

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini mengungkapkan bagaimana kecepatan teknologi dalam dunia game lewat media Smartphone menyebabkan perubahan gaya bermain yang nantinya berpotensi mengubah kehidupan para pemain game dimasa mendatang. Game MOBA atau Multiplayer Online Battle Arena adalah jenis permainan yang sangat populer di kalangan komunitas gamer karena mudah dimainkan dimana saja dan fleksibel. Namun kenyamanan yang disuguhkan membuat para pemainnya mengalami kecanduan dan sulit terlepas dengan jeratan kesenangan yang ada dalam game yang berujung pada stigma buruk nge-game dan kecemasan lingkungannya sendiri.

Analisis ini berdasarkan pada teori dromologi yang dikembangkan Paul Virilio mengenai kewaspadaan terhadap teknologi yang semakin canggih, dibantu dengan pandangan beberapa tokoh mengenai pengaruh teknologi dalam kehidupan manusia. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan mewawancarai narasumber menggunakan metode etnografi pada komunitas player Game Online Mobile MOBA di suatu wilayah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Game Online Mobile berkembang sangat pesat, sehingga pengawasan pada generasi mendatang perlu diperhatikan. Kecepatan yang tercipta membuat manusia sulit mengendalikannya serta kemudahan bermain yang dihadirkan membuat para pemain seakan kecanduan dengan game yang mereka geluti. Penelitian ini bertujuan mengingatkan pada lingkungan gamer agar lebih mewaspadaai dan memperhatikan kecepatan yang tercipta oleh Game Online Mobile.

Kata Kunci: Game MOBA, Komunitas, Budaya Game, Virilio, Kecepatan, Kecelakaan.

ABSTRACT

Abstract: *This study reveals how the speed of technology in the game world through Smartphone media causes changes in playing styles which will have the potential to change the lives of game players in the future. MOBA game or Multiplayer Online Battle Arena is a type of game that is very popular among the gamer community because it is easy to play anywhere and flexible. However, the convenience provided makes the players addicted to it and it is difficult to escape from the entanglement of the fun in the game which leads to the bad stigma of playing the game and the anxiety of the environment itself.*

This analysis is based on the dromology theory developed by Paul Virilio regarding awareness of increasingly sophisticated technology, assisted by other theory view of the influence of technology in human life. This research is qualitative by interviewing sources using ethnographic methods in the MOBA Mobile Online Game player community in an area.

The results of the study show that Mobile Online Games are growing very rapidly, so that monitoring of future generations needs to be considered. The speed created makes it difficult for humans to control it and the ease of playing that is presented makes the players seem addicted to the game they are involved in. This study aims to remind gamers to be more aware of and pay attention to the speed created by Mobile Online Games.

Keywords: *MOBA Games, Community, Game Culture, Virilio, Speed, Accident.*