

BAB II

GAMBARAN UMUM

A. SDN Bantul Timur

SDN Bantul Timur merupakan sekolah favorit yang berlokasi di Jl. Urip Sumoharjo, tepatnya di kompleks perkantoran kota Bantul, penulis tertarik melakukan penelitian di SDN Bantul Timur karena beberapa dari siswa di sekolah tersebut mengalami perubahan sikap dan motivasi belajarnya menurun ini bisa dilihat dari observasi awal yang dilakukan, peneliti melihat bahwa anak ketika belajar dikelas lebih suka sibuk sendiri, berbicara dengan temannya, melamun, dan tidak fokus untuk belajar bahkan nilai-nilai pelajarannya mengalami penurunan ini bisa dilihat dari banyaknya siswa yang nilai pelajarannya tidak memenuhi standar yang telah berlaku, ini disebabkan karena anak terpengaruh oleh game online yang mereka mainkan, karena hampir semua anak menyukai permainan ini dan sering memainkannya, ditambah dengan jumlah warnet yang menjamur disekitaran sekolah yang membuat anak setelah pulang sekolah tidak langsung pulang melainkan ke warnet sekedar untuk bermain game online. Terhitung terdapat 5 (lima) warnet dengan jarak radius kurang dari 1 km di sekitaran SDN Bantul Timur, ke 5 warnet tersebut adalah 1) AngkasaNet 2) OneNet 3) QuickNet 4)XelzarNet 5)GabahNet, hal tersebut saya amati pada saat saya melakukan observasi awal di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, penulis bermaksud melakukan penelitiann di SDN Bantul Timur.

1. Profil SDN Bantul Timur

Sekolah Dasar Negeri Bantul Timur terletak di desa Jebugan, termasuk dalam Kecamatan Bantul, Kabupaten Bantul, Yogyakarta dan menempati tanah seluas 4.000 m². SDN Bantul Timur mulai dipakai untuk kegiatan belajar mengajar pada tanggal 20 Agustus 1975 dengan jumlah siswa 55 orang yg terdiri dari 1 kelas.

Proses pembangunan berangsur membaik mulai dari tahun 1975 – 1980 yang kemudian memiliki bangunan gedung terdiri dari 6 unit, masing masing digunakan:

1. Dua unit di tempatkan untuk kegiatan belajar mnegajar kelas I, II, III
2. Dua unit ditempatkan untuk kelas IV, V, VI ruang UKS, gudang dan ruang penjaga sekolah
3. Satu unit terdiri atas ruangan pusat kegiatan guru, ruang laboratorium, perpustakaan, dan ruang parkir guru.
4. Satu unit Mushola.

Bersamaan dengan proses pembangunan tersebut SDN Bantul Timur mulai berbenah. Setapak demi setapak mencoba memperbaiki diri mencari kiat –kiat untuk menjadi sekolah yang berkualitas.

2. Visi, Misi dan Tujuan Organisasi

Sebagai sebuah institusi pendidikan resmi SDN Bantul Timur ini tentunya memiliki visi dan misi yang hendak dicapai. Visi SDN Bantul Timur adalah “Berprestasi, Cerdas, Tanggap Teknologi, Bersih, Berbudaya, Beriman dan Berakhlak Mulia (Si Cantik Berbudi Mulia)”. Sedangkan untuk mewujudkan visi tersebut, harus ada misi dalam bentuk lebih konkret yang harus dikerjakan. Sekolah tersebut memiliki misi:

1. Menciptakan terlaksananya proses belajar mengajar yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga mencapai hasil yang optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.
2. Mendorong dan membantu warga sekolah untuk mengenali potensi diri sehingga dapat berkembang secara optimal.
3. Mendorong dan memotivasi warga sekolah untuk tidak gagap teknologi.
4. Menumbuhkan sikap mental untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi.
5. Menerapkan manajemen partisipatif dan menumbuhkan kebersamaan.
6. Menumbuhkan sikap mental untuk mencintai dan melestarikan budaya luhur.
7. Menumbuhkan penghayatan dan pengamalan ajaran agama sebagai sumber kearifan dalam berfikir dan bertindak.

8. Menumbuhkan sikap mental yang peduli terhadap kebersihan sendiri, sekolah dan lingkungan.
9. Meningkatkan kedisiplinan seluruh warga sekolah.

SD Negeri Bantul Timur juga memiliki tujuan organisasi yang hendak dicapai, berawal dari keprihatinan pihak pengelola SD Negeri Bantul Timur akan keterpurukan bangsa yang dapat saja berawal dari fungsi pendidikan nasional yang belum berhasil atau salah urus, untuk itu mereka beranggapan bahwa tanggung jawab pendidikan generasi anak Indonesia harus memiliki dasar agama yang kuat serta dapat melahirkan insan-insan yang siap menghadapi tantangan jaman untuk mewujudkan hal tersebut, perlu dilakukan perubahan dan inovasi terhadap penyelenggaraan pendidikan untuk anak-anak bangsa secara konkret, yaitu:

- a. Siswa memiliki keunggulan dalam intelektual.
- b. Seluruh siswa dapat mencapai nilai KKM setiap mata pelajaran dengan ketentuan lima tahun mendatang 6,5.
- c. Siswa memiliki akhlak mulia dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- d. Siswa memiliki keterampilan dan kreativitas dalam mengembangkan diri.

Dengan mewujudkan hal-hal diatas, pihak pengelola SD Negeri Bantul Timur berharap dapat menghasilkan generasi baru yang benar-benar mampu menjawab tantangan masa depan.

3. Fasilitas Sekolah

a. Perpustakaan

SDN Bantul Timur telah memiliki ruang perpustakaan dengan ukuran 13 m x 6 m. Keberadaan perpustakaan tersebut berkaitan dengan kelengkapan dan memberi kemudahan siswa dan guru. Dengan pencanangan bulan Mei 1995 sebagai bulan buku, perlu peningkatan budaya minat baca baik bagi siswa maupun guru. Telah kita sadari bersama bahwa minat baca belum menjadi budaya masyarakat, untuk itu perlu adanya strategi agar buku-buku yang ada disekolah dapat dijadikan sumber informasi, sumber pengetahuan bagi siswa maupun guru, lebih optimal, lebih berdaya guna dan berhasil guna. Koleksi buku-buku yang ada di perpustakaan terdiri dari buku referensi, buku pelajaran, dan buku bacaan.

b. Laboratorium

Laboratorium merupakan tempat belajar bagi pengetahuan yang konsepnya dapat dinyatakan secara nyata ataupun dapat dibuat tiruan sehingga mirip dengan wujud atau kejadian aslinya. Melalui kegiatan inilah berbagai teori yang semula sangat susah digambarkan dapat dilihat secara nyata sehingga siswa dapat memahami berbagai teori dan konsep dengan mudah. SDN Bantul Timur telah memiliki ruang laboratorium dengan ukuran 10 m x 12m , koleksi yang ada dalam laboratorium terdiri dari alat-alat

praktek pelajaran IPA. Alat peraga untuk pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPS

c. Unit Kesehatan Siswa

Unit Kesehatan Siswa Sekolah SDN Bantul Timur memiliki fasilitas berupa peralatan medis dan obat-obatan dan memiliki ruangan dengan ukuran 4 m x 5 m.

4. Ekstrakurikuler Sekolah

Program ini diselenggarakan sebagai sarana dan wahana pengembangan bakat dan prestasi disamping sebagai kegiatan rekreasi, sekaligus untuk pengembangan EQ dan SQ yang diperlukan untuk pertumbuhan kepribadian Siswa seutuhnya. Kegiatan ekstrakurikuler sekolah di SDN Bantul Timur terbagi dalam dua jenis, yaitu: (1) program ekstrakurikuler wajib, dan (2) program ekstrakurikuler pilihan. Program ekstrakurikuler wajib meliputi pendidikan kepramukaan dan iqra. Sedangkan program ekstrakurikuler pilihan yang terdapat di sekolah ini adalah seni tari, senilukis, karawitan, dan marching band. Untuk menunjang program ini, sekolah mengusahakan ketersediaan sarana secara maksimal agar kegiatan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. misalnya menyediakan peralatan kesenian (musik, lukis, dan tari), dan lain lain.

5. Prestasi Sekolah

Tabel 1

Data Prestasi Siswa SDN Bantul Timur Tahun 2009 - 2011

No	Prestasi	Tingkat
1	Juara I Sepak Bola	Kecamatan
2	Juara III Tenis Lapangan Tunggal Putri	Kabupaten
3	Juara II Olympiade MIPA SD Bidang Matematika	Kabupaten
4	Juara IV Lomba Seni Tari Kreasi Baru	Propinsi
5	Juara I Lari 80 m	Kecamatan
6	Juara I Atletik	Kecamatan
7	Juara I Bola Volly Putri	Kecamatan
8	Juara I Bola Volly Putra	Kecamatan
9	Juara I Sepak Takraw	Kecamatan
10	Juara IV Senam Ritmik	Propinsi
11	Juara II Tenis Lapangan Tunggal Putri	Kabupaten
12	Juara II Quick and Smart Student English Competition	Kecamatan
13	Juara II Turnament Catur Perorangan	Kecamatan
14	Juara IV Lomba Cipta Lagu	Propinsi
15	Juara II Lomba Kebersihan dan Keteduhan Sekolah	Kabupaten
16	Juara III Catur Standar Perorangan Putra	Kabupaten
17	Juara II Lomba Peragaan Busana Batik	Kecamatan
18	Juara III Seni Lukis Putri	Kabupaten
19	Juara I Catur Cepat Yuniior F	Propinsi
20	Juara II Singing Student English Competition	Kecamatan
21	Juara II Lomba Menyanyi Tunggal	Kabupaten
22	Juara II Lomba Cerita Bergambar	Kabupaten
23	Juara IV Bulutangkis Ganda Putra	Kabupaten
24	Juara II Tenis Meja Ganda Putra	Kabupaten
25	Juara I Olimpiade MIPA	Kabupaten
26	Juara IV Renang	Kabupaten

Sumber: Arsip online SDN Bantul Timur periode 2009-2011

B. GAMBARAN UMUM GAME ONLINE

1. Sejarah *Game Online*

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 sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada tahun 1970 muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet. Keberadaan jaringan internet selanjutnya mendorong munculnya *game online*, yakni permainan yang dilakukan secara bersama-sama menggunakan jejaring internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan.

Menurut Ligagame Indonesia (ligagames.com), *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia *Online*. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre *action*, *sport*, maupun RPG (*role-playing game*). Tercatat lebih dari 40 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para *gamers* di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar *game* di Indonesia.

2. Jenis-jenis *Game Online*

Terdapat beberapa jenis *game online* yang mengacu pada bentuk-bentuk permainan digital, antara lain adalah,

- a. *Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy* (MMORTS), merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter. *Game* RTS adalah sebuah kategori dari *computer game* yang menggabungkan *real-time strategy* (RTS) dengan banyak pemain secara bersamaan di internet. *Setting* dari *game* ini tidak saja hanya bernuansa kerajaan pada zaman abad pertengahan dan masa kini, tetapi banyak pula yang ber-*setting* futuristik dan bernuansa *science fiction* (*sci-fi*).
- b. *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), adalah *game* dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. *Game* MMORPG sistemnya menarik, karena mempunyai sistem profesi dan bermacam-macam kemampuan khusus (*skill*). Setiap pemain bisa membuat karakter atau *avatar*-nya, memodifikasi jenis kelamin, tampilan gaya dan warna rambut, menghasilkan banyak kombinasi ditambah dengan aksesoris yang bisa dibeli di toko yang ada dalam permainan hingga menjadikan tiap pemain menjadi suatu pribadi yang unik. Biasanya, *game* ini berubah menjadi *game* yang berhubungan dengan pertempuran. Dunia, *game* pertempuran yang populer adalah *World of*

Warcraft, *Guild Wars* dari Amerika, *Final Fantasy* dari Jepang dan *Lineage* dari Korea. Di Indonesia, *game* yang populer dari jenis ini adalah *Ragnarok Online*, *Seal Online*, *Ran Online*, *Audition*, *Risk Your Life* (RYL), *Tantra*, *Gunbound*, *Getamped* dan sebagainya.

- c. *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS). Sesuai judulnya *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *gamenya* sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia *game* jenis ini sering disebut *game* “tembak-tembakan”). *Game* ini membutuhkan lebih banyak *player* di internet dan bisa digunakan untuk menghubungkan daerah-daerah atau area-area guna menciptakan “dunia” yang lebih besar dimana ribuan *player* secara bersama-sama bisa berinteraksi. Oleh karena masalah teknis dan infrastruktur internet serta sangat banyaknya jumlah pemain yang bermain pada saat bersamaan di internet, maka menyebabkan sedikit sekali MMOFPS yang dibuat.
- 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, PlayStation2 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 Game*, 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 FlightGear, SimCity, dan Second Life.

3. Jenis-jenis *Game Online* yang akses siswa SDN Bantul Timur

Dari beberapa jenis game online yang beredar peneliti mengambil lima judul game online yang sering kali di mainkan oleh siswa SDN Bantul Timur, berikut ke lima game tersebut:

1. Point Blank

Gambar 1: Game Point Blank



Sumber: Screen Shoot game Point Blank

Point Blank adalah sebuah permainan computer ber-genre MMOFPS yang dimainkan secara online. Permainan ini dikembangkan oleh Zepetto dari Korea Selatan dan dipublikasikan oleh Zepetto. Selain di Korea Selatan, permainan ini mempunyai server sendiri di beberapa negara seperti Thailand, Rusia, Indonesia, Brasil, Turki, Amerika Serikat, dan Peru. Game ini mulai diperkenalkan di Indonesia pada April 2009 dan tidak lama langsung menjadi salah satu game favorit. Sebutan untuk pemain/karakter dalam game ini adalah *Trooper*.

Dalam game ini terdapat dua kubu yang berseteru, yaitu *CT Force* dan *Free Rebels*. Setiap Trooper dapat bermain sebagai *CT Force* maupun *Free Rebels* sesuai selera masing-masing. Berikut penjelasan karakter-karakter tersebut.

CT Force (Pasukan Polisi) – Blue Team

Akibat konflik dengan imigran yang semakin meluas, pemerintah memutuskan dibentuk suatu organisasi khusus untuk menghadapi para teroris, terpilih 30 pasukan elit dalam melaksanakan misi ini.

Sejak dibentuknya organisasi ini, mencari informasi dan keberadaan dari organisasi teroris yang dinamakan *Free Rebels*. Sejalan dengan meningkatnya ancaman teroris dari organisasi *Free Rebels*, pemerintah kemudian mengirimkan bantuan pasukan terbaik yang pernah ada di pemerintahan yang kemudian datang dan bergabung dan berganti nama menjadi *CT-FORCE* (Counter Terrorist Force).

Free Rebels (Terroris) – Red Team

Semakin bertambahnya imigran yang tidak mendapatkan pekerjaan dan terusir dari masyarakat, sehingga untuk bertahan hidup para imigran kemudian melakukan berbagai macam tindak kriminal dari perampokan hingga pengedaran obat-obatan terlarang. Aksi kriminal ini berkembang menjadi gerakan yang terorganisir hingga terbentuk organisasi yang dinamakan *Free Rebels*. Tujuannya tidak lain untuk menguasai seluruh

perdagangan obat terlarang dan senjata di seluruh dunia serta menciptakan rasa takut bagi masyarakat.

2. Call Of Duty

Gambar 2 : Game Call of Duty



Sumber : Screen Shoot game Call of Duty

Call Of Duty yang adalah sebuah permainan computer ber-genre MMOFPS yang dimainkan secara online, sejak awal mula kemunculannya pada platform PC ditahun 2003 silam, telah menjadi pesaing baru bagi game bergenre sejenis. Sekaligus berhasil mendapatkan tempat tersendiri diantara para gamer. Hadir pertama kali dengan mengangkat konsep Perang Dunia II serta melirik platform PC sebagai awal dari strategi pemasaran, membuat pihak Activition selaku publisher terus melakukan pengembangan. Sehingga serial game ini mampu hadir di berbagai platform seperti saat ini, mulai dari PC hingga platform Playstation, Xbox, serta iOS pun ikut mencicipi game ini. Dari awal mula perilisannya sampai saat ini total sudah ada sembilan seri Call of Duty. Game yang dalam proses pengembangannya melibatkan banyak developer ini memang

memiliki ciri khas tersendiri dalam gaya permainannya, terutama seri paling mendominasi yakni besutan developer Infinity Ward dan Treyach.

Call of Duty: Black Ops mengambil latar saat terjadinya Perang Dingin dalam tahun 1960-an. Cerita ini memfokuskan pada operasi rahasia CIA di belakang garis musuh seperti pada Perang Vietnam. Misi yang tersedia mengambil tempat dalam segala penjuru dunia seperti Pegunungan Ural di Uni Soviet(sekarang Rusia), Kuba, Laos, dan Vietnam. Pemain banyak mengontrol anggota operasi pasukan spesial CIA Alex Mason dan kadang-kadang agen CIA Jason Hudson, dan juga karakter lain. Mason sering bekerja dengan Frank Woods dan Joseph Bowman, sedangkan Hudson bertim dengan Grigori Weaver, seorang agen CIA kelahiran Soviet.

Mereka berusaha mengungkapkan senjata biologi rahasia Soviet dengan nama inisial "Nova-6". Viktor Reznov, karakter utama dari Kampanye Soviet dalam *World at War* kembali. Protagonis Rusia dari *World At War*, Dimitri Petrenko juga membuat penampilan. *Black Ops* juga menampilkan tokoh-tokoh sejarah, dimana Mason bertemu John F. Kennedy, Robert McNamara, dan Fidel Castro

Call of Duty: Black Ops mendapatkan respon yang cukup positif dari penggemar game, situs video game GameSpot memberi nilai 9 dari 10 sedangkan pada situs jual-beli Amazon.com, rating pengguna (dari 1-5) untuk versi PC, PS3 masing-masing hanya 3,1 dan 1,8 untuk Xbox 360.

Respon negatif tersebut, dikarenakan lagging, dan bug yang sering terjadi saat bermain.

Dalam 24 jam setelah diluncurkan, telah terjual 5,6 juta kopi di pasar Amerika Serikat dan Inggris, melebihi *Call of Duty: Modern Warfare 2* dan menciptakan rekor baru dalam penjualan terbanyak 24 jam pertama. Bahkan dalam penjualan akhir minggu, *Black Ops* mengalahkan *Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 1*, mendapatkan setidaknya 2 kali pendapatan akhir minggu pertama film tersebut, sebanyak 360 juta Dollar. Di Inggris, *Black Ops* meraih rekor penjualan video game terbanyak, sebelum dikalahkan *Grand Theft Auto V* pada saat peluncurannya pada November 2014

Kontroversi dari game ini adalah ketika Pemerintah Kuba marah dan menyatakan pemain permainan ini adalah Anti-Kuba, karena misi pertama permainan ini adalah membunuh Fidel Castro muda. Situs pemerintah Kuba, Cubadebate, yang sering memuat opini Fidel dan Raul Castro, menyatakan "Apa yang gagal dilakukan pemerintah Amerika Serikat dalam 50 tahun, mereka sekarang mencoba mencapainya melalui video game."

3. RF online

Gambar 3 : Game Rising Force Online



Sumber : Screen Shoot Game Rising Force Online

RF online (atau Rising Force Online) adalah permainan video daring (MMORPG) dengan nuansa gabungan antara fantasi dan masa depan dengan tema yang menarik. Bermula di suatu galaxy bernama NOVUS pemain bisa memilih salah satu dari 3 bangsa yang ada untuk memakmurkan bangsa tersebut dan bertempur untuk menaklukan seluruh jagad. Permainan ini berpusat pada konflik 3 bangsa untuk memperebutkan *resource* yang berharga yaitu tambang agar untuk memakmurkan bangsa tersebut dan bertempur untuk menaklukan seluruh jagad. Ada 3 ras yang ada pada permainan ini:

- Acretia Empire: Accretia adalah ras cyborg. Sekarang mereka mempunyai tujuan untuk menguasai dunia. Tubuh metal mereka adalah yang paling kuat di dalam permainan dan mempunyai

teknologi canggih, tetapi mereka tidak bisa memakai sihir. Ras ini mendirikan kekaisaran, yaitu *Acretia Empire*.

- **Bellato Union:** Bellato Union merupakan bangsa petualang yang memiliki ilmu pengetahuan yang tinggi. Dalam menjalani petualangannya, bangsa Bellato banyak didukung dengan berbagai macam teknologi. Bellato mampu membuat Massive Armor Unit (MAU) dan senjata untuk dipergunakan dalam peperangan. Tingkat gravitasi yang tinggi di planet asal Bellato membuat tubuh mereka pendek, tetapi fisik mereka cukup kuat dan pandai. Bellato juga merupakan ahli ekonomi dan berdagang. Keserakahan telah mendorong mereka untuk pergi ke planet lainnya, untuk menjajah dan mendapatkan resources lebih. Untuk memperluas sampai akhir alam semesta, Bellato ingin memastikan bahwa Sektor Novus tidak jatuh dalam kekuasaan Accretia atau Cora. Keinginan untuk tumbuh dan berkembang pasti akan membuat alam semesta diliputi kekacauan.
- **Holy Alliance Cora:** Holy Alliance Cora adalah suatu bangsa dengan peradaban spiritual yang amat kuat budayanya di bidang agama dan seni sihir. Berdasarkan sejarah, bangsa Cora sendiri merupakan bangsa yang terbentuk dari campuran beberapa negara dan bangsa yang memiliki kepercayaan sama. Penampilan mereka juga amat menarik, laki-lakinya tinggi tegap, dan perempuannya elok dan cantik.

RF Online memiliki *chip war* yang merupakan pertempuran antar Bangsa vs Bangsa vs Bangsa tiga kali sehari setiap 8 jam. Hal ini memberikan para Patriot RF pertempuran tiada akhir. Pertempuran antara tiga bangsa merupakan suasana baru, yang tidak bisa dilakukan hanya dengan mengandalkan kekuatan saja namun dibutuhkan kekompakan seluruh anggota bangsa di bawah pimpinan bangsa.

4. Perfect World

Gambar 3. Game Perfect World



Sumber: Screenshot game *Perfect World*

Perfect World adalah permainan 3D MMORPG yang berdasarkan pada Mitologi Cina, yang berada pada sebuah dunia bernama Pangu. Perfect World berfokus pada terbang, dan banyak struktur bangunan dan area yang melayang. Permainan ini mempunyai siklus siang-malam dan cerah ke hujan, membuat pemandangan yang berbeda pada area tertentu tergantung waktu. Permainan ini berpusat pada konflik 3 ras yaitu

Manusia, Peri, dan Siluman untuk memperebutkan wilayah, adalah perang guild untuk memperebutkan wilayah yang ada di Perfect World Dengan status kepemilikan tersebut, maka para pemain akan mendapatkan banyak keuntungan terutama mendapatkan pajak dari wilayah yang direbut. Perebutan wilayah ini mirip seperti DotA dimana ada dua markas dan dua pihak yang bertarung. Mount system dari Perfect World terdiri dari beberapa hewan tunggangan seperti kuda, rusa, gajah, singa, dan tunggangan yang langka dapat diperoleh melalui DSQ(*Dragon Seeker Quest*). Pemain dapat lebih mengekspresikan dirinya melalui pilihan busana yang banyak di dalam permainan. Dan berbagai aksesoris yang ada diperoleh melalui item mall/ dari pemain lain.

Alur cerita game ini di permulaan zaman, hiduplah Pan Gu Dewa dari seluruh alam semesta. Pan Gu hidup abadi tanpa ada yang memujanya, Pan Gu pun lambat laun merasa bosan dengan kesendiriannya dan memutuskan untuk membagi tubuhnya menjadi 5 elemen yaitu, api, besi, kayu, tanah, dan air. Dengan kekuatannya pula Pan Gu menciptakan langit, gunung, sungai, lautan, dan tumbuhan menjadikan sebuah fondasi awal dari dunia yang baru.

Pan Gu kemudian mencoba menciptakan kehidupan untuk mengisi dunia baru tersebut. Pan Gu menciptakan makhluk hidup yang pertama dari banyangannya. Makhluk tanpa nama tersebut tidak memiliki peradaban dan tidak memiliki perasaan, tidak memakan waktu lama

mereka berkembang kemudian mereka saling membunuh lalu merusak alam sekitarnya.

Pan Gu sadar apa yang dia ciptakan adalah suatu kegagalan, Pan Gu pun segera bertindak untuk memperbaikinya. Pan Gu menciptakan sebuah kota terbang bernama Heaven's Tear, dan menempatkan beberapa makhluk yang dianggapnya belum ternoda untuk tinggal di kota tersebut. Kemudian dengan kekuatan air dan angin yang dasyat, Pan Gu menciptakan sebuah banjir besar, yang menyapu bersih seluruh daratan dan menghancurkan seluruh kehidupan yang di lewati banjir tersebut.

Dunia sekarang telah kembali bersih, Pan Gu mencoba untuk merancang ulang dunia barunya dengan menciptakan makhluk yang lebih matang secara sosial dan spiritual. Pan Gu menciptakan 3 ras yang melambangkan kebesaran dirinya sendiri. Ras manusia terlahir dari jiwa Pan Gu, mereka menunjukkan moral yang besar, kebanggaan akan dirinya, dan imajinasi yang tidak terbatas. Ras Siluman terlahir dari tubuh Pan Gu, melambangkan kebebasan, kedamaian, dan memiliki hubungan yang unik dengan alam. Ras yang ketiga adalah ras Peri, mereka terlahir dari darah Pan Gu, melambangkan kecantikan, keindahan, dan kesucian. Di tengah 3 ras tersebut lah tercipta sebuah Perfect world (dunia yang sempurna). Kualitas utama dari 3 ras tersebut yang di berikan oleh Pan Gu adalah kebebasan untuk memilih jalan hidupnya sendiri. Pan Gu bersumpah untuk tidak lagi memusnahkan seluruh makhluk ciptaannya, sehingga seluruh konflik yang akan terjadi di kemudian hari akan di selesaikan oleh

masing2 makhluk. Konflik pertama kali muncul ketika bangsa manusia dan bangsa peri menemukan Heaven city. Terjadi lah perebutan di antara keduanya mengenai siapa yang berhak menguasai kota dewa tersebut. Tak terelakan lagi maka pecah lah perang diantara dua bangsa manusia dan bangsa peri. Bangsa siluman lebih memilih untuk netral, sesuai dengan prinsip hidup mereka untuk selalu hidup dalam keharmonisan dengan alam. Ketika perang semakin menjadi, dan belum menunjukkan siapa yang menang, muncul suatu ancaman baru. Bangsa yang di ciptakan sebelumnya yang di sangka telah musnah oleh banjir, kembali datang namun dengan tubuh yang telah berubah, mereka tidak hidup tidak juga mati, mereka hanya punya satu tujuan yaitu menghancurkan seluruh kehidupan. Tersebar berita bahwa makhluk2 tersebut dapat merasuki dan menguasai makhluk hidup lain dan menjadikannya jahat. Baik itu hewan maupun tumbuhan. Tidak ada yang tau mengenai kekuatan sebenarnya dari para makhluk tersebut, tapi satu hal yang pasti. Ketiga bangsa yang ada, baik manusia, siluman dan peri harus mengenyampingkan perbedaan mereka dan bersatu untuk mempertahankan kehidupan mereka, mencegah kehancuran dan yang terpenting adalah untuk melindungi dunia yang sempurna ini (perfect world)

5. DotA 2

Gambar 4. Game DotA 2



Sumber: Screenshot Game DotA 2

Dota 2 dimainkan oleh 2 team yang beranggota 5 orang pemain, setiap tim memiliki markas yang berada dipojok peta, setiap markas memiliki satu bangunan bernama "Ancient", Dimana tim harus berusaha menghancurkan "Ancient" tim lainnya agar dapat memenangkan pertandingan. Setiap pemain mengontrol satu karakter "Hero" yang berfokus pada menaikkan level, mengumpulkan gold, membeli item dan melawan tim lawan untuk menang.

Dota 2 dipuji oleh kritikus karena gameplay-nya, kualitas pembuatan dan kesetiaan pada gameplay pendahulu (DotA mod Warcraft 3). tetapi Dota 2 juga menuai kritik sebagai game yang susah dipelajari dan para pemain yang tidak ramah. Dota 2 menjadi game yang memiliki

aktifitas pemain paling banyak di Steam, dengan pucak 800,000 pemain online bersamaan setiap hari.

Dota 2 mengadu 2 tim berisikan masing-masing 5 pemain, tim sebelah kiri disebut "Radiant" dan tim sebelah kanan disebut "Dire, dimana keduanya memiliki markas utama yang disebut Ancient dan tim pertama yang berhasil menghancurkan Ancient lawan adalah pemenangnya. Terdapat 3 jalan atau jalur (disebut 'lanes') yang menghubungkan kedua Ancient tersebut dan pasukan ('creeps') yang spawn atau muncul secara berkala di jalur-jalur tersebut, Setiap 'lanes' memiliki 3 menara yang akan menyerang hero atau creeps didekatnya (disebut 'tower'). Pada tower terakhir terdapat 2 barracks yaitu melee barracks dan ranged barracks. Apabila melee barracks atau ranged barracks hancur, Maka creeps musuh akan bertambah kuat (disebut 'super melee creeps atau super ranged creeps), bertarung dengan 'creeps' lawan di sepanjang pertempuran menuju Ancient lawan.

Masing-masing pemain dapat mengendalikan sebuah unit/ karakter yang disebut 'Hero' yang dipilih pada awal permainan. Terdapat lebih dari 100 Hero dengan type yang berbeda : Strength, Agility dan Intelligence. Setiap Hero memiliki 4 skill (beberapa memiliki lebih) aktif maupun pasif. Dengan membunuh creeps, menaikkan level, membeli item dan membuat keputusan strategi, pemain akan berusaha menjelajah map untuk menghancurkan Ancient lawannya.

C. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu oleh MuhammadAffandi 2011 dengan judul “Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda”. Penelitian ini membahas tentang apakah terdapat pengaruh gameonline terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar SDN 009 Samarinda, Jenis penelitian ini bersifat eksplanatif, dengan menggunakan sampel sebagai sumber data, data yang disajikan menggunakan data pustaka, observasi dan kuisisioner yang berkaitan dengan penelitian ini, kemudian teknik analisis data menggunakan rumus Analisis Person

Product Moment serta untuk menguji hipotesis dan sampel menggunakan uji t. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda. Siswa yang sering menggunakan game online mengalami penurunan rasa positif, kesetaraan, keterbukaan, dukungan dan rasa penurunan rasa empati orang lain. Analisis data yang digunakan adalah Person Product Moment, dengan hasil perhitungan pengujian hipotesis menunjukkan ditolak dan diterima yang berarti penggunaan game online pada kalangan pelajar berpengaruh cukup signifikan terhadap pola komunikasi interpersonal mereka, bahwa t hitung lebih besar dari t table yaitu $0.229 > 0.211$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara game online terhadap

tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda.

Penelitian terdahulu oleh Muhammad Yahya 2012 dengan judul ” Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa”. Penelitian ini berisikan tentang pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa. *Game online* sendiri merupakan wadah bermain yang sangat digemari remaja, dimana *game online* sendiri mempunyai beberapa daya tarik yang membuat remaja lebih memilih bermain dari pada belajar, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya remaja sering membolos dan menghabiskan waktu di depan computer dari pada buku, sehingga menyebabkan aktivitas sekolahnya terganggu. Tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan dan mendiskripsikan faktor-faktor penyebab remaja lebih suka *game online*, serta mengidentifikasi pengaruh game online terhadap prestasi remaja dan mendiskripsikan cara mengatasi kecanduan *game online*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, pemilihan informan, orang-orang di ambil berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sendiri oleh peneliti sesuai dengan latar dan tujuan dalam penelitian, adapun informan dalam penelitian tersebut adalah pemain *game online*, orang tua informan, dan juga pemilik *game online* tersebut. Dari hasil penelitian yang ditemukan faktor-faktor penyebab *game online* lebih disukai adalah game online lebih menarik daripada pelajaran disekolah, pengaruhnya bagi prestasi remaja tersebut yaitu menurunnya prestasi belajar remaja, dan cara mengatasi kecanduan *game online* yaitu didikan orang tua sangat

diperlukan terutama dalam masalah belajar, remaja lebih ditekankan untuk belajar dari pada bermain *game online*, pemberian motivasi belajar bagi remaja.