

**MOTIF PENGGUNAAN GAME POKER  
DI SITUS JEJARING SOSIAL  
Studi Pengguna Game Poker Pada 6 Warnet Di Siteba  
Kecamatan Nanggalo, Padang**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**REALDI SAWTANG  
BP. 05191033**



**JURUSAN SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS ANDALAS 2011**

## ABSTRAK

REALDI SAWTANG. 05191033. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Jurusan Sosiologi Universitas Andalas Padang. Judul Skripsi: Motif Penggunaan Game Poker Disitus Jejaring Sosial (Kasus: Pengguna Game Poker Disitus Jejaring Sosial Di Siteba). Pembimbing I: Drs. Agus Budiono, M.S. Pembimbing II: Drs. Wahyu Pramono M.Si.

Texas holdem poker merupakan sebuah aplikasi yang menyajikan permainan poker secara online. Game poker memungkinkan para penggunanya berinteraksi dengan pengguna lain dari seluruh penjuru dunia, untuk berinteraksi dengan menggunakan chat yang tersedia dalam aplikasi tersebut. Aplikasi texas holdem poker bukan hanya bisa di akses facebook saja, tetapi juga bisa di akses dari beberapa situs jejaring sosial lainnya seperti tagged, bebo, hi5 , myspace, twitter dan yohoo mail. Sebagian besar pengguna game poker berasal dari facebook. Game poker ini menyediakan chip sebagai media untuk alat taruhan sebagai pengganti uang. Chip ini diperoleh secara cuma-cuma sebanyak 5.000 pada saat pengguna mengikuti game ini pertama kali. Setelah itu pengguna akan memperoleh chip 2000 setiap hari dengan syarat selalu membuka aplikasi poker ini.

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini, digunakan metode kualitatif dengan tipe deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dan observasi. Pemilihan informan dilakukan secara sengaja (*purposive sampling*). Kriteria informan adalah mereka yang tergolong sebagai pecandu game poker di situs jejaring sosial, Data yang didapat dianalisa dengan teknik triangulasi, penelitian ini bertempat di kota Padang.

Dari hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa pecandu game poker tidak hanya berasal dari satu status sosial saja, seperti pelajar, mahasiswa, pegawai dan orang yang telah berkeluarga. Biaya yang dikeluarkan oleh pecandu game poker dalam satu kali main kewarnet adalah berkisaran Rp 15.000 sampai Rp 20.000 per hari. Sedangkan uang yang digunakan untuk membeli chip paling minimal adalah Rp.20.000 maksimal Rp 50.000 bagi kalangan mahasiswa sedangkan bagi pecandu yang sudah bekerja dan mempunyai penghasilan sendiri melebihi dari Rp 100.000,- untuk sekali pembelian chip. Selain itu game poker juga bias menghasilkan uang bagi pemain dengan menjual chip tersebut ke pemain lain, dengan harga berkisaran Rp 7.000/M. Motif penggunaan game poker bagi para pecandu game poker di situs jejaring sosial yang tergolong menjadi 2 macam yaitu sebagai *because* motif yaitu *because* motif adalah variasi baru dalam judi, kebutuhan psikologis dan hura-hura bersama teman. Sedangkan yang tergolong kedalam *in order* motif adalah motif sebagai mata pencaharian tambahan, menaikkan popularitas dalam komunitas dan game poker sebagai pengisi waktu luang dalam menghilangkan kebosanan.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada saat ini teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan ini diawali dengan ditemukannya internet sebagai salah satu media untuk mencari informasi dengan cepat dan akurat. Internet merupakan salah satu media yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat yang haus akan informasi.

Komputer menjadi suatu media yang sangat konvensional di dunia, terlebih dengan teknologi lain yang telah ditanamkan di dalamnya yaitu jaringan Internet. Jaringan internet adalah jaringan komputer yang mampu menghubungkan komputer di seluruh dunia sehingga berbagai jenis informasi dalam berbagai bentuk dapat dikomunikasikan antar 6 belahan dunia secara instan dan global. Teknologi informasi telah membuka mata dunia akan sebuah dunia baru, interaksi baru, market place baru, dan sebuah jaringan bisnis dunia yang tanpa batas.

Di Indonesia sejak 1988, telah ada pengguna awal Internet yang memanfaatkan layanan CIX (Inggris) dan CompuServe (AS) sebagai *internet provider* (penyedia layanan internet) untuk mengakses internet yang menawarkan jasa *e-mail* dan Newsgroup ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)). Akses internet pertama di Indonesia menggunakan *modem* telpon saluran internasional yang sangat mahal, sehingga penggunaannya saat itu terbatas. Paguyuban *network* merupakan perkembangan awal internet yang berasal dari Indonesia, jaringan internet ini merupakan hasil garapan anak bangsa (<http://www.wikipedia.org>). RMS

Ibrahim, Suryono Adisoemarta, Muhammad Ihsan, Robby Soebiakto, Putu, Firman Siregar, Adi Indrayanto, dan Onno W. Purbo merupakan beberapa nama-nama actor penting di awal pembangunan Internet Indonesia di tahun 1992 hingga 1994. Masing-masing dari mereka telah berkontribusi keahlian dan dedikasinya dalam membangun sejarah jaringan komputer di Indonesia. (<http://www.kaskus.us>)

Di Indonesia sendiri per tanggal 31 Desember 2007, pengguna internet berjumlah sekitar 20 juta, dengan pertumbuhan pengguna dari tahun 2000 hingga 2007 sekitar 900% dan penetrasinya baru 8.5% dari jumlah penduduk. Pertumbuhan bidang teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia juga bisa dilihat dari data Indikator Makro ICT Nasional oleh Departemen Komunikasi dan Informasi pada awal tahun ini yang salahsatunya menyebutkan pertumbuhan 51% pelanggan seluler. ([www.internetworldstats.com/stats3.htm](http://www.internetworldstats.com/stats3.htm))

Di kota Padang sendiri perkembangan internet begitu pesat, disetiap sudut kota kita dapat menemukan warnet. Hannibal Husein mengatakan jumlah warnet yang telah beroperasi di Kota Padang ada sekitar 680 buah menyebar di sebelas Kecamatan ([padang.go.id](http://padang.go.id)). Angka tersebut adalah warnet yang telah memiliki situ dan siu sedangkan warnet yang tidak memiliki izin tidak terdata semuanya. Diperkirakan terdapat lebih dari 900 warnet terdapat di kota Padang.

Semakin banyaknya pengguna internet di seluruh dunia membuat orang berlomba-lomba untuk menciptakan suatu program baru yang bias menarik perhatian masyarakat.

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **4.1. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas di bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Latar belakang pengguna game poker, secara umum pecandu game poker dalam penelitian ini adalah berdomisili di Kota Padang. Para pecandu game poker pada penelitian ini dikategorisasikan pada asal usul daerah. Adapun daerah asal usul pecandu Game Poker adalah dari daerah Kota Madya dan Kabupaten seperti Padang, Padang Panjang, Batusangkar, Kayu Tanam, Pasaman, Solok, dan ada juga yang berasal dari luar Sumatera barat yaitu Bengkulu.

Adapun komposisi umur dari pecandu Game Poker tidak terbatas hanya pada satu usia remaja saja, melainkan juga ada yang telah berkeluarga. Umur informan berkisaran 14-30 tahun, yang secara dominan berstatus sebagai mahasiswa universitas yang ada di Kota Padang. Para pecandu Game Poker dapat bermain dengan syarat mereka memiliki akun jejaringan social seperti facebook, myspace, bebo, tagged, dan yahoomail, dan lainnya.

Terdapat 1 orang informan yang masih tergolong anak-anak yang berumur <18 tahun, sedangkan informan yang tergolong dewasa ada 9 orang yang berumur >18 tahun.

2. Dana yang dianggarkan untuk bermain poker meliputi, Biaya yang dikeluarkan seorang pecandu game poker dalam penelitian ini dikelompokkan dalam beberapa bagian seperti asal biaya, jumlah biaya yang dikeluarkan dan berapa uang yang didapatkan dari bermain game poker. Secara umum uang yang digunakan untuk bermain game poker bagi kalangan mahasiswa adalah uang yang didapatkan dari orang tua atau belanja bulanan yang berasal dari orang tua mereka masing masing, sedangkan bagi yang sudah bekerja mereka menggunakan uang penghasilan mereka sendiri. Adapun biaya yang dikeluarkan oleh pecandu game poker dalam satu kali main ke warnet adalah berkisaran Rp 15.000 sampai Rp 20.000 per hari. Sedangkan uang yang digunakan untuk membeli chip paling minimal adalah Rp.20.000 maksimal Rp 50.000 bagi kalangan mahasiswa sedangkan bagi pecandu yang sudah bekerja dan mempunyai penghasilan sendiri melebihi dari Rp 100.000,- untuk sekali pembelian chip. Adapun uang yang didapat dari hasil main game poker adalah dapat ditentukan dari jumlah Chip yang mereka miliki. Jika jumlah chip pecandu game poker banyak mereka dapat menjualnya dengan harga Rp 7.000 M (Million). Dari perputaran uang main game poker inilah biasanya mereka mengelola permainan yang sisanya digunakan untuk memenuhi keperluan lainnya seperti beli hp, celana dan mentraktir teman sepermainan untuk menaikkan nama atau status pemain dimata pemain lain.

3. Motif penggunaan game poker bagi pecandu adalah sebagai mata pencaharian tambahan tambahan atau sampingan. Selain diantara pecandu telah mempunyai penghasilan mereka juga memainkan game poker dengan alasan keberuntungan, jika pecandu game poker menang mereka dapat menjual chip dari hasil penjualan chip ini mereka mendapatkan penghasilan tambahan. Sedangkan motif lain dari pecandu game poker adalah sebagai variasi baru dalam judi secara terang terangan yang ada diwarung-warung atau ditempat tempat yang telah ditentukan. Pecandu dapat bermaian game poker di warnet tanpa adanya rasa was-was akan digerebek, sedangkan ketika mereka main di internet, pecandu memiliki kenyamanan dalam bermaian. Motif lain dari game poker adalah sebagai alat untuk menaikkan pamor atau popularitas dikalangan sesama pemain atau pecandu. Bagi pecandu game poker yang mempunyai chip dengan jumlah yang banyak dan dapat menjual chip yang dimiliki maka nama pemain/pecandu akan naik dimata komunitas sesama pemain. Selain dari pada itu motif game poker bagi pecandu game ini adalah sebagai kebutuhan Psikologis. Yaitu memberikan sarana kepuasan pada batin yang merupakan kebutuhan yang perlu diperhitungkan, jika para pecandu game poker ini dalam satu hari tidak main poker kegelisahan pada jiwa mereka akan meningkat dan bisa menyebabkan stress. Motif lain yang game poker bagi pecandu adalah sebagai pelepas kejenuhan dalam menjalani hidup. Para pecandu memainkan permainan ini untuk menghilangkan kepanikan dan kebosanan dan dijadikan

sebagai media untuk hura-hura. Adapun motif lain adalah sebagai pengisi waktu luang hal ini khususnya bagi mereka yang tidak terlalu candu terhadap game poker.

Setelah dikelompokan maka dari 6 motif penggunaan game poker diatas maka dapat dikelompokan menjadi dua yaitu yang tergolong kepada *because* motif dan yang tergolong kedalam *in order* motif. Yang termasuk kedalam *because* motif adalah variasi baru dalam judi, kebutuhan psikologis dan hura-hura bersama teman. Sedangkan yang tergolong kedalam *in order* motif adalah motif sebagai mata pencaharian tambahan, menaikkan popularitas dalam komunitas dan game poker sebagai pengisi waktu luang dalam menghilangkan kebosanan.

#### 4.2 SARAN

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian yang telah penulis lakukan. Penulis dapat mengambil kesimpulan dari penggunaan game poker pada situs jejaring social. Adapun saran-saran yang ingin disampaikan penulis dalam penelitian ini adalah :

##### A. Saran Praktis :

1. Sehubungan para pecandu game poker berasal dari berbagai kalangan terutama yang berstatus sebagai pelajar dan mahasiswa serta orang yang telah bekerja dan berkeluarga perlu kiranya ada kebijakan bagi penyedia jejaringan ini membatasi pemainnya. Karena bagaimanapun permainan game ini dapat mendatangkan hal hal yang tidak diinginkan selain itu juga dapat merusak perilaku generasi muda. Karena

apapun nama permainan ini walaupun adanya didunia internet, permainan ini adalah sejenis judi.

2. Para pecandu game poker sebaiknya memanfaatkan waktu, tenaga dan biaya yang digunakan untuk main game poker dialihgunakan untuk keperluan dan biaya yang lebih bermanfaat. Seperti kebutuhan kuliah untuk membeli buku, bagi yang yang berpenghasilan menggunakan uangnya sebagai alat untuk memainkan game poker menggunakan biaya tersebut untuk kebutuhan keluarga dan lainnya yang bermanfaat.
3. Secara metedologis. Bagi peneliti lain yang ingin mengkaji penelitian yang sama perlu kiranya menggambarkan aspek lain secara lebih mendalam dari penggunaan game poker pada situs jejaring sosial.

#### B. Saran Akademis :

1. Perlu kiranya pemberian kesadaran secara menyeluruh oleh pihak akademis akan tujuan awal mahasiswa kuliah, agar waktu kuliah dipergunakan sebaiknya untuk menuntut ilmu tanpa membuang waktu untuk hal hal yang dirasa tidak perlu.
2. Perlu kiranya pihak akademis melakukan kajian terhadap pembatasan penggunaan media internet, agar lebih memfokuskan internet sebagai wadah pengembangan media pembantu pembelajaran. Kapan perlu pihak akademik merancang kesepakatan terhadap penggunaan media internet agar tidak disalah gunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

### **Buku :**

- Afrizal. 2005. *Metode Penelitian II*. Padang : Jurusan Sosiologi. FISIP UNAND.
- Arifin, Imron. 1996. *Penelitian Kualitatif Dalam Ilmu-ilmu Sosial dan Keagamaan*. Jakarta.
- Astria, asep. 2010. *25 game favorit facebook*. Yogyakarta: gradien mediatama
- Barker, Chris. 2005. *Cultural Studies, Teori Dan Politik (terj)*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Bungin, Burhan. 2003. *Analisis Penelitian Kualitatif*. Jakarta : PT. Rajawali Press.
- Craib, Ian. 1994. *Teori-teori sosiologi modern*. Jakarta: PT Raja Grafindo persada.
- David, Berry. 2003. *Pokok-Pokok Pikiran Dalam Sosiologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Furchon, Arif. 1992. *Pengantar Metoda Penelitian Kualitatif. Suatu Usaha Pendekatan Fenomenologis Terhadap Ilmu- Ilmu Sosial*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Giddens, Antony(et.al). 2004. *Sosiologi, Sejarah Dan Berbagai Pemikirannya (terj)*. Yogyakarta: Penerbit Kreasi Wacana
- Hadi, Mulya. 2010. *20 Game Facebook Pilihan*. Palembang: Maxikom.
- Hartoko, Alfa. 2010. *You Won*. Yogyakarta: Pustaka Grahatama (anggota IKAPI).
- Hasan, Iqbal. 2002. *Metodologi Penelitian Dan Aplikasi*. Jakarta : Ghalia Indonesia.

- Huberman, A Michael. 1992. *Analisis data Kualitatif*, Jakarta: Universitas Indonesia.
- Johnson, D, Paul.1986. *Teori Sosiologi Klasik dan Moderen*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Lauer, Robert H. 2003. *Perspektif tentang Perubahan Sosial*. Jakarta : PT Asdi Mahasatya.
- Mallo, Manase. 1986. *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: UT.
- Mardalis.2006. "*Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*". Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Moleong, Lexy. 1990. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rasda Karya.
- Mulyana, Deddy. 2003. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Narwoko, Dwi dan Suyanto, Bagong. 2004. *Sosiologi Teks Pengantar Dan Terapan*". Jakarta: Prenada Media.
- Nasir, Mohammad. 1988. *Metode Penelitian* . Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Nasution, S. 1992. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsitu.
- Poloma, Margaret. 2004. *Sosiologi kontemporer*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Ritzer, George. 2003. *Sosiologi Ilmu Berparadigma Ganda*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Singarimbun, Masri. 1986. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: CV, Rajawali.
- Wirutomo, Paulus. (ed). 2003. *Pokok-Pokok Pikiran Dalam Sosiologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.