

Sejarah, Transformasi dan Konsekuensi dari Game Online

Febriany

*Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Kebumen
Febriany272@gmail.com*

Abstrak. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi membuat perubahan yang besar dalam kehidupan kita. Hadirnya Teknologi Komunikasi Baru sekaligus mengubah cara berkomunikasi manusia. Mulai dari menggunakan telepon sampai sekarang dengan adanya internet, media social dan game online. Game online tak hanya digunakan untuk hiburan semata tetapi untuk berinteraksi dengan banyak orang. Seiring perkembangan Teknologi, Game online juga mengalami transformasi dari game yang dimainkan di komputer menjadi game yang dapat juga dimainkan pada *smartphone*.

Keyword : Gim Daring, Smartphone, *Mobile Games*

Pendahuluan

Sebagian besar dari kita pernah merasakan permainan tradisional, ketika belum mengenal teknologi. Permainan tradisional dulunya menjadi sarana hiburan bagi anak-anak. Seiring perkembangan zaman permainan tradisionalpun seakan semakin ditinggalkan. Tak dapat dipungkiri munculnya game baru yang bermedia menjadi primadonna sekarang ini, tak hanya anak-anak tetapi juga orang dewasa. Alih-alih sebagai media hiburan, orang dewasa pun tak mau ketinggalan.

Marshall McLuhan (1994) menyatakan, inovasi teknologi tidak selalu memperkenalkan unsur-unsur yang benar-benar cocok ke dalam masyarakat, tapi tetap dapat mempercepat dan memperbesar skala fungsi

manusia sebelumnya, yang pada gilirannya menciptakan gaya hidup baru (pekerjaan dan rekreasi). Sebagaimana dengan yang terjadi dalam perkembangan game atau permainan masa kini.

Pada era 90'an bisa dikatakan era transisi menuju era teknologi. Pada era ini permainan tradisional masih sering dimainkan oleh anak-anak. Permainan yang hits pada era ini seperti petak umpet, jaga benteng, engklek, ular naga, layangan, kelereng dan sebagainya. Kemudian hadir mendampingi permainan anak-anak, Tamagochi pun mulai dikenal. Ini adalah permainan digital dimana kita dapat memelihara hewan peliharaan dan dapat dibawa kemana-mana. Perangkat game ini berasal dari Jepang, saking populernya angka penjualan Tamagotchi mencapai 40 juta di Jepang (<http://id.wikipedia.org/wiki/Tamagotchi> - diakses 17 april 2014).

Perkembangan teknologi yang cukup signifikan, sehingga banyak perusahaan berbondong-bondong untuk melahirkan sebuah game yang praktis bagi anak-anak dan menghasilkan keuntungan sebesar-besarnya contohnya playstation dan Nintendo kita sering menyebutnya sebagai videogame. *Video games* adalah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antarmuka dengan pengguna untuk menghasilkan umpan balik secara visual pada perangkat video. Pada era ini permainan computerpun mulai dikenal tetapi hanya sebatas kalangan saja yang memainkannya.

Beda Zaman beda permainan. Sekarang ini kita sering menemukan anak-anak yang umumnya mulai memakai gadget. Selain untuk berkomunikasi dengan orang tua, mereka menggunakannya untuk bermain game. Video games yang dulu terkenal hanya sebatas playstation, sekarang dapat dimainkan di berbagai tempat ataupun platform yang digunakan seperti Komputer, laptop, dan handphone. Pada sore hari jika pada era sebelum mengenal teknologi pada game, kita biasanya menemukan anak-anak ramai bermain petak umpet, kelereng, layangan

dan sebagainya di depan rumah ataupun dilapangan. Tetapi pada era teknologi sekarang ini kita akan menemukan anak-anak yang duduk didepan rumah sambil memainkan gadget miliknya atau milik orang tuanya. Bisa juga kita akan menemukan mereka diwarnet sedang ramai bermain game online.

Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi adalah sebuah desain dari instrumen tindakan yang mengurangi yang mengurangi ketidakpastian dalam hubungan sebab akibat untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sedangkan teknologi komunikasi menurut Rogers adalah seperangkat hardware, struktur organisasi, dan nilai-nilai sosial dimana individu mengumpulkan, memproses dan mempertukarkan informasi dengan individu lain (Rogers, 1986:2). Menurut Pendapat Everett M. Rogers (Rogers, 1986: 25, dalam Abrar, 2003:17-18) terdapat empat era komunikasi yang terjadi yaitu :

- a. Era Komunikasi Tulisan, 4000 SM hingga sekarang, era ini merupakan era komunikasi yang pertama. Tulisan tentunya punya alfabet, tetapi tidak tahu pasti alfabet apa yang pertama lahir di dunia ini.
- b. Era Komunikasi Cetak 1456 hingga sekarang. Era ini dimulai ketika Johan Gensfleisch (Gutenberg) yang tinggal di Mainz, Jerman, menemukan mesin cetak tahun 1456. Konon Mesin cetak tersebut awalnya, digunakan Gutenberg untuk mencetak Injil dan hanya berpengaruh pada lingkup yang sempit. Tetapi, setelah semakin banyak bangsa Eropa yang melek huruf, mesin cetak mulai dipakai untuk menerbitkan berbagai jenis terbitan yang belum bersifat massal. Barulah pada tahun 1833, ketika Benyamin Day, meluncurkan surat kabar *New York Sun* mesin cetak digunakan untuk menerbitkan surat kabar secara massal.
- c. Era Telekomunikasi 1844 hingga sekarang. Era telekomunikasi dimulai ketika Samuel Morse berhasil mengirimkan pesannya dari Baltimore ke

Washington D.C melalui telegram. Sebelumnya, pesan hanya dibawa oleh kurir dan kecepatannya sangat tergantung pada kendaraan yang ditumpangi sang kurir. Keberhasilan Morse diikuti oleh Guglielmo Marconi. Tanggal 12 Desember Marconi berhasil mengirimkan gelombang radio melintasi lautan atlantik.

- d. Era Komunikasi Interaktif, era ini dimulai pada tahun 1946, ketika komputer mainframe pertama ditemukan di Philadelphia, Amerika Serikat. Dengan komputer tersebut orang bisa melakukan komunikasi perorangan dari jarak yang sangat jauh dalam waktu yang sangat pendek. Kendala jarak dan waktu jadi terpecahkan

Perkembangan teknologi komunikasi baru dimulai sekitar tahun 1980an. Dengan adanya teknologi komunikasi baru, cara berkomunikasi manusiapun mengalami perubahan. Perubahan yang mendasar dari adanya teknologi komunikasi baru adalah (Rogers, 1986:4):

- a. *Interactivity*, kemampuan untuk talk back kepada penggunaanya, artinya komponen teknologi elektronik yang ada memungkinkan adanya komunikasi dengan medianya secara automatic atau mechanical reaction, dan atau memungkinkan terjadi komunikasi interpersonal melalui media atau *machine assisted interpersonal communication*. *Interactivity* yang dimaksud adalah kualitas dari sistem komunikasi seperti perilaku komunikasi yang diharapkan; keakuratan, lebih efektif, dan lebih menyenangkan bagi para komunikan dalam proses komunikasi. Di sini *interactivity* juga bermakna suatu kondisi di mana individu dalam setiap proses komunikasi memiliki kontrol dan dapat mengubah peran dalam proses tersebut (komunikator-komunikan).
- b. *De-massified*, adalah kemampuan untuk menyampaikan pesan "khusus" antar individu dalam audience yang sangat banyak. *De massified* di sini memberi peluang dari individu pengguna media untuk memilih dari menu yang amat luas/bervariasi, karena dalam hal ini teknologi

(media komunikasi) mengizinkan penggunaanya untuk menyesuaikan pesan sesuai dengan kebutuhan mereka.

- c. *Asynchronous*, artinya kemampuan untuk mengirim dan menerima pesan pada waktu yang tepat pada individu. Bermakna bahwa pesan yang dibawa oleh media dapat menghubungkan komunikator dan komunikan pada waktu yang berbeda, namun mereka tetap dapat berinteraksi secara nyaman, dan pesan juga tersampaikan dengan tepat pada waktunya.

Teknologi komunikasi baru sekarang ini lebih dikenal seperti internet, media social, dan game online. Salah satu jenis teknologi baru yaitu Game online yang akan dijelaskan pada bagian selanjutnya.

Sejarah Perkembangan Game

Game komputer awalnya dikembangkan melalui akademik industry militer yang juga melahirkan internet. Sebelum terkenalnya game online, biasanya kita sering memainkan game di komputer tanpa menggunakan internet. Game yang sukses di amerika pada tahun 1970an seperti pong, space invaders, Monaco gp, dan Pac Man (Flew, 2005:102). Pada tahun 1980an didominasi oleh Nintendo dengan game paling fenomenal dan tersukses yaitu Super Mario Bross dengan penjualan mencapai 500 juta dollar sekitar tahun 1990. Selanjutnya pada tahun 1990an Sega hadir dengan menawarkan tampilan 16 bit genesis konsol dengan gambar karakter, background, lebih cepat dan sound yang lebih bagus dibandingkan beberapa game sebelumnya. Konten game yang ditawarkan oleh perusahaan dari Sega ini yaitu Sonic the Hedgehog, Street Fighter dan Mortal Kombat yang kebanyakan dimainkan oleh anak remaja laki-laki tetapi kemudian dikritisi karena menimbulkan dampak kekerasan pada anak yang memainkannya. Tak mau kalah dengan penguasaan pasar yang dilakukan oleh sega, Nintendo kemudian membuat pasar sendiri dengan

mengeluarkan atau mengembangkan produk baru yaitu Game Boy. Game Boy adalah game tangan, seperti miniature, portable, dan praktis bisa dibawa kemana-mana.

Pada tahun 1994, media konglomerat terbesar sony meluncurkan Playstation yang mana pergeseran penyimpanan game berpindah pada CD ROM yang mana lebih muda diproduksi dan didistribusikan. Pada awal 2000an didominasi dengan pertumbuhan game online atau massive multi player online games (MMOGs). Ultima online yang diluncurkan oktober 1997 dan pada 2001 mempunyai hamper 250.000 pelanggan. Pertumbuhan MMOGs sendiri kemudian diikuti dengan game lainnya seperti Dark age of Camelot, The Sims Online dan Star Wars Galaxies yang mana melebihi 200.000 pelanggan pada tahun 2003.

Di Indonesia sendiri tahun 2000an juga mulai mengenal game bertipe MMOGs atau MMORPG Ini adalah jenis game petualangan dengan langsung bermain bersama banyak orang dalam 1 server, dan layaknya diseperti di dunia nyata, hanya ada beberapa yang berbeda. Seperti Emil chronicle online yang dirilis oleh Wave game mencapai 350.000 lebih pengikut di facebook. Selain itu jenis game bersifat FPS pointblank yang dirilis oleh Gemscool mencapai 340.000 lebih pengikut. Jenis game FPS ini adalah Ini adalah jenis game tembak menembak atau peperangan, dengan kita seola-olah langsung menjadi karakter yang ada di dalam game tersebut.

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *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 1969, 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*) (Jessica Mulligan, 1999).

Game Online dan jenis-jenisnya

Pergertian *game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan, 2009-2011). Sedangkan Game Online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu ([http://id.wikipedia.org/wiki/game online](http://id.wikipedia.org/wiki/game_online) - diakses 17 april 2014).

Berdasarkan jenis permainan : (id.wikipedia.org)

a. ***Massively Multiplayer Online First-person shooter games***
(MMOFPS)

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.

b. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMORTS)

Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft), dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars)

c. *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG)

Sebuah permainan di mana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Permainan ini melibatkan ribuan pemain untuk bermain bersama dalam dunia maya yang terus berkembang pada saat yang sama melalui media internet dan jaringan. Contoh dari genre permainan ini Emil Chronicle Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA.

d. *Cross-platform online play*

Jenis permainan yang dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online. misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360.

e. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Permainan yang dimainkan pada peramban seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. Sebuah permainan daring sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan peramban melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL).

Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan "*Flash games*" atau "*Java games*" yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti Pac-Man bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (*plugin*) pada sebuah halaman web. *Browser games* yang baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi *multiplayer*.

f. *Simulation games*

Permainan jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*.

Perubahan Dari Online game Komputer ke *Mobile Game (Game pada Smartphone)*

Sebelum mengenal *Mobile Game*, kita dulunya mengenal permainan tradisional, kemudian berubah dengan mengenal game yang dimainkan dengan *platform* berbeda misalnya nintendo dan komputer. Seiring perkembangan jaman dan tentunya perkembangan teknologi informasi terbaru, membuat *platform* yang digunakan juga menjadi modern. Misalnya perkembangan telepon genggam, yang dulunya hanya bisa mengirimkan pesan pendek dan telepon, sekarang dengan perkembangan

teknologi dan ditemukannya internet, fitur-fitur yang ada dalam telepon genggam pun meningkat.

Di era sekarang dengan perkembangan teknologi telepon genggam yang semakin canggih membuat telepon genggam tersebut lebih dikenal dengan sebutan *Smartphone* yaitu telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer. Sistem operasi telepon genggam pintar atau *smartphone* mempunyai jenis yang berbeda - beda seperti android pada hape samsung, windows phone pada hape sony, Ios Apple pada Iphone dan sebagainya. sistem operasi pada *smartphone* yang membentuk kinerja hape tersebut dan penyediaan fitur-fitur aplikasi seperti Game. *Mobile Game* adalah permainan yang dimainkan pada perangkat portabel, termasuk ponsel, *smartphone*, PDA atau tablet (Richardson, 2012: 133-153).

Koneksi internet yang disediakan oleh setiap operator telepon membuat para pembuat atau produsen game melirik distribusi gamenya pada penyedia *Smartphone*. Para penyedia *smartphone* ini umumnya menyediakan sebuah aplikasi permanen pada *smartphone* mereka seperti *Google Play* pada *smartphone* berperangkat android. *Google Play* (www.wikipedia.com) adalah layanan konten digital milik Google yang melingkupi tokodaring untuk produk-produk seperti musik/lagu, buku, aplikasi, permainan, ataupun pemutar media berbasis awan. Layanan ini dapat diakses baik melalui web, aplikasi android.

Game adalah salah satu yang dilirik dari pengguna *smartphone*, selain untuk menghilangkan jenuh, para pengguna *smartphone* biasanya menginstal game pada *smartphonanya* karena hobi. Berdasarkan data statistik indikator pengguna internet di Indonesia yang di dapatkan, rata-rata waktu yang dibutuhkan pengguna internet mengakses informasi melalui PC atau laptop kisaran 5 jam 30 menit setiap harinya, persentase pengguna internet melalui mobile atau *smartphone* 14% dari total populasi.

Sedang rata-rata waktu yang dihabiskan oleh pengguna internet melalui mobile atau smartphone di Indonesia sekitar 2 jam 30 menit setiap harinya. Tidak tertutup kemungkinan bahwa sebagian dari waktu mereka digunakan untuk bermain game online di smartphone mereka.

Salah satu *mobile game* yang cukup populer di Indonesia adalah *Candy Crush Saga*. *Candy Crush Saga* adalah permainan yang dirilis pada tanggal 12 April 2012 untuk Facebook, dan kemudian dirilis untuk telepon pintar pada tanggal 14 November 2012. Permainan ini dikembangkan oleh King. *Candy Crush Saga* tergolong ke dalam permainan jenis "match three" seperti *Bejeweled*. Setiap level memiliki tampilan permainan yang dipenuhi oleh permen beraneka warna dengan berbagai rintangan. Langkah dasar permainan ini adalah menukar atau membalikkan posisi permen yang berdekatan secara vertikal atau horizontal untuk menciptakan barisan permen dengan tiga atau lebih warna yang sama. Dilansir laman Dailymail pada tahun 2013, *Candy Crush Saga* kini tercatat memiliki lebih dari 66 juta pemain di seluruh dunia, dan lebih dari 15 juta orang memainkan game ber-genre puzzle ini di Facebook setiap harinya. Pada tahun 2014 jumlah pemainnya mencapai 100 juta lebih dari seluruh dunia. Dari riset yang dilakukan oleh Dik Thon dan Tim Aplikanologi, game *Candy Crush Saga* ini menjadi game dengan peringkat pertama dalam kategori game yang paling banyak dibicarakan di Social Media seperti Facebook dan Twitter pada bulan Juli 2013, dan dilihat dari trendnya kemungkinan akan berlanjut ke bulan-bulan setelahnya karena selain masih mempunyai greget, *Candy Crush Saga* juga menghadirkan level baru yang lebih menantang.

Konsekuensi

Game online sangat berpengaruh terhadap gaya hidup para penggunanya. Game-game yang diciptakan tersebut membuat rasa

penasaran tersendiri sehingga berujung candu pada para penggunanya. Kecanduan bermain *game* secara berlebihan dikenal dengan istilah *Game Addiction* (Grant, J.E. & Kim, S.W. (2003). Artinya seorang anak seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game*, dan seolah-olah *game* ini adalah hidupnya. Hal semacam ini sangat riskan bagi perkembangan si anak yang perjalanan hidupnya masih panjang. Salah satu kasus yang masih hangat dibicarakan adalah penutupan game flappy bird, walaupun bukan berjenis game yang dimainkan secara online, tetapi bisa dilihat dampak dari ini. Banyak pengguna yang akhirnya kecanduan dan membuat pembuat game ini akhirnya prihatin dan memutuskan menutup game tersebut.

Para pengguna game ini atau biasa disebut gamers, kebanyakan menghabiskan waktunya dikamar ataupun ditempat lain dan tidak dapat dipisahkan dari gadget yang mereka pakai untuk bermain online. Dalam game online yang bersifat MMORGP misalnya *emil chronicle online*, para gamers bisa berinteraksi dengan banyak orang digame dan dapat berlangsung didunia nyata pula, dapat berjualan equipment yang berhubungan dengan game tersebut, dan sisi negatifnya adalah banyaknya penipuan yang berujung kerugian materi yang tidak sedikit. Mengingat item yang dijual berharga ratusan ribu. Dan ada juga obrolan yang berupa makian ataupun hujatan kepada pemain lain ketika mereka bertengkar. Ini bisa berdampak pada mental anak-anak yang akhirnya akan terbiasa dikehidupan nyatanya. Untuk Game yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu anak-anak untuk meningkatkan pikiran agresif , perasaan, dan perilaku, dan penurunan prososial, berdasarkan kajian ilmiah (Anderson & Bushman, 2001).

Permainan sosial (*social games*) sebagai salah satu bentuk permainan digital (*digital games*) sebagai salah satu turunan dari teknologi informasi dan komunikasi, merupakan ranah yang menarik untuk dikaji. Disamping problematika yang muncul sebagaimana dipaparkan pada bagian

terdahulu, terkait dengan adanya dikotomi dalam memandang permainan digital secara umum, permainan sosial memiliki keunikan ketika dibangun dalam sebuah interaksi sosial yang sudah terbentuk sebelumnya. Interaksi sosial yang telah terbentuk, sebelum membentuk sebuah permainan sosial, menjadikan permainan sosial memiliki karakteristik yang menarik. Disinilah sebuah komunitas virtual sebagaimana dipaparkan Howard Rheingold terbentuk pada tataran yang lebih nyata, ketika anggota komunitas adalah orang-orang yang secara real life telah dikenal sebelumnya. Dengan demikian, permainan sosial menjadi wilayah baru bagi komunitas virtual untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan “bahasa” permainan yang sudah ditentukan oleh penyedia dan produsen permainan. Sehingga konsekuensi yang terjadi yaitu pembentukan komunitas virtual. Interaksi sosial yang berubahpun mengakibatkan interaksi sosial pada dunia nyata tidak diminati lagi atau umumnya mereka akan tidak begitu tertarik dengan kehidupan nyata. Karena telah mendapatkan kesenangan semu pada dunia virtualnya.

Konsekuensi Positif yang diperoleh dari game online bisa menjadi pelajaran saling membantu dan juga sebagai sarana hiburan. Bisa dilihat pada contoh game online semacam *Candy Crush Saga*. Ada nilai-nilai yang terbentuk sendiri misalnya saling membantu, para pemain ketika mereka hendak ingin mencapai level tertentu atau sekedar menambah perolehan koin yang mereka. misalnya, seorang pemain memberikan bantuan kepada tetangganya yang melakukan posting meminta bantuan, maka secara langsung pemain tersebut akan mendapatkan tambahan koin atas kebaikan dan kepedulian yang telah dia lakukan. keberadaan tetangga atau teman menjadi sangat penting dalam rangka peningkatan capaian seorang pemain. Bukan kompetisi yang membabi buta, akan tetapi kompetisi dalam koridor kolaborasi menjadi salah satu pilihan yang ditawarkan dalam game semacam ini. Selain itu Dalam keseharian beraktivitas, ada beberapa titik

dimana seseorang mengalami kejenuhan. Untuk itulah dibutuhkanlah sebuah pengalihan aktivitas untuk mengurangi perasaan jenuh tersebut. kegiatan bermain game online memberikan dua keuntungan sekaligus, yakni bermain game dan dapat berkomunikasi dengan fasilitas chatting. Hal ini mereka dilakukan ditengah-tengah kejenuhan dan kesibuan mereka kuliah, sehingga social games menjadi alternatif yang tepat untuk dilakukan. Sehingga

Penutup

Teknologi informasi dan komunikasi hingga pada tahap perkembangan saat ini telah memberikan pengalaman yang mungkin tidak pernah dipikirkan atau dibayangkan oleh generasi pendahulu. Konsep new media (media baru) dan konvergensi media tidak sekedar memindahkan old media (media lama) ke dalam komputer yang terhubung dengan jaringan internet. Digitalisasi, konvergensi, dan koneksi internet telah menjadikan new media memunculkan fenomena yang benar-benar baru dan sudah barang tentu menggunakan cara berpikir dan logika baru.

Hadirnya Teknologi Komunikasi Baru sekaligus mengubah cara berkomunikasi manusia. Mulai dari menggunakan telepon sampai sekarang dengan adanya internet, media social dan game online. Game online tak hanya digunakan untuk hiburan semata tetapi untuk berinteraksi dengan banyak orang. Game online pun terdapat bermacam-macam jenis, dan media yang digunakan juga bisa menggunakan komputer, laptop dan juga *smartphone*. Perubahan pun terjadi ketika dulunya mayoritas anak-anak akan berkumpul untuk bermain permainan tradisional sepulang sekolah ataupun sore hari, kemudian berubah menjadi anak yang candu akan gadget dan memilih menghabiskan waktu mereka dengan gadget yang mereka miliki untuk bermain game online. Game online sendiri memiliki konsekuensi positif maupun negatif. Tergantung

penggunanya dan orang tua yang mengawasi anak-anak mereka. Industri *mobile game* telah menjadi salah satu bisnis di sektor media baru seiring dengan munculnya perangkat *smartphone*, dan perangkat lunak *mobile game* telah menjadi karakteristik dari lanskap media baru Dunia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, Ana Nadhya. 2003. *Teknologi Komunikasi, Perspektif Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: LESFI
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). *Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature*. *Psychological Science*
- Flew Terry. 2005. *New Media An Introduction*. New York: Oxford University Press
- Rogers Everett. 1986. *Communication Technology The New Media In Society*. New York: The Free Press.
- Jessica Mullagan. 1999. *History of online games*. - <http://tharsis-gate.org/articles/imaginary/HISTOR~2.HTM> - diakses 17 april 2014
- McLuhan M (1994) *Understanding Media: The Extensions of Man*. Boston, MA: MIT Press.
- Game Online - http://id.wikipedia.org/wiki/game_online - diakses 17 april 2014

Google Play - http://id.wikipedia.org/wiki/Google_Play diakses pada tanggal 03 juli 2014

Tamagotchi - <http://id.wikipedia.org/wiki/Tamagotchi> - diakses 17 april 2014

Richardson I (2012) Touching the screen: a phenomenology of mobile gaming and the iPhone. In: Hjorth L, Burgess J and Richardson I (eds) *Studying Mobile Media: Cultural Technologies, Mobile Communication, and the iPhone*. London: Routledge.