedikit juga menampakkan eksistensinya di dunia nyata. Mungkin dari sinilah banyak masyarakat yang mulai menganggap negatif para pemain *game* dengan identitas sosial mereka yang kurang menunjukkan jiwa sosialnya di kehidupan nyata dibanding jiwa sosialnya di dunia virtual *game*. Jika dalam dunia *game* jiwa sosial seperti tolong menolong dengan sesama pemain, saling menyapa, dan saling berinteraksi, akan jauh berbeda saat mereka di dunia nyata yang sering bersifat tertutup dengan orang lain. Masyarakat memandang mereka terlalu asik dan terlena terhadap kehidupan virtual *gamenya* dibanding kehidupan nyatanya. Hal ini mengakibatkan disandangnya predikat perilaku menyimpang bagi kebanyakan para pemain *game* di mata masyarakat.

Dari kasus-kasus di atas telah terlihat indikasi bahwa dalam *game* terdapat pembelajaran bagi para pemain untuk berinteraksi (bersosialisasi) dengan pemain lain demi memenuhi kebutuhan permainannya. Kemudian dari interaksi tersebut akan

timbul komunikasi antar pemain yang menciptakan kelompok-kelompok sosial kecil, dimana dalam satu kelompok kecil tersebut terdiri dari anggota sepermainan dengan minat dan ketertarikan yang sama terhadap sesuatu, yang di dalamnya mereka saling berhubungan timbal balik, saling membutuhkan dan saling mempengaruhi. Dan kini kelompok sosial tidak dipengaruhi lagi oleh tempat maupun ruang. Dengan adanya digital *game* khususnya *online game* tidak ada lagi batasan interaksi pemain dengan pemain lain di tempat manapun dan kapanpun.

Selain faktor kebutuhan dasar manusia akan harga diri dan aktualisasi diri tersebut, digital *game* menjadi sebuah kebutuhan baru bersosialisasi, juga dikarenakan digital *game* sebagai produk budaya modern telah menjadi wacana dan pengetahuan yang berkembang di masyarakat. Sebagai contoh dengan perkembangan teknologi *Augmented Reality* saat ini. Masyarakat yang semula mempertanyakan kemungkinan teknologi tersebut pada digital *game*, kini mereka dapat menikmati teknologi *augmented reality* dalam digital *game*. Inovasi-inovasi pengetahuan akan berkembang di masyarakat. Dan untuk mengikuti perkembangan tersebut dibutuhkan pengetahuan khususnya tentang perkembangan digital *game*. Sehingga baik dari segi pengetahuan, jenis, dan elemen-elemen visual yang terdapat dalam sebuah *game*, kesemuanya menjadi kebutuhan baru untuk mengetahuinya sebagai bekal berinteraksi dengan masyarakat baik dalam satu kelompok/komunitas maupun dengan masyarakat umum agar tidak dinilai sebagai masyarakat yang ketinggalan jaman. Meskipun tidak sepenuhnya perkembangan digital *game* harus diikuti tetapi pada produk teknologi digital tersebut terdapat nilai budaya modern yang harus diterima, dan bagi masyarakat yang sesuai dengan nilai budaya tersebut dianggap sebagai salah satu bagian dari masyarakat tersebut.

### **3.2 Digital Game Sebagai Ciri Masyarakat Modern**

Masyarakat modern memiliki pengertian sebagai sebuah masyarakat yang sebagian besar warganya mempunyai orientasi nilai budaya yang terarah ke kehidupan dalam peradaban masa kini. Dan dalam masyarakat modern tersebut muncul kebudayaan modern salah satunya adalah kebudayaan teknologi modern. Kebudayaan teknologi modern adalah suatu kebudayaan bukan hanya dalam sains dan teknologi, melainkan dalam kedudukan dominan yang diambil oleh hasil-hasil sains dan teknologi dalam hidup masyarakat: media komunikasi, sarana mobilitas fisik dan angkutan, segala macam peralatan rumah tangga serta persenjataan modern (Mahendra, 2014). Digital *game* adalah salah satu produk budaya teknologi modern tersebut. Seperti yang telah dijelaskan di atas, di dalam sebuah digital *game* telah terdapat sains dan teknologi yang berwujud media komunikasi interaktif.

Digital *game* disebut sebagai ciri budaya modern, karena pada digital *game* telah memenuhi ciri perkembangan masyarakat modern yaitu dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan, perkembangan teknologi, perkembangan industri, dan perkembangan ekonomi (Mahendra, 2014). Sebagai penjabarannya, *game* telah menjadi komoditas besar dunia bisnis. Bisnis *game* nilainya telah mencapai 15 milyar dolar di seluruh dunia. Industri *game* tumbuh sebagai bisnis yang lebih besar dan cepat

dibanding industri film Amerika. Kepopuleran digital *game* telah memacu industri *game* untuk mengembangkan *game* baik dari segi konten, visual, hingga teknologi yang digunakan. Oleh karena itu berbagai upaya dilakukan perusahaan pengembang *game* untuk merebut minat konsumen atau pecinta *game* terhadap *game-game* yang mereka luncurkan. Dari sinilah masyarakat selaku konsumen akan menemukan beragam jenis *game* dengan segala bentuk visual, konten, dan teknologi yang ditawarkan. Masyarakat akan dihadapkan oleh wacana-wacana sosial yang kerap dijadikan konten *game* sebagai penarik perhatian. Bahkan wacana teknologi dimana *game* tersebut dikembangkan. Sehingga secara sadar tak sadar masyarakat ikut belajar terhadap keadaan sosial yang terjadi disekelilingnya dan menjadi terbuka terhadap keadaan sosial disekelilingnya melalui digital *game* tersebut. Hal ini senada dengan ciri masyarakat modern yang diungkapkan Mahendra (2014) yaitu masyarakat yang selalu terbuka dengan perubahan sosial di sekitarnya. Perubahan sosial merupakan bagian dari perubahan budaya, namun perubahannya hanya mencakup kesenian, ilmu pengetahuan, teknologi, filsafat, kecuali organisasi sosial masyarakatnya. Perubahan sosial tersebut berdampak pada munculnya semangat-semangat untuk menciptakan produk baru yang bermutu tinggi dan hal inilah yang menjadi dasar terjadinya revolusi industri, serta kemunculan semangat *asketisme* intelektual. Menurut Sartono dalam Mahendra (2014), *asketisme* dan *expertise* ini merupakan kunci kebudayaan akademis untuk menuju budaya yang bermutu, yaitu dalam konteks saat ini adalah budaya modern. Dimana salah satu produk baru yang bermutu tinggi tersebut salah satunya adalah digital *game*. Hal ini dikarenakan dalam digital *game* kita tidak hanya akan menemui kebutuhan hiburan ataupun kesenangan, tetapi di dalamnya terdapat pembelajaran dari sisi konten *game* dan teknologi yang digunakan sebagai wujud perkembangan budaya dan teknologi yang ada. Hal ini pula yang mendorong masyarakat untuk selalu berusaha menguasai perkembangan digital *game*, sehingga tanpa disadari digital *game* menjadi satu kebutuhan yang harus dipenuhi oleh masyarakat. Sehingga muncullah fenomena sifat *addict* dalam masyarakat khususnya remaja karena tingkat antusias mereka terhadap perkembangan *game*.

### **3.3 Digital Game Menjadi Komunikasi Simbolik Yang Menawarkan Simulasi Kenyataan**

Dalam sebuah *game* terdapat elemen-elemen visual yang berupa teks, bentuk, dan gambar serta elemen suara yang interaktif bagi pemainnya. Pemain akan mengenali elemen-elemen visual tersebut dengan menangkapnya sebagai simbol-simbol yang dia kenali. Misal tombol '*play*' akan dikenali pemain sebagai tombol untuk memulai permainan. Pemahaman pemain terhadap simbol-simbol dari elemen visual *game* ini terjadi karena adanya interaksi simbolik pemain terhadap desain interface *game* tersebut. Goffman (1999) menyebutkan bahwa pada dasarnya interaksi manusia menggunakan simbol-simbol, cara manusia menggunakan simbol merepresentasikan apa yang mereka maksudkan untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Dalam hal ini berarti pembuat *game* menggunakan elemen-elemen visual *game* untuk berkomunikasi dengan pemain. Bentuk komunikasi yang terjadi adalah pemain dapat memainkan *game* dengan benar.

Pemahaman terhadap interaksi simbolik dalam digital *game* dapat dipelajari dengan mengamati bagaimana peran *game* dalam menciptakan komunikasi antar pemain sebagai salah satu model baru komunikasi sosial dalam masyarakat. Kini dengan adanya digital *game*, komunikasi tidak lagi berjalan secara linear atau langsung antar pemain, tetapi komunikasi diwakili oleh simbol-simbol yang ada pada visual *game* seperti tombol permainan, teks, dan lain sebagainya. Selanjutnya pemain memiliki representasi visual dirinya di dalam sebuah karakter *game*. Bagi *game-game* yang tidak menyediakan customisasi karakter atau pemain tidak dapat merubah bentuk karakter utamanya dalam permainan seperti *game* Super Mario, pemain akan berperan hanya sebatas tokoh Mario yang telah dikenal masyarakat. Berbeda dengan permainan yang menyediakan customisasi karakter atau pemain dapat membangun karakter sendiri sesuai dengan yang diinginkannya, akan muncul konsep 'diri' pada karakter *game* sebagai tokoh representasi pemain. Sebagai contoh pada *game-game* online seperti *Perfect World* dan *The Sims* di atas. Pemain secara bebas dapat membangun karakternya mulai dari bentuk fisik karakter hingga kemampuan karakter. Dan kebanyakan karakter-karakter yang mereka buat adalah karakter yang menyatakan siapa diri mereka dalam *game*, meskipun sering bertentangan dengan siapa diri mereka di dunia nyata. Inilah apa yang telah disebut di atas sebagai fenomena '*second self*' pada diri pemain. Mereka memiliki kepribadian kedua di dalam dunia virtual yang sering berbeda dengan kepribadiannya di dunia nyata sebagai suatu bentuk konsep dirinya yang ingin mereka capai. Misal di dunia nyatanya, mereka pemalu, mungkin karena memiliki keterbatasan fisik, tetapi di dunia maya mereka cenderung merepresentasikan diri mereka sebagai karakter dengan fisik yang sempurna untuk menutupi rasa pemalu yang dimilikinya.

Dalam teori interaksi simbolik, George Herbert Mead menyatakan bahwa cara manusia mengartikan dunia dan dirinya sendiri berkaitan erat dengan masyarakatnya. Mead melihat pikiran (*mind*) dan dirinya (*self*) menjadi bagian dari perilaku manusia yaitu bagian interaksinya dengan orang lain. Mead menambahkan bahwa sebelum seseorang bertindak, ia membayangkan dirinya dalam posisi orang lain dengan harapan-harapan orang lain dan mencoba memahami apa yang diharapkan orang itu (Mulyana, 2007). Dan bagi para *gamer* (pemain *game*) dalam membangun representasi karakternya, sering mereka menciptakan karakter dengan sifat dan kemampuan yang diinginkan oleh orang lain, misal pembuatan karakter dengan wajah tampan atau cantik yang dia percaya akan menjadi daya tarik bagi pemain lain untuk berinteraksi dengannya. Kemudian kemudahan interaksi tersebut dapat dimanfaatkan untuk memudahkannya dalam meminta bantuan saat menyelesaikan misi *game*. Sekali lagi motif dalam memainkan *game* adalah untuk mendapatkan penghargaan dari pemain lain dan sebagai aktualisasi diri pemain.

Sebenarnya perkembangan digital *game* seperti ini bermanfaat bagi pemain untuk mendapatkan referensi belajar berkomunikasi dan bersosialisasi dengan pemain lain sebagai bentuk representasi sosial mereka dalam banyak hal di dunia nyata. Digital *game* telah menjadi simulasi kenyataan. Namun yang dikhawatirkan adalah mereka yang menganggap sama antara dunia nyata dan dunia virtual *game*. Mereka akan

terjebak dalam menganggap permainan sebagai hal yang lebih nyata dari kehidupan sehari-hari. Bahkan tidak dapat membedakan antara dunia nyata dengan dunia virtual. Secara tidak langsung melalui simulasi-simulasi kehidupan yang ditawarkan oleh digital *game* khususnya *game* online, para pemain merasa kebutuhan mereka akan dunia nyata tereduksi. Ini terjadi karena mereka dapat menemukan komunitas, status sosial, nilai ekonomi di dalam permainan tersebut.

Hal lain yang signifikan dari perkembangan digital *game* dengan teknologi yang makin canggih yaitu timbulnya kondisi hiperrealitas yang membuat para pemain masuk ke dalam kondisi dimana telah terjadi apa yang dinamakan simulasi kenyataan. Kondisi yang terlihat oleh masyarakat adalah mereka masuk ke dalam realitas yang semu untuk terus bermain di dalam *game*. Kondisi Hiperrealitas tersebut mengganggu kehidupan pemain di dunia nyata. Ketika seorang pemain harus menjalani dua peran sekaligus, maka terjadi adalah bahwa ada gangguan terhadap kehidupan nyata, karena sebagian dari mereka bahkan harus melepaskan prioritasnya di dunia nyata seperti merelakan waktu sekolah atau waktu kerja mereka dengan membolos demi memainkan *game*.

#### 4. KESIMPULAN

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa digital *game* tidak lagi dinilai sebagai sebuah media hiburan semata, karena dalam digital *game* terkandung aspek-aspek lain yang mempengaruhi kehidupan manusia, seperti aspek ilmu pengetahuan, teknologi, bisnis, dan ekonomi. Keseluruhan aspek yang terkandung dalam digital *game* sendiri adalah hasil budaya manusia yang timbul dari interaksi sosial masyarakat. Sehingga digital *game* juga ikut membawa dampak pergeseran budaya di masyarakat, antara lain dengan adanya digital *game* masyarakat diberikan ruang sosialisasi baru yang tidak lagi mengenal ruang dan waktu. Kini semua orang dapat bertemu di dunia virtual *game*, khususnya *game* online. Sedangkan untuk *game-game* offline dapat mempertemukan masyarakat penggemarnya dalam satu komunitas kelompok sosial penggemar *game*. Begitu juga dengan *game* online, akan terbentuk kelompok-kelompok kecil dalam dunia virtual *game* sebagai sebuah interaksi sosial antar anggota kelompok yang saling membutuhkan dalam permainan. Kemudian digital *game* juga menciptakan komunikasi simbolik antara pemain dengan *game* juga antara pemain dengan pemain.

Digital *game* dalam perkembangannya yang ditunjang dengan visualisasi desain interface yang semakin mendekati kenyataan telah menciptakan ruang simulasi kenyataan dimana pemain akan dikondisikan sebagaimana kondisi nyata yang diinginkan seperti pada *game The Sims*. Hal ini sebenarnya dapat bermanfaat bagi pemain untuk mendapatkan referensi belajar berkomunikasi dan bersosialisasi dengan pemain lain sebagai bentuk representasi sosial mereka dalam banyak hal di dunia nyata, seperti belajar berkomunikasi dengan teman, belajar menggunakan suatu barang misal mengendarai mobil, dan sebagainya. Namun, hal ini juga dapat menimbulkan kondisi hiperrealitas pada pemain, dimana pemain terjebak dalam permainan dunia virtual dengan dunia nyata. Pemain tidak lagi dapat membedakan

keduanya, akibatnya dunia virtual dimana pemain dapat menciptakan karakter dirinya seperti yang diinginkan menjadi dunia yang lebih nyata dari dunia nyatanya. Kemudian timbul dua peran dalam diri pemain yang mengakibatkan gangguan pada salah satu dunianya, yaitu dunia nyatanya. Sehingga banyak masyarakat yang kini rela mengorbankan waktu luangnya bahkan waktu produktifnya untuk duduk berjam-jam hidup dalam dunia virtual *gamenya*.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Diyono, Wahyu. 2014. *Makalah Tentang Perkembangan Game*. <http://wede56.blogspot.co.id/2014/03/makalah-tentang-perkembangan-game.html> diakses 19 Januari 2015 pukul 13.00 wib.
- Goffman, Erving. 1999. *The Presentation of Self in Everyday Life*. USA: Peter Smith Publisher, Inc.
- Kusumadewi, Theodora N. 2009. *Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online dan Keterampilan Sosial pada Remaja (Relation Between Internet Game Online Addiction and Social Skills in Adolescents)*. Jakarta: Universitas Indonesia
- Lefton, Lester A. dan Valvatne, Laura. 1982. *Mastering Psychology*. Boston: Allyn and Bacon.
- Mahendra, Dian. 2014. *Makalah Masyarakat dan Bangsa Modern*. <http://henpedia.blogspot.co.id/2014/10/masyarakat-dan-bangsa-modern.html> diakses 18 Januari 2015 pukul 08.00 wib.
- Mulyana, Deddy dan Solatun, (ed.), 2007. *Metode Penelitian Komunikasi; Contoh-contoh Penelitian Kualitatif dengan Pendekatan Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Soekanto, Soerjono. 1990. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers