

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game Online merupakan perwujudan peradaban teknologi modern saat ini. *Game Online* adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan *PC* atau komputer dengan menggunakan jaringan internet. Seiring dengan laju perkembangan teknologi yang memunculkan banyak sekali *Game Online*, pernyataan tersebut sudah tidak berlaku lagi sekarang karena saat ini *Game Online* tidak hanya dapat dimainkan dengan *PC* atau komputer, melainkan *Game Online* juga dimainkan di sebuah *gadget* dengan teknologi canggih yang ditanamkan di dalamnya, seperti Android, IOS, dll.

Menurut Kasumawardani (2015:155), *Game Online* di Indonesia mulai marak kurang lebih di tahun 2003 dengan mulai diperkenalkannya sebuah permainan yang bernama *Ragnarok Online*, *Gunbond*, *Seal Online*, yang pada awal mulanya dalam bermain itu harus membayar terlebih dahulu agar bisa bermain *game* tersebut. Untuk menarik minat pemain-pemain baru yang mungkin sebelumnya kurang tertarik karena diperlukan biaya untuk bermain sehingga sejumlah *Game Online* memberikan penawaran untuk dapat bermain secara cuma-cuma atau gratis dalam mengakses *game* tersebut, salah satunya digunakan untuk dapat menambah pemain-pemain baru.

Meskipun saat ini sudah banyak *Game Online* yang dapat dimainkan secara gratis, bermain *Game Online* pastinya tetap membutuhkan uang.

Misalnya membeli perangkat yang dibutuhkan seperti *PC* atau komputer, Konsol, jaringan internet, dan lainnya. Selain itu, bermain *Game Online* juga bisa dilakukan di warung internet (*warnet*) dengan membayar uang rental.

Menurut hasil penelitian Awiya Rahma (2018:3), *Game Online* dapat memberikan dampak atau pengaruh yang besar terhadap penggunanya. Pengguna *Game Online* cenderung akan mengalami kecanduan atau *addict* pada permainan yang disukainya. Sebuah candu dapat mempengaruhi banyak hal pada kehidupan seseorang yang mengidapnya. Sadar atau tidak, pengidap candu akan memprioritaskan hal yang menjadi candunya daripada hal lain.

Seperti yang sudah dijelaskan diatas, bermain *Game Online* membutuhkan biaya. Jika bermain *Game Online* menjadi candu, maka akan terus ada biaya rutin yang perlu dikeluarkan untuk terus dapat menunjang kegiatan bermain *Game Online*. Hal ini mungkin tidak menjadi masalah bila pecandu *Game Online* tersebut merupakan seseorang yang memiliki penghasilan yang dapat menunjang kehidupannya beserta candu bermain *Game Online* yang dimilikinya. Hasilnya akan berbeda pada kasus pecandu *Game Online* yang merupakan seorang pelajar atau mereka yang belum memiliki penghasilan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ardanareswari Ayu Pitaloka (2013:11), Strategi pelajar dalam mendapatkan uang untuk bermain *Game Online* diantaranya adalah dengan menyisihkan uang jajan sekolah, mencari pendapatan sampingan melalui usaha, serta meminta uang yang digunakan khusus untuk bermain *Game Online* kepada orang tua.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain *Game Online* dapat membutuhkan pengeluaran biaya menimbulkan pemainnya sehingga mencari cara mendapatkan uang agar bisa terus bermain *Game Online*. Namun dibalik itu peneliti menemukan temuan yang berkebalikan dengan hasil penelitian tersebut.

Berdasarkan hasil pra penelitian, peneliti mendapatkan pengakuan oleh seorang mahasiswa pemain *Game Online* bahwa ia dapat membeli *handphone* baru menggunakan hasil dari *RMT (Real Money Trading)*. Pemain lainnya menyatakan bahwa pendapatan minimalnya dari *Game Online* dapat menutupi biaya paket internet bulannya yang merupakan biaya utama baginya untuk terus dapat bermain *Game Online*. Jika pada skala besar seperti kelompok yang menggunakan *OA (Official Account) Line* untuk melayani jual-beli *RMT*, maka penghasilannya bisa mencapai jutaan hingga puluhan juta rupiah perbulan.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pendapatan yang dihasilkan pada sebuah *Game Online*. Peneliti menetapkan *Toram online* sebagai studi pada penelitian ini karena kemudahan dalam mengakses *game* ini dengan *platform* Android yang hanya membutuhkan *smartphone* dengan spesifikasi RAM 2GB atau lebih. Sebagai aplikasi *game* dengan total 10 juta di *download* dari seluruh dunia berdasarkan *Playstore*, maka jumlah pemain pada *Game Online* ini terbilang cukup banyak. Untuk itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Permainan *Toram online* sebagai sumber pendapatan (Studi Deskriptif Mahasiswa Anggota Serikat *Legionnaire Alliance*)”.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, maka penelitian dibatasi pada Permainan *Toram online* sebagai sumber pendapatan pada mahasiswa yang tergabung pada serikat *Legionnaire Alliance*.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Mahasiswa Anggota Serikat *Legionnaire Alliance* mendapatkan pendapatan dari *Toram online*?
2. Bagaimana Tantangan yang dihadapi Mahasiswa Anggota Serikat *Legionnaire Alliance*?
3. Bagaimana Bentuk Pendapatan dari *Toram online* yang dihasilkan oleh Mahasiswa Anggota Serikat *Legionnaire Alliance*?

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka kegunaan dari penelitian ini terbagi dua yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan tambahan informasi dan kontribusi pada

pengembangan ilmu pendidikan dan dapat membantu serta mengkaji permasalahan dalam bidang Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

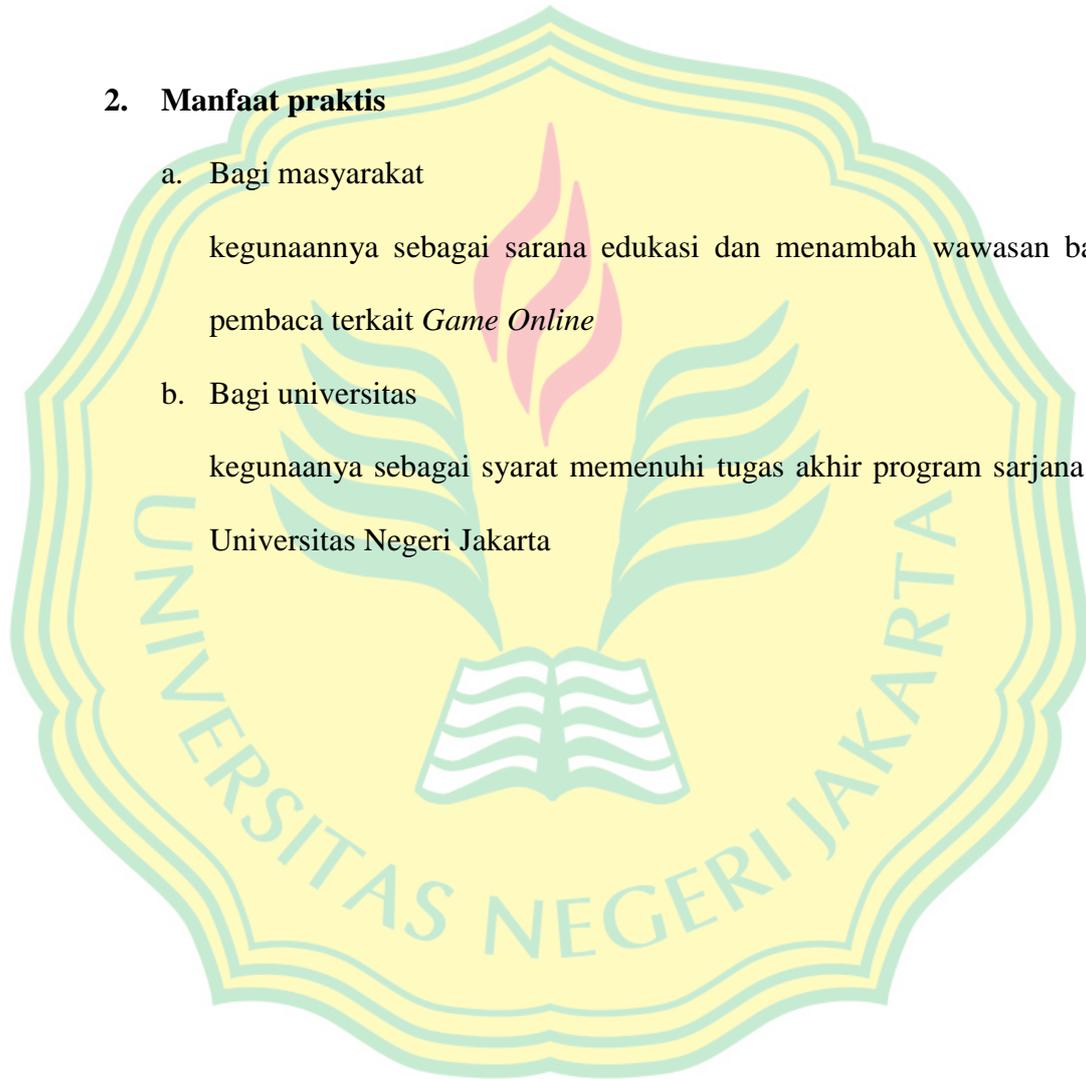
2. Manfaat praktis

a. Bagi masyarakat

kegunaannya sebagai sarana edukasi dan menambah wawasan bagi pembaca terkait *Game Online*

b. Bagi universitas

kegunaannya sebagai syarat memenuhi tugas akhir program sarjana di Universitas Negeri Jakarta



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*