



**ORIENTASI DAN HASRAT GAMER DALAM BERMAIN GAME
ONLINE DI WARNET GALAXY PC 1 JEMBER**

*(ORIENTATION AND DESIRE OF GAMER IN PLAYING ONLINE GAMES
AT WARNET GALAXY PC 1 JEMBER)*

SKRIPSI

Oleh:

**Mana Dana Satria Sakti
NIM. 120910302060**

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS JEMBER**

2018



**ORIENTASI DAN HASRAT GAMER DALAM BERMAIN GAME
ONLINE DI WARNET GALAXY PC 1 JEMBER**

*(ORIENTATION AND DESIRE OF GAMER IN PLAYING ONLINE GAMES
AT WARNET GALAXY PC 1 JEMBER)*

SKRIPSI

diajukan guna memenuhi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Sosiologi (S1) dan mencapai gelar Sarjana Sosial.

Oleh:

**Mana Dana Satria Sakti
NIM. 120910302060**

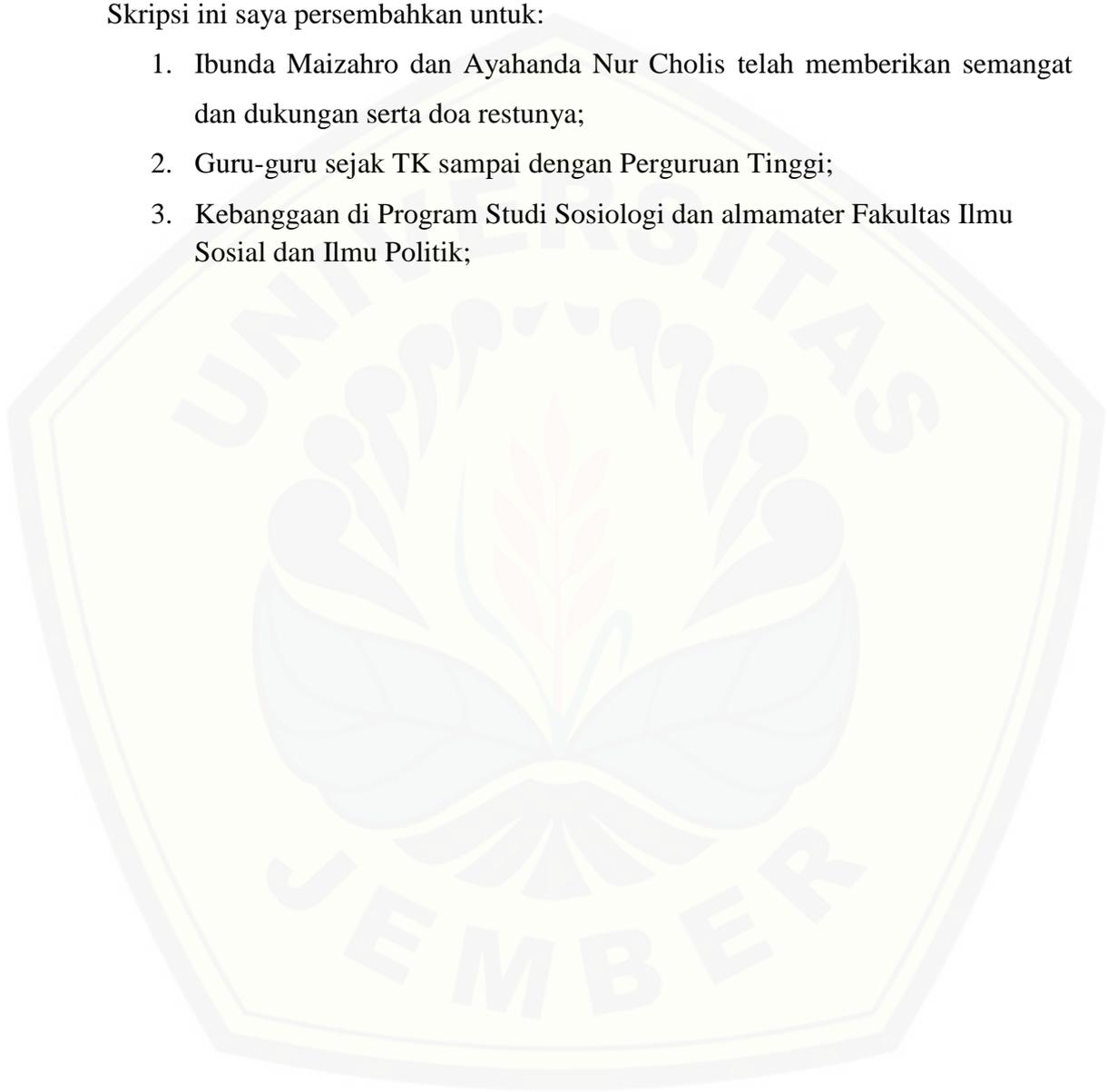
**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS JEMBER**

2018

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibunda Maizahro dan Ayahanda Nur Cholis telah memberikan semangat dan dukungan serta doa restunya;
2. Guru-guru sejak TK sampai dengan Perguruan Tinggi;
3. Kebanggaan di Program Studi Sosiologi dan almamater Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik;



MOTTO

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang berilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”

(Al-Mujadilah:11)¹

¹Tim Al - Mizan. 2014. Al – alim Al – Qur’an dan Terjemahannya Edisi Ilmu Pengetahuan. Bandung : Al – Mizan Publishing House.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

nama : Mana Dana Satria Sakti

NIM : 120910302060

menyatakan bahwa karya ilmiah yang berjudul “Orientasi dan Hasrat Gamer Dalam Bermain Game Online Di Warnet Galaxy PC 1 Jember” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang telah disebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan yang saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya paksaan dan tekanan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 27 April 2018

Yang menyatakan,

Mana Dana Satria Sakti

NIM 120910302060

SKRIPSI

ORIENTASI DAN HASRAT GAMER DALAM BERMAIN GAME ONLINE DI WARNET GALAXY PC 1 JEMBER

diajukan guna memenuhi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Sosiologi (S1) dan mencapai gelar Sarjana Sosial.

Oleh

Mana Dana Satria Sakti
NIM. 120910302060

Dosen Pembimbing

Dr. Maulana Surya Kusumah, M.Si.

NIP: 196505131990021001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Orientasi dan Hasrat Gamer Dalam Bermain Game Online Di Warnet Galaxy PC 1 Jember” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik pada :

Hari/ tanggal : Rabu, 04 Juli 2018

Jam : 09.00 WIB s.d selesai.

Tempat : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Drs. Akhmad Ganefo, M.Si
NIP. 196311161990031003

Dr. Maulana Surya Kusumah, M.Si
NIP. 196505131990021001

Anggota I

Hery Prasetyo, S. Sos, M.Sosio
NIP. 198304042008121003

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Jember,

Dr. Ardiyanto, M.Si
NIP. 195808101987021002

RINGKASAN

Orientansi dan Hasrat Gamer Dalam Bermain Game Online Di Warnet

Galaxy PC 1 Jember; Mana Dana Satria Sakti; NIM: 120910302060; 97

Halaman; Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

Permainan video game yang terhubung dengan internet biasa disebut game online sudah banyak digemari oleh semua kalangan mulai dari remaja, orang dewasa, laki-laki dan perempuan. Terdapat banyak game center di lingkungan kampus Jember, dengan harga yang relatif murah mampu menarik perhatian setiap penggunanya untuk terus bermain. Khususnya game center Galaxy Pc 1 yang lokasinya berada di pinggir jalan jawa serta lokasi yang tidak jauh dari Universitas Jember. Fasilitas yang lengkap mampu memanjakan setiap para pemain sehingga tempat tersebut dijadikan sebagai *base camp* oleh sebagian gamer. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui orientasi gamer bermain game online. Game online dapat menciptakan ruang baru bagi para gamer, game online tidak hanya sekedar digunakan sebagai arena untuk mendapatkan hiburan saja melainkan interaksi sosial, mendapatkan keuntungan juga termasuk yang dicari dari pemain game online. Sehingga menimbulkan hasrat yang ingin didapatkan dari bermain game online. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan teknik pengumpulan data menggunakan observasi langsung, wawancara secara mendalam, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Banyak faktor yang mempengaruhi seseorang untuk bermain game online terutama pada faktor eksternal yang menjadi penyebab seorang gamer ingin terus bermain game. Faktor ini yang memperkenalkan mereka dengan game online. Mulai dari dikenalkan oleh teman tentang keseruan bermain game online, karena seorang pacar yang mengajak sehingga tidak bisa menolak serta faktor lingkungan yang menjadi bagian penting dalam intensitas mereka bermain game online.

Terdapat berbagai hasrat yang dihadirkan oleh seorang gamer yaitu keinginan akan sebuah hiburan, mengisi waktu luang, ingin mendapatkan

eksistensi diri atau sebuah pengakuan dari orang lain dan keuntungan ekonomi. Hal itu juga dapat berubah seiring dengan intensitas mereka bermain game online dan faktor dari jenis game online yang dipilih. Para gamer yang bermain game online cenderung merasakan nyaman dengan jenis game online yang dimainkan. Disebabkan karena kualitas bentuk visual, audio dan fitur-fitur yang disajikan dalam game online (seperti interaksi saat bermain dalam bentuk chat dan voice call). Bagi seorang gamer, game juga dapat memberikan ruang baru bagi mereka. Melalui game, pemain mendapatkan kesenangan dan pengalaman yang berbeda dengan kehidupannya sehari-hari serta mungkin pemain juga dapat memenuhi kebutuhan yang tidak terpenuhi di dunia nyata. Game dapat menjadi pelarian bagi pemainnya yang merasa tidak nyaman dengan lingkungan mereka. Bahkan dapat dijadikan sebuah pekerjaan untuk mendapatkan keuntungan materi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Orientasi dan Hasrat Gamer Dalam Bermain Game Online Di Warnet Galaxy PC 1 Jember*. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Strata satu (S1) pada Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Dr. Maulana Surya Kusumah, M.Si selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk diskusi dan arahan untuk penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini;
2. Dr. Ardiyanto, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember;
3. Bapak Drs. Akhmad Ganefo, M.Si selaku Ketua ketua dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis;
4. Hery Prasetyo, S.Sos, M. Sosio selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis;
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Sosiologi dan seluruh karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik atas bantuan dan semangat yang diberikan selama ini;
6. Kepada teman-teman warnet galaxy pc 1 Jember yang telah membantu penulis dalam proses penelitian;

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PEMBIMBING	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
1.1 Konsep Orientasi	7
1.2 Konsep Hasrat	8
1.3 Konsep Game Online	9
1.4 Georg Simmel “Ruang Sosial”	10
1.5 Penelitian Terdahulu.....	13
BAB 3. METODE PENELITIAN	16
3.1 Metode Penelitian.....	16
3.2 Penentuan Lokasi dan Waktu Penelitian	16
3.3 Teknik Penentuan Informan	17
3.4 Metode Pengumpulan Data	21
3.5 Uji Keabsahan Data.....	28
3.6 Metode Analisi Data.....	29
BAB 4. PEMBAHASAN	30
4.1 Karakteristik dan Gambaran Umum Game Online	30
4.1.1 Game Online Dota 2	32

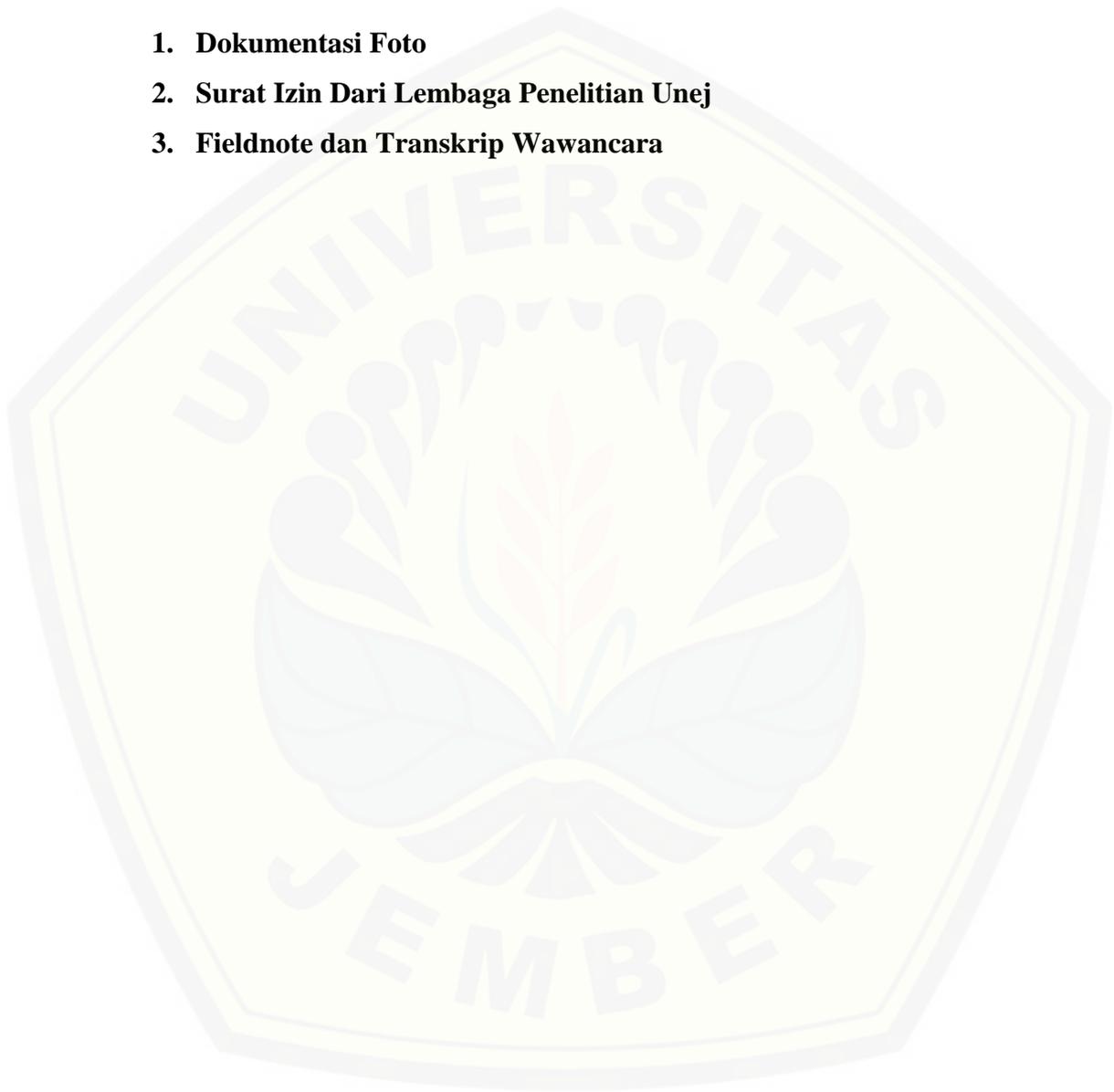
4.1.2 Game Online RF Classic.....	35
4.1.3 Game Online Point Blank.....	38
4.1.4 Game Online Dragon Nest.....	41
4.2 Gambaran Umum Warnet Game Online Galaxy PC Cafe I Jember	44
4.3 Historis Terlibat Dalam Game Online.....	52
4.4 Faktor Eksternal Gamer Bermain Game Online	56
4.5 Orientasi dan Hasrat Gamer Bermain Game Online	61
4.5.1 Hiburan	64
4.5.2 Mencari identitas diri	67
4.5.3 Mengisi Waktu Luang	70
4.5.4 Dorongan Ekonomi.....	74
4.6 Katarsis Virtual Pemain Game Online	80
BAB 5. PENUTUP.....	90
5.1 Kesimpulan.....	90
5.2 Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	94

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1: Tampilan Game Online Dota 2	33
Gambar 4.2: Tampilan Penambahan Bintang Game Online Dota 2	35
Gambar 4.3: Tampilan Game Online Point Blank	40
Gambar 4.4: Tampilan Game Online Dragon Nest	42
Gambar 4.5: Daftar Harga Billing Warnet Galaxy PC Café 1	44
Gambar 4.6: Kondisi Saat Happy Hour Dimulai Pukul 21.00 WIB	46
Gambar 4.7: Kondisi Warnet Galaxy Lantai 2	48
Gambar 4.8: Kondisi Warnet Galaxy Lantai 1	51
Gambar 4.9: Foto Saat Informan Tertidur Di Warnet Galaxy	73
Gambar 5.0: Tampilan Penjualan Barang Game Online Melalui Medsos	74
Gambar 5.1: Tampilan Gamer Bermain Game Online Kekerasan	82
Gambar 5.2: Tampilan Kekerasan Dalam Game Online	84
Gambar 5.3: Tampilan Kekerasan Verbal Dalam Game Online	88

DAFTAR LAMPIRAN

1. Dokumentasi Foto
2. Surat Izin Dari Lembaga Penelitian Unej
3. Fieldnote dan Transkrip Wawancara



BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jember merupakan kota yang terdapat beberapa Universitas Negeri dan Swasta. Para pendatang dari berbagai wilayah berbondong-bondong ke Jember untuk memenuhi studinya. Banyaknya pendatang membuat peluang bisnis di Jember semakin besar seperti tempat untuk hiburan karaoke, mall, restoran, warnet, dll. Banyaknya tempat hiburan di Jember biasanya dimanfaatkan oleh mereka untuk mengisi waktu luang setelah selesai melakukan pekerjaan atau kuliah. Game online merupakan salah satu hiburan yang viral pada saat ini, hanya dengan bermodalkan internet kita sudah dapat bermain game. Internet sudah menjadi kebutuhan primer bagi sebagian masyarakat modern. Internet mengakomodasi penggunaannya untuk bebas melakukan segala sesuatu yang diinginkan. Internet dapat menjadi sumber informasi, sarana untuk memperoleh eksistensi, tempat untuk menyalurkan ekspresi dan untuk mendapatkan sebuah kepuasan diri. Fitur yang ditawarkan pun berbeda-beda dan sangat beragam sehingga pengguna dapat memilih fitur yang sesuai dengan kebutuhannya. Salah satu fitur yang menarik dan digemari oleh setiap kalangan pada jaman modern ini adalah game online.

Permainan video game yang terhubung dengan internet biasa disebut game online sudah banyak digemari oleh semua kalangan mulai dari remaja, orang dewasa, laki-laki dan perempuan. Ketika bermain game online mereka tidak lagi bermain sendirian melainkan terhubung dengan pemain game online lainnya diberbagai lokasi. Seiring dengan berkembangnya teknologi internet, game online juga dapat berkembang dengan pesat, hal tersebut dapat dilihat dari permainan game online yang semakin banyak seperti, Counter Strike, Point Blank, Dota 2 Online, Dragon Nest, dll. Maraknya game online dapat juga dilihat dari semakin banyaknyagame center yang memberikan fasilitas game online. Hanya dengan membayar biaya yang relative murah yaitu sebesar Rp. 3000 perjam, pemain

game online mampu duduk berlama-lama untuk bermain game dan bertahan tanpa menginginkan suatu gangguan yang mampu memecah konsentrasinya dalam bermain game online tersebut.

Awalnya, game online hanya dimainkan oleh individu yang memiliki PC dan jaringan internet dirumah, tetapi semenjak banyaknya warnet membuat game online ini semakin mudah untuk dimainkan oleh setiap individu sekalipun mereka tidak memiliki PC dirumah, mereka dapat bermain di game center dengan biaya yang terjangkau. Bisnis warnet game online saat ini sudah menjamur di berbagai daerah di Indonesia salah satunya di kota Jember. Perkembangan warnet di kota Jember telah berkembang pesat. Hal tersebut dapat kita lihat hampir disetiap pinggir jalan dan area kampus Unej dapat kita temukan beberapa warnet yang menyediakan fasilitas internet untuk browsing maupun game center, bahkan beroperasi selama 24 jam. Beberapa game center yang berada di kota Jember meliputi, Galaxy game, Tumang net, Five game, Maxima, Central 1, Central 2, Nest, Coin Net, dan sebagainya. Hampir semua warnet di Jember memiliki fasilitas untuk bermain game online.

Game online saat ini menjadi permainan baru yang banyak diminati oleh semua kalangan. Hal ini dikarenakan game online mempunyai tantangan yang lebih dari game offline seperti bermain terhubung dengan internet, ada lawan main yang dapat kita ajak bermain bersama dan melakukan komunikasi secara langsung tidak seperti harus melawan komputer atau bot game offline. Komunitas yang terdapat dalam game online lebih banyak, item pun yang tersedia dalam game online lebih banyak dan lebih update selain itu salah satu hal yang dapat menarik minat orang untuk bermain game online adalah karakter yang dimainkan dan item-item yang dimiliki bisa dijadikan mesin uang untuk pemainnya seperti pada game online saat ini.

Pada jaman yang modern ini game online merupakan salah satu hiburan yang dapat dinikmati dari semua kalangan. Game online dipilih sebagai tempat hiburan mereka untuk menghilangkan jenuh setelah beraktivitas seharian, biasanya mereka bermain game online untuk mendapatkan kesenangan. tetapi keseruan dalam bermain game online membawa kecanduan sendiri bagi mereka.

Akhirnya banyak dari mereka yang melalaikan aktivitasnya karena terpengaruh dengan tantangan yang ada di game online tersebut.

Kemudahan dalam mengakses fitur game online membuat pengguna dapat lebih sering bermain bahkan keseringan itu membuat mereka semakin kecanduan. Hal tersebut juga didukung dengan berdirinya game center (warnet khusus untuk bermain game online) di lingkungan kampus Jember yang menawarkan pilihan harga terjangkau bagi pelajar dan mahasiswa. Selain itu kecanduan sering bermain game online salah satunya adalah karena gamer (orang pengguna game online) tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai selesai atau tuntas. Dalam hal ini maksudnya adalah developer game online akan selalu memberikan pembaharuan mulai dari arena petualangan, monster dan juga *quest* setiap bulannya dengan diiringi berbagai kompetisi atau *event* barudan hadiah dapat berupa sebuah senjata langka yang akan diberikan kepada player ketika mereka dapat menyelesaikan event tersebut. Keinginan terus bermain bisa juga karena adanya ajakan dari teman sebaya atau lingkungan sekitarnya. Keseruan bermain dengan teman di dunia nyata atau di dunia maya memberikan keseruan dan kesenangan yang berbeda dibandingkan bermain sendiri. Lingkungan juga mendukung mereka untuk dapat bertahan di warnet hingga berjam-jam lamanya. Fasilitas yang lengkap, harga yang murah dan kenyamanan juga menjadi faktor penting untuk memikat para gamer.

Game online terus mengalami perkembangan dari segi cara bermain dan konsep dalam game online. Saat ini, game online tidak hanya sekedar game yang disediakan oleh jaringan internet, namun game online juga memberikan fasilitas pemainnya untuk berinteraksi atau bermain bersama dengan gamer lain dari seluruh belahan dunia. Dengan menggunakan sistem server (menyediakan ruang bagi gamer) dan client (untuk berinteraksi dalam sebuah permainan). Game online memiliki konsep permainan yang beragam, mulai dari yang menawarkan suatu konsep peperangan, aksi kriminal, petualangan dan sebagainya. Secara umum, game online terbagi menjadi beberapa jenis atau genre yaitu *Real Time Strategy* (RTS), *First Person Shooter* (FPS), *Role Playing Games* (RPG), *Adventure Game*, dll. Masing-masing game tersebut memiliki sifat dan karakteristik yang

disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya, seperti contohnya game online Dota2 yang memiliki karakteristik *challenge* (tantangan) setiap bermain kita akan berkompetisi untuk menjadi yang terbaik dan menjadi pemenang dalam sebuah pertempuran. Berbeda lagi dengan game online Dragon Nest yang memiliki karaktersistik *fantasy* (fantasi) sebuah dunia yang didalamnya terdapat banyak monster yang harus kita kalahkan dan setiap pemain akan terus berpetualang dari satu wilayah ke wilayah lainnya hingga dapat melawan bos terakhir dari game tersebut.

Game online memberikan ruang yang dihadirkan melalui integrasi teknologis sehingga kehadiran individu didalamnya terjadi dalam formasi material kedalam bentuk visual dan tekstual. Mereka dapat berinteraksi layaknya dalam dunia nyata menggunakan media komputer dan dapat melakukan apapun layaknya beradapa di dunia nyata.

Kelompok dalam dunia game online ini juga merupakan salah satu daya tarik dari game online karena tidak hanya sekedar bermain game akan tetapi kita juga bisa bersosialisasi didalam arena game online dengan para pemain lainnya, bermain game saja mampu membuat seseorang merasa terhibur apalagi bermain bersama ribuan bahkan jutaan pengguna lain yang melakukan aktivitas bermain game online bersama-sama tentunya akan menjadi lebih menarik dan seru. Bahkan banyak dari para gamer yang menjadikan dunia game online itu menjadi dunia kedua mereka karena didalam game juga terdapat sebuah aktivitas yang hampir sama seperti kegiatan yang ada di dunia nyata.

Bagi seorang pemain, game juga memberikan ruang baru bagi mereka. Melalui game, pemain mendapatkan kesenangan dan pengalaman yang berbeda dengan kehidupannya sehari-hari serta mungkin pemain juga dapat memenuhi kebutuhan yang tidak terpenuhi di dunia nyata. Game dapat menjadi pelarian bagi pemainnya yang merasa tidak nyaman dengan lingkungan mereka. Bahkan dapat dijadikan sebuah pekerjaan untuk mendapatkan keuntungan materi.

Hasil dari interview peneliti dengan beberapa pengguna yang sedang bermain game online di game center yang berada di ruko Java Square Jember. Banyak dari mereka yang menyukai game online seperti *Dota 2*, *Point Blank*,

Dragon Nest, Counter Strike, RF Classic, dan Paladin. Waktu yang mereka gunakan untuk bermain game online ini minimal 3 jam hingga 4 jam per harinya bahkan bisa lebih. Setiap pengguna game online memiliki motif-motif yang berbeda. Ada yang bermain game hanya sekedar mendapatkan hiburan, hobi, pelampiasan emosi, mendapatkan teman, mendapatkan keuntungan berupa materi dan ada juga yang sering bermain game online karena dirinya sudah kecanduan. Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Suminar (2015) tentang pengguna game online di Jember menjelaskan, bahwa subjek penelitian game online didominasi oleh subjek yang berjenis kelamin laki-laki (83,93%) dengan rentang usia antara 16-18 tahun (50%). Umumnya, mereka menempuh pendidikan setingkat SMA (57,14%). Adapun game online yang banyak dimainkan oleh mereka berjenis MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) yaitu sebanyak 26,79% dari subjek dengan waktu bermain 2-4 jam per hari (41,07%). Subjek dengan catatan waktu bermain per-hari yang ekstrim, yaitu lebih dari 8 jam ada 8 subjek (14,29%).

Hal ini yang mendorong peneliti untuk mengetahui lebih dalam tentang orientasi yang mendorong para gamers bermain game online di daerah Java Square Jember. Apalagi jika kita melihat intensitas bermain mereka dalam sehari mampu bermain sampai dengan 4 jam bahkan lebih. Semua tingkah laku manusia pada dasarnya mempunyai motif, demikian juga dalam mengambil keputusan untuk memilih sebuah media. Penggunaan media karena dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain pada kebutuhan dasar yang membentuk motif seseorang untuk memilih media tertentu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan diteliti adalah “Orientasi apa saja yang mendorong para gamer bermain game online?”

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan tentang orientasi dan hasrat gamer dalam bermain game online di warnet Galaxy PC I Jember.

1.3.2 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Akademik

- Secara akademik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan memperluas bahan referensi, bahan penelitian serta sebagai sumber bacaan bagi kajian Ilmu Pengetahuan Sosial dan Politik Universitas Jember, khususnya bagi Program Studi Sosiologi. Penelitian ini juga diharapkan mampu menambah khasanah teori bagi penulis maupun bagi pembaca mengenai motif dan kepuasan gamer dalam bermain game online. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat mengetahui tentang orientasi dan hasrat seseorang untuk bermain game online.

b. Manfaat bagi pemerintah

- tulisan ini bisa digunakan sebagai acuan perumusan kebijakan terkait dengan bahayanya game online. maraknya pengguna game online di Indonesia dan tidak ada batasan umur untuk memainkannya membuat pemerintah harus lebih waspada memberikan izin terhadap beredarnya game online khususnya terhadap game online yang memiliki unsur kekerasan dan sex.

c. Manfaat bagi masyarakat dan orang tua

- bisa digunakan sebagai acuan bagi masyarakat dalam melakukan pengawasan terhadap game online. Khususnya orang tua yang memberikan pengawasan lebih karena kemajuan teknologi informasi memberikan kemudahan bagi penggunaannya untuk mengakses apapun dan dimana saja termasuk dalam dunia game online.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Konsep Orientasi

Kata orientasi berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia adalah peninjauan untuk menentukan sikap (arah, tempat, dan sebagainya) yang tepat dan benar. Suatu pandangan yang mendasari pikiran, perhatian atau kecenderungan. Orientasi dapat didefinisikan hanya sebagai ketertarikan atau keinginan yang masih ada dalam niatan, belum melakukan sesuatu untuk mencapai keinginannya. Jika seseorang sudah berorientasi kebanyakan dari mereka akan mewujudkan keinginannya dengan perilaku atau tindakan.

Berkaitan dengan penelitian ini orientasi dapat diartikan sebagai sebuah ketertarikan terhadap dunia virtual atau game online yang cenderung menarik perhatian para penggunanya. Ketika seseorang sudah berorientasi maka akan ada tindakan untuk mencoba bermain game online. Ketertarikan dalam bermain game online dipicu karena adanya dorongan dari teman-teman mereka serta lingkungan sekitar.

Dengan demikian, dalam tindakan tersebut dapat digambarkan yaitu individu sebagai pelaku dengan alat yang ada akan mencapai tujuan dengan berbagai macam cara, dan juga individu itu dipengaruhi oleh kondisi yang dapat membantu dalam memilih tujuan yang akan dicapai, dengan bimbingan nilai dan ide serta norma. Tindakan individu manusia itu juga ditentukan oleh orientasi subjektifnya, yaitu berupa orientasi motivasional dan orientasi nilai.

Orientasi juga dapat diartikan sebagai suatu proses seseorang untuk menangkap atau mengerti keadaan sekitarnya dan dapat beradaptasi dirinya dalam hubungan dengan sekitarnya tersebut. Ada beberapa macam jenis orientasi, yaitu orientasi personal (orientasi perorangan), adalah kemampuan individu untuk mengemukakan identitas diri sendiri dan orang lain di sekitarnya. Kedua orientasi temporal (orientasi waktu), yaitu kemampuan individu untuk mengetahui

hubungan masa, waktu, hari, tanggal, bulan, musim, atautahun, baik sekarang, yang lampau, ataupun yang akan datang. Orientasi spasial (orientasi tempat), yaitu kemampuan individu untuk mengetahui batasan ruang atau lokasi yang ditempati serta hubungannya dengan ruang atau lokasi lain.

1.2 Konsep Hasrat

Deleuze memiliki pandangan bahwasanya ada unsur dalam diri manusia yang membuat manusia selalu berubah dan bergerak mencari secara terus menerus, hal inilah yang disebut dengan hasrat (Agatari, 2014: 14).

Istilah hasrat selalu muncul dalam pembahasan mengenai individu atau subjek diri pribadi. Hasrat hadir ketika subjek ingin melakukan differing atau pembedaan diri (Aulia, 2011:33). Subjek selalu ingin melakukan pembedaan diri agar tidak merasa rapuh. Subjek pada dasarnya menginginkan suatu pembedaan dari yang lainnya. Hasrat dalam kaitannya dengan subjek selalu memproduksi suatu hal yang baru, yang bisa memuaskan keinginan subjek (Hartanto, 2007:117). Hasrat dianggap mampu menutupi kekurangan dalam diri individu. Oleh karena itu, aliran hasrat subjek selalu bergerak dari satu kode ke kode lainnya untuk mendapatkan suatu kepuasan. Hal ini biasa disebut dengan tindakan menginterupsi dan diinterupsi (Agatari 2014: 15).

Hasrat memiliki sebuah unsur bebas bergerak atau revolusioner yang disebut dengan skizofrenik (Agatari, 2014: 14). Hasrat pada masa sebelum Deleuze dianggap sebagai sesuatu hal yang tidak lebih penting dari rasio. Hasrat dianggap sebagai suatu esensi yang liar dan patut untuk dijinakkan dalam suatu norma-norma dan aturan-aturan yang telah ditetapkan oleh rezim-rezim penjinakkan hasrat (Hartanno, 2007:9-11).

Hasrat keinginan adalah dorongan dari dalam diri yang menggebu-gebu untuk mendapatkan hal yang disukai atau diminati. Sehingga menyebabkan orang merasa sangat menginginkan dan membutuhkannya. Hal ini lebih pada diri sendiri, dengan kata lain merupakan pengaruh dari dalam yang tidak terkendali ketika menginginkan suatu barang (Fitriyah, 2013:111)

Aliran hasrat yang bergerak bebas akan memungkinkan hadirnya sebuah keadaan manusia mampu terbebas dari penjara norma-norma, aturan, dan berbagai rezim penjinakkan hasrat. Keadaan ini disebut dengan skizofrenia, keadaan ketika manusia bebas dan bisa menjadi apa saja tanpa terikat oleh aturan tertentu (Agatari, 2014: 15).

1.3 Konsep Game Online

Game online erat kaitannya dengan moral dan sikap serta bahasa yang digunakan. Adapun Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual, game online juga dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik. Game o bahasa dari setiap pengguna satu dengan yang lainnya bisa jadi tida sama. Biasanya hal itu bergantung dari bahasa apa yang digunakan orang bersangkutan. Hampir setiap orang menyukai game, apapun bentuk game itu sendiri. Mulai dari game yang sifatnya sederhana sampai game yang paling modern sekalipun. Rollings dan Ernest Adams (2003:3) menjelaskan game online lebih tepatnya disebut sebagai teknologi dibandingkan sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Game online merupakan suatu aktifitas permainan yang biasanya dilakukan untuk kesenangan dan kadang untuk pendidikan. Pada awalnya game hanya dapat dimainkan secara tatap muka hingga kemudian dapat dimainkan melalui komputer (Pratiwi, 2014:177). Baran (2012:360) menjelaskan video game merupakan sebuah permainan yang dimainkan oleh pemain yang memiliki keterlibatan langsung dalam tindakan pada layar untuk memberikan suatu hasil yang diharapkan.

Game online merupakan produk sosial yang ada dalam kehidupan. Diambil dari sebuah naskah publikasi yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar” oleh Muhammad Affandi (2013) terdapat beberapa definisi game online menurut beberapa para ahli, yaitu menurut Young (2005) mendefinisikan game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi

dalam dunia virtual. Selanjutnya Game online didefinisikan menurut Burhan (dalam Tsahrir, 2005) sebagai game computer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan Game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi dengan internet. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa game online merupakan suatu sistem yang terhubung dengan jaringan internet atau LAN antara pemain dengan pemain lain, serta melibatkan seperangkat alat yang di dalamnya terdapat aturan tertentu sehingga ada yang menang dan kalah.

1.4 Georg Simmel “Ruang Sosial”

George Simmel (1858-1918) adalah salah satu tokoh pertama yang memberikan buah pikir berupa penawaran pengertian yang penting pada konstruksi tentang “ruang sosial”. Banyak tulisan Simmel tentang ruang sosial, akan tetapi yang paling terkenal hanya dua artikel, lebih dulu diterbitkan pada tahun 1903, yaitu *‘The Sociology of Space’* and *‘On the Spatial Projections of Sosial Forms’*. Seperti kebanyakan sosiolog Jerman, Simmel adalah sosiolog penganut mazhab formal (Fearon, 2004: 2).

Dalam pemikiran Simmel, *space* menjadi objek dalam sosiologi. Space merupakan ruang bagi relasi antar individu. Bagi Simmel, masyarakat bukanlah tercipta dari kekuatan supra individual yang mengharuskan individu tunduk dan berkerja melalui struktur sosial dan masyarakat bukanlah kekuatan rasional, yang menempatkan subyek sebagai pencipta tunggal dari realitas. Masyarakat terbangun dari individu yang berinteraksi. Individu inilah yang real, yang menciptakan interaksi. Melalui interaksi antar individu, konsep Space sebagai yang dinamis dan berpusat pada relasi individual baik dalam yang *subjective culture* maupun yang *objective culture* muncul dalam Sosiologi Formal (Prasetyo, 2013: 65). Simmel dalam (Urry, 2017:23) mengatakan dalam ruang produksi terdapat sebuah struktur yaitu orang-orang yang ada didalamnya dengan

membentuk sebuah interaksi. Interaksi tersebut merupakan pengaruh dari ruang sosial. Yang kemudian akan memberikan pemikiran tentang kebiasaan yang dijadikan sebuah budayang yang mapan.

Space merupakan ruang bagi individu. Oleh sebab itu, sebuah relasi akan muncul dikarenakan space digunakan sebuah relasi dalam bentuk realitas sosial bagi mereka yang berada di dalamnya (Urry, 2017:23). Simmel menjelaskan Space sebagai pengalaman individu yang berinteraksi sebagai yang memberikan dampak dan energi yang mampu menggerakkan dinamika dalam *Space*. *Space* merupakan ruang bagi terjadinya interaksi. Melalui interaksi memunculkan pengalaman bagi setiap individu. Space merupakan tempat bagi kreasi energi psikis individu yang terlibat didalamnya. Energi psikis ini dimaksudkan dengan substansi individual yang bergerak dalam ruang sosial (Prasetyo, 2013:65)

Simmel tidak menyajikan suatu teori ruang sosial secara terorganisir. melainkan hanya mengkaitkan antar konsep, konteks dan contoh orientasi menurut sejarah, untuk menyediakan perkakas heuristik bagi pendekatan sosiologi ruang sosial. Selanjutnya Simmel menyimpulkan dengan memusatkan perhatian pada bagaimana interaksi sosial menghasilkan berbagai efek mengenai format ruang. dia mendiskusikan empat domain tentang formasi mengenai ruang. Pertama, organisasi sosial memerlukan pengorganisasian ruang terutama pada tingkatan institusi ekonomi dan politis. Sebagai contoh, individu dapat diperlakukan dengan cara yang berbeda karena penempatan nasional mereka. Kedua, otoritas dan dominasi mendapatkan berbagai dimensi ruang, contohnya pengendalian wilayah. Ketiga, ada dimensi mengenai ruang kesetiakawanan sosial. Suatu ikatan kelompok komunal mungkin lebih kuat jika mereka mempunyai sebuah "tempat". Keempat, melalui cara yang sama, masyarakat modern sedang mengembangkan ke arah masyarakat "abstrak", tanpa suatu pusat. Sebagai contoh teknologi komunikasi mengurangi makna ruang dalam arti fisik menjadi tidak penting karena berbagai transaksi dapat melalui internet (Fearon, 2004: 3).

Simmel menghadirkan space sebagai dinamis dalam interaksi individualistic. Konsep interaksi individualistik diartikan pada bagaimana individu hadir, yang tidak dapat dilepaskan dari apa yang subyektif dan yang obyektif diluar individu yang seakan hadir secara kontradiktif dalam menempatkan subjek dalam berinteraksi (Urry, 2017:23). Pengertian space simmel meletakkan pengalaman individu yang berinteraksi sebagai yang memberikan *effect* dan energy yang mampu menggerakkan dinamika dalam space. Ruang dapat terpenuhi oleh adanya praktik sosial dengan interaksi menjadikan ruang bukan dalam bentuk fisik dapat terjadi karena terdapat subjek di dalamnya. Aspek dari space memberikan gagasan space sebagai ruang yang tercipta dalam temporalitas dan posibilitas. Dengan adanya ruang maka manusia dapat menciptakan ruang sosial yang dilakukan melalui interaksi dari individu ke individu lainnya.

Pada zaman modern saat ini Masyarakat cyber Internet menjadi fenomena budaya baru (new culture), sebagai sebuah budaya (culture) pada awalnya internet merupakan model komunikasi yang sederhana bila dibandingkan dengan model komunikasi secara langsung (face to face). Interaksi secara langsung tidak hanya melibatkan teks sebagai simbol atau tanda dalam berinteraksi semata. Ekspresi wajah, tekanan suara, cara memandang, posisi tubuh, agama, usia, ras dan sebagainya merupakan tanda-tanda yang juga berperan dalam interaksi antar individu. Internet tidak hanya sebatas pada pengertian teknologi yang menghubungkan antar komputer semata, melainkan juga terkadang di dalam istilah tersebut terkandung fenomena-fenomena sosial sebagaimana yang terjadi dalam interaksi antar individu secara face to face, meski pada beberapa kasus internet memberikan kerumitan dan perbedaan yang menyolok dibandingkan fenomena sosial pada umumnya (Rohayati, 2017: 185).

Teknologi turut serta mempengaruhi perubahan-perubahan yang terjadi di masyarakat. Saat teknologi terus tumbuh dan berkembang, maka masyarakat juga ikut berubah. Peradaban demi peradaban yang telah dilalui oleh manusia yang hidup sebagai kesatuan di masyarakat terus mengalami perkembangan dan

kemajuan seiring dengan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi informasi menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat sehingga tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya.

Cyberspace merupakan ruang yang dihadirkan melalui integrasi teknologis sehingga kehadiran individu didalamnya terjadi dalam formasi material kedalam bentuk visual dan tekstual. Konsep masyarakat berdasarkan pemikiran Simmel merupakan hasil dari interaksi antar individu. Dalam hal ini perlu dipikirkan ulang. Dalam hal ini, konsep contents dan form yang menjadi bagian dari masyarakat mengalami transformasi. Cyberspace yang secara historis hadir sebagai bagian dari perkembangan revolusi industri dan teknologi, dipikirkan dalam konteks bahwa kehadiran agen merupakan bagian dari teknologi yang menghadirkannya. Terlebih dengan adanya perubahan interaksi yang menghadirkan subyek secara fragmentatif, temporal, otonom dan berjarak (Prasetyo, 2013: 73).

1.5 Penelitian Terdahulu

Dalam suatu penelitian, adanya penelitian terdahulu yang dimaksud agar tidak terjadi pengulangan pada permasalahan yang sudah diteliti, serta dapat memperkuat keinginan peneliti setelah melihat penelitian yang relevan dan peneliti dapat mengukur diri apakah penelitian akan dapat dilakukan atau akan mempersulit peneliti. Adapun beberapa penelitian yang pernah dilakukan terkait sebagai berikut:

1. Judul: Fenomena Maraknya Game Online Di kalangan Mahasiswa (Studi Perilaku Mahasiswa Penggemar Game di Daerah Demangan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta).
Nama: Khairul Anam
Metode Penelitian: Kualitatif deskriptif
Teori: Interaksionisme Simbolik

Hasil: Adapun dari hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang mendorong mahasiswa menjadi kecanduan bermain game online yaitu Pertama, tekanan teman sebaya, dimana adanya solidaritas atau tanggung jawab moral tertentu pada kelompok pergaulan gamer tersebut serta keinginan-keinginan untuk mengaktualisasikan diri dalam pergaulan teman sebaya. Kedua, gamenya variatif, dimana game online menawarkan banyak game menarik dan bervariasi, mulai dari game bernuansa quest, adventure, hingga simulasi. Ketiga, faktor kurangnya pengawasan, baik faktor melemahnya fungsi lembaga pengawas seperti keluarga, masyarakat, maupun pemerintah sendiri. Keempat, kondisi ekonomi gamer itu sendiri. Banyaknya uang saku yang dimiliki berpengaruh pada lamanya aktivitas para gamer di dunia game. Adapun gambaran umum mengenai berbagai perilaku mahasiswa penggemar game online, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak negatif pada perilaku sosial tersebut seperti kemalasan bagi para pecandu game, suka berbohong, kurang bergaul. Dampak positif meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, mengenal teknologi baru dan interaksi dalam game online.

2. Judul: Faktor-Faktor Eksternal yang Menyebabkan Siswa SMA Bermain Game Online Beserta Dampaknya.

Nama: Muhammad Mahbub Alam Islami

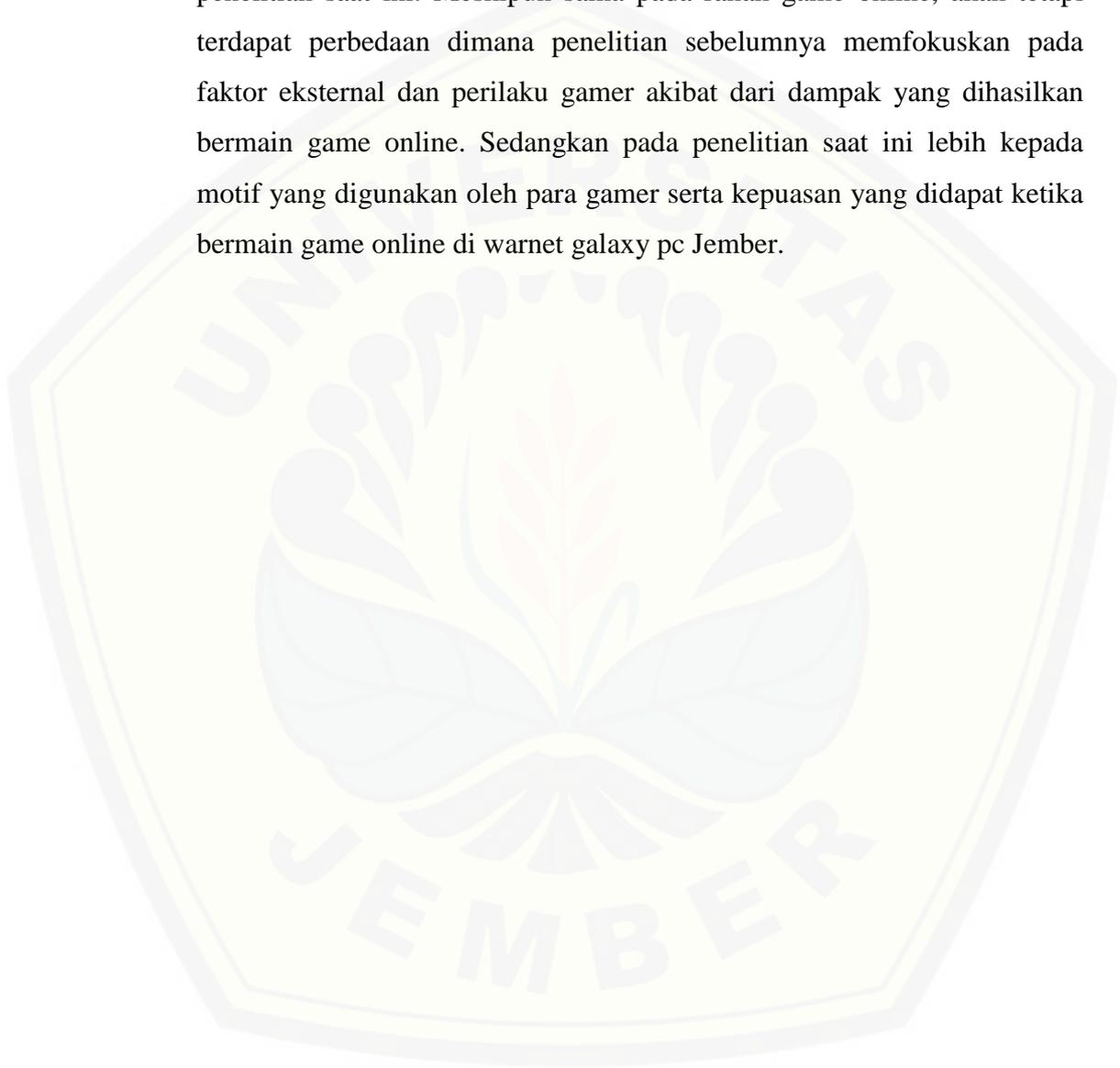
Metode Penelitian: Kualitatif deskriptif

Teori: Penyimpangan sosial

Hasil: Dari hasil penelitian faktor eksternal yang menyebabkan siswa SMA Negeri 2 Jember bermain game online ini sangatlah kompleks, baik yang bersumber dari faktor keluarga, teman sebaya maupun dari lingkungan tempat bermain game online. Adapun dampak yang muncul dari aktivitas bermain game online lebih cenderung pada hal-hal negatif. Dampak negatif yang muncul yaitu, tidak memiliki skala prioritas, tidak mengenal waktu dalam bermain, boros dan menghamburkan uang, berkata jorok, mengganggu belajar, melalaikan ibadah, dll. Semuanya tergolong masalah yang harus diminimalisir agar tidak menyebar dan berpengaruh

pada lingkungan yang lebih luass, tentunya tidak lepas dari pengawasan orang tua, pribadi remaja itu sendiri yang berkaitan dengan kesadaran diri, serta sekolah sebagai kontrol sosial yang sifatnya lebih kompleks.

Adapun dari penelitian terdahulu diatas terdapat perbedaan dengan penelitian saat ini. Meskipun sama pada ranah game online, akan tetapi terdapat perbedaan dimana penelitian sebelumnya memfokuskan pada faktor eksternal dan perilaku gamer akibat dari dampak yang dihasilkan bermain game online. Sedangkan pada penelitian saat ini lebih kepada motif yang digunakan oleh para gamer serta kepuasan yang didapat ketika bermain game online di warnet galaxy pc Jember.



BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Pada sebuah penelitian, metode penelitian memiliki peranan yang sangat penting karena keberhasilan suatu penelitian bergantung pada cara yang digunakan dalam pengumpulan data. Metode penelitian diperlukan dalam penulisan atau penyusunan karya tulis yang bersifat ilmiah agar analisa pada obyek studi dapat dijalankan sesuai dengan prosedur yang benar, sehingga kesimpulan akhir dari penulisan karya ilmiah dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

Pada penelitian ini, Peneliti mencoba untuk mengutarakan tentang metode yang akan digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir dengan pendekatan kualitatif. Dalam pendekatan kualitatif penelitian ini didasarkan atas tiga kelompok, mengeksplorasi topik baru, menggambarkan fenomena sosial dan menjelaskan bagaimana terjadinya suatu fenomena sosial. Peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif (*descriptive research*). Menurut Faisal (2005:20) metode ini dimaksudkan untuk eksplorasi suatu fenomena. Metode deskriptif kualitatif ini sesuai untuk mendeskripsikan secara mendalam fenomena penelitian ini dengan judul “Motif dan Kepuasan Gamer Dalam Bermain Game Online Di Warnet Galaxy PC 1 Jember”. Dalam metode deskriptif kualitatif peneliti bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran, fakta-fakta yang ada di lapangan, dan hubungan antara fenomena yang diselidiki. Peneliti juga dapat menjelaskan secara terperinci berdasarkan temuan-temuan dari hasil penelitian.

3.2 Penentuan Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dimana akan melakukan penelitian dan tempat informasi penelitian didapat untuk menjawab masalah-masalah sosial yang ada. Peneliti harus mengetahui kondisi lokasi penelitian tersebut. Hal ini digunakan agar mempermudah bagi peneliti untuk mencari sumber informasi

yang dibutuhkan oleh peneliti. Penelitian tentang “Motif dan Kepuasan Gamer Dalam Bermain Game Online Di Warnet Galaxy PC 1 Jember”. Peneliti mengambil lokasi penelitian di daerah kampus Universitas Jember. Penelitian lokasi ini dikarenakan beberapa hal diantaranya:

- Merupakan tempat game center yang paling banyak dikunjungi oleh para pemain
- Game center yang memiliki fasilitas lengkap.
- merupakan tempat game center terbesar di Jember.
- banyak para pemain yang melakukan aktivitas hingga bermalam ditempat tersebut.
- Lokasi game center yang berdekatan dengan Universitas Jember

Selain beberapa alasan tersebut di atas alasan dipilihnya galaxy pc sebagai tempat penelitian karena warnet Galaxy PC berada dekat dekat dengan tempat tinggal peneliti, sehingga keberadaan tempat penelitian yang dekat akan memaksimalkan waktu penelitian dan kejelasan informasi yang telah didapat dirasa kurang, serta peneliti melakukan penelitian tersebut karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti dan juga keterbatasan biaya yang dimiliki oleh peneliti. Sehingga dengan alasan-alasan yang telah diuraikan diatas maka peneliti yakin memilih penelitian ditempat warnet galaxy pc.

3.3 Teknik Penentuan Informan

Informan penelitian adalah orang yang memberikan informasi baik tentang dirinya ataupun orang lain atau suatu kejadian atau suatu hal kepada peneliti atau pewawancara mendalam (Afrizal, 2014:139). Informan merupakan orang yang memberi informasi dari fenomena yang akan diteliti. Informan juga memiliki keterlibatan langsung dengan fenomena yang akan diteliti. Teknik penentuan informan yang digunakan untuk penelitian adalah teknik *Purposive Sampling* dan *Snowballing*. Dengan teknik ini maka informan yang dipilih oleh peneliti ialah informan yang benar-benar mengetahui dan benar-benar mengerti tema yang akan dikaji, yaitu tema tentang “Motif dan Kepuasan Gamer Dalam Bermain Game

Online Di Warnet Galaxy PC 1 Jember”, serta terlibat aktif dalam obyek penelitian.

Jadi informan dapat membantu peneliti untuk mencari data-data atau informasi yang ingin peneliti ketahui secara mendalam di lokasi penelitian, karena informan yang memberikan data-data atau sumber informasi adalah orang yang terkait di dalam fenomena yang terjadi dan informan tersebut dibutuhkan karena sesuai dengan kebutuhan peneliti. Sebelum penelitian dilakukan peneliti akan memilih orang sering bermain di warnet galaxy pc, dengan setiap hari mengunjungi warnet galaxy pc sehingga nantinya peneliti akan menentukan informan dengan sengaja sesuai tema yang dimiliki oleh peneliti.

Profil Informan

1. Yahya informan berumur 23 tahun, merupakan seorang pekerja paruh waktu bertempat tinggal di daerah Gebang. Yahya salah satu informan yang hampir setiap hari bermain game online di warnet Galaxy. Saat ini karena kondisi tubuh yang tidak lagi sehat dan dalam tahap pemulihan membuat yahya lebih sering untuk bermain game online agar tidak merasakan jenuh dan kesepian. Yahya selalu menghabiskan waktunya bermain game online di malam hari sekitar pukul 22.00 hingga shubuh. Biasanya dia akan berhenti bermain pada hari selasa dan jum'at untuk melakukan cuci darah. Yahya menyukai game online sejak duduk di bangku SMK dan hingga sekarang yahya masih sering bermain game online.
2. Toni adalah informan dan sekaligus penghuni di warnet Galaxy Pc. Toni sudah bermain game online sejak tahun 2010. Aktivitas sehari-harinya yaitu bermain game online, makan, tidur, dan terkadang toni ngobrol dengan teman-temannya hanya sekedar untuk menunggu paket malam dapat digunakan. Toni jarang sekali pulang kerumah kecuali untuk mengambil baju atau sekedar untuk tidur. Bagi toni bermain game online selain sekedar hiburan juga dapat digunakan untuk mendapatkan

keuntungan ekonomi. Dan itu menjadi pekerjaannya saat ini mendapatkan uang melalui bermain game online.

3. Juna merupakan salah satu pemain game online paling tua di warnet tersebut. Juna kelahiran tahun 1989 semenjak duduk dibangku SMA dia sudah mengenal game online. juna menganggap warnet Galaxy Pc sebagai rumah ke duanya. Setiap hari yang dilakukan hanya duduk didepan komputer dan bermain game online. kegiatan makan, tidur, mandi dia lakukan ditempat tersebut. Juna seorang gamer yang suka bermain game online sekaligus pintar dalam memanfaatkan game online agar mendapatkan keuntungan ekonomi. Dari keuntungan tersebut digunakan untuk membeli billing dan makan setiap hari.
4. Reza adalah mantan mahasiswa jurusan Teknologi Informasi Universitas Jember. Karena bermain game online reza di *Drop Out* dari Universitas . reza mengenal game online sejak Sekolah Dasar kelas 6. Reza didukung oleh orang tuanya untuk bermain game, terkadang dia di antar jemput oleh orang tuanya diwarnet. Reza bermain game online hanya sekedar hiburan tidak untuk mendapat keuntungan ekonomi. Reza merupakan salah satu penghuni lain di Galaxy Pc. kesehariannya hanya bermain game online bahkan ketika dia sangat ingin bermain yang dilakukan adalah bermain selama 2 hari berturut-turut. Setiap hari aktivitas yang dilakukan hanya pergi kewarnet, ketika pulang kerumah yang dilakukan hanya makan, mandi dan berangkat lagi untuk bermain game online.
5. Bara adalah mahasiswa Fakultas Sastra Universitas Jember angkatan 2008 dan karena bermain game online bara di *Drop Out* dari Universitas, setelah itu melanjutkan kuliah lagi di FKIP Unmuh pada tahun 2014. Bara mengenal game sudah sejak lama dan game yang digemari adalah Dota2. Dihari biasa bara hanya bermain 4 jam setiap harinya tetapi saat hari libur bara sering membeli paket malam untuk bermain game hingga pagi hari.
6. Bhaskoro adalah mahasiswa politeknik Jember yang gemar bermain game online. Bagi seorang bhaskoro tiada hari tanpa bermain game online. bhaskoro bermain game online semenjak kelas 2 SMP hingga saat ini.

berawal dari hobi bhaskoro dapat menghasilkan keuntungan ekonomi dalam berbagai game yang dia mainkan. Biasanya bhaskoro akan bermain game online diwarnet galaxy Pc setelah pulang dari kuliahnya atau ketika ada teman yang mengajak untuk bermain.

7. Muhtar adalah mahasiswa Politeknik Jember yang suka bermain game online. mulai semenjak SMA muhtar sudah mengenal game online. muhtar hampir setiap sore selalu bermain diwarnet Galaxy Pc. muhtar bermain hanya sekedar untuk hiburan dan game online yang sering dimainkan adalah dota2. Muhtar sering mengikuti event turnamen dota2 yang diadakan di Jember. Dia juga sering di sewa tim lain untuk membantu dalam turnamen game online.
8. Wafi adalah mahasiswa Unmuh Jember fakultas Sejarah. Wafi bermain game online semenjak duduk dibangku SMP. Ketika menjadi mahasiswa wafi setiap hari selalu bermain game online dan terkadang wafi mampu bermain selama 2 hari tanpa tidur. Wafi setiap hari bermain game online di warnet Galaxy Pc yang menjadi tempat favoritnya untuk bermain game. Wafi bermain game online tidak hanya sekedar untuk bersenang-senang saja melainkan untuk mendapatkan keuntungan juga. Berbagai cara pernah dilakukan wafi agar dapat menghasilkan uang melalui bermain game.
9. Mas Agung adalah Operator warnet di galaxy pc. dia sudah menjadi operator warnet mulai dari tahun 2016, dia merasakan bahwa bekerja di warnet galaxy pc lebih enak dibandingkan yang lain karena gaji yang diterima lebih besar dan tempat yang bersih. Dia sudah banyak mengenal para pelanggan yang sering bermain di warnet galaxy pc, terkadang ada beberapa gamer yang memesan komputer melalui dia.
10. Gustaf adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Jember. Gustaf yang akrab dipanggil iyek setiap pulang dari kuliah selalu meluangkan waktunya untuk bermain di warnet galaxy pc. Gustaf bermain di Galaxy Pc semenjak masih SMA. Gustaf lebih suka bermain game online pada malam hari karena harga paket malam yang relatif murah. Game yang sering dimainkan adalah dota2 dan Point Blank.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data memiliki tujuan untuk menunjukkan data-data yang berkaitan langsung dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Pengumpulan data meliputi usaha peneliti untuk membatasi penelitian, pengumpulan informasi melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta merekam atau mencatat informasi (Creswell, 2016: 253). Sehingga akan memudahkan peneliti untuk menentukan masalah-masalah yang sesuai dengan judul peneliti. Dikarenakan peneliti memilih dengan sengaja dan penuh perencanaan yang nantinya akan dapat mudah memahami masalah yang ada dilapangan. Peneliti akan berhenti jika data yang sudah didapatkan berada pada kejenuhan data. Sehingga peneliti akan berhenti ketika semua data sudah terpenuhi dan nantinya akan mencetuskan gagasan baru atau penemuan baru Charmas dalam (Chreswell, 2016: 254). Maka data yang akan dilakukan peneliti memiliki tiga tahapan yaitu:

a. Observasi

Observasi kualitatif adalah ketika peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktifitas individu-individu di lokasi penelitian (Creswell, 2016:254). Dalam pengamatan ini, peneliti menggunakan observasi, sehingga peneliti secara langsung melihat realitas yang ada pada suatu obyek yang diteliti. Peneliti dapat secara langsung melihat suatu fenomena yang nyata pada masyarakat. Observasi merupakan metode pengumpulan data dalam penelitian yang paling awal dilakukan. Observasi ini dilakukan agar peneliti mengetahui terlebih dulu gambaran tentang keseharian informan. Dalam observasi ini peneliti membaur dengan informan. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan observasi pasif, observasi pasif ini merupakan observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan datang di tempat lokasi yang akan menjadi objek.

Peneliti melakukan observasi secara langsung di warnet galaxy dan peneliti ikut bergabung bermain game online. setiap harinya peneliti

berpindah-pindah tempat duduk untuk mengetahui situasi dan kondisi di warnet galaxy. Dengan cara seperti ini maka peneliti dengan mudah mengetahui aktivitas para gamer dan game apa saja yang sering dimainkan. Dari hal tersebut peneliti lebih mudah mengetahui dan lebih mudah mendeskripsikan mengenai tema yang akan dikaji oleh peneliti.

Peneliti melakukan observasi lapang secara langsung pada tanggal 29 September 2017. Pada hari jum'at malam peneliti berniat untuk melakukan observasi lapangan di galaxy pc. Galaxy pc berada di area kampus Unej tepatnya di jalan jawa. Galaxy pc merupakan salah satu warnet game online yang paling ramai didatangi para pemain, mulai dari anak SMP sampai orang dewasa. Galaxy pc merupakan tempat favorit bagi para gamer untuk meluangkan waktunya bermain game online. Selain lokasinya dipinggir jalan dan berdekatan dengan kampus unej, galaxy pc juga memiliki tempat yang strategis yaitu berdekatan dengan sekolah SMP, SMA serta kos-kosan mahasiswa. Warnet ini buka setiap hari (24 jam) dan setiap waktu hampir ramai dipenuhi oleh para pemain game online.

Saat itu sekitar pukul 21.20 wib peneliti berencana berkunjung ke galaxy pc untuk melakukan observasi serta mencoba berbaur dengan gamer yang berada di galaxy pc. Setelah peneliti sampai lokasi penelitian sudah terdapat 1 petugas parkir dan 2 operator warnet yang tengah asyik ngobrol di area parkir. Diparkiran yang luas terdapat sekitar 34 sepeda motor. Peneliti masuk kedalam dan membeli billing, harga billing di galaxy pc per-jam nya adalah Rp. 3000, tetapi ada juga paket billing 3 jam seharga Rp. 7500. Setelah melihat harga ternyata terdapat paket malam (*Happy Hour*). Paket malam tersebut dapat dipesan ketika sudah melawati pukul 21.00 wib. Ada beberapa pilihan paket malam, mulai dari billing 5 jam seharga Rp. 7000 sampai dengan billing 9 jam seharga Rp. 10.000. Peneliti memilih paket malam 5 jam seharga Rp. 7000.

Setelah membeli billing peneliti pun melihat kondisi dan suasana dilokasi tersebut. galaxy pc memiliki 2 lantai untuk tempat bermain game

online, lantai 1 terdapat 27 pc beserta tempat operator warnet yang dekat dengan pintu masuk sedangkan dilantai 2 terdapat 52 pc. Ada beberapa perbedaan antara lantai 1 dan lantai 2. tempat dilantai 1 merupakan area bebas rokok karena ber AC. Sedangkan lantai 2 tempat untuk merokok serta untuk pencahayaan dilantai 2 lebih redup dibandingkan dengan lantai 1. Peneliti akhirnya memilih pc nomor 22 lantai 1 dikarenakan kondisi cahaya yang terang sehingga tidak merusak mata. Menurut peneliti selain harga paket malam yang relatif murah, pelayanan di galaxy pc sangat baik karena tempatnya yang selalu bersih, fasilitas yang memadai serta area parkir yang terjamin aman.

Pada pukul 22.00 wib pc dilantai 1 telah dipenuhi gamer yang sedang asyik bermain game dengan suara sound yang sangat keras dan berisik. Semua gamer yang berada dilantai 1 tengah asyik memainkan game dota2 sambil mendengarkan musik. Nampaknya game tersebut sangat digemari oleh kalangan gamer karena keseruan yang bisa memilih salah satu karakter hero serta dapat merasakan sensasi ketika mampu menjadi pemain terbaik atau gamer biasa menyebutnya MVP (*Most Valuable Player*) pada game tersebut. Peneliti banyak melihat gamer yang sangat serius saat bermain bahkan hampir tidak ada sama sekali komunikasi yang terjadi dalam ruangan tersebut.

Peneliti bermain game online sekitar 1 jam dan tidak lama kemudian sekitar pukul 21.35 wib setelah selesai bermain game peneliti berbaur dengan gamer yang duduk disebelahnya. Peneliti bertanya tentang game yang dimainkan orang tersebut. peneliti berusaha berbaur dengan salah satu gamer untuk dapat ngobrol lebih dalam lagi. Setelah beberapa menit kemudian peneliti mencoba bermain bersama dengan gamer yang bernama yahya.

Waktu menunjukkan pukul 01.35 wib, yahya berpamitan kepada peneliti untuk pulang kerumahnya. Dan pada saat itu situasi warnet masih ramai dipenuhi gamer. Pc masih terlihat penuh dan hanya tersisa 1 yang kosong yaitu yang ditempati mas yahya tadi. Peneliti bermain game online

sampai waktu menunjukkan pukul 02.30 wib. Satu persatu para pemain mulai beranjak dari kursi mereka dan bergegas untuk pulang. Hanya ada 18 pemain game online dilantai 1 termasuk juga dengan peneliti. Disebelah kanan tempat duduk peneliti terdapat 1 pemain game online yang tertidur di kursi dengan kondisi komputer masih menyala. Ternyata selain untuk tempat bermain game online, tempat ini juga bisa dijadikan alternatif tempat tidur bagi gamer. Karena billing peneliti yang sudah hampir habis. Akhirnya pada pukul 02. 45 wib, peneliti memutuskan untuk pulang kekosan.

Pada tanggal 30 september 2017 peneliti melanjutkan observasi ke lokasi penelitian. Sekitar pukul 08.35 wib peneliti tiba di lokasi. suasana saat itu sudah ramai hampir sekitar 60 sepeda motor yang terparkir bahkan dari 70 pc yang tersedia hanya tersisa sekitar 10 pc yang masih kosong. Peneliti pun bergegas untuk membeli paket malam. Di tempat operator game online sudah banyak yang mengantri untuk membeli paket malam. Mungkin dikarenakan hari ini adalah malam minggu banyak terlihat siswa dan mahasiswa yang berdatangan untuk bermain game online sampai pagi.

Peneliti melakukan observasi dilantai 2, karena pada saat itu pc dilantai 1 sudah dipenuhi pemain game online. Kondisi ruangan lantai 2 cukup panas dan kebanyakan pemain dilantai 2 telanjang dada, banyak juga anak kecil yang sedang berebutan komputer untuk dapat bermain. Peneliti melihat ada beberapa handuk dan tas berisi pakaian di pojok ruangan. Peneliti juga melihat ada orang yang keluar kamar mandi membawa handuk. Galaxy pc bukan hanya sekedar tempat untuk bermain game online tetapi dimanfaatkan sebagian gamer untuk mandi bahkan tidur ditempat tersebut. Peneliti memilih tempat nomor 68 dibagian pojok sebelah kanan.

Dilantai 2 banyak gamer yang sedang asyik bermain game RF Classic. Didalam game RF kita bisa melakukan komunikasi layaknya Facebook kita bebas untuk mengirim pesan apa saja kepada siapa saja,

peneliti melihat ada beberapa pesan yang menyebutkan nama hewan bahkan ada yang berkata kasar seperti anjing, wedos, matamu,dll.

waktu sudah begitu larut malam sekitar pukul 01.30 wib, dihadapan peneliti terlihat 3 anak SMP yang masih asyik bermain game dan salah satu dari mereka ada yang merokok sambil bermain game online. Beberapa saat kemudian peneliti mencium aroma alkohol, peneliti mencoba untuk menelusuri sumber tersebut dan ternyata aroma itu berasal dari pojok kanan tempat peneliti bermain game online. terlihat ada sekitar 6 pemain game online yang sedang minum miras sambil bermain game online mereka minum di gelas plastik kecil dan bergantian dengan teman-temannya termasuk juga gamer yang berada disamping kanan peneliti.

b. Wawancara

Wawancara digunakan untuk menggali informasi lebih dalam lagi kepada informan. Wawancara dalam pengertian luas adalah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dengan cara memberi pertanyaan kepada informan yang dipilih kemudian dijawab oleh informan tersebut. Dengan metode wawancara secara mendalam nantinya data yang diperoleh akan semakin detail. Menurut Afrizal (2014:135) wawancara mendalam merupakan suatu wawancara tanpa alternatif pilihan jawaban dan dilakukan untuk mendalami informasi dari seorang informan, dengan maksud mendapatkan gambaran lengkap tentang topik yang diteliti. Wawancara secara mendalam nantinya akan dikombinasikan dengan observasi.

Selain itu peneliti menggunakan wawancara tak terstruktur. Menurut Afrizal (2014:136) wawancara tak terstruktur adalah suatu wawancara dimana orang yang diwawancarai (disebut informan) bebas menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti sebagai pewawancara. Pewawancara mungkin saja mempunyai daftar pertanyaan, tetapi daftar pertanyaan ini tidak dilengkapi dengan pilihan jawaban. Pewawancara hanya mencatat atau merekam dengan alat rekaman apa yang disampaikan oleh informan. Jadi wawancara tak terstruktur merupakan wawancara antara informan dan peneliti seperti melakukan komunikasi seperti biasa

agar tidak kaku karena peneliti juga harus memahami kondisi informan yang harusnya bebas tanpa tekanan sehingga informan merasa nyaman dan tidak terpaksa dengan adanya wawancara tersebut. Sebagai peneliti juga harus dapat menyesuaikan kondisi informan agar komunikasi yang terjadi dapat dilakukan dengan lancar. Menjalankan wawancara yang dapat menarik sebanyak mungkin keterangan dari informan dan dapat menumbuhkan kesan yang sebaik-baiknya, memang merupakan suatu kepandaian yang hanya dapat dicapai dengan banyak pengalaman. Selain itu dalam melakukan wawancara jangan pernah melupakan aspek terpenting yaitu pencatatan agar data yang peneliti dapat tidak hilang dan tidak mungkin peneliti melakukan wawancara ulang pada informan tersebut.

Setelah melakukan observasi beberapa minggu, peneliti melakukan proses wawancara dengan beberapa gamer yang sering terlihat bermain di warnet galaxy pc. sebelum melakukan wawancara lebih mendalam yang biasanya dilakukan peneliti yaitu berbaur untuk bermain game yang sedang dimainkan oleh gamer tersebut. sebelum melakukan wawancara peneliti selalu membawa handphone untuk alat perekam agar data yang didapat tidak terlupakan dan dapat melakukan wawancara semaksimal mungkin. setelah melakukan adaptasi dengan game yang sedang dimainkan peneliti mulai melakukan pendekatan dengan bertanya bagaimana cara memainkan game ini dan apa yang harus dilakukan ketika bermain game ini. setelah proses itu terjadi peneliti mengajak untuk bermain bersama dan berkenalan. Pada saat bermain bersama peneliti mencuri waktu untuk melakukan wawancara sambil bermain bersama. Dengan cara seperti ini informan akan terbuka dan tidak merasa tertekan. Terkadang karena asyik mengobrol informan dan peneliti bercerita tentang bagaimana mereka dapat mengenal game online dan ada beberapa informan juga yang memberi tahu peneliti cara melakukan bisnis dalam arena game online.

Dihari berikutnya peneliti berpindah kelantai atas untuk melakukan wawancara dengan beberapa pemain game online. Awalnya peneliti sedikit merasakan takut karena tempat yang sedikit redup serta terdapat beberapa gamer yang tiduran di warnet galaxy pc. peneliti memberanikan diri untuk duduk dan melakukan pendekatan dengan mereka. Seperti yang peneliti lakukan sebelumnya, peneliti bermain game yang dimainkan oleh informan yang akan diwawancarai terlebih dahulu, setelah itu peneliti bertanya seputar game online tersebut. dilantai 2 banyak gamer yang memanfaatkan game online untuk mendapatkan keuntungan ekonomi, mereka mencari nafkah untuk makan dan membeli billing sehari-hari dari melakukan bisnis game online. peneliti terus melakukan pendekatan dan wawancara hingga shubuh. Saat itu peneliti sudah tidak sanggup lagi untuk begadang akhirnya peneliti memutuskan untuk pulang dan melanjutkan pada keesokan harinya.

c. Dokumentasi

Di dalam penelitian, dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang sangat penting, dokumentasi memiliki fungsi untuk merekomendasikan bukt-bukti penelitian yang dilakukan dari awal hingga akhir berupa rekaman, gambar, maupun tulisan. Dengan melakukan dokumentasi fakta yang ada dilapangan dapat kita perhatikan, proses dokumentasi dapat dilakukan dengan alat bantu kamera dan *handphone* sebagai alat perekam. Seperti yang diungkapkan Creswell (2016: 255) dokumentasi merupakan pencarian bahan dan pengumpulan data berupa foto, objek seni dan rekaman. Dokumentasi juga digunakan untuk menunjang keaslian data, sehingga data peneliti lebih kongkrit. Dokumentasi merupakan sumber lain selain manusia. Dalam metode dokumentasi dilakukan dengan memanfaatkan dokumen-dokumen atau literatur, artikel, buku-buku sebagai data sekunder. Dalam penelitian ini, dokumentasi yang dilakukan peneliti adalah melalui foto-foto menggunakan kamera dan juga rekaman wawancara menggunakan *smartphone*.

3.5 Uji Keabsahan Data

Creswell & Miller (2000), validitas merupakan salah satu kekuatan penelitian kualitatif didasarkan pada penentuan apakah temuan yang didapat akurat dari sudut pandangan peneli, partisipan, atau pembaca (Creswell, 2016: 269). Keabsahan data digunakan untuk peneliti dengan tujuan supaya penelitian yang peneliti lakukan dapat dipertanggungjawabkan. Di dalam penelitian ini pengukuran keabsahan data menggunakan teknik triangulasi (observasi, wawancara dan dokumentasi). Data yang diperoleh di lapangan melalui wawancara antara peneliti dan informan, hasil observasi, dan dokumentasi disaring sesuai dengan kebutuhan penelitian yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teori. Sedangkan triangulasi teori akan dibahas nantiya pada bab 4 guna menganalisis hasil temuan dilapangan dengan teori yang digunakan pada bab 2, sedangkan triangulasi sumber merupakan penggabungan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Mentrianggulasi (*triangulate*) sumber data informasi yang berbeda dengan memeriksa bukti-bukti yang berasal dari sumber tersebut dan menggunakan untuk membangun justifikasi tema-tema secara koheren. Jika tema-tema dibangun berdasarkan sejumlah sumber data atau perspektif dari partisipan, maka proses ini mendapat validitas penelitian (Creswell, 2016: 269).

Pada proses triangulasi terlebih dahulu melakukan pengamatan yang dilakukan peneliti sebelum proses wawancara kepada narasumber. Setelah dilakukan pengamatan selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada narasumber-narasumber didalam warnet galaxy pc. dalam penggalian data peneliti mendapatkan data mengenai awal mula mereka bermain game online, atas motif apa mereka setiap hari bermain game online, dan kepuasan seperti apa yang mereka dapatkan dari bermain game online. Disaat bermain game online banyak hal baru yang mereka temukan disana. Dari hal dianggap penting ataupun hal yang tidak penting. Dari bermain game online mereka mendapatkan banyak relasi

pertemanan diberbagai daerah dan mendapatkan jaringan yang lebih luas bahkan hingga berbagai negara.

3.6 Metode Analisi Data

Pada pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Jember (2012: 24) analisis data adalah uraian tentang mengkaji dan mengolah data awal atau data mentah sehingga menjadi data atau informasi dan uraian tentang cara analisisnya. Analisis data pada umumnya dimaksudkan untuk memahami data yang berupa teks atau gambar. Usaha ini melibatkan segmentasi dan memilah-milah data serta menyusunnya kembali (Creswell, 2016:260). Analisis yang peneliti gunakan adalah analisis deskriptif yang dapat menjelaskan fenomena dengan kata-kata dan menggambarkan obyek melalui kutipan dan bukan angka. Analisis data dilakukan oleh peneliti setelah semua data telah terkumpul.

Proses analisis data dimulai dari menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber seperti wawancara dengan para gamer, observasi yang dilakukan melalui pengamatan peneliti secara langsung dengan melihat kondisi warnet galaxy pc beserta pengunjungnya, dokumentasi yang didapat dari objek penelitian, kemudian peneliti membuat transkrip wawancara dari rekaman audio dan foto dokumentasi agar peneliti lebih mudah untuk memilah dan memilih hasil wawancara tersebut. Setelah menelaah data yang didapat setelah itu, peneliti mempelajari dan menafsirkan secara teliti agar kemudian data yang diperoleh tersebut dapat mendeskripsikan secara kualitatif dan dapat disimpulkan secara tepat.

bermain. tanpa disadari mereka akan terus bermain hingga akhirnya intensitas bermain mereka terus bertambah apalagi pada masa liburan. Ketika keinginan atau hasrat seorang gamer telah dicapai maka akan muncul sebuah kepuasan tersendiri yang mereka dapatkan saat bermain game online. keinginan-keinginan baru itu akan terus muncul untuk mendapatkan kepuasan lainnya.

Bagi seorang pemain, game juga dapat memberikan ruang baru bagi mereka. Melalui game, pemain mendapatkan kesenangan dan pengalaman yang berbeda dengan kehidupannya sehari-hari serta mungkin pemain juga dapat memenuhi kebutuhan yang tidak terpenuhi di dunia nyata. Game dapat menjadi pelarian bagi pemainnya yang merasa tidak nyaman dengan lingkungan mereka. Bahkan dapat dijadikan sebuah pekerjaan untuk mendapatkan keuntungan materi.

Dunia game online tidak selamanya memiliki dampak negatif bagi seorang gamer. Jika kita mau melihat dari sudut pandang lain mereka memanfaatkan game online tersebut untuk mendapatkan keuntungan dan sekaligus mendapatkan hiburan saat bermain game online. Dari keuntungan bermain game online mereka dapat membiayai hidup mereka sendiri. Selain itu, seorang gamer tidak selamanya memiliki sifat individualis, mereka memiliki teman dan sering berinteraksi tetapi menggunakan perantara yaitu fitur chat atau voice yang terdapat dalam game online yang mereka mainkan. jangkauan pertemanan mereka tidak hanya terbatas di wilayah jember, bahkan mayoritas mereka memiliki relasi hingga luar kota.

Game online merupakan permainan modern yang membutuhkan akses langsung ke dalam internet. Sebagian besar game online mengandung unsur kekerasan seperti adegan peperangan, senjata, darah serta luka. Game online sebagai sebuah simulasi dari dunia nyata, merupakan tempat alternatif yang tepat bagi manusia untuk bisa melepaskan emosi mereka. Game online merupakan bagian dari dunia virtual yang tidak terdapat nilai moral baik atau buruk dan benar atau salah dalam setiap tindakan pemainnya. Game online hanya memuat peraturan yang membantu pemain untuk menjalankan proses permainan.

Peraturan dalam game online tidak membatasi pemain untuk melakukan hal-hal tertentu, bahkan perihal yang melanggar etika dan peraturan dalam masyarakat.

Dalam arena game online terdapat dua jenis kekerasan secara langsung yang sering kita jumpai yaitu kekerasan fisik dan kekerasan verbal. Setiap game online yang sering dimainkan tidak pernah lepas dari adanya 2 jenis kekerasan tersebut. Karena mayoritas game yang seru dan tidak membuat bosan pemain salah satunya karena ada kebebasan untuk melakukan kekerasan dalam game online.

Gamer bebas untuk melakukan kekerasan fisik dalam dunia game online tidak ada batasan ataupun hukuman ketika kita melakukan pembunuhan. Game online yang mengandung unsur kekerasan fisik tentunya tidak akan membosankan dan secara tidak langsung kita dapat meluapkan emosi kedalam permainan tersebut. Ketika mereka dapat membunuh team lawan akan muncul kebanggaan tersendiri yang membuat mereka merasa puas. Sebaliknya ketika kekalahan yang didapatkan kecewa, marah yang akan mereka rasakan dan muncul rasa penasaran untuk mencoba kembali hingga mendapatkan kemenangan yang diinginkan.

5.2 Saran

Berdasarkan dari pembahasan dan kesimpulan yang telah diambil, untuk semua pecinta game agar mampu mengendalikan intensitas bermain game online mereka. Faktor internal ataupun eksternal akan sangat berpengaruh dalam intensitas mereka bermain game online akan tetapi sebaiknya mereka tidak melarikan diri atau melupakan apa yang sudah menjadi tanggung jawab mereka di dunia nyata. Game online akan menjadi bermanfaat ketika digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tentunya tidak berlebihan dalam penggunaan. Game online dapat menghibur, mengisi waktu luang, menjadi arena untuk berbisnis dan dapat menambah relasi tetapi itu semua akan menjadi sia-sia jika menggunakannya secara berlebihan tidak mengenal waktu dan melupakan realitas sesungguhnya.

Dalam segi ekonomi, mereka yang sering bermain game online ke warnet akan mengalami pemborosan. Seharusnya kebiasaan seperti ini bisa diantisipasi dan

banyak cara untuk melakukan hal itu. Jangan sampai uang yang seharusnya digunakan untuk makan disalahgunakan untuk bermain game online hingga lupa makan dan tidur. Penelitian ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan ada masukan dari para pembaca agar penelitian selanjutnya menjadi lebih baik.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Afrizal. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bungin, B. 2009. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Creswell, John. W. 2016. *Research Design "Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- David, Fearon, 2004. *Georg Simmel: The Sociology of Space*. California Digital Library: University of California.
- Gerungan. 2004. *Psikologi Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Hartanto, Augustinus. 2007. *Skizoanalisis Deleuze dan Guattari : Sebuah Pengantar Genealogi Hasrat*. Jelasutra: Yogyakarta.
- Piliang, Y. A. 1998. *Sebuah Dunia yang Dilipat: Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium Ketiga dan Matinya Posmodernisme*. Bandung: Mizan.
- Rollings, A & Adams, E. 2003. *On Game Design*. USA: New Riders Publishing.
- Sambas, S. 2015. *Sosiologi Komunikasi*. Bandung: Pustaka Setia.
- Scott, J. 1994. *A Dictionary of Sociology*. Oxford: University Press.
- Suryanto. 2015. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Pustaka Setia.
- Universitas Jember. 2012. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: Jember University Press.
- Kriyantono, R. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Media Group.

Sumber Skripsi

- Agatari, Saputra Olivia. 2014. *Konsumerisme Pengguna Media Sosial Di Indonesia Ditinjau Dari Konsep Hasrat Gilles Deleuze*. Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- Aulia, Septiani, 2011, *Hasrat Dalam Masyarakat Konsumeris Ditinjau Dari Perspektif Gilles Deleuze: Studi Kasus Atas Film Confessions of a Shopaholic*. Skripsi mahasiswa Fakultas Filsafat UGM: Yogyakarta.

Sumber Jurnal

- Affandi, M. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda*. Jurnal Ilmu Komunikasi,1 (4): 177- 187.
- Fitriyah, Neka. 2013. *Iklan Televisi dan Perilaku Konsumtif Anak-anak (Studi Kasus Pada Siswa SDN 13 Serang)*. Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Pranata Sosial: Vol. 2, No. 2, September 2013.
- Prasetyo, Hery. 2013. *Sociology of Space: Sebuah Bentangan Teoritik*. Sejarah dan Budaya, Tahun ketujuh, Nomor 2: 63-68: Jember. Universitas Jember
- Pratiwi, E. D. 2014. *Analisa Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Niat Bermain Game Online*. Jurnal Pilar Nusa Mandiri, 10 (2): 177- 188.
- Suminar, Retno D dan Adwitiya, B. A. 2015. *Perbedaan Tingkat Ketergantungan Bermain Game Online Ditinjau dari Persepsi Remaja Terhadap Pola Asuh Orangtua*. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan, 4 (1): 21.
- Rohayati. 2017. *Budaya Komunikasi Masyarakat Maya (Cyber): Suatu Proses Interaksi Simbolik*. Sosial Budaya Vol. 14, No.2: 179-189.
- Urry, John. 2016. *Jurnal Kajian Ruang Sosial-Budaya*, Vol. 1, No. 1, 2017, hln 21-35: Malang. Universitas Brawijaya.