

**EFEK KECANDUAN GAME ONLINE
DALAM FOTOGRAFI EKSPRESI**

Matheus Marsely
Mahendradewa Suminto*
Syaifudin**

Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta
Surel: mahendrads@gmail.com

Abstrak

Fotografi bukan begitu saja hadir di antara kita, melainkan melalui sejarahnya yang panjang. Awal terciptanya fotografi dari kamera obscura hingga saat ini memungkinkan kita sebagai pengguna kamera, menangkap realita kedalam media lain yang bisa diperlihatkan kepada siapa saja. *Game Online* merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang setiap kalangan anak muda pada umumnya. Menghadirkan efek kecanduan pada *game online* adalah ide dari penciptaan karya ini. Efek ini memperlihatkan sisi negatif yang sangat merugikan bagi diri sendiri maupun orang lain. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, seseorang yang kecanduan akan merasa terhukum apabila tak memenuhi hasrat kebiasannya. Penggambaran pada karya dilakukan dengan teknik kolase.

Kata kunci : efek, kecanduan, *game online*, fotografi ekspresi

Abstract

The Effect of Addiction for Game Online in Fine Art Photography. *Photography does not suddenly present among us, but it already has a long history. Since the beginning of the creation of photography from the camera obscura to the present has allowed us as users of the camera, capturing reality into other media that can be shown to anyone. Online gaming is a new lifestyle for some people especially for young people in general. Presenting the effects of addiction for online games is the idea of the creation of photographic works for this paper. This effect shows the negative side which can be very harmful to themselves or others. Addiction is a condition tied to habits that are very strong and are not able to escape from the situation. Someone who is addicted will feel condemned if the desires for that cannot be fulfilled. The depiction of those ideas will be done through collage technic.*

Keywords : effect, addiction, online game, fine art photography

*Dosen di Program Studi Animasi, Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.

**Dosen di Program Studi Fotografi, Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.

PENDAHULUAN

Dalam 10 tahun terakhir, *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Fenomena ini bisa dilihat dari banyaknya *game center* yang muncul di berbagai kota baik kota-kota besar, maupun kota-kota kecil. Dahulu *game online* hanya berskala kecil (*small local network*) tetapi sekarang menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang (Gede dan Hermawan, 2009:9). *Game online* merupakan gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan anak muda pada umumnya. Realita yang terjadi pada masyarakat kita di kota maupun di desa dengan banyaknya *game center* dapat menjadi candu bagi pemainnya (Imanuel, 2009). Dalam perspektif sosiologi orang yang menjadikan *game online* sebagai candu, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan mengasingkan diri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungannya sosialnya hanya pada tempat dia bermain *game* tersebut. Banyak di antara mereka dari golongan pelajar sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi, baik dari status dan golongan ekonomi menengah ke atas sampai menengah ke bawah.

Banyak faktor yang mendorong seseorang untuk bermain *game online*, dari penelitian yang dilakukan Yee (2010) motivasi bermain *game online* dikelompokkan menjadi tiga komponen utama yaitu *achievement* (prestasi), *social* (sosial), dan *immersion* (penghayatan). Ketiga komponen tersebut terbukti memegang peranan yang cukup besar untuk memotivasi seseorang bermain *game online*.

Achievement (prestasi) merupakan motivasi seseorang untuk mencapai sesuatu yang lebih baik yang dalam bermain *game online* dilakukan dengan mengatasi rintangan,

menunjukkan kekuatan, serta memperjuangkan sesuatu yang sulit dengan cara sebaik-baiknya dan secepat mungkin. Dorongan ini disebut juga *need to achieve* (kebutuhan berprestasi). Dorongan ini akan membuat seseorang terus bermain bahkan bisa sampai lupa waktu dalam melakukan permainan, sehingga dorongan ini dapat menimbulkan perilaku kecanduan.

Social (sosial) merupakan dorongan untuk berinteraksi dengan para pemain lainnya dalam dunia permainan *game online*. Interaksi yang terjadi di antara pemain *game online* bisa membuat seseorang menemukan teman yang senasib karena mengerti dengan apa yang dimainkan dan dilakukan. Bahkan dengan interaksi ini, yang dibicarakan tidak hanya hal-hal seputar *game* saja tetapi juga hal-hal di dunia nyata di luar *game*. Interaksi yang terjadi di antara para pemain *game online* bisa menjadi salah satu faktor yang mendorong seseorang untuk menjadi kecanduan terhadap *game online* karena seseorang merasa menemukan teman yang cocok dan mengerti dengan apa yang dilakukannya, sehingga dapat membuat seseorang terus bermain *game* dan sulit untuk menghentikan atau meninggalkan permainan *game online*.

Immersion (penghayatan) merupakan keinginan untuk lebih memahami dan mendalami mengenai *game* yang dimainkannya serta strategi-strategi yang dapat digunakan. Keinginan ini tentu akan membuat seseorang tertarik untuk terus memainkan *game online* karena keingintahuannya terhadap *game* serta strategi-strategi yang harus dilakukan sehingga secara tidak langsung dapat memicu perilaku kecanduan seseorang terhadap *game online* (Yee, 2006).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa tingginya motivasi seseorang bermain *game online* yang dari penelitian sebelumnya disebabkan oleh *achievement* atau keinginan untuk berprestasi, *social/berinteraksi* dan *immersion/keinginan* untuk

lebih mengetahui *game online* yang sedang dimainkan akan mendorong seseorang untuk terus bermain *game online* yang pada akhirnya akan menimbulkan perilaku kecanduan terhadap *game online*. Keinginan untuk mencapai tingkat yang lebih tinggi (*achievement*) akan mendorong seseorang untuk lebih memahami dan mempelajari berbagai trik dalam permainan yang dilakukan (*immersion*). Selain itu, untuk memperoleh informasi mengenai berbagai trik dan cara melakukan permainan dengan lebih baik tidak jarang seorang *gamers* memperolehnya dari teman yang dikenalnya melalui *game online (social)*.

Ketiga komponen motivasi bermain *game online* tersebut (*achievement*/prestasi, *social*/sosial dan *immersion*/penghayatan) akan mendorong seseorang untuk terus memainkan *game online* karena ketiga keinginan ini akan saling mendukung guna mendorong seseorang bermain *game online*. Hal inilah yang membuat seseorang terus dan lebih sering bermain hingga kadang tanpa disadari berada pada taraf kecanduan. Adanya perilaku kecanduan ini seperti hasil penelitian Yee (2006) bahwa sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* menyatakan bahwa mereka kecanduan terhadap *game online*. Selain itu hasil penelitian Imanuel (2009) menunjukkan bahwa dari 75 mahasiswa Universitas Indonesia yang mengalami kecanduan *game online* sebanyak 14 orang memiliki kecanduan tingkat tinggi, 12 orang dengan tingkat kecanduan rendah dan 49 orang memiliki tingkat kecanduan menengah.

Maraknya *game online* ini, ternyata bisa menimbulkan perilaku kecanduan seseorang terhadap *game*, yang tentu banyak menimbulkan dampak negatif daripada manfaat positif diantaranya adalah gangguan fisik dan psikologis seseorang akibat perilaku kecanduan tersebut bahkan seseorang yang

sudah kecanduan bermain *game online* akan melakukan apa saja untuk memenuhi keinginannya tersebut seperti halnya mencuri atau berbuat kejahatan lain untuk mendapatkan uang yang akan digunakan untuk bermain *game online*. Berdasarkan penjelasan di atas dapat dikemukakan jika fenomena *game online* merupakan fenomena yang marak dan berkembang pesat di Indonesia.

Fenomena ini menarik karena sampai saat ini angka kecanduan dalam hal *game online* terus meningkat, dan hal tersebut cukup membahayakan bagi generasi selanjutnya. Apabila semakin meningkat jumlah orang yang kecanduan *game online*, maka angka kejahatan juga ikut meningkat mengingat para pemain *game online* akan melakukan apapun demi hasrat mereka tercapai. Selain itu hal tersebut menjadikan mereka sebagai makhluk yang anti-sosial dan tidak peduli dengan apa yang terjadi di sekitar lingkungan mereka, dan seakan-akan siklus kecanduan *game online* tak pernah berhenti dari generasi ke generasi jika masyarakat atau pemerintah tidak bertindak secara tegas atau menemukan solusi lainnya.

Seperti yang dialami oleh penulis, bahwa ketika ada seseorang yang sedang bermain sebuah *game online*, seringkali melihat mereka lupa dengan kegiatan yang bersangkutan dengan dunia nyata seperti makan, kuliah atau sekolah, mengerjakan tugas, dan masih banyak lagi. Penulis juga menyukai bermain *game online* karena dilatarbelakangi tinggal dekat di daerah perkotaan di mana perkembangan teknologi yang pesat mempengaruhi tata cara penduduknya untuk beradaptasi terhadap lingkungannya.

Oleh karena itu efek kecanduan *game online* menarik untuk dijadikan karya dalam fotografi dengan judul Efek Kecanduan *Game Online* dalam Fotografi Ekspresi. Harapan dengan karya foto ekspresi tersebut dapat memberikan gambaran lain kepada penikmat



Gambar 1, Karya : Erwin Olaf
(Sumber <http://lookbooks.com/marketplace/bernstein-andriulli/photographers/erwin-olaf/fashion/>)



Gambar 2, Karya : Billy Fiberius
(Sumber : Dok. Pribadi)

foto dan masyarakat umum tentang efek kecanduan *game online*.

Beberapa karya acuan merupakan gambaran yang mendekati pada proses sebagai dari konsep karya penciptaan yang dikehendaki yakni sebagai berikut:

Erwin merupakan fotografer asal Amsterdam. Dia banyak memotret manusia sebagai objek fotonya (gambar 1). Karya foto ini menggunakan objek seorang wanita dan sebuah lukisan beberapa pria yang melihat ke arah wanita tersebut dengan bermaksud

untuk menjauhi objek wanita tersebut karena pria dalam lukisan melihat wanita tersebut terkesan aneh. Ia menggunakan teknik kolase. Foto ini dipilih menjadi salah satu karya acuan karena teknik yang digunakan dan juga dapat memberikan kesan objek dijauhi oleh lingkungan sekitar.

Billy Fiberius merupakan fotografer sekaligus alumni dari ISI Yogyakarta yang berasal dari Jakarta. Beliau memberi judul karya ini (gambar 2) “Teknologi Korup”, foto ini menggabungkan objek manusia dan sebuah monitor komputer dalam satu kesatuan yang turut menggunakan teknik kolase membuat foto tersebut tergolong unik dan simpel, namun memberikan kesan sedikit menakutkan karena wajah dari subjek tak mempunyai mata, mulut dan rambut sehingga memberikan gaya surealis pada foto ini.

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan terbagi ke dalam beberapa tahap. Masing-masing tahap tersebut memiliki peran dan keterkaitan yang saling mempengaruhi. Tidak jarang dialami perubahan bentuk akhir yang keluar dari perancangan awalnya. Hal ini disebabkan karena faktor situasi dan kondisi mungkin ditemukan sesuatu yang baru dan dinilai lebih baik dari objek perancangan awal, baik secara sadar maupun tidak. Perubahan tersebut tentunya akan mempengaruhi nilai konsep awal yang bukan tidak mungkin akan ikut dalam perubahan tersebut.

Tahap pertama adalah merenungkan apa yang akan diciptakan. Sesuai dengan tema judul yang diangkat tentang kehidupan yang pernah dan akan dijalani, maka dengan bermain pikiran, di ulas kembali kejadian-kejadian yang pernah terjadi dan menerka kejadian-kejadian yang mungkin akan terjadi dalam kehidupan penulis sendiri. Dari

ulasan dan terkaan tersebut dibayangkan gambar-gambar dan elemen di dalamnya menjadi bentuk imajinasi.

Bentuk imajinasi adalah suatu bentuk kenyataan yang ada dalam pikiran. Pada awalnya bentuk-bentuk tersebut selalu berubah-ubah, baik fisik maupun kandungan elemen yang terdapat didalamnya. Tentunya imajinasi ini hanyalah hal yang sementara, namun untuk menuangkannya kedalam bentuk fisik yang sama dengan apa yang telah dibayangkan atau diimajinasikan pertama kali, ditetapkan elemen objek yang akan digunakan misalnya bagian elemen dari manusia, hewan, pemandangan, benda mati, dan sebagainya menurut sifat kebentukan maupun warnanya. Penggabungan foto satu dan lainnya juga diterapkan pada tahap penentuan ini.

Setelah imajinasi ditetapkan secara jelas, tahap berikutnya yang dilakukan adalah melakukan pengamatan untuk mencari informasi tentang subjek foto, terutama mengenai esensi bentuk dan warna. Untuk hal tersebut eksekusi pemotretan termasuk dalam proses pengamatan, karena pada proses pemotretan hanya baru dapat mengawali apa yang akan diciptakan. Melihat sesuai dengan yang dilakukan pada pemotretan ialah kemungkinan pengaturan yang paling berguna untuk meningkatkan kesan-kesan pada penggabungan akhir foto. Pada proses pemotretan diharuskan untuk melihat sesuai dengan arti pemotretan. Mengetahui kemampuan-kemampuan untuk tidak melihat benda-benda seperti apa yang tampak, tetapi mengamatinya seperti bagaimana mereka akan tampak pada tampilan gambar. Proses pemotretan dapan terjadi dimana saja baik studio maupun di luar ruangan. Pencahayaan yang dipakai juga bervariasi mulai dari lampu *flash* hingga cahaya alam atau seadanya. Pada akhir proses ini, kemudian diamati hasil jadi dari pemotretan tersebut dan memilahnya

kembali. Selain melakukan pengamatan dengan pemotretan, dilakukan pengamatan dengan cara memilah foto-foto yang telah tercipta lebih dahulu, sebelum memasuki ide penciptaan efek kecanduan *game online* ini.

Proses pengamatan, baik pemotretan maupun pemilahan foto dilakukan melalui media digital. Peralatan yang digunakan sebagai pendukung adalah kamera digital dengan komputer beserta perangkat lunaknya.

Berdasarkan imajinasi yang telah ditetapkan, dari apa yang mungkin dapat dibuat dari gambar atau foto pada objek, yang kemudian dipisahkan dari sekeliling, dipadatkan dan mengembalikannya pada sifat kebentukan aslinya. Karena setiap elemen memiliki sifat dan esensi bentuk yang berbeda-beda, maka tahap berikutnya yang penulis lakukan adalah memotong dan menggabungkan elemen-elemen objek menjadi satu kesatuan.

Proses pemisahan dan penyatuan kembali elemen-elemen foto tersebut dilakukan dengan bantuan perangkat lunak komputer. Dengan penggunaan fasilitas pada perangkat lunak tersebut dapat dengan mudah memotong dan menyatukan kembali unsur-unsur yang dibutuhkan dalam penciptaan karya. Fasilitas yang digunakan sebagian besar adalah *Polygonal Lasso Tool* yang ada pada perangkat lunak *Adobe Photoshop*. Penggunaan *Polygonal Lasso Tool* disebabkan karena kemudahannya dalam menciptakan sudut-sudut yang halus dan lebih akurat dalam hal memotong.

Perubahan bentuk data menjadi bentuk fisik gambar dua dimensi ini dilakukan dengan mesin printer melalui perangkat lunak komputer. Dimensi keseimbangan warna dalam hasil cetakan seperti saturasi, kontras, kepekatan diperhitungkan sesuai dengan keinginan. Untuk melakukan penurunan maupun kenaikan saturasi warna, kontras dan kepekatan foto,

menggunakan pengaturan *white balance* dan *level* pada C-1 Pro dan *tools level* dari *layer properties* yang ada pada *Adobe Photoshop*. Penggunaan *level* disebabkan karena melihat kepadatan kandungan pengaturan baik warna, kontras hingga kepekatan foto untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Selain itu penggunaan *level* merupakan kebiasaan dalam hal mencetak.

Proses pencetakan akan melalui uji coba cetak untuk mengetahui secara presisi hasil akhir dari kedalaman warna foto. Setelah uji cetak terlihat baik sesuai keinginan, maka selanjutnya menyerahkannya pada dosen pembimbing untuk diseleksi layak atau tidaknya foto tersebut dipamerkan atau perlukah foto tersebut diulang kembali untuk mendapatkan hasil yang layak pamer.

PEMBAHASAN

Berikut ini dijelaskan beberapa karya yang menggambarkan konsep penciptaan. Gambar 3 menggambarkan fitur-fitur *game online* bagi pemain untuk memenangkan suatu hadiah dimana hadiah tersebut terpilih secara acak. Hal ini bisa disebut sebagai taruhan atau judi. Secara tidak langsung, *game online* juga ikut mengajarkan bagaimana cara berjudi atau taruhan pada fitur-fitur atau bahkan pada sesama pemain *game online*.

Karya pada gambar 4 menceritakan bahwa di dalam dunia *game online*, para pemainnya berusaha untuk mendapatkan suatu barang yang ada di dalam dunia *game online* tersebut. Hal ini dilakukan agar karakter yang mereka mainkan menjadi lebih populer lagi di dunia *game online* yang mereka mainkan tersebut.

Gambar 5 menceritakan pecandu *game online* akan melakukan apapun demi hasrat yang dimilikinya. Salah satu dari tindakan menyimpang tersebut ialah berkhianat demi memiliki sesuatu di dalam dunia *game online* yang dimainkannya.



Gambar 3. "Gamblers" 60cm x 40cm Digital print on photo paper



Gambar 4. "Pengejar Nama" 60cm x 40cm Digital print on photo paper



"Gambar 5. "Traitors" 40 cm x 60 cm Digital print on photo paper



Gambar 6. "Tutup Kata" 60 cm x 40 cm Digital print on photo paper



Gambar 8. "Tak Ingin Kehilangan" 60 cm x 40 cm Digital print on photo paper



Gambar 7. "Taught Us War" 60 cm x 40 cm Digital print on photo paper



Gambar 9. "Pay For (No)Thing" 60 cm x 40 cm Digital print on photo paper

Karya karya foto 4 (gambar 6) menggambarkan ketika seorang pecandu *game online* sudah mendapatkan apa yang mereka inginkan dan berhasil mencapai target mereka menjadi teramat sombong. Hingga teman bermain yang dulunya sama-sama berjuang di dunia *game online* tersebut selalu diacuhkan apabila temannya tersebut mengajaknya untuk sekedar berbicara.

Gambar 7 merupakan pengalaman pribadi penulis dalam bermain *game online*. Karya ini merupakan salah satu gambaran bahwa *game online* kebanyakan mengajarkan kekerasan khususnya kepada generasi-generasi muda. Sehingga generasi muda dewasa ini cenderung melakukan tindakan kekerasan kepada sesama.

Karya foto pada gambar 8 menjelaskan betapa berharganya barang yang dimiliki oleh pecandu *game online*. Barang berharga

tersebut tidak hanya yang ada di dunia nyata, bahkan barang yang ada di dalam dunia *game online* juga mereka anggap sangat berharga sampai-sampai dia tak ingin kehilangan barang tersebut dan akan melindungi dengan cara apapun yang mereka bisa lakukan.

Selanjutnya, karya pada gambar 9 merupakan ungkapan pengalaman pribadi. Sebab beberapa orang yang kecanduan *game online* hanya ingin mendapatkan suatu barang yang dapat membuat kepribadiannya menjadi lebih sakti lagi dengan cara membeli barang tersebut dengan uang sungguhan. Tak tanggung-tanggung, harga dari barang tersebut nilainya bias mencapai jutaan hingga puluhan juta rupiah.

Bagi pecandu *game online*, (karya foto 8) permainan kesukaan maupun karakter yang ada di dalam dunia *game* tersebut mereka anggap seperti dewa. Efek kecanduan yang



Gambar 10. "Glorious Passion!" 60 cm x 40 cm Digital print on photo paper

satu ini seringkali ada di setiap orang yang kecanduan *game online*. Mereka seolah-olah mendewakan karakter *game* orang lain maupun karakter *game* dia sendiri.

SIMPULAN

Dalam membuat karya ini ditemui tantangan dalam memvisualisasikan efek kecanduan, sehingga ditempuh dengan pendekatan simbolisasi melalui penggunaan ikon-ikon yang berkaitan dengan tema.

Seorang individu kurang mampu mengendalikan dirinya sendiri untuk mengontrol kegiatan bermain *game online*. Mudahnya seseorang untuk terpengaruh dalam dunia *game online* juga menjadi penyebab kecanduan yang berkepanjangan. Pengaruh yang di dapat bisa dari lingkungan sekolah atau tempat tinggal yang berada pada pusat kota.

Saat ini pusat rehabilitasi hanya dapat menangani masalah kecanduan yang bersifat zat adiktif, sedangkan kecanduan *game online* bukan termasuk kegiatan yang bersifat zat adiktif. Itulah sebabnya dibutuhkan peran lingkungan sekitar seperti orang tua atau kerabat dekat untuk mendampingi.

Proses pembuatan karya ini mempertimbangkan banyak hal, salah satunya adalah keterbacaan karya oleh penikmat karya foto. Pembuatan karya seni seringkali mementingkan kepuasan pembuat karya dengan tanpa memperhatikan bahwa karya tersebut suatu saat akan diperlihatkan atau dikembalikan lagi wacananya kepada orang banyak, hal ini mempengaruhi dalam pembuatan karya ini dalam bentuk penyajian.

Fotografi ekspresi sebagai awal keberangkatan pembuatan karya ini memiliki keleluasaan dalam menuangkan ekspresi dalam karya, untuk mencapai maksud sehingga dapat dibaca oleh pemirsa pameran karya pada penciptaan ini dibuat tidak kotak dan menggunakan figura dengan nuansa minimalis yang menjadi bahasa pengantar bagi penikmat karya fotografi agar dapat memahami maksud karya.

KEPUSTAKAAN

Buku

- Ajidarma, Seno Gumira. *Kisah Mata Fotografi antara Dua Subyek*. Yogyakarta: Galang Press. 2001.
- Azwar, S. *Penyusunan Skala Psi-kologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2012.
- Feininger, Andreas.. *The Complete Photographer*. Semarang: Dahara Prize. 1999
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka. 2014
- M. Echols, John & Shadily, Hassan. *Kamus Inggris-Indonesia*. Cetakan Ke-26. PT. Gramedia. Jakarta. . 2005.
- Soedjono, Soeprapto. *Pot-Pouri Fotografi*. Jakarta: Universitas Trisakti. 2007.

- Sp, Soedarso. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana. 1987.
- Wijodirdjo Budihardjo. "Ide Seni", *SENI: Jurnal Pengetahuan Penciptaan Seni*, II/01. BP. ISI, Yogyakarta. 1992

Pustaka Laman

- <https://g2hcombrowordpress.wordpress.com/sejarah-perkembangan-game/> di akses pada 31 Maret 2016
- <http://www.nickyee.com/facet/home.html>, Yee, N. *Facets: 5 motivation factors for why people play MMORPG's*. 2002. diakses 27 Febuari 2016
- <http://www.nickyee.com/daedalus>, Yee, N. 2006. *The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments. 15, 309-329. diakses 2 Maret 2016.