

## BAB II

### HERBERT MARCUSE DAN GAME ONLINE

#### A. Biografi Herbert Marcuse

Sebagai salah satu seorang inspirator gerakan ‘kiri baru’ (*The new left*),<sup>1</sup> doktrin Marcuse tentang sistem politik dan sistem sosial dinilai lebih radikal dari kaum komunis ortodoks.<sup>2</sup> Keradikalan ini rupa-rupanya membuat namanya terkenal di kalangan sangat luas antara tahun 1960an dan 1970an. Para pengagumnya malah menjulukinya sebagai ‘sang nabi’. Nabi yang menjadi inspirator revolusi mahasiswa tahun 1968; nabi bagi kaum hippy dan generasi bunga (*Flower Generation*); nabi yang menyuarakan pendapat mereka; nabi yang mencanangkan gejala yang melanda serta mengancam dunia dan umat manusia. Buah pikirannya ternyata melekat dan telah mendarah daging bagi kelompok-kelompok mahasiswa militan. Gagasannya menjadi salah satu sebab kerusuhan mahasiswa di Amerika Serikat dan Eropa Barat.<sup>3</sup> Dari uraian tersebut bahwa Marcuse merupakan salah satu tokoh inspirator gerakan ‘kiri baru’ yang terkenal dengan julukan ‘sang nabi’. Nabi yang menyuarakan pendapat kaum buruh yang tertindas akibat system politik dan sytem sosial yang dinilai lebih radikal daripada kaum komunis ortodoks.

---

<sup>1</sup> Gerakan the new left adalah gerakan yang beranekaragam, namun terdapat tujuh ciri kesamaan sebagai berikut: 1) aksi dan tindakan, 2) mencari jati diri (*authentic-self*), 3) revolusi, 4) komunalisme, 5) persamaan derajat, 6) kebebasan, dan 7) demokrasi langsung. Dalam Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, Prodi Aqidah Filsafat Fakultas Ushuluddin UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Volume I, Nomor 6, 2013, him 516

<sup>2</sup> Ortodoks berasal dari kata Yunani: orthos berarti benar dan dokein berarti pikiran, ajaran, atau pendapat. Ortodoks dalam sebuah ajaran agama artinya adalah ajaran yang benar, terkadang hal ini diartikan sebagai ajaran yang lama, ajaran yang kuno atau ajaran yang fundamentalis.

<sup>3</sup> Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, him 516

Herbert Marcuse lahir pada tanggal 19 Juli 1898 di kawasan Charlotten, Berlin, dari keluarga Yahudi yang sudah berasimilasi secara baik dengan lingkungan dan kebudayaan Jerman. Ayahnya adalah pemilik pabrik tekstil dan secara politis menjadi pendukung Partai Sosial Demokrat (SPD). Semasa muda Marcuse bergabung dengan kelompok pemuda Wandervogel dan menamatkan Notabitur (diploma darurat karena sedang berlangsung Perang Dunia Pertama) di Gymnasium Augusta tahun 1917/1918.<sup>4</sup>

Pada bulan November 1918 Marcuse mengikuti wajib militer sebagai cadangan untuk Angkatan Udara (*Luftschiff-Ersatz*) di Divisi Cadangan 18 (*Train-Ersatz-Abteilung 18*) yang berkedudukan di Postdam. Karena gangguan mata, ia dipindahkan ke Cadangan Zeppelin I (*Luftschiffer-Ersatz-Abteilung 1*) di Berlin. Kemudian, Marcuse berhasil terpilih untuk mengikuti pendidikan di Dewan Militer (*Soldatenrat*) di Reinickendorf, Berlin. Secara politik, Marcuse pernah menjadi anggota aktif Partai Sosial Demokrat dari tahun 1917 hingga 1918. Akibat kecewa dengan tingkah laku politisi Partai Sosial Demokrat dan terpukul atas pembunuhan Rosa Luxemburg dan Karl Liebknecht, Marcuse memutuskan keluar dari partai dan melanjutkan studi. Ia memilih belajar di Universitas Humboldt di Berlin dan kemudian melanjutkan ke Universitas Freiburg di Breisgau. Mata kuliah yang ia tekuni adalah sejarah literature baru Jerman, filsafat, dan ekonomi politik (*Nationalökonomie*). Tahun 1922 Marcuse berhasil meraih gelar doctor di Universitas Freiburg dengan disertasi berjudul *Der deutsche Kunstlerroman* di bawah bimbingan Prof. Philipp Witkop.<sup>5</sup>

Setelah beberapa lama berpetualang di bidang penjualan dan penerbitan buku milik keluarganya, pada tahun 1929. Marcuse kembali ke Freiburg dan melanjutkan

---

<sup>4</sup> Mulyatno, Jurnal: *Demokrasi Sosial Menurut Herbert Marcuse*, Volume 02, Nomor 02, 2013, him 100

<sup>5</sup> Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, him 43

studi filsafat pada Edmund Husserl dan Martin Heidegger. Seperti Jean Paul Sartre, Marcuse juga menjadi salah seorang asisten Heidegger. Dibawah bimbingan Heidegger, pada tahun 1932 ia menyelesaikan *habilitationsschrift*<sup>6</sup> berjudul *Hegels Ontologie und die Grunlegung einer Theorie der Geschichlichkeit*. Pengaruh Husserl, lebih-lebih Heidegger, sangat menentukan masa depan pemikiran Marcuse. Namun karena dianggap terlampau kekiri-kirian dan simpati yang berlebihan pada “*Marxisme*”,<sup>7</sup> hubungan dengan Heidegger menjadi agak renggang pada masa akhir studinya.<sup>8</sup>

Marcuse terkenal sebagai “Bapak Kiri Baru” ketika buku *One Dimensional Man* (1964) menjadi seperti kitab sucinya gerakan mahasiswa radikal pada tahun 1960-an. Seperti analisis mazhab Frankfurt lainnya, dan teoritisi seperti Gramsci, Marcuse menganggap para buruh atas pekerja pada masyarakat modern dilumpuhkan oleh produk-produk yang mereka buat sendiri; revolusi, kalau begitu, harus datang dari luar sistem, seperti mahasiswa, kaum cendekia, dan kelompok-kelompok minoritas.<sup>9</sup>

Sejak tahun 1940, Marcuse sebenarnya tidak tercatat lagi sebagai anggota Madzhab Frankfurt. Herbert Marcuse menjadi anggota Madzhab Frankfurt pada tahun 1932 atas rekomendasi Edmund Husserl. Ia bergabung dalam institute fur Sozialforschung, sebuah lembaga penelitian yang bertujuan untuk meneliti persoalan-

---

<sup>6</sup> Habilitationsschrift adalah karya yang harus ditulis calon dosen sebelum mendapat ijin mengajar di universitas-universitas di Jerman, Dalam Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse Tentang Masyarakat Satu Dimensi*, him 517

<sup>7</sup> Marxisme adalah paham ini meliputi konsep tentang dunia sosial yang didasarkan pada pengategorian kelas sesuai hubungan dalam proses ekonomi dan produksi, keyakinan terhadap perkembangan masyarakat sesudah fase kapitalis menuju revolusi proletariat, menjunjung tinggi teori nilai berbasis kerja (*labour theory of value*), dan diatas semuanya, pengolakan terhadap semua jenis eksploitasi yang inheren dalam control swasta terhadap proses produksi. Secara praktik, Marxisme adalah komitmen untuk membela kelas yang dieksploitasi dan ditindas, dan menyiapkan revolusi untuk memastikan daya tawar mereka lebih baik lagi. Dalam Simon Blackburn, *Kamus Filsafat*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2013, him 536

<sup>8</sup> Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, him 517

<sup>9</sup> Simon Blackburn, *Kamus Filsafat*, him 533

persoalan sosial. Pada tahun 1933, ketika Nasionalis-Sosialis berkuasa di Jerman, atas perintah Adolf Hitler kegiatan lembaga ini dibekukkan. Propaganda rasial membuat anggota Mazhab Frankfurt menjadi kecut. Apalagi kebanyakan anggotanya keturunan Yahudi. Untuk melanjutkan lembaga ini, mereka mengungsi keluar negeri dan mengembangkan beberapa cabang, antara lain, di London, Paris, dan Jenewa. Saat Perang Dunia ke II berkecamuk di Eropa, seluruh anggotanya lembaga ini akhirnya pindah ke Amerika Serikat dan memusatkan kegiatannya di Universitas Columbia.<sup>10</sup> Namun, bagaimana juga, peran dan pengaruh Marcuse sangat berharga bagi kelompok itu. Awalnya ia menjadi anggota pemilik lembaga ini pada cabangnya di Jenawa. Pada tahun 1934, bersama anggota Madzhab Frankfurt lainnya, ia pindah ke Amerika Serikat dan untuk beberapa saat bergabung dengan sekelompok imigran Jerman yang radikal. Ia lalu pindah kewarganegaraan menjadi warga Negara Amerika Serikat tahun 1940 dan selama Perang Dunia II ia bekerja untuk pemerintah pada official of Strategic Service di State Departemen di Washington DC. Usai perang, Marcuse diangkat sebagai kepala seksi Eropa Timur pada *Office of Intelligence Research* yang menyediakan laporan untuk agen-agen rahasia, seperti Badan Intelejen Amerika Serikat (CIA). Pada tahun 1951, di samping memberi serangkaian kuliah, ia diangkat menjadi staf ahli Russian Institut di Universitas Columbia. Satu tahun kemudian, ia pindah ke Harvard University untuk melakukan pekerjaan yang sama di Russian Research Center.<sup>11</sup>

Atas undangan Abraham Sachar, Rektor Universitas Brandeis, Waltham, Massachusetts, pada tahun 1953, Marcuse dikukuhkan menjadi guru besar politik dan filsafat. Masih tercatat sebagai dosen di Brandies, ia diangkat sebagai direktur urusan

---

<sup>10</sup> Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, him 517

<sup>11</sup> Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, him 516-517

studi pada Ecole Pratique des Hautes Etudes di Paris, Perancis, untuk beberapa waktu. Dua belas tahun di Braandies, setelah mengalami percecokan dengan Sachar, Marcuse pindah ke San Diego untuk memenuhi undangan Universitas California. Mengajar di kampus San Diego sampai ia dipaksa meninggalkan kursi professor pada tahun 1970 oleh sekelompok penekan politik di kota itu. Meskipun sering mendapat ancaman, ia terus menetap di San Diego. Hingga akhirnya 29 Juli 1979, sepuluh tahun hari setelah merayakan ulang tahun yang ke-81, failusuf yang disebut sebagai ‘nabi abad 20’ ini meninggal di tanah tumpah darahnya. Di kota Sternberg, Jerman, Marcuse menghembuskan nafas terakhir ketika sedang memenuhi undangan Jurgen Habermas, bekas anggota Madzhab Frankfurt yang waktu itu menjabat sebagai direktur Max Plank Institute.<sup>12</sup>

## **B. Karya-karyanya**

Marcuse menerbitkan karya-karya berupa buku. Karya-karya tersebut adalah *Eros and Civilization: A Philosophical Inquiry Freud* (1995), *Soviet Marxisme: A Critical Analysis* (1958), *One-Dimensional Man: Studyes in Ideology of Advanced Industrial Society* (1968). *An Essay Liberation* (1969), *Five Lectures* (1970), *Studies in Critical Philosophies* (1973) dan *The Aesthetic Dimension: Toward a Critique of Marxist Aesthetic* (1978).<sup>13</sup>

## **C. One Dimensional Man Herbert Marcuse**

Dengan perkembangan teknologi mutakhir, pola penjajahan, penindasan, dan perbudakan mengalami perubahan radikal. Praksis kekuasaan dan penguasaan, perbudakan, dan pengisapan di jalankan dengan menghindari ancaman dan tindakan

---

<sup>12</sup> Agus Darmaji, *Jurnal: Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, him 517-518

<sup>13</sup> Mulyanto, *Jurnal: Demokrasi Sosial Menurut Hebert Marcuse*, Volume 02 Nomor 02, 2013, him 107

kekerasan. Pemakaian teror menimbulkan kepanikan dan ketakutan sesaat dan secara bersamaan menimbulkan antipasti, kebencian dan bara perlawanan. Kekerasan dan teror akan membuat penguasa menggali kubur sendiri daripada bertahan abadi memegang tampuk kekuasaan. Karena alasan tersebut, rezim dan penguasa memilih pola penjajahan dan perbudakan secara lebih halus, rasional, dingin, dan tanpa wajah, tetapi mujarab dan mematikan.<sup>14</sup>

Inilah sebuah tujuan yang terkandung dalam keandalan peradaban industri maju, yakni “tujuan” dari rasionalitas teknologi. Namun demikian, di dalam kenyataan actual, kecenderungan yang berlawanan bekerja suatu peralatan memaksakan persyaratan politik dan ekonomi demi pertahanan dan ekspansi terhadap waktu kerja dan waktu senggang, terhadap kebudayaan material dan intelektual. Berkat keunggulan suatu cara mengelola dasar teknologinya, masyarakat industri maju kontemporer cenderung bersifat totalitarianism (Prinsip pemerintahan yang menyatakan bahwa semua lembaga sosial dan organisasi swasta harus tunduk pada kontrol negara).<sup>15</sup>

Sebelum era teknologi, nalar kritis dan nalar teknologis masih berjalan beriringan menemani aktivitas berpikir individu guna mengenal dan mengerti segala sesuatu. Sayang sekali kebersamaan ini menghilang dengan dominasi sepihak nalar teknologis atas dunia semesta. Marcuse secara jernih dan padat mengungkapkan kudeta nalar teknologis dalam kerajaan nalar.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, him 242

<sup>15</sup> Herbert Marcuse, *Manusia Satu-Dimensi*, Pustaka Prometheus, Yogyakarta, 2016, him 4

<sup>16</sup> Valentinus Saeng, CP, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, him

Kemampuan hidup dalam dua dimensi (*res cogitotans dan res extensa*) dan dua dimensi eksistensi manusia (kemampuan mempertimbangkan cara berada manusia secara lain dalam realitasan kecakapan melampaui fakultas ke kemungkinan-kemungkinan rillnya) sudah dihapus... Manusia telah menjadi satu dimensi. Kini hanya ada satu dimensi realitas, sebuah realitas tanpa substansi, atau lebih tepatnya realitas di mana substansi direpresentasikan oleh bentuk teknis, bentuk yang menjadi muatan dan esensinya.<sup>17</sup>

Marcuse melancarkan kritik tatkala masyarakat industri modern ditandai oleh perkembangan teknologi yang amat mengagumkan, yaitu suatu gejala yang dianggap sebagai ukuran dari segala kemajuan. Bagi masyarakat, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memang telah memberikan kebaikan dan keuntungan besar yang ditandai adanya perbaikan hidup, jaminan kesehatan, kemudahan kerja, dan lain-lain. Namun Marcuse justru melihatnya sebagai suatu krisis yang menunjukkan kemerosotan masyarakat. Perkembangan ilmu dan teknologi telah memberikan fungsi dan keberuntungan pada masyarakat. Perbaikan hidup, jaminan kesehatan, kemudahan-kemudahan, semuanya telah diperoleh. Namun pokok persoalan masyarakat modern adalah makmur (*affluent*). Zaman sudah mencapai titik perkembangan dimana produktivitas kerja demikian besar sehingga manusia sanggup melakukan apa aja demi memenuhi keinginannya dan kebutuhannya.<sup>18</sup>

Teknologi memiliki peran yang melampaui makna teknis dan sarana perwujudan diri manusia. Di era modern-kontemporer teknologi beralih status dan menjelma sebagai prinsip dan roh peradaban. Sebagai prinsip dan roh, teknologi kini menjiwai dan menghidupi manusia dan peradabannya menurut bentuk yang sudah

---

<sup>17</sup> Valentinus Saeng, CP, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, him 265

<sup>18</sup> Agus Darmaji, *Jurnal: Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, him 519

dirancang dan direkayasa sehingga seluruh realitas dan tatanannya kini diubah menjadi realitas dan peradaban teknologis satu dimensi.<sup>19</sup>

Kenyataan ini, bagi Marcuse, tidak sehat. Masyarakat modern adalah masyarakat yang sakit; sebuah masyarakat yang hanya berpikir dan bertindak dalam satu dimensi (*One Dimension*), yaitu suatu masyarakat yang seluruh aspek kehidupannya diarahkan kepada satu tujuan belaka. Masyarakat semacam ini bersifat represif<sup>20</sup> dan totaliter. Meskipun memperoleh banyak kemudahan, manusia tetap teralienasi<sup>21</sup>. Manusia telah direpresi oleh masyarakat secara keseluruhan; mereka terbius menjadi satu dimensi; sementara kebebasan sebagai individu sudah terikat. Yang paling mengerikan dan menyedihkan bahwa kekuasaan teknologi telah membuat manusia kehilangan kesadaran kritisnya.<sup>22</sup>

Bagi Marcuse, masyarakat industri modern adalah masyarakat yang tidak sehat karena masyarakat tersebut adalah masyarakat dimensi satu. Segala segi kehidupan hanya diarahkan kepada satu tujuan saja dengan menciptakan satu bentuk control baru (*New Forms Of Control*) yang bersembunyi di balik kenyamanan, kelembutan, kerasionalan, dan kebebasan.

Menurut Marcuse ada tiga ciri utama masyarakat industri atau teknologi modern. *Pertama*, masyarakat berada di bawah kekuasaan prinsip teknologi. Suatu prinsip yang semua tekanannya dikerahkan untuk memperlancar, memperluas, dan memperbesar produksi. Kemajuan manusia disamakan dengan terciptanya perluasan teknologi. Kekuasaan teknologi sudah mencakup seluruh bidang kehidupan; tidak hanya

---

<sup>19</sup> Valentinus Saeng, CP, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, him 265

<sup>20</sup> Represif artinya menekan, mengekang, menahan, atau menindas.

<sup>21</sup> Teralienasi adalah penarikan diri atau pengasingan diri dari kelompok atau masyarakat

<sup>22</sup> Agus Darmaji, *Jurnal: Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, him 519-520



melingkupi bidang ekonomi saja, melainkan juga bidang lain: politik, pendidikan dan budaya. *Kedua*, masyarakat menjadi irasional secara keseluruhan, sebab terjadi kesatuan antara produktivitas dan destruktifitas. Kekuatan produksi tidak digunakan untuk perdamaian, melainkan untuk menciptakan potensi-potensi permusuhan dan kehancuran, misalnya, untuk persenjataan. Semua pihak setuju jika anggaran senjata dan pertahanan perlu ditingkatkan, padahal ini tidak masuk akal. Namun demi kelangsungan pertahanan, anggaran militer harus terus bertambah. Itulah sebabnya desktruktifitas adalah hukum batin produktivitas. Maka masyarakat industri modern menampakan sifat rasional dalam detail, tetapi irasional dalam keseluruhan. *Ketiga*, masyarakat berdimensi satu. Inilah ciri yang paling fundamental. Segala segi kehidupannya hanya diarahakan pada satu tujuan, yaitu meningkatkan dan melangsungkan satu sistem yang telah berjalan. Manusia tidak lagi memiliki dimensi-dimensi lain, bahkan dengan satu tujuan itu, dimensi-dimensi lain disingkirkan.<sup>23</sup>

Sejarah telah mencatat bahwa manusia pada masyarakat industri modern memiliki kemungkinan yang objektif agar dapat merealisasikan pemuasan akan kebutuhan-kebutuhannya. Tetapi, yang terjadi sesungguhnya, manusia tetap saja terhalang karena adanya suasana represif. Peran dan peluang ilmu dan teknologi memang sangat besar. Ukuran rasionalitas masyarakat adalah rasionalitas teknologis. Manusia dan masyarakat masuk ke dalam perangkap, penguasaan, dan manipulasi teknologi. Teknologi mampu menguraikan tenaga manusia bukan saja dalam bidang industri, namun juga dalam seluruh mata rantai kehidupan. Asal manusia dan masyarakat dapat dikuasai, digunakan, diperalat, dimanipulasi, atau ditangani, berarti

---

<sup>23</sup> Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, him 520

manusia dan masyarakat sudah terjat dalam sistem yang mutakhir ini. Teknologi yang pada awalnya diciptakan sebagai alat emansipasi dari kekejaman alam, kini malah dipakai untuk menindas atau merepresi manusia. Karena itu, hal yang paling menonjol dalam masyarakat industri modern adalah ‘toleransi represif,’ yaitu suatu toleransi yang memberi kesan seakan menyajikan kebebasan yang luas padahal maksudnya tidak lain dari pada menindas.<sup>24</sup>

Kemanusiaan, kebebasan, otonomi, kehidupan sosial, tidak diberi kesempatan semuanya sudah menjadi alat. Masyarakat demikian menurut Marcuse, lebih suka mempertahankan *status-quo*, baik bagi penganut sistem kapitalisme maupun para penganut sistem sosialisme. Masyarakat modern juga tidak menunjukkan adanya penghapusan kelas. Bedanya rakyat banyak (termasuk kaum buruh) mendukung kelangsungan sistem tersebut dan sekaligus ikut dalam sistem yang begitu mapan. Jika Marx mengemukakan bahwa kaum buruh mengeluh akibat pekerjaan yang berat dan membosankan, ditambah pula akibat upah kerja yang amat rendah dari kaum pemodal, maka Marcuse mengatakan kini kaum buruh tidak mengeluh lagi dengan kerja kerasnya karena pemuasan kebutuhan terpenuhi. Kaum buruh tidak lagi revolusioner. Mereka sudah menjadi para pembela sistem kerja itu sendiri.<sup>25</sup>

Ini berbeda dari ketika Marx mencanangkan konsep pertentangan kelas antara kaum proletariat dan kaum borjuasi. Kaum proletariat menjadi tertindas akibat ikut serta kaum borjuasi dalam kekuasaan, dengan memaksa agar produktivitas terus di tingkatkan. Akhirnya kaum proletar hanya punya satu pilihan: hidup dan revolusi. Hal ini berbeda dari masyarakat industri modern. Kini telah terjadi suatu masyarakat

---

<sup>24</sup> Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, him 520

<sup>25</sup> Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, him 520-521

berkelimpahan, *the affluent society*, dimana semua kebutuhan manusia dapat terpenuhi. Meski kaum buruh tidak merasa dirinya diperbudak lagi, namun masih ada penindasan dalam bentuk yang berbeda. Energi fisik dibutuhkan untuk bekerja memang semakin berkurang, namun irama kerja yang rutin, menonton, terkungkung dalam bidang masing-masing, menimbulkan ketengangan-ketegangan psikis. Keadaan buruh menjadi terselubung. Ia tidak lagi ditentukan oleh taatnya pada pemilik modal, melainkan keberadaannya diukur hanya sebagai alat; pemerosotan manusia menjadi benda (*reifikasi*).<sup>26</sup>

Dalam masyarakat teknologi modern, peran manusia menjadi tidak menonjol. Teknologi sudah merupakan ungkapan kepentingan pribadi, bahkan kepentingan golongan yang dipaksakan pada banyak orang. Potensi emansipasi yang ada dalam diri individu tenggelam dalam teknologi. Masyarakat kini menjadi teralienasi; teknologi telah mengasingkan manusia dari kemanusiaannya. Akibatnya, manusia semakin tidak sadar bahwa mereka berada dalam keadaan teralienasi. Teknologi membangkitkan keinginan agar sistem tersebut dapat terus dipertahankan dan dikembangkan. Manusia seolah terjepit dalam satu lingkaran. Di satu pihak, semakin besar tingkat produktifitas memungkinkan peningkatan yang besar; di pihak lain, satu-satunya alasan bagi konsumsi adalah dengan menjamin berlangsungnya produktifitas. Alat-alat produksi, berkat kemampuan teknologi dengan mekanisasi standarisasi, dan otomatisasi, seharusnya dapat membebaskan manusia dari keharusan kerja. Industri kerja mengakibatkan 'ideologi' instrumental memasuki bidang kehidupan lainnya, meskipun pada kenyataannya, tuntutan ekonomis dan politis memaksa untuk tetap memertahankan

---

<sup>26</sup> Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, him 521

dan meningkatkan waktu kerja. Akibatnya manusia hanya mampu memperoleh pemuasan kebutuhan-kebutuhan semu belaka. Mereka tidak tahu apa yang mendorong untuk membeli dan menggunakan sesuatu; semua ini tidak timbul dari lubuk hatinya, melainkan hanya sekedar melihat orang lain. Manusia menjadi tidak otonom dalam bersikap.<sup>27</sup>

Teknologi bukan lagi suatu sarana pembebasan, tetapi menjadi sarana penindasan. Manusia seharusnya mendobrak tekanan tersebut untuk memperoleh kebebasannya. Namun ini malah direpresi (pengekangan) oleh masyarakat secara keseluruhan, membuat manusia terbius, sehingga pandangannya menjadi 'manusia satu dimensi'. Hal ini memunculkan pertanyaan; dengan tidak memiliki kesadaran akan dirinya, apakah manusia mampu memanfaatkan teknologi bagi kepentingannya sendiri atau teknologi telah mengarahkan kepentingannya. Jika teknologi yang mengarahkan manusia berarti manusia sudah teralienasi dalam perbudakan baru. Potensi emansipatoris yang ada jadi tenggelam akibat ketidaksadarannya. Ini berbeda dari alienasi kerja model Marx. Pada Marx kaum buruh sadar akan keterasingannya, sehingga diharapkan mereka melakukan revolusi. Sementara pada masyarakat industri modern, kesadaran ini tidak pernah muncul. Mereka tidak pernah berpikir: apakah mereka memang teralienasi dari lingkungannya.<sup>28</sup>

Lantas bagaimanakah manusia akan keluar dari kemelut tersebut Menurut Marcuse kaum buruh tidak dapat diharapkan lagi kita harus mencari manusia manusia yang anti kemapanan. Ini hanya ada pada golongan atau kelompok kelompok marjinal. Mereka adalah kelompok yang terdiri dari golongan kecil yang kesadarannya belum

---

<sup>27</sup> Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, him 521

<sup>28</sup> Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, him 521-522

teracuni. Mereka adalah sekelompok individu yang terpojok dan merasa tertindas sehingga mampu memberontak dari segala kemapanan. Satu-satunya kelompok yang dapat melakukannya adalah kaum muda, para mahasiswa, dan golongan cendekiawan yang selalu kritis dalam melihat situasi sosial-budaya. Mereka adalah kaum yang terus menentang segala bentuk *establishment*. Mereka harus mengucapkan '*the great refusal*'. Mereka harus menolak terlibat dalam sistem totaliter. Mereka harus bertekad untuk tidak ikut dalam sistem itu lagi.<sup>29</sup>

Setidaknya ada lima karakter masyarakat satu dimensi seperti dijelaskan oleh Marcuse.

#### 1. Administrasi Total.

Dari sejumlah kemajuan hebat dan keberhasilan terbesar yang diraih sistem kapitalis yang bertumpu pada keunggulan teknologi adalah kemampuan penguasa kapitalis mengalihkan dominasi ke dalam administrasi total. Administrasi total merupakan strategi pengaturan dan pengelolaan yang bertujuan mengharmoniskan pemusatan dan penyatuan kekuatan sosial, politik, ekonomi, militer, dan budaya ke dalam satu tangan. Sarana yang dimanfaatkan adalah menciptakan musuh bersama nasional guna memaksa semua warga agar memerlukan yang tidak diperlukan dan mengorbankan yang harus dilindungi dan dilestarikan.<sup>30</sup>

Administrasi total menjelma dalam bentuk manajemen ilmiah, lalu dikembangkan menjadi manajemen konflik. Manajemen ilmiah merupakan strategi pengaturan dan pengelolaan hubungan kelas pekerja dan kelas majikan dengan memakai aturan hukum yang telah dirumuskan dan diinstalasikan ke dalam mesin pintar. Dengan

---

<sup>29</sup> Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, him 522

<sup>30</sup> Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, him 242-

begitu, bila terjadi perselisihan antara kedua belah pihak, tidak diperlukan lagi pengacara maupun pertemuan guna memeriksa akar persoalan dan mendapatkan kesepakatan. Kedua belah pihak cukup memasukkan argumentasi ke dalam mesin pintar tersebut, kemudian mesin akan menganalisis masing-masing argument dan membuat keputusan secara objektif mengenai siapa yang benar dan siapa yang salah.<sup>31</sup>

Tujuan yang ingin dicapai oleh administrasi total adalah kohesi sosial secara stabil dan permanen, sehingga semua aktivitas dapat berjalan normal. Dari sudut pandang ekonomi dan teknologi, segala perdebatan dan pembicaraan merupakan hal yang kurang berguna, membuang waktu, tenaga, pikiran, dan dana. Yang terpenting bukan bagaimana individu mengembangkan kemampuan berfikir, mempertanyakan hak dan harga diri, melainkan berkontribusi bagi sistem, menghasilkan sesuatu yang berguna secara sosial. Semua mesti siap berkurban dan jadi korban demi kejayaan penguasa tanpa bertanya siapa mereka, buat apa dan bagi siapa korban dipersembahkan.<sup>32</sup>

## 2. Bahasa Fungsional

Medium utama administrasi total adalah bahasa, mengingat subjek utama yang dihadapi, diatur, dan dikelola adalah manusia. Bahasa merupakan ungkapan kemampuan berpikir dan proses perwujudan potensi individu. Karena itu, hal utama yang perlu digarap dalam upaya penaklukan total dan tuntas adalah pembentukan wacana berpikir, cara berkomunikasi, dan berwicara. Rezim kapitalis ingin mengubah

---

<sup>31</sup> Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, him 522

<sup>32</sup> Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, him 244

wacana prateknologi dan memberikan muatan baru yang lebih sesuai dengan realitas teknologis dengan menciptakan bahasa sendiri: bahasa fungsional.<sup>33</sup>

Bahasa fungsional merupakan pola wicara yang lebih mementingkan fungsi predikat dari pada subyek, melalui penyamaan predikat secara langsung dan tepat dengan pokok kalimat. Secara epistemologis, perbedaan subyek dan predikat menunjukkan ketegangan antara realitas dan penampakan, substansi dan aksidensi, pelaku dan perbuatannya. Dalam konteks ini, kata mempunyai arti lebih dari pada sekedar simbol. Kata merupakan representasi mental dari obyek yang dicerap, dimengerti, dipahami, diketahui, dan hasil dari proses refleksi dan abstraksi. Kata adalah ungkapan, medium verbal pikiran yang menghubungkan nalar dengan realitas atau konsep sehingga sekaligus menjadi obyek pemikiran.<sup>34</sup>

### 3. Penghapusan Sejarah

Dalam hidup menyejarah, nalar manusia mengambil dua sikap yang berbeda. Di satu pihak, ada kontinuitas gerak dialektis nalar dalam rangka mengenal, mengerti, memahami, dan mengolah fakta, data, dan peristiwa. Kontinuitas mengacu pada karya nalar sebagai kemampuan yang otonom dan transenden. Di pihak lain, terdapat diskontinuitas sejarah nalar berada dalam kesatuan dengan badan. Dalam kesatuan ini, nalar terikat dengan ruang dan waktu sehingga aktifitasnya tunduk pada hukum sebelum dan sesudah, di sana dan di sini, kini dan nanti.<sup>35</sup>

Berangkat dari pemakaian bahasa fungsional sebagai bahasa tunggal dalam masyarakat kapitalis, pernyataan Marcuse bahwa pemaksaan makna tunggal bahasa

---

<sup>33</sup> Valentinus Saeng, CP, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, him 244

<sup>34</sup> Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, him 523

<sup>35</sup> Valentinus Saeng, CP, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, him 252

dalam semesta wacana merupakan keputusan dan tindakan politis, bukan sekadar persoalan dunia akademis, mendapat pembenarannya. Promosi dan aplikasi bahasa fungsional yang bersikap anti oposisi dan selalu alergi pada kekaburan dan perbedaan makna merupakan strategi penguasa untuk menguasai kesadaran dan menutup ruang perbedaan dalam waktu. Secara sosial, bahasa fungsional memuat kandungan ideologis, sehingga menjadi bahasa anti historis yang radikal, dan radikalitas demikian memuat dan mengalir dari rasionalitas operasional yang cenderung menafikan relasi masa lampau dan masa kini.<sup>36</sup>

Kesadaran kritis merupakan kesadaran historis saat menatap dan menilai realitas sosial, sehingga masuk akal bila menggaulkan kekuasaan *status quo*. Ketakutan penguasa mengalir dari akibat yang ditimbulkan kesadaran historis kala kesadaran kritis berbicara memakai bahasa pengetahuan. Bahasa pengetahuan membuat lorong gelap kesadaran pun bercahaya dan benteng semesta wacana yang dikunci terbuka, rantai perbudakan porak-poranda, ritus penghormatan dan kultus individu dibubarkan, tabu dan larangan, mantera dan hipnotis dinetralkan. Karena itu kesadaran historis dan kritis harus dicegah, pertalian masa lalu dan masa kini wajib diputus oleh bahasa fungsional. Jadi, rezim kapitalis merupakan penghancur sejarah.<sup>37</sup>

#### 4. Kebutuhan Palsu

Penggunaan teknologi secara missal dalam dunia industri telah membawa hasil yang luar biasa. Produksi dapat ditingkatkan sampai ke titik maksimum tanpa mengenal waktu dan batas tenaga. Peningkatan luar biasa dimungkinkan berkat mesin yang sanggup bekerja 24 jam/hari secara berkelanjutan. Mesin memang sudah menggantikan

---

<sup>36</sup> Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, him 524

<sup>37</sup> Valentinus Saeng, CP, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, him



posisi individu dalam hampir semua bidang kerja. Bagaimanapun, kehadiran teknologi perlu disambut baik dan disyukuri.<sup>38</sup>

Kebutuhan palsu merupakan suatu keperluan yang dibebankan oleh aneka kepentingan sosial tertentu kepada semua individu dengan maksud menindas dan menggerogoti mereka. Sekarang ini, terpampang jelas propaganda sistematis dan kontinu untuk semua kebutuhan palsu yang dijajakan. Propaganda kebutuhan palsu dilakukan lewat macam promosi, pameran dan iklan mengenai merek dagang, tempat wisata, pusat perbelanjaan, mode, apartemen, lokasi perumahan, ponsel, komputer, kendaraan bermotor dan peralatan rumah tangga hingga beragam jenis kursus.<sup>39</sup>

Kerap terdapat jurang antara kehadiran dan fungsi produk sejenis, kebutuhan dan harapan konsumen. Untuk mengatasi jurang itu, perlulah dirancang dan didoktrinkan kriteria dan wacana secara sistematis dan kontinu tentang kepuasan dan kegunaan dari berbagai produk melalui potongan harga, promosi, sponsor suatu event dan promosi iklan. Dari telaah ini, sungguh perlu ditanya apakah konsumen membeli berbagai produk karena perlu atau lebih didorong oleh gengsi, status sosial, persaingan dengan teman, tetangga, dan diskon harga.<sup>40</sup>

Marcuse memberi cara pandang yang sangat menggelitik dan menyentuh makna esensia kebebasan. Dalam pengertiannya, memuaskan insting di bawah kekuasaan pihak lain yang memberikan segala kepuasan. Pemuasan sejati adalah pemenuhan yang mendukung perkembangan dan perwujudan diri secara bebas. Jika sekedar dikaitkan dengan tabu dan kekangan, pemuasan secara membabi buta lebih

---

<sup>38</sup> Valentinus Saeng, CP, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, him 254

<sup>39</sup> Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, him 524

<sup>40</sup> Valentinus Saeng, CP, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, him 258

tepat dikatakan sebagai pelampiasan daripada pemenuhan kebutuhan secara wajar dan pantas. Ukuran yang tepat bagi pemuasan kebutuhan adalah kelayakan dan kepantasan dalam cara dan makna, mempertimbangkan tingkat kebebasan dan tujuan yang benar. Singkat kata, pemuasan insting selalu berada dalam konteks aktualisasi dan realisasi diri secara mandiri, sadar dan bebas.<sup>41</sup>

### 5. Imperium Citra

Dewasa ini, *image* (citra) menjelma menjadi mantra gaib yang menyusup ke segala sisi kehidupan individu dan masyarakat, bahkan memainkan peranan besar dalam dunia politik dan kekuasaan. Para pemimpin negara, kandidat yang bersaing guna memerebutkan posisi sebagai presiden atau perdana menteri dan jabatan di bawahnya menaruh perhatian yang besar terhadap citra. Mereka sungguh serius merawat citra dirinya sebagai *public figure* dan sering berperilaku bagaikan selebritas dari dunia *entertainment*. Lebih parah lagi, dominasi citra merasuk pula ke wilayah praksis kekuasaan dan menjadi bahan pertimbangan utama dalam keputusan politik dan kebijakan pemerintah yang tergambar dalam istilah “populis”<sup>42</sup> dan tidak populis.<sup>43</sup>

Dasar pertimbangan penguasa melulu berorientasi pada pelestarian kekuasaan yang mengalir dari pra-anggapan bahwa rakyat adalah massa tanpa nama. Rakyat adalah objek dan bukan subjek kekuasaan dan pembangunan. Dengan demikian, sikap yang diambil penguasa berciri dua dimensi: di satu pihak menjamin kerja sama dan toleransi

---

<sup>41</sup> Valentinus Saeng, CP, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, him 258

<sup>42</sup> Populis mengandung arti populer, terkenal, dan merakyat tanpa memperhentikan hak dan kepentingan rakyat sungguh menjadi ukuran, pedoman, dan tujuan nyata.

<sup>43</sup> Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, him 525

minimum dengan kalangan oposisi dan di pihak lain menciptakan citra baik dan murah hati di kalangan rakyat jelata.<sup>44</sup>

Pemikiran dan pertimbangan yang bertumpu, mengedepankan dan berorientasi pada citra diri di mata rakyat menunjukkan peralihan penting dalam cara memahami, menilai, dan memaknai eksistensi manusia, realitas sosial, dan fungsi kekuasaan. Peralihan pola pemahaman, penilaian, dan pemaknaan ini terkait erat dengan perubahan konsepsi dan alur berfikir yang mendominasi semesta wacana manusia. Dominasi dunia citra dalam semesta dirkusur dan relasi sesama individu berada dalam makna mengisi, memaknai dan memaksimalkan hasil dan manfaat dunia rekaan bagi yang berkecimpung dan berkepentingan. Dunia virtual sebagai mahakarya teknologi yang menyedot dana untuk riset dan rekayasa teknis, membayar ilmuwan dan teknisis ulung, mensyaratkan disiplin, kompetensi keilmuan dan profesionalisme untuk menghasilkannya. Karena itu, penggunaan dan pemanfaatan dunia virtual dikhususkan hanya kepada kaum kuat kuasa yang berkantong tebal serta berpengaruh dan bukan untuk rakyat kebanyakan.<sup>45</sup>

Dari uraian tersebut dengan demikian menurut Marcuse tentang adanya perkembangan teknologi yang mutakhir, serta terdapat sebuah pola penjajahan, penindasan dan perbudakan mengalami perubahan radikal. Praksis kekuasaan dan penguasaan, perbudakan dan pengisapan dijalankan dengan menghindari ancaman dan tindak kekerasan. Pemakaian teror sudah dianggap kuno, mubazir, dan kontraproduktif. Kekerasan dan teror menimbulkan kepanikan dan ketakutan sesaat dan secara

---

<sup>44</sup> Valentinus Saeng, CP, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, him 262

<sup>45</sup> Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, him 262-264

bersamaan menimbulkan antipasti, kebencian dan bara perlawanan. Kekerasan dan teror akan membuat penguasa menggali kubur sendiri daripada bertahan abadi memegang tampuk kekuasaan. Karena alasan tersebut, rezim dan penguasa memilih pola penjajahan dan perbudakan secara lebih halus, rasional, dingin, dan tanpa wajah, tetapi mujarab dan mematikan.

Tidak bisa dipungkiri bahwa hingga hari ini, teknologi serta rasio teknologis yang dibentuk dan dimanfaatkan oleh sistem totaliter "*status quo*".<sup>47</sup> Senantiasa terus menyelinap masuk ke dalam bentuk-bentuk evolusi perbudakannya. Dengan kenyataan yang demikian, jika manusia tidak kritis dan tidak berusaha untuk terus mempertanyakan segala sesuatu yang tengah terjadi, maka manusia era kontemporer akan tetap menjadi 'budak' dari sistem status quo yang represif. Sistem totaliter tersebut telah mengemas bentuk-bentuk penindasan dengan format baru yang tersaji dengan cara yang nyaman, lembut, dan rasional. Sehingga sanggup untuk membuat individu dan masyarakat terlena hingga tidak menyadari bahwa apa yang tengah berlangsung adalah sebuah penindasan. Jika hal tersebut berlangsung, maka bukan hanya kaum pekerja saja yang menjadi korban dari sistem tersebut, melainkan seluruh wajah kemanusiaan dalam masyarakat juga menjadi korban.

Dalam masyarakat teknologi modern sendiri, peran manusia menjadi tidak menonjol. Teknologi sudah merupakan ungkapan kepentingan pribadi, bahkan kepentingan golongan yang dipaksakan pada banyak orang. Potensi emansipasi yang ada dalam diri individu tenggelam dalam teknologi. Masyarakat atau manusia di era industri 4.0 kini menjadi teralienasi, teknologi seperti smartphone yang terdapat

---

<sup>47</sup> Status quo bermakna kondisi yang ada saat ini dan sedang berjalan

didalamnya yakni game online sehingga membuat manusia menjadi terasingkan dari lingkungan sekitarnya, menurut Marcuse manusia semakin tidak sadar bahwa mereka berada dalam keadaan teralienasi yang diakibatkan dari perkembangan teknologi.

Bagi Marcuse masyarakat satu dimensi telah dihadapkan dengan kemajuan dalam segala segi, baik dari segi ekonomi, konsumsi, dan teknologi. Hal yang paling mencolok adalah peranan dari teknologi yang tadinya irasional menjadi rasional. Rasionalitas teknologi sendiri bagi Marcuse sudah menguasai mindset masyarakat pada era kontemporer sehingga mendapat cap sebagai masyarakat atau manusia yang berdimensi satu.<sup>46</sup> Misalnya yang menggambarkan hal ini dapat kita lihat pada Game online. Game online merupakan sebuah permainan yang mengalami suatu perkembangan yang signifikan dalam sebuah permainan visualisasi. Game online sendiri dikemas menjadi lebih menarik seperti adanya visualisasi grafik yang lebih elegan, terdapat adanya banyaknya karakter hero dalam sebuah permainan game online, serta game online juga bisa dimainkan bersama teman baik itu dirumah, tempat kuliah, café, dan lain sebagainya. Sehingga para pemainnya menjadi lebih betah dan berlama-lama ingin memainkannya.

Teknologi memiliki peran yang melampaui makna teknis dan sarana perwujudan diri manusia. Di era industri 4.0 teknologi beralih status menjelma sebagai prinsip dan roh peradaban. Sebagai prinsip dan roh, teknologi kini menjiwai dan menghidupi manusia dan peradabannya menurut bentuk yang sudah dirancang dan

---

<sup>46</sup> Ghulam Falach, Tesis: *Konsumerisme Manusia Satu Dimensi*, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018, him 16

direkayasa sehingga seluruh realitas dan tatanannya kini diubah menjadi realitas dan peradaban teknologis satu dimensi.<sup>47</sup>

Menurut Marcuse, manusia industri 4.0 adalah masyarakat yang tidak sehat karena masyarakat tersebut adalah masyarakat dimensi satu. Segala segi kehidupan hanya diarahkan kepada satu tujuan saja dengan menciptakan satu bentuk penindasan baru yang bersembunyi di balik kenyamanan, kelembutan, kerasionalan dan kebebasan yang diciptakan oleh sebuah perkembangan teknologi yakni game online.

#### **D. Game Online**

Seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, di era industri 4.0 saat ini, perangkat teknologi tidak hanya dituntut untuk memiliki satu fungsi semata namun beberapa fungsi sekaligus untuk memenuhi kebutuhan manusia. Tuntutan terhadap satu perangkat dengan banyak fungsi tersebut mendorong adanya kreativitas dari manusia itu sendiri untuk kemudian mengembangkan fungsi tersebut. Salah satunya terobosan besar sebagai upaya untuk mengembangkan fungsi dari teknologi adalah kemunculan internet. Internet saat ini tidak hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan informasi namun juga pada hal-hal yang bersifat hiburan (*entertainment*). Salah satu hal yang cukup banyak mendapat perhatian dari masyarakat berkaitan dengan hiburan internet adalah *game*. “Game adalah suatu sistem atau program dimana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada obyek di dalam game untuk suatu tujuan tertentu”.<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup> Ghulam Falach, Tesis: *Konsumerisme Manusia Satu Dimensi*, him 87

<sup>48</sup> Jasson, *Role Playing Game (RPG) Maker*, Andi Offset, Yogyakarta, 2009, him 2

## 1. Pengertian Game Online

Game atau permainan merupakan bentuk kegiatan untuk menghibur diri sendiri serta menghilangkan rasa penat dalam melakukan aktivitas keseharian. Seiring perkembangan zaman, game atau permainan pun juga ikut mengalami perubahan. Kemajuan teknologi dan informasi membuat berbagai macam permainan terus berkembang. Salah satu permainan yang banyak diminati yaitu game online. Game online adalah sebuah permainan yang hanya dioperasikan menggunakan koneksi internet.<sup>49</sup>

Game online atau permainan daring adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet yang sejenisnya serta menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.<sup>49</sup>

Game online didefinisikan menurut Burhan sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan game online terdapat dua

---

<sup>49</sup> Drajat Edy Kurniawan, Jurnal: *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta*, Vol 3 No 1, 2017, him 99

<sup>49</sup> [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Permainan\\_daring](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring), 24 Januari 2020

perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang menandai data koneksi dengan internet.<sup>50</sup>

## 2. Sejarah Perkembangan Game

David Gottlieb pertama kali menciptakan mesin permainan yang diproduksi secara massal, *Baffle Ball*<sup>51</sup>, pada tahun 1931. Kotak kayu kecil, yang hanya memiliki satu bagian yang bergerak, alat peluncur pemain akan meluncurkan sebuah bola pada area permainan, permukaan yang miring dengan “pin” besi di sekitar “lubang angka”. Tujuannya adalah memasukkan bola ke dalam salah satu lubang. Gottlieb segera merakit 4000 kotak kayu dalam sehari. Juga dengan segera dia memiliki banyak imitator. Salah satunya, Harry Williams, menciptakan *Contact*, game pinball elektrik pertama. Williams adalah seorang insinyur, dan inovasi game-nya pada tahun 1933 adalah pencetak angka elektronik (pemain *Baffle Ball* harus selalu mengingat angka yang mereka raih) dan lubang angka, atau kantong, yang melemparkan bola kembali ke area permainan (dalam permainan *Baffle Ball*, ketika bola jatuh ke lubang, bola hanya jatuh ke dalam dan tidak kembali ke area permainan). Popularitas mesin permainan ini pun meledak, dan antusiasme para pemain semakin menguat ketika pembuat mesin slot memasuki permainan, menghasilkan permainan dengan pembayaran tunai. Akan tetapi, dengan datangnya puncak depresi pada tahun 1930-an, para pemimpin rakyat tidak terlalu menyukai perkembangannya, dan beberapa daerah yang paling menonjol adalah New York City, melarang adanya permainan ini. Pinball dianggap sebagai perjudian.<sup>52</sup>

---

<sup>50</sup> Andri Arif dan Andy Widhiya, *Jangan Suka Game Online*, Media Grafika, Magetan, Cet I 2009, him 6

<sup>51</sup> Baffle Ball adalah mesin pertama yang di produksi secara massal

<sup>52</sup> Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*, Jakarta, Erlangga, 2008, Jilid 1 Edisi 5, him 352-353



David Gottlieb memiliki jawaban atas permasalahan ini. Game adalah persoalan keterampilan, bukan perjudian. Dan game yang dibayar dengan game lain, bukan dengan uang tunai, bukanlah perjudian. Pada tahun 1947, dia memperkenalkan *Humpty Dumpty*, sebuah permainan dengan enam flipper yang memberi imbalan kepada pemain yang menghasilkan angka yang tinggi berupa kesempatan untuk bermain kembali. Larangan pun dicabut, dan pinball kembali ke arena permainan, bahkan semakin banyak pemain yang tertarik pada game elektronik yang berbasis keterampilan sehingga diciptakanlah sebuah sarana yang menjadi sesuatu yang kita kenal saat ini dengan video atau game komputer.<sup>53</sup>

Selama akhir tahun tahun 1950-an dan tahun 1960-an komputer bagaikan raksasa penguasa, yang memenuhi semua ruangan. Kebanyakan menunjukkan hasilnya dalam bentuk teletip/teleks. Namun, komputer yang terbaik dan terancang adalah komputer yang dirancang untuk riset dan analisis militer, yang bentuknya sedikit lebih ramping dan memiliki monitor yang dapat menayangkan hasil. Hanya tiga Universitas saja MIT, Universitas Utah, dan Stanford serta beberapa instalasi riset yang berdedikasi yang memiliki mesin ini. Di MIT, sebuah kelompok yang merasa dirinya sebagai kutu buku, bernama Tech Model Railroad Club (TMRC), mulai menuliskan program komputer militer untuk kesenangan. Anggota klub akan meninggalkan pekerjaan mereka dekat komputer sehingga anggota lainnya dapat meneruskan pekerjaan yang sebelumnya. Salah satu anggota, Steve Russel, memutuskan untuk menulis program yang terakhir, sebuah game interaktif. Ia membutuhkan waktu 200 jam selama 6 bulan untuk menghasilkan game komputer interaktif yang pertama, *Spacewar*, yang

---

<sup>53</sup> Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*, him, 354

diselesaikan pada tahun 1961. Versi ini memiliki sakelar tekan yang mengendalikan kecepatan dan arah dari dua kapal luar angkasa torpedo yang saling mereka tembakkan. Versi finalnya, diselesaikan pada tahun berikutnya, memiliki peta bintang yang akurat sebagai latar belakangnya dan matahari dengan daerah gravitasi yang tepat secara matematis yang dapat mempengaruhi permainan. Russel dan teman-teman klubnya bahkan menciptakan suatu unit kendali jarak jauh (*remote control*) yang mengubah setiap fungsi game, game pad yang pertama.<sup>54</sup>

Namun, seorang mahasiswa lain yang bernama Nolan Bushnell mempunyai pemikiran yang berbeda. Selama dua tahun setelah game Rusell diselesaikan, TMRC mendistribusikan game tersebut ke sekolah lain secara gratis. Bushnell, yang bekerja di sebuah arena permainan untuk membayar pendidikan tekniknya di Universitas Utah, memainkan *Spacewar* secara terus-menerus. Setelah lulus, dia menghabiskan hampir seluruh waktu dan tenaganya untuk mengembangkan versi game yang dioperasikan dengan koin. Dia tahu bahwa untuk menghasilkan uang, harus ada daya tarik yang melebihi komputer sehingga dia merancang kotak *fiberglass* yang terlihat futuristic. Hasilnya, yaitu *Computer Space* yang diperkenalkan pada tahun 1971. Adalah suatu kegagalan yang menyedihkan. Game ini terlalu rumit untuk permainan biasa, memang menjadi bisnis yang cukup baik di lingkungan kampus, namun gagal di arena permainan bowling dan bar. Akan tetapi, Bushnell tidak terpengaruh. Dengan dua temannya yang menginvestasikan masing-masing \$250, dia berhenti dari pekerjaannya sebagai insinyur dan berkerjasama dengan Atari pada tahun 1972.<sup>55</sup>

---

<sup>54</sup> Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*, him, 355

<sup>55</sup> Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*, him, 256

Jauh sebelumnya, pada tahun 1951, Ralph Baer, seorang insinyur pada sebuah kontraktor militer yang bertugas mengembangkan “perangkat televisive terbaik di dunia”, mengatakan bahwa perangkat televisi yang baik seharusnya lebih dari sekedar menerima beberapa saluran (ingat, ini sebelum munculnya televisi kabel). Dia menyarankan untuk menciptakan game dalam alat penerimaan televisi. Pempinannya sama sekali tidak terkesan. Lima belas tahun kemudian, Baer bekerja untuk kontraktor pertahanan lain ketika dia menyelesaikan skema lengkap untuk konsol videogame yang akan dapat di jual dengan harga \$20. Dia mematenkannya pada tahun 1968 dan melisensikan alat yang diciptakannya kepada Magnavox, yang pada tahun 1972 memasarkan sistem video-game pertama dengan nama *Odyssey* dan menjualnya dengan harga \$100.<sup>56</sup>

*Odyssey* adalah game sederhana yang menawarkan dua bidang persegi untuk merepresentasikan dua pemain (atau dayung), sebuah bola dan sebuah garis tengah. Game ini memiliki enam sambungan selongsong dan lapisan layar berwarna transparan yang menghasilkan 12 permainan, semua bersifa dasar atau tanpa banyak pengembangan. Harganya yang mahal dan kepurusan Magnavox untuk menjualnya melalui diler perangkat televisinya sehingga menimbulkan persepsi yang salah, yaitu permanan ini hanya bisa dimainkan pada perangkat Magnavox membatasi kesuksesannya. Hanya 100.000 unit yang terjual. Namun, dengan *Odyssey* dan Atari.<sup>57</sup>

Suatu pendorong yang mengawali revolusi game adalah Pong, mesin permainan Pingpong dari Atari. Bushnell telah melihat *Odyssey* dalam sebuah pertunjukkan elektronik, kemudian ia mengatur orang-orangnya untuk menciptakan

---

<sup>56</sup> Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*, him, 256

<sup>57</sup> Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*, him, 357

versi mesin yang dioperasikan koin (Atari kemudian menyetujui untuk membayar biaya lisensi kepada Magnavox). Game yang dimainkan dua orang ini dengan segera menjadi hit, terjual sebanyak 100.000 unit pada tahun pertamanya dua kali lipat tiruannya. Pemain memasukkan uang koin 25 sen ke dalam game yang terlihat sangat menarik seperti *Pong*, termasuk *Paddle Ball* milik Harry Williams, For-Play dari Rally, dan dalam upaya untuk memimpin apa yang disebut Nolan Bushnell dengan “*the jackal*,” *Pong Doubles*, *Super Pong*, dan *Quadrapong* milik Atari.<sup>58</sup>

Hal yang kemudian yang mengikuti perkembangan game, sebagian hasil perkembangan microchip dan industri komputer yang sangat cepat (dan juga banyaknya para jenius teknologi industri game yang tumbuh subur di Jepang), adalah rangkaian inovasi dan perkembangan yang begitu pesat. Pada tahun 1975, Atari melalui pemasaran *Home Pong* dan *Sears*, melakukan langkah pertamanya, yaitu membawa mesin permainan kerumah-rumah pada tahun 1980 memperkuat tren ini. Juga pada tahun 1975, Midway mulai mengimpor *Gunflight* dari perusahaan manufaktur Jepang yang bernama Taito. Terdapat dua penyebab yang menular *Gunflight* memiliki nilai yang signifikan walaupun Sega, dengan game *Periscope*, mulai mengimpor mesin permainan ke Amerika Serikat pada tahun 1966, *Gunflight* adalah video game impor yang pertama, dan bahkan itu adalah game pertama yang memakai prosesor mikro komputer. Pada tahun 1976, Fairchild Camera dan Instrument memperkenalkan *Channel F*, game rumah pertama yang dapat diprogram dan control pertama dengan menggunakan kaset ROM. Mattel Toys membawa game elektronik pada tahun 1977, dengan judul seperti *Missile Attack*, *Auto Race* dan *Football* yang dapat dimainkan

---

<sup>58</sup> Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*, him, 357

dalam alat genggam, layar LED (*light emitting diode*) dan LCD (*liquid crystal display*). Pada tahun 1979, Milton Bradley meluncurkan Microvision, game sistem genggam pertama yang dapat di program. Dua mesin permainan yang diimpor dari Jepang, *Pacman* dari Namco pada tahun 1980 dan *Donkey Kong* dari Nintendo pada tahun 1981, langsung menjad game klasik, terlaris sepanjang waktu, dan dengan perkenalan konsol game yang inovatif dari Nintendo bernama NES pada tahun 1985, game untuk versi rumah berhasil dengan baik.<sup>59</sup>

Mesin permainan (*arcade game*), sistem permainan genggam (*handheld system*), dan konsol game rumahan (*home game console*), diikuti oleh game komputer personal (PC game), dimulai dengan peluncuran NES hidrid PC atau konsol di Jepang pada tahun 1987. Sekarang, dengan game yang dimainkan dalam konsol berbasis prosesor mikro, untuk memproduksinya bagi PC yang berbasis prosesor mikro menjadi sesuatu yang cukup mudah dan sederhana. Pada awal tahun 1990-an, komputer game yang berbasis CD-ROM dikenal umum dan cukup sukses. *Doom* (1993) dan *Myst* (1994) adalah beberapa dari game komputer besar yang populer. *Doom* mengisyaratkan adanya pengembangan yang segera akan terjadi pada game karena game ini dapat dimainkan melalui LAN (*Local Area Network*), atau jaringan komputer wilayah lokal, yang biasanya berada dalam satu gedung, yaitu game interaktif yang dapat dimainkan oleh beberapa game melalui jaringan komputer.<sup>60</sup>

### 3. Tujuan dan manfaat Game Online

Beberapa game mengembangkan kecerdasan, bakat, dan ketajaman pada anak-anak. Paling tidak, mereka memberikan sesuatu kompetensi yang umum dalam

---

<sup>59</sup> Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*, him, 358

<sup>60</sup> Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*, him, 358-359

kehidupan. Beberapa sosiolog berkata jika video game diformulasikan dibawah beberapa prinsip tertentu yang dipertahankan melalui *supervise* pendidikan, mereka dapat memiliki beberapa keuntungan. Anak-anak akan dapat menghabiskan waktu luangnya dengan bermain game, tanpa perlu dikhawatirkan. Mereka dapat memainkan game yang menarik, seperti game matematika, game memori, game yang menstimulasikan otak, dan game yang menstimulasi pemikiran inovatif.<sup>61</sup>

A. Tujuan dan manfaat sebuah game online antara lain:

1. Sebagai hiburan (*Entertainment*) ialah game ini hanya diutamakan untuk permainan. Sebagian game semacam ini bertujuan sebagai alternative hiburan, ada pula yang membawa pemainnya untuk memasuki suatu dunia yang lain sehingga dapat menyegarkan kembali pikiran yang stress.
2. Melatih ketangkasan (*Expand Skill*) game ini lebih dikhususkan untuk melatih ketangkasan dan kecepatan berpikir pemainnya, biasanya pada game untuk anak-anak.
3. Mendidik (*Education*) game ini akan lebih diutamakan untuk mendukung proses pembelajaran dengan konsep “Bermain sambil belajar”. Untuk sebagai anak, kata “Belajar” akan terasa sangat menakutkan, sehingga diharapkan dengan adanya game pendidikan yang menarik ini, anak tidak akan menyadari jika dilakukannya itu adalah termasuk belajar dan anak akan menjadi senang dan mau belajar.
4. Menyampaikan pesan tertentu (*Embed Messages*) game ini dibuat untuk menyampaikan pesan tertentu, misalnya: kebenaran selalu menang melawan

---

<sup>61</sup> Syekh Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, Solo, Aqwam, 2016, him 93

kejahatan, jangan mudah menyerah menghadapi suatu masalah dan lain sebagainya.<sup>62</sup>

5. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, kebanyakan game online menggunakan Bahasa Inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus menguasai kosa kata bahasa Inggris.<sup>63</sup>
6. Mengembangkan imajinasi anak, permainan game bisa membantu anak-anak untuk mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam game dan di aplikasikan dalam kegiatan sehari-hari.<sup>64</sup>
4. Kelemahan game online sebagai berikut:
  1. Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.
  2. Mendorong melakukan hal-hal yang negative, walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang di dalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal.
  3. Berbicara kasar dan kotor, entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet, smartphone atau game center.

---

<sup>62</sup> Jasson, *Role Playing Game (RPG) Maker*, him, 3-5

<sup>63</sup> Andri Arif dan Andy Widhiya, *Jangan Suka Game Online*, him 13-14

<sup>64</sup> Andri Arif dan Andy Widhiya, *Jangan Suka Game Online*, him 11-13

4. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata. Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya sering kali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah, ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya.
5. Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain game online karena menurunnya control diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan waktu untuk istirahatpun berkurang.
6. Pemborosan uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli poin atau karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah.<sup>65</sup>

## 5. Jenis-jenis Game Online

Kini kita akan membahas jenis-jenis game yang lebih dikenal dengan istilah genre game. Genre juga berarti format atau gaya dari sebuah game. Format sebuah game bisa murni sebuah genre atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa genre lain. Ini tidak salah dalam membuat sebuah game. Kita bisa menggabungkan beberapa genre ke dalam sebuah game untuk membuat unsure permainan lebih bervariasi dan menantang.

### 1. Maze Game

Jenis game ini adalah jenis game yang paling awal muncul. Contoh yang paling populer di Indonesia adalah game *Pacman* dan *Digger*. Secara sederhana kita mengitari Maze (lorong-lorong yang berhubungan) dan memakan beberapa item untuk menambah tenaga atau kekebalan. Kita juga tentunya memiliki musuh yang mengejar kita ketika

---

<sup>65</sup> Andri Arif dan Andy Widhiya, *Jangan Suka Game Online*, him 14-16



kita mendapatkan kekebelan kita bisa berbalik mengejar mereka. Sederhana, tapi mengasyikkan. Mode permainan inilah yang menjadi dasar permainan 3D sekarang. Jika dulu bentuknya 2D, maka sekarang diubah menjadi 3D. contoh game ini adalah Digger, Pacman, Doom, Ultimate Doom, Quake.<sup>66</sup>

## 2. Puzzle Game

Game jenis ini memberikan tantangan kepada pemainnya dengan cara menjatuhkan sesuatu dari sisi sebelah atas ke bawah. Pemain harus menyusunnya sedemikian rupa dan tidak ada yang tersisa ketika susunan di atasnya sudah akan dibuat. Susunan ini dilakukan secepat dan sebaik mungkin. Semakin lama akan semakin cepat dan semakin banyak objek yang jatuh. Dalam perkembangannya, jenis ini membebaskan cara bermainnya. Misalnya dengan user bebas meletakkan objek ke suatu tempat dengan tujuan tertentu. Contoh game ini ialah *Tetris*, *Magic Inlay*, *Adventure Inlay*, *Rocket Mania*, *Candy Crush Saga*, *Bubble Shooter*.<sup>68</sup>

## 3. Adventure Game

Game ini adalah game petualangan. Kita berjalan menuju ke suatu tempat. Di sepanjang perjalanan kita akan menemukan banyak hal dan peralatan yang akan kita simpan. Peralatan itu akan kita gunakan selama perjalanan, baik untuk membantu dan menjadi petunjuk kita. Game jenis tidak berfokus kepada pertarungan, terkadang ada namun sedikit. Umumnya game ini lebih menekankan kepada pemecahan misteri dari pada pertarungan sampai mati. Contoh game yang populer saat ini dari genre adventure adalah *God Hand*, *God Of War*, *Resident Evil*.

---

<sup>66</sup> Jasson, *Role Playing Game (RPG) Maker*, him 6

<sup>68</sup> Jasson, *Role Playing Game (RPG) Maker*, him, 9

#### 4. Fighting Game

Game ini memberikan kesempatan untuk pemain dalam bertarung menggunakan berbagai kombinasi gerakan dalam pertarungan. Ada yang mengadopsi gerakan bela diri, ada yang sama sekali tidak bisa dikategorikan alias gerakan liar. Jenis game ini ialah bertarung versus baik musuhnya seperti manusia, monster, robot. Game ini mencari yang terbaik dengan mengalahkan semua musuh. Contoh game ialah *Mortal Kombat*, *Tekken*, *Kungfu*, *King of Fighters*.<sup>69</sup>

#### 5. Sport Game

Jenis game ini ialah berkaitan dengan game Olahraga. Contoh game ini adalah Pes (*Pro Evolution Soccer*), *Fifa*, *NBA*, *Tenis*.

#### 6. Racing Game

Game balapan, game ini memberikan permainan lomba kecepatan dari kendaraan yang dimainkan oleh pemain. Terkadang di dalam arena balapan ataupun di luar arena. Contohnya ialah *Need For Speed*, *Beach Buggy Racing*, *Street Racing 3D*, *Hill Climb Racing*.

#### 7. First Person Shooter (FPS) Game

Game ini mengutamakan kecepatan gerakan kita di dalam permainan.. Disebut First Person Shooter karena pandangan pemain adalah pandangan orang pertama (*First Person*) artinya para pemain membawa senjata, dan semua aksi dalam game dilihat melalui pandangan mata mereka.<sup>70</sup> Contoh game ini ialah *Counter Strike*, *Point Blank*.

#### 8. Thrid Person Action

---

<sup>69</sup> Jasson, *Role Playing Game (RPG) Maker*, him, 11-12

<sup>70</sup> Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*, him, 359

Jenis game ini ialah menyediakan fitur kedua sudut pandang orang ketiga.<sup>71</sup> Game jenis ini sedang naik daun di Indonesia di era kontemporer saat ini game jenis ini banyak sekali peminatnya di Indonesia bahkan seluruh dunia memaikan jenis game ini. Bahkan sampai dibuat Event Turnamen dengan berbagai hadiah yang sangat mengiurkan bagi yang ingin memenangkannya. Jenis game ini adalah PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*), *Free Fire*.

#### 9. Role Playing Games (RPG)

Di genre game ini kita akan berperan menjadi sebuah karakter. Kita akan menjalankan peran kita ini dengan berbagai atribut, seperti kesehatan, inteligensi, kekuatan, dan keahlian. Salah satu game yang terkenal dengan RPG pada masa awal adalah Ultima. Kini genre ini berkembang menjadi beberapa jenis variasi RPG seperti action RPG. Contoh game ini adalah *Final Fantasy*, *Mobile Legend Bang-bang*, *Ragnarok*, *Attack on Titan*.<sup>72</sup>

Permainan game online saat ini sedang merebak di tengah masyarakat terutama di kalangan remaja. Generasi milenial ini memang akrab dengan gadget dan paling suka bermain bahkan permainan ini pun bisa di akases semua kalangan baik oleh remaja, orang tua bahkan anak-anak. Game yang ber-genre Racing, RPG, FPS, Adventure, Moba, paling banyak diminati oleh generasi milenial. Semua jenis permainan game online memberikan hiburan yang luar biasa yang menjadikan para gamers terdorong untuk memainkannya lagi dan lagi. Game online bahwasannya adalah permainan di dunia maya yang bisa di jangkau oleh semua orang diseluruh dunia.

---

<sup>71</sup> Jasson, *Role Playing Game (RPG) Maker*, him 16

<sup>72</sup> Jasson, *Role Playing Game (RPG) Maker*, him 16-17