

# **PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU REMAJA**

Studi Kasus : 5 orang remaja pelaku *Game Online* di Kelurahan Air Tawar Barat,  
Kecamatan Padang Utara, Kota Padang



Oleh :

**RIKI YANTO**  
**04192016**

**JURUSAN ANTROPOLOGI**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**  
**UNIVERSITAS ANDALAS**  
**PADANG**  
**2011**

## ABSTRAK

**Riki Yanto. BP 04192016. Jurusan Antropologi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Andalas. Padang. 2011. Judul Skripsi “ Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja”. Studi kasus: 5 Orang Remaja Pelaku *Game Online* di Kelurahan Air Tawar Barat, Kec Padang Utara, Kota Padang. Pembimbing I Dr. Erwin, M.Si dan Pembimbing II Lucky Zamzami, SSos, Msoc, Sc.**

Skripsi ini berisikan tentang pengaruh *game online* terhadap perilaku remaja. *Game online* merupakan suatu wadah bermain bagi remaja yang sangat di gemari remaja, dimana *game online* tersebut terdapat berbagai macam jenis permainan yang mulai dari *game* strategi, pertualangan dan musical sehingga menimbulkan daya tarik bagi setiap orang yang memainkan *game online* tersebut. *Game online* tersebut juga menyediakan fitur fitur *komunitas online* yang disana terdapat para pemain *game* yang saling berkumpul dan menjadi sarana informasi bagi para pemain *game online* sehingga membentuk jaringan sosial antar sesama pemain *game online*.

Seiring meningkatnya para *gamers* (pemain *game*) terutama remaja yang memainkan *game* tersebut rela menghabiskan waktunya dan bolos sekolah atau kuliah yang hanya untuk memainkan *game online* tersebut sehingga menyebabkan aktivitas sekolah atau perkuliahannya menjadi terganggu. Tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan dan mendeskripsikan faktor-faktor penyebab remaja yang bermain *game online*, serta mengidentifikasi bentuk pengawasan yang dilakukan orang tua dan mendeskripsikan pengaruh *game online* terhadap perilaku remaja.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dan naturalistik yang menghasilkan data deskriptif, yaitu metode yang berusaha mencari dan menyajikan data-data dari objek yang akan diteliti secara empiris dan terperinci secara alamiah atau wajar berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang agar perilakunya dapat di amati 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. Adapun informan dalam penelitian tersebut adalah pemain *game online*, orang tua informan, dan juga pemilik *game online* tersebut.

Dari hasil penelitian yang ditemukan, pengaruh *game online* terhadap remaja disebabkan oleh beberapa faktor. Adapun faktor yang melatar belakangi adalah faktor internal yaitu faktor yang timbul dalam diri seseorang seperti rasa ingin tahu, dan prestise dan faktor eksternal yaitu faktor yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu seperti pengaruh dari teman sebaya (lingkungan teman bermain) dan keluarga.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Situasi kehidupan dewasa ini sudah semakin kompleks. Kompleksitas kehidupan seolah-olah telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, sebagian demi sebagian akan bergeser atau bahkan mungkin hilang sama sekali karena digantikan oleh pola kehidupan yang baru. Kencenderungan yang muncul dewasa ini, ditunjang oleh laju perkembangan teknologi dan arus kehidupan global yang sulit atau tidak mungkin dibendung, mengisyaratkan bahwa manusia akan semakin didesak ke arah kehidupan yang sangat *kompetitif*. Andersen memprediksi situasi kehidupan semacam ini dapat menyebabkan manusia menjadi serba bingung atau bahkan larut ke dalam situasi baru tanpa dapat menyeleksi lagi jika tidak memiliki ketahanan hidup yang memadai. Hal ini disebabkan tata nilai lama yang telah mapan ditantang oleh nilai-nilai baru yang belum banyak di pahami.<sup>1</sup>

Penemuan teknologi informasi berkembang dalam skala massal. Teknologi telah mengubah bentuk masyarakat, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi, transportasi, serta yang begitu cepat dan begitu besar mempengaruhi peradaban umat manusia, sehingga dunia

---

<sup>1</sup> Andersen, 2004. *Psikologi Remaja*, Jakarta : PT. Bumi Aksara. Hal: 107

dijuluki sebagai *the big village*, yaitu sebuah desa besar, dimana masyarakat yang saling kenal dan saling menyapa satu dengan yang lainnya.<sup>2</sup>

Perkembangan teknologi informasi juga tidak saja mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*).

Masyarakat nyata adalah kehidupan masyarakat yang secara indrawi dapat dirasakan sebagai sebuah kehidupan nyata, dimana hubungan-hubungan sosial sesama anggota masyarakat dibangun melalui penginderaan. Secara nyata kehidupan masyarakat manusia dapat disaksikan sebagaimana apa adanya. Sedangkan kehidupan masyarakat maya adalah sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung di indra melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas.<sup>3</sup>

Situasi kehidupan yang seperti ini memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap dinamika kehidupan manusia terutama remaja. Saat ini remaja sedang berada pada masa mencari jati diri. Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian tercermin dalam sikap dan tingkah laku. Perkembangan arus informasi media masa baik berupa majalah, surat kabar, tabloid, maupun media *elektronik* seperti radio, televisi, dan *internet* mempercepat terjadinya perubahan tersebut. Remaja

---

<sup>2</sup> Burhan Burgin, 2005. *Pornomedia : Sosiologi Media, Konstruksi Sosial Teknologi Telematika dan Perayaan Seks di Media Massa*, Jakarta, Kencana, hal . xxi

<sup>3</sup> Ibid, Hal. 27

merupakan salah satu kelompok penduduk yang mudah terpengaruh oleh arus informasi baik yang positif maupun yang negatif.<sup>4</sup>

Perkembangan teknologi komunikasi tidak hanya berkuat pada daerah nyata atau realita saja, tetapi juga menjangkau dunia *virtual* atau *maya*. Di Indonesia dewasa ini, terlihat beberapa anak berusia sekitar 7-15 tahun duduk berjajar di depan komputer di suatu ruangan *ber-AC* dengan tempat duduk yang sangat nyaman. Sesekali mereka berteriak senang, kaget, ataupun nada teriakan kecewa. Mereka sangat menikmati apa yang disajikan oleh komputer tersebut. Sebenarnya apa yang mereka teriakkan? Bukannya jika seseorang yang browsing di internet, tidak perlu sampai berteriak apalagi mengumpat tidak jelas. Karena mereka memang tidak sedang berhadapan dengan komputer untuk melakukan browsing. Tetapi mereka sedang bermain *game-online* dengan tidak hanya beberapa orang yang melainkan dengan orang-orang disekitarnya, tetapi bisa saja mereka bermain dengan orang di belahan bumi lainnya.

Pada awalnya, *game online* yang lebih dulu dikenal adalah "Game Jaringan" dimana dalam hal ini beberapa *Personal Computer* dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain game sepuasnya. Pada "Game Jaringan", permainan yang sering dimainkan kala itu adalah *Counter Strike*. "Game jaringan" cukup membuat beberapa anak bahkan orang dewasa betah duduk berjam-jam di *Game Center* untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Hanya seiring dengan semakin berkembangnya teknologi *game*, maka *game* jaringan pun mulai tersingkir dengan keberadaan *game online*.

Pada dasarnya, antara *game* jaringan dengan *game online* hampir sama yaitu bermain game dengan menggunakan *PC* sebagai medianya dan bermain dengan beberapa orang. Yang

---

<sup>4</sup>BKKBN, Cerita Remaja Indonesia. <http://hqweb01.bkkbn.go.id/hqweb/ceria/ss9bab1.html>, 10 mei2010

membedakan adalah, dengan *game online*, kita tidak saja dapat bermain dengan orang yang ada di sebelah kita tetapi juga dapat bermain dengan beberapa orang di lokasi lain, bahkan hingga orang di belahan bumi lain.

Sekarang ini banyak sekali *game online* yang menyediakan fitur 'komunitas online', sehingga menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial. Game-game semacam ini biasanya lebih diminati daripada single player games karena dirasa lebih memiliki tantangan serta kepuasan batin dapat mengalahkan orang lain. Game jenis ini disebut *Massively Multiplayer Online Games (MMOG)*. *MMOG* memungkinkan ratusan bahkan ribuan pemain untuk bermain di waktu yang bersamaan (dengan media internet). Beberapa jenis *MMOG*, antara lain : *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)* : *Ragnarok, Seal*, *MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy)* : *WarCraft, DotA*, *MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter)* : *CounterStrike, Rising Force, dan Perfect Wars*.<sup>5</sup>

Salah satu efek dari maraknya perkembangan *game online* adalah terciptanya komunitas-komunitas *game* yang memfasilitasi para *gamer* untuk menuangkan segala pengalaman mereka seputar bermain *game* tersebut. Tak hanya itu, komunitas-komunitas tersebut kemudian dijadikan ajang komunikasi multikultural yang dapat menjelma menjadi gaya hidup dan penyambung tali silaturahmi antara *Gamers*.

Sehingga *game online* pun dapat berubah menjadi suatu jaringan sosial untuk para *gamers* yang dapat mengalahkan beberapa situs populer lainnya. Tetapi perkembangan *game online* bukannya tanpa dampak negatif yang membayangi. Dari *game online* yang telah

---

<sup>5</sup> Nad2, Perkembangan dan dampak *game online* di Indonesia  
<http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-online-di.html> , 15 mei 2010

menjelma sebagai gaya hidup adalah pemanfaatan waktu bermain yang berlebihan. Rasanya kita semua tahu bahwa segala sesuatu yang berlebihan tidaklah menguntungkan. Perkembangan *Game Online* yang sangat pesat dan menjamur di beberapa kota, baik itu kota-kota besar maupun kecil, hingga beberapa pelosok daerah membuat para *gamers* tersebut lebih mudah untuk menjangkau *game online*.

*Game* pun mulai dianggap sebagai sesuatu yang *addict*. Para *gamers* mampu duduk berlama-lama demi *game* dan bertahan disana tanpa menginginkan suatu gangguan yang mampu memecah konsentrasinya dalam bermain *Game Online* tersebut. Beberapa kasus tercatat, terdapat beberapa *gamers* yang *addicted* dengan *game online* ini menghabiskan waktu sia-sia demi *game* tersebut dan bersedia untuk tidak mandi, makan, apalagi untuk bekerja serta melaksanakan tugas yang merupakan kewajibannya. Kewajibannya. Yang ada di otak para *game's addict* tersebut hanyalah main, main, dan main. Serta bagaimana mendapatkan suatu strategi untuk menang. Oleh karena itu, sebagian orang tua pun mulai resah jika anaknya mulai mengetahui tentang *game online*, Walau memang masih ada dampak positif yang dapat diambil dari permainan *game online*, seperti mengajarkan anak untuk bermain strategi.<sup>6</sup>

Di Indonesia perjalanan *game online* telah memasuki tahun ketujuh, dimulai dengan masuknya *Nexia Online* di Indonesia untuk pertama kali 7 tahun yang lalu. Sebenarnya *Game online* telah ada sejak tahun 2001. Namun dari tahun 2001 hingga 2004 banyaknya *game online* yang sudah menutup layanannya.<sup>7</sup> Sedangkan di Kota Padang sendiri *game online* ini mulai masuk sekitar tahun 2003, namun sekitar tahun 2007 *game* ini sudah mulai marak

---

<sup>6</sup> Nad2, Perkembangan dan dampak *game online* di Indonesia

<http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-online-di.html>, 15 mei 2010s

<sup>7</sup> *Ligagame*, sejarah *game online* di indonesia

[http://www.ligagame.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=87&catid=1&Itemid=1](http://www.ligagame.com/index.php?option=com_content&view=article&id=87&catid=1&Itemid=1), 10 mei 2010

khususnya akhir-akhir ini dikalangan pelajar sangat tidak asing lagi dengan permainan *game online*.

Awalnya *game online* ini hanya dimainkan oleh orang yang memiliki *PC (Personal Computer)* dan jaringan *internet* dirumah, namun semenjak banyaknya *warnet* membuat *game online (game center)* ini semakin mudah untuk dimainkan oleh setiap orang sekalipun mereka tidak memiliki *PC* dirumah, mereka dapat bermain di *game center* dengan biaya yang terjangkau. Bisnis *warnet* yang berada di belakang berkembangannya permainan *game online* ini menjamur di kota-kota besar di Indonesia salah satunya di kota Padang. Perkembangan *warnet* di kota Padang saat semenjak beberapa tahun ini terlihat sangat pesat. Hal tersebut dapat kita lihat hampir disetiap pinggir jalan dapat kita temui beberapa *warnet* yang menyediakan fasilitas *internet* untuk *browsing* maupun *game online*.

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan computer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan *computer* yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi *internet* dan terus berkembang sampai sekarang. Menurut Ligagame Indonesia ([ligagames.com](http://ligagames.com)), *game online* muncul di padang pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre *action*, *sport*, maupun *RPG (role-playing game)* dimana game tersebut kurang begitu banyak pengemar karna tidak adanya fasilitas –fasilitas tempat bermain *game online*.

Pada tahun 2003 *Game* seperti *Warcraft*, *Counterstrike*, *Age Of Empire*, *Need For Speed Series* yang juga banyak menyita perhatian para *gamer* di padang, yang mana *game* seperti *Countersrtike* lebih lancar dimainkan pada mode *LAN* dibandingkan *internet* karena

*latency*nya yang besar dan servernya kurang cepat sehingga sewaktu bermain *game* ada jeda membuat gamers menjadi tidak nyaman, begitu juga halnya dengan Warcraft dan Age of empire. Sedangkan pada akhir tahun 2007 yang merupakan puncaknya, dimana kebanyakan *gamers* mencari tempat-tempat bermain *game online* yang disebut juga dengan *game center*, hal tersebut dikarenakan munculnya berbagai macam bentuk jenis permainan *online* di kota Padang.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Skripsi ini secara keseluruhan berisi tentang pengaruh game online terhadap perilaku remaja, dimana perilaku itu dapat dilihat dari aktivitas remaja yang menjadi informan dari penelitian ini. Mulai dari latar belakang social ekonomi dan budaya, proses pengenalan terhadap game online, tempat memainkan game online. Untuk bisa mendapatkan data dari para remaja yang bertatap muka dengan informan dan wawancara dengan remaja yang memainkan game online. Selain itu penulis juga melakukan observasi mendalam untuk mendapatkan gambaran kehidupan informan dari penelitian ini karena penelitian ini adalah penelitian yang bersifat kualitatif.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh game online terhadap perilaku remaja, dimana pada prosesnya seorang remaja dipengaruhi oleh factor internal (dalam diri) remaja yang berangkat dari ketertarikan, penasarannya, hobi, dan prestise dan factor eksternal (dari luar) diri remaja seperti teman sebaya, media internet, majalah dan buku game online.

Motivasi sebagai penggerak dari dorongan –dorongan di dalam diri remaja yang menjadikan sebagai kebutuhan yang apabila tidak direalisasikan maka akan merasakan sesuatu hal yang kurang sempurna.

Perilaku mengacu kepada aktivitas remaja yang memainkan game online. Dalam perilaku remaja memainkan game online yang penulis temui selama melakukan penelitian, yang lebih dominan adalah mengakibatkan kecanduan dalam memainkan game online.

Tempat remaja memainkan game online adalah di game center dan rumah. Remaja yang memainkan game online di game center menggunakan uang saku sendiri untuk membayar menggunakan game onlinenya. Dalam 1 jam memainkan game online remaja membayar antara Rp.2500-Rp.3000 di pagi hari dan pada malam hari sekitar Rp.1500- Rp.2000 per jam nya. Dari segi waktu remaja memainkan game online sepulang sekolah atau kuliah dan bahkan bisa di jadwal sekolah atau perkuliahan (membolos).

## **B. Saran**

Game online bisa dibilang berbahaya bagi kelangsungan generasi muda saat ini yang menjadi sebuah harapan baru bagi bangsa untuk dapat membangun bangsa yang besar dan memiliki citra di mata dunia. Untuk itu penulis memiliki kritik dan saran sebagai berikut :

1. Untuk orang tua lebih mengontrol aktifitas anaknya di luar rumah, karena pengaruh dari luar sangat kuat sehingga anak bisa bertindak di luar batas, dan perhatian yang cukup tidak hanya dari segi materi tetapi juga dari non materi. Jangan selalu mengikuti semua kehendak anak tanpa mengetahui maksud dan tujuan yang jelas.
2. Untuk pemerintah seharusnya melarang warnet atau game center untuk tidak membuka tempatnya 24 jam penuh, serta aparat pemerintah mengadakan razia kepada warnet atau game center terhadap remaja yang berada pada jadwal sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andersen . 2004. *Psikologi Remaja*, Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Bambang Rudito, Media Famiola, 2008 *Sosial Mapping Metode Pemetaan Sosial*.  
Bandung. Rekayasa Sains
- BKKBN, 10 Maret 2010. Cerita Remaja Indonesia. Dalam  
<http://hqweb01.bkkbn.go.id/hqweb/ceria/ss9bab1.html>,
- Badudu dan Zain. Pengertian Pengaruh  
<http://dspace.widyatama.ac.id/bitstream/handle/10364/1037/bab2.apdf?sequence=41>
- Burhan Burgin, 2005. *Pornomedia : Sosiologi Media, Konstruksi Sosial Teknologi Telematika dan Perayaan Seks di Media Massa*, Jakarta, Kencana
- Dunia psikologi. 10 mei 2010, pengertian remaja  
<http://duniapsikologi.dagdigdug.com/2008/11/27/pengertian-remaja>
- Fetterman, David M. 1989. *Ethnography Step By Step*, London :SAGE Publication.
- Hadikusuma, Hilman. 1995. *Metode Pembuatan Kertas Kerja*, Penerbit CV. Mandar Maju,  
Bandung.
- Haviland, William A. 2006. *Antropologi Jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- Hasibuan, dalam Tommy Kurniawan, 2006 Diversifikasi Perilaku Penggunaan  
Telepon Seluler. Skripsi SI Antropologi FISIP UA
- Haviland, William A. 1985. *Antropologi jilid 1, Edisi Keempat*. Surakarta : Erlangga.
- Ilmu komputer, 10 mei 2010, Pengertian remaja,  
<http://ilmucomputer2.blogspot.com/2009/10/pengertian-remaja.html>
- Info skripsi, 10 mei 2010, pengertian prilaku

<http://www.infoskripsi.com/Free-Resource/Konsep-Perilaku-Pengertian-Perilaku-Bentuk-Perilaku-dan-Domain-Perilaku.html>,

Kamus Besar Bahasa Indonesia. Pengertian Pengaruh, 10 Mei 2010

<http://dspace.widyatama.ac.id/bitstream/handle/10364/1037/bab2.apdf?sequence=41,10mei2010>

*Ligagame*, 10 Mei 2010, sejarah *game online* di Indonesia

[http://www.ligagame.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=87&catid=1&Itemid=1](http://www.ligagame.com/index.php?option=com_content&view=article&id=87&catid=1&Itemid=1)

Masri Singarimbun dan Sofyan Efendi (ed). *Metode penelitian Survey*. Jakarta LP3ES, 1989.

Moleong, Lexi. 1990. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta Remaja Rosdakarya. Bandung.

Mulyana, Deddy, DR. MA. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Nad2, 15 Mei 2010, Perkembangan dan dampak *game online* di Indonesia

<http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-online-di.html>)

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

-----, 1992 *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*, PT. Rosdakarya, Bandung

Robert M Kessing, *Antropologi budaya suatu perspektif Kontemporer*. Jakarta. Erlangga, 1989

Sarlito, Wirawan Sarwono. 1989. *Psikologi Remaja*, PT Raja Grafindo Persada.

Sari, Febrina Dewita. 2009. Pola penggunaan internet oleh remaja, FISIP Unand

Spradley, James P. 1997. *Metode Etnografi*, Yogyakarta : PT Tiara Wacana.

Sugiyono, 2005. *Statistic Untuk Penelitian*, Bandung: alfabeta,

Zakiah Darajat, 10 Mei 2010, Pengertian Remaja

<http://ilmupsikologi.wordpress.com/2009/12/11/pengertian-remaja/>