

PERILAKU REMAJA PECANDU GAME ONLINE DI KELURAHAN PARITTOKAYA KECAMATAN PONTIANAK SELATAN

Oleh :
RUDI SANJAYA
NIM. E51109016

Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Tanjungpura Pontianak 2016

Email : captain.nos09@gmail.com

Abstrak

Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman mengenai "Perilaku Remaja Pecandu Game Online di Kelurahan Parittokaya Kecamatan Pontianak Selatan." Permasalahan mengenai motif remaja kecanduan game online di Kelurahan Parittokaya, perilaku remaja kecanduan game online dan dampak positif dan negatif remaja kecanduan game online di Kelurahan Parittokaya ini cukup menarik untuk diteliti mengingat perilaku kecanduan merupakan suatu fenomena yang sering terjadi pada remaja yang rentan terpengaruh oleh lingkungan sekitar dengan teknologi yang berkembang pesat. Terdapat perbedaan sudut pandang jika dilihat dari fenomena kecanduan game online yang terjadi pada remaja. Untuk mengantisipasi dan meminimalisir adanya dampak buruk yang akan terjadi bagi para gamer maka diperlukan sebuah bimbingan dari sekolah dan terutama dari orang tua remaja itu sendiri. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dengan cara menelaah data, mereduksi data, menyusun data dalam satuan-satuan, mengkategorisasi data, menentukan keabsahan data, dan menafsirkan data. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Perilaku B.F. Skinner yaitu perilaku manusia sebagian besar ialah berupa perilaku yang dibentuk dan perilaku yang dipelajari karena disebabkan dan dipengaruhi oleh variabel eksternal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif akibat kecanduan game online terhadap perilaku remaja pecandu game online. Dampak positif dari kecanduan game online yaitu semangat belajar meningkat, kemampuan bahasa inggris meningkat, konsentrasi meningkat dan jiwa kepemimpinan juga meningkat, sehingga hasil belajar yang diperoleh remaja juga meningkat. Dampak negatif dari kecanduan game online yaitu remaja menjadi malas belajar, sulit konsentrasi, serta malas sekolah sehingga hasil belajar yang diperoleh menurun.

Kata kunci : Perilaku, Kecanduan, Remaja, Game Online

THE ONLINE ADDICTED TEENAGER'S BEHAVIOR IN KELURAHAN PARITTOKAYA IN SOUTH PONTIANAK DISTRICT

Abstract

The purpose of the writing of this Thesis is to provide insight about "The Online Addicted Teenager's Behavior in Kelurahan Parittokaya in South Pontianak District." The problems of the motive, the behavior, and the positive impacts as well as the negative impacts of the teens being addicted to online game are quite interesting to be studied on considering the fact that addictive behavior is an oftenly occurred phenomenon towards teenagers that have tendency to be influenced by their society with rapidly developing technology. There are different point of views if it is observed from the online game addictive phenomenon which occurred to the teenagers. To anticipate and minimize the bad impacts from

happening to the young gamers, the guidance from school is necessary and especially from the young gamers, the teenagers' parents themselves. This study is a descriptive qualitative study. Methods of collecting data used by the researcher are observation, interview, and documentation. This study uses descriptive qualitative data analysis by analyzing the data, reducing the data, organizing the data into units, categorizing the data, determining the data's validity, and interpreting the data. The theory used in this research is the Theory of Behavior B. F. Skinner that human behavior is largely shaped in the form of behavior and learned behavior because it is caused and influenced by external variables. The result of the study shows there are good and bad impacts caused by addicted to online game towards the online-game-addicted teenagers. The positive impacts are the increasing of eagerness to learn, English skill, concentration, and leadership, thus their results of study would be increased. The negative impacts are laziness to learn, lack of concentration, and laziness of going to school, thus decreasing their study result.

Keywords: Behavior, Addicted, Teenager's, Online Game

A. PENDAHULUAN

Kelurahan Parittokaya terletak tepat di kota Pontianak Kecamatan Pontianak Selatan. Masyarakat Kelurahan Parittokaya merupakan masyarakat yang modern dengan sebagian besar mata pencahariannya adalah Swasta.

Adanya perkembangan zaman juga mengakibatkan perubahan pada masyarakat Kelurahan Parittokaya, karena di daerah tersebut termasuk dalam kawasan padat penduduk dan terdapat banyak game center (warnet) yang menjadi lokasi remaja untuk bermain game dan mempengaruhi kondisi sosial ekonomi, pendidikan, dan kesehatan remaja. Pada kalangan remaja yang sudah mengenal adanya berbagai macam permainan yang sifatnya modern dengan menggunakan teknologi

canggih. Permainan modern yang digemari oleh kalangan remaja adalah *Game Online*.

Game Online diciptakan untuk memenuhi kebutuhan hiburan para remaja. Kehadiran aplikasi game online dalam komputer ini dikemas dengan sangat menarik dengan pilihan aplikasi permainan yang sangat banyak. Game online tidak hanya berupa permainan-permainan yang sifatnya individualis tetapi dapat melibatkan remaja dalam grup atau tim. Kehadiran game online juga dapat menciptakan terbangunnya keakraban seperti pada saat memainkan permainan tradisional yang dimainkan dengan banyak orang tetapi keakraban yang tercipta hanya dengan pemain game online yang terlibat di dalamnya. Game online dapat dilakukan di dalam ruangan karena game online ini merupakan permainan elektronik yang

dilengkapi dengan gambar atau visual berupa video yang terdapat di dalam komputer yang dihubungkan melalui media internet dan dapat dimainkan secara bersama tanpa harus berada di dalam ruangan yang sama.

Game online merupakan satu pencapaian dalam teknologi informasi yang sampai saat ini masih belum banyak dimanfaatkan secara positif. Produk teknologi yang merupakan gabungan antara teknologi internet dengan permainan game komputer tersebut masih sebatas menjadi sarana hiburan yang mencandui para pemainnya. Hal yang lebih patut disayangkan lagi adalah bahwa sebagian pemain game online adalah kalangan remaja yang pada dasarnya memiliki berbagai fungsi sosial perkembangan yang harus dipenuhi dalam posisinya sebagai sebuah pewaris kepemimpinan masa depan.

Adanya game online semakin menggeser keberadaan permainan tradisional yang pada dasarnya sudah diwariskan secara turun temurun oleh masyarakat. Adanya pergantian permainan dari tradisional menuju modern juga memberikan dampak pada perilaku remaja. Perilaku remaja pada saat memainkan permainan-permainan

tradisional adalah permainan dilakukan di waktu tertentu yang tidak menghabiskan banyak waktu tetapi dapat membagi waktunya untuk hal kegiatan lain serta berinteraksi secara langsung berkumpul bertatap muka untuk bertukar pendapat dengan teman sebayanya sedikit tergeser dengan munculnya permainan game online yang banyak menghabiskan waktu duduk di depan komputer melupakan aktivitas lain dan berinteraksi dari jarak jauh menggunakan media chatting yang terdapat didalam game online tanpa terjadi interaksi langsung yang saling berkumpul bersama dan bertemu bertatap muka yang akan berdampak pada perkembangan serta perilaku remaja.

Pada masyarakat Kelurahan Parittokaya juga terlihat fenomena remaja yang sudah sangat jarang memainkan permainan tradisional, namun cenderung memainkan permainan modern. remaja jarang memainkan permainan tradisional karena adanya game online yang menyuguhkan permainan-permainan yang menarik, sehingga mendorong remaja untuk mengunjungi warnet dan bermain game online. Perilaku remaja di Kelurahan Parittokaya juga sudah

mulai tampak berubah. Dahulu remaja masih sangat sering terlihat berkumpul bersama teman-teman sebayanya, namun untuk saat ini remaja lebih bersifat individual dan interaksi sosialnya semakin berkurang.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain : berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya. Dari uraian ini dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar. (Notoatmodjo, 2003 : 114).

Perilaku manusia berasal dari dorongan yang ada dalam diri manusia, sedangkan dorongan merupakan usaha untuk memenuhi kebutuhan yang ada dalam diri manusia. Dengan demikian, perilaku merupakan perwujudan dari adanya kebutuhan. Perilaku dikatakan wajar apabila ada penyesuaian diri yang harus diselaraskan peran manusia

sebagai makhluk individu, sosial dan berketuhanan. (Purwanto, 1998:10).

Karakteristik perilaku ada yang terbuka dan ada yang tertutup. Perilaku terbuka adalah perilaku yang dapat diketahui oleh orang lain tanpa menggunakan alat bantu. Perilaku tertutup adalah perilaku yang hanya dapat dimengerti dengan menggunakan alat atau metode tertentu, misalnya berpikir, sedih, berkhayal, bermimpi, dan takut. Perilaku atau perbuatan manusia tidak terjadi secara sporadis (timbul dan hilang pada saat-saat tertentu), tetapi selalu ada kelangsungan kontinuitas antara satu perbuatan dengan perbuatan berikutnya. Perilaku manusia tidak pernah berhenti pada suatu saat. Perbuatan yang dulu merupakan persiapan perbuatan yang kemudian dan perbuatan yang kemudian merupakan kelanjutan perbuatan sebelumnya. (Purwanto, 1998:11).

Tiap-tiap perilaku selalu mengarah pada suatu tugas tertentu. Hal ini tampak jelas pada perbuatan-perbuatan belajar atau bekerja, dan juga pada perilaku lain yang nampaknya tidak ada tujuannya, misalnya pada hewan. Usaha dan perjuangan pada perilaku manusia berbeda, karena yang diperjuangkan adalah sesuatu yang

dipilih dan ditentukannya sendiri. Manusia tidak akan memperjuangkan sesuatu yang sejak semula memang tidak diperjuangkannya. Manusia mempunyai aspirasi yang diperjuangkan, sedangkan hewan hanya berjuang untuk memperoleh sesuatu yang sudah diberi oleh alam. (Purwanto, 1998:12)

Dengan lingkungan dapat saling mempengaruhi perilaku manusia sehingga kenyataannya akan menuntut suatu keharusan sebagai makhluk sosial.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu obyek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Selanjutnya peneliti menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan

teknik observasi dengan alat bantu panduan observasi (*check list*) dan buku catatan, teknik wawancara dengan alat bantu pedoman wawancara, serta teknik dokumentasi dengan alat bantu kamera. Dalam menganalisis data menggunakan reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*display data*), dan penarikan kesimpulan (*verification*). Dalam menguji keabsahan data peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan studi dokumentasi di dapatkan point-point mengenai kecanduan game online tidak hanya terjadi begitu saja melainkan adanya faktor-faktor yang mendorong remaja untuk mengenal game online lebih jauh sehingga menyebabkan remaja termotivasi untuk terus menerus bermain game online.

Motivasi para pemain sebagai hal mempengaruhi perilaku bermain berlebih ini bahwa motivasi bermain

merupakan akar dari perilaku bermain secara berlebihan ini. Semua tingkah laku manusia pasti merupakan hasil dari penyebab-penyebab yang mengawali dan mendasari rangkaian perilaku yang mengarah pada suatu tujuan akhir yang ingin dicapai. Motivasi menjadi penting untuk digali karena dengan memahami motif seorang pemain, dapat ditemukan faktor-faktor yang menjadi dorongan dasar yang dipenuhi melalui permainan secara berlebihan tersebut. Adapun faktor-faktor yang mendorong seorang remaja menjadi kecanduan game online diantaranya keluarga, teman sebaya, hiburan dan penghasilan.

2. Perilaku Remaja Kecanduan Game Online

Permainan game online cukup terkenal diberbagai kalangan dan seperti dianggap virus oleh masyarakat awan yang berfikir bahwa game online dapat menyebar dan menyerang siapa saja yang masuk kedalam dunia game online. Pemain game online yang sering dikenal dengan sebutan gamers ini tidak hanya berasal dari kalangan anak kecil tetapi juga dilakukan oleh banyak remaja bahkan orang dewasa. Jenis-jenis permainan yang ada di internet sangatlah banyak, berbagai jenis

permainan yang ada itu membuat antusiasme banyak orang semakin meningkat untuk memainkannya. Banyaknya permainan tersebut membuat banyak orang penasaran, biasanya bermain game online ini merupakan perilaku bawaan karena terpengaruh dengan melihat temannya yang juga bermain game online. Untuk memenuhi rasa penasarannya, maka akhirnya dilakukan coba-coba untuk memainkan game online tersebut dan berakhir pada kecanduan. Game merupakan permainan-permainan yang sudah ada sejak dulu, dari kita kecil hingga dewasa game terus berkembang dengan berbagai variasi. Tidak hanya di kota-kota besar saja, tetapi kecanduan game online ini telah menyebar hingga pelosok desa. Ada beberapa bentuk perilaku kecanduan yang dialami oleh remaja yang masuk kedalam kelompok remaja kecanduan game online, diantaranya : Perilaku Pengabaian, Perilaku Konflik, Perilaku Lupa Waktu.

3. Dampak Remaja Kecanduan Game Online

Game online dapat memberikan dampak kecanduan bagi kalangan remaja dan merubah beberapa segi

kehidupan yang bersifat positif maupun negatif diantaranya : Dampak Positif Game Online yang mencakup mulai dari segi hiburan, segi pembelajaran dan segi relasi. Hiburan yang dimana dengan bermain game online remaja merasa terhibur dan lupa akan masalah-masalah yang dialaminya di dunia nyata. Pembelajaran media yang dapat dimanfaatkan remaja untuk ajang melatih konsentrasi dan game online dapat menjadi ajang untuk melatih kepemimpinan. Relasi dimana game online merupakan media yang dapat dijadikan sebagai ajang menambah kawan. Dengan bermain game online bisa menambah teman di dunia maya. Sedangkan dampak negatifnya dari segi waktu, segi keuangan, segi akademik, segi psikologi, segi sosial, dan segi kesehatan. Dimulai dari waktu yang habis terbuang hanya untuk bermain game online, keuangan yang seharusnya uang bisa digunakan untuk hal-hal yang bermanfaat habis terbuang hanya untuk membayar jasa alat bermain game online, akademik yang terabaikan sehingga banyak tugas-tugas dari sekolah tidak sempat dikerjakan, psikologi remaja terganggu karena remaja menjadi cepat emosi, sosial remaja menjadi jarang memiliki waktu

untuk berkumpul bersama keluarga dan teman, kesehatan mata yang terganggu karena terlalu lama menatap layar dan punggung terasa sakit karena terlalu lama duduk.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan data-data yang diperoleh dari para informan baik pengamatan secara langsung, maupun melalui wawancara yang berkenaan dengan penelitian yang berjudul Perilaku Remaja Pecandu Game Online Di Kelurahan Parittokaya Kecamatan Pontianak Selatan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Faktor-faktor yang menjadikan remaja seorang pecandu game online diantaranya Keluarga yaitu kurangnya memberikan perhatian Teman sebaya yaitu memperkenalkan dan mengajak untuk bermain game online. Penghasilan yaitu menjadikan game online sebagai sarana untuk menjadi tambahan uang saku bahkan lebih dari jumlah uang saku.
2. Kecanduan remaja bermain game online mengakibatkan perubahan perilaku yang dialami oleh remaja

Kelurahan Parittokaya yang menjadi pecandu game online. Bentuk perubahan perilaku kecanduan yang dialami oleh remaja yang masuk kedalam kelompok remaja kecanduan game online, diantaranya Perilaku Pengabaian, Perilaku Konflik, Perilaku Lupa Waktu.

3. Perilaku kecanduan remaja bermain game online cenderung terjadinya dampak positif dan negatif. Dampak positif remaja remaja menjadi pemberani, terhibur dan terhindar dari stres, konsentrasi dan kemampuan kepemimpinan remaja menjadi terlatih. Dampak negatifnya remaja sering lupa waktu dan boros dalam keuangan, remaja menjadi malas, berbohong, membangkang serta tidak menghormati orangtua, remaja menjadi emosional dan tidak sopan.

F. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat beberapa saran untuk melengkapi penelitian ini agar bisa lebih memperhatikan kondisi remaja pecandu game online di Kelurahan Parittokaya Kecamatan Pontianak Selatan, yaitu :

Bagi orangtua sebaiknya menambah intensitas pengawasan yang lebih.

1. Bagi orang tua sebaiknya menambah intensitas pengawasan yang lebih sering serta bersikap konsistensi atau memberikan aturan dan sanksi yang tetap serta tegas kepada remaja sehingga kontrol sosial dapat berjalan dengan efektif.
2. Bagi masyarakat dan guru diharapkan melakukan kerjasama agar perilaku remaja tidak menyimpang. Masyarakat juga harus membuat kesepakatan dan menerapkan aturan yang ketat dengan pemilik warnet mengenai jam buka dari warnet.
3. Bagi pemerintah untuk membantu masyarakat dalam membuat kesepakatan dan sanksi dalam penerapan aturan yang ketat dengan pemilik warnet mengenai jam buka dari warnet dan juga jam tutup warnet.

G. DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

Badudu, J.S., Dr., Prof., & Prof., Sultan Mohammad Zain. 2005. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pustaka Sinar Harapan.

- Chaplin, JP. 2002. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Eddy, Liem. "Komunitas Pencinta Game di Indonesia" Kompas cyber media, 14 November 2003.
- Kamanto, S. 2004. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Kanisius. Kartasapoetra & Hartini. 2007. *Kamus Sosiologi dan Kependudukan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Moleong, Lexi. J. 2002, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Notoatmodjo, S. 2003. *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____. 2007. *Kesehatan Masyarakat Ilmu dan Seni*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nurihsan, A. J. dan Agustin, M. 2011. *Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : Refika Aditama.
- Purwanto, H. 1998. *Pengantar Perilaku Manusia Untuk Keperawatan*. Jakarta: EGC.
- Rini, Ayu. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game Online*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Sarwono, S.W. 2006. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali.
- Soekanto, Soerjono. 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Soetjiningsih. 2004. *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta : CV Sagung Seto.
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sujarno, Galba, S., Larasati, T.A. & Isyanti. 2013. *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta : Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Yogyakarta.
- Sunarto & Agung Hartono. 2002. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Walgito, Bimo. 2003. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta : ANDI.
- Widyastuti, Y. 2009. *Kesehatan Reproduksi*. Jakarta : Fitrayama.
- Wulansari, Lily dan Janny Sujatno. 1997. "Burrhus Frederic Skinner," dalam Paulus Buduharjo (ed.), *Mengenal Teori Kepribadian Mutakhir*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sumber Elektronik :**
- Admin. 2011. *Sejarah Perkembangan Game Online di Indonesia*. <http://ligagmes.com>. 22 Agustus 2015 pukul 20.10 wib
- Anonymous. 2016. *Permainan Daring Kernel*. https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring. 25 Juni 2016 pukul 17.24 wib
- Merici. 2008. *Dampak Game Online Terhadap Psikologis Anak*. https://www.academia.edu/6127239/Dampak_Game_Online_Terhadap_Psikologis_Anak?auto=download. 15 Agustus 2016 pukul 19.20 wib



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 : RUDI SANJAYA
NIM / Periode lulus : E51109016 / 2016
Tanggal Lulus : 09 AGUSTUS 2016
Fakultas/ Jurusan : ISIP / SOSIOLOGI
Program Studi : ILMU SOSIOLOGI
E-mail address/ HP : Captain.nosog@gmail.com

demikian pengembangan ilmu pengetahuan dan pemenuhan syarat administratif kelulusan mahasiswa (S1), menyetujui untuk memberikan kepada Pengelola Jurnal Mahasiswa*) pada Program Studi 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 REMAJA PECANDU GAME ONLINE DI KELURAHAN PARITTOKAYA
KECAMATAN PONTIANAK SELATAN

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 fulltex

☒ content artikel sesuai dengan standar penulis jurnal yang berlaku.

untuk kepentingan akademis tanpa tanpa perlu meminta izin 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.



Dibuat di : PONTANAK
Pada tanggal : 08 NOVEMBER 2016

RUDI SANJAYA
NIM. E51109016

Catatan :

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

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)