

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Video Game telah menjadi salah satu bagian dari budaya populer global, memainkan peran penting dalam membentuk suatu pemahaman, nilai-nilai, dan pengalaman pengguna modern. Seiring dengan kemajuan teknologi, *video game* tidak lagi hanya sekadar hiburan semata, tetapi juga sarana ekspresi seni, medium pembelajaran, dan platform untuk interaksi sosial. Namun, di balik kepopuleran dan dampak positifnya, *video game* juga sering kali menjadi subjek kontroversi dan kritik, terutama terkait dengan potensi pengaruhnya terhadap pemain, terutama remaja dan generasi muda. Oleh karena itu, memahami bagaimana *video game* mempengaruhi pemahaman, sikap, dan perilaku pengguna menjadi penting dalam konteks sosial, budaya, dan psikologis kontemporer.

Salah satu aspek yang menarik dalam penelitian tentang *video game* adalah pemahaman dan respons pemain terhadap isu-isu dunia nyata, termasuk politik, sosial, dan lingkungan. Banyak *video game* modern menampilkan cerita-cerita yang kompleks dan tema-tema yang mendalam, menantang pemain untuk berpikir kritis tentang masalah-masalah kontemporer. Dalam konteks ini, *video game* tidak hanya dianggap sebagai bentuk hiburan belaka, tetapi juga sebagai alat untuk pembelajaran dan refleksi sosial.

Namun demikian, perlu diakui bahwa pengaruh *video game* tidak selalu positif, dan beberapa penelitian telah menyoroti potensi dampak negatifnya terutama terkait dengan perilaku agresif, ketergantungan, dan stereotip. Oleh karena itu, penting untuk melihat *video game* sebagai fenomena yang kompleks yang memerlukan pendekatan multidisiplin untuk memahaminya secara menyeluruh. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang peran *video game* dalam budaya kontemporer, kita dapat mengembangkan strategi yang lebih efektif untuk memaksimalkan manfaatnya sambil mengurangi risiko yang terkait dengannya.

Di era digital ini, media sosial memainkan peran penting sebagai tempat para gamer berbagi pengalaman mereka dalam bermain game. Platform seperti *Facebook*, *Twitter*, *Reddit*, dan *Discord* menjadi ruang diskusi di mana para pemain tidak hanya membahas strategi dan pencapaian mereka, tetapi juga berbagi pandangan dan interpretasi mereka tentang berbagai elemen dalam game. Hal ini menciptakan komunitas global di mana interaksi dan komunikasi lintas budaya dapat terjadi dengan cepat dan luas.

Tahun 2022 awal, seluruh dunia dikejutkan dengan adanya fenomena jatuhnya rudal milik militer Rusia pada wilayah Kyiv beserta ibu kota negara Ukraina yang menyebabkan memanasnya kedua negara tersebut. Penyerangan pada wilayah sipil negara Ukraina tersebut mengakibatkan 198 warga tewas termasuk korban anak-anak, dan sebanyak 1.000 orang cedera sampai tanggal 26 Februari 2022 dari awal jatuhnya rudal tersebut (kompas.com). Pecahnya perang antara Ukraina dan Rusia sangat disayangkan oleh seluruh warga dunia, termasuk seluruh

warga Indonesia yang diwakilkan oleh Presiden Joko Widodo untuk kedua belah pihak harus tetap menahan diri dan perang tidak boleh sampai terjadi.

Pada media sosial, banyak dari remaja Indonesia yang saling memberikan opini serta mempermasalahkan mereka yang merupakan warganet Indonesia yang mendukung Rusia saling memberikan ujaran kebencian kepada warganet Indonesia yang berempati kepada negara Ukraina ketika adanya pembahasan penyerangan Rusia kepada negara Ukraina. Hal tersebut sering muncul pada konten atau topik pembahasan yang memberikan informasi terkini mengenai perkembangan konflik antara Rusia dan Ukraina. Hal tersebut sangat memprihatinkan dimana warganet Indonesia yang perlu dipertanyakan identitas nasional mereka kenapa perlunya ujaran kebencian atau pembahasan topik sampai saling singgung menyinggung antar sesama warga Indonesia dimana mereka sendiri juga tidak ada keterkatian antara negara Rusia maupun Ukraina.

Identitas Nasional Indonesia penting dibahas dalam hal ini, banyak masyarakat utamanya remaja yang masih belum memahami sepenuhnya terkait pemahaman nasionalisme yang mereka miliki. Secara garis besar nasionalisme adalah konsep fundamental yang mendefinisikan identitas dan persatuan suatu bangsa. Pemahaman dan penghayatan terhadap nasionalisme menjadi semakin penting di era digital, di mana media baru dan teknologi informasi memainkan peran yang signifikan dalam membentuk persepsi dan pemahaman generasi muda. Menurut *Benedict Anderson* dalam bukunya *Imagined Communities* (1991), nasionalisme adalah sebuah "komunitas terbayang" di mana anggota dari suatu bangsa, meskipun tidak saling mengenal secara pribadi, tetap merasakan adanya

kebersamaan dan kesatuan. *Anderson* menekankan pentingnya media dalam menciptakan dan mempertahankan komunitas terbayang ini. Di era modern, peran media telah berkembang dari media cetak menjadi media digital, termasuk game, yang memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan identitas nasional.

Nasionalisme juga tidak lepas dari sikap bela negara, Menurut Suwarno (2011) bela negara adalah sikap dan tindakan warga negara yang dilandasi rasa cinta tanah air, kesadaran berbangsa dan bernegara, keyakinan Pancasila sebagai ideologi bangsa dan negara, kerelaan berkorban guna menghadapi setiap ancaman, tantangan, hambatan dan gangguan (ATHG) baik yang datang dari dalam maupun dari luar yang membahayakan kelangsungan hidup bangsa dan Negara, keutuhan wilayah, yuridiksi nasional dan nilai-nilai luhur Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Bela negara oleh masyarakat umum mampu dilakukan kapan saja dimana saja, baik di lingkungan rumah tangga, masyarakat, instansi/tempat kerja, di sekolah, pada tempat ibadah, pasar dalam negeri, pasar luar negeri, dalam jaringan (internet) seperti bermain game. Tindakan bela negara ini akan selaras jika pemerintah mampu menyeimbangkan cita-cita dan tujuan terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Christian Fuchs dalam bukunya *Nationalism on the Internet: Critical Theory and Ideology in the Age of Social Media and Fake News* (2019) menjelaskan bagaimana nasionalisme dan ideologi dibentuk dan disebarakan melalui platform digital. Fuchs menggunakan teori kritis untuk menganalisis bagaimana media sosial dan platform digital dapat memperkuat atau menantang pemahaman ideologis dan nasionalisme di kalangan pengguna. Pentingnya memahami nasionalisme pada

remaja gamer di Surabaya terletak pada peran game dalam pembentukan identitas nasional. *Game* seperti *Far Cry 3* dapat berfungsi sebagai media yang membentuk "komunitas terbayang" di antara para pemainnya, terutama remaja *gamer* di Surabaya. Meskipun mereka tidak saling mengenal secara langsung, pengalaman bermain game yang sama dapat menciptakan rasa kebersamaan dan identitas bersama.

Dinamika sosial dan kultural di Surabaya, yang memiliki konteks historis kuat sebagai pusat perjuangan kemerdekaan Indonesia, dapat ditemukan kembali atau diinterpretasikan ulang melalui *game*. Pengaruh globalisasi dan teknologi digital menciptakan dinamika baru dalam pemahaman nasionalisme, di mana *game* membawa pengaruh lokal dan global yang mengubah cara remaja memaknai identitas nasional mereka. Dalam konteks pendidikan dan kebijakan, pemahaman ini penting untuk merancang kebijakan pendidikan yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai nasionalisme. Analisis kritis terhadap media digital dan *game* dapat memberikan wawasan bagi pembuat kebijakan untuk mengembangkan strategi yang mendukung penguatan identitas nasional di kalangan remaja.

Selain itu, dalam mencegah radikalisme dan memperkuat kesatuan, pemahaman mendalam tentang bagaimana remaja gamer memaknai nasionalisme dapat membantu menjaga kesatuan dan mencegah perpecahan di masyarakat. Media digital dapat menjadi alat yang kuat untuk menyebarkan ideologi, dan dengan memahami bagaimana game mempengaruhi pemahaman remaja tentang nasionalisme, strategi yang lebih efektif dapat dirancang untuk melawan radikalisme dan memperkuat rasa kebangsaan. Penelitian tentang nasionalisme

Indonesia pada remaja *gamer* di Surabaya, khususnya melalui game *Far Cry 3*, memiliki relevansi yang signifikan dalam konteks teori nasionalisme Anderson dan teori kritis media digital *Fuchs*. Studi ini tidak hanya memberikan wawasan tentang bagaimana identitas nasional dibentuk di era digital, tetapi juga membantu merancang kebijakan yang lebih baik untuk mendukung dan memperkuat nasionalisme di kalangan generasi muda.

Far Cry 3 adalah salah satu game yang populer di kalangan *gamer* remaja, tidak hanya di Surabaya tetapi juga di seluruh dunia. Dikembangkan oleh *Ubisoft* dan dirilis pada tahun 2012, *Far Cry 3* menawarkan pengalaman bermain yang mendalam dengan narasi yang kuat, visual yang menakjubkan, dan mekanisme permainan yang menarik. *Game* ini mengisahkan petualangan seorang pemuda bernama *Jason Brody* yang terdampar di sebuah kepulauan tropis yang dikuasai oleh para pemberontak dan kelompok kriminal. Selama permainan, pemain harus bertahan hidup, menyelamatkan teman-temannya, dan melawan musuh yang berbahaya. Popularitas *Far Cry 3* dapat dilihat dari berbagai penghargaan yang diterimanya serta basis penggemar yang luas dan aktif. *Game* ini bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga merupakan media yang membawa berbagai elemen naratif dan tematik yang kompleks. Elemen-elemen ini dapat mempengaruhi pandangan dan pemahaman pemain terhadap berbagai isu, termasuk nasionalisme.

Beberapa elemen dalam *Far Cry 3* yang mungkin memberikan pandangan nasionalisme Indonesia antara lain narasi dan tema kekuasaan. *Far Cry 3* menggambarkan tema-tema tentang kekuasaan, penjajahan, dan perjuangan melawan penindasan. Pemain diajak untuk memahami dinamika kekuasaan dan

bagaimana perjuangan untuk kebebasan dan kedaulatan dapat dilakukan. Tema-tema ini dapat menginspirasi pemain untuk merenungkan makna nasionalisme dan perjuangan kemerdekaan dalam konteks Indonesia. Selain itu, game ini menampilkan berbagai budaya dan kelompok etnis yang fiksi, tetapi kaya akan simbolisme dan representasi yang bisa mirip dengan realitas. Pemain dapat mengidentifikasi elemen-elemen budaya ini dengan budaya lokal Indonesia, yang dapat mempengaruhi cara mereka memaknai identitas nasional dan kebangsaan.

Sepanjang permainan, pemain dihadapkan pada berbagai keputusan yang sulit, yang dapat mencerminkan dilema yang dihadapi dalam kehidupan nyata. Melalui pilihan-pilihan ini, pemain dapat merenungkan nilai-nilai yang mereka anut, termasuk nilai-nilai nasionalisme. *Far Cry 3*, sebagai produk global, membawa nilai-nilai dan ide-ide dari berbagai budaya yang berbeda. Paparan terhadap ide-ide global ini dapat mempengaruhi pandangan remaja terhadap nasionalisme, baik dalam bentuk penguatan identitas nasional atau justru pembukaan diri terhadap pengaruh budaya global. *Game* ini juga mendorong keterlibatan dalam komunitas gamer yang lebih luas, baik secara lokal maupun internasional. Interaksi dengan pemain lain melalui forum, media sosial, dan platform game online dapat mempengaruhi pandangan remaja tentang solidaritas, identitas, dan nasionalisme.

Dengan melihat popularitas *Far Cry 3* dan elemen-elemen yang mungkin mempengaruhi pandangan nasionalisme Indonesia, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana remaja *gamer* di Surabaya memaknai nasionalisme Indonesia melalui interaksi mereka dengan game tersebut. Analisis ini akan

memberikan wawasan tentang bagaimana media digital dapat berfungsi sebagai alat pembentukan identitas nasional dan bagaimana generasi muda Indonesia menginterpretasikan dan menghidupi nilai-nilai nasionalisme dalam konteks digital yang semakin global.

Dalam penelitian ini, game "*Far Cry 3*" dipilih sebagai objek studi karena mengangkat tema-tema konflik, kepahlawanan, dan keberanian yang relevan dengan isu-isu nasionalisme. *Far Cry 3*, sebuah game yang terkenal dalam genre *action-adventure*, menawarkan pengalaman yang mendalam bagi para pemainnya. Mengangkat *setting* yang eksotis di sebuah pulau tropis yang dipenuhi dengan konflik dan ketegangan, permainan ini tidak hanya menawarkan hiburan semata, tetapi juga memperkenalkan pemain pada tema-tema seperti keberanian, pengorbanan, dan ambisi. Dalam konteks penelitian ini, analisis terhadap bagaimana pemain merespons dan menginterpretasikan narasi serta isu-isu yang disajikan dalam *Far Cry 3* dapat memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana *video game* dapat mempengaruhi pemahaman dan sikap pemain terhadap situasi dunia nyata, termasuk konflik seperti yang terjadi antara Rusia dan Ukraina.

Dengan demikian, kajian ini tidak hanya relevan dalam memahami bagaimana *video game* memaknai pengalaman sebuah individu, tetapi juga dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika budaya dan sosial yang melingkupi remaja Indonesia. Berangkat dari fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana Fenomenologi remaja *gamer* Surabaya tentang nasionalisme yang mereka miliki. Dalam kaitannya ini peneliti hanya akan

membahas nasionalisme remaja Surabaya yang memainkan *game* yang memiliki propaganda negara diluar Indonesia. Berdasarkan berbagai uraian diatas maka peneliti melaksanakan penelitian kualitatif menggunakan metodologi Fenomenologi pada para remaja *gamer* dilingkup kota Surabaya dengan judul penelitian Nasionalisme Indonesia pada Remaja *Gamer* Surabaya (Studi Kualitatif Fenomenologi Remaja *Gamer* Surabaya Tentang *Game Far Cry 3*).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti berusaha mengetahui bagaimana remaja *gamer* di Surabaya memahami dan memaknai nasionalisme Indonesia melalui media *game Far Cry 3*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul skripsi “Nasionalisme pada Remaja *Gamer* Surabaya (Studi Kualitatif Fenomenologi Remaja *Gamer* Surabaya Tentang *Game Far Cry 3*)” maka tujuan dari peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana remaja *gamer* di Surabaya memahami dan memaknai nasionalisme Indoensia melalui media *game Far Cry 3*.

1.4 Manfaat Penelitian

Di dalam penelitian tentu saja sangat diharapkan adanya manfaat dan kegunaan yang dapat diambil dalam penelitian tersebut. Manfaat yang dapat diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi akademisi, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan dan menambah wawasan serta sebagai referensi mengenai konsep makna

nasionalisme bela negara pada para remaja Surabaya khususnya pelajar serta mahasiswa.

2. Bagi para *gamer* Indonesia, hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi pengetahuan tentang bagaimana konsep dari makna nasionalisme serta bela negara bagi kelompok yang menggeluti pada bidang *gaming*.
3. Memberikan gambaran umum dan bisa menjadi bahan evaluasi untuk para *gamer* yang ada di Indonesia terkhususnya *gamer* Surabaya terhadap sikap dari para *gamer* yang ada pada lingkup masyarakat umum.