

## **PENGGUNAAN *GAME ONLINE* OLEH PELAJAR SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI SUKOREJO KELURAHAN LEMPAKE KOTA SAMARINDA**

**Rasna Uly Wati Sitohang<sup>1</sup>**

### ***Abstrak***

Rasna Uly Wati Sitohang, Program Studi Pembangunan Sosial Konsentrasi Sosiologi Jurusan Sosiologi Universitas Mulawarman Samarinda. Judul penelitian adalah Penggunaan *Game Online* Oleh Pelajar Sekolah Menengah Pertama di Sukorejo Kelurahan Lempake Kota Samarinda. Sebagai pembimbing I Bapak Drs. Martinus Nanang, MA dan Ibu Ina Fitriyarni S.Sos, M.Si sebagai pembimbing II.

Tujuan penelitian ini adalah pertama, untuk mengetahui adaptasi yang terjadi pada saat pelajar bermain *game online*, mendeskripsikan tujuan pelajar memainkan *game online*, dan untuk mengetahui cara pelajar mempertahankan ekistensinya di dalam permainan *game online*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dalam menganalisis data yang diperoleh dilapangan. Digunakan teori struktural fungsional dari Talcot Parson yang bertumpu pada empat fungsi penting yang diperlukan semua sistem yang dinamakan AGIL yaitu : pertama adaptasi, kedua pencapaian tujuan, ketiga integrasi, dan keempat pemeliharaan pola.

Penelitian dilakukan pada pelajar yang masih duduk dibangku SMP, yang hampir setiap hari memainkan *game online* disebuah warnet yang ada di Sukorejo Kelurahan Lempake Kota Samarinda. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi atau pengamatan (disajikan dalam bentuk foto) dan wawancara. Narasumber dari penelitian ini adalah tiga orang pelajar laki-laki dan seorang penjaga warnet. Sedangkan analisa data menggunakan deskriptif-kualitatif dengan cara menggambarkan atau melukiskan tentang data dan fakta mengenai objek penelitian tanpa memberikan penilaian.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, pelajar selalu bermain game online setelah pulang sekolah dan ketika libur sekolah. Pelajar mengenal *game online* dari teman sekolahnya. Biasanya waktu yang mereka habiskan untuk bermain *game online* adalah tiga sampai lima jam dalam sehari. Alasan pelajar suka memaikan *game online* Point Blank, karena jenis permainan ini akan membawa pemain pada sebuah petualangan baru bersama dengan ketegangan pada setiap aksi yang mereka mainkan. Tujuan bermain *game online* untuk mendapatkan uang dengan cara menjual Id yang mereka miliki.

**Kata Kunci :** *Penggunaan, Game Online, Pelajar*

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Program S1 Sosiatri-Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: rasnasitohang@yahoo.co.id

## Pendahuluan

Di zaman yang modern ini perkembangan ilmu dan teknologi tidak perlu diragukan lagi keberadaannya. Seperti yang kita lihat dan rasakan saat ini, bahwa perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata dapat membawa perubahan dalam segala lapisan masyarakat. Komunikasi, khususnya lewat media, mempunyai peran yang penting dalam mempengaruhi dunia populer lewat penyebaran informasi. Media dalam pengertian luas sudah ada sejak dulu kala, sama tuanya dengan peradaban manusia. Media adalah hasil dari peradaban manusia tetapi sekaligus media juga menghasilkan peradaban. Media dan budaya pada titik ini menarik untuk dicermati. Media sangat kuat dalam menuntun (menyusup, merasuki dan mempengaruhi) perilaku dan pikiran manusia.

Media sangatlah penting karena bisa langsung menghadirkan cara memandang realitas. Media memotret persoalan sosial secara langsung, tetapi pro kontra yang bertentangan akan selalu ada sebagai bagian dari perdebatan dialektis antara kelompok dalam masyarakat. Media masih tetap didominasi efek ideologis yang berlaku, dan karenanya media memberikan pandangan yang terkadang berlawanan dalam kerangka ideologi pada penggunaannya. Media komunikasi masa yang paling komplis dan ampuh saat ini adalah internet yang terhitung merupakan media baru.

Internet adalah media yang pada awal kebermunculannya dijadikan sebagai fragmen alat bahkan perantara untuk mempermudah kehidupan manusia. Internet yang muncul sebagai sarana komunikasi, kini telah membawa perubahan yang cukup besar bagi kehidupan manusia. Internet sebagai teknologi telah melakukan gempuran yang cukup signifikan, sehingga dimensi ruang dan waktu tidak lagi menjadi hambatan bagi proses komunikasi. Internet bisa menjadi sumber informasi, tempat untuk menyalurkan ekspresi, sarana memperoleh eksistensi dan mencari kepuasan diri. Internet yang mengandung unsur digitalitas, interaktivitas dan virtualitas telah mengembangkan sebuah pola komunikasi yang berbeda dengan pola komunikasi pada media tradisional.

Kemajuan teknologi berupa internet ini pula yang telah mengubah dunia maya yang terdiri dari berbagai macam gelombang *magnetic* dan gelombang radio, serta sifat kematerian yang belum ditemukan manusia, sebagai ruang kehidupan baru yang sangat prospektif bagi aktivis manusia. Fitur yang menarik dan cukup berkembang dalam media internet adalah *game online*. *Game online* adalah *game* atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan pemain-pemain lain yang mengakses *game* tersebut diwaktu yang sama. *Game online* sebagai media komunikasi meningkatkan kemudahan orang-orang dalam berinteraksi. Interaksi interpersonal yang terjadi pada media ini banyak dipengaruhi oleh kepentingan mereka dalam dunia maya tersebut. Interaksi-interaksi tersebut juga akan mempengaruhi seseorang dalam menilai

diri sendiri maupun orang lain. Misalnya dalam *game*, mereka berinteraksi dengan orang lain biasanya karena butuh pertolongan dalam menyelesaikan satu *quest* yang tidak mungkin dikerjakan sendiri. Bisa juga karena membutuhkan salah satu *item* dari orang lain, atau hanya sekedar berbasa-basi saja. (dikutip dari Naibaho, H.Saidah, 2013. *Remaja Pengguna Game Online Dalam Konteks Komunikasi Intrapribadi*. Program Pasca Sarjana USU, Medan). Suasana didalam *game online* dirancang sedemikian rupa menyerupai keadaan yang sebenarnya di dunia nyata. *Game* atau permainan yang seharusnya menjadi media bermain. Pengaruh globalisasi ini sudah menjalari manusia modern sejak usia balita mulai hingga dewasa mulai dari hal terkecil seperti mainan anak-anak sampai hal yang terbesar seperti perubahan gaya hidup (*life style*). Dalam hal ini, usia anak-anak adalah usia bermain, istilahnya tiada hari tanpa bermain bagi anak-anak. Berbeda dengan 10 atau 15 tahun yang lalu, jika dahulu anak-anak bermain hanya dengan bermodal batu, tongkat, monopoli, layang-layang, petakumpet dan karet gelang, namun dewasa ini anak-anak sudah dihadapkan dengan hal-hal yang berbau digital, modern dancanggih.

Bagi pelajar, salah satu kegemaran mereka adalah memainkan *game online*. Saat ini *game online* sudah tidak asing lagi, terutama untuk kalangan pelajar. Perkembangan *game online* yang sangat pesat, membuat *game online* menjadi lekat dengan siswa. Ditambah lagi kegunaan *game online* yang tidak hanya untuk bermain, tetapi juga dapat bersosialisasi dengan banyak orang yang letaknya jauh. *Game online* juga memiliki banyak jenis permainan dan variatif sehingga setiap pemain bisa mendapatkan rasa sensasi yang berbeda beda ketika sedang memainkan yang membuat user (pengguna *game online*) tidak bosan.

*Game online* menjadi tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi. Beck, (2003) beberapa model permainan yang terdapat di *game online* membuat pemainnya merasa berpetualang didalam dunia baru yang diciptakan oleh *game* tersebut, pemain-pemain *game* seolah-olah merasa bahwa tokoh yang dimainkannya adalah dirinya sendiri, biasanya pemain *game* akan menentukan karakter tokoh yang ingin dimainkan berdasarkan ciri-ciri dan kemiripan yang terdapat dalam tokoh tersebut dengan dirinya, dan hal inilah yang membuat pemain-pemain *game* tersebut sangat antusias dalam memainkan *game online*. Di Indonesia, pengguna terbesar *game online* adalah remaja. Bagi kalangan remaja Indonesia, khususnya remaja awal, *game online* sudah tentu bukanlah hal yang asing lagi, terutama bagi remaja di perkotaan. Menteri Komunikasi dan Informatika Tifatul Sembiring, (2012) mengatakan internet sebagian besar digunakan oleh masyarakat Indonesia khususnya remaja untuk bermain *game online*.

*Game online* merupakan fenomena baru di Asia tenggara, namun memiliki banyak peminat, terutama di Indonesia. *Game online* di Indonesia terutama di kota-kota besar, *game* sangat digemari, dan para pemain *game* terutama remaja

dapat berjam-jam duduk di depan komputer (Indira, 2011). Selain itu, Yee (2006) menjelaskan bahwa bermain *game online* dilakukan oleh remaja dengan motif yang bervariasi, mulai sebagai media hiburan hingga menjadi pekerjaan. (journal.unair.ac.id/.../Artikel BC.doc).

*Game online* itu sendiri bisa berkembang sangat pesat di Indonesia karena didukung dengan perkembangan internet. Pertumbuhan pengguna Internet di Indonesia semakin bertambah pesat setiap tahunnya. Jumlah pengguna internet tumbuh signifikan hingga 22% dari 62 juta di tahun 2012 menjadi 74,57 juta di tahun 2013. Menurut lembaga riset MarkPlus Insight, angka jumlah pengguna Internet di Indonesia akan menembus seratus juta jiwa di tahun 2015 nanti (dikutip dari <http://www.the-marketeers.com>). Setiap tahun jumlah pemain *game* di Indonesia terus menerus bertambah, bahkan saat ini Indonesia mengalami pertumbuhan pemain *game* hingga 33% setiap tahunnya, dan sampai tahun 2012 di Indonesia terdapat tiga puluh juta pengguna *game online* dengan rata-rata umur pengguna antara 17 tahun hingga 40 tahun.

Menurut hasil penelitian Achjari (2000), menyimpulkan bahwa salah satu tujuan atau motif yang melatar belakangi penggunaan *game online* adalah sebagai hiburan. Lolly Amalia, Direktur Sistem Informasi, Perangkat Lunak dan Konten Departemen Komunikasi dan Informasi (Depkominfo) mengatakan, hingga saat ini jumlah warung internet yang tersebar di seluruh Indonesia mencapai 5 juta warnet dengan rata-rata tiap warnet memiliki sepuluh komputer. Sementara pengguna *game online* rata-rata enam orang per warnet, maka setidaknya ada tiga puluh juta orang Indonesia yang memainkan permainan interaktif tersebut. Atau dengan kata lain, satu dari delapan orang Indonesia adalah pemain *game online*.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah Bagaimana Penggunaan *Game Online* Oleh Pelajar Sekolah Menengah Pertama di Sukorejo Kelurahan Lempake Kota Samarinda.

### **Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penggunaan *Game Online* Oleh Pelajar Sekolah Menengah Pertama di Sukorejo Kelurahan Lempake Kota Samarinda. Tujuan umum tersebut perlu dirumuskan dalam beberapa tujuan khusus sebagai berikut :

- a) Untuk mengetahui adaptasi yang terjadi pada saat pelajar bermain *game online*.
- b) Mendeskripsikan tujuan pelajar memainkan *game online*. Deskripsi meliputi alasan bermain, waktu dan lamanya bermain, emosi (kesenangan dan kekecewaan dalam bermain), dan keuntungan dari bermain.

- c) Untuk mengetahui cara pelajar mempertahankan ekistensinya di dalam permainan *game online*.

### **Manfaat Penelitian**

Peneliti berharap dengan pelaksanaan penelitian ini, akan memberikan beberapa manfaat, baik secara akademis maupun manfaat praktis bagi peneliti, antara lain :

#### *Manfaat Teori*

- a. Sebagai sumbangan pemikiran bagi pengembangan Ilmu Sosiologi khususnya Sosiologi Modern.
- b. Sebagai bahan bacaan, referensi, kajian dan rujukan akademis bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian sejenis.

#### *Manfaat Praktis*

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengukur kemampuan peneliti dalam menemukan suatu permasalahan yang terjadi di masyarakat serta untuk menguji kemampuan peneliti dalam menganalisis "Penggunaan *Game Online* Oleh Pelajar Sekolah Menengah Pertama di Sukorejo Kelurahan Lempake Kota Samarinda".

### **Kerangka Dasar Teori**

#### ***Teori Struktural Fungsional Talcot Parson***

Teori struktural fungsional Talcot Parson dimulai dengan empat fungsi penting untuk semua sistem "tindakan" yang disebut AGIL. Melalui AGIL ini kemudian dikembangkan pemikiran mengenai struktur dan sistem.

Menurut Parson *fungsi (function)* adalah "kumpulan kegiatan yang ditujukan ke arah pemenuhan kebutuhan tertentu atau kebutuhan sistem" (Rocher, 1975). Dengan definisi ini Parson yakin bahwa ada empat fungsi penting yang diperlukan semua sistem yang dinamakan AGIL yang antara lain adalah :

**a. *Adaptation (adaptasi)***

Sebuah sistem harus menanggulangi situasi eksternal yang gawat. Sistem harus menyesuaikan diri dengan lingkungan.

**b. *Goal attainment (pencapaian tujuan)***

Sebuah sistem harus mendefinisikan diri untuk mencapai tujuan utamanya.

**c. *Integration (integrasi)***

Sebuah sistem harus mengatur antar hubungan bagian-bagian yang menjadi komponennya. Sistem juga harus mengelola antar hubungan ketiga fungsi penting lainnya (A, G, L).

**d. *Latency (pemeliharaan pola)***

Sebuah sistem harus memperlengkapi, memelihara, dan memperbaiki, baik motivasi individu maupun pola-pola kultural yang menciptakan dan menopang motivasi.

Agar dapat tetap bertahan, maka suatu sistem harus mempunyai keempat fungsi ini. Parson mendesain skema AGIL ini untuk digunakan di semua tingkat dalam sistem teorinya, yang aplikasinya adalah sebagai berikut:

- a. *Organisme perilaku* adalah sistem tindakan yang melaksanakan fungsi adaptasi dengan menyesuaikan diri dengan lingkungan dan mengubah lingkungan eksternal.
- b. *Sistem kepribadian* melaksanakan fungsi pencapaian tujuan dengan menetapkan tujuan sistem dan memobilisasi sumber daya yang ada untuk mencapainya.
- c. *Sistem sosial* menanggulangi fungsi integrasi dengan mengendalikan bagian-bagian yang menjadi komponennya.
- d. *Sistem kultural* melaksanakan fungsi pemeliharaan pola dengan menyediakan aktor seperangkat norma dan nilai yang memotivasi mereka untuk bertindak.

### **Pengertian Game Online**

Membicarakan sebuah game tentu tak lebih seru tanpa membicarakan perkembangan dari games online yang ada sekarang ini. *Game online* didefinisikan menurut Burhan dalam Tsahrir (2005) adalah sebagai game komputer 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 yang penting yang harus dimiliki yaitu perangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi dengan internet.

*Game online* merupakan pemain (games) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh satu jaringan (Adams & Rollings, 2007), umumnya jaringan yang digunakan adalah internet. *Online Games* atau sering disebut *Game Online* adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet). Pada Wikipedia Indonesia Permainan Daring (*Online Games*) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai medianya. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Rolling & Adams, 2006:770). Permainan daring terdiri dari banyak jenis, dari mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan

grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.

### **Sejarah dan Perkembangan *Game Online***

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game Online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai *game online* semakin cepat. Dikutip dari, (Naibaho, H.Saidah, 2013. *Remaja Pengguna Game Online Dalam Konteks Komunikasi Intrapribadi*. Program Pasca Sarjana USU, Medan).

### **Sejarah dan Perkembangan *Game Online* di Indonesia**

Menurut Ligagame Indonesia (ligagames.com), *game online* muncul di Indonesia 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)*. Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para *gamer* di Indonesia dan juga besarnya pasar *games* di Indonesia.

### **Jenis-Jenis *Game Online***

*Game online* terbagi menjadi dua jenis yaitu *web based game* dan *text based game*. *Web based games* adalah aplikasi yang diletakkan pada *server* di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan *browser* untuk mengakses *games* tersebut. Jadi tidak perlu *install* atau *patch* untuk memainkan *gamenya*. Namun seiring dengan perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu *download* untuk memainkan sebagian *game*, seperti *Java Player*, *Flash Player*, maupun *Shockwave Player*, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis *game* tersebut. Selain itu, *game* seperti ini juga tidak menuntut

spesifikasi komputer yang canggih, tidak *lag* dan membutuhkan *bandwith* yang besar. Selain itu, sebagian besar *web based game* adalah gratis. Pembayaran hanya diperlukan untuk fitur-fitur tambahan dan mempercepat perkembangan *account* pada *game* tersebut.

Sedangkan *text based game* bisa dibilang sebagai awal dari *web based games*. *Text based games* sudah ada sejak lama, dimana saat sebagian komputer masih berspekifikasi rendah dan sulit untuk memainkan *game-game* dengan grafis wah, sehingga dibuatlah *game-game* dimana pemain hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar (Bartle, 1990; Bruckman, 1992; Curtis, 1996). Memang setelah masa tersebut, *text based games* hampir tidak pernah dilirik lagi oleh para *gamers*, namun pada akhir-akhir ini, mulai marak *text based games* yang beredar yang sekarang kita kenal sebagai *web based game*. Tentu saja dengan format yang lebih *modern*, grafis diperbanyak dan dipercantik, menggunakan koneksi internet dan *developer game* yang makin kreatif.

### **Tujuan Bermain Game Online.**

Dilihat secara natural dan format pembentukan *game online* dapat menjadi tempat pelarian dari dunia nyata yang menyediakan kesenangan dalam memainkannya sehingga dapat menyebabkan kecanduan, (Schwausch dan Chung, 2005). Sedangkan menurut Wan dan Chiou (2006) lima tema atau alasan menggunakan internet yaitu hiburan dan kesenangan, adaptasi perasaan yaitu mengisi waktu luang dan mengalihkan diri dari kesepian, dan kebosanan, melepaskan stress, relaks dan melegakan perasaan, kebutuhan akan hubungan pribadi, mencari hal menarik dan tantangan, dan yang terakhir adalah untuk melarikan diri dari kenyataan. Identitas virtual di *game online* tidak hanya mempengaruhi identitas nyata tetapi juga dapat bertindak sebagai pengganti yang mungkin tidak terpenuhi dalam peran didunia nyata. Dikutip dari (Affandi, Muhammad. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda*. Skripsi. Samarinda : Universitas Mulawarman).

### **Tipe Gamers**

1. *Achievers*, yakni mereka yang bermain untuk mencapai sasaran-sasaran tertentu dan meningkatkan kemampuan mereka didalam *game* tersebut.
2. *Explorers*, yakni mereka yang suka menjelajah dan menyelidiki dunia permainan.
3. *Socializers*, yakni mereka yang suka bersosialisasi dan berhubungan dengan para pemain lain dan tidak selalu dalam konteks permainan.
4. *Griefs*, yakni mereka yang suka mengganggu atau menyakiti perasaan para pemain lain. Dikutip dari (Affandi, Muhammad. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda*. Skripsi. Samarinda : Universitas Mulawarman).



### **Pengertian Pelajar**

Pelajar adalah orang yang belajar di sekolah, anak sekolah (terutama pada sekolah dasar dan menengah), murid, siswa, anak didik yang harus mematuhi peraturan sekolah. Pelajar adalah istilah lain yang digunakan bagi peserta didik yang mengikuti pendidikan formal tingkat dasar maupun pendidikan formal tingkat menengah. Sebutan “Pelajar” diberikan kepada peserta didik yang sedang mengikuti proses pendidikan dan pembelajaran untuk mengembangkan dirinya melalui jalur, jenjang dan jenis pendidikan. Peserta didik dalam arti luas adalah setiap orang yang terkait dengan proses pendidikan sepanjang hayat, sedangkan dalam arti sempit adalah setiap siswa yang belajar di sekolah (Sinolungan, 1997).

### **Pengertian Bermain**

Definisi bermain mencakup segala usia baik usia muda maupun usia tua. Bermain untuk usia anak sekolah merupakan aktivitas atas suatu dorongan dan rasa ingin menang (Nakita, 2001). Aktivitas tersebut membuat mereka dapat berinteraksi dan belajar dengan sesamanya. Bagi remaja dan dewasa muda, bermain merupakan kebutuhan sekunder yang sebaiknya terpenuhi karena dapat memberikan kesegaran baik fisik maupun psikis. Sehingga terlepas dari rasa lelah dan bosan sehingga memperoleh semangat baru.

### **Definisi Konsepsional**

Dalam mengarahkan penelitian, pada dasarnya memerlukan adanya batasan terhadap penelitian guna untuk menggambarkan fenomena yang diteliti secara tepat. Definisi Konsepsional adalah penjelasan dari peristiwa atau kejadian yang diamati, baik yang telah diungkapkan maupun yang belum diungkapkan guna menciptakan ide-ide abstrak yang umum sebagai landasan operasional yang merupakan pembatasan terhadap penelitian yang akan dilakukan yaitu “Penggunaan *Game Online* Oleh Pelajar Sekolah Menengah Pertama di Sukorejo Kelurahan Lempake Kota Samarinda” ada tiga konsepsional dalam penelitian ini :

1. *Game Online* adalah game yang berbasis elektronik dan visual, yang dapat dikategorikan menjadi 3 jenis yaitu, *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS), *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS), dan lain-lain.
2. Pelajar, adapun yang dimaksud dengan pelajar yaitu seorang anak yang belajar disekolah baik di SD, SMP, SMA dan mempunyai kewajiban untuk menaati segala peraturan yang ada disekolah tersebut.
3. Bermain merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh manusia karena adanya suatu dorongan untuk melakukan aktivitas tersebut dan adanya rasa ingin menang bagi pemain yang memainkannya.

## **Metode Penelitian**

### ***Jenis Penelitian***

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan segala peristiwa atau fenomena yang dialami oleh subjek penelitian yang berkaitan dengan pelajar pengguna game online, konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

### ***Sumber Data***

Data yang diperoleh langsung dari informan dengan cara melakukan tanya jawab langsung dan dipandu dengan pertanyaan-pertanyaan yang dipersiapkan sebelumnya. Dalam penelitian ini penulis menentukan informan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu menentukan informan sesuai dengan kriteria yang berkaitan dengan penggunaan *game online* oleh pelajar, yaitu siswa yang masih duduk dibangku Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang suka bermain *game online* yang berada di JL.RA.Kartini RT.43 RW.15 Sukorejo Kelurahan Lempake Kecamatan Samarinda Utara .

#### a. Data Primer

Sesuai dengan permasalahan dan fokus penelitian, sumber data primer dalam penelitian diperoleh dari kriteria sebagai berikut :

Informan: mereka yang dianggap dapat memberikan informasi atau keterangan yang memadai atas objek yang akan diteliti. Adapun kriteria informan yang dipilih adalah :

- a. Pelajar Sekolah Menengah Pertama (Sebanyak 3 Orang)
- b. Penjaga warnet ( Tempat pelajar bermain *game online*)

#### b. Data Sekunder

Data ini diperoleh dari studi kepustakaan. Studi kepustakaan dimaksud untuk memperoleh teori, konsep maupun keterangan-keterangan melalui hasil penelitian, buku-buku, skripsi, majalah, Foto Dokumentasi atau bahan-bahan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Serta arsip-arsip lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Hasil penelitian tersebut yang kemudian dianalisis secara deskriptif

### ***Teknik Pengumpulan Data***

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu sebagai berikut:

#### 1. Wawancara

Wawancara adalah tanya jawab yang terbuka pada pelajar yang bermain *game online* di warnet. Pelajar tersebut adalah pelajar yang masih duduk dibangku Sekolah Menengah Pertama (SMP).

2. Observasi

Observasi yaitu pengamatan langsung terhadap informan dan melakukan pencatatan secara sistematis mengenai hal-hal yang berkaitan dengan Penggunaan *Game Online* Oleh Pelajar Sekolah Menengah Pertama.

3. Penelusuran Pustaka

Penelusuran pustaka dilakukan untuk mengumpulkan data sekunder yang berupa data pendukung. Data pendukung dalam penelitian ini berupa catatan harian, laporan, dan foto-foto dan rekaman video.

### **Metode Analisis Data**

Analisis data diartikan sebagai upaya mengolah data menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat data tersebut dapat dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian. Dengan demikian, teknik analisis data dapat diartikan sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengolah data tersebut menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat datanya dapat dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian, baik berkaitan dengan deskripsi data maupun untuk membuat induksi, atau menarik kesimpulan tentang karakteristik populasi (parameter) berdasarkan data yang diperoleh dari sampel (statistik).

### **Hasil Penelitian**

#### ***Jenis Game Online Yang Sering Dimainkan (Informan Sebanyak Tiga Orang)*** **Informan MK, AP dan DN menyatakan bahwa :**

“Biasanya aku main *game online* tuh yang PB (Point Blank), soalnya permainannya itu asik kak terus seru karena dia tuh mengusung tema tembak-tembakan gitu kayak perang dia jadi asik buat dimainin. Mulai menggunakan *game online* mulai dari kelas 5 SD (Sekolah Dasar). Biasanya sekali main *game online* itu tiga sampai lima jaman dalam sehari. Dalam satu minggu yah tiap hari main gamenya biasanya mainnya kalau gak siang yah malam tapi lebih sering malam habis magrib. Biasanya lawan mainnya itu yah terkadang sama teman yah terkadang sama orang lain yang gak dikenal” (Wawancara 30 Oktober 2014)

Dari hasil wawancara diatas diketahui bahwa pelajar yang berjenis kelamin laki-laki lebih suka bermain *game online* yang bergenre perang seperti PB (*Point Blank*). *Point Blank* merupakan jenis permainan tipe FSP (*First Person Shooter*), namun dimainkan secara tim. *Point Blank* mirip dengan jenis permainan dan cara sama dengan *game* yang sebelumnya *Counter Strike*, yang didalam permainannya menyajikan peperangan tembak menembak, mulai dari yang menggunakan senjata kelas ringan, berat, sampai jenis granat dan bom. Semua kalangan sangat

mengandungi game ini, dengan visual gambar yang bagus, pemain digambarkan sedang melakukan peperangan dengan sungguhan.

*Game online* PB termasuk game yang akan membawa pemain pada sebuah petualangan baru bersama dengan ketegangan pada setiap aksi yang mereka tampilkan. Mereka mulai mengenal permainan *game online* yang berbasis internet tersebut mulai dari kelas lima SD. Lawan mereka dalam memainkan permainan *game online* tersebut tidak jarang orang yang mereka tidak kenal, meskipun terkadang mereka bermain dengan teman sekolah mereka ataupun teman yang berada didalam ruangan warnet tersebut.

### ***Tujuan Pelajar Bermain Game Online (Informan Sebanyak Tiga Orang)***

*Game online* merupakan permainan yang bisa dimainkan dengan menghubungkan komputer dengan dengan jaringan internet. *Game online* adalah media bermain yang membutuhkan biaya akses. Individu perlu membayar sejumlah biaya diantaranya biaya akses internet dan biaya untuk membeli uang virtual yang lebih dikenal dengan istilah *cash*. *Cash* merupakan uang virtual dalam industri game online.

#### **Informan AP dan DN menyatakan bahwa :**

“Alasan jadi pengguna *game online* pertama dulu iseng aja ikut teman kewarnet, habis itu main terus seru, senang-senang aja buat hiburan aja karena dirumah tuh membosankan gak ada yang dikerjakan dirumah. Kalau diwarnet enak bisa main game buat hiburan”. (Wawancara 30 Oktober 2014)

#### **Informan MK menyatakan bahwa :**

“Tujuan aku main *game online* itu yah karena kalau *game online* kalau misalnya *game* permainannya sudah level tinggi dijual termasuk mahal juga. Sudah sering saya menjual Id..Id gitu, yang paling mahal kena kemaren Rp 500.000 sudah cukup lama aku ngumpulin itu mulai dari kenal *game online* itu, tapi baru-baru ini Rp 250.000 kemaren aku jual sama teman om’nya. *Game* itu untuk sekedar main-main aja asik gitu buat seru-seru”. (Wawancara 28 Oktober 2014)

Berdasarkan hasil penelitian di atas jawaban seluruh infoman memberikan jawaban yang hampir sama. Hampir semua pelajar mengutarakan bahwa alasan mereka menggunakan *game online* hanya untuk hiburan, yang dapat dijadikan ajang seru-seruan dan senang-senang.

### ***Penggunaan Game Online Oleh Pelajar Sekolah Menengah Pertama***

*Game online* merupakan permainan yang bisa dimainkan dengan menghubungkan komputer dengan dengan jaringan internet. *Game online* adalah media bermain yang membutuhkan biaya akses. Individu perlu membayar sejumlah biaya diantaranya biaya akses internet dan biaya untuk membeli uang virtual yang lebih dikenal dengan istilah *cash*. *Cash* merupakan uang virtual dalam industri game online. Untuk bermain *game online* individu memerlukan

*cash* untuk membeli beberapa perlengkapan bermain. *Cash* dapat dibeli diwarnet tempat bermain *game online*. *Game online* merupakan permainan yang menyenangkan namun membutuhkan biaya bagi siapapun yang ingin menikmatinya.

### ***Adaptasi Pelajar Pada Game Online***

*Game online* merupakan suatu sistem tindakan yang membuat pelajar menyesuaikan dirinya dengan lingkungan yang menyukai permainan *game online*. Seperti yang diketahui bahwa *game online* bukan menjadi hal yang asing lagi bagi pelajar. Karena sejak kecil pelajar diketahui sudah mengenal jenis permainan yang serupa yaitu *playstation*. Artinya bahwa *game digital* semacam *game online* dan *playstation* bukanlah hal yang benar-benar baru mereka kenal selama ini. Lingkungan para pelajar merupakan salah satu pendorong pelajar menjadi suka bermain *game online*. Hampir semua pelajar mengenal *game online* dari orang-orang terdekat mereka, seperti lingkungan teman sebaya yang biasanya dipakai sebagai acuan bagi pelajar untuk ikut-ikutan bermain *game online*. Artinya mereka berusaha untuk beradaptasi dengan struktur yang diciptakan secara tidak sadar oleh teman sebaya dengan melakukan hal yang umum yang dikerjakan, dimainkan, disukai, agar dapat menjadi bagian dari teman sebaya atau teman seusia. Misalnya seperti yang disampaikan oleh informan DN, temannya di sekolah bermain *game online* setiap pulang sekolah sehingga DN berpikir untuk ikut mencoba bermain *game online*. Akhirnya DN juga bermain *game online* seperti yang lain dan menikmati aktivitasnya tersebut.

### ***Tujuan Pelajar Menggunakan Game Online***

Hasil penelitian menunjukkan latarbelakang *gamer* pelajar menyukai *game online* diantaranya adalah *game online* yang dianggap menyenangkan dan menghibur. Tujuan mereka bermain *game online* selain dapat menambah teman dapat juga menghasilkan uang. Bagi mereka *game online* menjadi salah satu aktivitas rutin yang dilakukan usai sekolah. *Game online* juga disukai untuk mengisi waktu luang dan merupakan permainan yang dimanfaatkan oleh pelajar sebagai media untuk menambah pertemanan dan komunitas baru, seperti teman yang berkenalan di warnet maupun di dunia maya (*cyberspace*).

*Game online* dapat menghilangkan rasa jenuh dan bosan setelah lama belajar di sekolah. Ada banyak media yang membuat pelajar dapat mengenal *game online*, mulai dari media cetak, media televisi, bahkan dari keluarga atau teman sepermainan. Tapi kebanyakan para pelajar mulai mengenal *game online* dari teman sepermainan, yang awalnya hanya ikut-ikutan datang ke warnet melihat temannya bermain *game online* dan akhirnya menjadi tertarik untuk bermain *game online* dan menjadi pengguna *game online*.

Pelajar menggunakan *game online* karena mereka menganggap *game online* merupakan sarana hiburan bagi mereka setelah seharian harus berjibaku dengan buku-buku pelajaran. Selain itu ketertarikan terhadap teknologi juga

menjadi alasan mereka memilih *game online* sebagai media bermain. *Game online* dimainkan oleh pelajar juga sebagai pengisi waktu luang, serta wadah berkumpul dengan teman-teman serta media untuk mendapatkan lebih banyak kenalan baru baik dari dunia maya melalui *game online* maupun dari warnet tempat bermain.

### ***Pelajar Mempertahankan Eksistensinya***

Dalam setiap permainan *game* baik *online* maupun *offline* pasti ada yang menang dan kalah. Setiap para pemain akan terus berusaha untuk selalu menang dalam setiap permainan supaya eksistensinya didalam permainan tersebut tidak dipandang sebelah mata. Selain itu kesenangan bermain *game online* dirasakan oleh (*gamer*) pelajar juga terjadi karena adanya kebutuhan untuk dihargai dan diakui eksistensinya diantara teman-teman sebaya atau sesama penggemar *game online*. Perasaan senang, hebat, gagah, puas, bangga, kehadirannya penting dan selalu ditunggu-tunggu, disegani serta pengakuan atas eksistensinya sebagai seorang *gamer* membuat individu ingin terus bermain dan mempertahankan apa yang sudah dimilikinya agar eksistensinya dalam permainan *game online* tersebut tidak diragukan lagi.

### **Kesimpulan**

- 1) Pelajar umumnya mulai mengenal *game online* ketika masih duduk dibangku kelas 5 Sekolah Dasar (SD). Mereka menghabiskan waktunya tiga sampai lima jam dalam sehari untuk bermain *game online*. Biaya yang mereka habiskan dalam sehari untuk bermain *game online* adalah sebesar Rp 10.000.
- 2) Tujuan pelajar menggunakan *game online* untuk mendapatkan uang. Karena *game online* dapat menghasilkan uang jika pemain menjual Id'nya kepada pemain lain yang ingin langsung memiliki level tinggi tanpa harus bersusah payah bermain dari awal.
- 3) Permainan *game online* yang sering dimainkan adalah Point Blank. Yang dimana jenis *game onlinenya* itu bersifat keras yang mengajak pemainnya untuk terus memiliki rasa ingin menang dan tidak mudah menyerah. Setiap *gamer* akan terus berusaha untuk menang dalam setiap permainan supaya eksistensinya dalam permainan tersebut diakui.

### **Saran**

1. Kepada orang tua agar bisa mengawasi anaknya dengan cara memberi batasan waktu kepada pelajar agar tidak keseringan dalam bermain *game online*.
2. Agar para pemilik warnet bisa mengawasi, memberikan teguran kepada pelajar yang melakukan hal tersebut.
3. Diharapkan pelajar dapat memanfaatkan permainan *game online* dengan baik agar mendapatkan manfaat yang positif.

### **Daftar Pustaka**

- Agustinus, Nilwan. 2007. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Elex Media Komputindo.
- Laquey, Tracy, 1994. *Sahabat Internet*, ITB Bandung, Bandung.
- M. Siahaan. Hotman. 2002. *Penelitian Kualitatif Persepektif Mikro*.Insan Cendekia. Surabaya.
- Nakita, (2001). *Bermain dan permainan*. Jakarta : PT. Sarana Kinasih Satya Sejati.
- Ritzer, George, Goodman, Douglas, and Alimandan, 2007. *Teori Sosiologi Modern*, Penerbit: Kencana, Jakarta.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, mainan dan permainan*. Jakarta: Grasindo.

### **Sumber Jurnal**

- Affandi, Muhammad. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda*. Skripsi. Samarinda : Universitas Mulawarman.
- Hakim, Ilman, 2013. *Gaya Hidup Gamers Game Online Zynga Poker Sebagai Produk Hyperealitas Dunia Maya*. Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Semarang, Semarang
- Kusumadewi, T. (2009). *Hubungan kecanduan game online dengan perilaku sosial pada remaja (skripsi-dipublikasikan)*. Depok : Fakultas Psikologi UI.
- Murray, J. (1996). *Hamlet on the holodeck : the future of narrative in cyberspace*. New York : The Free Press.
- Naibaho, H.Saidah, 2013. *Remaja Pengguna Game Online Dalam Konteks Komunikasi Intrapribadi*. Program Pasca Sarjana USU, Medan.
- Pitaloka, A.Ardanawati. 2013. *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar*. Universitas Sebelas Maret.
- Santoso, M.D. (2008). *Hubungan Antara Penerimaan Peer Group Dengan Prestasi Akademik Pada Siswa Program Akselerasi*.Skripsi, tidak diterbitkan. Depok: Universitas Indonesia
- Theresia, L.G. 2012. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia*. Program Pasca Sarjana UI, Jakarta.

### **Sumber Internet**

- Ali khan, Shafique, Id.shvoong.com (diakses 15 Juli 2013)
- <http://www.the-marketeers.com> (diakses, 03 Juni 2014)
- [journal.unair.ac.id/.../Artikel BC.doc](http://journal.unair.ac.id/.../Artikel BC.doc) (diakses, 03 Juni 2014)
- Sinolungan, pengertian pelajar, blogger.com (diakses 02 Juni 2014)