

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Konteks Penelitian

Sultan didalam *Game Online* yaitu deskripsi untuk orang-orang yang mengeluarkan uang banyak untuk *Game Online* yang dimainkan oleh orang tersebut. *Sultan* pada *Game Online* merupakan suatu istilah yang diberikan pada pemain *Game Online* kelas atas. *Sultan* didalam sebuah *Game Online* sangat langka dibandingkan dengan pemain biasa, namun *Sultan* didalam *Game Online* banyak dikenal oleh pemain-pemain lain dikarenakan karakter pemain tersebut sangat berbeda dengan karakter pemain pada umumnya. Selain mempunyai tampilan karakter yang berbeda, *Sultan* didalam sebuah *Game Online* biasanya mempunyai karakter yang kuat didalam *Game Online* tersebut, sehingga segala sesuatu yang dia kerjakan di dalam game tersebut akan terasa mudah dibandingkan dengan pemain-pemain lainnya.

Meskipun mengeluarkan mata uang asli didalam *Game Online* tidak diharuskan dan hanya merupakan *opsional*, ternyata barang-barang yang dijual dengan mata uang asli tersebut dapat meningkatkan *progress* permainan seseorang secara signifikan. Bermain dalam sebuah *Komunitas Game Online* terkadang memicu rasa ingin diakui oleh pemain-pemain lainnya. Jalan pintas untuk meningkatkan *character* dalam *Game Online* tersebut adalah dengan membeli barang yang dijual dengan mata uang asli. Tipe pemain *Sultan* didalam *Game Online* sering disebut sebagai penyumbang *Game Online* itu sendiri sehingga *Game Online* tersebut bisa terus ada.

ARTJUSTONE merupakan salah satu komunitas *Game Online* yang berasal dari negara Indonesia didalam game *Dragon Nest Mobile*. *ARTJUSTONE* berfungsi sebagai wadah untuk para pemain *Dragon Nest Mobile* yang berada di *server SEA 1* yang bertujuan untuk menjalin silaturahmi dan menyalurkan hobi antar pemain.

ARTJUSTONE server SEA 1 terbentuk pada tanggal 04 April 2018 bertepatan dengan pertama kali rilis *Dragon Nest Mobile* di Asia Tenggara (Argolla, 2019). *ARTJUSTONE* merupakan gabungan dari 2 komunitas game yaitu *ARTWORK* dan *JUSTONE* sehingga nama komunitas tersebut digabungkan menjadi *ARTJUSTONE* didalam game online *Dragon Nest Mobile* ini. Komunitas *ARTWORK* dan *JUSTONE* sebelumnya mempunyai komunitas di game *Dragon Nest* versi *PC (Personal Computer)* dibentuk pada tahun 2010 di *server Sentinel* kemudian kedua komunitas tersebut berpindah sejak rilis *Dragon Nest Mobile* di Asia Tenggara (Argolla, 2019).

Tujuan dari penggabungan dari 2 *Komunitas* ini untuk kolaborasi antara anggotaa dari *ARTWORK* dan *JUSTONE* yang mempunyai ciri khas dan kemampuan masing-masing dari kedua *Komunitas* tersebut. *ARTWORK* mempunyai anggota yang handal dalam *mode PVE (Player versus Enemy)* sedangkan *JUSTONE* mempunyai anggota yang handal dalam *mode PVP (Player versus Player)*. Dengan motto *ARTWORK* sebelumnya "*Together We Are Strong*" dan motto *JUSTONE* sebelumnya "*Number One*" ini memotivasi kita untuk bersama-sama bergerak untuk menjadi *Komunitas* nomer 1 di *Dragon Nest Mobile* ini (Oktafiansyah, 2019).

ARTJUSTONE mempunyai jumlah anggota sebanyak 120 orang yang mayoritas dari Indonesia dan sebagian kecil dari Philipina dan Thailand. Karena *Komunitas* ini bermain di server *Asia Tenggara* jadi mempunyai beberapa pemain yang berasal dari luar Indonesia juga (Argolla, 2019). *ARTJUSTONE* kini tercatat menempati peringkat ke 3 *Komunitas* paling aktif didalam *Game Online Dragon Nest Mobile* ini dan 2 *Komunitas* diatas nya yaitu *Komunitas Saint* dan *Cosanostra* yang berasal dari Philipina.

Dragon Nest Mobile merupakan salah satu *Game Online 3D Action Adventure mobile game*. Pemain akan berinteraksi dengan ribuan pemain se-Asia Tenggara. Pemain dalam permainan *Dragon Nest Mobile* ini akan dihadapkan dengan beberapa misi atau tantangan bisa berupa bertempur atau membunuh karakter pemain lain yang tujuannya untuk meningkatkan level atau kemampuan dari tokoh atau karakter yang dimainkan. *game Online Dragon Nest Mobile* tersebut melibatkan banyak pemain dan memberikan kesempatan untuk sama-sama bermain, berinteraksi dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya. Adanya interaksi yang terjadi antar pemain dapat mengarah ke terbentuknya persahabatan, komunitas pemain, bahkan bisa mengarah pada konflik walau mereka belum pernah mengalami tatap muka secara langsung. Banyak sekali pemain yang menghabiskan waktu dan uang yang tak terhitung banyaknya untuk bermain dalam virtual gameworld (Clockworange, 2018).

Didalam *Game Online Dragon Nest Mobile* tersedia 4 Karakter yaitu *Mage*, *Archer*, *Warrior*, dan juga *Cleric*. Pemain diberikan pilihan untuk memilih karakternya dan memainkan game. Pemain juga diberikan pilihan untuk

memainkan karakter lain kapanpun tapi pemain harus memainkan karakter tersebut dari awal permainan. Karakter yang telah dimainkan sampai tamat akan tetap tersimpan dan bisa di mainkan lagi kapanpun. Fitur ini menawarkan pemain untuk lepas dari model permainan yang monoton dan berulang-ulang dengan satu karakter dan juga menawarkan arena untuk mencoba berbagai skill-skill yang berbeda. Semua karakter diberikan kemampuan untuk berpindah tempat dengan cepat untuk menghindari serangan musuh (Bahbah, 2017).

Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan, umumnya jaringan yang digunakan adalah Internet. Dengan bermain game online, maka para pemainnya bisa mendapatkan kepuasan tersendiri karena bisa berinteraksi dengan banyak orang dengan cakupan yang sangat luas. Perkembangan *Game Online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Populer nya *Game Online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan Komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Games Online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *Games Online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. 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*).

Jumlah pemain *Game Online* di Indonesia pada akhir tahun 2018 diprediksi mencapai 34 juta orang. Tingginya pertumbuhan pemain *Game Online* saat ini tidak terlepas dari penetrasi *Smartphone* dengan kisaran harga Rp. 1 Juta. Saat ini *Platform* yang umum digunakan untuk bermain *Game* adalah *Smartphone* (Rachmawati, 2018).

Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dan kemajuan pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Bidang ini paling banyak menarik perhatian, karena yang ditunjukkan sangat nyata pengaruhnya pada kehidupan manusia yang terus berkembang sejalan dengan tantangan jaman.

Seperti halnya kemajuan pada bidang teknologi tentang game, yang mana pada zaman modern *Game online* bisa menjadi salah satu gaya hidup, trend atau bahkan pekerjaan untuk mencari penghasilan. *Game online* saat ini telah menjadi hal baru yang banyak diminati oleh semua kalangan, baik kalangan bawah menengah hingga kalangan atas. Tidak kurang banyak orang kaya yang mengelontorkan materinya hanya untuk bermain game. *Game online* juga tidak mencakup usia, mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa, kini mereka menjadi pangsa pasar bagi game online yang sedang booming.

Sultan yang tergabung di dalam *Komunitas ARTJUSTONE*, mereka mempunyai *Character Game Online* yang berbeda dibandingkan dengan pemain-pemain yang lainnya dengan berbagai *Item Mall* yang bisa dibeli dengan mata uang asli dengan tujuan menciptakan kepuasan tersendiri dalam bermain. Bahkan mereka mengeluarkan uang dalam jumlah banyak hanya untuk membeli barang *Virtual* di dalam *Game Online Dragon Nest Mobile* tersebut. Secara tidak langsung *Game*

Online Dragon Nest Mobile ini memberikan pengaruh terhadap pemain-pemain *Game Online Dragon Nest Mobile* tersebut.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan, maka kajian penelitian tentang Konsep diri *Sultan* relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ahmad Fajar Giandi dengan judul penelitian “Perilaku Komunikasi Pecandu *Game Online Dengan Menggunakan Game Online*” dengan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui mengapa pecandu *game online* bermain *game online*, untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi pecandu *game online* menggunakan *game online* di dalam *game online* dan juga bagaimana perilaku komunikasi pecandu *game online* di luar *game online*. Hal ini memperkuat penelitian yang peneliti lakukan, maka senada, sependapat, dan diperkuat oleh tujuan dari penelitiannya. Hasil penelitian terdahulu ini menunjukkan bahwa alasan bermain pecandu *game online* mempengaruhi gaya komunikasi mereka di dalam *game online*, perilaku komunikasi baik didalam maupun di luar *game online* yang dilakukan pecandu *game online* berbeda dengan pemain *game online* pada umumnya.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan, maka fenomena *Sultan* ini dapat dikaji oleh Teori Konsep Diri menurut Brooks (Syam, 2012, hal. 61). Konsep Diri merupakan semua perasaan dan pemikiran seseorang mengenal dirinya sendiri. Konsep diri ini meliputi karakter diri, sikap, tujuan hidup, dan kebutuhan,. Konsep diri juga diartikan sebagai pengetahuan dan keyakinan yang dimiliki individu tentang karakteristik dan ciri-ciri pribadinya.

Adapun alasan peneliti mengambil objek penelitian pada komunitas *ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile* ini, karena komunitas *ARTJUSTONE* merupakan salah satu komunitas *Game Online* Indonesia yang terkenal solid di game *Dragon Nest Mobile* se-Asia Tenggara ini. Serta alasan pemilihan subjek pada *Sultan*, karena *Sultan* didalam *Game Online* masih dipandang sebagai suatu bentuk perilaku yang langka dikalangan masyarakat dan juga pemain pemain lain nya dan alasan peneliti mengambil subjek pada *Sultan* yaitu untuk mengembangkan dan menambah subjek penelitian yang para peneliti lakukan khususnya di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Garut.

Serta alasan pemilihan subjek pada *Sultan*, selain untuk mengembangkan dan menambah keragaman subjek penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa/I Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Garut, peneliti juga mempunyai alasan karena *Sultan* masih dipandang sebagai suatu kegiatan yang langka di kalangan masyarakat dan juga pemain pemain *Game Online* lainnya. *Sultan* mempunyai penampilan karakter game yang berbeda dengan pemain pemain lainnya, hal tersebutlah yang menjadi unsur pandangan masyarakat dan juga pemain-pemain lainnya tentang kelangkaan kegiatan *Sultan* dikalangan masyarakat dan pemain-pemain lainnya. Hal itulah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian secara mendalam terhadap *Sultan* dengan alasan untuk mengetahui konsep diri *Sultan* Game Online *Dragon Nest Mobile* di Komunitas *ARTJUSTONE*.

Atas dasar pemaparan yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian mengenai konsep diri di kalangan *Sultan* yang tergabung kedalam sebuah komunitas *Game Online*, khususnya pada *Sultan* yang tergabung

pada *Komunitas ARTJUSTONE*, dengan tujuan untuk mengetahui tentang bagaimana konsep diri pada *Sultan Game Online* yang meliputi karakter diri, sikap, kebutuhan dan tujuan hidup di *Komunitas ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian Deskriptif Kualitatif dengan menggunakan Teori Konsep Diri menurut Brooks (Syam, 2012, hal. 61) sebagai arahan penelitian. Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti menetapkan judul **Konsep Diri Sultan Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Konsep Diri Pada *Sultan Game Online* Di Komunitas *ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile*).**

1.2. Fokus Penelitian Dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian, maka yang menjadi fokus penelitian ini adalah Bagaimana Konsep Diri Pada *Sultan Game Online* Di Komunitas *ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile* ?

1.2.2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dijelaskan maka pertanyaan penelitian ini merujuk pada teori yang digunakan yaitu Konsep Diri menurut Brooks (Syam, 2012, hal. 61). Adapun pertanyaan penelitiannya yaitu:

1. Bagaimana sikap *Sultan Game Online* di Komunitas *ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile* ?
2. Bagaimana karakter diri *Sultan Game Online* di Komunitas *ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile* ?
3. Bagaimana kebutuhan *Sultan Game Online* di Komunitas *ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile*?
4. Bagaimana tujuan hidup *Sultan Game Online* di Komunitas *ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile* ?

1.3. Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini adalah untuk menjelaskan Konsep Diri *Sultan Game Online*.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan :

1. Sikap *Sultan Game Online* di *Komunitas ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile*.
2. Karakter diri *Sultan Game Online* di *Komunitas ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile*.
3. Kebutuhan *Sultan Game Online* di *Komunitas ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile*.
4. Tujuan hidup *Sultan Game Online* di *Komunitas ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile*.

1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka diharapkan dapat diperoleh manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis.

1.4.1. Manfaat Teoretis

Adapun manfaat secara teoretis adalah :

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam perkembangan Ilmu Komunikasi khususnya pada bidang kajian Ilmu Komunikasi (Konsep diri) serta penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya.

- b. Dapat memberikan sumbangsih pemikiran pada Ilmu Komunikasi terutama pemahaman tentang Konsep Diri *Sultan* sebagai fenomena sosial dimasyarakat.
- c. Untuk menambah pengetahuan serta wawasan peneliti mengenai Ilmu Komunikasi khususnya pada bidang kajian Ilmu Komunikasi (Konsep diri).

1.4.2. Manfaat Praktis

1.4.2.1. Manfaat Bagi Anggota Komunitas

Kegunaan peneitian ini antara lain untuk memberikan gambaran tentang bagaimana konsep diri pada *Sultan Game Online* di *Komunitas ARJUSTONE* khususnya, dan umumnya untuk seluruh pemain *Game Online* di Indonesia, serta untuk memberikan pengetahuan dan penilaian mengenai diri mereka yang meliputi sikap, karakter diri, kebutuhan, dan tujuan hidupnya.