

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Akhir-akhir ini bagi para kalangan pelajar maupun remaja dan orang dewasa mungkin tidak asing dengan permainan *game online* bahkan telah menjadi suatu kegemaran. Kegemaran bermain *game online* membuat bisnis warnet yang berada di belakang berkembangannya permainan *game online* ini menjamur di kota-kota besar di Indonesia salah satunya Jakarta yang menjadi ibukota negara. Perkembangan warnet di Indonesia saat semenjak beberapa tahun ini terlihat sangat pesat. Hampir disetiap pinggir jalan dapat kita temui beberapa warnet yang menyediakan fasilitas internet untuk *browsing* maupun *game online*. Pada umumnya di beberapa warnet terlihat dipenuhi oleh kalangan pelajar, biasanya yang bermain *game online* rata-rata anak dari tingkat SD, SMP dan SMA. Kegemaran bermain *game online* ini membuat mereka selalu datang untuk menghabiskan waktunya bermain *game online* dan terkadang mereka rela untuk tidak masuk sekolah (bolos) hanya demi bermain *game online*. Rata-rata seseorang bermain *game online* 5-10 jam bahkan ada yang dari pagi hingga malam ataupun begadang. Kegemaran bermain *game online* memberikan beberapa dampak negatif dan positif. Dampak negatif yang diberikan karena gemar bermain *game online*, yaitu menghambur-hamburkan waktu dan uang dengan sia-sia, rela bolos sekolah untuk bermain *game online*, dan membuat ketagihan. Dampak positifnya, yaitu menambah banyak teman baik nyata maupun maya dan menguasai komputer lebih lanjut.

Akibat fenomena ini, *game online* sering dijadikan sebagai ajang *tournament* untuk menambah daya tarik *game online* tersebut. Selain itu dapat menambah teman dan kemampuan bagi sesama *gamer* serta menjadi ajang pembuktian diri.

Tournament itu sendiri adalah kompetisi yang melibatkan sejumlah pesaing dengan jumlah peserta yang relatif besar.

Tournament terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu :

1. *Knockout Tournament*

Knockout Tournament adalah *tournament* yang menggunakan peraturan bahwa pemain atau peserta akan langsung dinyatakan gugur bila kalah dalam pertandingan. Biasanya peserta pada jenis *tournament* ini individual.

2. *Group Tournament*

Group Tournament adalah *tournament* yang terbagi dalam beberapa permainan. Dimana pemenang dalam *tournament* ini di tentukan dari jumlah poin yang didapat dari pertandingan-pertandingan dalam *tournament* tersebut. Biasanya peserta dalam *tournament* ini terdiri dari beberapa peserta yang di gabung menjadi beberapa *group*. Hal ini dikarenakan banyaknya pertandingan yang akan dilewati.

3. *Multi-Stage Tournament*

Multi-Stage Tournament adalah salah satu jenis *tournament* yang banyak digunakan untuk melakukan suatu kompetisi. Pada jenis *Tournament* ini terdapat beberapa *stage* yang harus di lalui oleh peserta. Dimana peserta yang mampu melewati *stage* tersebut akan maju ke babak berikutnya hingga menjadi pemenang pada *tournament* tersebut.

Salah satu penyelenggara yang konsisten dalam menyelenggarakan *tournament game* tiap tahunnya adalah WCG (*World Cyber Game*). WCG merupakan penyelenggara *tournament* tingkat Internasional. Beberapa *game* yang selalu dijadikan ajang *tournament* seperti : DotA - Allstars, Counter Strike (CS), Ayo Dance, Ragnarok, dan Point Blank.

Beberapa contoh gambar *tournament* WCG yang telah diselenggarakan pada tahun 2010 pada tanggal 14 Juli selama 4 (empat) hari :



Gambar 1.1 *Tournament* DotA - Allstars yang diadakan WCG di Taman Angrek (1)



Gambar 1.2 *Tournament* DotA - Allstars yang diadakan WCG di Taman Angrek (2)



Gambar 1.3 *Tournament* DotA - Allstars yang diadakan WCG di Taman Angrek (3)



Gambar 1.4 Juara 1 *Tournament* DotA - Allstars WCG di Taman Anggrek

Untuk memainkan *game online*, media yang wajib digunakan selain komputer adalah media internet. Internet adalah kumpulan jaringan dari jaringan - jaringan komputer dunia yang terdiri dari jutaan unit-unit kecil, seperti jaringan pendidikan, jaringan bisnis, jaringan pemerintahan, dan lain-lain, yang secara bersama menyediakan layanan informasi seperti *e-mail*, *online chat*, *transfer file* dan saling keterhubungan (*linked*) antara satu halaman web dengan sumber halaman web lainnya (Yuhefizar, 2008:2).

Pada jaman globalisasi sekarang, internet tidak lagi menjadi suatu hal yang baru bagi masyarakat. internet telah membantu masyarakat untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan untuk pekerjaan ataupun kehidupan pribadi mereka sehari-hari dengan cepat dan mudah. Saat ini internet bukan hanya menjadi sarana komunikasi satu arah saja (untuk mendapatkan informasi), namun juga menjadi sebuah sarana komunikasi dua arah atau lebih yang bersifat interaktif (untuk bersosialisasi dan bertukar informasi antara sesama pengguna internet).

Secara umum ada banyak manfaat yang dapat diperoleh apabila seseorang mempunyai akses ke internet. Berikut ini sebagian dari apa yang tersedia di internet :

1. Informasi untuk kehidupan pribadi, contohnya adalah penyediaan informasi untuk kesehatan, tempat rekreasi, hobi, pengembangan pribadi, rohani, sebagai sarana sosialisasi, dan lain-lain.
2. Informasi untuk kehidupan profesional atau pekerja : digunakan untuk mencari informasi mengenai sains, teknologi, perdagangan, saham, komoditas, berita bisnis, asosiasi profesi, asosiasi bisnis, dan berbagai forum komunikasi.

Namun internet tidak hanya memberikan manfaat yang positif kepada masyarakat, terdapat juga efek negatif dari internet. Contoh dampak negatif dari internet adalah dengan bebasnya informasi yang mengalir memungkinkan anak-anak untuk mendapatkan informasi yang tidak pantas atau dilarang untuk dibaca maupun dilihat melalui situs-situs web dewasa yang tidak bisa dikontrol keberadaannya. Sedangkan dampak positif yang bisa dikaji dari internet adalah peran penting yang dipegang oleh internet dalam penyebaran isu-isu dimasyarakat dan info-info yang dapat membantu kita dalam hal yang cukup luas.

Internet hadir sebagai bagian dari proses pendidikan di universitas dan berfungsi memudahkan pertukaran data dan informasi antar masyarakat bahkan antar negara. Dalam perkembangannya internet digunakan dalam bidang bisnis, pendidikan, kesehatan, entertainment, hobi, pemerintahan, dan masih banyak lainnya. Demikian pula dengan komunitas-komunitas pengguna internet yang berkembang seiring dengan perkembangan internet di seluruh Indonesia. Komunitas-komunitas internet tersebut bukan hanya membicarakan mengenai internet itu sendiri, tapi juga berbagai macam hal menarik seperti mengenai kuliner, pendidikan, komputer, musik, game, dan berbagai

topik sosial lainnya. Pemakai internet tidak hanya terbatas pada masyarakat kalangan atas dan berpendidikan saja, namun juga masyarakat kalangan bawah sebagai indikator hal ini bisa dilihat dari pertumbuhan para pengguna internet melalui warung internet. Berdasarkan data dari Lolly Amalia, Direktur Sistem Informasi, Perangkat Lunak dan Konten Departemen Komunikasi dan Informasi (Depkominfo), dari Oktober 2008 hingga sekarang ini jumlah warnet yang tersebar di seluruh Indonesia mencapai 5 juta dengan rata-rata tiap warnet memiliki 10 komputer.

Meski pada masyarakat awam ternyata rata-rata lebih banyak memanfaatkan internet untuk bermain *game online*. Seperti yang dikatakan oleh Lolly Amalia bahwa pengguna *game online* rata-rata 6 orang per warnet, maka setidaknya ada 30 juta orang Indonesia yang memainkan permainan interaktif tersebut. Dengan kata lain 1 dari 8 orang di Indonesia adalah pemain *game online*.

Game online adalah sebuah permainan atau *game* yang dimainkan oleh banyak orang dimana para pemain melakukan interaksi sosial antara yang satu dengan yang lainnya melalui media *online* atau internet (Yuhefizar, 2008:10).

Game online mempunyai banyak *genre* dari *game versus*, *action*, *first person shutter*, *role playing game (rpg)*, *rpg hybrid*, dan sebagainya. Salah satu *game* yang sangat banyak peminatnya adalah *Defense of the Ancient - Allstars* atau sering para *gamer* menyebutnya DotA. *Game* ini termasuk *genre rpg hybrid*. *Game* DotA - Allstars (*Defense of the Ancients*) adalah *game online* yang sudah tidak asing lagi namanya dikalangan para *gamer* di Indonesia. *Game online* DotA ini adalah perkembangan dari *game War Craft III : Frozen Throne* yang dibuat peta "aeon of strife" untuk permainan *game* DotA - Allstars tersebut.

Game online DotA - Allstars ini sangat digemari para gamers se-Indonesia. *Game online* ini bagus dan sangat keren dari segi grafik maupun teknik cara

permainannya. *Game online* DotA-Allstars ini adalah *strategy team game* yang dapat memacu daya pikir seseorang manusia untuk mencapai sebuah kemenangan dan dapat meningkatkan kerja sama dan solidaritas antar *team* atau teman. Permainan ini adalah permainan 2 (dua) *team* yang saling berperang untuk memperebutkan kemenangan.



Gambar 1.5 Cover DotA - Allstars

Game DotA - Allstars memiliki banyak karakter "*Hero*" yang bisa dipilih untuk dimainkan oleh player dan para karakter itu dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok, yaitu *Sentinel*, *Neutral*, dan *Scourge*. setiap karakter memiliki *skill* (kemampuan) yang berbeda pada tiap-tiap karakter dan setiap kelompok

sama-sama terbagi menjadi 3 (tiga) kelompok yang mempunyai kelebihan, yaitu *Strength*, *Agility*, dan *Intelligence*.



Gambar 1.6 Heroes DotA - Allstars

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apa yang menarik dari *game* DotA - Allstars ?
2. Bagaimanakah *event tournament game* DotA - Allstars dilakukan ?
3. Bagaimanakah cara mempromosikan *tournament game* DotA - Allstars ?

1.3. Batasan Masalah

Melihat luasnya materi tentang *tournament game* DotA - Allstars dalam hal ini penulis membatasi hal-hal sebagai berikut :

1. Jumlah peserta maksimal 48 tim.
2. Peserta hanya untuk tingkat siswa SMA.

1.4. Maksud dan Tujuan Perancangan

1.4.1 Maksud Perancangan

Tema yang diangkat memiliki maksud untuk memperkenalkan *game* DotA - Allstars kepada para *gamer* se-Indonesia agar para *gamer* tahu bahwa *game online* ini sangat bagus dan banyak peminatnya serta menguji kemampuan para *gamer* dan meningkatkan kemampuan tersebut dengan melalui *tournament game* DotA - Allstars. Selain itu juga untuk menguatkan rasa solidaritas dalam *team* dan mengenal satu sama lain antar *gamer*.

1.4.2 Tujuan Perancangan

Perancangan *tournament game* DotA - Allstars ini memiliki tujuan untuk menjelaskan betapa menariknya *game* ini bagi para *gamer*. *Game* DotA - Allstars ini sangat menarik, karena cara kita memainkan *game* ini berbeda dengan *game-game* lain. *Game* ini dimainkan dengan menggunakan kemampuan *gamer* yang memainkannya. Selain itu tujuan perancangan *tournament game* DotA - Allstars ini adalah ingin menjelaskan mekanisme proses *event tournament game* DotA - Allstars ini dilakukan.

Mulai dari teknis pelaksanaan *event tournament game* DotA - Allstars dengan menggunakan 30 unit komputer untuk peserta dan 4 unit komputer untuk juri dan *server*. Tempat pelaksanaan *event tournament game* DotA - Allstars di Mall Taman Anggrek lantai dasar (dekat dengan pintu masuk utama) selama 3 hari. Cara pendaftaran dengan memberikan data-data per tim (1 tim = 5 org) dan membayar Rp 100.000,- per tim untuk biaya mengikuti *event tournament game* DotA - Allstars ini. Sistem pertandingan *tournament game* DotA - Allstars ini menggunakan sistem ambil nomor dan tim yang kalah atau tidak mengikuti pertandingan dianggap gugur.

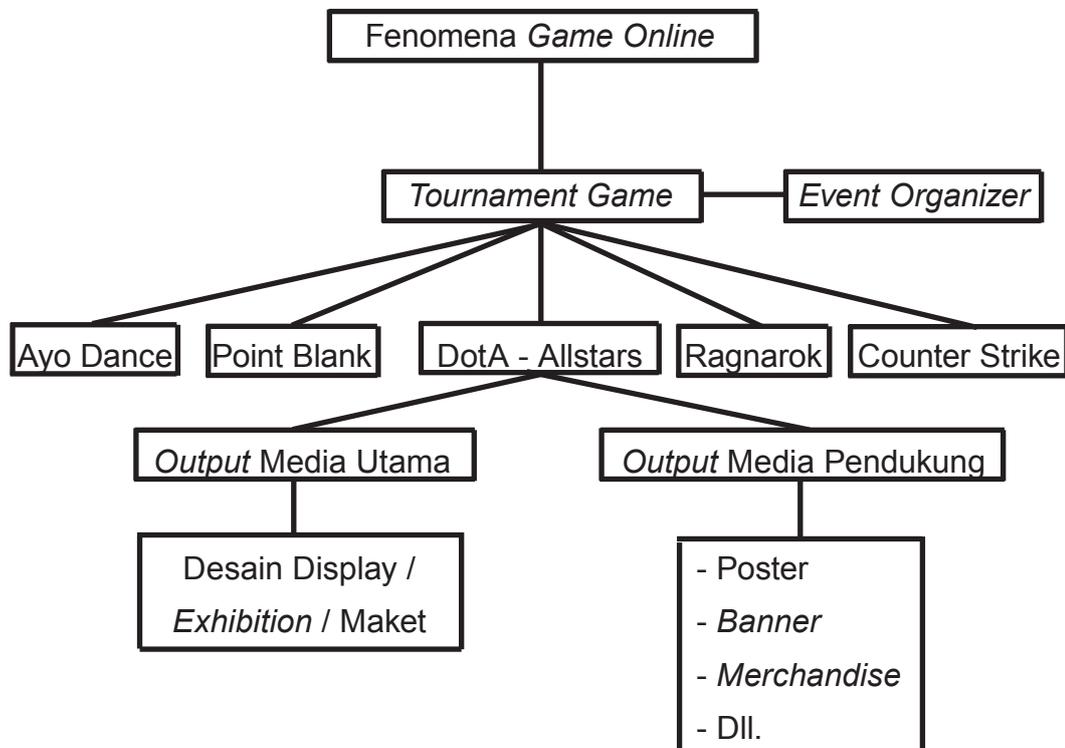
Event tournament game online DotA - Allstars ini dipromosikan dengan menggunakan beberapa media publikasi seperti poster, *banner*, brosur, iklan di majalah *game*, *flyer*, dan lain-lain.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam penulisan tugas akhir, penulis mengumpulkan data melalui berapa metode, diantaranya adalah :

1. Studi Kepustakaan, yaitu memperoleh data dengan membaca dan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan *tournament game* DotA - Allstars. Serta pendapat-pendapat para ahli yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam tugas akhir ini.
2. Memperoleh data dengan melakukan wawancara kepada pihak yang dianggap mengerti tentang permasalahan tugas akhir ini, yaitu dengan salah satu pengurus warnet yang pernah melaksanakan *tournament game* DotA - Allstars.

1.6. Kerangka Pemikiran



Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran

1.7. Skematika Perancangan

Untuk mempermudah pembahasan, maka dalam penyusunan tugas akhir ini dibagi menjadi 5 (lima) bab. Secara garis besar tersusun seperti berikut :

1.7.1 Bab I Pendahuluan

Pada bab I membahas tentang latar belakang masalah serta topik yang di ambil dalam tugas akhir yang berjudul “Tournament Game Online DotA - Allstars Jakarta Barat”, rumusan masalah yang akan dibahas pada tugas akhir ini, batasan masalah, maksud dan tujuan perancangan tugas akhir yang telah dibuat, metode pengumpulan data dari beberapa sumber, kerangka pemikiran, dan skematika perancangan.

1.7.2 Bab II Landasan Teori dan Analisa Data

Pada bab II menjelaskan studi pustaka tentang teori komunikasi, teori visual, teori desain komunikasi visual, psikologi warna, *layout*, semiotika, *event organizer*, strategi publikasi, tinjauan aspek kultural, tinjauan aspek moral, gaya desain, tinjauan fotografi pada media publikasi, tinjauan tipografi pada media publikasi, *game online* DotA - Allstars, metode penelitian, dan analisis data, sehingga mampu mengungkapkan materi yang erat hubungannya dengan topik permasalahan Tugas Akhir.

1.7.3 Bab III Konsep Perancangan

Pada bab III membahas tentang konsep-konsep yang dibuat untuk karya tugas akhir, proses pengerjaan *tournament game online* DotA - Allstars, dan juga rincian biaya produksi dari berbagai karya yang dikeluarkan oleh penulis dari awal pembuatan hingga produksi akhir.

1.7.4 Bab IV Desain dan Aplikasi

Pada bab IV berisikan tentang karya desain tugas akhir dan aplikasi media promosinya untuk mendukung karya utama dari tugas akhir ini.

1.7.5 Bab V Penutup

Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran yang telah diperoleh dari hasil analisis dan pembahasan terhadap masalah yang diamati oleh penulis.



Universitas
Esa Unggul