

PERILAKU PECANDU GAME ONLINE PADA REMAJA STUDI DI KELURAHAN TANJUNG HULU KECAMATAN PONTIANAK TIMUR

Oleh:
ARIEF SOEHARTONO
NIM. E51109049

Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Universitas Tanjungpura Pontianak Tahun 2016

Abstrak

Pada skripsi ini, penelitian akan difokuskan pada perilaku pecandu *game online* pada remaja khususnya di Kelurahan Tanjung Hulu. Tujuan Penelitian yang pertama yaitu untuk mengungkapkan bentuk perilaku sosial pecandu *game online* pada remaja pelajar di Kelurahan Tanjung Hulu Kecamatan Pontianak Timur, kedua mengungkapkan faktor yang menyebabkan remaja pelajar menjadi kecanduan bermain *game online* Kelurahan Tanjung Hulu Kecamatan Pontianak Timur. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analisis. Jenis Penelitian adalah Penelitian Kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang agar perilakunya dapat diamati dengan jelas. Pemilihan informan dilakukan secara purposive, orang-orang di ambil berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sendiri oleh peneliti sesuai dengan latar dan tujuan dalam penelitian. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa bentuk perilaku pecandu game online yang ada di kelurahan tanjung hulu. Faktor yang menyebabkan remaja pelajar menjadi kecanduan bermain game online dipengaruhi oleh dua faktor, internal (diri sendiri) dan eksternal (keluarga, teman sebaya dan tetangga). Rata-rata dalam data pengguna gamer atau pemain berdasarkan intensitas yang digunakan, *heavy users* (lebih dari 40 jam perbulan). Perilaku pecandu ini menyebabkan kecanduan, kurangnya perhatian dari orang terdekat, kurang mengontrol diri, banyaknya waktu luang yang dimiliki, faktor ekonomi yang dimiliki dan kebijakan pengelola *game center*.

Kata-kata Kunci: *Game Online, Gamer, Perilaku Sosial*.

GAMERS ONLINE BEHAVIOR IN TEENS STUDY GENEROUS NATURE TANJUNG HULU SUBDISTRICT EAST PONTIANAK

Abstract

In this thesis, the research will focuses on the behavior of online games addiction in teenage, especially in Tanjung Hulu region. The first objective of this research is to express the form of social behavior of online games addict in teenage students in Tanjung Hulu, Pontianak Timur, the second is to reveals the factors that cause teenage students became addicted to playing online games in Tanjung Hulu Pontianak Timur. The method used in this research is descriptive analysis. Type research is qualitative research as a research procedure that produces descriptive data in the form of words written or spoken of people so the behavior can be observed clearly. Selection of informants was purposively, those taken based on the criteria defined by the researchers in accordance with the background and purpose of the research. The results of this research indicate that this form of online game addicts behavior in Tajung Hulu village. Factors that lead young students were becoming addicted to playing online games influenced by two factors: internal (self) and external (family, peers and neighbors). On the average data of the gamers or the players are the addict users (more than 40 hours per month). The addict behavior leads to addiction, lack of attention from the nearby, less self-control, the amount of free time you have, the economic factors and policy managers of the game center.

Keywords: Online Games, Gamer, Social Behaviour

A. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk manusia tersebut adalah internet.

Perkembangan teknologi berupa internet memberikan manfaat bagi kita semua. Dalam hal yang menarik untuk diperhatikan, dikarenakan menunjukkan keaktivitas manusia dan khususnya para remaja yang mengakses di bidang teknologi dalam kesehari-harian dan teknologi sudah banyak memberikan jasa kepada umat manusia.

Dalam internet tersebut banyak sekali informasi-informasi dan hiburan-hiburan didalamnya. Salah satu didalamnya hiburan adalah *video game* yang dikenal para siswa yang banyak diminati sekarang yaitu *Game Online*. Sebagai media *Game Online* sangat berpengaruh pemikiran manusia, menyerap dua panca indera yaitu melihat dan mendengar. Pengguna *game online* sendiri bukan hanya dari kalangan anak-anak saja, akan tetapi mayoritas penggunanya adalah

remaja. Banyak remaja yang berpartisipasi dalam permainan *game online*. Selain untuk mencari para pemenang juga sebagai tujuan mencari teman ataupun silaturahmi bagi para pecinta *game online*.

Bermula dari bermain secara *online* bersama banyak teman atau dari ajakan teman untuk bermain *game online* bersama di *game centre*. Hal inilah yang menyebabkan para remaja menjadi tertarik untuk menikmati dunia game dengan suasana dan tantangan yang berbeda yang semula bermain secara *offline* atau tantangan dengan musuh yang dijalankan dengan sistem yang monoton bisa berubah menjadi permainan yang interaktif dan sangat menarik untuk terus dimainkan. Fenomena tersebut maraknya *Game Online* dengan warung internet (warnet).

Melengkapi fasilitas dengan biaya relatif murah hanya Rp.3000 perjam seorang individu memainkan dan menghabiskan waktunya untuk bermain *Game Online*.

Ditemukan kasus di tempat warung internet sekelompok remaja yang memakai pakaian seragam sekolah yang membolos ketika waktu belajar atau waktu sekolah. Dalam kejadian tersebut para siswa sedang memainkan *Game Online* adapun *Game Online* tersebut yaitu *point blank* para gamers menyebutnya (PB). Sebutan untuk si

pemain *Game Online* adalah *gamer*. (Media Indonesia: 2008) dari data tersebut banyaknya para remaja yang diminati adalah *Game Online*. Perilaku ini menyebabkan kerugian diri sendiri yang menghabiskan waktu dan dapat menyebabkan si pemain mengalami kecanduan. (Yee, 2002).

Mengenai kecanduan *Game Online* roleplay (MMORPG) merupakan jenis *game online* yang mengharuskan kita membangun karakter yang dimainkannya, mulai dari *skill character* atau *level character*. Kecanduan didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri. Menurut Horrigan (dalam Achmad 2010:5), terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan internet seseorang, yakni frekuensi internet yang sering digunakan dan lama menggunakan kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian Remaja

Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang

mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik (Hurlock, 1992). Remaja sebenarnya tidak mempunyai tempat yang jelas karena tidak termasuk golongan anak tetapi tidak juga golongan dewasa atau tua.

Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Sedangkan menurut Zakiah Darajat (1990: 23) remaja adalah: masa peralihan diantara masa kanak-kanak dan dewasa. Dalam masa ini anak mengalami masa pertumbuhan dan masa perkembangan fisiknya maupun perkembangan psikisnya. Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun.

2. Kecanduan Game Online

Kecanduan adalah suatu keadaan interaksi antara psikis terkadang juga fisik dari organisme hidup dan obat, dibedakan tanggapan perilaku dan respon yang lainya yang selalu menyertakan suatu keharusan untuk mengambil obat secara terus menerus atau berkala untuk mengalami psikis dan kadang kadang untuk menghindari dari ketidaknyamanan dari obat (Grispon & Bokular dalam Elster 1993:3)

Kecanduan dalam kamus psikologis diartikan sebagai keadaan bergantung secara

fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap obat bius, ketergantungan obat fisikdan psikologis dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius dihentikan (Chaplin, 2009:11).

3. Kriteria Kecanduan *Game Online*

Seseorang dikatakan kecanduan apabila memenuhi minimal tiga dari enam jenis yang diungkapkan oleh Brown (dalam Faried, 2012: 25). Jenis-jenis perilaku tersebut adalah:

1. *Salience* adalah menunjukkan dominasi aktivitas bermain permainan internet dalam pikiran dan tingkah laku.
 - a. *Cognitive salience* adalah dominasi aktivitas bermain permainan internet pada level pikiran.
 - b. *Behavioral salience* adaah dominasi aktivitas bermain permainan internet pada level tingkah laku.
2. *Euphoria* adalah — mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain permainan internet.
3. *Conflict* adalah pertentangan yang muncul antara orang yang kecanduan dengan orang-orang yang ada disekitarnya (*external conflict*) dan juga dengan dirinya sendiri (*internal*

conflict) tentang tingkat dari tingkah laku yang berlebihan.

- a. *Intrapersonal conflict* (eksternal) : konflik yang terjadi dengan orang-orang yang ada disekitarnya.
- b. *Interpersonal konflik* (internal) : konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri.

4. *Tolerance* adalah aktivitas bermain permainan internet mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan.
5. *Withdrawal* adalah perasaan tidak menyenangkan ketika tidak melakukan aktivitas bermain permainan internet.
6. *Relapse and Reinstatement* adalah kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku kecanduan atau bahkan lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. Hal ini menunjukkan kecenderungan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain permainan internet.

4. Perkembangan *Game Online*

Game Online atau sering disebut Online Games adalah sebuah permainan

(games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan baik LAN (*Local Area Network*) maupun Internet, dimana dapat dimainkan oleh banyak orang di waktu yang sama walaupun terdapat tempat yang jauh.

Game Online saat ini tidaklah sama seperti ketika games online diperkenalkan pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai 2 orang saja untuk bermain game, lalu munculah komputer dengan kemampuan time sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus satu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (paket based computer networking), jaringan tidak hanya sebatas LAN (*local area network*) tetapi sudah mencakup WAN (*wide area network*) dan menjadi internet. *Game Online* muncul pertama kali adalah simulasi perang atau pesawat yang dipakai pasukan militer dilepas lalu di komersialkan. Game-game ini menginspirasi game-game yang lain dan berkembang.

5. Tipe-tipe Game Online

Genre *game online* adalah jenis-jenis game ditinjau oleh Lindsay Grace dalam (2005). cara memainkannya Tipe-tipe game tersebut yaitu:

- a. *First Person Shooter* (FPS), sesuai judul ini game ini mengambil pandangan orang yang pertama pada gamenya sehingga kita sendiri yang berada dalam game tersebut. Kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia ini sering disebut dengan tembak-tembakan)
- b. *Real Time Strategy*, merupakan game yang pemainnya menekan pada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 pemain saja akan tetapi banyak karakter.
- c. *Cross-Platform Online*, merupakan game yang dapat memainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya saja *need for speed undercover* dapat dimainkan dengan secara online dari PC maupun Xbox 360 (Xbox 360 merupakan hardware atau console game yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online).
- d. *Browser Games*, merupakan game yang dimainkan pada browser seperti Firefox, Opera dan IE. Syarat dapat dimana sebuah browser dapat memainkan game ini adalah browser yang mendukung javascript, php, maupun flash.

6. Pengertian Perilaku Sosial

Perilaku sosial adalah kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri, melainkan memerlukan bantuan orang lain. Faktor penentu atau determinan perilaku manusia sulit untuk dibatasi karena perilaku merupakan hasil dari perubahan dari berbagai faktor, baik internal maupun eksternal (lingkungan). Dari aspek tersebut sulit untuk ditarik garis yang tegas dalam mempengaruhi perilaku manusia. Secara lebih terperinci perilaku manusia sebenarnya merupakan refleksi dari berbagai gejala kejiwaan seperti pengetahuan, keinginan, kehendak, minat, motivasi, persepsi, ataupun sikap.

Skinner membedakan perilaku menjadi 2 jenis (Bimo, 2003: 15), yaitu:

- 1) Perilaku Alami (*Innate Behaviour*)
Perilaku alami yaitu perilaku yang dibawa sejak organisme dilahirkan, yaitu berupa refleks-refleks dan insting-insting.
- 2) Perilaku Operan (*Operant Behavior*)
Perilaku operan yaitu perilaku yang dibentuk melalui proses belajar. Perilaku manusia sebagian besar ialah berupa perilaku yang dibentuk, perilaku yang dipelajari. Berkaitan dengan hal tersebut maka salah satu

persoalan ialah bagaimana cara membentuk perilaku itu sesuai dengan yang diharapkan (Bimo, 2003: 17).

- 1) Cara membentuk perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan yaitu membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan, akhirnya akan terbentuklah perilaku tersebut.
- 2) Pembentukan perilaku dengan pengertian (*insight*) yaitu berdasarkan atas teori belajar kognitif, yaitu belajar dengan disertai adanya pengertian.
- 3) Pembentukan perilaku dengan menggunakan model yaitu didasarkan atas teori belajar sosial (*social learning theory*) atau *observational learning theory* yang dikemukakan oleh Bandura (Bimo, 2003: 18-17). Dalam penelitian ini, kecanduan remaja bermain *Game Online* berawal dari proses belajar, dari proses belajar tersebut maka akan membentuk suatu kebiasaan yang dilakukan secara terus menerus. Dengan demikian, kecanduan terhadap *Game Online* tidak dapat dibendung lagi dan menumbuhkan perilaku untuk terus bermain *Game Online*.

7. Tindakan Sosial

Tindakan sosial diartikan sebagai tindakan yang mempunyai makna atau arti subyektif bagi dirinya dan diarahkan kepada

tindakan orang lain Mead dalam (Ritzer, 2010: 38), Mead memandang tindakan sebagai unit primitif.

Dalam menganalisis tindakan, pendekatan Mead hampir sama dengan pendekatan behavioris dan memusatkan perhatian pada rangsangan (stimulus) dan tanggapan (*response*). Mead mengatakan, bahwa stimulus sebagai sebuah kesempatan atau peluang untuk bertindak, bukan sebagai paksaan atau perintah (Ritzer, 2007: 274).

Weber menggunakan metodologi tipe idealnya untuk menjelaskan makna tindakan dengan cara mengidentifikasi empat tipe tindakan dasar (Ritzer, 2004: 137), yaitu:

- a. Rasionalisasi sarana-tujuan, atau tindakan yang ditentukan oleh harapan terhadap perilaku obyek dalam lingkungan dan perilaku manusia lain;
- b. Rasionalitas nilai, atau tindakan yang ditentukan oleh keyakinan penuh kesadaran akan nilai perilaku-perilaku etis, estetis, religius atau bentuk perilaku lain, yang terlepas dari prospek keberhasilannya;
- c. Tindakan afektual, yaitu tindakan yang ditentukan oleh kondisi emosional aktor; dan
- d. Tindakan tradisional, yaitu tindakan yang ditentukan oleh cara bertindak

aktor yang biasa dan telah lazim dilakukan.

Suatu kebiasaan ditentukan oleh fakta bahwa perilaku semua pihak terarah pada harapan-harapan identik, maka gejala itu disebut kebiasaan yang ditentukan oleh situasi kepentingan diri para pribadi. Tidak semua persamaan pada proses perilaku sosial didasarkan pada orientasi terhadap kaidah atau kebiasaan yang sah. Namun hal itu lebih banyak didasarkan pada fakta bahwa suatu tipe perilaku sosial yang paling baik disesuaikan dengan kepentingan para pihak yang terlibat sebagaimana hal itu dipersepsikan oleh mereka (Soerjono Soekanto, 2010: 42-43).

C. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif yaitu dengan cara menggambarkan atau melukiskan keadaan yang ada dilapangan.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi yang di pilih dalam penelitian ini adalah 77cyber dan one.net Kelurahan Tanjung Hulu Kecamatan Pontianak Timur.

Alasan memilih kawasan tersebut sebagai lokasi penelitian, sebagai berikut:

1. Upaya mengetahui informasi relatif lebih mudah, karena hal tersebut memudahkan bagi peneliti untuk berkomunikasi dengan para pemain atau *gamer*. Sehingga peneliti dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien..
2. Mengetahui lokasi yang diteliti, karena saya tinggal di kawasan sekitar.

3. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah mahasiswa di dalam asrama putra, subjek dalam penelitian ini penulis juga menggunakan jasa informan pangkal, yaitu:

1. Pemain atau *User*.
2. Teman terdekat atau teman sebaya
3. Penjaga warnet.

Sedangkan untuk objek penelitian dalam masalah ini di Kelurahan Tanjung Hulu kecanduan game online dan penyebab yang dirasakan akibat kecanduan.

4. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut:

Observasi : peneliti melakukan observasi secara langsung untuk mengetahui bagaimana perilaku pecandu *game online*

Wawancara : dalam penelitian ini yang dijadikan subjek untuk wawancara adalah, Pecandu atau pemain, teman sebaya dan penjaga warnet.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisa model intertif yaitu melalui tiga model komponen diantaranya:

1. Reduksi, yaitu dengan mengklompokan data menjadi kategori-kategori. Data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi.
2. Penyajian data, yaitu menyajikan semua data dan informan yang telah disusun diklafikasikan dalam bentuk catatan dan tulisan
3. verifikasi atau kesimpulan, yaitu membuat kesimpulan data yang telah dikumpulkan untuk menjawab pertanyaan dari permasalahan penelitian (moleong, 2002).

D. HASIL PENELITIAN

Gambaran Umum Kelurahan Tanjung Hulu

Kelurahan adalah merupakan satuan organisasi yang meliputi sekelompok

masyarakat yang mendiami atau bertempat tinggal dalam satu wilayah tertentu. pembagian wilayah administratif di Indonesia di bawah kecamatan. Kelurahan Tanjung hulu terletak di daerah ujung daratan yang dibatasi oleh sungai Kapuas dan sungai landak.

1. Kondisi Geografi

Kelurahan Tanjung hulu di lintasi garis khatulistiwa beriklim tropis dengan curah hujan 3000Mm terletak pada ketinggian 0.5M sampai 2M dari permukaan laut dan dengan suhu rata-rata harian 33 °C sampai 36 °C. Kelurahan Tanjung Hulu sebelah utara berbatasan dengan Siantan, sebelah selatan berbatasan dengan Saigon, sebelah timur berbatasan dengan Sei. Ambawang, sebelah barat berbatasan dengan Dalam Bugis. Luas wilayah menurut penggunaan total luas 197,4 ha / m² , luas permukiman, luas persawah, luas kuburan, luas perkarangan, luas taman, perkantoran, serta luas prasarana lainnya.

2. Kependudukan

Penduduk Kelurahan Tanjung tinggal terdapat secara garis besar terdapat 4 suku, yakni suku Melayu, Madura, Dayak serta cina/tionghua dan lain-lain. Jumlah

penduduk Kelurahan Tanjung Hulu sebanyak 20.446 jiwa yang terdiri dari 10.318 laki-laki dan 10.128 perempuan. Jumlah kepala keluarga sebanyak 5.006 KK dan kepadatan penduduk 100,1 km.

E. PEMBAHASAN

1. Profil Informan

Dari penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil observasi dan wawancara dilakukan. Beberapa remaja bermain *game online* telah terpilih menjadi subjek penelitian, dimana mereka telah memenuhi kriteria yang telah ditentukan. *Game* yang telah dimainkan subjek pun berbeda-beda. Penelitian ini akan menjadi gambaran bagaimana perilaku pecandu *game online* terhadap remaja.

4.3.1 Deskripsi Informan

Dalam penelitian ini ada delapan orang yang menjadi informan atau subjek penelitian yaitu para remaja yang berusia antara 12-22 yang bertempat di kelurahan Tanjung Hulu Kecamatan Pontianak Timur. Tujuan dari penelitian ini ada dua yakni, yang pertama adalah untuk mengetahui perilaku pecandu terhadap *game online* pada remaja. Hasil dari lima subyek penelitian yaitu AD,

ADT, AY, AN, dan HM. Berdasarkan tujuan di atas maka untuk mempermudah perjabarannya adalah sebagai berikut: Seluruh subjek yang dipilih adalah remaja yang bermain *game online* di warnet atau *game center* yang menyediakan fasilitas *game online* dan tidak memberi batasan waktu main maupun batasan usia kepada para pelanggannya. Sedangkan waktu dan tempat yang digunakan penelitian ini bertempat didepan warnet atau dimana subjek sedang bermain *game online*. Dan waktu yang digunakan untuk wawancara adalah pukul 14.00-18.30 WIB. Warnet yang memenuhi kriteria adalah warnet 77 cyber dan one.net.

2. Bentuk Bentuk Perilaku Pecandu *Game online* Pada Remaja

Berdasarkan penelitian yang dilakukan selama jangka waktu tertentu dengan tema perilaku pecandu *game online* pada remaja di Kelurahan Tanjung Hulu Kecamatan Pontianak Timur, Perkembangan *Game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan itu sendiri.

Observasi yang saya lakukan terdapat beberapa warung internet atau juga *game center* buka dibeberapa titik di kelurahan Sumber. Terdapat sekitar 2-3 game center dimana setiap harinya tidak pernah sepi dari

pengunjung. Beberapa tempat bahkan buka hingga 24 jam. marak sekali orang membicarakan masalah game baik online maupun tidak *online*, tidak sedikit orang yang tercandu akan hal itu. Sebenarnya kecanduan *game online* mempunyai sisi negatif atau merugikan bagi si pecandu *game* tersebut. Berdasarkan penelitian, seorang remaja yang sering main *game online* tiap hari dengan memainkan tokoh yang berbeda. Ternyata, tokoh-tokoh imajinasi itu mengambil alih kepribadiannya. Sehingga anak tersebut kehilangan kendali atas identitas dan kehidupan sosialnya. Begitu pula yang terjadi di wilayah kelurahan Sumber, banyak sekali remaja yang menghabiskan waktu untuk bermain *game online*, biasanya selepas pulang sekolah. Penelitian yang dilakukan di Kelurahan Tanjung Hulu. Penelitian dilakukan dengan cara wawancara pada remaja yang sering bermain *game online* dan beberapa pihak yang terkait.

Secara Umum data penelitian berisikan mengenai penjelasan deskriptif tentang bentuk-bentuk perilaku pecandu *game online*. Untuk lebih jelasnya, penelitian menyajikan data penelitian ke dalam penjelasan deskriptif beserta analisisnya yang dilihat dari data yang diperoleh peneliti melalui wawancara yang telah dilakukan.

permainan internet pada saat waktu SMP adalah satu sampai dua jam, namun sekarang setiap bermain bisa sampai setengah hari.

Itulah beberapa bentuk perilaku yang dapat ditimbulkan bila seorang yang kecanduan terlalu candu dengan *game online*. Perilaku tersebut seolah membuat diri mereka menjadi orang yang tidak normal atau sudah dikatakan menjadi kecanduan *game online*. Karena pemain tersebut sudah memenuhi kriteria yang ketagihan *game online* dan merasa telah gagal memberi pengabdian yang baik terhadap hidup mereka. Seorang pecandu *game online* dapat menghabiskan waktu untuk bermain sekitar 5 jam atau lebih. Jika tidak memiliki aktivitas yang dilakukan informan dalam satu hari, mereka terbiasa untuk bermain *game online* lebih lama dan dapat menghabiskan waktu hingga 20 jam dalam satu hari.

Penggunaan waktu yang lama tersebut, mereka gunakan untuk berkomunikasi dengan pengguna yang berada di dalam game yang sama. Hampir semua informan bermain *game online* lebih dari 5 jam per hari. Hal tersebut, jika dibandingkan dengan pemakaian normalnya yaitu cuman kurang dari 3 jam sehari, bisa disebut *heavy user* (lebih dari 40 jam per bulan) pemakaian

yang berlebihan tersebut sebagai kecanduan yang berlebih dimana mereka mengalami gangguan atau tidak normal. Sehingga aktifitas mereka banyak digunakan untuk aktifitas bermain *game online*. Sehingga membuat mereka menjadi sangat terikat dengan adanya *game online* didalam kehidupan mereka. Masalah seperti ini perlu diperhatikan, karena seseorang yang telah kecanduan dengan *game online* ia akan merasakan dampaknya bagi diri sendiri dan orang lain.

3. Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Kecanduan *Game online*

Dalam menganalisis faktor penyebab kecanduan *game online* seorang remaja di Kelurahan Tanjung Hulu Kecamatan Pontianak Timur ini peneliti menggunakan analisis deskriptif yaitu menguraikan fenomena atau kenyataan sosial yang terkait dengan masalah yang dihadapi remaja-remaja tersebut dan untuk mengetahui faktor kecanduan *game online*. Berdasarkan pada penyajian data yang diperoleh di lapangan antara lain:

a. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat

Anak atau gamer berpikir bahwa mereka dianggap ada jika dapat menguasai keadaan. gamer merasa bahagia ketika mendapatkan

perhatian dari orang-orang terdekat, terutama ayah dan ibu. gamer cenderung berperilaku yang tidak menyenangkan untuk mendapatkan perhatian. Saat anak kecanduan *game online* dapat memicu perilaku buruk pada anak, sehingga anak akan menarik perhatian orang tua.

b. Stress atau depresi

Seperti orang dewasa anak-anak juga dapat merasakan depresi. Perasaan stress atau depresi yang dapat ditimbulkan karena mata pelajaran di sekolah, kurang perhatian orang tua, merasa terkekang, dan tersingkir dari pergaulan. Beberapa remaja menggunakan media untuk menghilangkan stress, diantaranya adalah *game online*. Remaja yang bermain *game online* awalnya hanya untuk coba-coba saat menghadapi kondisi yang tidak menyenangkan. Rasa nikmat yang diperoleh saat bermain *game* dan masalah yang dihadapi dapat dilupakan sejenak, sehingga anak dapat mengalami kecanduan.

c. Kurang kontrol

Orangtua terkadang memanjakan anak dengan fasilitas yang diberikan, seperti membelikan video *game*, memberi uang yang lebih, dan tidak membatasi anak bermain *game online*. Mengikuti semua keinginan anak dianggap sebagai cara untuk menunjukkan kasih sayang orang tua. Anak-

anak yang dengan mudah mendapatkan apa yang diinginkan cenderung berperilaku *over*. Orangtua yang tidak mengontrol anak saat bermain *game* dapat menyebabkan anak mengalami kecanduan *game online*.

d. Kurang kegiatan

Anak tidak memiliki kegiatan dan tidak memiliki teman sebaya dirumah. Biasanya anak yang tidak memiliki kegiatan dan tidak memiliki teman maka anak akan mencari kegiatan lain untuk mengatasi kebosanan. Bermain *game* dijadikan anak sebagai pelarian karena merasa jenuh dan bosan dirumah.

e. Lingkungan

Perilaku anak tidak hanya terbentuk karena pengaruh dalam keluarga. Saat di sekolah anak bermain dengan teman-temannya. Perilaku teman-temannya cenderung akan dicontoh anak. Saat melihat teman-temannya bermain *game*, anak akan ikut untuk mencoba bermain.

Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan kecanduan terhadap *game online*, sebagai berikut:

1. Internal

Faktor internal adalah suatu penyebab yang dialami oleh seorang anak berdasarkan dari dorongan dalam dirinya sendiri, sebagai contoh adalah

a. adanya keberagaman pilihan,

- b. stres atau depresi, dan Kurang kegiatan. Semakin banyak pengguna *game online* maka banyak pula pencipta kreator yang menciptakan *game online* dengan lebih menarik dan lebih mengasyikan.
- c. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- d. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
- e. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*.
- f. Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Tampilan visual dari *game online* adanya ketertarikan juga mempengaruhi minat pemain, karena semakin bagus tampilan visual dan kecanggihan *game online* semakin banyak pula pemainnya. Sebagian besar para pemain *game online* adalah anak laki-laki, maka para pencipta berusaha menyesuaikan dan membuat *game online* baru menurut selera anak laki-laki dan

terbukti ketika tantangan dan aksesibilitasnya ditambah atau semakin menantang maka pemain bertambah banyak karena sebagian dari anak-anak yang bermain *game online* menyatakan lebih menyukai *game online* yang menantang.

2. Eksternal

Faktor Eksternal adalah suatu penyebab yang dialami oleh seseorang anak berdasarkan dari dorongan luar diri, sebagai contohnya adalah :

- a. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat,
- b. Adanya tawaran kebebasan yaitu seseorang dapat mengalami dunia baru dalam bermain *game online*.
- c. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
- d. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan
- e. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Ketika mendapatkan tawaran kebebasan untuk bermain *game online*, sikap pemain

mulai menjadi kurang terkontrol dan selalu ingin mencoba *game online*.

F. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Keleruhan Tanjung Hulu Pontianak Timur dalam tingkat ketergantungan pemain pada bermain Game Online tergolong *heavy user* (lebih dari 40 jam perbulan). Mereka tidak memikirkan dan tidak melakukan aktivitas lain selain bermain Game Online, seperti makan, mandi, dan kegiatan-kegiatan lain kurang diperhatikan. Jadi ketergantungan pemain tersebut pada Game Online tergolong rata-rata seperti tidak normal, pemain hanya terfokus pada bermain *Game Online* saja. Sehingga pemain membuang waktu atau membunuh waktu terbuang begitu saja secara kurang bermanfaat hanya kesenangan semata.

1. Berbagai Bentuk Perilaku Pecandu Game Online,

Adapun lima remaja yang disimpulkan sudah termasuk katagori golongan pecandu game online dan rata-rata dari kelima remaja atau pecandu game online antara lain, Mendapatkan kesenangan (*euphoria*) dalam aktivitas bermain

permainan internet sehingga melupakan kewajibannya di dunia nyata Aktivitas bermain permainan internet mengalami peningkatan secara progresif (*tolerance*). Selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan. Perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain permainan internet atau game online serta pemain tersebut merasa gelisah ketika kesehariannya tidak bermain *game online* (*withdrawal*). Beberapa efek perilaku yang menjadi pecandu *game online* Jadi boros inilah kurangnya pengawasan dari orang tua serta dan melebihi uang jajan seharinya, menimbulkan efek ketagihan terus menerus sampai pemain tersebut puas dalam bermain *game online* kehidupan real menjadi berantakan membuat orang terisolasi dengan lingkungan sekitar dan mengganggu kesehatan Mengakibatkan pola makan tidur yang tidak teratur sehingga mudah terserang penyakit.

2. Faktor yang mendorong remaja menjadi kecanduan,

Bermain *game online* dengan teman sebaya, adanya tekanan dimana solidaritas atau tanggung jawab moral tertentu pada kelompok pergaulan gamer tersebut serta keinginan untuk mengaktualisasikan diri

dalam pergaulan teman sebaya. Jenis *game online* yang mendorong menjadi kecanduan bermain *game online* Tampilan visual dari *game online* adanya ketertarikan juga mempengaruhi minat pemain, karena semakin bagus tampilan visual dan kecanggihan *game online* semakin banyak pula pemainnya (internal). Banyaknya waktu luang yang dimiliki didukung dengan kurangnya variasi kegiatan sehari-hari sehingga menempatkan kegiatan bermain *game* sebagai alasan untuk mengisi banyaknya waktu luang tersebut. Kurangnya pengawasan dari orangtua, baik faktor melemahnya fungsi lembaga pengawas seperti keluarga, masyarakat dan pemerintah sendiri. Kondisi ekonomi *gamer* itu sendiri (eksternal). Banyaknya uang saku yang dimiliki berpengaruh pada lamanya aktivitas para *gamer* di dunia *game*. *Gamers* yang memiliki cukup uang saku, lebih leluasa untuk berlama-lama menyewa komputer di *game center* ataupun membelanjakan uang sakunya untuk membeli barang dan jasa dalam permainan *game*. Bagi yang kekurangan uang saku juga memiliki kesempatan untuk mendapatkan pendapatan dari bermain *game online*. Hal tersebut mendorong mereka lebih serius dalam bermain *game*.

Kebijakan Pengelola *Game Centre*. *Game centre* satu dengan *game centre* lainnya berjauhan dan memiliki fasilitas yang berbeda-beda.

G. SARAN

1. Untuk seorang yang belum pernah bermain *game online*, sebaiknya jangan sampai mencoba bermain *game online* karena bisa mendatangkan berbagai pengaruh buruk.
2. Untuk seorang yang sudah menjadi seorang pecandu *game online* dapat memberikan gambaran dari dampak negative yang diberikan oleh *game online*. Dimana dampak tersebut dapat merugikan dirinya dan kehidupan sosialnya.
3. Manfaatkan waktu sebaik-baiknya, aturlah waktu untuk bermain *game online*, usahakan jangan mengganggu waktu untuk belajar, manfaatkan waktu libur untuk bermain *game online*.
4. Jalin hubungan pertemanan di dunia nyata, karena semakin kuat relasi dengan teman dan keluarga maka

akan semakin berkurang kebutuhan untuk terus bermain *game online*.

Lindsay Grace, (2005). *Game Type and Game Genre*.
http://www.lgrace.com/documents/Game_types_and_genres Diakses situs pada 15 juli 2014

H. REFERENSI

Chaplin, J. P., 2011. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajawali press

Faried. 2012. *Perilaku Remaja Pecandu Game Online*. Semarang. IKIP PGRI

Hurlock E.B. 2004. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga

Nasution, S. 1995. *Metode Research*, Jemmars: Jakarta

Ritzer, G. 2003. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta : Kencana Prenada Media group

Soerjono, Soekanto, 2002. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT RajaGrafindo.

Sri Rumini & Siti Sundari. (2004). *Perkembangan Anak & Remaja*. Jakarta : Rineka Cipta

Walgito, Bimo. 2003. *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. Yogyakarta: C.V Andi Offset (Penerbit Andi).

Zakiah Darajat. (1990). *Kesehatan Mental*. Jakarta: CV Haji Masagung.

Yee, (2002)
<http://www.nickyee.com/facets/facets.PDF>
Pada Hari Jumat Tanggal 15 juli 2014

Sumber Internet:

Horrigan. 2010
http://www.pewinternet.org/pdfs/New_User_Report.pdf
Diakses pada tanggal 15 juli 2014



LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN UNGGAH / PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK JURNAL ELEKTRONIK MAHASISWA

Sebagai sivitas akademika Universitas Tanjungpura, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama Lengkap : Arief Soehartono
NIM / Periode lulus : E51109049 / 4
Tanggal Lulus : 17 Mei 2016
Fakultas/ Jurusan : ISIP / Sosiologi
Program Studi : Ilmu Sosiologi
E-mail address/ HP : aorymichiko@gmail.com / 089634379528

demi pengembangan ilmu pengetahuan dan pemenuhan syarat administratif kelulusan mahasiswa (S1), menyetujui untuk memberikan kepada Pengelola Jurnal Mahasiswa (Sociologi 1902..*) pada Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura, Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul**):

Perilaku Pecandu Game Online Pada Remaja Studi di Kelurahan Tanjung Hulu
Kecamatan Pontianak Timur

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini, Pengelola Jurnal berhak menyimpan, mengalih-media/ format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/ mempublikasikannya di Internet atau media lain):

- ☒ Secara *fulltext*
☒ *content* artikel sesuai dengan standar penulis jurnal yang berlaku.

untuk kepentingan akademis tanpa tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Pengelola Jurnal, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.



Mengetahui dan disetujui
Pengelola Jurnal

Viza Hanasyah, S.Sos, MA, M.P.
NIP. 198007142005011004

Dibuat di : Pontianak
Pada tanggal : 13 September 2016

Arief Soehartono
NIM. E51109049

Catatan :

*tuliskan nama jurnal sesuai prodi masing-masing
(Publika/Governance/Aspirasi/Sociodev/Sociologique)

Setelah mendapat persetujuan dari pengelola Jurnal, berkas ini harus di scan dalam format PDF dan dilampirkan pada step4 upload supplementary sesuai proses unggah penyerahan berkas (submission author)