

## **Games, Speed Effect dan Dampaknya terhadap Manusia: Dromologi dalam Perkembangan Game Online Mobile MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)**

### **Games, Speed Effect, and Their Impacts on Humans: Dromology in the Development of Mobile Online Games MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)**

\*Tito Ari Pratama

Multimedia Nusantara Polytechnic

<sup>2</sup>Heru Nugroho

Universitas Gadjah Mada

\*Corresponding author: [titoari96@mail.ugm.ac.id](mailto:titoari96@mail.ugm.ac.id)

**ABSTRACT** This study aims to understand how the speed of technology in the game world through Smartphone media causes changes in playing styles which will have the potential to change the lives of game players in the future. With MOBA game is a type of game that is very popular among the gamer community because it is easy to play anywhere and flexible. However, the ease of technology makes it difficult for players to escape the entanglement of the fun that exists in the game which leads to the bad stigma of playing games on the environment. This analysis is based on the Dromology theory developed by Paul Virilio regarding dromology and awareness of increasingly sophisticated technology, assisted by views on human values that are the focus of this research. This research is qualitative, using ethnographic methods in the MOBA Game player community. The results of the study show that Mobile Online Games are growing very rapidly, and thus requires attention on their implication to the needs of future generations. With digitalization, it creates a speed effect, making it difficult for humans to control it. And the ease of play that is presented causes a struggle through accidents that are present in the MOBA game they are involved in. This study aims to offer a reminder potential impact of the speed affect Mobile Online Games on physical and emotional development of humans.

**ABSTRAK** Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana kecepatan teknologi dalam dunia game melalui media Smartphone menyebabkan perubahan gaya bermain yang berpotensi mengubah kehidupan para pemain game di masa depan. Dengan game MOBA merupakan salah satu jenis game yang sangat populer di kalangan komunitas gamer karena mudah dimainkan dimana saja dan fleksibel. Namun kemudahan teknologi membuat pemain sulit melepaskan diri dari belitan kesenangan yang ada pada game sehingga berujung pada stigma buruk bermain game terhadap lingkungan. Analisis ini didasarkan pada teori Dromologi yang dikembangkan oleh Paul Virilio mengenai dromologi dan kesadaran akan teknologi yang semakin canggih, dibantu dengan pandangan terhadap nilai-nilai kemanusiaan yang menjadi fokus penelitian ini. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan menggunakan metode etnografi pada komunitas pemain Game MOBA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Mobile Online Games berkembang sangat pesat sehingga memerlukan perhatian terhadap implikasinya terhadap kebutuhan generasi mendatang. Dengan digitalisasi menimbulkan efek kecepatan sehingga menyulitkan manusia untuk mengendalikannya. Dan kemudahan bermain yang dihadirkan menyebabkan perjuangan melalui kecelakaan yang hadir dalam game MOBA yang mereka ikuti. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengingat tentang dampak potensial dari kecepatan mempengaruhi Mobile Online Game terhadap perkembangan fisik dan emosional manusia.

**KEYWORDS** Addiction; Anxiety; Community; Dromology; Game Culture; Mobile Online Game; MOBA.

**KATA KUNCI** Budaya Game; Dromologi; Game Online Mobile; MOBA; Komunitas; Kecanduan; Kecemasan.

## PENGANTAR

Perkembangan *game* yang sangat cepat dapat terlihat dari kebiasaan dan perilaku yang didominasi oleh kaum muda yang melewati fase dari model bermain lama dan model bermain yang lebih modern. Lewat teknologi virtual tersebut seperti komunikasi, informasi, bahkan sampai dengan berbagai sarana hiburan juga dapat diakses lewat *smartphone* dengan mudah secara *online* lewat perkembangan internet. Mobilitas menjadi hal penting saat ini sehingga banyak *player* menginginkan permainan yang mampu dimainkan kapan saja dan dimana saja dan kebutuhan itu sangat terpenuhi oleh teknologi gawai atau *smartphone*.

Masyarakat pun sebagai pengguna teknologi *game* mulai mengikuti perkembangan berdasarkan beberapa statistik yang menunjukkan masyarakat yang semakin memandangi *game mobile* menjadi satu bentuk hiburan utama mereka. Menurut Statista, jumlah pemain *game mobile* di Indonesia mencapai 54.7 juta pada 2020. Jumlahnya naik 24% dibandingkan 2019 sebanyak 44.1 juta. Hal ini sekaligus membuat porsi unduhan *game mobile* Indonesia menjadi yang terbesar di Asia Tenggara. Maka dapat dikatakan bahwa masyarakat perlahan mulai membentuk ulang perilaku bermain mereka mengikuti kecepatan teknologi (Lyotard et al., 1991).

Dari tahun 2016 sampai saat ini, munculnya *game* bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) menjadi daftar *game* yang sering dimainkan oleh para pengguna *game mobile* karena dibanding dengan metode lama, *game online mobile* seperti saat ini lebih memiliki keunggulan sisi fleksibilitas

dan mobilitas. Perubahan gaya bermain dari cara lama berubah dengan perantara *game online mobile* yang cukup populer saat ini menggunakan metode *5v5 players server*.

Mengubah perilaku bermain dari metode lama, kemudian berubah menjadi lebih *mobile* membuat masyarakat kini lebih dimanjakan dalam bermain *game* karena semakin mudah dan efektifnya kita dalam memainkan permainan virtual ini. Namun fenomena menariknya adalah dengan fleksibilitas yang diberikan, membuat kita seakan-akan diam dengan *game* tertentu atau terlalu nyaman dengan sebuah media *game*. Mengingat perkembangan yang tercipta memikat dan menyedot para penggunanya yang kebanyakan adalah kaum muda yang memiliki jiwa kompetitif dan waktu luang lebih banyak dibalik pemikiran ambivalen dengan kekuatiran yang mereka bayangkan, tetapi masih bersikap *taken for granted* mengenai segala perubahan aspek permainan. Dengan banyaknya pertanyaan mengenai relasi antara teknologi dan manusia membuat “percikan” stigma mengenai *game online mobile* yang terus menerus berkembang dan membuatnya menjadi pedang bermata dua. Di satu sisi hal ini membuat pengalaman mereka (*player*) semakin terpenuhi dengan fitur-fitur di dalam *game* yang makin memanjakan para *player*, tetapi di satu sisi hal ini berpotensi menyebabkan tindakan gegabah seperti kecanduan untuk terus memainkannya.

Problematisasi *game online mobile* juga membuka perdebatan bagaimana sebenarnya kuasa dari manusia sebagai pencipta teknologi terhadap teknologi komputerisasi yang seakan menuntun para pemain *game* dan mengungguli kuasa manusia itu sendiri.

Sesuatu yang ditawarkan oleh teknologi dengan berbagai perkembangannya yang sangat cepat membuat manusia yang sebenarnya memiliki peranan penting dalam teknologi itu sendiri malah seakan membentuk ulang perilaku mereka karena hasutan teknologi (Lyotard et al., 1991). Kontrol teknologi *game* tersebut haruslah diperhatikan sehingga wadah besar yang tercipta tidak menimbulkan bahaya bagi kehidupan mereka sendiri.

Dengan beberapa permasalahan yang ada, membuat masyarakat mulai menafsirkan dan menilai *game online mobile* sebagai satu teknologi yang cukup sulit dikendalikan. Maka kata-kata semacam "semakin cepat semakin baik", rasanya cukup menuju makna "semakin cepat, semakin berisiko" (Udasmoro, 2020, p. 253). Paul Virilio menekankan bahwa teknologi komunikasi dan informasi cenderung membawa "kecelakaan", ironisnya justru kecelakaan itulah yang dianggap hal lumrah bagi masyarakat dan dianggap benar. Hal ini juga memicu bagaimana *game online mobile* yang mampu membawa alam sadar para pemainnya ke tingkat lanjut konsumsi tinggi, tetapi beberapa pemain justru membiarkan kolonisasi teknologi itu terjadi. *Game online mobile* dimungkinkan membuat bergerak cepat dalam sektor hiburan sambil berkomunikasi secara instan (dalam hal ini bermain), tetapi perubahan teknologi yang terjadi turut mengubah pola hidup masyarakat di era modernitas dan semakin virtualnya kebutuhan dan perubahan gaya hidup karena kecepatan teknologi membuat realitas virtual yang ditawarkan membentuk satu ruang dan waktu baru yang semu dan berpotensi menyebabkan tersesat dalam labirin realitas, yaitu virtual di ruang siber. Hal

ini berpotensi berdampak pada lingkungan sekitar (bahkan diri *player* sendiri) bahwa ada kecemasan yang timbul karena fenomena *culture* ini.

### Metode

Metode yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif lewat wawancara, catatan lapangan, gambar, foto, rekaman video, dan lain sebagainya (Poerwandari, 1998, p. 29). Pendekatan ini menggunakan studi kasus, dimana peneliti menyelidiki suatu peristiwa, aktivitas, proses atau sekelompok individu (Creswell & Creswell, 2013, p. 20). Dalam penelitian ini, peneliti mencoba menyelidiki beberapa jenis kelompok pengguna *game online mobile* rentang anak-anak dan remaja serta bagaimana aktivitasnya dalam bermain baik dari waktu yang mereka luangkan untuk bermain. Bagaimana internet dan sistem *game online mobile* mampu memengaruhi pola dan *mindset* mereka dalam bermain sehari-hari.

Ada dua teknik pengumpulan data yang dilakukan, yaitu observasi dan wawancara mendalam. Observasi yang dilakukan peneliti dengan melihat dan mencoba mendatangi dan mengamati ruang lingkup secara fisik serta mengamati bagaimana keseharian para pengguna *games* dan lingkungannya. Wawancara bertujuan memperoleh pengetahuan tentang makna-makna subjektif yang dipahami individu berkenaan dengan topik yang diteliti (Poerwandari, 1998).

Observasi ini diharapkan mampu melihat sisi besar kekuatan teknologi mempengaruhi subyek melalui wawancara secara mendalam. Perencanaan wawancara secara mendalam dengan subjek anak-anak dan remaja berguna

untuk menarasikan pengalaman bermain dan pendapat pandangan mereka soal *game online mobile* secara spontan. Kemudian bagaimana berkembang ruang media (termasuk *cyberspace*) di mata masyarakat yang membuat kemungkinan untuk siapa yang “mengatur” masyarakat dan intensitas kecemasan mereka akan semakin kuat (Chua, 2000).

### Hubungan Manusia dan Teknologi

Setidaknya ada enam faktor yang melatari seseorang bermain *game*: adanya tawaran kebebasan, keberagaman pilihan, daya tarik elemen-elemen *game*, antarmuka (*interface*), tantangan dan aksesibilitasnya (Tashia, 2017). Keenam faktor ini terhubung dan memperkuat eksistensi *game* sendiri sebagai satu bentuk sarana hiburan yang sangat digemari masyarakat di era digital saat ini. Dapat dikatakan bahwa jika *game* merupakan salah satu komoditi hiburan yang berpotensi berkembang lebih jauh lagi seiring semakin cepatnya perkembangan teknologi yang menjadikan *game* bukan hanya sebagai sarana hiburan saja namun *game* juga berfungsi sebagai sarana sosialisasi karena semakin berkembangnya internet.

*Multiplayer Online Battle Arena* telah dimainkan khususnya Indonesia yang menjadi penyumbang angka pengguna yang cukup masif di Indonesia. Lewat data-data sebelumnya, memperlihatkan bahwa Indonesia sangat terbuka dengan perkembangan industri hiburan virtual ini. Media *mobile* yang mempermudah akses semua kalangan untuk menjamah teknologi *game* khususnya dalam mengenal *game MOBA*. *Playstore* (Android) dan *Appstore* (iOS) sebagai media unduh *game* dalam

*smartphone* menunjukkan angka yang masif dalam data jumlah orang yang mengunduh *game* bergenre MOBA.

Fenomena ini membuat beberapa orang menyukainya karena kemudahan baik dalam akses dan *gameplay*. Salah satu narasumber peneliti dengan nickname Pepyculo (Mobile Legend's Player) mengatakan dalam interviewnya mengenai mudahnya bermain dengan *smartphone* saat ini alih-alih seperti zaman dulu yang mengharuskan para pemainnya datang ke sebuah tempat.

*“Kalau tujuanku bermain game MOBA juga karena gameplaynya mudah dimainkan daripada DOTA, dan juga bisa ngajak teman-teman lainnya mabar (main bareng), disini main rame-rame lebih enak buat push ranked (kegiatan spam bermain untuk menaikkan level tier). Kita jadi tidak harus datang lagi ke tempat bermain game seperti warnet dan rental PS” – Febri pemilik akun Pepyculo.*

Kemunculan fenomena *game online mobile* ini membuat beberapa orang menyukainya karena kemudahan baik dalam akses bermain ataupun secara *gameplay*. Sebelumnya *game online mobile MOBA* memang terinspirasi pada kesuksesan *game DOTA*, tetapi banyak pendapat bahwa mempelajari DOTA tidak semudah orang awam bandingkan dengan *mobile MOBA*. Kemudian aksesnya yang jauh lebih rumit jika tidak memiliki komputer atau laptop yang mumpuni membuat MOBA menjadi sebuah pilihan. Segmentasi yang membedakan itu semua dengan kemudahan merangkul pemain baru dan mempertahankan pemain lama juga lewat pendekatan algoritma. Berbagai program dan algoritma yang berjalan di latar belakang platform komunikasi online



berdiri dalam hubungan semacam ini dengan pengguna (Sandvik et al., 2016, pp. 48–49).

*Gameplay* yang lebih mudah membuat mereka setia dengan *game* MOBA dengan fenomena mereka bermain lebih dari satu jenis permainan. Ketegangan ketika bermain menurut mereka menghasilkan pengalaman virtual yang berbeda dari dunia nyata, dimana mereka merasa bahwa dunia yang dibawa oleh pihak pengembang *game online mobile* memenuhi hasrat mereka yang tidak bisa mereka rasakan di dunia nyata. Sebenarnya pengalaman seperti ini sudah didapatkan lewat beberapa mesin *game* terdahulu, seperti *playstation* ataupun *game* PC, namun kemudahan dalam bermain secara *mobile* membuat mereka berkorelasi dengan *game* sebagai objek virtual, yang mana membuat mereka semakin menyatu dengan *game* MOBA walaupun dengan *brand game* yang berbeda seperti yang dijelaskan oleh dua pemain lainnya dengan nickname LorionX dan ACENTerpongkeng.

*“Gameplay mobile legends dan game moba mobile lainnya memang saya kenal mirip dengan permainan DOTA, namun lebih mudah di pahami dan bisa dimainkan dimana saja. Sepertinya orang yang dari mobile kalau ingin bermain DOTA akan kebingungan karena itemnya.”* - LorionX.

*“Mobile Legends dan AOV itu punya karakteristik yang beda-beda. Tapi secara strategi dan komunikasi sama saja. Rasanya senang kalau berhasil menang dan naik tier apalagi sampai win streak”*- ACEN Terpongkeng.

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, bahwa *game online mobile* MOBA sebenarnya meniru *gameplay* yang ada dalam beberapa *game* MOBA PC yang sangat terkenal seperti

DOTA dari perusahaan Valve dan *Starcraft* dari pengembang *Blizzard Entertainment* yang mana keduanya bisa dibilang adalah perusahaan pengembang AAA atau Triple-A yang memperlihatkan angka keuntungan yang sangat tinggi. AAA atau Triple-A adalah istilah dalam industri perusahaan *game* yang memiliki skor A dalam bidang grafis, kualitas *gameplay* dan hasil penjualan. Dengan kata lain perusahaan AAA adalah perusahaan yang memiliki anggaran nilai produksi tinggi, dipromosikan secara luas dan memiliki hasil penjualan yang tinggi. Bahkan dilansir oleh hybrid.co.id, beberapa *game premium* tahun 2021 menyentuh minimal 1 juta copy (Kaonang, 2021). Hal ini dipandang menjadi satu peluang bagi beberapa perusahaan *game online mobile* MOBA seperti TIMI Tencent (*Arena of Valor*), Riot Games (*League of Legends: Wild Rift*), dan Moonton (*Mobile Legends*) menjadi peluang untuk menarik pasar masyarakat yang juga mengutamakan mobilitas, selain karena tidak mampu membeli perangkat PC atau konsol yang terbilang jauh lebih mahal dan sulit dimainkan dimana saja dan kapan saja.

Teknologi dan strategi developer *game* punya kecenderungan yang disebut oleh salah satu filsuf terkenal, Carl Jung sebagai arketip. Arketip sendiri adalah kecenderungan alamiah atau tendensi bawaan yang mentransformasikan kesadaran seseorang. Mereka adalah “*primordial image*” yang artinya kecenderungan bawaan manusia yang berguna dalam membentuk kecenderungan pola pikir manusia (Febriani, 2017, p. 75)

*Game online mobile* adalah salah satu bentuk teknologi virtual yang mengutamakan hubungan antarmanusia menggunakan

teknologi. Dalam buku yang berjudul *Internet Society* yang menguraikan teori relasi manusia *user* dan teknologi (Bakardjieva, 2005). Menurutnya, semakin mudahnya menggunakan teknologi disebabkan oleh pengaruh dari internet, dengan *game* menjadi salah satu bagian dari perkembangan teknologi dimana mobilitas yang dihadirkan oleh teknologi dan selera masyarakat yang berubah seiring perubahan teknologi membuat pertanyaan mengenai pengaruh teknologi itu sendiri dalam relasi antara kedua agen ini antara *game* sebagai teknologi dengan pemain sebagai manusia lewat perkembangan internet. Pemain *game* adalah manusia yang berinteraksi dengan *game* yang mana merupakan sebuah teknologi virtual yang berkembang seiring berjalannya waktu. Meminjam sedikit pemikiran Bakardjieva, menjelaskan mengenai keterlibatan perilaku percobaan yang menyenangkan (*playful experimental*) dengan teknologi yang dapat memuaskan hasrat dan penasaran dari si pengguna *game*. Hal ini juga tidak lepas dari sistem yang terus berubah yang memaksa kita untuk saling belajar tentang *Meta* yang terus berubah serta mengenal lebih seperti apa *gameplay* masing-masing pemain. *Meta* menurut KBBI (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*) adalah sebuah perubahan. Akan tetapi, kata *Meta* pada KBBI berbeda dengan *Meta* yang dimaksud dalam Permainan. Dihimpun dari berbagai sumber, *Meta* merupakan singkatan dari *Most Effective Tactics Available* atau berarti *Strategi paling efektif yang tersedia*. Istilah ini diartikan sebagai perubahan yang sengaja dibuat oleh *developer game* sesudah ada update dengan merilis patch baru sehingga dapat diartikan *Meta game* dapat berubah sewaktu-waktu.

Hal itu juga dipermudah karena kemajuan jaringan internet sehingga segala bentuk informasi bias dengan cepat tersampaikan. Hal ini juga menjelaskan teknologi dimaknai dalam berbagai metode dan menghasilkan reaksi emosional.

Konsumsi virtual yang semakin dipermudah dengan kehadiran internet dan *smartphone* juga menciptakan makna yang selain sekedar menunjukkan siapa yang bermain lebih baik, tetapi membuat juga semakin mudah melakukan aktivitas konstruksi identitas bagi para pemain di dalamnya. Berbeda dari zaman terdahulu yang mementingkan kesenangan saja, faktor *Tier* dan level permainan dalam *game online mobile* MOBA adalah sebuah simbol-simbol yang menandakan identitas dan kemampuan mereka di mata para pemain lainnya. Dalam ruang sosial *gamer*, para pemain berusaha untuk dipandang menjadi yang terbaik terlepas dari hasrat hiburan yang memang mereka incar ketika bermain *game online mobile* ini. Perubahan ini yang nanti menjadikan *game* seperti nilai simbolis yang di dalamnya memperlihatkan “politik identitas” para pemainnya dimana ada pembentukan kekuatan-kekuatan referensi nilai yang saling bernegosiasi dan berkompetisi demi eksistensi mereka.

*Game* sebagai teknologi telah menjadi bagian dari manusia saat ini sehingga bisa dikatakan bahwa manusia bahkan menganggap serius mengenai eksistensi yang dimunculkan oleh teknologi ini. Bahkan dengan mengacu pada buku ketiga Virilio, *Vitesse et Politique I Speed and Politics* mengenai sejarah dari apa yang ia sebut “*inevitable technological vitalism*” yang mana *value* pada teknologi meningkat juga seiring

kebutuhan manusia, khususnya dalam bidang *game* jauh lebih besar dibandingkan sebelumnya. Dengan kata lain nilai teknologi bisa saja mengubah pola bermain dan pemikiran masyarakat pada teknologi *game* yang memiliki makna lain disetiap individual. *Game* dapat saja dimaknai oleh seseorang menjadi bagian dari diri mereka, atau menjadi bagian dari orang lain. Bagi beberapa orang, *game* dapat saja menjadi jati diri mereka baik karena simbol-simbol tadi, ataupun karena kesan yang diberikan sehingga pemain sulit lepas dari *game*.

Perubahan *mindset* ini juga disebabkan oleh seiring berkembangnya teknologi yang mana membuka pemikiran para pemain *game* yang dulunya berpikir kalau *game* hanya menjadi media hiburan semata. Pemikiran semakin terbuka dan peluang semakin terbuka karena kehadiran internet. Paul Virilio menjelaskan mengenai bagaimana fenomena internet memungkinkan setiap individu mengunduh atau menerima informasi melalui jaringan maya (Virilio, 1989) tersebut disamping faktor lingkungan seperti komunitas. Faktor ini yang juga mengubah makna dan esensi dari *game* sebagai media hiburan serta membuka banyak kemungkinan baru dalam membentuk ulang perilaku bermain para penggunanya.

Tentunya tidak lagi memandang makna *game* seperti zaman dahulu, sebab internet membuat peluang *game* menjadi sebuah kegiatan yang mampu menghasilkan uang di kemudian hari. Ruang internet memang membuka segala kemungkinan dalam dunia ini yang sulit terwujud, dan membuat semuanya menjadi mungkin. Tidak ada yang menyangka dulu bahwa *game* menjadi media *entertainment* dan mengaburkan

esensinya sebagai media permainan semata. Bahkan penikmat *entertainment sport game online mobile* MOBA juga meningkat, jumlah penikmat konten esports secara online per bulan Juli 2019 sudah mencapai satu milyar orang menurut laporan dari datareportal.com. Angka ini meningkat 50% dari 12 bulan lalu. Dari kisaran tersebut, penikmat muda (16-24 tahun) adalah mayoritas viewer esports dengan rasio sekitar 32%. Indonesia termasuk kategori yang pemudanya gemar menyaksikan konten berkaitan esports dengan 26% masyarakatnya sudah membiasakan aktivitas tersebut (Rifki, 2019). Industri hiburan *game* yang berubah seiring waktu dengan angka massif di setiap tahunnya selalu naik membuat masyarakat juga lebih mengerti lewat teknologi yang mereka genggam sendiri.

Teknologi lewat penelitian dan pandangan yang membuka mata masyarakat sendiri mengenai teknologi dengan memanfaatkan kesadaran para pemain. Pola dan pandangan manusia dengan teknologi yang kompleks membuat sebuah perdebatan mengenai eksistensi dan determinasi yang tercipta diantara kedua agensi tersebut. Pembentukan ulang perilaku bermain *game* membawa pada kondisi hidup yang semakin bergeser ke arah kapitalisme tingkat lanjut yang semakin menjadi, maka yang terjadi dalam pandangan postmodern bahkan sudah menyentuh ke ranah hiburan *game*. Data menunjukkan pendapatan perusahaan dari *game mobile* untuk region Indonesia pun mencapai sebesar US\$ 1.3 miliar pada 2020, naik 10.8% dari tahun sebelumnya yang sebesar US\$ 982 juta. Pendapatan tersebut diperkirakan meningkat menjadi US\$ 1,5 miliar pada 2021 (Bayu, 2021) yang

menunjukkan bahwa jumlah dan angka konsumsi masyarakat pada *game* terus menerus meningkat.

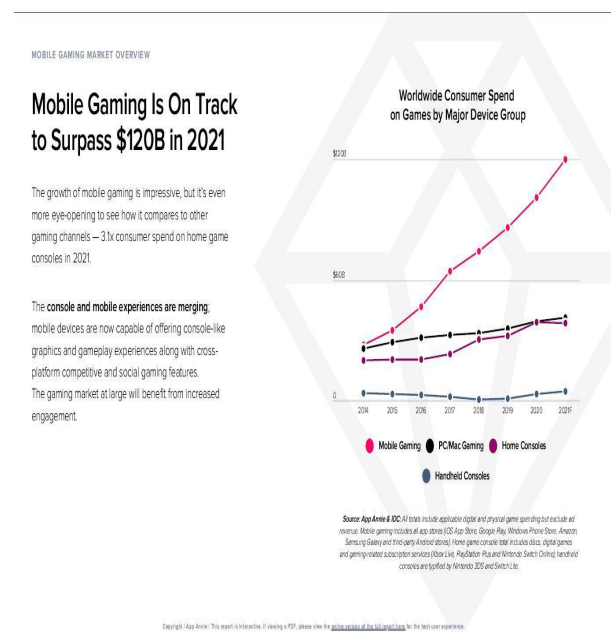
Singkatnya, teknologi mempengaruhi hasrat individu pemain dalam bermain *game online mobile* khususnya dalam *genre* MOBA yang diyakini oleh mereka memberikan energi positif untuk mencapai posisi tertinggi dalam ruang sosial mereka. Ruang sosial dalam *game* juga mendukung hal itu bahkan memberi edukasi pada lingkup dunia *game* mereka apalagi dengan berkembangnya internet. Pemain *game* MOBA tak ayal seperti entitas mesin yang ingin mendapatkan *achievement* setinggi-tingginya, dari proses bermain, meningkatkan kemampuan mekanik *skill* mereka dalam bermain, yang hal itu dapat menjadi modal mereka bersaing dengan orang lain apalagi dengan komunikasi dan komunitas yang didukung oleh *game* itu sendiri dan mendapatkan kesenangan dalam bermain secara *teamwork* ataupun individual yang mana akan membuka pengalaman baru bagi mereka dalam menjajaki setiap *tier*. Teknologi dan manusia saling bekerjasama demi kepentingan keduanya dalam lingkup dunia virtual *game online mobile* lewat media *touchscreen* yang super cepat dan canggih. Teknologi dan dunia virtual juga membuat para pemain sebagai manusia sendiri di dorong untuk terus bergerak untuk mencapai titik tertinggi mereka.

## Dominasi Teknologi yang Mempengaruhi Gaya Hidup Bermain

Indonesia menjadi salah satu penyumbang angka terbesar pemain *game online mobile* MOBA di seluruh dunia. Berdasarkan laporan lembaga riset App Annie bertajuk 2021 *Mobile Gaming Tear Down: Key Trends on*

*Subgenres, Monetization & User Acquisition* memperlihatkan Indonesia merupakan pasar terbesar ke-4 untuk unduhan *game mobile* di dunia pada H1 2021 (Kristianto, 2021). H1 memiliki arti “*The first half of a calendar year (January to June)*” atau pertengahan awal tahun dalam kalender tahunan.

Antusiasme ini dibarengi dengan kemajuan teknologi informasi yang membuat *game* MOBA semakin dikenal luas bahkan oleh masyarakat non-gamer. Bahkan Indonesia juga mengharumkan namanya dalam dunia *game online mobile* MOBA dengan menjadi juara di berbagai kompetisi yang diadakan oleh developer *game* besar di dunia yang membuat pastinya pasar teknologi di Indonesia akan mengalami peningkatan yang signifikan dibalik semakin populernya *game mobile* di Indonesia.



**Gambar 1. Total consumer spend dari game selama H1 2021.**

Sumber: Selular.id tahun 2021

Data dan riset sebelumnya hampir semuanya memperlihatkan kemajuan teknologi *game* dan respon baik dari masyarakat untuk bermain. Akan tetapi,



perubahan dan perkembangan yang ditunjukkan membuat beberapa polemik tersendiri ketika pembentukan ulang perilaku bermain *game* tersebut tidak diimbangi dengan berbagai edukasi yang mumpuni bagi masyarakat luas khususnya bagi kaum muda anak-anak dan remaja yang memang menjadi pasar dalam ruang sosial *game online mobile genre MOBA*. Digitalisasi yang makin terkomputerisasi membawa pemikiran tentang kekhawatiran yang meninjau perkembangan ilmu, pengetahuan dan teknologi masyarakat maju. *Game online mobile MOBA* memang banyak dikembangkan oleh masyarakat maju. Persaingan antara negara-negara maju dibidang teknologi menimbulkan jarak yang semakin lebar dengan negara-negara dunia ketiga. Pengetahuan masyarakat komputerisasi telah mengalami perubahan akibat kemajuan teknologi. Tujuan pengetahuan tidak lagi seperti dulu namun mendapat pengaruh dari kapitalisme sehingga orientasi pengetahuan dibuat atau dikembangkan berdasarkan permintaan kapitalisme (Lyotard, 1984, pp. 3–6). Hal ini terbukti dari negara-negara maju seperti Amerika Serikat, China, dan Jepang berlomba-lomba mengembangkan teknologi, dan memasarkan hasil-hasil teknologinya yang mana negara berkembang hanya menjadi pasar hasil teknologi mereka.

Adanya pandangan pada teknologi yang memang semakin maju dan membuat semua orang mengerti dengan kemajuan teknologi yang sangat cepat yang mana setiap teknologi yang tercipta selalu menimbulkan sisi kecelakaan menurut Paul Virilio yang mana pandangannya pada kecepatan yang semesta berpikir didasari kepada prinsip kecepatan. Pandangan Virilio yang unik

karena banyak melihat sisi kecepatan lewat peperangan yang pernah beliau lewati dengan titik berat bagaimana revolusi yang terjadi secara berlebihan. Semuanya menjadi serba cepat dan terkadang membuat manusia lainnya tidak siap. Style hidup baru dimana kita sebagai pengguna *game* tidak dapat membedakan mana kebutuhan untuk hiburan semata dan mana yang hanya keinginan belaka, hal yang penting adalah industri budaya ini menjamin penciptaan dan pemenuhan kebutuhan-kebutuhan palsu, dan menindas kebutuhan-kebutuhan “sejati” (Debord, 2013, pp. 35–53). Walaupun begitu era postmodern yang mengacu pada suatu sistem keterbukaan yang memungkinkan seni membuka keragaman yang tidak deterministik, keragaman yang terkadang dalam suatu kehidupan organik yang memiliki kaidah dan stabilitas tersendiri tanpa dikendalikan oleh subjek yang berpikir seperti manusia. Kaum borjuis yang mendapat kekuatan dan kelas yang nantinya bisa memicu nilai sosial dan moneter mereka dengan teknologi, itulah potensi kapitalisme digital yang nanti menjadi salah satu faktor untuk membentuk ulang perilaku bermain para pengguna *game* lewat *game MOBA* ini.

Mungkin secara singkat bahwa Paul Virilio (1989) sendiri memperkenalkan mengenai *integral accident* yang mana ada unsur kecelakaan di setiap temuan, dengan kata lain ada unsur negatifnya (Virilio, 1989). Ketika menciptakan teknologi dan juga dapat menciptakan kecelakaan teknologi. Setiap teknologi membawa negativitasnya tersendiri bersamaan dengan teknologi tersebut. Negatifitas yang dipandang berbeda yang memicu masyarakat untuk memberi makna terhadap *game* itu sendiri

tentu membuat masyarakat salah satunya yang berpikir bagaimana kendali mereka atas teknologi yang mereka ciptakan sendiri atau konsumsi sendiri. Sehingga membuat kita sebagai manusia seakan mengandalkan rasio ataupun lebih mempercayai dunia virtual ketimbang dunia nyata pada era digital.

Teknologi memberikan angka atau simbol bagi para pemain yang berhasil mencapai peningkatan dalam level permainannya yang mana membuat nilai dari suatu pemain meningkat. Simbol ini sangat amat penting bagi pemainnya untuk diri mereka sendiri dalam mempertahankan eksistensi mereka dalam komunitas yang mereka geluti. Perubahan pandangan ini juga memperlihatkan bahwa *game* juga menjadi sarana mereka mempertahankan kedudukan mereka dalam ruang lingkup mereka yang mana berpengaruh pada diri mereka kedepannya. Ada banyak penyebab dari pembentukan ulang perilaku lewat teknologi yang berkembang ini dapat terjadi sebagai berikut: *Pertama*, Teknologi membawa “kenyamanan” bagi manusia sehingga menghilangkan kesadaran secara jernih, sesuatu di dalam perspektif Marxis, menentukan kesadaran manusia. Realitas kenyamanan inilah yang membutuhkan kesadaran manusia untuk bergerak sadar (aktif) dan melawan atas dominasi-dominasi teknologi yang diciptakan kaum atas. Kepasifan mereka yang nantinya yang awalnya teknologi sebagai media, malah mereka menjadi otak buatan (AI) yang menggantikan manusia.

*Kedua*, Manusia menciptakan teknologi tentu diluar kendali mereka. Terlepas bagaimana teknologi menciptakan ekonomi yang lebih maju, menandakan bagaimana

batasan teknologi tidak diatur sedemikian rupa oleh manusia yang mana dikhawatirkan “berkembang biak” dan dapat berfikir untuk melakukan pengrusakan terhadap jaringan-jaringan teknologi itu sendiri.

Ketiga, Pergeseran makna teknologi itu sendiri yang mana dari alat yang meringankan atau membantu manusia sendiri menjadi alat untuk mendominasi terhadap kelompok atau negara lain. Seperti poin nomor satu bahwa teknologi diciptakan oleh kaum atas, sesuai dengan kondisi kapitalisme, teknologi dijadikan sebagai sumber-sumber kekuasaan. Penguasaan dan kepemilikan teknologi paling *update* berbanding lurus dengan penguasaan atas dunia. (Istarwati, 2019)

Ketiga pandangan tersebut memperlihatkan bagaimana berbagai teknologi seperti *smartphone* dan *game* berkembang lewat media karena mengikuti keinginan dan kenyamanan dari manusianya sendiri sehingga secara tak sadar mereka melakukan aktivitas tersebut secara berulang-ulang. Menciptakan kendali atas teknologi oleh masyarakat menjadi satu bentuk pertahanan, dan bukan berarti aktivitas bermain *game* adalah hal negatif semata, namun dengan adanya negatifitas yang terlihat dan menyebar tak terkontrol belum meratanya pengetahuan. *Game* memang banyak dikembangkan oleh negara maju yang dikonsumsi oleh negara berkembang, dan memperlihatkan seberapa lakunya *game* ciptaan negara maju.

Akan tetapi, walaupun begitu, manusia seakan menerima dan bersikap *taken for granted*, bahkan sampai segi perkembangan perangkatnya. Hal ini menarik melihat bagaimana esensi manusia sebagai pencipta dan teknologi sebagai ciptaan melebur

menjadi pembeda dalam lingkup *game online mobile* khususnya dalam MOBA dimana teknologi dalam bentuk mesin secara fungsional memiliki peran yang sederajat saat ini dengan manusia, seperti selain skill yang dilihat, tetapi teknologi yang dimiliki harus mengikuti zaman sehingga terkadang *entry-level smartphone* kesulitan mengikuti perubahan arus teknologi yang sangat cepat, sehingga seakan manusia harus menyesuaikan diri terhadap perubahan teknologi. Dominasi teknologi tersebut terasa bagaimana teknologi mampu setidaknya memberi gambaran kepada para pemainnya mengenai dunia *game* sendiri yang membuat pemainnya sulit lepas dari *immersion* yang diciptakan.

Realitas tidak lagi didefinisikan oleh ruang dan waktu, tetapi oleh dunia virtual memungkinkan keberadaan paradoks yang tidak menekankan dimana, tetapi tidak berada dimana-mana dan cenderung diam. Bagi Virilio yang juga menaruh perhatian lebih pada kecepatan karena kecepatan adalah sesuatu yang penting dan menentukan. Teknologi yang berubah dari waktu ke waktu, salah satunya yang menyinggung moda komunikasi, yang dibaliknya menghasilkan suatu kecepatan seperti cahaya (Virilio, 2006).

Esensi ini berubah dimana zaman dahulu yang lebih mengontrol keadaan atas jika kebutuhan hiburan *game* tidak terpenuhi, tetapi saat ini seakan tertetir dengan teknologi. Mau tidak mau perkembangan harus selalu dilakukan agar pemain lebih menikmati *game* dengan lebih sempurna. Penyempurnaan di *game* inilah yang secara cepat terus berubah dan membuat para pemainnya tidak merasa bosan. Apalagi

dengan sistem *online* yang dijalankan memudahkan para pengembang *game* dalam mengembangkan atau mengupdate *game* mereka dari sisi performa, tetapi di sisi lain perkembangan ini juga memaksa juga mengikuti *resource* mesin, yaitu *smartphone* dalam perkembangan *game* itu sendiri.

Teknologi memang memaksa untuk sebagai para pemain agar lebih maju berjalan lebih cepat, siapa yang lebih cepat dia yang menang. Siapa yang unggul lebih dulu, dialah yang dapat menguasai pasar dan ruang sosial. Hal ini yang nantinya membuka bagaimana logika dromologi bekerja dimana dalam era postmodern saat ini yang lebih fokus pada kecepatan. Semuanya berubah mengenai siapa yang pakai produknya lebih dulu, dipandang lebih modern. Siapa yang lebih dulu, siapa yang lebih cepat. Yang paling cepat yang berkuasa. Siapa yang lebih dulu dimiliki, disitulah yang memiliki makna yang menjadi nilai. Teknologi membuat harus penyesuaian diri ini dengan pacuan yang mereka ciptakan sehingga balapan untuk menjadi yang terbaik.

Masyarakat berubah mengikuti lingkungan mereka yang juga berubah semakin cepat. Kecepatan yang dihasilkan membuat masyarakat khususnya para pengguna *game* harus berlari mengikuti arus yang tercipta dengan sangat cepat. Tokoh Postmodernisme seperti Virilio pun melihat bahwa hal ini menjadi semacam sebuah “*games*”, yang mana melihat perkembangan teknologi yang tidak manusiawi yang sama sekali tidak berkaitan dengan yang benar, yang adil atau yang indah, melainkan sesungguhnya hanya suatu gerakan teknis yang berlandaskan efisiensi. Esensi kemanusiaan menjadi seakan lenyap dan tersingkir oleh dominasi

teknologi. Teknologi-teknologi mediasi seperti *smartphone mobile*, internet, *game online*, dan lain-lain telah menghasilkan realitas yang termediasi (*mediated reality*) (Udasmoro, 2020, p. 244).

Humanisme dalam perkembangan teknologi khususnya dalam ruang lingkup *game online mobile* sepertinya belum dipandang serius karena kasusnya yang sangat kecil. Bisa dibayangkan mereka masih memaklumi karena tidak pernah dampaknya kedepannya bagi para pemain *game* khususnya bagi anak-anak dan remaja. manusia menjadi efek dari penyimpanan teknologi dan transmisi informasi, sebuah produk dari sejarah semianonim di mana teknologi menyusun kemungkinan persepsi, pengetahuan, dan politik. Manusia secara konsekuen tertanam dan muncul dari bidang hubungan material; ia bukanlah aktor yang menentukan nasibnya sendiri yang akan mewujudkan dunia ini (Bollmer, 2015, p.96).

Kontrol tersebut harus dijaga agar memiliki nilai-nilai kemanusiaan karena apabila kontrol itu terlepas dari nilai tersebut maka dapat membahayakan kehidupan manusia lainnya. Saat ini mampu bermain secara *online*, terkoneksi dengan jaringan internet di genggamannya pemain, bermain dimana saja dan kapan saja. Dikarenakan sifatnya yang memediasi, mengakibatkan kurang aktif dalam menafsir, tetapi justru menghasilkan fenomena “*more passive telespectator*” atau penonton jarak jauh yang pasif (Ritzer, 1997, p. 139).

Pandangan bagaimana relasi teknologi yang terlihat tidak berbanding lurus dengan kemajuan manusia itu sendiri khususnya dalam negara berkembang seperti Indonesia juga membuat bagaimana salah satu

teknologi yang populer seperti *game online mobile* MOBA menjadi satu komoditi yang memiliki sifat pedang bermata dua. Kemajuan yang diciptakan dengan amat cepat sulit diprediksi kedepannya. Inovasi-inovasi yang berjalan cepat ini membuka gerbang secara lebar bagaimana kecanggihan teknologi yang dihasilkan akan semakin memperkuat determinasi teknologi pada kehidupan masyarakat, dengan penggunaan teknologi yang disepakati tidak selalu memberikan dampak buruk pada kemanusiaan, sejauh apa yang dapat memaknai teknologi itu sehingga bagaimana pemikiran mengenai seperti apa perubahan perilaku yang berubah karena kecepatan teknologi membuat pentingnya memahami seberapa pentingnya pandangan tentang kecepatan atau dromologi milik Paul Virilio. Kemajuan dan perkembangan teknologi mengambil peran yang penting dan utama bagi kedua agen (manusia dan teknologi) dalam mengeksistensikan diri, sehingga tanpa ada peran tersebut tentu keduanya tidak dapat berjalan sesuai dengan pengertiannya. Sehingga menarik melihat bagaimana kecepatan menarik ulur teknologi khususnya dalam dunia *game online mobile* yang memiliki ruang lingkup sosial yang berjalan beriringan dengan inovasi teknologi di Indonesia.

### **Ruang Kecepatan dalam Game Online Mobile**

Perubahan perilaku bermain para *gamer* sendiri terpengaruh oleh dominasi teknologi yang berjalan sangat cepat. Pandangan *game online mobile* sendiri menjadi sebuah teknologi yang sangat cepat berjalan yang mana dapat dipandang sebagai satu bentuk kecelakaan baru. Virilio (1977/2006) melihat pandangan kecepatan ini seperti mobil di



jalan. Yang mana jalan menjadi tempat kecelakaan nantinya.

“The revolutionary contingent attains its ideal form not in the place of production, but in the street, where for a moment it stops being a cog in the technical machine and itself becomes a motor (machine of attack), in other words a producer of speed.” (Virilio dalam *Speed and Politics: Essay on Dromology*, 1977/2006; 29)

Reformasi yang saat ini berwujudkan inovasi yang mana *update* selalu dilakukan, memang semua orang menikmati hal tersebut. Tapi Virilio sendiri menyinggung mengenai “the shock of accident” yang mana terkadang mayoritas pengguna tidak menyadari dan bersikap *taken for granted*. Dunia virtual teknologi yang memungkinkan keberadaan paradoks yang mana dapat memainkan *game* bukan lagi dimana, tetapi sudah dapat dimana-mana atau bahkan membuat diam.

Fluiditas yang dihasilkan oleh teknologi lewat kemudahan media dan informasi, salah satunya *game MOBA* ini membuat semuanya melebur dan tidak ada lagi batasan-batasan seperti dahulu yang mana keterbatasan tempat dan waktu sangat terasa jika ingin bermain *game* virtual. Pihak pengembang juga mensupport informasi dan perkembangan *game* mereka dengan giat agar keberadaan mereka tidak ditinggalkan oleh penggunanya. Hal ini mempengaruhi pola bermain dan eksistensi habitat *game online mobile MOBA* menjadi ekosistem yang kuat terlepas bagaimana turnamen ataupun siaran *livestream* atau media *entertain* lainnya yang mempertegas nilai hiburan *game*.

Teknologi informasi dan moda menjadi lebih canggih dan menghasilkan faktor

kecepatan yang semakin tinggi. Masyarakat telah dibawa masuk ke dalam sebuah ruang yang dapat bergerak sangat cepat yang bahkan mereka tidak sadari sebelumnya. Revolusi yang saat ini berbentuk seperti inovasi membuat harus bergerak dalam arus *dromosperic space* atau ruang kecepatan. Dalam ruang lingkup waktu saat ini, di era saat ini memperlihatkan kecepatan menjadi faktor determinan dalam kehidupan ruang sosial. Internet seperti yang dijelaskan sebelumnya, dapat mengubah perilaku masyarakat itu sendiri, yang mana meruntuhkan batas-batas fisik dalam sebuah ruang atau *physical boundaries*. Seakan tidak berada dimana, tetapi dapat dimana-mana.

Ruang dan waktu melebur ke dalam suatu peristiwa. Secara sederhana, Virilio menegaskan bahwa dimensi transmisi antara ruang dan waktu ditempatkan dalam satu wadah oleh kecepatan. Semua *event* dan momen yang terjadi dan membesarkan *game online mobile MOBA* seperti internet dan *smartphone* yang semakin maju. Akan tetapi, tidak semua kecepatan dan efisiensi tidak memiliki risiko. Beliau menjabarkan risiko dan akibat yang dialami oleh teknologi ini tentu pengetahuan hadir secara *explosive* seperti bom yang datang tiba-tiba dihadapan. Tidak mengharapkannya, tetapi informasi tersebut dengan mudah ada secara *real time* dengan internet. Paparan informasi yang datang secara berkala juga membuat para pemain *game* harus terus *up-to-date* dengan perkembangan dan inovasi yang memang membuat pemain repot dengan perkembangannya. Jangan pernah lupa istilah yang dikemukakan oleh Foucault, “*knowledge is power*”. Siapa yang tau siapa yang berkuasa. Di era serba cepat ini dituntut untuk tahu

karena pengetahuan memiliki nilai yang setara dengan kekuasaan.

Dromologi didefinisikan Virilio sebagai “*a hidden science (that of speed), both a logistical complement and supplement to the science of life*” (James, 2007, p. 42). Pernyataan tersebut menggambarkan bahwa mereka yang bergerak cepat bakal menguasai mereka yang lambat, dengan bergerak dan penguasaan teritori yang didasarkan pada perkara gerak dan sirkulasi (bukan kontrak dan hukum). Perubahan mindset yang terjadi melihat bagaimana perubahan yang memperlihatkan pergantian pandangan.

Kecemasan bahwa kejadian yang terjadi saat ini yang melibatkan *game online mobile* pada kaum muda akan dapat saja menjadi sebuah *integral accident* (Udasmoro, 2020, p. 250) yang nantinya akan memicu kecelakaan-kecelakaan lainnya. Cepatnya perkembangan, maka semakin sulit dibendunginya arus tersebut. Diperlukan wawasan dan pengetahuan lebih banyak lagi bagi lingkungan ruang sosial dalam lingkup *game online mobile* agar nantinya *game* dapat lebih dimaksimalkan potensinya. Kecelakaan dalam *game* memang tidak terjadi secara instan atau tiba-tiba seperti kecelakaan kendaraan, tetapi dalam proses yang bertahap sehingga nantinya berdampak besar kedepannya. Salah satu potensi yang sering terjadi dalam ruang lingkup hiburan adalah tentang kecanduan dalam bermain. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa aspek sosial kaum muda dalam menjalani kehidupan sehari-hari akan mudah dipengaruhi apabila telah mengalami kecanduan pada *game online* (Yee, 2006) Keterampilan sosial sendiri merupakan salah satu aspek yang krusial dalam kehidupan

sehari-hari bagi pemuda. Sebagai informasi ukuran adiksi bagi beberapa masyarakat cukup bervariasi, namun beberapa penelitian menyebutkan lebih dari 3 jam per hari atau 21 jam seminggu (McGonigal, 2011).

Inovasi dan *update* yang diberikan membuat *game* tidak *game* terasa repetitif cenderung membosankan karena dalam *game online mobile* segalanya bisa berubah sesuai keinginan pihak developer yang juga mendengar suara pemain, dan menjadi yang tercepat dengan pesaingnya. Fokus penting dari dromologi tentu berasal dari kecepatan. Hal ini membuat segala sesuatu harus cepat, menjadi yang pertama, dan terdepan. Dalam hidup kita semua ingin menjadi yang paling pertama tahu dan paling pertama berkembang. Karena jika kita diam, kita akan mati tergilas oleh laju percepatan. Segalanya diputuskan oleh satu pertimbangan: cepat. Hal ini yang membuat kita khususnya para *gamer* harus mengetahui *update* perkembangan *Meta* dari setiap *game* MOBA. Hal ini menjadi satu dari sekian faktor yang sudah dijelaskan sebelumnya mengapa *game* memiliki efek candu dan tak jarang bersifat “*real-time*”.

Sebenarnya dalam beberapa penelitian oleh Griffith bahwa ada dua tipe pemain yang mengalami gaya bermain berlebihan dalam *game*, yaitu *pertama*, Orang yang mengalami kecanduan dalam *game* itu sendiri (kecanduan primer) dimana mereka memiliki keinginan lebih untuk bermain demi mengasah kemampuan mereka untuk mendapat *reward* dan kesenangan.

*Kedua*, Mereka yang bermain *game* karena menjadi bentuk pelarian, dimana *game* memiliki kemungkinan sebagai “teman elektronik”. Biasanya ini disebut kecanduan

sekunder dimana para pemain menggunakan *game* sebagai pelarian dari masalah utama seperti masalah keluarga, hubungan percintaan, atau sampai depresi dengan lingkungan belajar. Biasanya kalau masalah sudah menghilang, durasi bermain mereka menjadi lebih normal (Griffith & Hunt, 1995).

Untuk mengetahui bahwa seseorang mengalami kecanduan atau tidak, ada beberapa komponen utama dalam mendeteksi kecanduan dalam bermain *game* (Lemmens et al., 2009) yaitu: *pertama, Salience*: Ketika sebuah *game* merupakan aktivitas paling penting dalam kehidupan seseorang atau setidaknya cukup mendominasi pikiran mereka (larut dalam bermain dari distorsi kognitif), perasaan dan perilaku (mengglorifikasi dan mengagungkan).

*Kedua, Mood modification*: menjadikan *game* sebagai pengalaman subyektif untuk media menenangkan dalam upaya pelarian maupun menghilangkan *mood* negatif. *Ketiga, Tolerance*: Meningkatkan kapasitas waktu bermain agar memenuhi efek *mood modification* dalam bermain *game*. Mereka secara bertahap meningkatkan waktu bermain mereka dalam bermain *game*. *Keempat, Withdrawal symptoms*: Perasaan atau efek tidak nyaman saat mereka dihentikan atau dikurangi waktunya saat bermain *game* dengan berperilaku negatif dan cenderung seperti marah, sebal, murung, dan lain-lainnya.

*Kelima, Conflict*: Bisa saja menimbulkan konflik antara pengguna *game* dan orang-orang yang berada di lingkungan mereka (keluarga, teman, dan lain-lainnya.) baik secara interpersonal ataupun intrapersonal karena menghabiskan banyak waktu untuk terlibat dalam dunia virtual *game*.

*Keenam, Relapse*: Kecenderungan mengulang pola dan perilaku adiktif, dimana hal yang ditakutkan adalah perilaku tersebut kembali diulang seakan dapat dikontrol oleh waktu dan perasaan dengan cukup lama.

*Ketujuh, Problem*: Mengacu pada permasalahan yang disebabkan oleh bermain *game* secara berlebihan. Terutama yang mengganggu kegiatan wajib karena bermain *game* seperti sekolah, kuliah, ibadah, dan lain-lainnya.

Ruang sosial merupakan tempat untuk mendistribusikan kekuatan yang aktif dalam ruang tersebut seperti modal ekonomi, modal budaya, dan modal sosial serta modal simbolik yang biasa disebut prestise, reputasi, kemasyuran, dsb (Udasmoro, 2020, p. 298). Nilai tersebut yang membuat *game* sudah memiliki nilai yang berbeda di era serba cepat saat ini, dengan perubahan makna sehingga membuat bahkan potensi yang dapat dihasilkan juga dapat saja menguatirkan keluarga.

“Kemarin keluarga saya sampai menasehati saya soal bermain *game* (MOBA). Karena setiap dirumah, saya hanya memegang handphone dan bermain AOV atau Mobile Legends saja. Sampai ayah pernah mengancam dengan menyita hp saya.” – LorionX.

“Saya merasa seperti ketagihan mas. Saya sampai nelat kuliah satu tahun karena kecanduan *game*, baik dari mobile ataupun dari Personal Computer saya. Main *game* begini bisa dari pagi ke pagi lagi, mas. Tapi memang lagi proses menyesuaikan jadwal lah ini” – Pepyculo.

Virilio yang memang memiliki pemikiran berdasarkan pengalamannya di peperangan, memikirkan bagaimana ruang kecepatan

terjadi perang yang tidak disengaja, sehingga yang muncul adalah “*totality involuntary war*” (Virilio & Moshenbergl, 2012, p. 136). Inilah yang diberi maksud sebagai *pure war*, dengan diibaratkan masyarakat bisa memegang senjata (*smartphone*), mengamati makna dan citra lewat layar, membuat citraan.

Ilusi dan *vision* yang dihadirkan dan dinikmati merupakan bentuk *new energy* yang memperlihatkan sisi yang berbeda dari dunia nyata. (Virilio, 2005, p. 23) Hal ini bias mengalihkan pemikiran dunia nyata menjadi lebih fokus pada dunia virtual. Dan masyarakat seperti sulit menolak dan bersikap *taken for granted*. Dan inilah yang mengubah *mindset* pada pemain *game* saat ini yang dulunya berfokus pada permainan, namun saat ini juga menekankan nilai yang terdorong oleh kecepatan yang beresiko.

## SIMPULAN

Sebagai salah satu *genre* paling populer bagi pemain *game mobile* di Indonesia, *game MOBA* seperti *Mobile legends*, *Arena of Valor* dan *League of Legends: Wild Rift* memiliki perhatian dengan melihat teknologi *game* dengan para pemain *game* itu sendiri dan juga arena *game* itu sendiri sebagai dunia virtual. Lewat pemaparan data dan suara narasumber yang dibalut dengan teori ini yang peneliti yang mana memperlihatkan komunitas yang ikut mengalami peningkatan mengikuti perkembangan angka pengguna. Dunia *game MOBA* memiliki sudut pandang yang menarik melihat bagaimana teknologi menjadi jembatan tarik ulur memperkenalkan budaya yang mereka ciptakan.

Perkembangan teknologi khususnya dalam *game* memiliki pengaruh yang sangat besar dalam membangun ulang perilaku dan

pemberian makna pada *game* itu sendiri. Perilaku bermain yang awalnya menetap dan hanya terhubung dengan ruang lingkup kecil di lingkungan *gamer*, kini semuanya berubah mengikuti kecepatan inovasi. Terutama saat internet menjadi jembatan penghubung. Paul Virilio sendiri menilai internet menjadi *the last vehicle* karena hingga saat ini menjadi media “kendaraan” bagi masyarakat terutama bagi pemain *game online mobile* itu sendiri untuk saling berinteraksi satu sama lainnya. Berbeda dari zaman dahulu yang membuat diam di satu tempat, kini hasrat bermain terpenuhi di mana saja. Teknologi semakin mewujudkan hal yang tidak mungkin menjadi mungkin dalam media permainan virtual. Akan tetapi, potensi kecepatan yang tercipta berpotensi menimbulkan kecelakaan yang sampai saat ini masih menjadi kekurangan dari *game MOBA* seperti kecanduan ketika bermain dan konsumerisme tinggi dalam dunia virtual. Hal ini dapat terlihat dari suara narasumber dalam artikel ini, dimana mereka sangat menikmati perubahan arus ini tanpa memerhatikan kebutuhan mereka.

Perlunya habit positif agar para pemain muda sebagai konsumen paling banyak, masih dapat mengontrol perilaku mereka. Jika secara berlebihan akan menimbulkan habit buruk seperti yang dialami oleh para narasumber. Ekosistem *game online mobile* di Indonesia sudah sangat luas dan mulai dikenal oleh berbagai kalangan. Bisa dikatakan bahwa *e-sport game mobile* di berbagai platform adalah salah satu tontonan yang cukup ramai yang membuktikan ekosistem *game online mobile* sangat besar. Seperti yang peneliti sebutkan bahwa ini dapat menjadi pedang bermata dua.



Persepsi individu tentang ketersediaan sumber daya (misalnya, dukungan teknis) memengaruhi penggunaannya sistem informasi (Taylor & Todd, 1995). Hal ini pun juga berlaku untuk game online (Novrialdy, 2019, p. 154). Bisa dikatakan bahwa peran besar orang tua terhadap pengenalan dunia digital, salah satunya adalah *game online mobile* menjadi hal yang cukup krusial untuk perkembangan anak. Orang tua di era saat ini cenderung tidak mau repot menjaga anaknya dan ketika anaknya rewel, gadget menjadi solusi terbaik bagi mereka. Gadget menawarkan segala kemudahannya, namun perlu diperhatikan jika pengawasan bagi teknologi baru sangat diperlukan. Ada kutipan sebuah film bahwa “kekuatan besar akan melahirkan tanggung jawab yang besar”, dan teknologi yang sangat cepat memiliki potensi mengubah masyarakat dengan sangat cepat pula.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bakardjieva, M. (2005). *Internet society: The Internet in everyday life*. SAGE.
- Bayu, D. J. (2021, June 8). Masa Depan Cerah Gim Online di Indonesia [Information]. *Jurnalisme Data*. <https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-depan-cerah-gim-online-di-indonesia>
- Chua, B. H. (Ed.). (2000). *Consumption in Asia: Lifestyles and identities*. Routledge.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (3rd ed). SAGE Publications.
- Debord, G. (2013). *The Society of the spectacle* (Paperbound edition). Bureau of Public Secrets.
- Febriani, R. (2017). *Sigmund Freud vs Carl Jung*. Sociality.
- Griffith, M. D., & Hunt, N. (1995). Computer Game Playing in Adolescence: Prevalence and Demographic Indicators. *Psychology Department, University of Plymouth*, 5. <https://doi.org/10.1002/casp.2450050307>
- Istarwati, F. (2019). *Konsep Artificial Intellegent Pada Film Trancendence Karya Wally Pfister Ditinjau dari Teori Inhuman Jean-Francois Lyotard*. Gadjah Mada.
- James, I. (2007). *Paul Virilio*. Routledge.
- Kaonang, G. (2021, December 17). *Daftar Game Premium Keluaran Tahun 2021 Dengan Angka Penjualan Terbesar*. Hybrid. <https://hybrid.co.id/post/daftar-game-aaa-keluaran-tahun-2021-dengan-angka-penjualan-terbesar>
- Kristianto, D. (2021, August 11). *2021 Mobile Gaming Tear Down: App Annie's DeepDive on Gaming SubGenres, Monetization and User Acquisition Trends [Data]*. <https://www.data.ai/en/insights/mobile-gaming/2021-mobile-gaming-teardown/>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lyotard, J.-F. (1984). *The postmodern condition: A report on knowledge*. University of Minnesota Press.
- Lyotard, J.-F., Bennington, G., Bowlby, R., & Stanford University Press. (1991a). *The inhuman: Reflections on time*. Stanford University Press.
- Lyotard, J.-F., Bennington, G., Bowlby, R., & Stanford University Press. (1991b). *The inhuman: Reflections on time*. Stanford University Press.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>

- Poerwandari, E. K. (1998a). Poerwandari, E. Kristi. "Pendekatan kualitatif dalam penelitian psikologi. Jakarta: LPSP3 Fakultas Psikologi Universitas Indonesia 2.
- Poerwandari, E. K. (1998b). Poerwandari, E. Kristi. "Pendekatan kualitatif dalam penelitian psikologi. Jakarta: LPSP3 Fakultas Psikologi Universitas Indonesia 2.
- Rifki, B. (2019, August 8). 1 Milyar Orang Di Dunia Nonton Esports, Indonesia Berapa Banyak? [E-sport news website]. <https://esports.id/other/news/2019/08/7c78335a8924215ea5c22fda1aac7b75/1-milyar-orang-di-dunia-nonton-esports-indonesia-berapa-banyak>
- Ritzer, G. (1997). *Postmodern social theory*. McGraw-Hill.
- Sandvik, K., Thorhauge, A. M., & Valtysson, B. (Eds.). (2016). *The media and the mundane: Communication across media in everyday life*. Nordicom.
- Tashia. (2017). *Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia*. Kominfo. <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>
- Taylor, S., & Todd, P. A. (1995). Understanding Information Technology Usage: A Test of Competing Models. *Information Systems Research*, 6(2), 144–176. <https://doi.org/10.1287/isre.6.2.144>
- Udasmoro, W. (2020). *Gerak kuasa: Politik wacana, identitas, dan ruang/waktu dalam bingkai kajian budaya dan media*.
- Virilio, P. (1989). *War and cinema: The logistics of perception*. Verso.
- Virilio, P. (2005). *The information bomb*. Verso.
- Virilio, P. (2006). *Speed and politics* (2006 ed.). Semiotext(e).
- Virilio, P., & Moshenberg, D. (2012). *The lost dimension*. Semiotext(e).
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>