

**MOTIF PERILAKU ANAK BERMAIN ELECTRIC GAME DI
ARENA ZONE 2000 RAMAYANA, PLAZA ANDALAS PADANG**

(Studi Kasus: 5 Anak Pecandu Permainan *Electric Game*)

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Antropologi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas**

OLEH :

ARI ROSDIAN ANAS

0810822015



JURUSAN ANTROPOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS ANDALAS

PADANG

2013



*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan,
Diatelah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah,
dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia)
dengan perantara kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang
tidak diketahuinya. (Q.S. Al'Alaq: 1-5)*

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Semesta Alam. Shalawat beriring salam kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, panutan bagi semua ummat. Ya Allah, terima kasih atas segala rahmat dan karuniaMu, sehingga dengan rahmat dan karuniaMu-lah saya telah dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tuaku tercinta, ayah anda Edi zaidi dan ibunda Binti Muawanah, yang telah merawat, membesarkan, menasehati, dan memberikan kasih sayang kepadaku sejak kecil hingga saat ini. Skripsi ini juga saya persembahkan kepada adik-adikku tersayang, Rizal dan Erwan masruri, yang selama ini selalu menyemangati dan mendoakanku, buat adikku, semoga menjadi anak yang berbakti kepada kedua orang tua, berguna bagi bangsa, negara, dan agama.

Terima kasih saya ucapkan kepada Sidarta Pujiraharjo, S. Sos, M.Si dan Dra. Yunarti, M.Hum selaku pembimbing I dan II, Dan juga kepada Dr. Zainal Arifin, M.Hum selaku pembimbing akademik yang selalu membimbingku selama ini, dan kepada seluruh Dosen Jurusan Antropologi FISIP Universitas Andalas.

Kepada yulizah yang telah memberiku semangat yang luar biasa dan kesabarannya dalam menghadapiku ketikaku sedang marah, sedih, menginspirasiaku untuk bangkit dalam mencapai sarjana, skripsi ini juga

aku persembahkan kepadanya, di manapun engkau berada, kelak Tuhan akan mempertemukan kita☺.

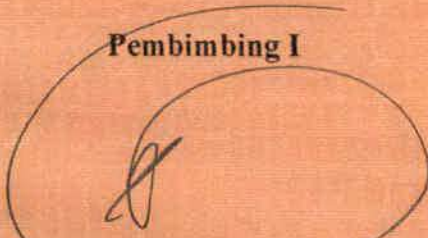
Kepada seluruh Kerabat Antropologi se-Indonesia, khususnya Kerabat Antropologi Universitas Andalas, lebih khusus lagi Kerabat Antropologi 08; Endah, Uncu, Nedi, Rully, Tanti, Khusnul, Prima, Putri, Fitri, Mery, dan Muqtia, Ade, Ardi, Raphel, Ijup, Rio, dan Herlin selamat ya telah terlebih dahulu mendapatkan S.Sos. Kepada kerabat Antropologi 08 lainnya; Ipul, Didit, Akbar, Isra', Ifri, Hendri Bunaldi, Yunda, Nofia, Noval, Ahmed, Dian dan Icha, Iwan, Faisal, Boni, yang sedang berjuang mendapatkan S.Sos, semoga cepat nyusul. Terimakasih buat semua teman-temanku ricky, robi, restu, mamat, iswandi semua anggota kingwarrior_dc, sahabat, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu-persatu, selama ini telah memberikan semangat dan do'anya kepadaku, semoga skripsiku ini bermanfaat bagi kita semua, amin.

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Ari Rosdian Anas
Nomor Buku Pokok : 0810822015
Judul Skripsi : *Motif Perilaku Anak Bermain Electric Game di Arena Zone 2000 Ramayana, Plaza Andalas Padang*

Skripsi ini telah disetujui oleh Dosen Pembimbing dan disahkan oleh Ketua Jurusan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas Padang

Pembimbing I



Sidarta Pujiaraharjo, S. Sos, M.Si
NIP. 196406241990011002

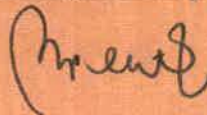
Pembimbing II



Dra. Yunarti, M. Hum
NIP. 196610061993031002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Antropologi



Dra. Ermayanti, M. Si
NIP. 19630114989012001

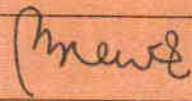
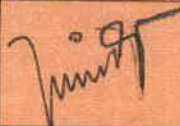
HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan dihadapan Tim Penguji serta diterima untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana pada Jurusan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas Padang, pada:

Hari/Tanggal : Senin, 4 November 2013

Waktu : 13.00 – 14.30

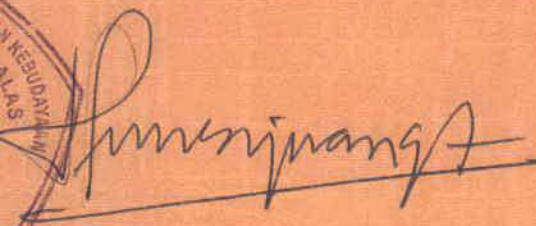
Tempat : Ruang Sidang Jurusan Antropologi

No.	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dra. Ermayanti, M.Si	Ketua	
2.	M. Hidayat S. Hum, S.Sos, M.Hum	Sekretaris	
3.	Thomas Daniel Huerst, MA	Anggota	
4.	Sidarta Pujiraharjo, S.Sos, M. Hum	Anggota	

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik




Prof. Dr. Rer. Soz. Nursyirwan Effendi
NIP. 196406241990011002

PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi dengan judul *Motif Perilaku Anak Bermain Electric Game Di Arena Zone 2000 Ramayana, Plaza Andalas Padang* adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan doctor), baik di Universitas Andalas maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali bantuan dan arahan dari tim pembimbing.
3. Karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan lain yang berlaku.

Padang, November 2013
Yang Membuat Pernyataan,

ARI ROSDIAN ANAS
BP 0810822015

ABSTRAK

ARI ROSDIAN ANAS. BP 0810822015. Jurusan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Andalas 2013. Skripsi ini berjudul “MOTIF PERILAKU ANAK BERMAIN ELECTRIC GAME DI ARENA ZONE 2000 RAMAYANA, PLAZA ANDALAS PADANG (Studi Kasus : 5 Anak Pecandu Permainan *Electric game*)”. Pembimbing I adalah Drs.Sidarta Pujiraharjo, M.Si dan Pembimbing II adalah Dra.Yunarti, M.Hum.

Perkembangan teknologi pada saat ini menyebabkan banyak produk berteknologi tinggi tersebar di masyarakat dengan harga yang cukup terjangkau. Adanya perkembangan tersebut juga mempengaruhi perkembangan jenis permainan anak. Masyarakat mengenal dua jenis permainan yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional kini telah terpinggirkan oleh permainan modern. Permainan modern ialah permainan yang berasal dari industri dan menggunakan teknologi tinggi, yaitu salah satunya *Electric game*. *Electric game* dapat dijumpai di pusat game ataupun pusat-pusat hiburan keluarga seperti mall dan super market karena *Electric game* dilengkapi dengan mesin yang didukung oleh CPU dan monitor besar. Salah satu pusat hiburan yang menyediakan permainan *electric game* yaitu Arena Zone 2000 Ramayana, Plaza Andalas. Jenis permainan ini memiliki dampak positif dan negatif dalam perkembangan keperibadian anak, salah satu faktor yang disebabkan oleh permainan ini adalah kecanduan. Akibat kecanduan memberikan pengaruh terhadap perilaku anak.

Penelitian ini akan terfokus kepada 5 anak pecandu permainan *electric game* di Arena Zone 2000. Kebutuhan akan bermain inilah yang mendorong timbulnya motif dalam diri anak-anak untuk dapat bermain *electric game*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan jenis permainan *electric game* yang sering di akses anak-anak di Arena Zone 2000 dan mendeskripsikan serta mengidentifikasi motif perilaku anak pecandu *electric game*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode naturalistik yang menghasilkan data deskriptif. Pemilihan informan dilakukan secara *porposive sampling*, informan diambil berdasarkan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti sesuai dengan latar dan tujuan dalam penelitian. Adapun informan dalam penelitian tersebut adalah anak-anak pecandu permainan *electric game*, orang tua informan, dan juga pegawai Arena Zone 2000 Ramayana Padang.

Hasil penelitian ini memperlihatkan motif perilaku anak pecandu permainan tersebut, yaitu adanya motif sosial, motif hadiah, motif ekonomi, motif hiburan, motif convenience atau diversion (pelarian diri dari masalah atau pelepasan emosional), dan Utility (adanya kebutuhan pribadi atau manfaat yang dirasakan langsung oleh pemainnya). Selain itu juga akibat dari kecanduan bermain memperlihatkan adanya perilaku seperti berbohong kepada orang tua, tingkat kepedulian yang kurang terhadap keluarga, kurangnya keinginan belajar dan mengambil barang yang bukan miliknya.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wr. wb

Segala puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kelancaran serta kemudahan kepada penulis selama proses pengerjaan skripsi ini hingga selesai dengan judul "*Motif Perilaku Anak Bermain Electric Game di Arena Zone 2000 Ramayana, Plaza Andalas Padang*", diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Antropologi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas.

Dan shalawat beriring salam dipersembahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sebagai teladan bagi kita semua. Skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak, mulai dari bantuan moril maupun materil. Terima kasih yang sedalam-dalamnya penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta yang telah memberikan kasih sayang dan membesarkan penulis dan mendo'akan penulis selama ini. Pada kesempatan ini, penulis juga menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada yang terhormat:

1. Prof, Dr. rer.soz. Nursyirwan Effendi selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
2. Bapak Sidarta Pujiraharjo, S. Sos, M.Hum sebagai pembimbing I dan Ibu Dra. Yunarti, M.Hum sebagai pembimbing II.
3. Dr. Zainal Arifin, M.Hum selaku Pembimbing Akademik yang selalu menasehati dan membimbing penulis selama ini.
4. Dra. Ermayanti, M.Hum selaku Ketua Jurusan Antropologi, dan Lucky Zamzami, S.Sos, M.Soc,Sc selaku Sekretaris Jurusan Antropologi.

5. Seluruh Dosen Jurusan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas, yang telah mengajarkan dan memberikan segala bentuk ilmu pengetahuan selama penulis mengikuti perkuliahan.

Semoga amal dan kebaikan yang tulus dibalas oleh Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga karya ini bisa lebih bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum wr. wb

Padang, November 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Kerangka Pemikiran	10
F. Metode Penelitian.....	18
a. Lokasi Penelitian	19
b. Metode Penelitian.....	19
c. Teknik Pengumpulan Data	21
d. Teknik Pemilihan Informan.....	23
G. Analisa Data.....	24
 BAB II. DESKRIPSI LOKASI PENELITIAN	
A. Keadaan Geografis Kota Padang.....	26
B. Keadaan Demografis Kota Padang.....	28
C. Adat Istiadat.....	34
D. Perekonomian Masyarakat Kota Padang.....	38
E. Sejarah Plaza Andalas.....	40
F. Sejarah Arena Permainan Zone 2000 di Plaza Andalas	42
 BAB III. PERMAINAN <i>ELECTRIC GAME</i> DI ARENA ZONE 2000	
A. Permainan Yang sering diakses Anak-anak.....	46

B. Proses Bermain Electric Game di Arena Permainan Zone 2000	56
BAB IV. PERILAKU 5 ANAK PENCANDU PERMAINAN ELECTRIC GAME DI ARENA PERMAINAN ZONE 2000	
A. Informan AO	66
B. Informan AR	71
C. Informan SM	74
D. Informan PN	78
E. Informan MB	80
F. Motif Perilaku Anak Pecandu Electric Game di Arena Bermain Zone 2000	83
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	88
B. Saran	89

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Beberapa jenis mesin permainan <i>Large Game</i>	47
Gambar 2. Beberapa jenis mesin permainan <i>Randomption</i>	49
Gambar 3. Beberapa jenis mesin permainan <i>Kiddyrate</i>	50
Gambar 4. Mesin permainan <i>Kiddyrate</i> yang menggunakan Monitor dan CPU, <i>Cooking Mama</i> dan <i>Drummer Fun</i>	51
Gambar 5. Bebarapa jenis mesin permainan <i>Price Game</i>	52
Gambar 6. Jenis permainan Wahana.....	53
Gambar 7. Jenis permainan yang sering diakses oleh anak-anak di Zone 2000 Ramayana Padang.....	55
Gambar 8. Koin Zone 2000. Koin Biasa dan Koin Besar.....	57
Gambar 9. Tiket Zone 2000 Ramayana Padang	64
Gambar 10. Counter Hadiah Zone 2000 tempat pembelian koin dan penukaran tiket dengan hadiah	65
Gambar 11. Informan AO sedang mencari koin dengan sebuah balok kayu kebawah mesin permainan.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Administrasi Kota Padang	26
Tabel 2. Proyeksi Penduduk Kota Padang.....	29
Tabel 3. Data Jumlah Sekolah di Kota Padang.....	31
Tabel 4. Jenis permainan Large yang dapat diakses pengunjung Zone 2000.....	58
Tabel 5. Jenis Permainan Randomption di Zone 2000 Ramayana Padang.....	61
Tabel 6. Jenis-jenis motif perilaku anak bermain electric game pada masing-masing informan	83

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Era globalisasi membawa banyak perubahan terhadap gaya hidup masyarakat. Salah satunya tampak pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang banyak membantu kehidupan masyarakat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang mana kala masyarakat semakin membutuhkannya dalam menunjang berbagai aktivitas. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tentunya tidak hanya menciptakan berbagai macam peralatan yang membantu manusia dalam bekerja, tetapi juga ketika manusia ingin bersantai dan mencari suatu hiburan, dimana bermain adalah salah satu pilihannya. Bermain merupakan suatu hal yang sangat digemari oleh masyarakat terutama anak-anak. Hal tersebut disebabkan karena masa anak – anak merupakan masa dimana seseorang banyak menghabiskan waktunya untuk bermain (Simanjuntak dan Ndraha, 2007; 24). Perkembangan teknologi mencakup banyak aspek, maka jenis-jenis dari permainanpun mendapatkan pengaruhnya.

Diantara banyaknya jenis permainan anak di Indonesia, masyarakat mengenal jenis permainan tradisional dan permainan modern. Namun dalam perkembangannya, permainan tradisional saat ini semakin terpinggirkan dan popularitasnya telah digeser oleh kehadiran permainan modern (Tabrani, 2003;8). Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibalikinya.

Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan (Istanti, 2008;21).

Mainan tradisional pada dasarnya lebih membentuk anak dalam kemampuan motoriknya. Mainan tradisional juga dapat melatih kemampuan sosial anak, karena pada umumnya permainan tradisional adalah permainan yang membutuhkan lebih dari satu pemain. Kemampuan sosial anak dengan teman-temannya sangat diasah, bagaimana emosi anak, bagaimana kemampuan anak untuk berempati dengan teman, kejujuran, kesabaran sangat dituntut dalam mainan tradisional (Haerani, 2011;34). Jenis-jenis permainan tradisional tersebut antara lain *congklak, engklek, petak umpet, kasti, engrang, lompat tali, tebak-tebakan, wayang, kelereng, membuat mobil-mobilan dari kayu, layangan, dan sebagainya*. Hal ini sangat bertolak belakang dengan permainan modern seperti game online, Poin Blank, boneka dan mobil remote control yang dapat dimainkan sendiri.

Permainan modern ialah permainan yang berasal dari industri atau umumnya menggunakan teknologi tinggi dalam pembuatan serta permainannya. Permainan jenis ini menghadirkan bentuk permainan seperti *videogame*, baik itu dalam *console* maupun komputer. Ada banyak jenis *console* game yang memberikan kemajuan teknologi, dalam segi tampilan gambar maupun cara memainkan yang beragam, sehingga menarik perhatian untuk memainkannya (Yanto, 2004;16). Permainan modern yang tersebar di masyarakat Indonesia yaitu

seperti *playstation*, *game online* dan *electric game* (Findriati, 2002). *Playstation* dan *Game online* dapat dimainkan di dalam ruang dan juga dapat dimainkan lebih dari satu orang. Sedangkan *Electric game* banyak dijumpai di *Game Center* ataupun pusat-pusat perbelanjaan modern di kota-kota besar dan hanya dapat dimainkan oleh satu orang pemain, karena *electric game* ini didesain dengan mesin yang cukup besar dan kapasitas listrik yang besar pula. Namun persamaan dari ketiga jenis permainan modern ini yaitu sama-sama memiliki fitur ataupun aplikasi permainan yang hampir sama konsepnya.

Terdapat berbagai macam jenis permainan modern yang dapat ditemukan pada *Playstation*, *Game Online* dan juga termasuk dalam *Electric game* (Klimmt, 2009; 23-25) yaitu :

a. *Adventure Game* (Game Pertualangan)

Permainan ini banyak dinikmati oleh para gamer, jenis game ini pada umumnya terdiri dari banyak tingkatan dan terdiri dari banyak karakter. Pada dasarnya game ini adalah pertualangan yang berisikan item untuk dikumpulkan sehingga dapat mencapai *level* tertentu.

b. *Fighting Game* (Game Berkelahi)

Untuk menjadi sangat mahir dalam game ini tidaklah sulit. Pada tipe game ini, gamer ditempatkan dalam situasi dimana harus berkelahi dengan lawan, dalam setiap game ada aturannya masing-masing. Pada game ini gamer harus kalahkan setiap musuh yang ada pada game tersebut.

c. *Racing Game* (Game Balapan)

Game ini sangat diminati oleh para pecinta otomotif, karena pada game ini gamer dituntut untuk menang dalam setiap *race*. Kelebihan *game* ini adalah gambar yang sangat futuristik dan atraktif.

d. *Vehicle Combat Game* (Game Peperangan Luar Angkasa)

Tipe *game* ini termasuk paling tua diantara yang lain. *Game* seperti ini kebanyakan terdiri dari kendaraan antar planet, serta penembaknya. *Game* ini memberikan sasaran dan misi yang harus diselesaikan. Biasanya *game* ini hanyalah cerita fiktif belaka.

e. *First Person Shooter Game* (Game Menembak Orang Pertama)

Tipe ini adalah yang terbaru, muncul pada pertengahan tahun 1998. pada *game* ini merupakan kombinasi antara tindakan dan petualangan. Disebut sebagai *First Person Shooter Game* karena, orang pertama yang melihat musuh harus segera menembak. Karakter dalam permainan ini dilengkapi dengan senjata.

f. *Sport Game* (Game Olah Raga)

Tipe *game* ini adalah yang paling banyak diminati di kalangan *gamer*, karena mudah serta unsur tantangan dalam *game* ini tidaklah terlalu sulit.

Berbagai macam jenis permainan diatas sangat menarik bagi anak-anak karena memiliki kualitas gambar yang bagus, efek atau fitur permainan yang seperti nyata saat memainkannya, dan karakter animasi yang beragam yang dilengkapi dengan berbagai karakter tokoh. Penggambaran dalam permainan seperti itu dapat menyebabkan seseorang berapersepsi dan berfantasi dalam

kehidupan nyatanya. Menurut Koenjaranigrat (1996; 101), kemampuan akal manusia untuk membentuk konsep dan untuk berfantasi tentunya sangat penting bagi individu, karena tanpa kemampuan membentuk konsep dan fantasi yang bermanfaat dan memiliki keindahan (berarti kemampuan akal kreatif), manusia tidak akan dapat mengembangkan cita-cita dan gagasan ideal. Hal ini dapat terbentuk dalam proses sosialisasi, misalnya pada anak-anak yaitu pada saat bermain. Permainan yang bersifat edukatif tentunya akan memberikan dampak yang positif karena penggambaran dan fantasi yang ditimbulkan dari permainan tersebut bersifat positif.

Anak-anak bermain permainan modern seperti *electric game* mempunyai motif – motif yang berbeda, ada yang bermain game sekedar hobby, hiburan, pelampiasan emosi, mencari teman, dan ada pula yang bermain game sudah menjadi bagian dirinya sendiri bisa disebut dengan kecanduan (Rahmdhani, 2013;139). Menurut Harold Koontz dalam (Davidoff, 1988) suatu motif adalah suatu keadaan dari dalam yang memberi kekuatan, yang menggiatkan, atau yang menggerakkan, karenanya disebut “penggerak” atau “motivasi”, dan yang mengarahkan atau menyalurkan perilaku kearah tujuan. Secara etimologis dalam bahasa Inggris, motif disebut “ *motive* “ yang berasal dari kata *motion*, yang berarti gerakan atau sesuatu yang bergerak. Dengan demikian motif mempunyai arti unsur-unsur yang menyebabkan atau mendorong manusia bergerak atau berperilaku, tentunya termasuk perilaku komunikasi. Selain istilah motif dikenal pula istilah motivasi atau motivation yang secara umum diartikan sebagai keseluruhan proses gerakan termasuk situasi di luar diri kita yang menyebabkan

dorongan yang terlihat dari tujuan perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang. Dalam permainanpun akan menimbulkan motif bagi pemainnya.

Permainan modern lebih mengasah anak dalam hal mengatur strategi, bagaimana anak menyusun suatu siasat agar tujuan atau *goal* dari mainan tersebut tercapai sehingga sang anak menjadi juara. Kelebihan dari mainan ini selain kemampuan mengatur strategi, kemampuan koordinasi alat gerak dengan alat indra anak menjadi terasah. Selain itu beberapa orang percaya bahwa mainan ini mampu meningkatkan rentang perhatian dan konsentrasi anak (Istanti, 2008; 36). Contoh permainan modern tersebut yaitu *Adventure Game*, *Racing Game*, *Vehicle Combat Game*, *Firts Person Shooter* dan *Sport Game*.

Walaupun memiliki banyak kelebihan dan kemutakhiran, jenis permainan ini pun memiliki beberapa sisi negatif apabila tidak bisa dengan bijak memainkannya. Hal yang paling sering terjadi yaitu kecanduan yang berdampak pada perilaku yang tidak wajar. Hal ini juga disebabkan karena penggambaran dan fantasi yang diciptakan oleh pemain berdampak negatif pada dirinya. Kecanduan anak-anak pada *games* yang sudah melampaui ambang batas, anak-anak menghabiskan waktunya berjam-jam bermain *games* tanpa peduli dengan lingkungannya. Di samping itu, materi *games* bermuatan kekerasan yang berpadu dengan pornografi lebih banyak diminati oleh anak-anak. Salah satu contoh peristiwa yang disebabkan oleh permainan modern yaitu contoh kasus yang terjadi baru-baru ini beberapa anak nekat merampok karena butuh uang untuk bermain *games online* (Tribunnews, 6 November 2012). Akibat kecanduan *games* yang berlebihan menunjukkan perilaku yang tidak wajar pada anak-anak.

Perilaku adalah merupakan perbuatan atau tindakan dan perkataan seseorang yang sifatnya dapat diamati, digambarkan dan dicatat oleh orang lain ataupun orang yang melakukannya. Perilaku mempunyai beberapa dimensi yaitu fisik, ruang dan waktu. Perilaku dapat menunjukkan hal positif dan negatif, serta perilaku tersebut juga dapat berubah. Pada anak perilaku dapat terbentuk dalam proses bermain (Rahmadhani, 2013; 139). Permainan ada yang memberikan dampak positif dan juga dapat menimbulkan perilaku yang menyimpang. Suatu perilaku dianggap menyimpang apabila tidak sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma sosial yang berlaku dalam masyarakat atau dengan kata lain penyimpangan (*deviation*) adalah segala macam pola perilaku yang tidak berhasil menyesuaikan diri (*conformity*) terhadap kehendak masyarakat. Oleh sebab itu, perlu pengawasan terhadap jenis permainan modern anak-anak yang sangat mudah ditemui di berbagai tempat (Hurlock, 1986; 203).

Permainan modern yang berupa permainan *electric game* mudah ditemukan di pusat-pusat pembelanjaan di kota-kota besar, seperti *supermarket* maupun *mall* di kota-kota besar, salah satunya kota Padang. Pusat permainan yang paling terkenal dan terbesar yaitu Zone 2000. Arena permainan Zone 2000 merupakan suatu sarana permainan modern yang memberikan berbagai fasilitas jenis permainan dari anak-anak sampai dewasa serta menyajikan hadiah yang menarik untuk anggota keluarga. Adanya arena permainan Zone 2000 ini tentunya sangat menarik perhatian anak-anak dan orang tua karena tampilan, jenis permainan dan lokasinya sangat mendukung sebagai media hiburan.

Salah satu lokasi pusat permainan Zone 2000 di Kota Padang, yaitu Plaza Andalas. Selain pusat pembelanjaan di sini juga disediakan hiburan untuk keluarga, serta tentunya salah satu alternatif bagi orang tua mengajak anak-anaknya untuk berlibur dan bermain. Permainan ini membuat anak-anak betah bermain lama-lama dan kecanduan yang membuat anak-anak ingin kembali bermain. Adanya keinginan ataupun keseringan anak bermain tersebut dapat menyebabkan pola tingkah laku yang berbeda dari biasanya. Oleh sebab itu peneliti ingin melihat adanya perubahan perilaku anak-anak yang diakibatkan karena seringnya bermain *electric game* di Arena Zone 2000.

Akibat seringnya bermain menyebabkan adanya keinginan yang menggebu-gebu untuk selalu memainkannya. Kemauan yang besar untuk bermain akan menimbulkan dorongan naluri atau motif. Dorongan naluri setidaknya ada tujuh macam yaitu dorongan naluri untuk mempertahankan hidup, dorongan seks, dorongan untuk berupaya mencari makan, dorongan untuk bergaul dan berinteraksi, dorongan untuk meniru tingkah laku sesamanya, dorongan untuk berbakti dan dorongan untuk keindahan (Koentjaraningrat, 1996; 104). Dorongan atau motif ini akan menimbulkan pola tingkah laku pada individu. Pada masa kanak-kanak tentunya dorongan ini juga akan muncul namun masih dapat dikontrol oleh orang tua ataupun orang terdekatnya. Hal ini juga akan membentuk pola tingkah laku anak yang ditunjukkan dengan perilaku keseharian anak

2. Rumusan Masalah Penelitian

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang khususnya pada anak-anak untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Permainan akan berkembang menjadi kegiatan yang positif atau negatif yang dapat terlihat dari kepribadian anak (Istanti, 2008; 47). Beberapa hal yang mengkhawatirkan dalam permainan modern yang dapat berdampak negatif jika kurang terkendali. Permainan modern akan berubah menjadi pengendali pada perilaku anak terutama yang berhubungan dengan permainan (Fromme, 2003;34). Anak-anak menjadi ketagihan dan terganggu proses belajarnya. Permainan modern yang berupa permainan digital menimbulkan kecanduan, selain itu terjadinya peniruan pada perilaku anak terhadap bentuk kekerasan yang ditampilkan dalam game elektronik tersebut. *Electric game* terlalu interaktif dengan teknologi yang lebih nyata. Simulasi komputer melatih dan mengkondisikan sebagian anak-anak untuk menyukai kekerasan (Roosendaal and Carsten, 2003).

Dari permasalahan diatas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Apa saja jenis permainan *Electric game* yang sering diakses anak-anak di arena bermain Zone 2000?
2. Bagaimana motif perilaku anak pecandu permainan *Electric game* di Arena bermain Zone 2000?

3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan jenis permainan *Electric game* yang sering diakses oleh anak-anak di arena bermain Zone 2000.
2. Untuk mengetahui, mendeskripsikan serta mengidentifikasi motif perilaku anak pecandu permainan *Electric game* di arena bermain Zone 2000.

4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Secara akademis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran bagi dunia pemerhati budaya dan pengembangan dalam ilmu antropologi budaya dan sosial.
2. Dalam segi kebudayaan dapat memberikan informasi mengenai perkembangan budaya tradisional Indonesia terutama berkaitan dengan permainan tradisional di tengah maraknya permainan modern yang menyerang anak-anak saat ini.
3. Memberikan informasi kepada orang tua mengenai permainan anak-anak yang dapat mengembangkan daya pikir, sikap serta mental anak-anak

5. Kerangka Pemikiran

Dunia anak merupakan dunia yang penuh warna, dimana pertama kali anak belajar untuk bersosialisasi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya bersama teman-teman sebaya. Salah satu media anak dalam melakukan sosialisasi ialah dengan cara bermain. Bermain adalah kegiatan rekreatif yang sekaligus

merupakan bagian dari metode untuk mengembangkan potensi anak, baik fisik maupun kreativitas. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari, karena melalui bermain anak-anak mampu mengembangkan fantasi, daya imajinasi dan kreativitasnya. Bermain dapat menumbuhkan kesenangan dan kepuasan, selain itu banyak nilai-nilai penting yang dihasilkan dari bermain, antara lain sosialisasi, sarana belajar, penyaluran energi emosional, perkembangan moral, fisik dan kepribadian (Nakita, 2001; 39).

Proses permainan pada anak-anak merupakan salah satu proses pembelajaran dalam mengenal budayanya sendiri. Koentjaraningrat (1996 : 142-143) menyatakan bahwa ada tiga proses pembelajaran budaya sendiri untuk menganalisa proses-proses pergeseran budaya yang sering disebut dinamika sosial yaitu internalisasi, sosialisasi dan enkulturasi. Proses internalisasi adalah proses yang berlangsung sepanjang hidup individu, yaitu mulai dilahirkan sampai akhir hayatnya. Selama hayatnya seorang individu belajar untuk mengolah perasaan, hasrat, nafsu dan emosi yang kemudian membentuk kepribadiannya. Proses sosialisasi menggambarkan mengenai kebudayaan sebagai bagian dari proses sosialisasi individu. Sedangkan proses enkulturasi merupakan proses belajar yang menyesuaikan alam pikiran serta sikap terhadap adat, sistem norma, serta semua peraturan yang terdapat dalam kebudayaan seseorang.

Dunia anak merupakan dunia yang spontanitas dan menyenangkan. Seorang anak belajar mengenal budaya orang tuanya dalam kehidupan sehari-hari dan membawanya hingga dewasa (internalisasi). Selain itu pada tahap perkembangan secara kejiwaan serta aktifitas anak-anak suka meniru karena salah satu proses pembentukan tingkah laku mereka dengan meniru. Anak-anak akan

cepat meniru kebiasaan orang tua dan orang-orang yang sering mereka temui sebagai hasil interaksi sosial anak (Findriati, 2002). Selama proses sosialisasi anak belajar dan bermain. Dalam bermain juga dapat membentuk kepribadian anak karena dalam permainan ada peraturan yang harus mereka penuhi untuk mencapai kemenangan.

Pada dasarnya dari suatu permainan akan dapat mengenal nilai-nilai budaya dan norma-norma sosial serta rasa disiplin yang berakar kepada kejujuran. Dari segi proses sosialisasi, si pemain atau peserta permainan dapat menonjolkan rasa kebersamaan bila permainan itu berkelompok dan rasa percaya diri yang kental jika permainan itu perorangan. Selain itu setiap anggota pemain mempunyai kedudukan yang sama. Rasa sportifitas dan loyalitas, sangat berkembang karena setiap peserta pemain ikut menentukan persyaratan, tatacara, dan bentuk-bentuk permainan serta bertanggungjawab terhadap kelancaran permainan (Istanti, 2008).

Berbeda jauh dengan permainan tradisional zaman dahulu yang sarat dengan nilai kejujuran, kebersamaan, kekompakkan, kerjasama, keuletan dan olah fisik. Permainan modern saat ini membuat anak-anak mengalami anak-anak kekurangan komunikasi dengan teman-teman sebayanya atau lebih condong ke sifat individualistik (Fromme, 2003; 34). Mereka memainkan permainan tersebut sendiri tanpa teman. Bersosialisasi tentunya perlu dalam proses perkembangan anak. Faktanya memang, permainan modern bisa dinikmati sendiri, sehingga anak kurang bersosialisasi dan melakukan komunikasi dengan orang-orang disekitarnya (Munib, Gangsar dan Bobby, 2013).

Tumbuh dan berkembangnya suatu permainan tidak lepas dari lingkungannya dalam arti luas (alam, sosial, budaya). Lingkungan alam, sosial dan budaya yang berbeda akan membuahkan permainan yang berbeda. Konsep kebudayaan menjadi relevan dalam kaitannya dengan usaha memahami tindakan-tindakan para anggota masyarakat yang menjadi pendukung kebudayaan tersebut. Kebudayaan itu merupakan tindakan - tindakan yang dilakukan secara terus menerus dan dilakukan dalam waktu yang lama, sehingga menjadi kebiasaan yang terus berkembang dalam masyarakat yang sering disebut tradisi (Syam, 2007 :68).

Banyak fungsi yang dapat diperoleh dari permainan tradisional, selain sebagai sarana rekreasi pada petani pedesaan pada dahulunya, juga sebagai media belajar untuk anak-anak. Hal ini penting terutama bagi kanak-kanak. Permainan bertanding yang sifatnya keterampilan fisik, misalnya berfungsi dalam pengembangan cekatan gerak otot-otot pemain dan mengembangkan daya pikir. Fungsi lainnya adalah fungsi pedagogi yang mendidik seorang anak, juga orang dewasa untuk dapat berjiwa sportif. R.E. Herron dan B. Sutton Smith menyebutkan bahwa fungsi-fungsi diatas adalah untuk mempersiapkan anak-anak agar kelak dapat berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat orang dewasa (Danandjaja, 1994 : 181). Namun hal ini bukan lagi menjadi perhatian orang tua dalam membentuk jati diri seorang anak.

Fenomena menurunnya kecintaan generasi muda Indonesia saat ini yang lebih familiar dengan budaya yang berasal dari luar Indonesia harus segera diantisipasi agar generasi penerus bangsa pada masa yang akan datang tidak kehilangan jati diri asli bangsa Indonesia, yang terefleksikan melalui

beranekaragamnya budaya dan kesenian Indonesia. Adanya pergeseran budaya merupakan sifat yang akan sering terjadi dalam kebudayaan manusia. Semua kebudayaan sewaktu-waktu berubah karena bermacam-macam sebab. Salah satu sebabnya adalah perubahan lingkungan yang dapat menuntut perubahan kebudayaan yang bersifat adaptif (Prabowo, 1996;56).

Permainan modern merupakan salah satu bentuk masuknya budaya asing dan adanya penurunan kualitas kecintaan terhadap permainan modern. Banyaknya jenis permainan modern yang ditemukan makin banyak pula akibat yang ditimbulkan pada masing-masing permainan tersebut. Salah satu contoh permainan modern yaitu *electric game*. Permainan *Electric game* hanya dapat dijumpai di pusat game ataupun pusat-pusat hiburan dan perbelanjaan, hal ini tentunya makin menarik perhatian orang tua dan anak untuk memainkannya. Kecemasan akan dampak dari jenis permainan ini mungkin tidak begitu diperhitungkan oleh orang tua, namun dengan adanya inovasi dan perkembangan dari permainan ini dapat berdampak pada kecanduan bermain bagi anggota keluarga. Kecanduan dapat terlihat dari berapa lama waktu yang dilakukan untuk bermain hingga berapa koin yang dihabiskan dalam sekali kunjungan.

Salah satu yang menarik dalam permainan ini yaitu adanya hadiah yang dapat ditukarkan oleh pemain yang mendapatkan tiket pada mesin permainan tertentu. Sehingga hal ini dapat meningkatkan adrenalin dan keinginan pengunjung untuk dapat terus bermain. Selama ini informasi mengenai jenis permainan *electric game* ini sangat kurang, sehingga belum terlihat dampak yang ditimbulkan dan motif pengunjung untuk dapat bermain di arena *electric game*.

Penyebab utama cepatnya penyebaran permainan *electric game* di Indonesia tidak lepas dari pengaruh globalisasi yang berdampak pada pergeseran budaya.

Perubahan budaya atau evolusi budaya menurut Koentjaraningrat (1996;142) adalah proses perkembangan kebudayaan umat manusia dari bentuk-bentuk kebudayaan yang sederhana sampai akhirnya menjadi kompleks, yang dilanjutkan dengan proses difusi yaitu penyebaran kebudayaan-kebudayaan yang terjadi bersamaan perpindahan bangsa-bangsa di muka bumi ini. Proses kebudayaan yang dianalisis secara mendetil dapat memberi gambaran mengenai berbagai proses perubahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dalam masyarakat.

Proses yang mengarah kepada perubahan atau evolusi budaya, apabila dipandang dari jarak yang jauh dengan suatu interval yang panjang (misalnya beberapa ribuan tahun), maka tampak terjadinya perubahan-perubahan besar yang seakan-akan menentukan arah (*directional*) dari sejarah perkembangan masyarakat dan kebudayaan yang bersangkutan. Proses perubahan budaya ini sangat berkaitan dengan penyebaran unsur-unsur kebudayaan bersama dengan penyebaran dan migrasi kelompok-kelompok manusia. Konsep arah perubahan tersebut dapat terjadi secara *linear* dan *spiral* (Koentjaraningrat, 1996;150-151). Dalam proses perubahan budaya tidak hanya terjadi secara lurus (*linear*) atau langsung dapat berubah secara drastis. Masuknya suatu budaya tentunya dipengaruhi oleh pergerakan manusia yang selalu bergerak dan berpindah sesuai dengan kebutuhan mereka. Namun dalam jangka waktu yang panjang tanpa disadari kebudayaan atau kebiasaan suatu kelompok telah mendorongnya untuk

melakukan suatu perubahan, hal ini menunjukkan bahwa perubahan suatu budaya membutuhkan waktu yang panjang dan kebudayaan yang sebelumnya tidak hilang begitu saja (secara *spiral*) (Prabowo, 1996; 56).

Konsep arah perubahan budaya secara siklus menunjukkan bahwa perubahan budaya terus berjalan seiring waktu dan akan dapat kembali lagi ke budaya awalnya. Proses difusi tidak hanya dilihat dari bergerakanya unsur-unsur kebudayaan dari satu tempat ke tempat yang lain di muka bumi ini, tetapi terutama sebagai proses dibawanya unsur-unsur kebudayaan oleh individu-individu suatu kebudayaan kepada individu-individu kebudayaan lain, maka tampak bahwa bukan hanya unsur kebudayaan saja yang didifusikan. Unsur-unsur kebudayaan yang didifusikan tidak pernah berdiri sendiri, melainkan senantiasa merupakan suatu kompleks unsur-unsur yang tidak mudah dipisahkan (Prabowo, 1996;57).

Saat ini banyak permainan tradisional yang sudah ditinggalkan oleh anak-anak. Pada awalnya hanya dikenal permainan rakyat yang menggunakan alat-alat sederhana. Tetapi sekarang jenis permainan telah berkembang, dengan menggunakan alat-alat berbasis teknologi modern, seperti *game boy*, komputer, ataupun *playstation* (Rahmadhani, 2013; 139). Namun perkembangan permainan modern ini juga dapat ditemukan di pusat-pusat hiburan keluarga seperti pusat perbelanjaan yang lebih dikenal dengan sebutan *electric game*. Telah banyak dilaporkan dampak negatif dari beberapa permainan modern, yaitu *pengaruh game online* terhadap perilaku anak, kurangnya kreatifitas anak, meningkatnya budaya individualisme pada anak, dan perilaku yang menyimpang yang

merugikan orang lain, seperti mencuri, kekerasan hingga melakukan seks (Yanto, 2011:37; Istanti, 2008:67; Harian Tempo, 24 September 2012; Tribunews, 6 November 2013).

Salah satu penelitian yang menunjukkan adanya perubahan perilaku para pemain permainan yaitu pada *Game online*. Yanto (2011:78) menyatakan bahwa adanya tingkat kecanduan yang tinggi untuk memainkan game tersebut serta mengakibatkan para anak-anak ataupun remaja pelaku game tersebut membolos pada saat jam sekolah bahkan berbohong kepada orang tua. Ada beberapa faktor yang melatar belakangi yaitu faktor internal yaitu merupakan faktor yang timbul dari dalam diri seseorang seperti rasa ingin tahu dan prestise; dan faktor eksternal yaitu faktor yang mempengaruhi seseorang melakukan sesuatu seperti pengaruh teman sebaya (lingkungan teman bermain) dan keluarga.

Proses pengenalan unsur-unsur kebudayaan asing kepada generasi muda dapat melalui dua proses, yaitu proses akulturasi dan asimilasi. Akulturasi adalah istilah dalam antropologi yang memiliki beberapa makna, yang kesemuanya itu mencakup konsep mengenai proses sosial yang timbul apabila sekelompok manusia dengan suatu kebudayaan tertentu dihadapkan kepada unsur-unsur dari suatu kebudayaan asing sehingga unsur-unsur asing tersebut lambat laun diterima dan diolah ke dalam kebudayaan sendiri, tanpa hilangnya kepribadian kebudayaan itu. Sedangkan asimilasi adalah suatu proses sosial yang terjadi pada berbagai golongan manusia dengan latar belakang yang berbeda setelah mereka bergaul secara intensif, sehingga sifat khas dari unsur-unsur kebudayaan masing-masing

golongan berubah menjadi unsur-unsur kebudayaan campuran (Koentjaraningrat, 1996; 155-160).

Pada saat ini pemerintah sudah mulai memberikan perhatian terhadap kesenian tradisional yang dimiliki oleh bangsa Indonesia, karena hanya dengan memberikan perhatian khusus kita dapat melestarikan kesenian tradisional kita yang sudah diwarisi secara turun menurun. Selain perhatian khusus dari pemerintah juga dibutuhkan kesadaran dari masyarakat untuk dapat melestarikannya. Dan hal yang paling mudah dapat dilakukan dalam masyarakat dalam melestarikan budaya adalah peran keluarga terutama orang tua dalam mengenalkan budaya Indonesia kepada anak-anak mereka.

6. Metode Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di pusat perbelanjaan Plaza Andalas di Jalan Pemuda No.1 Padang Barat. Plaza Andalas merupakan salah satu pusat perbelanjaan modern terbesar di Kota Padang. Selain menyediakan barang-barang seperti pakaian, elektronik dan peralatan rumah tangga lainnya. Plaza Andalas yang berkerjasama dengan PT. Ramayana Lestari Sentosa ini juga menyediakan arena bermain Zone 2000 untuk pengunjung. Arena bermain Zone 2000 ini terletak di lantai 4 Plaza Andalas, yang menyediakan berbagai jenis permainan *electric game* yang dapat dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa. Penelitian mengenai perilaku anak pecandu *electric game* dilakukan di arena bermain keluarga Zone 2000 Ramayan Padang.

Plaza Andalas terletak di pusat kota Padang, yang berdekatan dengan Pasar Raya. Lokasi ini sangat strategis, dimana hampir semua angkutan umum tujuan akhirnya adalah bermuara di Pasar Raya. Jarak antara Pasar Raya dan Plaza Andalas dapat ditempuh dengan berjalan kaki, hal ini menjadi satu alasan pengunjung Plaza Andalas banyak setiap harinya. Selain itu, Plaza Andalas adalah salah satu pusat perbelanjaan modern yang pertama kali di bangun di Kota Padang dan langsung bekerjasama dengan Departement Store Ramayana yang namanya lebih dulu dikenal di kota-kota besar di Indonesia. Diskon yang besar-besaran menjadi salah satu daya tarik Ramayana Plaza Andalas oleh pengunjung, pengunjung yang datang tidak hanya dari kalangan menengah ke atas tetapi juga dari kelas menengah ke bawah, karena harga yang murah dengan kualitas barang yang bagus, selain itu counter-counter barang lebih banyak variasi, dan adanya tempat hiburan bagi seluruh anggota keluarga, seperti Inul Vista dan Zone 2000.

b. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif yang dimaksudkan untuk memahami fenomena sosial tertentu. Penelitian yang bersifat deskriptif, memberi gambaran yang secermat mungkin mengenai suatu individu, keadaan, gejala sosial atau kelompok tertentu. Vedenberght (1984:34) menjelaskan penelitian yang bersifat deskriptif dimaksudkan untuk mencari kemungkinan yang terjadi serta untuk merumuskan dan mengembangkan hipotesa atau teori yang dibentuk berdasarkan data yang didapat melalui penelitian. Dalam penelitian ini akan

mendeskripsikan mengenai Perilaku 5 anak pecandu electric game di arena bermain Zone 2000.

Tipe pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan naturalistik, yaitu merupakan pendekatan yang berusaha mencari pola (prinsip-prinsip yang mencari perwujudan gejala dari gejala yang ada). Gejala tersebut dilihat dari berbagai satuan yang berdiri sendiri tetapi satu sama yang lainnya saling terkait dan merupakan satu kesatuan yang hulat dan menyeluruh atau holistik (Moleong, 1994:4). Dalam pendekatan naturalistik, peneliti akan ikut membaaur dengan anak-anak sehingga terjalinnya keakraban antara peneliti dan narasumber. Sebelumnya peneliti memperkenalkan diri dan mengutarakan maksud tujuan sehingga tidak adanya paksaan serta kecanggungan anak-anak dalam bermain.

Metode pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu survai, wawancara dan observasi. Metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola yang dihadapi (Endraswara, 2006: 89). Pada minggu awal penelitian, peneliti akan langsung ke lapangan dalam upaya survai lokasi yang ada anak-anak bermain permainan *Electric game* di arena permainan Zone 2000 serta mencari informasi mengenai berbagai jenis permainan yang ada di Zone 2000 kepada pegawainya. Sedangkan pada minggu berikutnya dilakukan observasi serta mengambil informasi dengan metode wawancara dan dilengkapi dokumentasi para narasumber yaitu anak-anak serta orang tua. Dalam penelitian ini yang menjadi objek utama yaitu anak-anak dengan batasan dari umur 6 sampai 12 tahun.

Menurut Hurlock (1986), anak-anak merupakan individu yang memiliki rentang umur 6-12 tahun, pada umur ini adalah masa anak mulai sekolah atau akhir masa kanak-kanak. Pada umur ini anak-anak tersebut sangat aktif, kontrol motoriknya sudah baik, berbicara sudah lancar dan telah mengerti dengan pembicaraan ataupun pertanyaan yang diberikan kepadanya. Sehingga mempermudah dalam proses wawancara dan pengambilan data.

c. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu survai, wawancara dan observasi. Teknik pengumpulan data melalui survai dilakukan untuk untuk mengetahui nara sumber yang tepat untuk memperoleh informasi yang akurat. Metode survai ini juga dikenal dengan metode positivisme, dimana penelitian ini membuat dugaan tentang penyebab terjadinya masalah tersebut teori dan hasil penelitian yang telah diuji kebenarannya secara rasional dan kemudian dibuktikan dengan dilanjutkan dengan metode pengamatan (observasi), dan membandingkan (komparasi) data (Mantra, 2004:48).

Teknik wawancara yang digunakan untuk memperoleh informasi atau keterangan yang tidak langsung diperoleh dari pengamatan dengan cara bertatap muka langsung dengan informan. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi untuk menunjang penelitian serta dapat menjawab permasalahan dalam penelitian. Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara mendalam secara umum adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara

dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara, di mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama (Bungin, 2008 : 54). Pada proses wawancara peneliti menggunakan kuisisioner sebagai acuan dalam memperoleh informasi yang terarah dari berbagai macam narasumber, namun tidak menutup kemungkinan timbulnya pertanyaan ataupun informasi lain dari narasumber yang sangat menunjang untuk hasil penelitian.

Wawancara yang diharapkan tidak hanya terbatas pada hal yang berkaitan dengan masalah penelitian, namun juga informasi yang dapat menjadi acuan dalam penelitian. Wawancara ini diupayakan untuk memperoleh data sebanyak mungkin dari narasumber, sehingga dapat diperoleh pernyataan-pernyataan yang dapat memperkuat hasil penelitian di lapangan.

Teknik observasi dilakukan untuk dapat melihat dan mengetahui secara langsung aktivitas permainan yang dilakukan anak-anak di dua lokasi penelitian. metode observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan (Bungin, 2008). Pengamatan yang dilakukan dengan cara identitas terbuka dan partisipasi terbatas. Peneliti langsung menemui objek dan informan secara langsung memperkenalkan diri dan memberi tahu tujuan untuk menciptakan hubungan baik dan demi kelancaran selama penelitian. Peneliti melakukan penelitian dengan fokus terhadap anak dan orang tua mereka, peneliti mengikuti aktivitas bermain anak-anak di arena bermain Zone 2000.

Bentuk metode observasi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi partisipasi. Observasi partisipasi adalah pengumpulan data melalui observasi terhadap subjek pengamatan dengan langsung hidup bersama, merasakan serta berada dalam aktivitas kehidupan objek pengamatan (Mantra, 2004). Selama proses observasi, peneliti akan mencari data mengenai permainan *electric game* yang sering diakses oleh anak-anak serta mendeskripsikan proses permainan *electric game* tersebut. Selain itu peneliti juga akan melihat dan mengamati perilaku anak yang sering bermain di Zone 2000. Untuk memperoleh data tersebut tentunya peneliti harus ikut berbaur dengan anak-anak tersebut, sehingga dapat merasakan serta mendapatkan informasi yang akurat sesuai dengan keadaan sebenarnya di lapangan.

d. Teknik Pemilihan Informan

Pemilihan informan dilakukan secara *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan informan sumber data dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang yang dianggap paling diharapkan dalam penelitian. *Purposive sampling* juga bisa diartikan teknik pengambilan informan secara khusus berdasarkan tujuan penelitian. Informan merupakan individu atau orang yang dijadikan sumber data untuk mendapatkan keterangan dan data untuk keperluan penelitian. Informan digolongkan menjadi dua yaitu informan kunci dan informan biasa. Informan kunci ditetapkan berdasarkan pengetahuan yang luas yang dimiliki sehingga benar-benar memiliki jawaban dari permasalahan yang ada dan mempunyai kemampuan mengintroduksi tentang sektor-sektor masyarakat atau unsur-unsur

budaya yang ingin diketahui, sedangkan informan biasa dianggap sebagai tambahan atau pelengkap (Koentjaraningrat, 1994:130).

Kriteria informan dalam penelitian ini adalah anak-anak berusia 10 hingga 12 tahun yang sedang kecanduan bermainpermainan *Electric game* di arena bermain Zone 2000. Penetapan informan kunci ini dilakukan setelah melakukan pengamatan selama kurang lebih dua bulan untuk mengetahui intensitas kunjungan informan ke arena Zone 2000. Informan kunci dalam penelitian ini adalah anak-anak dan jika ada orang tua yang menemani ikut serta menjadi informan. Sedangkan informan biasa yang untuk memperoleh informasi mengenai permainan di Zone 2000 ini adalah pegawai dari Zone 2000 Ramayana Padang tersebut.

e. Analisa Data

Analisa data pada dasarnya merupakan proses pengorganisasian dan mengurutkan data dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan asumsi riset seperti yang tersaji dalam data. Sesuai dengan jenis dan sifat penelitian ini maka semua data yang telah didapatkan melalui wawancara dan pendokumentasian akan disusun secara sistematis atau diklasifikasikan dan akan disajikan secara deskriptif untuk memberikan gambaran secara mendalam dari tema yang mengacu kepada masalah penelitian (Sugiyono, 2005:88). Kegiatan analisa data dilakukan secara terus menerus selama penelitian berlangsung, mulai dari pengumpulan data di lapangan sampai tahap penulisan hasil penelitian.

Hasil informasi yang diperoleh dari narasumber dan pengamatan yang dilakukan selama penelitian diolah dan dianalisa secara deskriptif. Kemudian barulah dilakukan interpretasi kualitatif baik secara emik maupun etik. Interpretasi emik dimaksudkan sebagai penginterpretasian data dari permasalahan subjek penelitian terhadap lingkungan dan dunia sekitarnya. Sedangkan interpretasi etik adalah data yang diinterpretasikan menurut pandangan dari peneliti sendiri berdasarkan kajian kepustakaan yang relevan.

BAB II

DESKRIPSI LOKASI PENELITIAN

A. Keadaan Geografis Kota Padang

Kota Padang terletak di pantai barat Pulau Sumatera pada koordinat 00044'00" – 01008'35" Lintang Selatan dan 100005'05" – 100034'09" Bujur Timur. Dengan luas daratan $\pm 694,96$ Km² dan luas laut ± 720 Km², memiliki batas administratif sebagai berikut:

- Utara : berbatasan dengan kabupaten Padang Pariaman
- Timur : berbatasan dengan Kabupaten Solok/Kota Solok
- Selatan : berbatasan dengan Kabupaten Pesisir Selatan
- Barat : berbatasan dengan Samudera Hindia dan Kabupaten Mentawai

Dilihat dari kondisi hidrologi, wilayah Kota Padang dilalui oleh banyak aliran sungai besar dan kecil. Terdapat tidak kurang dari 23 aliran sungai yang mengalir di wilayah Kota Padang dengan total panjang mencapai 155,40 km (10 sungai besar dan 13 sungai kecil). Umumnya sungai-sungai besar dan kecil yang ada di wilayah Kota Padang ketinggiannya tidak jauh berbeda dengan tinggi permukaan laut. Kondisi ini mengakibatkan cukup banyak bagian wilayah Kota Padang yang rawan terhadap genangan banjir.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 1980, luas wilayah Kota Padang secara administratif adalah 694,96 km². Wilayah Kota Padang yang sebelumnya terdiri dari 3 Kecamatan dengan 15 Kampung, dikembangkan menjadi 11 Kecamatan dengan 193 Kelurahan. Dengan adanya UU No. 22 Tahun 1999 tentang Pemerintahan Daerah yang diikuti oleh Peraturan Pemerintah No. 25

Tahun 2000 dilakukan restrukturisasi administrasi kota, yang menyebabkan penambahan luas administrasi menjadi 1.414,96 km² (720,00 km² di antaranya adalah wilayah laut) dan penggabungan beberapa kelurahan, sehingga menjadi 104 kelurahan.

Tabel 1. Administrasi Kota Padang

No	Kecamatan	Sebelum UU 22/1999		Setelah UU 22/1999	
		Luas (Km ²)	Jumlah Kelurahan	Luas (Km ²)	Jumlah Kelurahan
A.	Wilayah Darat				
1.	BungusTelukKabung	100,78	13	100,78	6
2.	LubukKilangan	85,99	7	85,99	7
3.	LubukBegalung	30,91	21	30,91	15
4.	Padang Selatan	10,03	24	10,03	12
5.	Padang Timur	8,15	27	8,15	10
6.	Padang Barat	7,00	30	7,00	10
7.	Padang Utara	8,08	18	8,08	7
8.	Nanggalo	8,07	7	8,07	6
9.	Kuranji	57,41	9	57,41	9
10.	Pauh	146,29	13	146,29	9
11.	Koto Tengah	232,25	24	232,25	13
B.	Wilayah Laut	-	-	720,00	-
	Kota Padang	694,96	193	1.414,96	104

Sumber : RT RW Kota Padang Tahun 2008 – 2028, 2008

Topografi Kota Padang terdiri dari dataran tinggi dan perbukitan, dataran rendah, daerah aliran sungai serta mempunyai pulau-pulau dan pantai. Sebagian besar topografi wilayah Kota Padang memiliki tingkat kemiringan lahan rata-rata > 40 %. Ketinggian wilayah Kota Padang dari permukaan laut juga bervariasi, mulai dari 0 di atas permukaan laut (dpl) sampai > 1.000 m dpl.

Kawasan dengan kelerengan lahan antara 0 – 2% umumnya terdapat di Kecamatan Padang Barat, Padang Timur, Padang Utara, Nanggalo, sebagian Kecamatan Kuranji, Kecamatan Padang Selatan, Kecamatan Lubuk Begalung dan Kecamatan Koto Tengah. Kawasan dengan kelerengan lahan antara 2 – 15%

tersebar di Kecamatan Koto Tengah, Kecamatan Pauh, dan Kecamatan Lubuk Kilangan yakni berada pada bagian tengah Kota Padang dan Kawasan dengan kelerengan lahan 15% - 40% tersebar di Kecamatan Lubuk Begalung, Lubuk Kilangan, Kuranji, Pauh dan Kecamatan Koto Tengah. Sedangkan kawasan dengan kelerengan lahan lebih dari 40% tersebar di bagian Timur Kecamatan Koto Tengah, Kuranji, Pauh dan bagian Selatan Kecamatan Lubuk Kilangan dan Lubuk Begalung dan sebagian besar Kecamatan Bungus Teluk Kabung. Kawasan dengan kelerengan lahan >40% ini merupakan kawasan yang telah ditetapkan sebagai kawasan hutan lindung.

B. Keadaan Demografis Kota Padang

Penduduk Kota Padang terkonsentrasi pada beberapa kecamatan yang merupakan "kawasan kota lama", yakni di Kecamatan Padang Selatan, Kecamatan Padang Timur, Kecamatan Padang Barat, Kecamatan Padang Utara, dan Kecamatan Nanggalo. Berdasarkan data BPS, penduduk Kota Padang pada tahun 2008 berjumlah $\pm$ 856.815 jiwa dengan kepadatan 1.233jiwa/Km² dan laju pertumbuhan penduduk 2,22%. Namun berdasarkan hasil Sensus Penduduk Kota Padang tahun 2010 tercatat sebanyak 83.562 jiwa terdiri dari 415.315 orang laki-laki dan 418.247 perempuan. Sedangkan jumlah rumah tangga di Kota Padang tercatat sebanyak 194.280 orang dengan rata-rata 4 orang perumah tangga (BPS Kota Padang 2012). Dilihat dari rasio jenis kelamin, lebih banyak penduduk perempuan dibandingkan dengan penduduk laki-laki. Rasio jenis kelamin pada tahun 2010 tercatat 99,30 yang berarti setiap 100 orang wanita berbanding dengan 99 orang

laki-laki. Angka tersebut relatif naik dibandingkan keadaan pada tahun 2009 dimana setiap 100 orang wanita terdapat 98 orang laki-laki. Lebih banyaknya penduduk perempuan cenderung diakibatkan oleh tingginya jumlah penduduk laki-laki yang merantau keluar daerah Kota Padang untuk mencari penghidupan.

Jumlah penduduk Kota Padang mengalami penurunan 4,82% dari tahun 2009. Salah satu penyebab dari berkurangnya jumlah penduduk di Kota Padang adalah Gempa Bumi yang terjadi pada tanggal 30 September 2009. Pada saat itu, Kota Padang mengalami gempa berkekuatan 7,9 skala richter, dengan titik pusat gempa di laut pada 0,84°LS dan 99,65°BT dengan kedalaman 71 Km. Gempa ini menyebabkan kehancuran sebesar 25% dari infrastruktur yang ada. Gempa juga mengakibatkan jatuhnya korban jiwa, rusaknya sarana dan prasarana umum, rumah, terganggunya pelayanan pemerintah dan aktifitas warga, banyaknya warga kehilangan tempat tinggal, terganggunya aktifitas usaha dan meningkatnya harga berbagai bahan kebutuhan. Selain menyebabkan kematian, faktor gempa juga menyebabkan banyaknya penduduk Kota Padang yang bermigrasi keluar kota Padang atau keluar dari kecamatan-kecamatan yang tergolong rawan. Namun hal tersebut tidak berlangsung lama, dan kota Padang kembali dipadati oleh para pendatang di luar kota.

Perkembangan kota Padang yang begitu pesat dari sektor perdagangan dan pendidikan yang terlihat banyak Perguruan Tinggi dan Sekolah Tinggi, dapat diperkirakan kenaikan pada jumlah penduduk pada tiap tahunnya. Pada tahun 2008 pemerintah kota Padang memproyeksikan perkiraan kenaikan jumlah penduduk setiap tahunnya dari tahun 2007 hingga 2013 yang dapat terlihat Pada Tabel 2.

Tabel 2. Proyeksi Penduduk Kota Padang

No	Tahun	JumlahPenduduk (jiwa)
1	2007	838.190
2	2008	856.815
3	2009	874.551
4	2010	892.654
5	2011	911.132
6	2012	929.993
7	2013	949.244

Sumber: BPS Padang, 2008

Kepadatan penduduk adalah angka yang menunjukkan jumlah rata-rata penduduk pada setiap kilometer persegi (Km²) pada suatu wilayah. Kepadatan penduduk erat kaitannya dengan kemampuan wilayah dalam mendukung kehidupan penduduknya. Secara keseluruhan, kepadatan penduduk Kota Padang mencapai 1.200 jiwa per km². Jika dibandingkan dengan tahun 2009, pada tahun 2010 jumlah penduduk terpadat yaitu berkisar 9.555 jiwa per km². Selanjutnya diikuti dengan Kecamatan Padang Utara sebesar 8.555 jiwa per km². Untuk kecamatan dengan penduduk terendah adalah Kecamatan Bungus Teluk Kabung dengan kepadatan 405 jiwa per km². Berdasarkan jumlah penduduk dan kebutuhan penduduk akan fasilitas umum, maka pemerintah Kota Padang meningkatkan fasilitas umum untuk menunjang Sumber Daya Manusia dalam mengembangkan Kota Padang. Beberapa fasilitas tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pendidikan

Kota Padang sejak dari zaman kolonial Belanda telah menjadi pusat pendidikan di Sumatera Barat. Tercatat pada tahun 1864, jumlah pelajar yang terdaftar di sekolah yang ada di kota ini sebanyak 237 orang. Untuk memberikan pelayanan dan kemudahan bagi siswa dan orang tua murid, pemerintah kota bekerja sama

dengan UNP dan Telkom sejak 1 Juli 2010 kembali menyelenggarakan Penerimaan Siswa Baru (PSB) Online untuk sekolah negeri jenjang SMP dan SMA, dengan perbaikan pola dan sistem dibandingkan tahun sebelumnya. Sistem yang telah diterapkan sejak tahun 2006 ini, akan memotivasi sekaligus memudahkan seluruh siswa yang akan melanjutkan pendidikannya di masing-masing tingkatan pendidikan. Mereka dapat memilih sekolah favoritnya berdasarkan rangking nilai yang mereka dapat dan diketahui secara langsung dan transparan.

Saat ini, telah berdiri sejumlah perguruan tinggi di Kota Padang. Universitas Andalas yang berlokasi di Limau Manis merupakan universitas tertua di luar Jawa. Universitas ini diresmikan oleh Wakil Presiden pertama Mohammad Hatta pada tahun 1955. Perguruan tinggi negeri lainnya yakni Politeknik Negeri Padang yang juga berlokasi di Limau Manis, Universitas Negeri Padang (sebelumnya bernama IKIP Padang) di Air Tawar, Institut Agama Islam Negeri Imam Bonjol di Lubuk Lintah, Politeknik Kesehatan Padang di Siteba, dan Akademi Teknologi Industri Padang di Tabing. Beberapa perguruan tinggi swasta juga berada di kota ini, seperti Universitas Bung Hatta yang terletak di pinggir pantai Ulak Karang, Institut Teknologi Padang yang terletak di jalan Gajah Mada, dan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat yang terletak di Pasir Jambak.

Perpustakaan Daerah Sumatera Barat terletak di Kota Padang termasuk salah satu perpustakaan terbaik di Indonesia, dengan jumlah koleksi yang mencapai 30.000 judul, termasuk fasilitas dan pengelolaan yang maksimum, serta jumlah pengunjung pustaka yang tinggi. Setelah gempa bumi kegiatan

Perpustakaan Daerah Sumatera Barat sejak 1 Februari 2010 untuk sementara dipindahkan ke Tabing, menunggu pembangunan gedung baru yang sebelumnya mengalami kerusakan parah. Selain itu jumlah sekolah-sekolah di Kota Padang, dari SD sampai perguruan tinggi dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 3. Data jumlah sekolah di kota Padang

Pendidikan formal	SD/MI	SMP/MTs	SMA	MA	SMK	PT
Jumlah satuan	477	129	49	10	42	58

Sumber : BPS Padang, 2008

2. Fasilitas Keagamaan

Mayoritas penduduk Kota Padang memeluk agama Islam. Kebanyakan pemeluknya adalah orang Minangkabau. Agama lain yang dianut di kota ini adalah Kristen, Buddha, dan Khonghucu, yang kebanyakan dianut oleh penduduk bukan dari suku Minangkabau. Beragam tempat peribadatan juga dijumpai di kota ini. Selain didominasi oleh masjid, gereja dan klenteng juga terdapat di Kota Padang. Masjid Raya Ganting merupakan masjid tertua di kota ini, yang dibangun sekitar tahun 1700. Sebelumnya masjid ini berada di kaki Gunung Padang sebelum dipindahkan ke lokasi sekarang. Beberapa tokoh nasional pernah shalat di masjid ini di antaranya Soekarno, Hatta, Hamengkubuwana IX dan A.H. Nasution. Bahkan Soekarno sempat memberikan pidato di masjid ini. Masjid ini juga pernah menjadi tempat embarkasi haji melalui pelabuhan Emmahaven (sekarang Teluk Bayur) waktu itu, sebelum dipindahkan ke Asrama Haji Tabing sekarang ini.

Gereja katolik dengan arsitektur Belanda telah berdiri sejak tahun 1933 di kota ini, walaupun French Jesuits telah mulai melayani umatnya sejak dari tahun

1834, seiring bertambahnya populasi orang Eropa waktu itu. Dalam rangka mendorong kegairahan penghayatan kehidupan beragama terutama bagi para penganut agama Islam pada tahun 1983 untuk pertama kalinya di kota ini di selenggarakan Musabaqah Tilawatul Qur'an (MTQ) tingkat nasional yang ke-13.

3. Institusi dan Organisasi Pemda

Institusi di Kota Padang merupakan suatu komponen yang sangat penting dalam rangka pelaksanaan kegiatan pemerintahan. Di Kota Padang, terdapat 2 (dua) buah sekretariat yaitu Sekretaris Daerah dan Sekretaris Dewan. Selain itu juga terdapat 6 (enam) badan pemerintahan yaitu Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda), Badan Pengendalian Dampak Lingkungan Daerah (Bapedalda), Badan Kepegawaian Daerah (BKD), Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD), Badan Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Kelurahan (BPMPK), dan Badan Keluarga Berencana dan Pemberdayaan Perempuan (BKB).

Pemerintahan Kota Padang juga diperkuat dengan adanya 18 (delapan belas) dinas, antara lain: Dinas Kebersihan dan Pertamanan, Dinas Pemadam Kebakaran, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, Dinas Kelautan dan Perikanan, Dinas Kesehatan, Dinas Komunikasi dan Informatika, Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kecil dan Menengah, Dinas Pasar, Dinas Pemuda dan Olahraga, Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil, Dinas Pendidikan, Dinas Pengelolaan Keuangan dan Aset, Dinas Perhubungan, Dinas Perindustrian Perdagangan Pertambangan dan Energi, Dinas Pertanian Peternakan Perkebunan dan

Kehutanan, Dinas Pekerjaan Umum, Dinas Sosial Tenaga Kerja, dan Dinas Tata Ruang Tata Bangunan.

Selain itu masih terdapat 7 (tujuh) kantor pelayanan antara lain : Kantor Pelayanan Perijinan Terpadu, Kantor Penanaman Modal, Kantor Ketahanan Pangan, Kantor Kesatuan Bangsa Politik Dan Perlindungan Masyarakat, Kantor Arsip Perpustakaan Dan Dokumen, Kantor Inspektorat, dan Satpol Polisi Pamong Praja. Sekretariat, badan, dan dinas-dinas Kota Padang tersebut berkedudukan di 7 (tujuh) bangunan kantor yang tersebar dalam wilayah Kota Padang.

Sampai saat sekarang, kelembagaan yang secara khusus menangani sanitasi di kota belum ada. Penanganan dilakukan secara bersama dan menjadi tanggung jawab beberapa lembaga atau instansi yang terkait. Dinas atau badan yang mengemban tugas dibidang sanitasi adalah antara lain:

1. Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda)
2. Badan Pengendalian Dampak Lingkungan (Bapedalda)
3. Dinas Kebersihan dan Pertamanan (DKP)
4. Dinas Kesehatan
5. Dinas Pasar
6. Dinas Pekerjaan Umum
7. Dinas Tata Ruang Tata Bangunan

C. Adat Istiadat Kota Padang

Penduduk Padang sebagian besar beretnis Minangkabau (90,1%). Etnis lain yang juga bermukim di sini adalah Jawa, Tionghoa, Nias, Mentawai, Batak, Aceh, dan Tamil. Orang Minang di Kota Padang merupakan perantau dari daerah lainnya

dalam provinsi Sumatera Barat. Pada tahun 1970, jumlah pendatang sebesar 43% dari seluruh penduduk, dengan 64% dari mereka berasal dari daerah-daerah lainnya dalam provinsi Sumatera Barat. Pada tahun 1990, dari jumlah penduduk Kota Padang, 91% berasal dari etnis Minangkabau (Pokja Sanitasi Kota Padang, 2008).

Orang Nias sempat menjadi kelompok minoritas terbesar pada abad ke-19. VOC membawa mereka sebagai budak sejak awal abad ke-17. Sistem perbudakan diakhiri pada tahun 1854 oleh Pengadilan Negeri Padang. Pada awalnya mereka menetap di Kampung Nias, namun kemudian kebanyakan tinggal di Gunung Padang. Cukup banyak juga orang Nias yang menikah dengan penduduk Minangkabau. Selain itu, ada pula yang menikah dengan orang Eropa dan Tionghoa. Banyaknya pernikahan campuran ini menurunkan persentase suku Nias di Padang.

Belanda kemudian juga membawa suku Jawa sebagai pegawai dan tentara, serta ada juga yang menjadi pekerja di perkebunan. Selanjutnya, pada abad ke-20 orang Jawa kebanyakan datang sebagai transmigran. Selain itu, suku Madura, Ambon dan Bugis juga pernah menjadi penduduk Padang, sebagai tentara Belanda pada masa perang Padri. Penduduk Tionghoa datang tidak lama setelah pendirian pos VOC. Orang Tionghoa di Padang yang biasa disebut dengan Cina Padang, sebagian besar sudah membaaur dan biasanya berbahasa Minang. Pada tahun 1930 paling tidak 51% merupakan perantau keturunan ketiga, dengan 80% adalah Hokkian, 2% Hakka, dan 15% Kwongfu.

Suku Tamil atau keturunan India kemungkinan datang bersama tentara Inggris. Daerah hunian orang Tamil di Kampung Keling merupakan pusat niaga. Sebagian besar dari mereka yang bermukim di Kota Padang sudah melupakan budayanya. Orang-orang Eropa dan Indonesia yang pernah menghuni Kota Padang menghilang selama tahun-tahun di antara kemerdekaan (1945) dan nasionalisasi perusahaan Belanda (1958).

Beberapa kekayaan Sosial Budaya Kota Padang antara lain :

1. Kekhasan Budaya

Aspek sosial-budaya dari kehidupan sehari-hari masyarakat setempat menunjukkan bahwa kehidupan mereka memang unik dan khas. Ritual-ritual adat yang mereka lakukan, pola perkampungan adat, rumah adat, pakaian sehari-hari, dan kehidupan sehari-hari, semuanya memperlihatkan keunikan-keunikan tertentu, yang akan sangat mengesankan wisatawan asing yang bermaksud memperoleh pengayaan budaya dalam kegiatan mereka berwisata.

2. Keaslian Budaya

Kehidupan sehari-hari (*living culture*) yang sebagian besar belum banyak mengalami perubahan akan membuat wisatawan minat khusus (terutama minat sosial-budaya) sangat terkesan oleh apa yang mereka temui di Kota Padang. Apalagi sebagian besar adat-istiadat masih dipertahankan sebagaimana adanya. Belum terlalu banyak perubahan-perubahan terjadi dalam adat-istiadat sehari-hari.

3. Tradisi

Berbagai tradisi lama yang masih ada di Kota Padang pada dasarnya menyimpan potensi-potensi sosial yang dapat digunakan untuk mendukung perkembangan kepariwisataan di daerah ini. Misalnya berbagai bentuk kerjasama yang ditujukan untuk mengatasi masalah-masalah tertentu.

Salah satu tradisi adat Minangkabau yaitu persembahan (*pasambahan*) dalam upacara pemakaman masih dilaksanakan pada Kecamatan Kuranji. Sementara pada Kecamatan Pauh dikenal dengan tradisi silat Pauh (*silek Pauah*), yang memiliki pengaruh sampai mancanegara serta juga digunakan dalam mengembangkan beberapa aliran tarekat di Padang. Kawasan Lubuk Minturun populer dalam tradisi *balimau* di Padang.

Perpaduan budaya berbagai etnis dapat dilihat pada tari Balanse Madam yang berasal dari komunitas Nias di Padang. Tari yang diciptakan pada abad ke-16 ini dipengaruhi oleh budaya Portugis, Minangkabau dan budaya Nias sendiri. Pada masa kini tari ini juga ditampilkan oleh masyarakat etnis lain, seperti Minangkabau dan Tamil. Kota ini juga menjadi sumber inspirasi bagi para seniman untuk menuangkan kreasinya, beberapa karya seni yang berkaitan dengan kota ini antara lain roman/novel berjudul *Siti Nurbaya* berkisah tentang wanita yang dipaksa kawin dengan lelaki bukan pilihannya dan diracun sampai meninggal, karya Marah Rusli yang kemudian pada tahun 1990 TVRI mengangkat cerita ini menjadi film layar kaca atau sinetron dengan judul *Siti Nurbaya*. Begitu juga dengan roman *Sengsara Membawa Nikmat* karya Tulis Sutan Sati, mengambil latar Kota Padang dan suasana Minangkabau tempo dulu. Roman ini menceritakan pengembaraan seorang tokoh utamanya bernama Midun, yang

kemudian juga diangkat oleh TVRI tahun 1991 menjadi film layar kaca atau sinetron dengan judul yang sama. Sementara lagu berjudul *Teluk Bayur* diciptakan oleh Zainal Arifin dan dinyanyikan oleh Ernie Djohan menjadi lagu cukup populer di masyarakat tahun 60-an.

D. Perkonomian Kota Padang

Kota Padang sebagai kota pelabuhan sejak abad ke-19 telah mengalami pertumbuhan ekonomi cepat yang didorong oleh tingginya permintaan kopi dari Amerika. Akibatnya pada tahun 1864 telah berdiri salah satu cabang *Javaansche Bank* yakni bank yang bertanggung jawab terhadap mata uang di Hindia Belanda serta telah mengikuti standar selaras dengan yang ada di negara Belanda. Seiring itu pada 1879 juga telah muncul bank simpan pinjam. Hal ini mencerminkan tingginya tingkat peredaran uang di kota ini.

Kota ini menempatkan sektor industri, perdagangan dan jasa menjadi andalan dibandingkan dengan sektor pertanian dalam mendorong perekonomian masyarakatnya. Hal ini terjadi karena transformasi ekonomi kota cenderung mengubah lahan pertanian menjadi kawasan industri. Walaupun di sisi lain industri pengolahan di kota ini telah memberikan kesempatan lapangan pekerjaan yang cukup berarti.

Di kota ini terdapat sebuah pabrik semen yang bernama PT Semen Padang dan telah beroperasi sejak didirikan pada tahun 1910. Pabrik semen ini berlokasi di Indarung dan merupakan pabrik semen yang pertama di Indonesia, dengan kapasitas produksi 5.240.000 ton per tahun. Hampir 63% dari produksinya (baik

dalam bentuk kemasan zak maupun curah) didistribusikan melalui laut dengan memanfaatkan pelabuhan Teluk Bayur. Selepas reformasi politik dan ekonomi, masyarakat Minang umumnya menuntut pemerintah pusat untuk melaksanakan *spin off* (pemisahan) PT Semen Padang dari induknya PT Semen Gresik yang mana sejak tahun 1995 telah di *merger* (penggabungan) secara paksa oleh pemerintah pusat, walau tuntutan akuisisi PT Semen Padang menjadi perusahaan yang mandiri lepas dari PT Semen Gresik telah dikabulkan Pengadilan Negeri Padang, namun penyelesaian persoalan tersebut masih belum jelas sampai sekarang. Apalagi ditenggarai terjadi kemerosotan kinerja perusahaan sejak penggabungan tersebut. Hal ini karena pemerintah pusat masih menganggap restrukturisasi beberapa BUMN melalui pembentukan *holding* terhadap beberapa BUMN yang memiliki keterkaitan atau kesamaan usaha merupakan penyelesaian terbaik untuk membangun keunggulan daya saing BUMN tersebut agar lebih menjamin perolehan laba di atas rata-rata perusahaan pesaing lainnya.

Meskipun Kota Padang diguncang gempa bumi pada 30 September 2009, inflasi tinggi tidak terjadi. Dilaporkan bahwa tingkat inflasi Kota Padang pada Oktober 2009 sebesar 1,78%, dengan laju inflasi tahunan Kota Padang tercatat sebesar 4,36% dan laju inflasi tahun kalender sebesar 3,27%. Setelah pemulihan ekonomi pascagempa, inflasi tahunan Kota Padang pada akhir triwulan-I 2010 masih rendah dan berada pada kisaran 3,05%. Plaza Andalas sebagai salah satu pusat perdagangan modern di Kota Padang, yang ditutup pasca gempa, pada tanggal 1 April 2010 mulai beroperasi kembali. Pemerintah setempat berharap plaza tersebut dapat menjadi pemicu bangkitnya kembali perekonomian

masyarakat, walaupun beberapa pasar tradisional masih berada dalam keadaan pasar darurat, menunggu selesainya proses rekonstruksi dan rehabilitasi. Sementara Basko Grand Mall yang juga pusat perbelanjaan modern di Kota Padang, telah beroperasi kembali pada awal Juni 2010.

Dalam mendorong kelancaran aktivitas perekonomian, pasar sebagai tempat perputaran ekonomi masyarakat, memerlukan adanya peran aktif dari pemerintah setempat dalam penyediaan sarana dan prasarana. Konflik yang terjadi antara para pedagang dan pemerintah setempat dalam hal rekonstruksi, rehabilitasi maupun relokasi terutama pasca gempa bumi, tentunya akan memperburuk perekonomian kota itu sendiri. Pembangunan pasar saat ini dilakukan secara bertahap, untuk tahap pertama tahun 2010 telah dikerjakan dengan dana sebesar 64,5 miliar rupiah dari Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) dan dana pendamping sebesar 59 miliar rupiah dari APBD.

E. Sejarah Plaza Andalas

Plaza Andalas adalah salah satu pusat perbelanjaan modern di kota Padang. Plaza andalas terletak di jalan Pemuda, Padang. Plaza Andalas dibangun di daerah bekas Terminal Bus Andalas yang menjadi pusat perhubungan di kota Padang. Sebelumnya terminal bus Andalas ini adalah daerah kuburan orang belanda. Kuburan belanda ini merupakan salah satu bukti penjajahan belanda di kota Padang, namun oleh pemerintah kota Padang dijadikan Terminal Bus Andalas. Pendirian Terminal bus ini menjadi denyut nadi perekonomian dan perhubungan di kota Padang. Dengan adanya peraturan pemerintah kota Padang yang tidak mengizinkan pembangunan Mall atau Plaza dalam kurun waktu 10 tahun setelah

pembangunan Minang Plaza pada tahun 1994. Tepatnya pada tahun 2004 pemerintah kota Padang memberikan izin pembangunan gedung Plaza Andalas di Terminal Bus Andalas.

Terminal Bus Andalas dipindahkan ke Aia pacah, namun tidak dapat berfungsi sebagaimana terminal bus. Para supir bus dan angkutan umum menolak untuk dipindahkan karena sangat jauh dari pusat kota Padang. Terlihat bahwa izin pembangunan Plaza Andalas mendapat aksi protes dari masyarakat. Meskipun begitu pembangunan Plaza Andalas tetap berlangsung dan hingga saat ini. Plaza Andalas menjadi pusat perbelanjaan modern yang sangat ramai dikunjungi oleh masyarakat kota Padang dan sekitarnya.

Pada saat ini Plaza Andalas dikelola oleh PT. Prima Swasta Propertindo yang merupakan salah satu perusahaan swasta yang bergerak di bidang pusat perbelanjaan. Perusahaan ini terbentuk pada tahun 2005 dan langsung dipercaya Pemerintah kota Padang untuk mengelola gedung Plaza Andalas pada tahun yang sama. Perizinan pendirian Plaza Andalas di setujui oleh Walikota Padang Fauzi Bowo pada tahun 2004 dan aktif pada tahun 2005. Plaza andalas ini mengalami kerusakan parah pada gempa 30 September 2009 dan menjadi sorotan karena banyaknya masyarakat kota Padang yang terjebak di reruntuhan Plaza Andalas tersebut.

Plaza Andalas memiliki luas total 36.320 m² terdiri dari empat lantai dengan perincian: basement 7.275 m², lantai dasar 6.841 m², lantai 2 7.449 m², lantai 3 7.325 m², lantai 4 7.430 m². Plaza Andalas lebih didominasi oleh Ramayana dari lantai dasar hingga lantai 4. Pada lantai dasar banyak ditemukan

berbagai jenis barang yang diperdagangkan, diantaranya Ramayana, Robinson, Optik Rama, Optik Melawai, Apotek Guardians, J-Bross, Bata, KFC, Mokko Coffe, Solaria, ATM dan lain-lain, pada lantai 2 merupakan pusat penjualan Handphone, game center dan barang-barang Olahraga, pada lantai 3 pusat penjualan pakaian dan sepatu, serta salon Adrean, sedangkan pada lantai empat pusat hiburan seperti restoran D'Cost, Warung Cobek, Inul Vista yang merupakan tempat karaoke, dan Arena Zone 2000.

F. Sejarah Arena Bermain Zone 2000 di Plaza Andalas

Arena bermain Zone 2000 merupakan salah satu bagian dari Ramayana Departement Store yang bergerak dibidang jasa hiburan dan rekreasi keluarga. Sehingga Zone 2000 selalu berada di Pusat Perbelanjaan yang bekerja sama dengan PT. Ramayana Lestrai Sentosa. Arena Zone 2000 diperkenalkan pada tahun 2000 dan di kelola oleh PT. Ramayana Makmur Sentosa. Pembentukan Zone 2000 untuk memberikan hiburan yang beredukatif untuk anak-anak serta keluarga dengan berbagi jenis permainan yang dapat dimainkan oleh seluruh anggota keluarga pada Ramayana *Departement Store*.

Ramayana *Departement Store* didirikan oleh bapak Paulus Tumewu pada tahun 1974, berawal dari sebuah toko busana sederhana di Jl. H. Agus Salim (Sabang) Jakarta Pusat. Usaha Paulus di bisnis eceran ini tidak terlepas dari latar belakang keluarganya sendiri yang sebagian besar memang bergelut dalam usaha eceran. Mereka telah membayangkan sebuah *Department Store* yang menjual barang-barang berkualitas dengan harga terjangkau untuk segmen berpenghasilan menengah kebawah. Dari hasil kerja kerasnya bersama istrinya, Lie Cuan, Paulus berhasil mewujudkan sebuah toko yang diberi nama Ramayana. Saat itu tokonya

hanya memperkerjakan sekitar 40 tenaga kerja. Paulus ini boleh dikatakan memulai segalanya dari awal sekali. Kendati masih berbentuk sebuah toko kecil pada waktu itu Ramayana sudah menerapkan prinsip swalayan (melayani sendiri) meski dalam taraf kecil-kecilan (Ermahady, 2010; 80).

Seiring dengan bergesernya perekonomian didalam negeri, konsumen Indonesia tampak mulai mengenali konsep toserba. Menyadari kenyataan itu, Paulus mulai berpikir untuk memperluas usahanya dengan membuka satu cabang Ramayana dikawasan Blok M. Sejalan dengan hadirnya cabang Ramayana ini pada tahun 1978, Paulus juga mulai memberi bendera bagi usahanya dengan nama PT. Ramayana Lestari Sentosa, Tbk. Serta anak perusahaan Ramayana lainnya yang diberi nama Robinson dan Cahaya dibawah bendera PT. Ramayana Group. Mereka membuka toko pertama mereka yang khusus terutama di garmen dan pakaian di Jalan Sabang. Mereka bernama toko mereka "Ramayana Fashion Store"(Utama, 2012).

Dengan pertumbuhan yang baik dari toko, baris baru yang ditambahkan produk yang selaras dengan fokus bisnis asli, yang garmen dan pakaian. Pada tahun 1985, mode pakaian seperti sepatu, tas, aksesoris diperkenalkan. Bergerak maju dengan optimisme, Ramayana juga memperluas *coverage area* nya. Pada tahun yang sama toko *outlet* pertama di luar Jakarta dibuka di Bandung. Pada tahun 1989 Ramayana telah menjadi jaringan ritel, yang terdiri dari 13 gerai dan mempekerjakan sebanyak 2.500 pekerja. Mereka berbagai produk yang dijual juga menjadi lebih luas untuk mencakup kebutuhan rumah tangga, mainan dan alat tulis. Tak lama kemudian, pada tahun 1993 pusat perbelanjaan *one stop shopping* dilaksanakan di setiap toko Ramayana karena jangkauan produk dan harga yang

terjangkau. Ramayana terus tumbuh, meliputi kota-kota lebih banyak dan membangun jaringan ritel yang lebih besar.

Saat ini, Ramayana mengoperasikan 105 gerai di 42 kota besar dengan total area penjualan kotor sebesar 765.735 meter persegi, yang mempekerjakan 17.867 karyawan. Perusahaan keluarga tradisional telah berkembang menjadi bisnis raksasa ritel modern. Cerita mengesankan pertumbuhan Ramayana atas waktu yang relatif singkat dari 29 tahun sebagian besar kontribusi dari kerja keras, dedikasi karyawan dan fokus bisnis yang terus berlangsung yang pada penyediaan penghasilan dasar menengah kebawah dengan nilai yang sangat baik untuk barang dagangan uang dengan menyediakan produk-produk berkualitas dengan harga terjangkau (Ermahady,2010;85).

Dengan perkembangan Ramayana yang disambut baik oleh masyarakat Indonesia, maka PT. Ramayana Lestari Sentosa meningkatkan pelayanan dan memberikan hiburan untuk konsumen setia. Untuk menghasilkan kepuasan konsumen tersebut perlu dikembangkan terus disain produk dan pelayanan, yang terintegrasi, unik, dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen. Dengan perkembangan yang semakin pesat tersebut pada tahun 2000 PT. Ramayana Lestari Sentosa memperkenalkan arena bermain untuk keluarga yang berkunjung yang diberi nama Zone 2000. Diberi nama Zone 2000 disesuaikan dengan tahun kemunculannya pertama kali. Zone 2000 di kelola oleh anak PT. Ramayana Lestari Sentosa yaitu PT. Ramayana Makmur Sentosa (PT Ramayana Sentosa Lestari, 2013).

Zone 2000 dengan dekorasi yang tematik, suara *game* yang ramai, *game-game* yang seolah-olah nyata dan interaksi yang begitu kuat antara pemain dengan permainannya merupakan upaya Zone 2000 untuk menarik hati pengunjung. Semakin banyaknya tempat hiburan keluarga yang menawarkan berbagai macam kelebihan seperti Timezone, Fun World, Amazon, Tera Zone, dan Stinger yang ada di Indonesia, Zone 2000 hadir dengan sebuah konsep yang tidak jauh berbeda dengan Time Zone. Permainan yang ada di Zone 2000 memanfaatkan teknologi tinggi.

Dahulu orang bermain *game* hanya duduk dan memainkan *joystic* atau tombol. Kini Zone 2000 menempatkan unsur *act*, dimana pemain harus bergerak secara aktif. Pada saat ini penghasilan terbesar dari PT. Ramayana Lestari Sentosa diperoleh dari arena permainan ini. Hal ini membuktikan bahwa Zone 2000 telah menarik perhatian pengunjung baik anak-anak hingga dewasa di seluruh Indonesia. PT. Ramayana Lestari Sentosa berdiri di Kota Padang pada tahun 2005 di gedung Plaza Andalas yang pertama kali menyediakan pusat perbelanjaan pakaian modern pertama dan terbesar di kota Padang. Dengan berdirinya Plaza Andalas diharapkan dapat meningkatkan perekonomian masyarakat di kota Padang. Sehingga Plaza Andalas didesain dan bekerjasama dengan berbagai perusahaan ternama agar dapat menarik pengunjung. Hingga tahun 2007 memperlihatkan peningkatan pengunjung di Ramayana Plaza Andalas, maka PT. Ramayana Makmur Sentosa mendirikan Zone 2000 untuk pelanggan setia Ramayana Departement Store.

BAB III

PERMAINAN *ELECTRIC GAME* DI ARENA ZONE 2000 DI PLAZA ANDALAS

Pada bab ini peneliti ingin menjelaskan proses permainan *electric game* di arena bermain Zone 2000 dan permainan yang sering diakses anak-anak. Data yang diperoleh dari informan akan dideskripsikan dengan jelas dan didukung dengan gambar. Selain itu akan dijelaskan beberapa cara memainkan mesin permainan yang ada di Arena Zone 2000 yang sering dimainkan anak-anak yang berkunjung. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Deni, berikut akan diuraikan mengenai :

A. Permainan *Electric Game* yang sering Diakses Anak-Anak di Zone 2000

Arena bermain keluarga Arena Zone 2000 menyediakan berbagai jenis permainan mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Sehingga arena ini menjadi salah satu hiburan bagi keluarga yang tidak bisa keluar kota. Selain itu Arena Zone 2000 juga terletak di area pusat kota Padang, sehingga dapat dijangkau dengan kendaraan umum ataupun pribadi. Konsep yang ditampilkan oleh Arena Zone 2000 adalah jenis permainan yang menggunakan teknologi untuk menarik pengunjung dan membuat game menjadi lebih nyata seperti aslinya, contohnya dapat dilihat pada permainan balapan motor dan permainan misi militer yang dilengkapi dengan pistol.

Terdapat 210 mesin game yang dapat dimainkan oleh para pengunjung. Mesin permainan ini di datangkan dari Cina yang merupakan produsen mesin

permainan terbesar untuk Negara-negara di Asia. Mesin buatan Cina ini didesain dengan gambar ataupun fitur yang menarik untuk anak-anak. Ada mesin yang menggunakan monitor dan CPU atau bahkan dilengkapi dengan *memori card*. Arena permainan Zone 2000 terdiri dari 5 kategori arena bermain yang juga disesuaikan dengan mesin permainan, yaitu :

1. *Large Game*

Merupakan jenis permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak dari umur 10 tahun hingga orang dewasa. *Large game* terdiri dari monitor dan CPU yang cukup besar untuk memberikan fitur yang menarik pada game tersebut. Permainan ini juga dilengkapi dengan sensor yang dapat mendeteksi gerakan pemain. Jumlah mesin *Large game* di Arena Zone 2000 Ramayana Padang yaitu 34 mesin dengan berbagai jenis permainan. Contoh *large game* ini adalah *mobil-mobilan*, *dance*, *tembak-tembakan* dan *permainan basket*.



Gambar 1. Beberapa jenis mesin permainan *Large game*. *Maximumtune* (kiri), *G.H.O.S.T Multiple Operational* (tengah) dan *BasketStreet* (kanan) (Sumber Dokumentasi Pribadi, 2013)

Permainan *Large game* lebih digemari oleh anak laki-laki, karena terlihat pada mesin dan cara memainkan game ini membutuhkan ketangkasan. Permainan *large game* yang sering diakses yaitu *Maxximumtune*, yaitu mainan balapan mobil dan *G.H.O.S.T* mesin permainan misi yang dilengkapi dengan pistol dan sensor untuk menembak teroris. Selain itu mesin *large game* ini tidak semuanya dapat mengeluarkan tiket, hanya satu jenis mesin yang dapat mengeluarkan tiket yaitu mesin permainan basket (*Basket Street*). Mesin *basket street* dan *Dance* membuat pemainnya harus menggerakkan anggota tubuh secara aktif dan cepat.

2. *Randomption*

Merupakan jenis permainan yang dapat dimainkan untuk semua kalangan atau semua umur. *Randomption* adalah jenis permainan yang dapat mengeluarkan tiket. Sehingga mesin permainan ini didesain untuk dapat mengeluarkan tiket. Mesin permainan ini juga dilengkapi dengan monitor yang berjumlah 125 mesin dan merupakan permainan peluang untuk mendapatkan tiket yang dapat ditukarkan dengan berbagai jenis hadiah tergantung jumlah tiket yang diperoleh. Contoh permainan ini adalah *Tickets n Tunes*, *Spin N Win*, *Slam a Winner*, *War of The Caribbean*, *Dino Time* dan lain-lain.



Gambar 2. Beberapa jenis mesin permainan *Randomption*. *War of The Caribbean* (Kiri), *Wonder Land* (tengah) dan *Dino Time* (Kiri) (Sumber Dokumentasi Pribadi, 2013).

Sesuai dengan namanya “*Random*” yang dalam bahasa Indonesia berarti acak, maka mesin dari permainan menggunakan konsep pengacakan dan kemenangan yang diperoleh pemain tergantung dengan keberuntungan, namun dengan keseringan memainkan permainan tentunya pemain dapat memperkirakan peluang kemenangan. Dapat dilihat pada gambar bahwa permainan ini sangat mudah dimainkan karena tidak memiliki beberapa banyak fitur pada mesin. Permainan ini sangat digemari karena memiliki peluang mendapatkan tiket cukup besar. Setiap mesin *Randomption* ini memiliki angka minimum dan angka terbesar yang sesuai dengan tiket yang akan keluar. Satu mesin dapat mengeluarkan tiket 1000 tiket, tergantung dengan jumlah Jackpot yang pemain peroleh, sedangkan jumlah tiket minimal dimulai dari 3 tiket.

3. *Kiddyrate*

Merupakan jenis permainan yang khusus untuk anak-anak dari usia 2 tahun hingga 6 tahun. Permainan ini tidak membutuhkan ketangkasan ataupun gerakan fisik yang berlebihan. Contoh permainan ini adalah mobil-mobilan ataupun mesin berbentuk hewan yang dapat bergoyang kedepan dan kebelakang setelah dimasukkannya koin. Karena dirancang untuk anak-anak tentunya mesin ini aman untuk dimainkan, anak-anak duduk diatas mesin dan setiap satu koin mesin ini dapat bergoyang sekitar 30 detik.



Gambar 3. Beberapa jenis mesin permainan *Kiddyrate*, *Kereta Kuda Cinderella* dan *Mobil-mobilan*. (Sumber Dokumnetasi Pribadi, 2013)

Pada permainan *Kiddyrate* ini ada juga mesin yang menggunakan monitor dan CPU serta dapat mengeluarkan tiket. Mesin permainan ini biasanya memiliki peraturan yang sangat mudah. Dalam satu kali permainan membutuhkan satu hingga dua koin tergantung jenis mesinnya. Permainan ini cocok buat anak-anak yang suka dengan gambar-gambar yang menarik ataupun suara nyayian, sehingga dapat merangsang otak kiri mereka dapat bekerja. Contoh mesin ini yaitu *Cooking Mama* dan *Hammer Fun*. Meskipun dua permainan ini aman dimainkan oleh

anak-anak, namun perhatian orang tua perlu agar anak-anak lebih dapat memaknai permainan tersebut.



Gambar 4. Mesin permainan *Kiddyrate* yang menggunakan Monitor dan CPU, *Cooking Mama* dan *Drummer Fun* (Sumber Dokumnetasi Pribadi, 2013)

4. *Price Game*

Merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak umur 6 tahun hingga orang dewasa. Mesin permainan ini tidak dilengkapi monitor dan CPU karena permainan ini hanya mengandalkan tuas yang mengarahkan cakram untuk mengambil hadiah. Hadiah yang terdapat di dalam mesin permainan ini dapat berupa *boneka, jam tangan, tiket, koin hingga makanan seperti biskuit Tim Tam ukuran kecil*. Permainan ini memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi karena harus memiliki ketangkasan dan ketepatan cakram untuk mengambil hadiah yang diinginkan. Dalam sekali permainan ini dibutuhkan satu hingga dua koin. Dan jenis permainan ini sudah cukup lama diperkenalkan namun kurang menarik perhatian akibat kesulitan dalam mendapat hadiahnya. Jumlah mesin games ini

adalah 27 mesin, contoh mesin permainannya adalah *Catch Bear Da*, *Baby Bear*, *Ticket Express*, *Toy Box* dan lain-lain



Gambar 5. Beberapa jenis permainan *Price game*. *Toy Box* (Kiri), *Baby Bear* dan *Catch Da Bear* (tengah) dan *Frontier Spirit* (kanan) (Sumber Dokumentasi Pribadi, 2013)

5. Wahana

Merupakan jenis permainan yang khusus untuk anak-anak dibawah umur 6 tahun. Permainan wahana ini memang dikhususkan untuk anak-anak seperti *mandi bola*, *Soft Play*, *kincir angin* dan *kereta api*. Jenis permainan ini terdapat 4 wahana yang ada di Arena Zone 2000, Ramayana Padang.





Gambar 6. Jenis permainan *Wahana*. *SoftPlay* (Kiri atas), *Mandi Bola* (Kanan Atas), *Kincir Angin* (Kiri bawah) dan *Kereta Api* (Kanan Bawah) (Sumber Dokumentasi Pribadi, 2013)

Jenis permainan ini memang dikhususkan untuk anak-anak yang aktif bergerak dan mau menguji keberanian. Permainan *Wahana* ini tidak menggunakan koin yang sama dengan mesin permainan lainnya. Koin yang digunakan berukuran lebih besar dan setiap *wahana* berada jumlah koinnya dalam satu kali main. Permainan *Wahana* seperti *Mandi bola* dan *Soft Play* membutuhkan tiga koin besar dalam satu kali permainan yaitu 30 menit/anak. Pada wahana *kincir angin* dan *Kereta Api* membutuhkan satu koin dalam satu kali permainan yaitu 5 kali putaran untuk *kincir angin* dan 3 kali putaran untuk *Kereta Api*. Permainan ini langsung diawasi oleh petugas Arena Zone 2000 dari dekat untuk menghindari cedera pada anak-anak selama bermain.

Dari berbagai macam jenis permainan yang ditawarkan oleh Arena Zone 2000 di kota Padang yang paling menarik perhatian para pecinta game adalah permainan *Randomption*. Alasan segala jenis permainan *Randomption* paling sering diakses adalah tingkat kesulitan bermainnya sangat mudah, hanya memanfaatkan keberuntungan dan kecepatan tangan. Dari beberapa informan yang diwawancarai diketahui bahwa permainan *Randomption* ini cara mudah

untuk memperoleh tiket yang banyak. Jenis *Randomption* yang banyak dimainkan oleh anak-anak usia 10-12 tahun ini adalah mesin *Spin n Win* dan *Slim a Winner*.

Menurut kelima informan yang diwawancarai diketahui mereka sering mengakses permainan *Spin n Win*, berikut penuturan salah satu informan yaitu

AO :

"Wak acok main ko (Spin n Win) disiko, wak bali koin 5 ribu dapek tigo. Wak main ko bia banyak dapek tiket, tu bisa ditukaan jo hadiah disitu da. Mainnyo mudah tingga masuk se koin ka dalamnyo dan takan tombol gadang ko ha, biko baputa lampunyo dima baranti lampunyo diangko atau jackpot baru kalua tiketnyo".

"Saya sering bermain dengan mesin ini (Spin n Win) disini, saya beli koin 5 ribu rupiah dapat tiga koin. Saya main ini agar banyak dapat tiket yang bisa ditukarkan dengan hadiah disana bang. Mainnya mudah tinggal dimasukkan saja koin dan tekan tombol yang besar, lampunya akan berputar dan dimana berhenti lampunya diangka atau jackpot akan keluar tiketnya".

Sedangkan menurut Bapak Deni yang merupakan koordinator wilayah 1 (*Padang, Bukittinggi dan Jambi*) Zone 2000 mesin permainan *Randomption* ini yang paling diminati adalah *Slam a Winner*. Mesin ini hampir ada diseluruh arena bermain Arena Zone 2000 diseluruh aotlet Ramayana. *Slam a winner* ini merupakan mesin buatan Cina pada tahun 2002 dan masih dipakai hingga saat ini. Alasan masih beroperasinya mesin ini adalah karena banyak peminat pengunjung yang bermain di mesin ini dan tentunya memperoleh keuntungan yang besar dari mesin ini. Cara memainkan mesin ini juga terbilang mudah karena tinggal memasukkan koin dan akan keluar bola yang akan masuk ke dalam lubang-lubang yang bertulis angka jumlah tiket yang dikeluarkan serta adanya lubang Jackpot yang akan mengeluarkan 100 tiket sekali main.



Gambar 7. Jenis Permainan yang paling ering diakses oleh anak-anak di Zone 2000 Ramayana Padang. *Slim a Winner* dan *Spin n Win* (Sumber Dokumentasi Pribadi, 20113).

Dapat terlihat bahwa kedua permainan ini para pemain tidak dapat memprediksikan jumlah kemenangan yang akan mereka peroleh karena pada saat bola jatuh dan lubang-lubang akan terus berputar pada mesin *Slim a Winner* sehingga pemain hanya bisa menunggu kemana bola akan masuk. Selain itu pada mesin *Slim a Winner* ini juga para pemain dapat mengetahui jumlah pengunjung yang telah memainkan mesin ini dan jumlah jackpot yang di dapatkan oleh pemain sebelumnya, karena ada monitor kecil yang menunjukkan jumlah jackpot dan pemain pada mesin ini. Dan begitu juga dengan mesin permainan *Spin n Win*, disaat koin telah dimasukkan dan sinar lampu berputar mengelilingi angka dan pada saat tombol besar di tekan maka lampu akan berhenti tepat pada angka.

Dengan kemenangan yang tak terduga biasanya membuat seseorang merasa senang dan membuat penasaran untuk memainkannya kembali. Hal ini pun terjadi pada anak-anak. Tingkat keingin tahuan yang besar serta berani

mencoba pada anak-anak ini membuat mereka ingin mengulang kembali. Meskipun setelah mengetahui permainan tersebut, tingkat kecanduan anak akan semakin besar.

Dapat dilihat dari permainan yang sering diakses oleh anak-anak pecandu *electric game* di Arena Zone 2000 menunjukkan bahwa budaya indonesia, yaitu tidak mau rugi. Prinsip dari permainan *Randomption* ini adalah “*take and give*” dengan satu koin dalam sekali main akan memperoleh tiket dari 5 hingga 100 tiket yang dapat ditukarkan dengan hadiah yang menarik. Dampak dari permainan ini adalah kecanduan bermain. Dengan mudahnya mendapatkan tiket sehingga menarik anak-anak untuk lebih sering bermain dan mengumpulkan tiket yang banyak. Dan permainan ini mungkin akan memberikan dampak yang buruk terhadap pola pikir anak-anak ingin mendapatkan sesuatu tanpa bekerja keras ataupun berpikir dan ini akan mengembangkan budaya pemalas pada anak-anak.

B. Proses Bermain Electric Game di Arena Bermain Zone 2000

Arena bermain Zone 2000 merupakan arena permainan modern yang mengandalkan berbagai jenis mesin dan program yang menarik agar diminati oleh para pengunjung. Jenis permainan seperti ini dikenal dengan sebutan *Electric Game*. Selain itu Arena Zone 2000 hampir sama dengan arena bermain keluarga lainnya seperti *Timezone*, *Terazone*, *Amazone* dan *lain-lain* menyediakan hadiah yang menarik untuk ditukarkan pelanggan yang memperoleh tiket.

Rata-rata mesin permainan yang ada di Arena Zone 2000 ini akan bekerja dengan koin, sehingga di para pengunjung harus membeli koin sebelum bermain.

Arena Zone 2000 menyediakan dua jenis koin, yaitu koin biasa atau kecil dan koin besar. Koin kecil dijual dengan harga 1500/koin dan sedangkan koin besar 6000/koin. Koin kecil ini dapat dimainkan hampir untuk semua jenis permainan, namun koin besar hanya di pakai untuk permainan wahana. Penggunaan koin kecil pada mesin permainan dapat berjumlah satu hingga delapan koin kecil dalam satu kali permainan. Dan untuk permainan wahana sebanyak 3 koin besar (Rp.18.000) dalam sekali permainan pada *Mandi bola dan Soft Play*, sedangkan *Kincir angin* dan *Kereta Api* membutuhkan 1 koin (Rp. 6000) dalam sekali permainan.



Gambar 8. Koin Zone 2000. *Koin biasa* atau *kecil* (Kiri) dan *Koin Besar* (Kanan) (Sumber Dokumnetasi Pribadi, 2013)

Sesuai dengan umur dan informasi dari informan dalam penelitian ini, maka akan dijelaskan beberapa proses permainan yang sering diakses oleh informan serta pengunjung lainnya di Arena Zone 2000 Ramayana Padang.

Adapun cara-cara memainkan permainan tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Large Game*

Permainan *Large game* rata-rata membutuhkan dua hingga delapan koin dalam satu kali permainan. Selain dilengkapi dengan Monitor dan CPU, mesin *large game* ini juga dilengkapi dengan memori di dalamnya untuk menyimpan data score pemain tertinggi. Dalam mesin *large game* ini, hanya *sport game* yaitu *basket street* yang dapat mengeluarkan tiket.

Mesin permainan *large game* ini tidak dapat merekam jumlah pemain yang memainkan mesin permainan tersebut, sehingga untuk mengetahui permainan ini sering diakses yaitu seberapa sering petugas Arena Zone 2000 mengeluarkan koin dari mesin permainan setiap Minggunya. Satu mesin permainan dapat menampung hingga 800 koin. Selain itu juga sesuai dengan pengamatan peneliti selama pengamatan. Dari 19 nama mesin jenis *large game* ini, terdapat empat jenis permainan yang sering diakses oleh pengunjung, yaitu *Maxximumtune*, *Mutiple Operation Program G.H.O.ST*, *Dance Revolution* dan *Basket street* yang terlihat dari jumlah pengurusan koin dalam seminggu dan pengamatan selama penelitian.

Tabel 4. Jenis Permainan *Large Game* yang dapat diakses pengunjung *Zone 2000*

No.	Nama Mesin	Jenis Permainan	Pengambilan Koin /minggu	Pengamatan Peneliti (Jumlah pemain)
1.	<i>Hero Of Robot</i>	Adventure Game	0-1	67
2.	<i>Naruto Ninja Fight</i>	Fighting Game	0-1	83
3.	<i>Gorilla King</i>	Adventure Game	0-1	102
4.	<i>Magic Fire Work</i>	Adventure Game	0-1	93
5.	<i>Running Doogy</i>	Adventure Game	0-1	123
6.	<i>Space Gunned</i>	Shooter Game	0-2	67

7.	<i>Age Driver</i>	Racing Game	0-2	98
8.	<i>Maxximumtune</i>	Racing Game	1-3	220
9.	<i>Razing Strom</i>	Shooter Game	0-2	117
10.	<i>Space Travelling</i>	Racing Game	0-1	37
11.	<i>Multiple Operation Program G.H.O.S.T</i>	Shooter Game	1-3	321
12.	<i>Dance Revolution</i>	Sport Game	0-3	198
13.	<i>Cyber Cycle</i>	Racing Game	0-1	54
14.	<i>Basket Street Ball</i>	Sport Game	2-3	421
15.	<i>Ninja Assault</i>	Fighting Game	0-1	58
16.	<i>Ghost Squad Evolution</i>	Shooter Game	0-2	107
17.	<i>Aligator Shoot</i>	Shooter Game	0-2	99
18.	<i>Jungle Drummer</i>	Adventure Game	0-1	72
19.	<i>Time Crisis</i>	Shooter Game	1-2	109

Beberapa cara memainkan mesin permainan *large game* yang sering di akses dan menjadi favorit oleh pengunjung Arena Zone 2000 adalah :

- a. *Maxximumtune*, merupakan jenis *racing game* dengan mesin berbentuk mobil yang dilengkapi dengan tuas, serta injakan rem, gas dan kopling sebagaimana dalam keadaan mobil sebenarnya. Dalam permainan ini dibutuhkan 10 koin untuk mendapatkan kartu memori reguler yang dapat dimainkan berkali-kali. Dan juga dapat dimainkan dengan 3 koin dalam satu sirkuit balapan selama 7 sampai 10 menit.
- b. *Mutiple Operation Program G.H.O.S.T*, permainan ini termasuk *Shooter Game* dengan monitor besar dan dilengkapi dengan pistol untuk menembak sebanyak dua buah. Permainan ini dapat dimainkan dengan dua orang sekaligus. Permainan ini membutuhkan dua koin dalam satu kali permainan. Setelah memasukkan koin, pemain dapat memilih tentara, kostum, senjata serta misi yang ingin dilaksanakan. Untuk memperoleh

kemenangan pemain harus dapat menembak musuh sebanyak mungkin dalam waktu 3 menit.

- c. *Dance Revolution*, jenis permainan ini termasuk dalam *sport game* karena membutuhkan gerak fisik seperti menggabungkan tarian dengan olahraga. Dalam permainan ini dibutuhkan 3 koin dan dapat dimainkan berdua secara langsung atau versus. Pemain membutuhkan ketangkasan dan kecepatan dalam bergerak di lantai dansa yang berisi tanda panah yang harus diinjak sesuai dengan yang ada di monitor. Setelah memasukkan koin, pemain dapat memilih lagu serta level yang diinginkan. Permainan ini sangat diminati oleh remaja dari umur 12 hingga 18 tahun yang senang menari tarian *modern dance*.
- d. *Basket Street*, permainan ini juga termasuk ke dalam jenis permainan *sport game* yang tentunya menggunakan bola basket dan keranjang. Permainan ini membutuhkan satu hingga dua koin dalam sekali permainan. Namun yang menarik dari game ini pemain dapat bermain dalam tiga level jika dapat memasukkan bola 50 kali atau lebih dalam 60 detik. Serta permainan ini juga akan mengeluarkan tiket untuk 1 tiket untuk 10 *score*.

2. *Randomption*

Permainan ini memiliki mesin terbanyak yaitu 125 mesin yang ada di Arena Zone 2000 Ramayana Padang. Ini memperlihatkan bahwa permainan jenis ini paling diminati atau diakses oleh para pengunjung, baik anak-anak maupun orang dewasa. Semua jenis permainan ini dapat mengeluarkan tiket dimulai dari 3

sampai 100 untuk sekali permainan. Selain jumlah tiket yang banyak, dalam sekali permainan hanya butuh satu hingga dua koin kecil atau biasa. Permainan ini ada juga yang membutuhkan skill para pemain.

Mesin permainan *Randomption* tidak ada dapat merekam jumlah pemain karena tidak dilengkapi dengan kartu memori, penetapan jenis permainan *Randomption* yang digemari oleh pengunjung diketahui dari beberapa kali karyawan Arena Zone 2000 mengeluarkan koin dan memasukkan tiket kembali. Namun ada beberapa mesin permainan yang merekam jumlah jackpot yang akan terus bertambah sesuai jumlah pengunjung yang memainkan mesin tersebut. Jumlah mesin *Randomption* cukup banyak hingga 125 mesin yang terdiri dari 13 nama mesin, satu jenis permainan *Randomption* bisa terdapat lebih dari satu mesin. Dari 13 jenis mesin ini ada empat jenis permainan yang sering diakses pengunjung yang terlihat selama pengamatan dan sesuai dengan informasi karyawan Arena Zone 2000, yaitu *Ghost Hunter*, *Wonder land*, *Spin n Win* dan *Slam a Winner*. Selain itu jumlah dari mesin permainan ini juga menjadi ukuran untuk menentukan mana mesin yang digemari oleh pengunjung.

Tabel 5. Jenis Permainan *Randomption* di Arena Zone 2000 Ramayana Padang

No.	Nama Mesin	Jumlah Mesin	Pengurusan Koin dan Pertukaran Tiket/Minggu
1.	<i>Double Fun</i>	8	1-2
2.	<i>Fancy Cutter</i>	6	1-2
3.	<i>Slam a Winner</i>	12	3-4
4.	<i>Space Jumbo</i>	6	1-2
5.	<i>Disc Winner</i>	6	1-2
6.	<i>Wheel Deal</i>	8	2-4
7.	<i>Spin n Win</i>	10	3-4
8.	<i>Tickets n Tunes</i>	4	1-3

9.	<i>ATM JP</i>	4	1-2
10.	<i>War of The Carribbean</i>	6	2-3
11.	<i>Dino Time</i>	8	2-3
12.	<i>Ghost Hunter</i>	10	4-5
13.	<i>Wonder Land</i>	6	2-4

Berikut beberapa cara jenis permainan *Randomption* yang sering diakses anak-anak, adalah :

- a. *Gosht Hunter*, jenis permainan ini termasuk ke dalam *Shooter Game* dimana pemain menembakkan koin ke jembatan Grand untuk membuka gerbang hantu dengan jumlah tiket 150. Jumlah tiket untuk satu hantu yang bergerak diluar jembatan di mulai dari 30, 50 hingga 100 tiket. Permainan ini membutuhkan skill untuk mengatur strategi dalam menembakan koin.
- b. *Wonder Land*, merupakan mesin permainan baru yang ada di Zone 2000 Ramayana Padang. Dalam satu kali permainan membutuhkan satu koin yang mana juga membutuhkan skill karena untuk mendapatkan tiket dengan nilai tertinggi harus mempertimbangkan pergerakan kincir dan lampu secara bersamaan untuk masuk ke lubang jackpot. Jumlah tiket yang dapat diperoleh pemain yaitu 5 hingga 100 tiket untuk jackpot. Permainan ini cukup sulit sehingga jarang dimainkan oleh anak-anak.
- c. *Spin n Win*, permainan ini memiliki prinsip kerja dengan di putar dan menang. Permainan ini tidak memerlukan skill, kemenangan untuk mendapatkan tiket lebih dikarenakan keberuntungan dan pandai membaca peluang. Permainan ini membutuhkan satu koin dalam satu kali

permainan. Setelah koin dimasukkan lampu akan berputar mengelilingi angka dengan nilai 5, 10, 15, 25, 30, 50, 60, 70, 80 hingga 100 dan para pemain harus menekan tombol besar yang ada pada mesin untuk menghentikan lampu pada angka yang diinginkan. Setelah lampu berhenti dan menunjukkan angka yang sesuai dengan jumlah tiket yang akan keluar dari mesin. Jadi setiap pemain memiliki peluang untuk mendapatkan tiket. Hal ini yang membuat mesin ini sering diakses.

- d. *Slim a Winner*, permainan ini juga dipengaruhi oleh keberuntungan. Dalam sekali bermain membutuhkan satu koin. Setelah koin dimasukkan pemain dapat menekan tombol yang akan mengeluarkan bola yang akan memantul dan masuk ke dalam lubang yang berisi angka sesuai dengan jumlah tiket dimulai 10 serta kelipatannya hingga 100. Namun pada mesin ini ada lubang Jackpot (100 tiket) yang terus bertambah jumlahnya sesuai dengan kelipatan jumlah orang yang mendapatkan jackpot sebelumnya. Terakhir pemain mendapatkan tiket hingga 900 tiket. Jackpot ini tidak memiliki limit hingga dapat terus bertambah. Hal ini yang menjadi salah satu menyebabkan permainan ini sering diakses baik oleh anak-anak maupun orang dewasa.

3. *Price Game*

Permainan ini sangat membutuhkan skill dan ketangkasan dalam mengambil hadiah yang berada di dalam kotak. Mesin permainan ini dilengkapi dengan tuas dan cakram. Semua mesin rata memiliki prinsip kerja yang sama dimana tuas digunakan untuk menggerakkan cakram ke arah hadiah yang diinginkan, setelah

cakram sampai pada hadiah maka cakram akan memegang hadiah yang diincar pemain. Satu- satu alasan mesin ini sering diakses adalah jenis hadiah yang ada di dalam kotak mesin tersebut. Adapun jenis hadiah yang ada di dalam mesin yaitu *mainan anak-anak, boneka, jam tangan, tiket, koin dan makanan kecil*. Namun yang sering diakses adalah mesin dengan hadiah boneka (*Baby Bear*) dan mainan anak (*Toy Box*).

Ketiga jenis permainan ini ada yang mengeluarkan tiket. Tiket Arena Zone 2000 selalu mengalami perubahan desain untuk menghindari penipuan dan disesuaikan dengan tema setiap tahunnya. Hal ini dapat terlihat pada gambar 9, bentuk desain tiket Arena Zone 2000 yang berbeda dalam satu tahun yang sama.



Gambar 9. *Tiket Zone 2000 Ramayana Padang* (Sumber Dokumentasi Pribadi, 2013).

Tiket yang diperoleh para pemain dapat ditukarkan dengan hadiah yang menarik di counter hadiah. Hadiah yang diperoleh pengunjung berdasarkan jumlah tiket yang diperoleh dimulai dengan 10 tiket hingga ribuan tiket. Semakin banyak tiket yang diperoleh tentunya semakin menarik dan besar hadiah yang didapatkan. Tiket memiliki tanggal kadaluarsa, sehingga pengunjung harus menukarkan tiket dalam tahun yang sama agar dapat ditukarkan. Selain itu tiket

juga memiliki nomor seri yang mempermudah mesin dalam menghitung tiket pengunjung dengan cepat.



Gambar 10. *Counter Hadiah Zone 2000* tempat pembelian koin dan Penukaran tiket (Sumber Dokumentasi Pribadi, 2013).

Hadiah yang disediakan merupakan salah satu program dari perusahaan untuk menarik pengunjung dan membuat para pengunjung untuk bersemangat bermain hingga menghabiskan beberapa puluh koin dalam sekali bermain. Adapun jenis hadiah yang diberikan yaitu berupa hadiah *electronik* (TV, VCD, dispenser, lampu tidur, Magic Jar, Kipas Angin, Blender, Mixer dan lain-lain), Mainan (Boneka segala ukuran, mobil remote control, dan mainan anak-anak modern lainnya), Aksesoris (Gelang, ikat rambut warna-warni, mainan tas dan lain-lain), Alat Tulis (Buku, pensil, pena, penghapus, rautan, penggaris, dan kotak pensil), Makanan dan Minuman.

BAB IV
PERILAKU 5 ANAK PECANDU PERMAINAN *ELECTRIC GAME* DI
ARENA BERMAIN ZONE 2000

Dalam bab ini akan dijelaskan data yang telah didapatkan selama penelitian. Data tersebut berupa informasi yang dia dapatkan melalui wawancara mendalam dengan informan penelitian. Data yang didapatkan dari informan, peneliti sampaikan dalam bentuk kata-kata, argumentasi serta pendapat dari informan. Berdasarkan temuan data yang telah didapatkan di lapangan, berikut ini dijelaskan tentang motif perilaku anak pecandu *electric game* di Zone 2000 Ramayana Padang. Adapun informan dan hasil wawancara dalam penelitian ini, yaitu :

A. INFORMAN AO

Informan AO adalah seorang anak laki-laki yang berumur 12 tahun. Informan AO masih duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kartika kelas VII. Informa AO anak pertama dari bapak Nofendra yang berprofesi sebagai buruh dan ibuk Ermawati yang sehari-hari menjadi Ibu Rumah Tangga dan juga berdagang sayur mayur di rumah dan AO memiliki adik-adiknya dua orang. Informan AO beralamat di Jalan Penggambiran, Purus No 4 Ampalu.

Selama 8 minggu pengamatan untuk melihat anak-anak yang sering mengunjungi dan bermain di arena Zone 2000, AO terlihat sering mengunjungi Zone 2000 yaitu 3-4 hari perminggu dan bermain 3 hingga 5 jam dalam sekali kunjungan . Terlihat AO datang dari jam 12.45 sampai jam 17.30. Pada satu hari pertemuan dengan AO, AO sudah bermain di Arena Zone 2000 jam 11.30 yang

diketahui masih jam sekolah. AO yang ditemui sedang tidak memakai baju seragam sekolah ini mengaku telah pulang sekolah. Dari pengakuan AO diketahui bahwa dia sering tidak pulang dulu ke rumah sepulang sekolah. Namun terlihat dia tidak membawa tas dan sepatu yang dipakainya ke sekolah. Berikut penuturan AO yang ditanya soal seragam sekolah dan sepatu sekolahnya jika tidak pulang kerumah :

“Wak lah pulang sakolah ma da, wak jarang pulang langsung ka rumah kalo dari sakolah. Wak main lu bang, Wak maleh pulang ndak ado kawan di rumah, kawan wak banyak tinggal dakek siko. Wak bawok baju dari rumah, sandal ko punya wak tapi wak tinggaan rumah kawan wak, tu baju sakolah jo sapatu wak tumpangan ka rumah kawan wak di muka PA ko rumahnyo masuk gang ketek”.

Saya sudah pulang sekolah bang, saya jarang langsung pulang ke rumah jika dari sekolah. Saya main dulu bang, Saya malas pulang tidak ada teman di rumah, teman saya banyak yang tinggal dekat sini (Plaza Andalas). Saya bawa baju dan sandal dari rumah, sandal ini punya saya tetapi saya tinggalkan di rumah teman saya. Baju sekolah dan sepatu saya titipkan ke rumah teman saya di depan PA (Plaza Andalas) rumahnya masuk gang kecil.

Dari percakapan di atas terlihat bahwa AO tidak langsung pulang ke rumah dan bisa sampai ke Plaza Andalas karena diajak oleh teman-temannya yang tinggal dekat di daerah sekitar Plaza Andalas. Setelah dilakukan wawancara lebih dalam kepada AO diketahui bahwa AO ini sering ke Arena Zone 2000 untuk bermain beberapa permainan yang sering dimainkannya. Dengan seringnya kunjungan AO ke Arena Zone 2000 tentunya kurangnya perhatian orang tua kepada AO, sehingga AO kebiasaan tidak langsung pulang ke rumah setelah dari sekolah.

Jika diperhatikan jarak rumah AO dengan Plaza Andalas tentunya memiliki jarak yang cukup jauh. Orang tua AO memberikan uang saku Rp.

15.000/hari. AO pergi ke sekolah menggunakan angkutan umum. Dengan uang tersebut AO membayar ongkos pulang pergi dari rumah ke sekolah dan sebaliknya sebesar Rp. 4000/hari (pergi pulang sekolah). Sisa uang saku AO Rp. 11.000 untuk beli makanan dan yang lainnya. Dan jika AO pulang sekolah langsung ke Plaza Andalas tentunya akan menambah ongkos angkutan umum Rp. 2000 dan pulang dari Plaza Andalas AO akan naik angkutan umum di Pasar Raya, Plaza Andalas ke Pasar Raya dapat ditempuh dengan berjalan kaki jadi dapat menghemat ongkos. Jadi total sisa uang saku AO Rp. 9.000. Dengan uang saku tersebut, tentunya orang tua AO sudah memperkirakan kegunaan uang tersebut. AO yang sesuai jadwal pulang sekolahnya yaitu pada jam 13.00 tentu dapat membeli makan siang di sekolah. Namun hal tersebut tidak dilakukannya, AO lebih memilih menyisakan uang sakunya Rp.5000 untuk dapat bermain di Arena Zone 2000.

Setiap kunjungannya AO terlebih dahulu untuk melihat-lihat pengunjung yang lain sedang bermain. AO yang pada saat pengamatan sedang memakai baju kaos hitam dengan celana seragam sekolah biru dongker panjang berputar-putar di arena bermain Arena Zone 2000 dan sesekali memperhatikan pengunjung yang datang. Kebiasaan tersebut dilakukannya kira-kira kurun waktu 15 menit dengan teman-temannya. Setelah itu AO baru akan mulai membeli koin dengan uang sakunya dan bermain. Dengan uang Rp. 5000 tersebut AO memperoleh 3 koin biasa. Tiga koin tersebut dimainkan dengan permainan jenis *Randomption*, karena dengan koin sedikit tersebut AO ingin memperoleh tiket yang cukup banyak. Permainan yang paling sering diakses AO adalah *Spin n Win*. Selain karena

permainannya mudah serta peluang mendapatkan tiket cukup besar, ternyata permainan ini juga dianggap seperti judi oleh AO. Berikut penuturan AO :

“ko pitih lanjo wak yang wak sisoan da, awak ndak balanjo di sakolah, makonyo bisa main di siko. Wak bali koin limo ribu dapek tigo, baliak pitih wak limo ratuih lai. Wak suko main ko da, karno gampang dapek tiket angkonyo gadang jumlahnyo ndak do hell, hell tu narako jadi ndak dapek tiket do. main ko samo jo wak bajudi da, samo kayak dindong masuk an pitih koin bikonyo baputa gambarnya tu kalo baruntuang kalua gambar yang samo tu banyak wak dapek pitih, kalo iko baputa lampunyo biko baranti diangko sagitu tiket kalua”.

“Ini uang belanja saya yang saya sisakan bang, saya tidak belanja di sekolah, makanya bisa bermain disini. Saya beli koin lima ribu dapat tiga, kembalian uang saya lima ratus lagi. Saya suka bermain ini (*Spin n Win*) bang, krena mudah mendapatkan tiket dengan angka yang besar dan tidak ada *Hell.Hell* itu adalah neraka jadi idak dapat tiket. Main ini sama dengan berjudi bang, sama seperti dindong, masukkan uang koin, nannti berputar gambarnya, jika beruntung memperoleh gambar yang sma akan banyak kita dapat uang. Kalau ini (*Spin n Win*) berputar lampunya naanti berhenti diangka yang ada ada dan segitu jumlah tiket yang keluar”.

Dari penuturan AO tersebut terlihat bahwa beberapa jenis permainan *Randomption* ini hampir mirip dengan mesin-mesin judi yang dahulu populer dan boleh dimainkan oleh anak-anak. Salah satunya yaitu “*Dindong*”, permainan ini termasuk judi karena dengan menggunakan uang koin Rp. 100 dan jika beruntung uang koin yang dimasukkan tersebut ke dalam mesin akan berlipat ganda bahkan lebih banyak sesuai dengan skor gambar tersebut. Namun yang membedakannya adalah mesin *Randomption* ini menggunakan koin yang dibuat sendiri oleh Arena Zone 2000 sebagai pengganti uang koin dan mengeluarkan tiket yang dapat ditukarkan dengan hadiah sesuai keinginan pemain.

Ternyata dengan tiga koin tersebut yang telah dimainkan AO tidak membuat permainan AO selesai. Setelah beberapa waktu AO bermain dan telah mendapatkan tiket AO duduk kembali di beberapa mesin permainan yang tidak

dimainkan dan sesekali melihat-lihat ke bawah. Selama memperhatikan AO tampak sedang mencongkel bawah mesin permainan dengan sebuah kayu untuk mencari-cari koin yang terjatuh. Hal ini memang telah biasa dilakukan oleh AO, pada saat jumlah pengunjung telah banyak sekitar jam 15.00 WIB keatas, AO memulai aksi mencari koin pengunjung yang jatuh. Berikut gambar AO sedang mencari koin :



Gambar 11. Informan AO sedang mencari koin dengan sebuah balok kayu ke bawah mesin permainan (Sumber Dokumentasi Pribadi, 2013).

Berdasarkan pengakuan AO diketahui bahwa hal ini adalah satu cara dia memperoleh koin agar dapat bermain lagi. Alasan AO melakukan hal tersebut agar dapat bermain dan mendapatkan tiket yang banyak yang dapat ditukarkan dengan berbagai hadiah. Dalam setiap permainannya AO biasanya mengumpulkan tiket yang ia peroleh hingga jumlah tertentu untuk mendapatkan hadiah yang

cukup besar seperti barang-barang elektronik. Sehingga untuk memperoleh hadiah yang Ia inginkan menyebabkan AO rela menyisihkan uang saku dan mencari koin yang terjatuh maupun tersangkut di mesin-mesin permainan.

Dari perilaku yang sering dilakukan oleh AO dapat berdampak buruk bagi masa depannya. AO yang setiap pulang sekolah tidak langsung pulang ke rumah dan tidak ditanya serta dimarahi oleh orang tuanya karena sibuk bekerja tentunya akan menjadi kebiasaan. Dengan kebiasaan tersebut akan menimbulkan hal-hal negatif, seperti ikut-ikutan teman yang tidak baik dan dapat mencoba hal-hal baru yang ada diluar rumah dan sekolah. Perilaku yang ditunjukkan AO ini menunjukkan kurangnya perhatian orang tua dan untuk dapat bermain AO dapat melakukan hal-hal yang seharusnya tidak boleh dilakukan di arena bermain tersebut karena dapat mengganggu pengunjung lainnya.

B. INFORMAN AR

Informan AR adalah seorang anak laki-laki yang masih berumur 10 tahun. Selama pengamatan AR terlihat sering mengunjungi arena bermain Zone 2000 setiap pagi yaitu 10.30 hingga 12.00 pada hari Senin hingga Sabtu, namun beberapa waktu pertemuan AR kembali lagi sekitar jam 17.00 sampai 20.30. AR yang masih duduk di Sekolah Dasar Negeri Padang kelas III. AR sudah dua kali tinggal kelas yaitu di kelas satu dan kelas tiga. AR merupakan anak yatim ayahnya meninggal pada umurnya 3 tahun karena kecelakaan kerja dan ibunya bernama Ria menikah lagi dengan bapak Toni yang sekarang menjadi ayah tirinya. Namun semenjak ibunya menikah AR diasuh oleh neneknya (ibu dari ayah kandungnya).

Informan AR tinggal dengan neneknya di Jl. Proklamasi gang Stodam, Pasa Tarandam. Dengan jarak yang tidak jauh dan dapat ditempuh dengan berjalan kaki ke Plaza Andalas memungkinkan AR dapat selalu bermain ke Plaza Andalas. Dalam kunjungannya ke Arena Zone 2000, AR selalu bersama-sama dengan teman-teman sebayanya yang tinggal sekitar rumahnya dan juga teman sekolahnya. Nenek AR tidak bekerja, beliau hanya di Rumah mengurus cucunya tiga orang termasuk AR, dan kedua kakak sepupu lainnya. Uang saku dan biaya sekolah AR dikirimkan oleh ibunya yang tinggal di Pariaman dengan ayah tirinya yang berprofesi sebagai pedagang.

Informan AR sekolah masuk jam 12.30 hingga jam 16.30, sehingga pada pagi hari AR dapat bermain. AR mengunjungi Arena Zone 2000 untuk bermain dengan teman-temannya, diketahui bahwa sekitar rumah AR merupakan daerah padat pemukiman. Dengan banyaknya rumah dan toko-toko yang ada di daerah tersebut membuat anak-anak tidak memiliki lapangan tempat bermain. Selain itu Plaza Andalas berdiri diatas bekas Terminal Bus Andalas, yang menjadi pusat bermain anak-anak di daerah sekitar tersebut.

Dengan alih fungsinya terminal menjadi pusat perbelanjaan membuat pengelola gedung harus memaklumi dengan anak-anak yang sering bermain ataupun sekedar melihat-lihat di Plaza Andalas. Hal ini juga diungkapkan oleh Bapak Zulham Deni S.Psi sebagai Koordinator Wilayah I Arena Zone 2000 :

“Kami memaklumi dengan keadaan anak-anak yang sering bermain ataupun sekedar melihat-lihat saja di arena bermain Zone ini. PA ini merupakan bekas terminal, sebelumnya tempat anak-anak tersebut bermian. Namun sekarang lahan bermain mereka tidak ada lagi. Makanya yang sering berkunjung kesini adalah anak-anak yang tinggal di sekitar Pasar dan Plaza Andalas ini.”

Arena Zone 2000 ini buka setiap harinya bersamaan dengan bukanya Ramayana di Plaza Andalas yaitu jam 10.00 hingga 21.30 WIB. Jika dilihat dengan waktu kunjungan AR tentunya belum banyak pengunjung yang datang ke Arena Zone 2000. Informan AR yang dalam satu kali kunjungan dapat membawa uang Rp. 5000 hingga Rp. 50.000 untuk bermain dengan teman-temannya. Saat ditanya asal uang yang dimilikinya tersebut AR mengaku jika uang tersebut kadang-kadang uang saku yang diberikan neneknya dan uang hasil mengamen di Pantai Padang pada sore hari. Berikut penuturan AR :

“Wak sekolah siang da, jam satangah satu sampai jam satangah limo. Wak pai main jo kasikonyo da, wak ado pitih dari lanjo sakuloh dari amak wak kadang pitih ngamen wak. Wak ngamen di taplau da sore-sore jo kawan-kawan wak ko. Sakali ngamen bisa wak dapek limo puluah ribu da, tu hari sabtu jo minggu ma da. Amak wak dirumah se nyo, nyo lah tuo ndak bisa pai-pai jauh, wak paliang ketek dirumah diateh wak uni wak nyo sakolah SMA jo SMP. Kalo datang ama wak dari pariaman baru banyak lanjo wak. Wak makan di rumah, pitihnyo wak lanjoan tu mainkan ka siko. Wak pulang jam 10 karumah, amak wak lai berang-berang tapi wak diam senyo”

“Saya sekolah siang bang, jam setengah satu sampai jam setengah lima. Saya pergi bermain saja kesini bang, saya ada uang belanja sekolah dari nenek saya, kadang uang mengamen. Saya mengamen di Taplau (Tepi Laut) bang sore-sore dengan teman-teman saya ini. Sekali mengamen bisa dapat lima puluh ribu bang, itu hari sabtu dan minggu. Nenek saya dirumah saja, beliau sudah tua tidak bisa pergi jauh, saya paling kecil dirumah diatas saya ada kakak yang sekolah di SMA dan SMP. Jika ibu saya datang dari pariaman baru banyak uang belanja saya. Saya makan dirumah, uangnya saya belanjakan dan dimainkan disini (Zone 2000). Saya pulang kerumah jam 10, nenek saya marah-marah tetapi saya diam saja”.

Selama bermain di Arena Zone 2000 AR lebih menyukai memainkan *Ghost Hunter* yang termasuk jenis permainan *Randomption*. Ada tiga jenis permainan *Randomption* yang sering diakses oleh AR adalah *Spin n Win*, *Slam a Winner* dan

Ghost Hunter. Dalam permainan *Ghost Hunter* ini AR membeli koin hingga Rp. 50.000 (33 koin), karena permainan ini membutuhkan skill ketangkasan dalam menembak. Dengan satu koin pemain dapat menembak hantu yang bergerak dengan poin 30, 50 dan 100 poin, sedangkan untuk jackpot akan mendapatkan hingga 150 poin atau 150 tiket. Jadi permainan ini dapat menaikkan adrenalin pemain dalam menakhlukkan permainan.

Dalam sekali permainan tersebut AR bisa mendapatkan 1000 tiket yang akan ditukarnya dengan hadiah elektronik. Motivasi AR untuk bermain di Arena Zone 2000 ini untuk mendapatkan hadiah-hadiah yang ada di counter Arena Zone 2000 Ramayana Padang. Selama AR bermain di Arena Zone 2000, dia telah mendapatkan hadiah seperti *Speaker* (4500 tiket), *kipas angin* (2000 tiket) dan lain-lain. Hal ini yang menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan AR kecanduan dalam bermain *electric game* di Arena Zone 2000.

C. INFORMAN SM

Informan SM merupakan anak perempuan yang berumur 11 tahun, berbadan gemuk dan masih duduk di Sekolah Dasar Negeri 26 Padang kelas V. Informan SM merupakan anak ketiga dari empat bersaudara. Kedua orang tua SM berprofesi sebagai pedagang di Lantai 1 Plaza Andalas yaitu menjual sepatu dan sandal. Ayah SM bernama Musawir dan Ibu nya bernama Yesi, beralamat di Jl. Jati No.56 B. Keluarga SM termasuk kategori keluarga berkecukupan. Kedua orang tuanya merupakan tamatan Sekolah Menengah Atas (SMA).

Dilihat dari gaya bahasa dalam proses wawancara SM sangat pandai berbahasa Indonesia dengan baik. Sehingga proses wawancara dapat menggunakan bahasa Indonesia. Selama pengamatan di Arena Zone 2000 terlihat SM sering mengunjungi sebanyak tiga kali dalam seminggu yaitu pada hari senin, rabu dan sabtu. Informan SM mengunjungi Arena Zone 2000 dari jam 13.00 sampai 16.30 WIB. Setelah dilakukan wawancara diketahui bahwa jadwal tersebut SM seharusnya memiliki jadwal bimbingan belajar di Master tidak jauh dari Plaza Andalas karena dapat ditempuh dengan berjalan kaki. Informan SM yang saat itu sedang berdua dengan teman satu kelasnya di Master yaitu DY juga diajak bermain di Arena Zone 2000 Ramayana Padang.

Pada saat wawancara terlihat SM sedang membawa tas sekolahnya untuk bersiap pergi ke tempat bimbingan belajar (BimBel), namun hal tersebut tidak dilakukan oleh SM. Informan SM yang saat diwawancarai seperti ketakutan akan ditanyakan mengenai orang tuanya. Ia mengaku bahwa orang tuanya tidak tahu jika SM main ke Arena Zone 2000. Berikut penuturan SM :

“Kenapa kok tanya-tanya soal orang tua bang?, apa ini sebenarnya, mau dikasih tau ya ke mama?. Ya udahlah bang, gak usah tanya-tanya, saya mau main. Janji ya jangan kasih tau mama?”

Penuturan tersebut diulang-ulangnya kembali setiap diajukan pertanyaan untuk mengetahui biodata keluarganya. Namun akhirnya peneliti dapat meyakinkannya untuk tidak memberitahukan kepada kedua orang tuanya yang berada di Lantai I Plaza Andalas. Setelah mendapat informasi mengenai keluarganya SM memainkan beberapa jenis permainan yang sering diaksesnya. Hampir satu setengah jam peneliti mengikuti kegiatan SM di Arena Zone 2000,

terlihat bahwa pada awal kedatangannya SM terlebih dahulu berputar-putar melihat berbagai jenis permainan yang ingin dimainkannya. Dimulai dari *Large Game*, *Price Game*, *Randomption* dan juga Kotak Karouke yang baru 6 bulan ada di Arena Zone 2000 Ramayana Padang. Infomasi SM mencoba memainkan permainan tersebut satu persatu dan selama pengamatan hal tersebut sering dilakukannya.

Informan SM mengakui bahwa uang yang digunakannya untuk bermain di Arena Zone 2000 ini adalah uang saku untuk selama di Bimbingan Belajarnya (BimBel) di Master. Setiap harinya di Sekolah orang tuanya memberikan uang saku Rp. 5000 dan untuk Bimbel juga Rp. 5000, karena SM tidak mengikuti Bimbingan Belajar tersebut uang sakunya digunakan untuk bermain di Arena Zone 2000. SM mengaku bahwa setiap main di Arena Zone 2000 Ia membawa uang Rp. 10.000 hingga Rp. 20.000 yang diperoleh dengan meminta kepada kedua orang tuanya. Berikut penuturan SM :

“kalo main disini gak bisa bawa uang sedikit, jadi kalo sudah dikasih mama uang Rp. 5000 tu minta lagi ke papa Rp. 5000, kadang-kadang dikasih Rp. 10.000. kalo minta ke papa gak boleh tau mama, nanti kena marah!. Kadang-kadang uang jajan di Sekolah berlebih dan main disini”.

Informan SM sangat takut dimarahi oleh kedua orang tua, jika ketahuan bermain di Arena Zone 2000. Meskipun bukan jadwal Bimbel SM juga tidak dibenarkan bermain di area Plaza Andalas. Sehingga jadwal bermain SM di Arena Zone 2000 diambil pada jam Bimbel. SM bisa main ke Plaza Andalas pada saat pulang sekolah dan ada jadwal Bimbel, karena sebelum pergi Bimbel SM meminta uang saku kepada Ibunya di Plaza Andalas. Sedangkan jika tidak memiliki jadwal Bimbel SM tidak dibenarkan pergi ke Plaza Andalas untuk

bermain. Saat ditanya kenapa SM tidak pergi ke tempat Bimbel, Ia mengatakan tidak nyaman di tempat Bimbel dan tidak dapat belajar dengan baik.

Hal ini mungkin tidak disebabkan karena kecanduan bermain di Arena Zone 2000, tetapi memang dari faktor kemalasan SM. Selain itu, Arena Zone 2000 lebih menarik dibandingkan dengan belajar Matematika, Bahasa Inggris dan IPA yang ada di Bimbel SM. Namun terlihat bahwa SM menjadi berbohong untuk mendapatkan uang serta waktu agar dapat bermain di Arena Zone 2000. Dari penuturan SM diketahui bahwa di rumahnya Ia tidak memiliki mainan yang dapat dimainkan dengan adiknya. Jika di rumah SM hanya menonton TV dan tidak diperbolehkan bermain keluar rumah dengan teman-teman sekolahnya. Sehingga waktu bermain dengan teman-temannya dimanfaatkan di Arena Zone 2000. Alasan SM sering mengunjungi arena bermain Arena Zone 2000 adalah memanfaatkan waktu ia keluar rumah untuk bermain. Selain karena mesin permainan yang membuat ketertarikannya, hadiah yang ditawarkan juga menjadi alasannya. Namun, SM tidak begitu tertarik dengan hadiah karena berapapun tiket yang Ia peroleh dalam sekali permainan langsung ditukarkan dengan hadiah makanan atau aksesoris.

Di Arena Zone 2000, SM dapat mencoba berbagai permainan. Jenis permainannya yang paling disukai yaitu *Spin n Win* dan *Dino Time*. Jenis permainan *Spin Win* dan *Dino Time* merupakan jenis permainan *Randomption* yang memiliki cara kerja yang sama. Satu tombol besar yang merupakan kontrol permainan dan lampu akan berputar beberapa sampai tombol besar tersebut di tekan dan akan berhenti pada angka untuk mengeluarkan tiket. Setiap kunjungan

terlihat SM memainkan permainan ini pada akhir waktu kunjungannya yaitu pada saat waktu belajarnya akan habis. Dalam beberapa kali pengamatan terlihat SM tidak menukarkan tiket yang diperolehnya pada hari itu.

D. INFORMAN PN

Informan PN merupakan salah satu informan perempuan yang sering mengunjungi Arena Zone 2000 Ramayana Padang. PN anak pertama dari Bapak Hatta dan Ibu Yunidar. PN merupakan anak putus sekolah yang berumur 11 tahun. PN sehari-hari sering bermain di Pasar Raya Padang dan Plaza Andalas. kedua orang tua PN tidak bekerja dan hanya menggantungkan hidup pada belas kasihan orang lain. PN yang diketahui sering mengunjungi Arena Zone 2000 tidak hanya melihat-lihat saja namun juga ikut bermain.

Selama kunjungan PN di Arena Zone 2000, Ia senang mengikuti para pengunjung dan melihat-lihat pengunjung lainnya bermain. PN bermain kadang-kadang membeli koin dengan uangnya sendiri, namun lebih sering mencari koin yang tersangkut di mesin permainan ataupun terjatuh di bawah mesin. PN yang pada saat diwawancarai telah selesai bermain di *Slam a Winner* mengaku bahwa Ia tidak memiliki uang untuk bermain, sehingga Ia sering mencari koin yang hilang, berikut penuturan PN :

“awak ndak ado mangganggu disiko da, awak cuma cari koin tasangkuik atau ndak tajatuah bia bisa main. Wak ndak ado pitih do, kadang lai diagiah pitih jo amak tapi kini ndak ado tapi wak nio main. Nio main bia dapek tiket dan dapek tukaan jo makanan di situ, lamak main disiko da bisa lo dapek hadiah”.

“saya tidak ada mengganggu disini bang, saya cuma cari koin yang tersangkut atau tidak terjatuh agar bisa saya mainkan. Saya tidak ada uang,

kadang-kadang ada dikasih uang oleh ibu namun sekarang tidak dikasih, tapi saya ingin bermain. Ingin bermain agar dapat tiket dan dapat ditukarkan dengan makanan yang ada disana, senang main disini bang, karena bisa juga dapat hadiah’.

Dari penuturan PN tersebut diketahui bahwa membuat PN tertarik bermain disini yaitu hadiah yang di tawarkan pada counter hadiah Arena Zone 2000. Diketahui bahwa PN berasal dari keluarga yang tidak mampu, sehingga dengan bermain di Arena Zone 2000 PN dapat mencoba permainan yang dimainkan oleh anak-anak yang berasal dari orang tua yang mampu. Namun akibat kebiasaan PN yang sering mencongkel-congkel mesin permainan ini membuat karyawan Zone 2000 harus memperhatikan atau bahkan menegur PN jika membuat kerusakan pada mesin permainan.

Selain karyawan Zone 2000 berhati-hati dengan kerusakan mesin, beberapa pengunjung juga pernah melaporkan keresahan akan perilaku PN yang mengikuti pengunjung lain. Keresahan tersebut disebabkan PN dan teman-temannya mengikuti pengunjung yang bermain dan memanfaatkan kesempatan mengambil barang pengunjung, seperti uang, koin dan tiket. Salah satu teman sepermainan PN pernah ketahuan mencuri barang pengunjung yang mereka ikuti. Namun PN mengaku tidak pernah mengambil barang pengunjung yang ia ikuti. PN dan teman-temannya hanya penasaran bagaimana caranya bermain dan jumlah tiket yang diperoleh pengunjung tersebut. Berikut penuturan PN :

“Awak ndak ado manga-manga do da. Kami cuma maliek urang main senyo. Tu liek baa caro mainnyo. Awak ndak pernah mancilok do da, kawan wak yang pernah tatangkoknyo. Kalo awak ndak ado pitih tu cuma liek urang main ajo lai da.kami penasaran bara buah uarng tu dapek tiket”.

Saya tidak ada ngapa-ngapain bang. Kami hanya melihat orang bermain. Terus melihat bagaimana cara memainkannya. Saya tidak pernah mencuri bang, teman saya yang pernah tertangkap. Jika saya tidak memiliki uang, cuma dapat melihat orang bermain saja bang. Kami penasaran berapa jumlah tiket yang diperoleh oleh pengunjung yang bermain.

PN dan teman-temannya hanya anak-anak yang memiliki hasrat untuk bermain. Mereka dapat melakukan apa saja untuk memenuhi keinginan mereka. Kecanduan akan bermain sering menunjukkan perilaku yang tidak baik. Beberapa karyawan Zone 2000 juga mengatakan bahwa mereka tidak bisa seenaknya memberikan sanksi ataupun menegur anak-anak tersebut, karena dengan sanksi dan teguran yang diberikan mereka bahkan dapat berbuat nekat. PN dan teman-temannya berjumlah lebih dari sepuluh orang dan mereka sering mengunjungi Plaza Andalas. hal nekat yang dapat mereka lakukan yaitu seperti mencuri dan merusak mesin permainan. PN dan teman-temannya memperlihatkan perilaku yang agresif yang menimbulkan kerugian terhadap orang lain.

E. INFORMAN MB

Informan MB merupakan anak laki-laki yang berumur 12 tahun. MB merupakan siswa MTSN Model kelas VII. MB anak ke dua dari tiga bersaudara dari Bapak Syafril Haq dan Ibu Afer Mawa. Kedua orang tua MB merupakan Pegawai Negeri Sipil di Instansi pemerintah di Kota Padang. Selama pengamatan memang terlihat MB tidak sering mengunjungi namun MB yang saat itu bermain ditemani oleh Ibunya mengaku bahwa MB sering mengunjungi Arena Zone 2000 setiap ke Plaza Andalas sekitar seminggu sekali dan hal tersebut telah dilakukannya sejak duduk di bangku Sekolah Dasar.

Ibu MB yang saat itu ikut diwawancarai mengatakan bahwa MB merupakan anak laki-laki satu-satunya dalam keluarga sehingga perhatian penuh sering diberikan untuknya. Ibu MB tidak melarang MB untuk bermain di Arena Zone 2000 karena cuma satu kali seminggu dan pada hari libur. Ibu MB sering mengunjungi Plaza Andalas untuk membeli perlengkapan rumah tangga dalam satu minggu, sehingga MB sering minta ikut pergi dengannya. Setiap kunjungannya MB menghabiskan uang Rp. 50.000 (33 koin) untuk bermain di Arena Zone 2000.

Permainan yang sering di akses MB adalah *Maxximumtune* dan *G.H.O.S.T*. Kedua permainan tersebut merupakan jenis permainan *Large Game*. Sebagai anak laki-laki tentu permainan ini sangat menarik sekali. Jenis permainan ini dapat meningkatkan adrenalin para pemain. Dengan kecanduaan bermain ini tentunya pemain dapat meningkatkan percaya diri. Dengan kemampuan menembak ataupun mengendarai mobil tentunya meningkatkan adrenalin dan rasa ketakutan anak laki-laki, apalagi permainan ini dilengkapi dengan perlengkapan dan fitur seperti nyata seperti adanya peralatan pistol untuk menembak dan gerakan sensor yang merekam gerakan pemain sehingga permainan tampak lebih hidup.

Dari wawancara yang dilakukan pada MB, diketahui bahwa permainan ini membuat MB merasa memiliki kekuatan untuk menaklukkan rintangan. Berikut penuturan MB :

“Saya suka bermain mobilan dan tembak-tembakkan bang, hilang rasa takut kalau main mobil-mobilan ini bang, bisa ngebut dengan kecepatan tinggi dan bisa menabrak mobil yang di depan dan jika tertabrak tidak akan mati dan bisa ulang main lagi. Kalau tembak-tembakkan pistolnya bagus, serasa

berperang tembak teroris bang. Rasanya kalau main ini kayak di fim-film bang, jadi bintang utama di film bang. Permainan ini seperti kenyataan”.

Selain berdasarkan penuturan MB, ibu MB juga memberikan informasi yang sama. MB sering menonton film laga yang menampilkan balapan mobil dan aksi penembakkan. Sehingga kedua jenis permainan ini menjadi hal yang menarik untuk MB. Izin yang diberikan ibu MB untuk bermain disini juga memiliki alasan khusus karena Ibu MB tak ingin MB sering meminta dibelikan *Play Station*.

Berikut penuturan ibu MB :

“MB diberikan izin main di Arena Zone 2000 ini agar dia gak minta dibelikan PS (*Playstation*) terus. Setiap hari pulang sekolah selalu minta dibelikan PS, kalau tidak pergi main dia sewa PS. Ayah MB sering marah dan tidak boleh main PS nanti kecanduan dan lupa belajar. Tapi jika main disini, tentunya pada saat libur dan diawasi terus. Perilakunya sebenarnya tidak banyak berubah, namun permintaan bermainnya tidak bisa dilarang. Jika dalam dua minggu tidak diajak bermain, biasanya MB sering diam saja”.

Sesuatu hal yang sudah menjadi kebiasaan anak dan jika dilarang dapat menimbulkan hal buruk untuk si anak. Meskipun tidak semua permainan yang berbahaya, namun pengawasan orang tua harus tetap ditingkatkan. Dengan keseringannya bermain, tentunya akan membentuk kepribadian yang mungkin mirip dengan game yang sering dimainkan oleh anak. MB merajuk atau tidak bicara kepada orang tuanya jika tidak diizinkan bermain di Arena Zone 2000, hal ini merupakan salah satu motif agar MB dibujuk oleh sang ibu dan diizinkan bermain.

F. MOTIF PERILAKU ANAK PECANDU *ELECTRIC GAME* DI ARENA BERMAIN ZONE 2000

Electric game bukan merupakan hal baru bagi anak-anak di kota besar. Banyaknya pusat-pusat hiburan dan pusat perbelanjaan modern yang menyediakan berbagai jenis permainan keluarga yang akan menambah ketertarikan pengunjung untuk akan datang bersama keluarganya. Jenis permainan yang ada selalu mengikuti perkembangan kemajuan teknologi dan mengikuti perkembangan anak-anak pada zaman sekarang. Anak-anak yang tumbuh dalam keluarga yang berkecukupan tentunya jenis permainan *electric game* ini menjadi salah satu pilihan untuk mengisi waktu libur dan senggang mereka, namun jika anak-anak yang tumbuh dalam keluarga yang sederhana ke bawah tentunya mainan ini menjadi satu impian atau keinginan untuk mencobanya.

Ada beberapa sebab anak memainkan game, salah satunya yaitu tantangan. Dalam setiap permainan ada tantangan yang membuat pemainnya akan terus tertantang, sehingga pada akhirnya pemain menjadi kecanduan untuk bermain hingga dapat menakhlukan permainan. Akibat kecanduan tersebut timbulah motif-motif yang berbeda pada setiap anak agar dapat memainkan permainan tersebut. Motif yang timbul juga berkaitan dengan jenis permainan dan hasil yang diperoleh setelah bermain tersebut. Pada permainan *electric game* di arena Zone 2000 terlihat berbagai motif anak pecandu permainan tersebut, yaitu adanya *motif sosial*, *motif hadiah*, *motif ekonomi*, *motif hiburan*, *motif convenience* atau *diversion* (pelarian dari masalah atau pelepasan emosional), dan *motif utility*

(adanya kebutuhan pribadi atau manfaat yang dirasakan langsung oleh pemainnya).

Motif-motif di atas terlihat dari perilaku 5 anak pecandu *electric game* ini selama bermain di arena Zone 2000. Pada satu informan dapat ditemukan beberapa jenis motif yang terlihat dari perilaku dan latar belakang perekonomian keluarganya. Berikut pada tabel 6 akan dijelaskan berbagai motif yang ditimbulkan karena kecanduan bermain *electric game* yang terlihat dari hasil wawancara dan perilaku yang ditunjukkan oleh informan selama kunjungannya ke arena Zone 2000, yaitu :

Tabel 6. Jenis-jenis motif perilaku anak bermain *electric game* pada masing-masing informan

No	Informan	Jenis Motif	Keterangan
1.	AO	Sosial	AO bermain karena diajak oleh teman-temannya.
		Hiburan	Bermain sepulang sekolah
		Hadiah	AO mengumpulkan tiket yang diperolehnya selama bermain untuk mendapatkan hadiah yang cukup besar
		Ekonomi	Mencari koin yang terjatuh di arena Zone 2000 untuk dapat bermain.
2.	AR	Sosial	AR bermain karena diajak oleh teman-temannya.
		Hiburan	Bermain mengisi waktu luang bersama teman-temannya.
		Hadiah	AR bermain randomption "Ghost Hunter" untuk mendapatkan jumlah tiket yang lebih besar.
		Utility	Setiap memperoleh uang AR akan menghabiskannya dengan bermain <i>electric game</i> karena ia merasa mendapatkan manfaat dari bermain di Zone 2000
		Ekonomi	Untuk memenuhi keinginannya agar dapat bermain AR mengamen dengan teman-temannya.

3.	SM	Hiburan	SM memanfaatkan waktu keluar rumah untuk bermain di Zone 2000
		Convenience/diversion	Adanya tekanan dari kedua orang tua dengan tidak bolehnya bermain dengan teman-temannya selama di rumah, sehingga dengan adanya waktu keluar rumah SM memanfaatkan dengan bermain di waktu jam belajarnya
4.	PN	Sosial	PN bermain diajak oleh teman-temannya
		Hiburan	Mencoba permainan electric game untuk mengisi waktunya bermainnya dengan teman-temannya dan mencoba permainan yang tidak ia miliki.
		Hadiah	PN bermain <i>Randomption</i> untuk mendapatkan tiket yang lebih banyak dan mengumpulkannya.
		Ekonomi	PN mencari koin yang terjatuh dan tersangkut di mesin-mesin permainan atau hingga mencongkel agar mendapatkan koin karena tidak memiliki uang untuk bermain.
5.	MB	Hiburan	MB hanya ingin bermain di <i>electric game</i> karena sangat tertarik dengan permainan <i>large game</i> .

Motif mempunyai arti unsur-unsur yang menyebabkan atau mendorong manusia bergerak atau berperilaku. Salah satu tujuan atau motif yang melatar belakangi seseorang bermain yaitu sebagai hiburan. Dorongan yang besar untuk dapat bermain menimbulkan keinginan untuk memperoleh cara agar dapat bermain di arena Zone 2000. Motif ekonomi yang terlihat dari informan AO, AR dan PN yang mencari koin yang terjatuh dan tersangkut di mesin permainan Arena Zone 2000 adalah salah satu cara mereka agar dapat bermain. Selain itu keinginan yang besar akan hadiah yang ditawarkan juga menjadi motif anak-anak untuk bermain di Arena Zone 2000. Informan AR dalam sekali bermain dapat menghabiskan uang hingga Rp. 50.000 sebenarnya hanya mengejar beberapa

hadiah yang Ia inginkan. Sehingga untuk memenuhi itu semua AR dapat melakukan pekerjaan yang seharusnya tidak dikerjakan oleh seorang pelajar yaitu menjadi pengamen jalanan.

Hadiah yang ditawarkan oleh Arena Zone 2000 merupakan salah satu cara untuk menarik pengunjung. Pengunjung yang datang bukan hanya sekedar bermain tetapi mereka juga mengincar hadiah. Jadi dalam kunjungan ke Arena Zone 2000 pengunjung mendapat langsung kepuasan bermain dan tidak merasa rugi karena uang yang mereka gunakan untuk bermain akan keluar dalam bentuk tiket yang dapat ditukarkan dengan berbagai jenis hadiah yang menarik untuk seluruh anggota keluarga. Hal ini menjadi salah satu motif informan dalam bermain, yaitu *motif hadiah* dan *utility*. Informan AO, AR, dan PN berasal dari orang tua yang cukup sederhana dan tentunya barang-barang yang terdapat di counter hadiah Arena Zone 2000 menjadi hal yang menarik perhatian mereka untuk memilikinya dan adanya manfaat yang mereka rasakan selama bermain di Arena Zone 2000. *Motif hadiah* yang muncul memang diciptakan oleh Arena Zone 2000 sehingga menarik pengunjung untuk datang. Meskipun pengunjung yang datang berbagai usia tidak menutupi kemungkinan kunjungan mereka dilatar belakangi dengan adanya hadiah yang ditawarkan untuk seluruh anggota keluarga.

Selama bermain di Arena Zone 2000 informan yang ditemui tidak sendirian. Dalam pengenalan informan pada permainan *electric game* di Arena Zone 2000 tidak lepas dari proses pertemanan. Hal ini terlihat adanya dorongan informan untuk bergaul atau berinteraksi dengan teman sebayanya. Kelima informan mengakui bahwa pertama kali bermain di Arena Zone 2000 karena

diajak oleh teman-temannya, sehingga intensitas bermain ke Plaza Andalas menjadi lebih tinggi. Dorongan untuk bermain dengan teman-teman merupakan hal yang biasa sebagai bentuk sosialisasi anak, namun sosialisasi ini juga menimbulkan dampak bagi perkembangan anak. Selama proses sosialisasi tersebut ada juga dorongan untuk meniru tingkah laku teman sebaya atau seumurannya.

Akibat keseringan bermain dengan teman-temannya, para informan ini mengikuti kebiasaan yang sering dilakukan oleh teman-temannya yang lain. Informan AO, AR, dan PN berani bermain di Arena Zone 2000 tanpa memiliki uang dan ingin bermain gratis tentunya adanya dukungan dari teman-temannya. Hal tersebut tentunya sudah pernah dilakukan terlebih dahulu dan tidak ada yang melarang ataupun menegur sehingga hal ini menjadi kebiasaan. Sedangkan pada informan SM dan MB, perhatian yang khusus diberikan oleh orang tuanya tentu juga sebagai proses sosialisasi pada anak agar tidak melakukan hal yang melanggar norma adat ataupun agama. Berdasarkan motif atau dorongan informan untuk bermain menimbulkan perilaku seperti perilaku berbohong dan tidak memperdulikan peringatan orang tua.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Skripsi ini secara keseluruhan berisi tentang motif perilaku anak pecandu permainan *Electric game* di Zone 2000, dimana motif perilaku itu dapat dilihat dari aktivitas anak yang menjadi informan dari penelitian ini. Mulai dari latar belakang sosial ekonomi informan, pengenalan dan proses permainan *electric game* di Zone 2000. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan maka dapat disimpulkan bahwa motif perilaku yang ditunjukkan oleh anak pecandu *Electric game* di Zone 2000, dimana pada prosesnya seorang anak di pengaruhi oleh faktor internal (dalam diri) anak yang berangkat dari ketertarikan, penasaran, dan kesukaan atau hobi, dan faktor eksternal (dari luar) diri anak-anak seperti teman sebaya dan keluarga.

Pada permainan *electric game* di Arena Zone 2000 terlihat berbagai jenis motif anak pecandu permainan tersebut, yaitu adanya *motif sosial*, *motif hadiah*, *motif ekonomi*, *motif hiburan*, *motif convenience* atau *diversion* (pelarian dari masalah atau pelepasan emosional), dan *motif utility* (adanya kebutuhan pribadi atau manfaat yang dirasakan langsung oleh pemainnya). Selain itu juga akibat dari kecanduan bermain memperlihatkan adanya perilaku yang negatif, seperti berbohong kepada orang tua, tingkat kepedulian yang kurang kepada keluarga, kurangnya keinginan belajar dan mengambil barang yang bukan miliknya.

B. Saran

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

1. Untuk orang tua lebih mengontrol aktifitas anaknya di luar rumah, karena pengaruh dari luar sangat kuat sehingga anak bisa bertindak di luar batas, dan perhatian yang cukup tidak hanya dari segi materi tetapi juga dari non materi. Jangan selalu mengikuti semua kehendak anak tanpa mengetahui maksud dan tujuan yang jelas.
2. Untuk Pemerintah seharusnya adanya peraturan yang tegas dengan pendirian arena bermain anak-anak di pusat kota dan mesin yang didatangkan oleh arena bermain tersebut. Jangan sampai hal tersebut dapat menjatuhkan mental anak-anak Indonesia.
3. Perusahaan ataupun pegawai arena bermain tentunya memberikan pengawasan terhadap anak-anak yang mengunjungi arena bermain tersebut. Selain itu kualitas dan mutu permainan tentunya harus memiliki dasar pendidikan di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. 2008. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Darwis, Abu. 2006. *Perilaku Menyimpang Murid SD*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan. Jakarta.
- Davidoff, L.L. 1988. *Psikologi Suatu Pengantar*. Edisi Kedua. AlihBahasa: Mari Juniati. Erlangga. Jakarta
- Endaswara, Suwardi. 2006. *Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan*. Pustaka Widyatama. Yogyakarta.
- Ermahady. 2010. *Kebijakan Discount Oleh PT. Ramayana Lestari Sentosa Tbk*. FakultasEkonomi. Universitas Sumatra Utara. Medan
- Harun, Chairul. 1992. *Kesenian Randai di Minangkabau*. Depdikbud. Jakarta.
- Hasan, F. 1998. *Bermain Sebagai Hak Anak*. Seminar Sehari Mengembangkan Potensi Anak Sejak Usia Dini Kerjasama IKIP Yogyakarta dengan Universitas Of Sooth Australia 24 september 2012.
- Hurlock, Elizabeth B. 1986. *Diterjemahkan oleh Ellys Tjo, M.Psi "PSIKOLOGI PERKEMBANGAN" Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi kelima*. Salemba. Jakarta.
- Koentjaraningrat. 1994. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- . 1996. *Pengantar Antropologi I*. Rineka Cipta. Jakarta
- Klimmt, C. 2009. Dimensions of Comtemporsery Video Game Literacy. *Journal for Computer Game Culture*. 3/23-31.
- Mantra, B. I. Bagoes. 2004. *Filsafat Penelitian dan Metode Penelitian Sosial*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Moleong, J. Lexy. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung. PT. Rosdakarya.
- Nakita, 2001. *Bermain dan Permainan*. PT. Sarana Kinasih Satya Sejati. Jakarta.

- PT. Ramayana Lestari Sentosa,Tbk. 2013. LaporanKeuanganBeserta Auditor Independen 31 Desemberdan 2011. Indonesia Stock Exchange Building. Jakarta.
- Rahmadhani, Ardi. 2013. Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agressivitas Remaja Awal (Studi Kasusdi Warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda). *eJournal Ilmu Komunikasi*.1 (1) : 136-158.
- Rossendaal, Ton and Carsten Wartmann.2003. *Blender Gamekic*. Blender foundation. No starch Press (incorporated): Paperkack
- Santrock, Jhon W. 2003. *Adolescence Perkembangan Remaja*. Erlangga. Jakarta.
- Simanjuntak, J dan Ndraha, R. 2007. *Mendidik Anak Sesuai Jaman Dan Kemampuan*. Gramedia. Jakarta.
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Supriadi, D. 1994. *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan IPTEK*. Alfabeta. Bandung.
- Tabrani, Primadi. 2003. *Pengaruh Permainan Pada Perkembangan Anak*. Info Balita Cerdas.
- Syam, Nur. 2007. *Madzhab-Madzhab Antropologi*. Yogyakarta. LkiS. Yogyakarta
- Vedenbergt, Jacob. 1984. *Metode dan Teknik Penelitian Masyarakat*. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Wahyono,T.2002.
KeunggulanPermainanTradisionalBagiPerkembanganPsikologisAnak.
Arkhe. 7 (1): 37-44.
- Walgito, Bimo. 2003. *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. C.V Andi Offset (Penerbit Andi). Yogyakarta.

Skripsi

- Istanti, Prista Yuni. 2008. *Perbedaan Keterampilan Sosial Antara Anak yang Bermain dengan Permainan yang Bersifat Soliter dengan Anak yang Bermain Permainan yang Bersifat Kooperatif*. Skripsi Sarjana Psikologi. Fakultas Psikologi, Universitas Katolik Soegijapranata. Semarang.
- Yanto, Riki. 2004. *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU REMAJA (Studi Kasus : 5 orang Remaja Pelaku Game Online di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Padang)*. Skripsi Sarjana Antropologi Sosial. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Andalas. Padang.

Internet.

- Findriati, L. 2002. *Hubungan Frekuensi Bermain Video Games dengan Tingkat Kematangan Sosial pada Anak*. <http://digilib.itb.ac.id/gls-2002-lily-8787.Perkembangan-anak.html>. Diakses pada tanggal 17 Mei 2013.
- Harian Tempo. 24 September 2012. *KecanduanGameOnlineAnakBisaKriminal*. Artikel.<http://tempo.com>. Diakses pada tanggal 2 Juli 2013.
- Munib, Triono Akhmad, Gangsar Parikesit dan Bobby Ikipurwo. 2013. *Permainan Modern VS Permainan Tradisional*.<http://www.tonokerledoumbo.com>. Diakses pada tanggal 17 Mei 2013.
- Samuel, Cristian. 2008. *Pengaruh Perkembangan Teknologi*. <http://samuelchristian.tjahyadi.Wordpress.com>. Diakses pada tanggal 17 Mei 2013.
- Tribunnews.com . 6 November 2012. *Selamatkan Anak Indonesia dari Racun Games Online*. Artikel.<http://tribunnews.com>. Diakses pada tanggal 2 Juli 2013.
- Utama, A. P. 2012. *Profil Perusahaan Ramayana Lestari Sentosa, Tbk*. <http://soulofAditya.profil,ramayan-sentosa.html>. Diakses pada tanggal 17 Mei 2013.

Lampiran 1. Panduan Wawancara

Panduan Wawancara Kepada Informan

Biodata Informan :

1. Nama :
2. Usia :
3. Jenis Kelamin :
4. Pekerjaan :
5. Pendidikan :
6. Suku :

A. Wawancara pada Anak Pecandu Electric Game

- a. Apa yang buat kamu tertarik bermain electric game di Zone 2000?
- b. Apa permainan yang kamu sering akses di Zone 2000?
- c. Berapa lama kamu bisa bermain game tersebut?
- d. Apakah sering kamu bermain di Zone 2000?
- e. Seberapa sering kamu bermain di Zone 2000? Dalam satu minggu berapa kali?
- f. Kapan saja waktunya kamu bermain di Zone 2000?
- g. Siapa pertama kali yang mengenalkan kamu permainan di Zone 2000?
- h. Siapa yang mengajarkan kamu bermain permainan yang kamu suka?
- i. Darimana kamu mendapatkan uang untuk bermain di Zone 2000?
- j. Dengan siapa kamu datang ke Zone 2000?
- k. Apakah orang tua kamu mengizinkan bermain di Zone 2000? (Jika tidak dengan Orang Tua anak tersebut)
- l. Berapa uang yang kamu habiskan untuk bermain di Zone 2000? (sekali dalam kunjungan)
- m. Apakah pernah orang tua kamu melarang bermain di Zone 2000?
- n. Apa reaksi kamu jika dilarang bermain di Zone 2000 oleh orang tua?



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Universitas Andalas

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Alamat : Kampus Unand Limau Manis Padang - 25163

Telp (0751)71266, Fax. (0751)71266, e-mail : sekretariat@fisip.unand.ac.id

Nomor : 787/UN16.08.WD I/PP/2013

Hal : Izin Penelitian

02 Juli 2013

Kepada Yth.

di

Dengan ini kami sampaikan kepada Saudara bahwa kami menugaskan mahasiswa FISIP Universitas Andalas ;

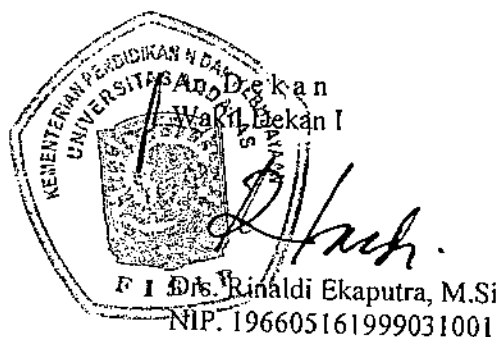
Nomor Bp. : 0810822015
Nama : Ari Rosdian Anas
Jurusan/Program Studi : Antropologi Sosial
Alamat : Jl. By Pass Lubuk Begalung
Dengan Judul : Perilaku 5 Anak Pecandu Permainan Elektrik Game di Arena Permainan Time Zone, Plaza Andalas, Padang
Waktu : 3 Bulan
Lokasi : Plaza Andalas, Padang
Dalam Rangka : Penulisan Skripsi

Untuk melaksanakan penelitian/survei awal/studi pustaka/praktek lapangan dalam rangka persiapan penulisan skripsi.

Oleh karena itu kami mohon bantuan Saudara agar yang bersangkutan dapat melaksanakan tugas sebagaimana mestinya.

Disamping itu kami juga mengharapkan bantuan saudara dapat memberikan izin/rekomendasi seperlunya mengenai tugas tersebut diatas.

Atas segala bantuan dan perhatian Saudara, sebelumnya kami aturkan terima kasih.



Tembusan:

1. Rektor Univ. Andalas
2. Ketua Jurusan
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan



PT. RAMAYANA LESTARI SENTOSA, Tbk
PLAZA ANDALAS (R-66)
Jl. PEMUDA - LINTAS ANDALAS
PADANG - SUMATERA BARAT
e-mail : r66@ramayana.co.id Telp : 08876850958

Padang 2 Desember 2013

Hal : Rekomendasi telah selesai melakukan penelitian

Dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa kami dari PT Ramayana Makmur Sentosa Tbk (ZONE 2000 PADANG) menerangkan yang resebut dibawah ini :

Nama : Ari Rosdian Anas
No Bp : 0810822015
Jurusan : Antropologi Sosial
Alamat : Jl. By pass Lubuk Begalung
Waktu : 3 (Tiga) bulan
Dalam rangka : Penulisan skripsi

Bahwa yang bersangkutan diatas telah melaksanakan penelitian / survai awal di PT. Ramayana Makmur Sentosa Tbk (ZONE 2000) selama Tiga bulan terhitung dari bulan Juli sampai dengan September 2013.

Demikianlah surat Rekomendasi ini kami buat dan dipergunakan sebagai mana mestinya.

Regional SPV

Zulham Deni .

RIWAYAT HIDUP



1. Nama Lengkap : ARI ROSDIAN ANAS
2. Tempat / Tgl Lahir : KOTA BUMI LAMPUNG UTARA / 19 APRIL 1990
3. Jenis Kelamin : LAKI-LAKI
4. Agama : ISLAM
5. Alamat : JL. SEJAHTERA GG. SUKAJADI NO. 032 KEL. AIR JAMBA
KEC. MANDAU KAB. BENGKALIS
PROVINSI RIAU
6. Nama Orang Tua : Ayah – EDI ZAIDI
Ibu – BINTI MUAWANAH
7. Pekerjaan Orang Tua : Ayah – WIRASWASTA
Ibu – WIRAUSAHA
8. Alamat Orang Tua : JL. SEJAHTERA GG. SUKAJADI NO. 32 KEL. AIR JAMBA
KEC. MANDAU KAB. BENGKALIS
PROVINSI RIAU
9. Riwayat Pendidikan
 - 1) Tamat Pendidikan Taman Kanak-kanak tahun 1996 di Bangkinang, Provinsi Riau.
 - 2) Tamat Sekolah Dasar tahun 2002 di SD Negeri 045 di Duri, Kec. Mandau, Kab. Bengkalis, Provinsi Riau.
 - 3) Tamat SMP S IT MUTIARA tahun 2005 di Duri, Kec. Mandau, Kab. Bengkalis, Provinsi Riau.
 - 4) Tamat SMA S IT MUTIARA tahun 2008 di Duri, Kec. Mandau, Kab. Bengkalis, Provinsi Riau.
10. Riwayat Organisasi
 - 1) Anggota Ikatan Kekerabatan Antropologi UA 2008-2013
 - 2) Menjadi Surveyor dari Lembaga Survey Indonesia (LSI), dalam kegiatan pengumpulan data lapangan mengenai Masalah Sosial Kemasyarakatan di Provinsi Riau.