



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Unand.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Unand.

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU REMAJA  
(STUDI KASUS: 5 ORANG REMAJA PELAKU GAME ONLINE DI  
KELURAHAN AIR TAWAR BARAT, KECAMATAN PADANG  
UTARA, KOTA PADANG)**

**SKRIPSI**



**RIKI YANTO  
04192016**

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

## HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Riki Yanto  
Nomor Buku Pokok : 04 192 016  
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja  
(Studi kasus : 5 Orang Remaja Pelaku *Game Online*  
di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang  
Utara, Kota Padang)

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

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Erwin, M.Si  
NIP. 131811057

Lucky Zamzami, S.Sos, M.Soc, Sc  
NIP. 197805052005011002

Mengetahui  
Ketua Jurusan Antropologi

Dr. Erwin, M.Si  
NIP. 131811057



## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah diuji di depan Sidang Ujian Skripsi Jurusan Antropologi pada tanggal 29 september 2011, bertempat di Ruang Sidang Jurusan Antropologi, dengan Tim penguji :

TIM PENGUJI	JABATAN	TANDA TANGAN
Drs.Edi Indrizal,M.Si	Ketua	
Sidarta Puji Raharjo,S.so.M.Hum	Sekretaris	
Drs.Nilda Elfemi,M.Si	Anggota	
Dra. Ermayanti,M.Si	Anggota	
Lucky Zamzami,S.Sos,M.Soc,Sc	Anggota	

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya Riki Yanto (BP : 04 192 016), menyatakan bahwa :

Karya tulis skripsi saya yang berjudul : Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja (Studi kasus 5 Orang remaja Pelaku *Game Online* di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang) menyatakan bahwa :

1. Karya tulis skripsi saya yang berjudul, Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister dan doktor), baik di Universitas Andalas maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah karya saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari dosen pembimbing yang telah ditunjuk oleh Jurusan Antropologi.
3. Dalam karya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dan dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam skripsi ini dalam disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian 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 yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Padang, 1 November 2011

Yang membuat pernyataan,

Riki Yanto  
04 192 016





Alhamdulillahirobbil'alamin.....

Segala puji syukur hanya untuk Allah SWT, atas nikmat, rahmat dan redha-Nya yang tak ternilai ini, sehingga aku dapat menyelesaikan sebuah karya kecil ini..... dan aku juga memohon pada-Mu yaa Allah,,, agar diberi kemudahan dalam menjalani hidup yang Engkau redhai untuk kedepannya,,, amiiiiiin ya robbal 'alamiiiiin.....

Syukurku Kepada Allah SWT  
Karena Dengan HidayahNya  
Terwujudlah Sebentuk Tulisan Dengan Format Skripsi Ini  
Satu Etape Perjalanan Hidup Telah Kuraih  
Namun Pada Etape berikutnya Aku Baru Akan Memulainya  
Semoga Allah SWT Selalu Membimbingku DijalanNya  
Dalam Menjalankan Etape Kehidupanku  
Amiiin...

Kupersembahkan Skripsi Ini, Sebagai Wujud

Dari Terimakasih dan Baktiku Buat Ayahanda Ir.H.Desmawi,

Ibunda Tercinta Hj.Mayarni dan

Kakak-Kakakku, kak delvi& bg tony(yg banyiya nyo suruah wak buek lah skriptu lai ...hadeeeeh :p), robet (dulu lo tamaik dr uda nyo..ndk sopan kwkwkw peace )

Juga buat tante I dan tante ri(lah banyiyia nanyo wak bilo tamaik ...hahaha)

Saudara Saudariku ni kak novi, dedek,watri,ni rika,bg yose,lisa,irsad..



Spesial Banget, to de2k ku.... ..

(dek cha dek sil,dek ka,dek susan,dek opy..hahay banyak mah)

yang memberikan banyak warna dalam hidupku,

yang selalu mendengarkan makian,keluh kesahku dalam suka maupun duka

(thank 4u all de2kKu yang selalu memotifasiku

Dalam menjalankan tugas Ku..

Sedikit Salam Buat Yang Berarti....

>>> Kawan-Kawan Seperjuangan Antrop'04.... Buat A3 (Arif (M2K),

Agung(wawao), Alpani (basong) ha iko para kapiten mah...kama wak  
berlayar lai ko},Vino jo Ajo(ibarat upin dan ipin mah...hahaha!!!!!!jan

main pw jo lai..kwkwkw), Zal Abri & Renggo, (alias abdel dan

temon,Bacewek lah lai....serooooooooo!!loh yo sal, alah bola ka bola jo

lai, bini nan kadicari lai...huahaha), Aidil (kama se mailang??),

Ucok(alah barubah kwn kini mah..asiiikkkk,Leo (jaleh2 lah kecek tu

stek ha..ndk mangarati wak do, Pipo (amak ang dek ang?),

Sonben(kalo d caliak lamo2 mirip pak tile...kaburrrrrr.. :p), Pance,

Sabuak(ang mirip tokoh kartun onepiece kwkwkwkw), Syabri (Rang

Dalang...klo main song jan bunuah jo as skop tu sab...joker tu mah),

Rival (ayang PNS), Rio (Komting), (nan Pancang alah tasabuik), berikut

ladies-Ladies,... ipiet mokasih yo saran2 nyo...oh yo bilo traktiknyo

ko..pulsa 100ribu se huahaha, Alfi (hahay bilo makan2 ko), Rezi( oi

ji...wak nunggu kaba dari uda tu yo..uda paning kwkwkw), Fika

(monyeetttt...kawan wak yg d Jakarta tu curhat2 nyo dek monyet

ongeh bana..hahaha)Eby (da Jack), Wenfy(oi mpiii paket lai ko???)

Titen(ha iko etek wak mah...tunggu kaba se lah yow ten hahay...),



Tari(miaby makan miabuih iko mode nyo mah..kwkwkwkwk) Dian, si dhe,Fina, Rosi, Yuni.E, Nora, Laila.H, Laila.M, Ira Sikere, Dina Udin, Popi, Nova, Imeh, Indah, Deta, Detty, Leni, Ida, Yulia , Cita.H (cimot), Mona, Yuni (Yuyun), " Akhirnya dengan perjuangan yang keras jadi sarjana juo sadonyo".

>>> Kerabat 1998,

1999,2000,2001,2002,2003,2005,2006,2007,2008,2009,2010,dan kera 2011 inisiasi lah lai bia jadi kerabat...

>>> Kawan-Kawan KKN 2007, Ch(oi kemak...lah ongeh ang yo),bouncik(sori cik ndk tibo den baralek ang,,jauh bana tampeknyo mah,ahonk,rino,ambo(taragak bauruik ha...),surya (manga mandi malam2 tu),vina,mak hur2,sindy,sendy(nnnduut..hehehe),sucilll

>>> Warga Pocin (pondok cinta),,, Camaik (hujan ko mah maikk..jan acok2 bana pai balanjo hujan2 tu..hahahah song mode on), Agus (main song lai), Atuk (Angkek lah telp nyo tuklll), Coplo (stek2 caruik,,sanang urang caruik,,apo lai kok malang dek urang, antah lah nyo,,haha)

>>> iplj(ikatan pemuda linggarjati)ledoun,rio,bule,aries,gaek,barik,da id,yogi,ibaih,ha banyak lai ko mah...bilo wak main bola pantai liak ko...asiiikkkkkkkkkkk

>>> anak2 flamboyan bg budi,roma,il geby,dony,roma,very,adi..mokasih informasi nyo yow....klo ndk mdk ka sudah ko mah..hahay ^^...

Thank You

.....



## ABSTRAK

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

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

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

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dan naturalistik yang menghasilkan data deskriptif, yaitu metode yang berusaha mencari dan menyajikan data-data dari objek yang akan diteliti secara empiris dan terperinci secara alamiah atau wajar berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang agar perilakunya dapat di amati dengan jelas. Pemilihan informan dilakukan secara *porposive*, orang-orang di ambil berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sendiri oleh peneliti sesuai dengan latar dan tujuan dalam penelitian. Adapun informan dalam penelitian tersebut adalah pemain *game online*, orang tua informan, dan juga pemilik *game online* tersebut.

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



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil'alaamin. Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, atas segala karunia-Nya yang telah dilimpahkan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja.”

Adapun maksud penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Antropologi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Andalas Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan atas bantuan dan dukungan doa, moril dan materil, saran-saran, ide dan masukan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang setulusnya kepada:

1. Bapak **Dr. Erwin, M.Si** selaku pembimbing I dan Ketua jurusan Antropologi Universitas Andalas yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, masukan , arahan dan petunjuk yang sangat berarti dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak **Lucky Zamzami, SSos, Msoc, Sc** selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, masukan , diskusi, arahan dan petunjuk yang sangat bermanfaat bagi penulis.
3. Bapak **Sidarta Pujiraharjo, S.Sos, M.Hum** dan Ibu **Dra, Ermayanti, M.Si**, selaku Pembimbing Akademik yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan masukan dan arahan.

4. Ibu **Dra. Yunarti, M.Hum** selaku Sekretaris Jurusan Antropologi yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan studi.
5. Kepada seluruh Informan dan keluarga serta pemilik warnet flamboyan yang telah menyediakan waktunya dan memberikan semua keterangan tentang apa yang penulis butuhkan.
6. Semua staf pengajar di Jurusan Antropologi Universitas Andalas, yang telah mentransferkan ilmu dan pemikirannya kepada penulis.
7. Ibunda **Mayarni** dan ayahanda **Desmawi** beserta seluruh saudara dan saudari, atas doa, kasih sayang, perhatian, dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis. Semoga Allah membalas semua kebaikan tersebut, Amin.
8. "**Kerabat Antro 04**" yang telah memotivasi penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
9. Seluruh Kerabat dan Mahasiswa FISIP Universitas Andalas.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan masih dalam rangka proses pembelajaran, sehingga masih banyak kekurangan- kekurangan yang ditemui dalam penulisan skripsi ini. Untuk itu Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi pembacanya. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Padang, Juli 2011

Penulis



## DAFTAR ISI

Hal

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR TABEL .....	vi

### BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian .....	1
B. Perumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian .....	10
D. Manfaat Penelitian .....	10
E. Kerangka Pemikiran .....	11
F. Metodologi Penelitian .....	18
1. Lokasi Penelitian .....	18
2. Pendekatan Penelitian .....	18
3. Teknik Pengumpulan Data .....	19
a. Observasi .....	20
b. wawancara .....	21
4. Pemilihan Informan .....	22
5. Analisa Data .....	24
G. Proses Penelitian .....	25

### BAB II. GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Gambaran Umum Daerah Penelitian .....	27
1. Kelurahan Air Tawar Barat .....	27
2. Sejarah Kelurahan Air Tawar Barat .....	28
B. Keadaan Demografis Kelurahan Air Tawar Barat .....	29
1. Penduduk .....	29
2. Agama .....	30
3. Tingkat Pendidikan .....	31
4. Mata Pencarian .....	34
C. Sistem Kekerabatan dan Stratifikasi Sosial .....	34
D. Deskripsi Umum Lokasi "Game Center" di Kelurahan Air Tawar Barat .....	36
1. Warnet dan Game Center Flamboyan .....	36
2. Pelangi net .....	39

### **BAB III. FAKTOR – FAKTOR PENYEBAB REMAJA BERMAIN *GAME ONLINE***

A. Profil Informan .....	41
1. Informan Doni .....	41
2. Informan Veri .....	42
3. Informan Roma .....	43
4. Informan Adi .....	44
5. Informan Gebi .....	45
B. Pola Prilaku Remaja yang Bermain <i>Game Online</i> .....	46
1. Informan Doni .....	46
2. Informan Veri .....	48
3. Informan Roma .....	50
4. Informan Adi .....	52
5. Informan Gebi .....	54
C. Faktor - faktor Penyebab Remaja Bermain <i>Game Online</i> .....	56
1. Faktor internal .....	57
a. Rasa keingintahuan yang tinggi .....	58
b. Mencari prestise .....	59
2. Faktor Ekternal .....	60
a. Keluarga .....	60
b. Lingkungan (teman Bermain) .....	62
D. Bentuk Pengawasan keluarga Terhadap Remaja yang bermain <i>game online</i> .....	63
1. Komunikasi Remaja dengan Keluarga .....	64
2. Pembatasan Waktu dari Keluarga Terhadap Remaja yang Bermain <i>Game Online</i> .....	67
3. Pengaturan Uang Belanja .....	70

### **BAB IV. PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU REMAJA**

A. Perilaku Remaja yang bermain <i>game online</i> .....	76
B. Dampak Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Kehidupan Remaja .....	77
1. Dampak Positif .....	77
2. Dampak Negatif .....	79



C. Hubungan Remaja yang Bermain Game Online	
dengan Lingkunganya Sosialnya .....	82
1. Lingkungan Keluarga .....	82
2. Lingkungan Sekolah dan Kampus .....	84
3. Lingkungan Teman Sebaya dan tempat tinggal .....	86

## **BAB V. PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	89
B. Saran .....	90

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

	Hal
<b>Tabel 1.</b> Jumlah Penduduk Kelurahan Air Tawa Barat Menurut Kelompok Umur .....	29
<b>Tabel 2.</b> Jumlah Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan .....	32
<b>Tabel 3.</b> Jumlah Sarana Pendidikan .....	33
<b>Tabel 4.</b> Jumlah penduduk menurut Jenis Mata Pencaharian .....	34
<b>Tabel 5.</b> Berikut ini layanan <i>game center</i> flamboyan .....	37
<b>Tabel 6.</b> Layanan makanan dan minuman .....	38
<b>Tabel 7.</b> Berikut ini daftar layanan pelangi net .....	39



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

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

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

---

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

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

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

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

Situasi kehidupan yang seperti ini memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap dinamika kehidupan manusia terutama remaja. Saat ini remaja sedang berada pada masa mencari jati diri. Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian tercemin dalam sikap dan tingkah laku. Perkembangan arus informasi media masa

---

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

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



3

baik berupa majalah, surat kabar, tabloid, maupun media *elektronik* seperti radio, televisi, dan *internet* mempercepat terjadinya perubahan tersebut. Remaja merupakan salah satu kelompok penduduk yang mudah terpengaruh oleh arus informasi baik yang positif maupun yang negatif.<sup>4</sup>

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

Pada awalnya, *game online* yang lebih dulu dikenal adalah "Game Jaringan" dimana dalam hal ini beberapa *Personal Computer* dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain game sepuasnya. Pada "Game Jaringan", permainan yang sering dimainkan kala itu adalah *Counter Strike*.

---

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

"Game jaringan" cukup membuat beberapa anak bahkan orang dewasa betah duduk berjam-jam di *Game Center* untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Hanya seiring dengan semakin berkembangnya teknologi *game*, maka *game* jaringan pun mulai tersingkir dengan keberadaan *game online*.

Pada dasarnya, antara *game* jaringan dengan *game online* hampir sama yaitu bermain *game* dengan menggunakan *PC* sebagai medianya dan bermain dengan beberapa orang. Yang membedakan adalah, dengan *game online*, kita tidak saja dapat bermain dengan orang yang ada di sebelah kita tetapi juga dapat bermain dengan beberapa orang di lokasi lain, bahkan hingga orang di belahan bumi lain.

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

---

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



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

Sehingga *game online* pun dapat berubah menjadi suatu jaringan sosial untuk para *gamers* yang dapat mengalahkan beberapa situs populer lainnya. Tetapi perkembangan *game online* bukannya tanpa dampak negatif yang membayangi. Dari *game online* yang telah menjelma sebagai gaya hidup adalah pemanfaatan waktu bermain yang berlebihan. Rasanya kita semua tahu bahwa segala sesuatu yang berlebihan tidaklah menguntungkan. Perkembangan *Game Online* yang sangat pesat dan menjamur di beberapa kota, baik itu kota-kota besar maupun kecil, hingga beberapa pelosok daerah membuat para *gamers* tersebut lebih mudah untuk menjangkau *game online*.

*Game* pun mulai dianggap sebagai sesuatu yang *addict*. Para *gamers* mampu duduk berlama-lama demi *game* dan bertahan disana tanpa menginginkan suatu gangguan yang mampu memecah konsentrasinya dalam bermain *Game Online* tersebut. Beberapa kasus tercatat, terdapat beberapa *gamers* yang addicted dengan *game online* ini menghabiskan waktu sia-sia demi *game* tersebut dan bersedia untuk tidak mandi, makan, apalagi untuk bekerja serta melaksanakan tugas yang merupakan kewajibannya. Kewajibannya. Yang ada di otak para *game's addict* tersebut hanyalah main, main, dan main. Serta bagaimana

mendapatkan suatu strategi untuk menang. Oleh karena itu, sebagian orang tua pun mulai resah jika anaknya mulai mengetahui tentang *game online*, Walau memang masih ada dampak positif yang dapat diambil dari permainan *game online*, seperti mengajarkan anak untuk bermain strategi.<sup>6</sup>

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

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

---

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

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

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

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



kita lihat hampir disetiap pinggir jalan dapat kita temui beberapa warnet yang menyediakan fasilitas *internet* untuk *browsing* maupun *game online*.

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

Pada tahun 2003 *Game* seperti *Warcraft, Counterstrike, Age Of Empire, Need For Speed Series* yang juga banyak menyita perhatian para *gamer* di padang, yang mana *game* seperti *Countersrtike* lebih lancar dimainkan pada mode *LAN* dibandingkan *internet* karena *latencynya* yang besar dan servernya kurang cepat sehingga sewaktu bermain *game* ada jeda membuat gamers menjadi tidak nyaman, begitu juga halnya dengan *Warcraft* dan *Age of empire*. Sedang kan pada akhir tahun 2007 yang merupakan puncak nya, dimana kebanyakan *gamers* mencari tempat –tempat bermain *game online* yang di sebut juga dengan *game center*, hal tersebut di karenakan muncul nya berbagai macam bentuk jenis permainan *online* di kota Padang.

Dari hasil penelitian yang penulis lakukan, salah satu di Kota Padang. tepatnya di warnet *flamboyant* umumnya terlihat dipenuhi oleh kalangan pelajar dan mahasiswa yang tak kenal selalu datang untuk menghabiskan waktunya bermain *game online* dan terkadang mereka rela untuk tidak masuk sekolah ( bolos ) hanya demi bermain *game online*. Apa yang dilakukan pelajar tersebut terkadang tanpa diketahui oleh orang tua mereka, ada saja alasan mereka untuk meyakinkan orang tua nya, entah itu belajar di rumah teman, atau ada acara sekolah. Dalam hal ini seharusnya para orang tua harus lebih memperhatikan lagi anak – anak mereka, paling tidak mengetahui kemana mereka setelah pulang sekolah.

Kenakalan yang dilakukan oleh remaja karena keberadaan *game online* ini cukup banyak ragamnya. Contoh sederhana saja anak remaja yang bolos sekolah karena ingin bermain *game online*. Mereka lebih betah duduk berjam-jam di depan komputer dari pada duduk di kelas untuk mendengarkan guru yang sedang menerangkan pelajaran. Gebi tercatat sebagai siswa di salah satu SMA swasta di Kota Padang. Demi untuk memenuhi kesenangan bermain *game online*, Gebi rela tidak masuk sekolah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan penulis banyak melihat serta berkomunikasi dengan beberapa siswa yang bolos pada jam sekolah.

Tanpa mereka sadari mulai terjadi perubahan yang negatif dalam hidup mereka, yang hal tersebut tidak lain disebabkan oleh pengaruh *game online*. Mereka mulai melanggar norma dan aturan yang telah disepakati antara orang tua dan anak dan murid dengan sekolahnya. Bahkan ada yang menghalalkan segala cara demi mendapatkan uang untuk bermain *game online*, seperti mencuri dan



mengambil uang saudara dan orangtua tanpa sepengetahuan mereka. Ada dari beberapa anak yang sehari-hari tidak pulang kerumah karena disibukkan dengan aktifitas bersama teman-temannya yaitu bermain *game online*.

## **B. Perumusan Masalah**

Sebagian besar dari kita pastinya akan menyukai *game* untuk mengurangi stres atau untuk mengisi waktu luang. Semakin meningkatnya *gamer's* (pemain *game*) membuat para produsen *game* berlomba-lomba untuk membuat berbagai macam perangkat untuk memuaskan para *gamer's* ini. Seiring dengan pertumbuhan industri *game online* ini, juga membuka banyak lapangan pekerjaan dibidang *game*. Sedangkan bagi para remaja tentu saja ini sambil menyalurkan hobinya bermain *game online*. Namun harap diingat juga mengenai dampak dan pengaruh negatif dari *game online* hal yang paling sering terjadi adalah menurunnya tingkat sosialisasi remaja di dalam lingkungan sekitar (dunia nyata) karena terlalu sering bergaul di dunia maya. Yang lebih berbahaya lagi jika sudah mencapai tingkat akut, dimana remaja akan malas untuk melakukan apapun selain main *game*, menghabiskan waktu berjam-jam di depan komputer tanpa memperdulikan lingkungan sekitar, bahkan sampai rela begadang untuk memuaskan nafsu bermain *gamenya*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Faktor-Faktor yang menyebabkan remaja melakukan aktifitas bermain *game online*.



2. Bagaimana bentuk bentuk pengawasan dan kontrol yang dilakukan orang tua terhadap remaja tersebut.
3. Bagaimana pengaruh *game online* terhadap perilaku remaja pada saat ini.

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Mendeskripsikan faktor – faktor yang menyebabkan remaja bermain *game online*.
- 1 Mengidentifikasi bentuk pengawasan yang di lakukan oleh orang tua terhadap anaknya.
- 2 Mendeskripsikan pengaruh *game online* terhadap perilaku remaja.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

- 1 Dibidang akademis khususnya Bidang Antropologi Sosial dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi bagi para pembaca mengenai bagaimana Antropolog memahami dampak teknologi terhadap perkembangan individu dilihat dari segi budaya dan sosial khususnya bagi para remaja di Kota Padang.
- 2 Dibidang praktis dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan masukan kepada pemerintah untuk lebih memperhatikan para pengguna jasa



warnet agar tidak terjadi penyalahgunaan dibidang IT terutama yang berdampak negatif bagi para remaja.

- 3 Dibidang sosial dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menambahkan kewaspadaan bagi orang tua untuk lebih memperhatikan aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak mereka.
- 4 Dibidang teknis dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan pedoman dalam metode untuk penelitian yang berhubungan dengan penelitian di atas.

#### **E. Kerangka Pemikiran**

Masyarakat dan kebudayaan merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya berada dalam suatu lingkungan tertentu. Sedangkan manusia merupakan salah satu komponen yang ada dalam masyarakat. Segala macam tindakan yang dilakukan disesuaikan dengan kebudayaan dimana lingkungannya berada. Tylor mendefenisikan kebudayaan sebagai kompleks keseluruhan yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, hukum, moral, kebiasaan dan lain-lain kecakapan dan kebiasaan yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat (Haviland, 1985: 332), sedangkan definisi kebudayaan modern merupakan seperangkat standar, yang apabila dipenuhi oleh para anggota masyarakat, menghasilkan perilaku yang dianggap layak dan dapat diterima oleh para anggotanya (Haviland, 1985: 333).

Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik (Hurlock, 1992).

Remaja sebenarnya tidak mempunyai tempat yang jelas karena tidak termasuk golongan anak tetapi tidak juga golongan dewasa atau tua. Seperti yang dikemukakan oleh Calon (dalam Monks, dkk 1994) bahwa masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak.<sup>8</sup>

Menurut Sri Rumini & Siti Sundari (2004: 53) Masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/ fungsi untuk memasuki masa dewasa. Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria, dimana pada masa tersebut terjadi proses pematangan baik itu pematangan fisik, maupun *psikologis*.

Sedangkan menurut Zakiah Darajat, remaja adalah: "*Masa peralihan diantara masa kanak-kanak dan dewasa. Dalam masa ini anak mengalami masa pertumbuhan dan masa perkembangan fisiknya maupun perkembangan psikisnya. Mereka bukanlah anak-anak baik bentuk badan ataupun cara berfikir atau bertindak, tetapi bukan pula orang dewasa yang telah matang*".<sup>9</sup>

Remaja merupakan saat usia pencarian jati diri, sangat membutuhkan perhatian, ingin diperhatikan, dan mempunyai tingkat rasa ingin mengetahui yang tinggi. Mereka sudah tidak termasuk golongan anak-anak, tetapi belum juga dapat diterima secara penuh untuk masuk ke golongan orang dewasa. Remaja ada

---

<sup>8</sup> Dunia psikologi, *pengertian remaja*

<http://duniapsikologi.dagdigdug.com/2008/11/27/pengertian-remaja>, 10 mei 2010

<sup>9</sup> Zakiah Darajat, *Pengertian Remaja*. Jakarta.

<http://ilmupsikologi.wordpress.com/2009/12/11/pengertian-remaja/>, 10 mei 2010



diantara anak dan orang dewasa. Oleh karena itu, remaja sering dikenal dengan *fase* "mencari jati diri" atau *fase* "topan dan badai". Remaja masih belum mampu menguasai dan memfungsikan secara maksimal fungsi fisik maupun psikisnya (Monks dkk.,1989).<sup>10</sup> Pada masa transisinya remaja sangat rapuh dan mudah terpengaruh dari lingkungan sosial, tidak saja pengaruh gaya hidup, cara bergaul, namun pengaruh ilmu dan teknologi juga sangatlah membawa dampak yang cukup besar terhadap remaja. Pengaruh teknologi yang cukup global membawa berbagai perubahan terhadap kehidupan manusia dari masa ke masa. Contoh kecilnya saja permainan anak nagari yang sudah banyak ditinggalkan bahkan sudah tidak dikenal lagi oleh remaja masa kini. Remaja zaman sekarang lebih menyukai permainan yang berbau dengan teknologi. Kenyataan yang dapat dilihat sekarang dengan keberadaan *game online* yang mana banyak remaja yang menjadi pecandu *game online*. Hal ini tentu secara tidak langsung dan cepat berdampak kepada perilaku remaja zaman sekarang.

*Game* adalah permainan. Kata *game online* berasal dari kata *game* dan *online*. *Online* adalah langsung dengan bantuan internet. *Game online* atau sering disebut *online games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan ( baik *LAN* maupun *Internet* ). Disadari atau tidak, *game online* mengubah kehidupan manusia modern dalam kehidupan sehari-hari, termasuk bagaimana menghibur dirinya sendiri. *Game online* juga mengubah cara belajar, misal dengan *game* para pelajar khususnya remaja akan betah didalam rumah dan tidak perlu jauh-jauh mencari teman. *Game online* kian dinikmati oleh pemainnya,

<sup>10</sup> Ilmu computer, *Pengertian remaja*, <http://ilmucomputer2.blogspot.com/2009/10/pengertian-remaja.html>, 10 mei 2010

kesempurnaan teknologi grafis menjadikan daya pikatnya, memacu adrenalin para pemainnya. Suara tembakan, ledakan dan raungan pesawat, bagi para pemain, itulah musik yang mengiringi tarian jari-jari mereka di atas keyboard, dan pandangan mata mereka didepan layar monitor atau *laptop*.

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

Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan computer tidak hanya sebatas *LAN* saja tetapi sudah mencakup *WAN* dan menjadi *Internet*. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai game online semakin cepat. Menurut *Ligagame Indonesia* ( *ligagames.com* ), *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001,



dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang *bergenre action, sport*, maupun *RPG (role-playing game)*. Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia, Seperti *Nexia game* yang muncul pada tahun 2001, *RedMoon* yang muncul pada tahun 2002, *laghaim* pada tahun 2003, *Ragnarok* pada tahun 2003, *GunBound* pada tahun 2004, *Xian* pada tahun 2004, *Xian* pada tahun 2004, *Risk your life* pada tahun 2004, *Tantra* pada tahun 2004, *Survival Project* pada tahun 2004, *GetAmped* pada tahun 2005, *Stargate* pada tahun 2005, *TS* pada tahun 2005, *O2jam* pada tahun 2005, *Pangya* pada tahun 2005, *Knight* pada tahun 2005, *Vital Sign* pada tahun 2005, *SEAL* pada tahun 2006, *RAN* pada tahun 2006, *Deco* pada tahun 2006, *AyoDance* pada tahun 2006, *DOMO* pada tahun 2007, *Angle Love* pada tahun 2007, *Rising Force* pada tahun 2007 *Ghost* pada tahun 2007, *Perfek war* pada tahun 2009, *Point blank* Pada tahun 2009, *3Kingdom* pada tahun 2010. Semua jenis *game* ada permainan strategi, petualangan dan musical.

Dengan adanya bermacam macam *game online* tersebut, para *gamers* (pemain *game*) yang umumnya remaja mempunyai perilaku yang berbeda dari remaja yang tidak memainkan *game online*. Hal tersebut bisa menimbulkan perilaku yang menyimpang terhadap remaja, dimana seharusnya tugas remaja adalah sekolah, belajar, mengerjakan tugas sekolah, bermain dengan teman sebaya dan akibat adanya *game online* tersebut remaja tersebut mengabaikan tugasnya sebagai remaja.

Menurut Jensen (dalam, Psikologi Remaja : 209) kenakalan remaja adalah perilaku yang menyimpang atau melanggar hukum. Kenakalan remaja ini dibagi menjadi empat jenis :

1. Kenakalan yang menimbulkan korban fisik pada orang lain: perkelahian, perkosaan, perampokan, pembunuhan, dan lain- lain.
2. Kenakalan yang menimbulkan korban materi: perusakan, pencurian, pencopetan, pemerasan, dan lain-lain.
3. Kenakalan sosial yang tidak menimbulkan korban dipihak orang lain: pelacuran, penyalahgunaan obat, seks bebas.
4. Kenakalan yang melawan status misalnya mengingkari status anak sebagai pelajar dengan cara membolos, mengingkari status orangtua dengan cara minggat dari rumah atau membantah perintah mereka dan sebagainya. Pada usia mereka, perilaku-perilaku mereka memang belum melanggar hukum dalam arti yang sesungguhnya karena yang dilanggar adalah status-status dalam lingkungan *primer* (keluarga) dan *sekunder* (sekolah) yang memang tidak diatur oleh hukum secara terperinci.<sup>11</sup>

Perilaku merupakan hasil segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan tindakan. Dengan kata lain, perilaku merupakan respons/reaksi seorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya. Respons ini dapat bersifat pasif (tanpa tindakan nyata seperti berpikir, berpendapat, bersikap) maupun dalam bentuk aktif (dengan tindakan nyata)

---

<sup>11</sup> Sarlito Wirawan Sarwono. 1989, *Psikologi Remaja*, PT Raja Grafindo Persada, hal : 209



(Sarwono, 1993; 4). Selain itu, Robert Y. Kwick juga mengungkapkan (dalam Notoadmojo, 1985; 9) bahwa perilaku merupakan tindakan atau perbuatan suatu organisme yang dapat diamati dan bahkan dapat dipelajari.<sup>12</sup>

Menurut Suyono (1985,327) Pola merupakan suatu rangkaian unsur-unsur yang sudah ada untuk mengetahui suatu gejala yang dapat dipakai untuk menggambarkan atau mendeskripsikan gejala-gejala itu sendiri. Konsep pola terbagi dua yaitu pola dari (*pattern for*) dan pola bagi (*pattern of*). Pola dari adalah segala kelakuan dan kegiatan manusia yang dapat diamati, bertahan dan berulang-ulang dalam jangka waktu tertentu atau terinternalisasi dalam jangka waktu terbatas tetapi tidak tertentu. Sedangkan pola bagi adalah pola bagi kelakuan yaitu serangkaian norma baik yang berasal dari kepercayaan, aturan maupun nilai tradisional yang dipunyai oleh manusia menurut (Kessing, 1989:53).<sup>13</sup>

Pengertian pengaruh menurut kamus besar bahasa Indonesia(2002,849) yaitu Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari seseorang (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Menurut Badudu dan Zain(1994,1031) Pengaruh adalah(1)daya yang menyebabkan sesuatu yg terjadi(2)sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah

<sup>12</sup> Info skripsi, *pengertian prilaku*, <http://www.infoskripsi.com/Free-Resource/Konsep-Perilaku-Pengertian-Perilaku-Bentuk-Perilaku-dan-Domain-Perilaku.html>, 10 mei2010

<sup>13</sup> Robet M Kessing. 1989, *Antropologi budaya suatu perspektif Kontemporer*. Jakarta. Erlangga, Hal :53

sesuatu yang lain; dan(3)tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuasaan orang lain.<sup>14</sup>

## **F. Metodologi Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, kota Padang. Alasan pemilihan lokasi ini karena wilayah penelitian tersebut terdapat beberapa Sekolah dan Perguruan tinggi dan sarana tempat bermain *game online* yaitu *game center* yang bernama flamboyan dan pelangi. Tempat ini merupakan tempat para remaja memainkan berbagai jenis *Game Online*. Alasan praktis pemilihan lokasi ini adalah penulis juga tinggal di dekat daerah tersebut serta sering mengunjungi *game center* dan mengamati remaja- remaja yang bermain *game online* tersebut.

### **2. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif, untuk melakukan penelitian yang lebih baik dan terarah diperlukan suatu metode penelitian untuk mencari data yang lebih akurat dan benar guna menjawab pokok permasalahan, dengan menggunakan metode Pendekatan.<sup>15</sup> Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan pendekatan naturalistik, pendekatan naturalistik yakni suatu pendekatan yang berusaha untuk mencari pola, yaitu prinsip-prinsip yang mendasar perwujudan gejala yang ada. Gejala-gejala tersebut dilihat sebagai

<sup>14</sup> Pengertian pengaruh. 2000, Kamus besar bahasa indonesia, hal :849

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

<sup>15</sup> Hilman Hadikusuma, *Metode Pembuatan Kertas Kerja*, Penerbit CV. Mandar Maju, Bandung : 1995, Hal 61



satuan yang masing-masing berdiri sendiri tapi satu sama lainnya saling terkait dan merupakan satu kesatuan yang bulat dan menyeluruh atau *holistic*.<sup>16</sup>

Selain melakukan pendekatan *naturalistic* sifat penelitiannya yaitu *deskriptif*, yaitu metode yang berusaha mencari dan menyajikan data-data dari objek yang akan diteliti secara empiris dan terperinci secara alamiah atau wajar (*naturalistic*) sebagaimana adanya tanpa berusaha untuk merubah sesuai keinginan penulis.<sup>17</sup>

Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang nantinya akan menghasilkan data yang deskriptif. Taylor dengan lebih jelas mendefinisikan metode kualitatif adalah sebuah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang agar perilakunya dapat diamati dengan jelas. Metode penelitian kualitatif digunakan agar dapat menjamin validnya sebuah data (Vredenburg, 1984 : 9).<sup>18</sup>

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan adalah data kualitatif, sebagai sumber data primer (kata-kata dan tindakan) dari informan, sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari literatur-literatur hasil penelitian dan studi kepustakaan. Teknik yang dipergunakan dalam pengumpulan data adalah dengan melalui pengamatan dan wawancara. Pengamatan yang dilakukan untuk mengamati kegiatan, tingkah laku serta tempat. Yang akan diamati adalah tempat ,

<sup>16</sup> Lexi Moleong, 1990. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Hal:32.

<sup>17</sup> Nasution, 1995. *Metode Research*, Jakarta: Jemmars. Hal: 5.

<sup>18</sup> J Vredenburg.1984, *Metode Dan Teknik Penelitian Masyarakat*. PT Gramedia. Jakarta.Hal :9

situasi, dan keadaan perilaku remaja yang bermain *game online* di kelurahan Air Tawar Barat, khusus nya di *Game center* Flamboyan dan Pelangi. Sebagaimana yang dikatakan oleh Nasution, bahwa yang menjadi perhatian dalam setiap situasi sosial adalah tempat, pelaku dan kegiatan sebagai unsur-unsurnya.<sup>19</sup>

#### a. Observasi

Observasi adalah pengamatan secara langsung dimana penulis melihat, mendengar, dan juga mencatat perilaku atau sebagaimana yang terjadi sehingga kebenaran data tersebut dapat teruji. Dengan melakukan teknik observasi penulis dapat melihat, mencatat perilaku atau peristiwa yang dianggap penting, kemudian dianalisa dan dibuktikan kebenarannya. Teknik observasi ini dibagi menjadi dua kategori yaitu, observasi berstruktur dan tidak berstruktur atau disebut juga dengan observasi formal atau non formal. Observasi non formal ini hampir sama dengan observasi partisipasi (Vredenberght, 1984 :72).<sup>20</sup>

Saat melakukan teknik observasi ini, penulis sebelumnya melakukan beberapa kali kunjungan, untuk awalnya penulis mengamati lingkungan terlebih dahulu, mulai dari tempat *game center*, suasana tempat, pengunjung, dan aktivitas yang terjadi di *game center*, setelah cukup mengamati dan mendapatkan catatan dari observasi maka penulis melakukan pendekatan kepada orang-orang yang beraktivitas di *game center* Flamboyan dan Pelangi, hal ini dilakukan untuk membangun komunikasi yang baik dengan remaja yang sering beraktivitas di

<sup>19</sup> Nasution, S. 1992. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung : Tarsito.hal 43

<sup>20</sup> J Vredenberght.1984. *Metode Dan Teknik Penelitian Masyarakat*. PT Gramedia. Jakarta.Hal :72



*game center* yang akan dijadikan informan. Hasil dari observasi biasanya berupa catatan kecil atau biasa juga disebut dengan (field note) yang dibuat untuk memperkuat dan mengidentifikasi data yang dapat di lapangan. Observasi dilakukan dengan mengoptimalkan kemampuan penulis di lapangan sehingga si penulis dapat menangkap fenomena yang ada disekitarnya.

#### **b. Wawancara**

Wawancara dilakukan guna memperoleh data yang tidak didapatkan melalui pengamatan, yaitu berupa data verbal yang diperoleh secara langsung dari subjeknya. Sebagaimana dikemukakan Denzin, kombinasi pengamatan dan wawancara konsisten dengan metodologis interaksionisme simbolik yang memungkinkan penulis berupaya mengawinkan sifat-sifat tertutup tindakan sosial dengan sifat-sifatnya yang terbuka dan dapat diamati.<sup>21</sup> Teknik wawancara yang akan dipakai adalah wawancara yang bersifat bebas dan wawancara yang memakai pedoman wawancara. Pengumpulan data menggunakan teknik ini bisa dilakukan langsung di tempat-tempat *game center*. Dalam penelitian ini teknik wawancaralah yang terutama sekali digunakan, karena dengan teknik ini data-data yang diinginkan bisa dihimpun menurut tujuan yang akan dicapai penulis.

Tidak jauh berbeda dengan teknik observasi sebelum melakukan wawancara tentu harus dibangun dulu rapport baik dengan para *gamers* tersebut. Saat wawancara dilakukan penulis mencoba berempati yaitu memposisikan diri atau menempatkan diri seolah-olah berpihak kepada informan, agar tujuan

---

<sup>21</sup> Mulyana, Deddy, DR. MA. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. Hal 163

penelitian tercapai, dan mendapatkan hasil yang maksimal. Dengan strategi seperti itu maka informan akan merasa nyaman untuk bercerita kepada penulis, sehingga tidak ada keraguan informan untuk memberikan informasi yang penulis butuhkan untuk menyelesaikan penelitian ini.

#### 4. Pemilihan Informan

Dari permasalahan diatas maka penelitian ini menggunakan informan sebagai objek penelitian. Menurut Moleong informan adalah orang-orang dapat memberikan informasi sesuai dengan permasalahan penelitian. Pemilihan informan dilakukan dengan menggunakan teknik-teknik tertentu, tujuan untuk mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya. Penelitian kualitatif menggunakan data langsung, dimana penulis harus terjun langsung kelapangan untuk mengadakan pengamatan dan wawancara dengan informan. Informan adalah orang-orang yang dipilih sesuai dengan kepentingan permasalahan dan tujuan penelitian yang nantinya akan memberi keterangan yang berkaitan dengan penelitian.

Teknik pemilihan informan dalam penelitian ini dipilih dengan cara purposive, yaitu informan akan ditentukan secara sengaja oleh penulis dengan anggapan bahwa informan tersebut dapat memberikan keterangan atau data mengenai masalah penelitian.

Dalam penelitian ini informan kunci adalah para remaja yang mengalami kecanduan dalam bermain *game online*, dengan kriteria melihat aktifitas remaja yang bermain *game* tersebut yang lebih dari 10 jam dan remaja yang dapat mengakses internet di rumahnya. Selain dari informan kunci, penulis juga



menggunakan informan biasa. Berikut ini informan kunci yang dipilih untuk diwawancarai yaitu:

1. Doni (18 tahun) adalah seorang informan laki-laki yang saat ini sedang menjalani pendidikan di Sekolah menengah umum 2 padang .
2. Very (21 tahun) adalah seorang mahasiswa dari salah satu perguruan tinggi negeri di kota padang.
3. Roma (21 tahun) adalah seorang mahasiswa dari salah satu perguruan tinggi negeri di kota padang.
4. Adi (20 tahun) adalah seorang mahasiswa dari salah satu perguruan swasta di kota padang.
5. Gebi(15) adalah seorang informan laki- laki yang saat ini menjalani pendidikan sekolah menengah umum di kota padang.

Informan biasa adalah remaja yang bermain *game online*, pemilik *game center*, dan orang tua. Informan biasa memberikan informasi-informasi tambahan tentang perilaku remaja yang bermain *game online*. Berikut ini adalah informan biasa yang dipilih untuk diwawancarai sebagai penunjang suatu data :

1. Buk Gus (51 tahun) adalah seorang informan perempuan yang merupakan keluarga dan sekaligus wali dari informan Doni.
2. Bang Budi (30) merupakan pemilik warnet dan salah satu operator *Game Center* Flamboyan
3. Buk Tit adalah salah satu informan perempuan dan sekaligus orang tua dari Adi.

4. Buk Rina merupakan salah satu informan perempuan dan sekaligus orang tua dari informan Gebi.

## 5. Analisis Data

Analisis data adalah proses penyederhanaan data dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan.<sup>22</sup> Sedangkan menurut Patton, analisa data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya kedalam suatu pola, kategori dan suatu uraian dasar.<sup>23</sup> Analisa dalam penelitian kualitatif dimulai sejak pra lapangan, perumusan masalah dan berlanjut sampai akhir penelitian. Data disusun berarti pengelompokan dalam pola, kategori dan satuan dasar. Data dari hasil pengamatan, wawancara dan studi kepustakaan kemudian dikumpulkan dan dipelajari sebagai suatu kumpulan informasi yang pada akhirnya dianalisa sesuai dengan interpretasi penelitian terhadap data tersebut.

Selama melakukan penelitian dilapangan penulis sudah mulai melakukan analisa data. Data yang diperoleh dari pengamatan, wawancara mendalam berperan serta dalam kegiatan informan selama mungkin. Untuk mempermudah analisa penganalisaan data maka data-data yang telah didapatkan kemudian dipisahkan dan dikelompokkan ke dalam beberapa Domain. Domain adalah kategori simbolik apapun yang mencakup kategori-kategori lain (James P. Spradley, 1997).

Dalam penelitian ini, analisa data dilakukan sejak awal di lapangan. Data yang diperoleh bersumber dari laporan- laporan atau informasi yang diperoleh selama observasi dan wawancara, yang selanjutnya dikumpulkan, di pelajari dan

<sup>22</sup> Masri Singarimbun dan Sofyan Efendi (ed). 1989, *Metode penelitian Survey*. Jakarta LP3ES, Hal:263.

<sup>23</sup> Lexi Moleong. 2000, *Metode Penelitian Kualitatif*. Pt RemajaRosdakarya. Bandung Hal: 103.



kemudian data tersebut di *reduksi* dan disusun secara sistematis sehingga dapat memberikan gambaran lebih tajam tentang hasil pengamatan yang akhirnya dapat memberikan kesimpulan dari penelitian tersebut.

Analisa data dimulai dari membaca, mengelompokkan dan menelaah data-data yang didapat yang bersumber dari hasil observasi, wawancara, studi kepustakaan, dan lainnya, yang sudah diperoleh kemudian di kelompokkan dan dirangkum dan dikembangkan. Dengan menganalisa data inilah penulis bisa menghasilkan laporan yang deskriptif.

#### **G. Proses Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di kelurahan Air Tawar Barat Kecamatan Padang Utara. Adapun waktu dan lama penelitian berlangsung selama dua bulan mulai dari november sampai januari 2011. Setelah sebelumnya penulis dinyatakan lulus dalam seminar proposal pada tanggal 25 agustus 2010. Kemudian penulis mengurus surat pengantar penelitian dari pihak fakultas yang kemudian harus di urus kembali ke bagian kesbangpol di kantor balaikota padang untuk mendapatkan izin melakukan penelitian di daerah yang telah penulis tetapkan sebagai tempat penelitian. Dari kantor Walikota surat pengantar juga harus di laporkan ke Kecamatan agar mendapat izin penelitian sebelum penulis bawa ke kelurahan.

Sebelum penulis menentukan informan penulis menanyakan kepada operator warnet mengenai perilaku para remaja yang sering berkunjung di game center tersebut, serta menanyai berapa lama remaja – remaja tersebut yang memainkan game online.

Setelah mendapatkan beberapa informan yang sesuai dengan kriteria yang telah penulis tentukan. Dari data tersebut mulailah penulis melakukan pendekatan dengan para informan, melakukan wawancara dengan informan secara terbuka dengan memperkenalkan diri penulis sebagai mahasiswa yang sedang membuat skripsi. Informan yang penulis pilih pada umumnya sulit melakukan wawancara dengan penulis hal ini disebabkan karena informan tersebut lebih sering memainkan game online dari pada menjawab pertanyaan-pertanyaan dari penulis, setelah itu supaya komunikasi menjadi lancar antar penulis dengan informan penulis ikut berperan serta dalam memainkan game online. Dan melakukan wawancara melalui komunikasi seperti chatting yang tersedia di dalam game online tersebut. Setelah informan bersedia di wawancarai penulis pun melakukan wawancara dengan informan . tempat lain yang penulis gunakan untuk melakukan wawancara adalah rumah informan, kos-kosan informan. Selain mewawancarai informan penulis juga mewawancarai orang tua dari informan tersebut. Penulis juga mengamati aktifitas-aktifitas yang mereka lakukan. Dalam pengumpulan data sekunder dari kelurahan, penulis tidak mendapatkan kesulitan karena staf dari kelurahan memberikan data yang penulis butuhkan.

## BAB II

### GAMBARAN UMUM DAERAH PENELITIAN

#### A. Gambaran Umum Daerah Penelitian

##### 1. Kelurahan Air Tawar Barat

Kelurahan Air Tawar Barat merupakan salah satu dari 11 kelurahan yang terdapat di Kecamatan Padang Utara Kota Padang. Jarak kelurahan ini dari pusat kota adalah sekitar delapan kilometer, sehingga untuk sampai ke daerah ini tidak begitu sulit, karena dapat ditempuh dengan menggunakan transportasi umum maupun pribadi.

Berdasarkan data monografi Kelurahan Air Tawar Barat (2008), daerah ini memiliki luas 1.53 Km<sup>2</sup>, yang terdiri dari 14 RW (Rukun Warga) dan 62 RT (Rukun tetangga). Daerah Kelurahan Air Tawar Barat berada pada ketinggian lebih kurang 2-5 m dpl (meter diatas permukaan laut). Secara administratif, Kelurahan ini berbatas dengan:

- Sebelah Utara berbatasan dengan Kec, KotoTengah
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Kel.Ulak Karang Utara
- Sebelah Barat berbatasan dengan Samudra Indonesia
- Sebelah Timur berbatasan dengan Kel. Air Tawar Timur

Suhu udara rata-rata Kelurahan Air Tawar Barat adalah 24°C sampai dengan 32°C. Curah hujan pada daerah ini relatif sedang, yaitu rata-rata sebesar



389,94 milimeter per bulan, dengan jumlah hari hujan rata-rata 16,58 hari per bulan. Kelembaban udara berkisar antara 79% sampai dengan 89%. Angin berembus dari daerah barat dengan kecepatan berkisar antara 12 km/jam sampai dengan 35 km/jam.

## 2. Sejarah Kelurahan Air Tawar Barat.

Kelurahan Air Tawar barat di bentuk sekitar tahun 1981, sebelumnya bernama Kewalian Ujung Karang yang waktu itu masih tergabung dengan kelurahan Ulak Karang. Letak geografis daerah Air Tawar yang berada di pinggir pantai dan dahulunya terdapat banyak rawa maka agak sulit bagi masyarakat untuk menemukan air yang tawar. Syukurlah di tempat itu terdapat sebuah sumur besar atau mata air yang digunakan oleh warga sekitar sebagai sumber mata air untuk keperluan sehari hari seperti memasak, mencuci dan lain lain. Sumur dinamakan sumur Air Tawar.

*"Jadi dek urang urang kalau ka pai ka sumua tu mangko di kecek kan lah ka pai ka Aie Tawa"* (jadi kalau masyarakat akan ke sumur tersebut, maka mereka akan berkata akan pergi ke Air Tawar) penjelasan bapak Syaiful Bahri yg merupakan salah satu tokoh warga asli Kelurahan Air Tawar Barat.

Pada waktu itu Kelurahan Air tawar ada tiga yaitu; Kelurahan Air tawar Barat, Kelurahan Air tawar Timur, dan Kelurahan Air tawar Selatan. Namun sekarang Kelurahan Air tawar Barat disatukan dengan Kelurahan Air tawar Selatan.

Penduduk asli kelurahan Air Tawar Barat adalah suku *Guci* yang turun dari Pandai Sikek dan sudah mengolah lahan secara turun temurun dan mempunyai sertifikat lahan di daerah ini.

## B. Keadaan Demografis Kelurahan Air Tawar Barat

### 1. Penduduk

Jumlah penduduk kelurahan Air Tawar Barat berdasarkan data kelurahan tahun 2010 adalah 14.913 jiwa, dengan Jumlah kepala keluarga 5.015 KK. Sebagian besar dari penduduk nya adalah warga pendatang yang berasal dari berbagai daerah.

**Tabel 1**

Jumlah Penduduk Kelurahan Air Tawa Barat Menurut Kelompok Umur

No	Kelompok Umur	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	0 – 4	417	486	903
2	5 – 9	406	537	943
3	10 – 14	428	543	971
4	15 – 19	743	1.184	1.927
5	20 – 24	1.856	3.920	5.806
6	25 – 29	747	790	1.537
7	30 – 34	450	479	929
8	35 – 39	449	342	791
9	40 – 44	271	476	747
10	45 – 49	386	302	688
11	50 – 54	289	398	687
12	55 – 59	220	359	579
13	60 – 64	119	233	352
14	65 – 69	228	159	387
15	70 – 74	80	106	186
16	75 +	40	152	192
Total		7.129	10.496	17.625

Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Padang 2010

Tabel di atas menjelaskan bahwa di kelurahan air tawa barat , golongan umur yang terbesar terdapat pada golongan umur 20-24 tahun (5.806 jiwa) sedangkan golongan umur yang jumlahnya paling kecil adalah 70-74 tahun ( 186 jiwa).

Dengan luas wilayah 1.53 Km<sup>2</sup>, dan jumlah penduduk pada tahun 2008 yang mencapai 17.625 jiwa menunjukkan bahwa daerah kelurahan air tawa barat terjadi perkembangan penduduk yang padat. Perkembangan penduduk di kelurahan air tawa barat juga diiringi oleh perkembangan ekonomi, seperti: pada siang hari maupun malam hari kelurahan air tawa barat tetap terlihat ramai, dengan berbagai aktifitas yang di lakukan oleh masyarakat, baik berupa rental komputer, internet aktifitas jual beli, photocopy, dan sebagainya.

Tingginya laju pertumbuhan penduduk yang terjadi di Kelurahan Air tawa barat perlunya sarana kesehatan yang memadai untuk menunjang kesejahteraan masyarakat di bidang kesehatan. Sarana kesehatan yang berada di Kelurahan air tawa barat berupa puskesmas, posyandu, toko obat, serta praktek dokter. Yang melayani masyarakat di Kelurahan air tawa barat khususnya dan Kecamatan padang utara pada umumnya.

## **2. Agama**

Mayoritas masyarakat yang berada di Kelurahan air tawa barat merupakan pemeluk agama Islam. Terbukti dengan banyaknya jumlah rumah ibadah yang tersebar di Kelurahan Air Tawa Barat. Bersarkan data Kantor Urusan Agama (KUA) Kecamatan Padang Utara, tahun 2008 di Kelurahan Air



Tawar Barat terdapat 8 masjid dan 4 mushalla. Praktek keagamaan sehari-hari di Kelurahan air tawar barat dapat dikatakan berjalan dengan baik. Masyarakat kelurahan air tawar barat biasanya melakukan perayaan hari besar agama Islam di masjid atau mushalla yang ada disekitar tempat tinggal mereka. Mereka mengadakan pengajian setelah shalat Magrib dan Isya dengan mengundang ustadz yang sudah berpengalaman memberikan pengajian. Selain pengajian pada hari-hari besar agama Islam, di masjid dan mushalla juga diadakan pengajian rutin yang dilakukan satu kali dalam seminggu dan pengajian atau wirid yang dikhususkan untuk remaja yang disebut dengan wirid remaja yang dilakukan satu kali dalam sebulan.

Di kelurahan Air Tawar Barat terdapat 3 macam agama yang dianut oleh penduduknya, yaitu: Islam, Kristen Protestan, dan Kristen Katolik. Mayoritas penduduk kelurahan Air Tawar Barat beragama Islam. Untuk lebih jelasnya mengenai jumlah penduduk kelurahan Air Tawar Barat berdasarkan agama yang dianutnya, dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

### **3. Tingkat Pendidikan**

Tingkat pendidikan di Kelurahan Air Tawar Barat sudah mencakup dari tingkat pendidikan yang Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Pada dasarnya tingkat pendidikan masyarakat Kelurahan Air Tawar Barat sudah relatif baik, karena sekitar 50% penduduknya sudah menamatkan pendidikan hingga jenjang SLTA. Walaupun ada yang tidak tamat Sekolah Dasar atau hanya sampai tamatan Sekolah Dasar, itupun dalam jumlah yang relatif kecil dari jumlah keseluruhan

penduduk. Untuk keterangan lebih jelasnya, jumlah penduduk menurut lulusan pendidikan umum dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2**  
**Jumlah Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan**

No.	Tingkat Pendidikan	Jumlah (Orang)
1	Buta Huruf	18
2	Tidak Tamat SD	219
3	Sekolah Dasar / Sederajat	2928
4	Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama	4031
5	Sekolah lanjutan Tingkat Atas	4833
6	Tamat D1	182
7	Tamat D2	204
8	Tamat D3	413
9	Sarjana S1	1.525
10	Sarjana S2	617
11	Sarjana S3	103
	Jumlah	15.073

*Sumber: Kantor Kelurahan Air Tawar Barat Tahun 2010*

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa terdapatnya 18 orang buta huruf dan 219 orang yang tidak tamat SD. Sedangkan yang tamat sekolah dasar/ sederajat sebanyak 2928 orang, sekolah lanjutan tingkat pertama sebanyak 4031 orang, dan sekolah lanjutan tingkat atas sebanyak 4833 orang, 11.792 penduduknya mengecap pendidikan dari SD sampai SMU. Sedangkan penduduk yang pendidikannya sampai tingkat Perguruan Tinggi hanya 3.044 orang. Jadi dapat diasumsikan bahwa pengetahuan penduduk dan keinginan dari masyarakat yang berada di Kelurahan Air Tawa Barat untuk mendapatkan pengetahuan cukup tinggi

Sementara itu, dalam menunjang pendidikan di Kelurahan Air Tawar Barat, terdapat sarana pendidikan formal sebanyak 20 buah. Untuk lebih jelasnya

mengenai jumlah sarana pendidikan yang ada di Kelurahan Air Tawar Barat dapat dilihat pada table berikut ini.

**Tabel 3**  
Jumlah Sarana Pendidikan

No.	Sarana Pendidikan	Jumlah
1	Taman Kanak-Kanak	6
2	Sekolah Dasar	7
3	Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama	1
4	Sekolah Lanjutan Tingkat Atas	3
5	Akademi	2
6	Perguruan Tinggi	1
	Jumlah	20

*Sumber: Kantor Kelurahan Air Tawar Barat Tahun 2010*

Berdasarkan tabel di atas dilihat bahwa adanya sarana pendidikan seperti taman kanak-kanak yang berjumlah 6, sekolah dasar yang berjumlah 7, sekolah lanjutan tingkat pertama berjumlah 1, sekolah lanjutan tingkat atas berjumlah 3, akademi berjumlah 2 dan yang terakhir terdapatnya perguruan tinggi yang berjumlah 1.

Selain sarana pendidikan diatas, dalam rangka peningkatan pengetahuan masyarakat di bidang keagamaan, terdapat sarana pendidikan agama seperti TPA, TPSA dan MDA yang memberikan pendidikan agama kepada anak-anak yang berada di sekitar kelurahan air tawar barat. di TPA, TPSA dan MDA ini anak-anak di ajarkan cara membaca al-Qur'an dan pengetahuan keagamaan. Sarana pendidikan agama yang terdapat di Kelurahan air tawar barat berdasarkan data Kantor Urusan Agama (KUA) kelurahan Air tawar Barat terdapat pada tahun 2008 delapan buah TPA dan delapan TPSA dan tiga MDA di Kelurahan air tawar barat.



#### 4. Mata Pencaharian

Mata pencaharian penduduk Kelurahan Air Tawar Barat sangat beragam, seperti yang dijelaskan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4**

Jumlah penduduk menurut Jenis Mata Pencaharian

No.	Jenis Mata Pencaharian	Jumlah (Orang)
2	Dagang	1.617
3	Pengusaha/Swasta	203
4	Pegawai Negri	5.889
5	TNI/POLRI	19
6	Dokter	20
7	Nelayan	60
8	Penjahit	28
9	Tukang Batu	18
10	Tukang Kayu	8
11	Montir	9
12	Sopir	43
13	Pengemudi becak	30
	Jumlah	7.944

*Sumber: Kantor Kelurahan Kelurahan Air Tawar Barat Tahun 2010*

Sekitar 50% penduduk Air Tawar Barat yang mempunyai mata pencarian dan pada umumnya bekerja sebagai pegawai negri. Dan sebagian lain bermata pencaharian di bidang swasta, berdagang buruh dan nelayan.

#### C. Sistem Kekerabatan Dan Stratifikasi Sosial

Sistem kekerabatan secara umum di Kelurahan Air Tawar Barat adalah sistem kekerabatan matrilineal sesuai dengan mayoritas penduduk yang berbudaya *Minangkabau*. Sistem matrilineal adalah pengambilan garis keturunan berdasarkan garis keturunan ibu. Anak yang baru lahir akan mengikuti suku ibunya dan dia juga akan dibesarkan dan tinggal dilingkungan kerabat ibunya

hingga dia memasuki jenjang perkawinan. Berbeda dengan anak laki-laki, apabila setelah menikah akan tinggal dilingkungan kerabat istrinya sebagai orang sumando, akan tetapi dia termasuk ke dalam suku ibunya.

Proses yang demikian, di Minangkabau pada dasarnya berlaku secara turun temurun yang diturunkan dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Sedangkan yang dikatakan dengan sistem kekerabatan itu sendiri adalah suatu bentuk hubungan sosial yang terdapat dalam masyarakat, yang mengatur hubungan seseorang dengan orang lain dimana didalamnya terdapat hubungan bertali darah dan ikatan perkawinan yang membuat dia menjadi sebuah kerabat.

Pada dasarnya kelompok terkecil dalam masyarakat adalah keluarga inti, yang dikatakan keluarga inti adalah keluarga saparuik, yaitu orang yang berasal dari satu garis keturunan ibu, keluarga yang berasal dari hubungan satu nenek. Keluarga inti itu terdiri dari ibu, anak mamak dan nenek, sedangkan kakek dan suami merupakan orang lain. Karena matrilineal dia tidak mempunyai hubungan bertali darah akan tetapi, dia datang dari keluarga lain yang ada di Minangkabau. Walaupun masih menganut sistim diatas, namun di Kelurahan Air Tawar Barat ini tidak banyak penduduknya yang tinggal utuh bersama keluarga inti karna sebagian besar penduduknya merupakan warga pendatang yang hanya tinggal satu keluarga atau istilahnya Kepala Keluarga.

Hubungan kekerabatan lain yang terjadi di Simabua dapat dilihat dalam proses perkawinan, kematian. Seperti pada saat acara perkawinan, maka akan direnggukkan oleh semua anggota suku, untuk menentukan siapa yang akan datang "*mamanggia*" untuk memberi tahukan kepada "*urang sumando*".

#### D. Deskripsi Umum Lokasi "Game Center" di Kelurahan Air Tawar Barat

*Game center* – *game center* yang di deskripsikan di bawah ini merupakan *game center* yang menjadi salah satu tempat penelitian. Alasan memilih *game center* tersebut karena *game center* ini merupakan suatu tempat bermain *game online* yang sering di kunjungi oleh *gamers* ( pemain *game online* )

##### 1. Warnet dan *game center* Flamboyan

*Game center* ini berdiri bulan mei tahun 2006, yang di kelola oleh reza. Awal nya adalah sebuah warnet, namun pada awal tahun 2008 karna banyak nya permintaan dari pemain *game online* (*gamers*) untuk membuat tempat bermain khusus *game online* (*game center*). *Game center* yang beralamat di jalan joni anwar memiliki dua tingkat. Tingkat pertama atau di lantai bawah terdapat 21 unit komputer, 1 komputer induk (tempat pembayaran biling) yang terletak d atas meja di samping kanan pintu masuk dan 20 komputer lagi tempat bermain *game online* yang di lengkapi *speaker active*, monitor LCD (*Liquid Crystal Display*), dan headset yang terletak berjejer di tengah meja persegi panjang yg di susun memanjang. Di dalam komputer tersebut berisikan berbagai macam *game online* di dalamnya, seperti *game rising force*, *perfeck war*, *3kingdom*, *warcraff*, *cpnter strike*, *point blank*, dan lain- lain.

Di lantai atas atau lantai dua mempunyai 10 komputer tempat *broasing* dan *internet* berbeda dengan lantai bawah yang khusus tempat bermain *game online*. Tiap komputer di lenkapi *headset* ( untuk mendengarkan lagu dan film) , card reader tempat memasukan *memory card*, *cd room* (alat untuk memutar



dvd,vcd), *web cam* (alat untuk aplikasi video call), USB (untuk penyambung flasdisk), bluetooth.

*Game center* tersebut yang mempunyai empat kariawan atau operator, dua operator yang masuk pada jam pagi tepat nya jam 8.00 wib yang mengoperasikan buat di lantai atas dan dua operator lagi yang datang di malam tepat nya jam 19.00 wib.

**Tabel 5**

Berikut ini layanan *game center* flamboyon

No	keterangan	satuan	harga
1	Personal Pagi (8 00-18 00)	menit	Rp 50,-
2	Paket 2jam ( pagi )	jam	Rp 5.000,-
3	Personal malam(19 00- 7 00)	jam	Rp 2.500,-
4	Paket 5 jam ( malam)	jam	Rp 10.000,-
5	Paket 10 jam (malam)	Jam	Rp 18.000,-

*Sumber : data dari warnet flamboyon*

Berdasarkan tabel di atas terdapatnya berbagai macam paket yang di tawarkan oleh *warnet/ game center* Flamboyon yaitu paket personal pagi yang di mulai dari pukul 8:00 pagi sampai pukul 18 :00 sore dengan harga Rp.50 per menit nya, dan ada juga paket 2 jam seharga Rp 5000 per 2jam, dan pada waktu malam ada juga paket perjam nya seharga Rp 2.500, serta paket 5jam seharga Rp10.000 per 5jam dan yang terakhir paket 10jam seharga Rp 18.000 per 10jam dimana kita bisa bermain selama selama 10jam paket malam tersebut di mulai pada pukul 19:00 -07:00.

Di flamboyon tersebut, mempunyai fasilitas seperti *frezer* (tempat menyimpan minuman dingin),ruang sholat, kamar mandi (wc), dan lapangan

parkir yang cukup luas buat pelanggan yang datang kesana dan di meja *operator* terdapat berbagai macam makanan seperti goreng2an, kue, *snack*. Disebelah *game center* tersebut terdapat sebuah *café* yang menjual berbagai macam menu makanan seperti nasi goreng, lontong, soto, mie goreng, mie rebus dan minuman seperti teh es, extrajos susu, kopi dingin. *Café* tersebut merupakan bagian yang disediakan oleh pemilik *game center* tersebut yang mana bertujuan untuk menciptakan kenyamanan, kepuasan dari pelanggan dalam bermain *game online* di tempat tersebut tanpa merasa lapar dan haus.

**Tabel 6**

Layanan makanan dan minuman

No	keterangan	satuan	harga
1	Aqua gelas	gelas	Rp 500,-
2	Aqua botol	botol	Rp 2.000,-
3	Teh botol sosro	botol	Rp 3.000,-
4	Fanta, sprit, coca-cola	botol	Rp 3.000,-
5	Teh es	gelas	Rp 3.000,-
6	Nasi goreng	piring	Rp 6.000,-
7	Mie goreng/rebus	mangkok	Rp 5000,-
8	Lontong	piring	Rp 4000,-
9	Soto	piring	Rp 6000,-

*Sumber : data dari warnet flamboyan*

Berdasarkan tabel di atas, di warnet flamboyan terdapat berbagai macam layanan makanan dan minuman seperti Aqua gelas seharga Rp 500, aqua botol seharga Rp 2.000, the botol sosro seharga Rp 3.000, minuman bergas seperti fanta, sprite, dan coca cola yang dijual seharga Rp 3.000, Teh es seharga 3.000 dan menu makanan seperti nasi goreng yang dijual dengan harga Rp 6.000, mie goreng/rebus seharga

Rp 5.000, lontong seharga Rp 4.000, dan menu makanan yang terakhir yaitu soto yang dijual dengan harga Rp 6.000 per piring nya.

## 2. Pelangi Net

Berdasarkan sumber data dari operator yang bernama ari. *Game center* ini ada pada tahun 2009. *Game center* tersebut mempunyai 10 komputer yang dilengkapi headset, card reader, layar LCD. Tempat tersebut mempunyai 2 petugas disebut juga OP yang mengoperasikan komputer induk untuk mengatur masalah pembayaran (biling) komputer yang bermasalah. Awal nya pelangi net merupakan sebuah warnet dan brosing, karna kurang nya peminat ato pengunjung internet tempat tersebut mengubah nya menjadi *game center*.

Pelangi net mempunyai fasilitas kamar mandi (wc), ruangan ber-Ac, dan mempunyai frezer (tempat minuman dingin). Di depan meja operator terdapat berbagai macam makanan dan goreng-gorengan. Di tempat ini pemiliknya hanya menyediakan berbagai macam makanan ringan saja dan minuman seperti the botol, aqua gelas dan botol, serta minuman bergas seperti coca cola, fanta dan sprit.

**Tabel 7**

Berikut ini daftar layanan pelangi net

No	keterangan	satuan	harga
1	Personal Pagi (8 00-18 00)	menit	Rp 50,-
2	Paket 2jam ( pagi )	jam	Rp 5.000,-
3	Personal malam(19 00- 7 00)	jam	Rp 1.500,-
4	Paket 10 jam ( malam)	jam	Rp 14.000,-



Berdasarkan tabel di atas terdapat daftar layanan yang di sediakan oleh pelangi net, seperti paket personal pagi seharga Rp 50 menit dan paket 2 jam seharga Rp 5.000 selama 2jam, paket pagi tersebut dimulai pada pukul 08:00 sampai pukul 18:00, sedangkan paket personal malam yang dimulai pada pukul 19:00 sampai pukul 07:00 pagi seharga Rp 1.500 per jam dan paket 10jam seharga Rp 14.000 selama 10 jam nya.

### BAB III

#### FAKTOR – FAKTOR PENYEBAB REMAJA BERMAIN *GAME ONLINE*

Pada bab III ini penulis menjelaskan mengenai perilaku lima orang informan. Dari lima orang informan ini dapat di gambarkan latar belakang keluarga dan kondisi sosial, ekonomi, aktivitas sehari-hari mereka dan pola perilaku remaja yang bermain *game online*. Alasan memilih informan ini adalah karena intensitas berkunjung ke game center serta lama nya bermain *game online* lebih dari 10 jam, dan juga *gamers* yang memiliki akses internet dirumah.

Dengan adanya gambaran perilaku dari remaja ini, maka di harapkan akan tampak perberdaan perilaku dari masing – masing remaja dalam bermain *game online*.

#### A. Profil Informan

##### 1. Informan Doni

Doni merupakan anak laki-laki bungsu satu-satunya dari tiga bersaudara. Saat ini ia berusia 18 tahun. Doni begitu ia disapa akrab oleh teman-temannya masih duduk di kelas 2 SMU tercatat sebagai murid di SMU 2 Padang. Sedangkan ke dua kakaknya telah berkeluarga. Ia tinggal di Padang pada tahun 2004 semenjak ia masih menduduki bangku SMP. Sebenarnya doni adalah siswa kelas 3 SMU tapi karena ia sering bolos dan tergolong anak yang nakal Doni sempat tinggal kelas sehingga saat ini ia masih kelas 2 SMU. Doni seorang

muslim dan berasal dari suku melayu. Secara fisik Doni berbadan sedang memiliki tinggi sekitar 165 cm. Ia memiliki kulit sawo matang dan rambut ikal. Doni tergolong anak yang ramah dan mudah terbuka dengan orang yang baru dikenal. Hal ini tentu memudahkan penulis melakukan penelitiannya.

Dari penuturan Doni kedua orang tua nya bekerja di Malaysia, dan kemudian ia tinggal bersama tantenya (adik ibunya) di daerah Polonia. Ia mendapat kiriman dari orang tua nya sekitar Rp 2.000.000 per bulannya. Dari pengakuan Doni, uang saku yang diberikan orangtuanya cukup besar sehingga Doni dapat memenuhi kebutuhan hidupnya perbulan. Doni juga diberi fasilitas oleh orang tuanya berupa motor yang digunakan Doni untuk pergi ke sekolah, dan *handpone* yang di berikan orang tuanya sebagai akses komunikasi dengan orang tuanya.

## 2. Informan Veri

Veri adalah mahasiswa dari salah satu Perguruan Tinggi Negeri di Kota Padang yang berusia 21 tahun dan sekarang telah berada di semester delapan (8) . Veri yang bersuku melayu, beragama islam ini mengenal *game online* karna satu kosan dengan teman nya yang bernama roma yaitu pada tahun 2008. Veri berasal dari Bukittinggi. Ia mempunyai 2 orang adik yang masih bersekolah d smp dan satu nya masih sekolah dasar (SD). Ayah nya Veri bekerja Wiraswasta dan sedangkan ibunya bekerja sebagai guru agama.

Dari pengamatan dan hasil wawancara, veri tinggal di tempat kos -kosan. Di daerah air tawar. Ia kos bersama temanya yang bernama roma yg satu kuliah dengannya. Menurut veri ia mendapat uang bulanan sekitar 1.500.000 di luar uang



semester dan sewa kos. Namun tak jarang Ia mengalami kekurangan uang pada akhir bulan, sehingga veri akan menghubungi orang tuanya kembali untuk minta uang di tambahan. Biasanya veri akan dapat tambahan lagi Rp.300-500 ribu perbulannya. Jadi jika di totalkan, veri dapat kiriman dari orang tuanya Rp.2.000.000 perbulan. Untuk kalangan mahasiswa, uang sebanyak itu sudah lebih dari cukup membiayai hidupnya sehari-hari dan tak heran jika veri memiliki hobi bermain *game online* bersama teman –temannya.

### 3. Informan Roma

Roma seorang mahasiswa yang terdaftar di salah satu Perguruan Tinggi negri di Kota Padang . Saat ini Roma berusia 21 tahun, memiliki wajah yang tampan, kulit kuning langsung. Pemeluk agama Islam ini memiliki tinggi sekitar 170 cm dan berat 65kg. Sebelum ia tinggal di daerah Pariaman, Ayah roma seorang pensiunan PU, sedangkan ibunya bekerja sebagai PNS dan membuka sebuah usaha keluarga. Roma merupakan anak bungsu dari 3 orang bersaudara, semua kakaknya telah bekerja dan berkeluarga. Saat ini roma tinggal di kos-kosan di daerah air tawar. Kos-kosan tersebut ia menyewa Rp 900 ribu per enam bulan.

Berdasarkan hasil wawancara, pendapatan orang tua Roma perbulannya mencapai Rp.6.000.000. Setiap bulannya Roma mendapat kiriman uang dari orang tuanya Rp.2.000.000 untuk awal bulannya, dan Rp.500.000 perbulan dari kakaknya. Sebagai anak bungsu Roma sangat manja, semua keinginan selalu dikabulkan oleh orang tua dan kakak-kakaknya. Jadi jika Roma kekurangan uang, ia tidak perlu khawatir karena ia bisa menelpon orang tuanya kapan saja untuk minta uang. Jarak keluarga seperti orang tua terhadap anak yang disebabkan

karena berbeda tempat tinggal menjadikan salah satu faktor yang mempengaruhi remaja yang sering melakukan kemauan nya sendiri tanpa di batasi oleh orang tua.

#### 4. Informan Adi

Sebut saja Adi, seorang mahasiswa yang berusia 20 tahun, seorang muslim dan merupakan anak bungsu dari dua bersaudara, sedangkan kakanya bertubuh kurus dan bekerja di *counter handphone*. Adi bertubuh besar, berambut lurus, kulit sawo matang. Laki –laki mempunyai berat 75kg dan tinggi 170cm ini bertempat tinggal di daerah Polonia, di jalan Ngurah Rai. Adi berasal dari kota padang ia tinggal bersama orang tuanya. Adi kuliah di UPI yaitu Universitas Putra Indonesia, jurusan Teknik Informasi.

Menurut penuturan Adi merupakan anak yatim, ayahnya telah meninggal sewaktu ia masih SD, sedangkan ibunya bekerja sebagai guru di SMPN 2 padang. Informan ini berasal dari keluarga menengah, hal ini dapat dilihat dari segi bentuk rumah yang cukup luas, beralaskan keramik, dan mempunyai halaman yang cukup luas. Adi di fasilitasi kendaraan oleh orang tua nya untuk pergi berangkat kuliah. Penghasilan orang tuanya sekitar rp 4.000.000 perbulannya.

Berbeda dengan informan lain, Adi tidak mendapatkan uang belanjanya perbulan melainkan diberi perhari oleh orang tuanya. Setiap harinya Adi diberi uang Rp.30.000-Rp40.000. Didalam kamarnya adi terdapat komputer yang juga dapat mengakses internet. Adi mempunyai hoby yang berbeda dengan remaja lainnya, dimana kebanyakan setiap orang bermain bersama teman –teman nya dan

berolah raga sedangkan adi lebih suka berada didepan komputer dan memainkan sesuatu permainan yang disebut juga dengan *game online*.

### 5. Informan Gebi

Gebi begitulah panggilan dirumahnya, yang berusia 15 tahun, anak ketiga dari empat bersaudara dan tinggal bersama orang tuanya di daerah Jundul, Tabing. Ayah Gebi bekerja sebagai wirawasta sedangkan ibunya adalah ibu rumah tangga. Kakak yang pertama telah berumah tangga sedangkan yang kedua masih kuliah dan adiknya sekolah di SDN 17, sedangkan Gebi siswa kelas satu yang bersekolah di SMU Pembangunan. Gebi di fasilitasi sebuah kendaraan bermotor oleh orang tuanya. Menurut penuturan Gebi, ayahnya mempunyai penghasilan sekitar Rp 6.000.000 per bulannya, dan ia mendapat uang sekitar 20-30 ribu rupiah perhari nya.

Gebi memiliki tinggi badan 165 dan berat 50kg yang merupakan keturunan Islam dari orang tuanya tersebut tergolong keluarga yang cukup mapan. Hal tersebut dapat di lihat dari rumah Gebi tergolong besar diatara rumah-rumah yang ada di sekitarnya, dengan lima kamar tidur, ruang tamu, ruang makan, ruang keluarga, dapar serta kamar mandi. Di dalam rumah tersebut terdapat 1 komputer yang terletak diruangan keluarga yang memiliki akses internet. Komputer itulah yang sering digunakan Gebi untuk bermain *game online*. Selain itu juga terdapat *laptop* yang di miliki oleh kakak keduanya. Hubungan gebi dengan saudara-saudaranya berjalan dengan baik, kadang-kadang juga ada perselisihan antara saudaranya karena hal- hal kecil.



## B. Pola-pola Aktivitas Remaja yang Bermain *Game online*

### 1. Informan Doni

Kegiatan siswa kelas 2 smu ini sehari-hari, selalu melakukan kegiatan di dalam dan di luar rumah. Pada hari sekolah, aktivitas Doni yang di mulai bangun bangun pukul 6.00 pagi kemudian bersiap- siap untuk persiapan ke sekolah seperti mandi, sarapan, menyusun buku daftar pelajaran yang akan dipelajari. Kemudian doni berangkat ke sekolah pukul 7.00 pagi dengan mengendarai motor yang telah di fasilitasi oleh orang tuanya. Biasanya doni hanya memakan waktu 10 menit untuk sampai ke sekolah nya hanya berjarak 5 km. Sepulang sekolah, tepatnya pukul 13.30 doni selalu menyempatkan diri ke *game center* untuk bermain *game online*, doni termasuk anak yang tidak suka bermain bersama teman nya seperti berolah raga, nongkrong di tempat teman nya, bahkan ia lebih sering menghabiskan waktunya di tempat *game center* sambil memainkan *game PB(Point Blank)* atau *perfeck war (pw)*.

Doni pertama kali mengenal *game online* dari teman nya. Ketika itu ia kelas 2 smp. Ia di ajak oleh temannya ke warnet yang berada dekat sekolahnya mereka. Pada awalnya doni hanya menemani saja, tanpa banyak bertanya, ia melihat *game online* yang dimainkan oleh teman nya. Karna doni mempunyai hobi bermain game kemudian ia tertarik untuk mencoba *game* tersebut. Ia meminta kepada temanya itu untuk mengajarkanya cara menggunakan dan memainkan *game online* tersebut.

Pola prilaku Doni seperti membolos dari sekolah, hal tersebut doni lakukan karna ingin memainkan *game online* dimana game tersebut memberikan

kencanduan yang membuat doni rela untuk bolos sekolah, sewaktu bermain kan *game online* tersebut penulis melihat berbagai macam ekspresi yang dilakukan doni mulai dari marah, berteriak, tertawa dan bahkan berkata- kotor dan ada juga sesekali memukul meja yang kadang di tegur oleh *operator game center* tersebut. Selain itu doni juga lupa akan tugas nya sebagai pelajar yaitu mengerjakan tugas sekolah dan sebagai seorang muslim Doni jarang mengerjakan perintah agama yaitu sholat.

#### *\*Waktu Bermain Game online*

Doni menghabiskan waktunya ketika bermain *game online* kurang lebih dari sepuluh jam. Dalam bermain *game online* ia tidak memperhitungkan biaya yang ia mainkan, hal ini di sebabkan karna keasikan dalam bermain *game online* tersebut. Ia mulai bermain *game online* setelah pulang sekolah.

Selama penelitian doni pernah kedapatan bolos sekolah (cabut) dimana pada saat tersebut penulis berada di tempat *game center* tersebut. Hal tersebut ia lakukan tiga hari berturut- turut tidak masuk sekolah. Awal nya ia tidak mengaku bolos sekolah tetapi karena hari berikutnya ia masih tetap bolos sekolah. Berikut ini adalah penuturan Doni :

*“ Wak cabut ko dek ado event se di game pw ko da,event nyo salamo tigo hari,sayang klo ndak ikuik wak,soalnya dek ado event ko capek naik lvl wak, tu dropanyo banyak lo”.*

“Artinya saya bolos sekolah karna di dalam game PW itu sedang ada event, rugi kalo tidak ikut, kalo ikut event nya bisa cepat naik level, mendapat barang –barang menarik”.

Berdasarkan penuturan di atas dimana remaja yang bernama Doni tersebut rela untuk bolos sekolah yang disebabkan oleh permainan *game online* yang memberikan ketertarikan sendiri di dalam memainkan *game online* sehingga membuat para remaja lupa akan aktivitasnya.

## 2. Informan Veri

Kegiatan sehari-hari Veri yaitu mengikuti perkuliahan. Dimana kegiatan perkuliahan berbeda dengan kegiatan sekolah, seperti jadwal perkuliahan yang tidak menentu kadang kuliah pagi, siang bahkan sore hari. Pada pagi hari yaitu dimulai bangun pagi sekitar pukul 06.00 dan melakukan aktifitas setelah bangun pagi seperti mandi, setelah selesai mandi kemudian Veri membuat minuman seperti teh atau susu sambil menunggu bukanya warung yang menjual sarapan seperti longtong dan pecal. Ia berangkat kuliah pada pukul 08:50 pagi dimana jarak antara kos-kosan dengan kampusnya sangat dekat yang hanya membutuhkan waktu 2 menit. Setelah selesai kuliah Veri langsung mengunjungi *game center* tempat ia biasa memainkan *game online* yaitu Flamboyan

Veri lebih banyak menghabiskan waktu nya di tempat *game center* dari pada berada di lingkungan kampus. Hal tersebut terlihat ketika penulis mengunjungi tempat *game center* tersebut, karna setiap penulis berkunjung ke *game center* tersebut ia selalu berada di tempat tersebut sambil memainkan *game online*.

Veri pertama kali mengenal *game online* dari teman kosnya. Ia di ajak oleh temannya ke warnet yang berada dekat kosan mereka. Pada awalnya doni hanya menemani saja, tanpa banyak bertanya, ia melihat *game online* yang dimainkan



oleh teman nya. Karna veri mempunyai hobi bermain *game* kemudian ia tertarik untuk mencoba *game* tersebut. Ia meminta kepada temanya itu untuk mengajarkanya cara menggunakan dan memainkan *game online* tersebut.

Pola prilaku veri seperti tidak masuk kuliah, hal tersebut Veri lakukan karna ia ingin memainkan *game online*. Sewaktu memainkan *game online* tersebut penulis melihat berbagai macam expresi yang di lakukan Veri mulai dari marah, berteriak, tertawa dan bahkan berkata kotor dan ada juga sesekali memukul meja yang kadang di tegur oleh Operator *game center* tersebut. Selain itu Veri juga lupa akan tugasnya sebagai mahasiswa yaitu mengerjakan tugas kuliah dan sebagai seorang muslim Veri jarang mengerjakan perintah agama yaitu sholat.

#### \*Waktu Bermain *Game online*

Dalama memainkan *game online*, Veri bisa menghabiskan waktunya antah 10-12 jam bahkan lebih. Dalam bermain *game online* ia tidak memperhitungkan biaya yang ia mainkan, hal ini di sebabkan karna keasikan dalam bermain *game online* tersebut.

Karna keasikan very bermain *game online* dimana *game* yang ia mainkan adalah perfeck war (pw) yaitu *game* petualangan yang mempunyai banyak *character* yang berbeda jenisnya yang membutuhkan ketangkasan, pengetahuan dalam memainkan *game* tersebut membuat Very lupa dan malas dalam melakukan kegiatan perkuliahnya, berikut ini penuturanya :

*"Asik se memainkanyo, gambarnya rancak,ado tantanganmyo serasa ado kehidupan di dalam nyo,wak bisa komunikasi samo urang, dapek hal yg baru,dek sedang lamak main, eh lah lupu se ado kuliah siang hari".*

“Artinya gamenya asik, gambarnya bagus, menantang, di dalam game tersebut serasa ada kehidupan di dalamnya karna kita bisa berkomunikasi dengan sesama pemain game, mendapatkan hal-hal yang baru, karna keasikan main, jadi gak ingat bahwa ada kuliah di siang hari”.

Berdasarkan penuturan diatas dimana jenis permainan *game online* menimbulkan ketertarikan bagi yang memainkannya karna didukung oleh fitur-fitur lucu dan menarik.

### 3. Informan Roma

Roma begitulah sapaanya, Aktivitas perkuliahan Roma tidak hampir sama dengan Very karna ia satu jurusan, yaitu di mulai dengan aktivitas keseharian Roma dimulai pada jam 06.00 pagi, ia bangun tidur dan kemudian mandi, kadang kalo ada tugas ia ketempat temannya untuk mengerjakan tugas yang hanya mengcopy paste tugas temannya dan kemudian memrintnya. Kemudian pada jam 07.00 ia sarapan seperti longtong dan pecal. Ia berangkat kuliah pada pukul 08:50 pagi dimana jarak antara kos-kosan dengan kampusnya sangat dekat yang hanya membutuhkan waktu 2menit. Setelah selesai kuliah Roma langsung mengunjungi *game center* tempat ia biasa memainkan *game online* yaitu Flamboyan.

Roma pertama kali mengenal *game online* semenjak ia masih 3 SMU. Ia mengetahui *game online* ini karna ia sering bermain di warnet bersama teman-temannya. Pada awalnya roma datang ke warnet hanya menggunakan internet, dan kemudian ia melihat salah seorang operator wanet bermain *game online*. Karna roma mempunyai hobi bermain *game playstation* kemudian ia tertarik untuk

mencoba *game online* tersebut. Ia meminta operator warnet tersebut yang merupakan teman nya itu untuk mengajarkanya cara menggunakan dan memainkan *game online* tersebut.

Pola prilaku Roma seperti tidak masuk kuliah, hal tersebut roma lakukan karna ia ingin memainkan *game online*. Sewaktu memainkan *game online* tersebut penulis melihat berbagai macam expresi yang di lakukan roma mulai dari marah, berteriak, tertawa dan bahkan berkata- kotor dan ada juga sesekali memukul meja yang kadang di tegur oleh operator *game center* tersebut. Selain itu Roma juga lupa akan tugas nya sebagai mahasiswa yaitu mengerjakan tugas kuliah dan sebagai seorang muslim Roma jarang mengerjakan perintah agama yaitu sholat.

*\*Waktu Bermain Game online*

Lama waktu yang dihabiskan Roma ketika bermain *game online* adalah 10-12 jam, bahkan lebih lama dari itu, sewaktu bermain *game online* ia tidak memperhitungkan biaya yang ia mainkan, hal ini di sebabkan karna keasikan dalam bermain *game online* tersebut.

Roma lebih sering menghabiskan waktunya bermain *game online* dari pada mengerjakan tugas-tugas kuliahnya, dia sangat menyukai *game online* seperti *perfeck war* (pw), dimana *game* tersebut memberikan berbagai macam tantangan dalam memainkan. Berikut ini penuturanya :

*" Lamak main game pw ko, banyak tantanganyo,questnyo penuh teka teki, indak buek wak bosan,seraso punyo dunia sendiri,yang main rami lo, banyak lo gamers ceweknyo yg main game iko,di sinan banyak kenal wak samo cewek, kadang ado lo anak padang".*



“Artinya game ini enak di mainkan, tantangannya menarik karna mempunyai perintah teka taki yang sangat menarik,serasa punya dunia sendiri rame yang online di dalam game tersebut, kadang ada gamers cewek, yang tinggal di padang”.

Berdasarkan penuturan di atas *game online* tersebut memberikan tantangan sehingga menjadi ketertarikan bagi yang memainkan *game* tersebut disamping itu ada juga pemain *game* cewek, sehingga menarik pemain *game* untuk memainkannya.

#### 4. Informan Adi

Aktivitas keseharian Adi pada kuliah dipagi hari, yaitu di awali dengan bangun pagi pada pukul 06.00 pagi, sarapan, kadang orang tuanya membuatkan susu untuknya. Pada pukul 07.00 Adi mulai melakukan aktivitas yaitu berangkat kuliah dengan menggunakan sepeda motor mio. Dari rumah nya ke kampusnya memakan waktu kira-kira 20-30 menit. Setelah selesai kuliah Adi langsung mengunjungi *game center* tempat favoritnya yaitu Flamboyan.

Adi pertama kali mengenal *game online* dari teman nya. Ketika itu ia kelas 2 SMU. Ia di ajak oleh temannya ke warnet yang berada dekat sekolahnya mereka. Pada awalnya adi hanya menemani saja, tanpa banyak bertanya, ia melihat *game online* yang dimainkan oleh teman nya. Karna Adi mempunyai hobi bermain game kemudian ia tertarik untuk mencoba *game* tersebut. Ia meminta kepada temanya itu untuk mengajarkanya cara menggunakan dan memainkan *game online* tersebut.

Pola perilaku Adi seperti tidak masuk kuliah, hal tersebut dilakukan karena ia ingin memainkan game online. Sewaktu memainkan *game online* tersebut penulis melihat berbagai macam ekspresi yang dilakukan Adi mulai dari marah, berteriak, tertawa dan bahkan berkata-kotor dan ada juga sesekali memukul meja yang kadang ditegur oleh operator *game center* tersebut. Selain itu Adi juga lupa akan tugasnya sebagai mahasiswa yaitu mengerjakan tugas kuliah dan sebagai seorang muslim Adi jarang mengerjakan perintah agama yaitu sholat.

*\*Waktu Bermain Game online*

Waktu yang Adi habiskan ketika bermain *game online* adalah ketika sesudah pulang kuliah, dia menghabiskan waktu kira-kira 10-12 jam lebih. Selain memainkan *game online* di *game center* ia juga memainkan *game online* di rumahnya sendiri, karena di rumahnya terdapat jaringan internet yang menggunakan jasa *Speedy*.

Adi lebih sering menghabiskan waktunya bermain *game online* daripada kuliah, ia lebih suka duduk di depan komputer daripada melakukan aktivitas seperti olah raga. Laki-laki berbadan gemuk ini sangat menyukai *game online* seperti *rising force* (RF), dimana *game* tersebut memberikan berbagai macam tantangan dalam memainkan dan lebih enaknya lagi kalau *charakternya* udah dewa, ujanya. Berikut ini penuturannya :

*"Game online ndak ado nan salamak RF do, karna RF banyak tantanganyo dalam menaikin lvl, seperti dirusuah bangsa lain( pemain game online lain) karna hal itu nan manjadi motivasi wak dalam ketertarikan memainkan game RF ko".*

“ Artinya gak ada game online yang sebagus RF, karena dalam Menaikan Levelnya memiliki bisa di rusuh *character* lain (pemain lain) itu salah satu tantanganya, karena hal tersebut yang memotivasi saya dan menjadikan daya tarik sendiri dalam memainkan *game rf*”.

Menurut penuturan diatas, yang menjadi motivasi dan ketertarikan memainkan *game online* bisa merusuh karakter lain, yang artinya jika di kaitkan ke dunia nyata ternyata, hal tersebut merupakan suatu penyebab remaja melakukan kekerasan, karena kebanyakan *game online* tersebut permainan jenis kekerasan seperti perang, bertarung, berkelahi.

### 5. Informan Gebi

Kegiatan siswa kelas satu smu ini sehari-hari, selalu melakukan kegiatan di dalam dan di luar rumah. Setiap harinya, aktivitas gebi yang di mulai bangun bangun pukul 6.00 pagi kemudian bersiap- siap untuk persiapan ke sekolah seperti mandi, menyusun buku daftar pelajaran yang akan dipelajari. Kemudian ia mengunjungi *game center*, karena Gebi masih kelas satu ia tidak bersekolah di pagi hari melainkan ia sekolah pada siang hari yaitu pukul 13.00.

Gebi pertama kali mengenal *game online* dari teman nya. Ketika itu ia kelas 2 smp. Ia di ajak oleh temannya ke warnet yang berada dekat sekolahnya mereka. Pada awalnya Gebi hanya menemani saja, tanpa banyak bertanya, ia melihat *game online* yang dimainkan oleh teman nya. Karna Gebi mempunyai hobi bermain *game* kemudian ia tertarik untuk mencoba *game* tersebut. Ia meminta kepada temanya itu untuk mengajarkanya cara menggunakan dan memainkan *game online* tersebut.



Pola perilaku Gebi seperti membolos dari sekolah, hal tersebut gebi lakukan karena ingin memainkan *game online* dimana *game* tersebut memberikan kecanduan yang membuat Gebi rela untuk bolos sekolah, sewaktu memainkan *game online* tersebut penulis melihat berbagai macam *expresi* yang dilakukan Gebi mulai dari marah, berteriak, tertawa dan bahkan berkata-kotor dan ada juga sesekali memukul meja yang kadang ditegur oleh operator *game center* tersebut. Selain itu Gebi juga lupa akan tugasnya sebagai pelajar yaitu mengerjakan tugas sekolah dan sebagai seorang muslim Gebi jarang mengerjakan perintah agama yaitu sholat.

#### \*Waktu Bermain *Game online*

Waktu yang Gebi habiskan ketika bermain *game online* adalah ketika sesudah pulang kuliah, dia menghabiskan waktu kira-kira 10-12 jam lebih. Selain memainkan *game online* di *game center* ia juga memainkan *game online* di rumahnya sendiri, karena di rumahnya terdapat jaringan internet yang menggunakan jasa *speedy*.

Biasanya Gebi hanya memakan waktu 5 menit untuk sampai ke sekolahnya hanya berjarak 2 km. Sepulang sekolah, Gebi selalu menyempatkan diri ke *game center* untuk bermain *game online*, Gebi termasuk anak yang tidak suka bermain atau melakukan aktivitas seperti berolahraga, ia lebih suka menghabiskan waktunya di tempat *game center* sambil memainkan *game Pb (poin blank)*, dan *RF (Rising Force)*. Pada malam hari Gebi juga memainkan *game online* di rumahnya.

*"Main game ko lamaknyo rami –rami samo kawan sa net da, po lai awak di antaro kawan –kawan wak tu wak yang lebih hebat charakternyo, bangga se jadinya".*

*"Artinya main game online ini enak nya rame – rame sama teman di dalam warnet, di tambah lagi kalo karakter game online yang di miliki lebih kuat di antara karakter teman, hal tersebut menjadi kebanggan sendiri".*

Berdasarkan penuturan di atas yang menjadi ketertarikan dalam bermain *game* selain permainan nya juga ada juga yang menjadi ketertarikan yaitu bermain *game online* bersama teman-teman sebaya.

### **C. Faktor - faktor penyebab remaja Bermain Game Online**

Manusia sebagai makhluk sosial, dalam kehidupannya tidak bisa hidup sendiri. Dalam kehidupannya, manusia selalu berada dalam sebuah lingkungan social, yaitu suatu bagian dari lingkungan hidup yang terdiri antara hubungan individu, individu dengan kelompok dan juga antara kelompok dengan kelompok. Manusia sebagai makhluk sosial juga merupakan makhluk individu.

Perilaku seseorang di pengaruhi serta dirangsang oleh keinginan, kebutuhan, tujuan dan kepuasannya. Rangsangan yang timbul dari diri sendiri (internal) dan dari luar (eksternal + lingkungan) rangsangan ini akan menciptakan motivasi yang mendorong untuk memperoleh kebutuhan dan kepuasan dari hasil kerjanya.<sup>24</sup> Menurut Gerungan Motivasi adalah suatu pengertian yang meliputi semua penggerak dasar dari dorongan-dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan ia berbuat sesuatu. Motif- motif dan dorongan itu memberikan arah

<sup>24</sup> Hasibuan, 2003 hal :95 dalam Tommy Kurniawan, 2006. Diversifikasi Perilaku Pengguna Telepon Seluler. Skripsi Si Jurusan Antropologi Fisip Universitas Andalas



dan tujuan kepada tingkah laku manusia. Motif – motif tersebut terbagi atas dua bagian yaitu motif psikologis dan motif sosiogenetis. Motif psikologis adalah motif yang berkembang dalam diri seseorang. Sedangkan motif sosiogenetis adalah motif yang dipelajari oleh seseorang dan berasal dari lingkungan kebudayaan tempat orang itu berada dan berkembang berdasarkan interaksi sosial dengan orang atau hial kebudayaan.<sup>25</sup>

Adapun faktor –faktor yang menyebabkan remaja memainkan game online adalah berdasarkan dari motif – motif yang berasal dari dalam diri maupun dari luar.

### 1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dari dalam diri individu terhadap perilaku yang dilakukan meliputi segala aspek (Hidayat, 2005:46). Untuk melakukan sebuah aktifitas yang baru mereka butuh belajar dan proses , baik itu dari pengalaman pribadi atau dari pengalaman orang lain.

Faktor Internal merupakan faktor yang berkembang dalam diri seseorang berupa dorongan yang berkembang dan berasal dari dalam diri seseorang. Faktor ini biasanya berangkat dari kesenangan, kebutuhan ataupun hobi dari seseorang individu. Apabila seseorang remaja yang sudah mempunyai kesenangan memainkan *game online* maka ketika hal tersebut tidak dapat direalisasikan maka dia akan merasakan sesuatu hal yang kurang sempurna dari dirinya. hal ini dapat di tunjukkan melalui :

---

<sup>25</sup> Gerungan. Psikologi Sosial. Bandung Eresco 1988 hal :141



a. Rasa Keingintahuan yang tinggi

Setiap remaja (mahasiswa&pelajar) yang sedang mengalami pertumbuhan pastinya memiliki rasa keingintahuan yang tinggi apalagi terhadap hal-hal yang mungkin mereka anggap baru. Untuk menjawab semua keingintahuannya, mereka akan langsung mencoba hal yang baru tersebut tanpa bisa mengendalikan diri sehingga tak sedikit yang menjadi ketagihan. *Game Online* merupakan salah satu jenis permainan yang baru mereka dengar dan ketahui dari teman-teman, lingkungannya atau keluarganya sendiri sehingga menimbulkan daya tarik tersendiri untuk ikut ke dalam aktifitas permainan tersebut.

Memainkan *game online* yang di dasari dari dalam diri seorang remaja yang didorong oleh rasa keingintahuan dan ketertarikan. Mengetahui *game online* dapat melalui pembicaraan orang lain, teman, melalui media internet, melalui tempat *game center*. Setelah mengenal dan mengetahui bagaimana cara memainkan dan memahami *game online* maka akan timbul rasa penasaran atau keinginan untuk memainkannya kembali. Dengan memainkan dan terus memainkan akan menimbulkan rasa ketagihan dari dalam diri remaja tersebut.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh seorang informan yang bernama

\* Adi :

*"Awalnya sih iseng –iseng aja ingin mencoba memainkan game online tersebut, taunya pas udah dicoba memainkannya ternyata asik juga, trus jadi pengen mencoba*

*memainkan, karena saat ini main game online itu menarik banget buat saya, bikin gak bosan".*

Dari kutipan wawancara tersebut dapat kita lihat bahwa sesuatu yang mendasari seseorang mempunyai kebiasaan atau kesenangan berawal dari proses pengenalan atau mencoba game online, apabila dalam prosesnya individu tersebut tertarik dan menjadikannya sebagai suatu kebiasaan. Dengan seseorang tertarik akan sesuatu maka ia akan mencari tahu dan terus menerus mencobanya, keinginan mencoba ini untuk menjawab rasa ketertarikan dalam memainkan *game online*.

#### b. Mencari prestise

Selain ketertarikan faktor lainnya yaitu untuk mencari prestise (status sosial) yaitu menjadi sesuatu kebanggaan bagi remaja pemain game online jika memiliki karakter dewa (istilah dalam game) yaitu karakter yang lebih kuat dari karakter lainnya, level nya lebih tinggi dan juga mempunyai perlengkapan yang telah lengkap. Sehingga mendapat sanjungan, di hargai, di segani oleh teman yang bermain game online.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh seorang informan yang bernama

\* Roma :

*"Ado raso bangga punyo karakter level tinggi ko, banyak yang tau jo wak jadinyo ,po lai car wak ko lah dewa lo,urang banyak sagan se samo wak".*

"Artinya kalo karakter di *game online* sudah tinggi levelnya, antara sesama pemain *game online* pasti tau sama pemilik karakter, di tambah lagi kalo karakternya sudah kuat.

Berdasarkan penuturan di atas informan di atas kebanggaan memiliki karakter yang level nya tinggi dan kuat merupakan salah satu faktor yang menjadikan remaja untuk memainkan *game online* tersebut. Mereka jadi bangga jika mempunyai karakter di *game online* jika karakternya tersebut kuat, dan levelnya tinggi.

## 2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah pengaruh yang diperoleh di luar diri individu tersebut, baik itu dari keluarga maupun dari lingkungannya (teman bermain). Faktor eksternal ini mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap perilaku individu tersebut karena frekuensi mereka yang berada dekat dengan keluarga, teman bermain baik di rumah atau di sekolah (kampus) serta lingkungan di mana ia tinggal.

Faktor eksternal (luar diri) individu juga merupakan faktor yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu. Kehidupan sosial yang selalu berkembang memapah individu untuk mengikuti perkembangan yang ada saat ini. Tetapi semua itu balik kepada individu bagaimana dia memaknai perkembangan tersebut apakah menerima atau menolaknya, menjadikan kebutuhan atau tidak. Kebutuhan akan *game online* bagi sebagian orang belum dianggap sebagai kebutuhan yang penting tetapi bagi sebagian orang *game online* adalah satu kebutuhan yang harus dipenuhi (dimainkan).



#### a. Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan primer setiap individu yang paling intensif dan paling awal dalam membentuk hubungan antar manusia (Sarwono, 2007 :113). Keluarga berperan penting dalam perkembangan anak dan menanamkan nilai-nilai dan norma-norma yang baik terhadap anaknya sebelum lingkungan luar, dan dari keluargalah seorang anak mendapatkan perhatian, kasih sayang, perlindungan yang menimbulkan rasa aman. Begitu juga dengan remaja yang bermain *game online*, salah satu faktor yang menyebabkan mereka ikut *bermain game* kurangnya perhatian dari keluarga atau perhatian dan kasih sayang yang berlebih sehingga semua keinginan anak selalu dituruti. Seperti pengalaman Doni (18 tahun):

*"kalau ndak do pitih tinggal telpon mama minta dikiriman pitih, tu kalau habis minta lo liak. Mama ndak pernah mananyo-nanyo untuak apo pitih, asa diminta dikiriman taruih, maktum anak bungsu yang paliang cakep"*

(Kalau tidak ada uang tinggal telpon mama minta dikirim uang, trus kalau habis minta lagi. Mama gak pernah nanyanya uanguk apa uang, asalkan diminta di kirimin terus, maktum anak bungsu yang paling cakep)

Dari pengalaman Doni, terlihat jelas bahwa orang tuanya mengungkapkan perhatian dan kasih sayang terhadap anaknya yaitu dengan cara mengikuti semua kemauan Doni tanpa ada perincian yang jelas sehingga Doni merasa semua keinginannya akan dipenuhi oleh orang tua. Seharusnya orang tua harus menanyakan untuk apa uang yang diminta si anaknya, dan bagaimana perincian uang keluarnya sehingga jelas uang yang diberikan pada si anak digunakan

dengan baik. Ada juga kebiasaan yang dilakukan anak, dulunya juga dilakukan oleh orang tuanya sehingga mereka mengizinkan anaknya untuk melakukan hal yang sama dengannya.

Ini terlihat dari salah satu perkataan informan yaitu Gebi (15 tahun):

*"Papa dan mama gak tau kok, kalua awak sering cabut sekolah gara-gara bermain game online, emang sih orang tau tau kalo saya bermain game online tapi kalo bolos sekolah mama sama papa gak tahu"*

Dari pernyataan di atas, dapat terlihat keluarga merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi perilaku individu tersebut. Namun tidak semua orang tua seperti itu dan mengetahui aktifitas anaknya, ada juga orang tua yang tidak mengetahui apa yang dilakukan anaknya.

#### b. Lingkungan (teman bermain)

Lingkungan dan teman bermain juga mempunyai peranan yang sangat penting terhadap remaja yang menyukai *game online* ini. Pada umumnya, mereka mengetahui informasi tentang *game* ini adalah dari temannya yang lebih dulu memainkan *game online* tersebut. Teman bermain ini memancing si individu untuk mencoba melakukan hal yang sama dengan mereka, dan kadang ini menjadi salah satu sebab agar bisa bergabung dengan kelompok atau komunitas *game online* tersebut.

Ketika berkumpul dengan pemain *game* yang lain mereka merasa senang dan bangga dengan apa yang mereka mainkan dan menjadi pengalaman yang sangat menarik untuk di ceritakan pada yang lainnya.

Seperti yang diungkapkan oleh doni

*"pertama kali mengenal game online waktu 2 smp, awalnya diajari oleh teman nya memainkan game online, kemudian tertarik untuk mencoba memainkannya, karna menarik ia terus memainkan game online tersebut, dari sana ia berteman dengan teman-teman dunia maya yang memainkan game online yang sama".*

Dari penuturan informan diatas dapat di telaah bahwa factor *peer group* (kelompok bermain) sangat berperan dalam mengenalkan *game online* kepada remaja. *Peer group remaja* (kelompok bermain) remaja tidak hanya sebatas teman-teman yang di kenal di dunia nyata tetapi juga teman-teman yang dikenalnya melalui dunia maya. Melalui pembicaraan dengan teman-teman akan merangsang individu untuk mengenal *game online*, ajakan dari teman ke *game center* juga akan membuat seseorang tahu bagaimana cara memainkan *game online*. Faktor dari luar yang lainya yang mengenalkan remaja tentang *game online* melalui internet yang berisikan informasi *game online*, buku –buku atau majalah yang mengulas tentang *game online* tersebut.

#### **D. Bentuk Pengawasan keluarga Terhadap Remaja yang bermain *game online***

Keluarga diartikan sebagai kelompok sosial yang berpusat pada sebuah keluarga batih. Didalam keluarga yang terdiri dari suami, istri, dan anak- anak yang belum menikah atau memisahkan diri (Soekanto,1990:22). Keluarga merupakan lembaga pertama dan utama dalam melaksanakan proses sosialisasi pribadi remaja dan keluarga merupakan sebuah lembaga sosial yang memiliki pengaruh yang cukup kuat dalam mengaembangkan sifat- sifat dasar remaja.



Di dalam keluarga, seorang remaja belajar memegang peranan sebagai seorang makhluk sosial yang memiliki norma-norma dan kecakapan di dalam pergaulannya dengan masyarakat lingkungannya. Berikut ini Bentuk pengawasan Keluarga yang di lihat dari berbagai segi seperti :

### **1. Komunikasi Remaja dengan Keluarga**

Keluarga merupakan kelompok sosial terkecil dalam masyarakat yang terdiri dari ayah, ibu dan anak sangat penting menjaga hubungan yang baik antara sesamanya. Komunikasi yang baik didalam sebuah keluarga merupakan inti dari berjalannya koordinasi sesama didalam keluarga. Orang tua akan mudah mengontrol anak-anaknya, karena komunikasi yang terjadi di dalam keluarga dapat berjalan dengan baik.

Remaja didalam perkembangannya memiliki perasaan yang mudah tersinggung. Hal tersebut membuat remaja seringkali mencari tempat untuk berbagi, bercerita dan menghilangkan rasa jenuh. Remaja biasanya akan lebih nyaman berada diluar rumah jika keadaan dan situasi dirumah tidak kondusif dan tidak nyaman. Remaja akan lebih senang mencari kesibukan diluar rumah dan mencari tempat bercerita diluar rumah. Oleh karena itulah komunikasi sangat penting dijaga didalam sebuah keluarga antara sesama anggota keluarga.

Komunikasi yang terjalin didalam keluarga dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu komunikasi langsung dan komunikasi tidak langsung. Komunikasi yang terjadi secara langsung yaitu komunikasi yang terjadi secara tatap muka, yaitu berbicara langsung antara anggota keluarga, misalnya orangtua menanyakan keadaan anaknya secara langsung secara bertatap muka, kemudian si anak yang

bercerita tentang pengalamannya di sekolah kepada orang tua nya. Komunikasi yang dijalin secara tidak langsung yaitu komunikasi yang dibantu oleh media misalnya melalui alat komunikasi telepon, *handphone*, surat, media internet dan lain sebagainya. Komunikasi secara tidak langsung ini terjadi disaat anggota keluarga tidak bisa bertemu secara langsung bertatap muka, biasanya disebabkan karena jarak antara anggota keluarga yang berjauhan. Komunikasi yang terjalin saat sekarang ini banyak terjadi melalui media elektronik, hal ini terjadi karena kesibukan orang tua dan anak yang cukup mengurangi waktu mereka untuk berkomunikasi secara langsung, selain itu kemajuan teknologi juga mendukung komunikasi antar manusia dalam berinteraksi. Berikut ini beberapa hasil beberapa hasil penuturan dari beberapa keluarga informan :

**\*Keluarga Informan Adi**

Buk Tit (55 tahun) merupakan orang tua dari Adi yang juga bekerja sebagai guru di sekolah lanjutan tingkat pertama negeri di kota padang, berikut ini penuturan buk Tit :

*"Adi sering kali memainkan game online dan bahkan bisa duduk berjam jam di depan komputer, bagi ibu sih gak apa-apa dia bermain game online dari pada dia keluyuran malam dan memakai narkoba, tapi lama kelamaan ibu jadi khawatir liat kerjanya hanya duduk di depan komputer tanpa berolah raga".*

Hal serupa juga di ungkapkan oleh tantenya Teta (52 tahun) yang tinggal satu rumah bersama mereka:

*"Adi sering lupa sholat, kadang di tegur dulu baru ia mengejerkkan sholat, dan kadang di ingatkan dulu baru dia pergi kuliah".*

Dari tuturan di atas dapat dilihat yaitu terjadinya komunikasi antara orang tua dan anaknya yaitu berupa teguran serta memarahi remaja yang sedang memainkan *game online*, dimana terjadinya komunikasi tersebut terjadi pada saat remaja tersebut memainkan *game online* tetapi remaja tersebut malah asik memainkan *game online*, tanpa menghiraukan perkataan dari keluarga nya tersebut, hal itu menyebabkan kurang nya komunikasi antara remaja dengan orang tua nya tersebut.

**\*Keluarga Informan Veri**

Karna Veri adalah salah satu mahasiswa yang berkuliah di kota Padang, sedangkan kedua orang tua nya tinggal di Bukittinggi, menurut Veri kedua orang tuanya tidak tau bahwa ia sering memainkan *game online* berikut ini adalah penuturan nya :

*"Kaduo orang tuo wak ndak tau do da, awak main game online, inyo tau wak di padang ko Cuma kuliahnyo".*

*"Artinya kedua orang tua veri tidak mengetahui bahwa dia sering bermain game online , mereka hanya tau bahwa veri cuma melakukan aktivitas perkuliahan di kota padang".*

Hal tersebut di benarkan oleh oleh penuturan orang tua informan, yang didapat kan berdasarkan percakapan lewat telfon :

*"Saya tidak tahu bahwa anak saya memainkan game online yang saya tahu si veri melakukan kegiatan dan aktivitas perkuliahan di kota padang".*

Dari hasil tuturan di atas, menjelaskan bahwa tidak ada pengawasan yang di lakukan oleh keluarga terutama orang tua akibat keterbatasan jarak antara keluarga dengan remaja yang memainkan *game online* tersebut sehingga tidak



adanya komunikasi antara remaja dengan keluarganya yang menyebabkan remaja tersebut melakukan semua kemauan dan keinginannya sendiri tanpa ada yang melarang.

## **2. Pembatasan Waktu dari Keluarga Terhadap Remaja yang Bermain *Game Online***

Pembatasan waktu oleh keluarga terhadap remaja dilakukan untuk mengurangi waktu remaja bersangkutan berada di luar rumah. Setiap orangtua merasa akan aman jika anak-anak mereka berada di rumah menghabiskan waktunya. Namun, tidak segampang yang difikirkan untuk bisa membuat seseorang mematuhi peraturan yang telah dibuat oleh kelompok terkecil nya. Setidaknya ada beberapa pelanggaran yang dilakukan oleh anggota kelompok tersebut, karena peraturan yang selalu dianggap sebagai suatu pengekangan terhadap apa yang menjadi keinginan untuk lebih bebas.

Begitu pula yang terjadi pada remaja saat ini, pembatasan waktu yang dilakukan oleh keluarga dianggap sebagai suatu hal yang mengikat, sehingga menjadi suatu penghalang bagi mereka untuk beraktivitas lebih luas di luar rumah. Akibat dari rasa yang tidak nyaman dari pembatasan waktu inilah yang membuat remaja melakukan berbagai cara untuk melanggarnya, namun kesannya tidak melanggar, maksudnya remaja selalu mempunyai berbagai cara untuk bisa keluar dari rumah, memberikan alasan-alasan kepada keluarga untuk bisa tetap beraktivitas lebih lama di luar rumah. Berikut ini beberapa hasil beberapa hasil penuturan dari beberapa keluarga informan :

\*Keluarga Informan Gebi

Pengawasan yang dilakukan oleh kedua yaitu, berikut ini penuturan nya:

*"Kalo ibuk sih membatasi waktu gebi bermain game, gebi hanya boleh main dalam waktu 2 jam saja".*

Hal tersebut juga di tuturkan oleh ayahnya yaitu :

*"Emang susah melarang gebi walaupun dia di larang bermain game, dia malah pergi keluar dan memainkan game online sampai lupa pulang, kalo di jemput kakanya baru dia pulang".*

Dari tuturan di atas dapat dilihat bahwa bentuk pengawasan yang dilakukan oleh orang tua yaitu membatasi waktu bermain *game online* terhadap anaknya, tetapi hal tersebut malah membuat anaknya tersebut malah melanjutkan aktivitas bermain *game online* tersebut berlanjut di luar rumah yaitu *warnet/ game center*, dimana akan menimbulkan biaya yang lebih besar yaitu merental *warnet* perjam nya.

\* Keluarga Informan Roma

Roma adalah seorang mahasiswa yang kos di daerah Air Tawar, sedangkan kedua orang tuanya tinggal di kota pariaman, bentuk pengawasan yang di lakukan keluarga yaitu orang tua kepada Roma, berikut penuturan Roma ke penulis :

*"Gaek wak emang tau wak main game online nyo da, itu di agiah tau dek kakak wak, emang gaek wak malarang wak jan acok2 bana main game ko,wak dangan senyo,yo ba lai sero mainyo".*

"Artinya orang tua Roma emang tau bahwa ia memainkan *game online*, yang di kasih tahu oleh kakaknya, orang tuanya hanya melarang jangan sering-sering main game, tetapi hanya didengarkan,abis gamenya seru".

Hal tersebut di benarkan oleh kakaknya Roma (30 tahun), berikut ini penuturannya :

*"Emang susah dibilangin buat berhenti si roma main game online, entah apa yg membuat dia tertarik dan betah memainkannya"*.

Dari hasil tuturan di atas, menjelaskan bahwa bentuk pengawasan yang dilakukan keluarga terhadap remaja yang bermain *game online* yaitu cuma menasehati anaknya dalam melakukan aktivitas dalam memainkan *game online* tersebut.

#### \* Keluarga Informan Doni

Lingkungan keluarga Doni, dimana doni tinggal bersama tantenya. Bentuk pengawasan yang dilakukan tante sama halnya kayak orang tua melakukan pengawasan terhadap anaknya sendiri, tetapi bentuk pengawasan yang dilakukan keluarga Doni sangat lah kurang hal ini disebabkan karena tante nya sibuk bekerja. Berikut penuturan tante nya Doni:

*"Kalo ibuk sih emang gak suka liat doni bermain game online, tetapi setiap dilarang dia selalu membantah, dan kalo sudah di marahi untuk berhenti memainkannya dia malah pergi bermain di warnet"*.



Hal ini di benarkan oleh kakak kandung Doni yang bernama Yanti (25 tahun) yang menuturkan :

*“Emang susah liat kelakuan si doni dia lebih sering bermain game online dari pada belajar, dia lebih suka di depan komputer dari pada mengerjakan tuganya sekolahnya”.*

Dari penjelasan kedua informan tersebut di dapat bahwa bentuk pengawasan yang di lakukan keluarga terhadap remaja yang memainkan *game online* tersebut yaitu hanya menasehati dan memarahi jika remaja tersebut bermain *game online*.

### **3. Pengaturan Uang Belanja**

Remaja yang masih bergantung kepada keluarga dari segi materi memang sangat tergantung kepada keluarganya. Masalah uang belanja, kebutuhan sehari-hari, biaya pendidikan dan biaya hidup lainnya masih sangat besar bergantung kepada keluarga. Keluarga atau orang tua biasanya menerapkan uang belanja bulanan, mingguan, harian, atau memang tidak dikontrol dalam masalah uang saku seorang anak. Biasanya ini terjadi pada kehidupan keluarga yang rata-rata penghasilannya bisa dikategorikan ke menengah ke atas.

Dalam hal ini remaja harus lah sangat bisa mengatur keuangannya, karena bisa saja ketika uang saku yang diberikan jumlahnya semakin besar, maka akan timbul pertanyaan dari orang tua atau kelaurga. Remaja akan punya banyak cara pula untuk masalah ini. Pengaturan uang belanja dilakukan oleh para orang tua dan keluarga pada dasarnya hanyalah untuk kebaikan sang anak. Namun,

terkadang pengaturan uang belanja yang diatur sebelumnya bisa saja tidak sesuai yang ditargetkan karena adanya kebutuhan mendesak atau adanya berbagai cara seorang anak untuk meminta uang saku lebih. Berikut ini beberapa hasil beberapa hasil penuturan dari beberapa keluarga informan :

**\*Keluarga Informan Gebi**

Buk rina begitulah panggilannya sehari-hari,berikut ini penuturan dari buk Rina mengenai masalah uang saku Gebi:

*Kalo ibu sih mengasih uang jajan gebi biasanya perhari Rp 20.000,00, karena kalau diberi uang bulanan jadi tidak terkontrol pengeluarannya, kadang meminta uang tambahan untuk membeli LKS, buku.uang untuk membeli pulsa. Gebi juga pernah mengambil uang kakak nya. Dan hal itu dia lakukan untuk membayar hutang di warnet.*

Dari penuturan informan diatas pengaturan uang belanja yang dilakukan oleh keluarga Gebi yaitu perhari diberikan kepada anaknya, dikarenakan Gebi tidak bisa diberikan uang bulanan karena Gebi belum bisa menagtur keuangannya.

**\*Keluarga Informan Doni**

Berdasarkan penuturan keluarga doni, yaitu tante nya :

*Uang saku yang diberikan oleh orang tua Doni setiap bulannya Rp. 800.000,-. Dikarenakan orang tua Doni tinggal berjauhan dengan Doni dikarenakan bekerja di Malaysia. Dan kadang Doni meminta uang tambahan untuk membeli pulsa, buku, LKS.*

Dari penuturan informan diatas pengaturan uang belanja Doni, orang tuanya memberi uang saku perbulannya Rp 800. 000,- hal ini karena Doni tinggal

berjauhan dengan orang tuanya. Doni juga sering kali meminta uang tambahan untuk membeli berbagai keperluan lainnya.

\*keluarga Informan Roma, menurut penuturan kakanya :

*Roma diberikan uang jajan perbulan Rp. 1.100.000,- setiap bulannya oleh orang tuanya, untuk keperluan makan setiap harinya dan untuk membayar uang kost dan terkdang Roma meminta uang tambahan kepada saya untuk keperluan kuliah seperti foto copy, buku, dan lainnya.*

Dari penuturan kakaknya, uang bulanan yang diberikan oleh orang tua Roma setiap bulannya sejumlah Rp. 1.100.000,- dan seringkali juga Roma meminta uang tambahan kepada kakanya untuk memenuhi segala keperluan untuk kuliahnya.



## BAB IV

### PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU REMAJA

Masa remaja adalah masa transisi, dimana pada masa- masa seperti ini sering terjadi ketidakstabilan baik itu emosi maupun kejiwaan. Pada masa transisi ini juga remaja sedang mencari jati diri sebagai seorang remaja. Remaja pada masa transisinya memiliki kondisi emosional yang labil sehingga mudah dipengaruhi oleh lingkungannya. Perilaku atau aktivitas yang ada pada remaja tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari stimulus dan respon juga di pengaruhi oleh lingkungan dimana individu tersebut tinggal. Perilaku tersebut tidak selalu bersifat statis tetapi berubah- rubah.<sup>26</sup>

Media massa sebagai sarana yang tidak bisa di abaikan dalam membentuk pola-pola tingkah laku individu. Seorang individu mendapat gambaran-gambaran kehidupan dan pola hidup dari masyarakat luar dan memberikan strategi-strategi atau dorongan strategi dalam menghadapi kenyataan sosial yang dihadapinya. Media internet sebagai salah satu media massa merupakan media yang dapat mempengaruhi pola tindakan dari individu. Komunikasi yang terjadi di dunia maya baik itu melalui komunikasi dalam bentuk teks atau suara (chating), pertukaran data, informasi yang tersedia di internet dapat secara langsung maupun tidak langsung terinternalisaikan oleh individu yang menggunakan, melihat dan

---

<sup>26</sup> Febrina Dewita Sari, pola penggunaan internet oleh remaja, FISIP Unand, 2009(skripsi) hal : 90

membaca informasi tersebut dan kemudian secara tidak sadar menjadikannya bagian dalam dirinya.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang penulis lakukan dengan informan dan telah di jelaskan pada BAB III sebelumnya, penulis melihat adanya suatu pola yang terjadi pada tiap-tiap informan dalam memainkan *game online*. Pola-pola itu dapat terjadi karena adanya tindakan-tindakan dari remaja-remaja yang menjadi informan dalam penelitian ini. Tindakan berpola yang mengikuti aturan pada dasarnya mengandung norma, moral dan nilai yang menyelimuti tingkah laku yang bersangkutan sehingga tampak adanya sikap-sikap yang seharusnya ada dan mempunyai arti simbolis bagi pelaku-pelaku yang terlibat interaksi sosial satu dengan lainnya. Artinya mempunyai makna dalam pengetahuan individu yang terlibat di dalamnya. Tindakan-tindakan di mulai dengan dorongan (motivasi), dalam perwujudannya, seseorang akan memaksukan persepsi dan memberikan arti.<sup>27</sup>

Tingkah laku seseorang di pengaruhi serta dirangsang oleh keinginan, kebutuhan, tujuan dan kepuasannya. Rangsangan timbul dari diri sendiri dan dari luar (lingkungan). Rangsangan akan menciptakan motivasi yang mendorong orang beraktivitas untuk memperoleh kebutuhan dan kepuasan dari hasil kerjanya. Melalui proses melihat, mendengar dan menilai selanjutnya akan diberikan arti

---

<sup>27</sup> Bambang Rudito, Media Famiola, Sosial Mapping Metode Pemetaan Sosial. Bandung. Rekayasa Sains, 2008 hal :2

oleh orang yang bersangkutan menurut minat kegunaannya. Nilai ini akan mendorong beberapa alternative tindakan dan pemilihan tindakan.<sup>28</sup>

Tingkah laku manusia dianggap sebagai proses dari kehidupannya untuk mencapai suatu kepuasan dalam kehidupannya, yang mana tindakan manusia juga sangat dipengaruhi oleh berbagai aspek, begitu juga dengan aspek budaya. Kebudayaan yang dianggap sebagai sejumlah cita-cita, nilai dan standar perilaku, kebudayaan adalah sebutan persamaan (*common denominator*), yang menyebabkan perbuatan para individu dapat dipahami oleh kelompoknya.<sup>29</sup>

Memainkan *game online* merupakan suatu tindakan dari remaja yang terjadi karena pengenalan permainan *online* kepada remaja. Dengan proses pengenalan media tersebut maka seorang remaja bertindak dan meresponnya apakah menerima atau menolaknya. Dalam proses awal pengenalan internet bagi remaja dapat berbeda antara satu dengan yang lainnya, tergantung dari mana datangnya proses pengenalan serta motif dalam diri remaja tersebut mengenal permainan online tersebut.

Seperti yang di ungkapkan oleh beberapa informan berikut ini :

\*Very :

*"Pertama kali mengenal game online waktu masuk kuliah, awalnya diajari oleh temannya, dan kemudian tertarik untuk memainkan game online tersebut".*

---

<sup>28</sup> Hasibuan, dalam Tommy Kurniawan, Diversifikasi Perilaku Penggunaan Telepon Seluler. Skripsi SI Antropologi FISIP UA 2006

<sup>29</sup> Haviland, Antropologi jilid 1. Jakarta. Erlangga, 2006, hal 333



\*Roma:

*"Saya mengenal game online karna dulu nya sering ke warnet untuk brosing, chating, dan sebagainya, kemudian selama diwarnet tersebut salah satu operator warnetnya yang kebetulan temanya yang sedang memainkan game online, dan kemudian mengajarkanya bermain game online".*

Dari informasi yang diberikan informan melalui wawancara, pada umumnya informan mengetahui *game online* dari temanya. Lalu dengan mengikuti teman ke *warnet* atau *game center* dimana disana informan masih dalam tahap pengamatan atau melihat-lihat saja, kemudian meminta di ajarkan bagaimana memainkan *game online* tersebut. Selanjutnya dengan keinginan yang mendalam kemudian mencoba sendiri memainkan *game online* tersebut berdasarkan apa yang telah di ajarkan oleh temannya. Walaupun dalam tahap pengenalan ini masih banyak bertanya agar mengerti dan bagaimana cara-cara memainkan *game online*. Dengan adanya rasa ketertarikan untuk mencoba memainkan lagi untuk kedua, ketiga dan seterusnya sehingga remaja mengerti dan mahir memainkannya.

#### **A. Perilaku Remaja yang bermain Game Online**

Remaja yang menjadi informan dalam penelitian ini memiliki waktu berkunjung ke *game center* atau *warnet* dan memainkan *game online* dirumah setelah pulang sekolah atau kuliah. *Game center* yang biasa mereka kunjungi adalah *game center* yang mempunyai kenyamanan serta menyediakan berbagai macam makan dan minuman dan mempunyai fasilitas pendukung seperti headphone, kabel data.

Remaja mengunjungi *game center* yang ada di sekitar rumah mereka dengan berjalan kaki atau membawa kendaraan *game center* tersebut. Setelah sampai ke *game center*, pengunjung kemudian menanyakan apakah ada tempat kosong kepada operator. Apabila ada yang kosong maka bisa langsung memainkan *game online*.

Dari hasil pengamatan dan wawancara penulis dengan para informan, yang pertama kali mereka buka ketika memainkan *game online* adalah mengkilik atau memilih jenis permainan yang telah tersedia dilayar *LCD*. Kemudian memasukan *ID* dan *password* mereka berdasarkan *game* apa yang mereka mainkan. Untuk bias memainkan salah satu jenis *game online* tersebut mereka harus mendaftar terlebih dahulu seperti membuat identitas dan *password* mereka dan kemudian mengisi data-data diri mereka sesuai dengan apa yang ditetapkan perusahaan *game online* tersebut.

Selama bermain *game online* para *gamers* itu mempunyai perilaku-perilaku yang kelihatan aneh bagi orang yang baru melihatnya seperti tertawa dimana para *gamers* tertawa sendiri, sebenarnya mereka tidak tertawa sendiri ada hal yang membuat mereka tertawa, dimana didalam *game online* tersebut mereka bisa berkomunikasi dengan sesama *gamers* lainnya melalui media seperti *chating*

## **B. Dampak Bermain Game Online Terhadap Kehidupan Remaja**

Setiap yang dilakukan pasti memiliki dampak positif dan negatif, begitu juga dengan bermain *game online* yang memberikan dampak positif dan negatif bagi yang memainkan nya

## 1. Dampak Positif

Dengan bermain game online secara langsung ia dapat mengerti bahasa Inggris yang dipergunakan pada *gamenya* tak jarang mereka juga mesti mengartikan sendiri kata-kata yang mereka tidak ketahui. Dari *game online* ini dapat menambah teman mereka walaupun hanya didunia maya. Bagi yang telah mempunyai ID dari salah satu *game onlinenya* yang telah jadi, yang disebut juga dengan istilah *GG (Great gamer)* mereka dapat menjualnya dengan orang lain dan akhirnya mendapatkan uang dari hasil tersebut. Dan itupun mereka dapat melalui proses yang panjang bisa bertahun-tahun dalam memperoleh sebuah karakter yang layak untuk diperjual belikan hal ini merupakan suatu cara untuk memperoleh uang bagi mereka yang pandai dan memahi permainan tersebut.

Seperti yang di ungkapkan oleh beberapa informan berikut ini :

\*Adi :

*"Salamo main game online ko awak pernah mandapek pitih duo juta dan itu wak paroloreh dari hasil manjua barang yang ado didalam game ko, barang itu barang yang langka susah untuak mandapakanyo, contoh baranyo berupa armor, sanjato, equip".*

*"Artinya selama bermain game online ini ia mendapatkan uang 2juta rupiah dan itu dia dapatkan melalui hasil penjualan barang-barang langka yang ada di dalam game tersebut seperti armor, senjata, equip".*

Hal tersebut juga di ungkapkan oleh roma, berikut penuturannya:

\*Roma:

*"Awak bermain game ko bisa lo dapek kepeang dalam nyo, kalo lah bosan wak main karakter wak ko maha kalo di jua mah kiro bisa dapek 700-900 ribu kalo wak jua. dan*



*iko pun wak alun jua wak dek dapek kawan baru di dalam game ko."*

"Artinya bermain *game* ini roma bisa mendapatkan uang dengan menjual karakter *game* tersebut kira- kira sebesar 700-900 ribu,tapi belum dijual karena Roma menemukan teman baru di dalam *game* tersebut".

Dari hasil tuturan kedua informan di atas, menjelaskan bahwa ada beberapa dampak positif dalam memainkan *Game online* tersebut yaitu mereka bisa memperoleh uang dari hasil permainan yang mereka mainkan, dan juga mereka mendapatkan teman dan informasi dari *game online* tersebut walaupun di dalam dunia maya.

## **2. Dampak Negatif**

Remaja yang bermain *game online* hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia, dengan bermain *game online* membuat mereka menjadi ketagihan .Terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain *game online* (bolos sekolah).Dengan bermain *game online* tersebut juga bisa membuat mereka lupa waktu, untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang . Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata nya menjadi minus, nyatanya umur mereka masih muda-muda. Anak tersebut jadi sering berbohong kepada orang tuanya karena ia awalnya pamit untuk berangkat sekolah ternyata ia bolos sekolah untuk bermain *game online*.

Seperti yang di ungkapkan oleh beberapa informan berikut ini :

\*Gebi :

*"awak pernah ma ambiak pitih kakak wak, pitih tu wak gunoan untuak mambayia hutang di warnetmdek ketahuan*

*wak maleh pulang karumah, tu lalok se wak d warnet tu lai".*

*"artinya gebi dulu pernah mengambil uang kakaknya,da uang tersebut di gunakan untuk membayar hutang di warnet, tapi karena ketahuan saya malas pulang dan tidur d warnet".*

Dampak negatif lainnya yaitu di ungkapkan oleh Doni, berikut penuturannya:

\*Doni:

*"Awak pernah bolos sakolah dek main game,wak bolos ko dek karano ado event dalam permainan ko.makonyo bolos wak, sayang klo ndak awak ikuikan."*

*"Artinya saya pernah gak masuk sekolah karna bermain game online, saya bolos karena permainan tersebut mengadakan event, yang sayang kalo dilewatkan,makanya saya bolos".*

Adapun dampak negatif lainnya yaitu di ungkapkan oleh Adi berikut penuturannya:

\*Adi :

*"wak pernah baduto ka gaek wak, wak kecekan ka gaek wak mintak pitih untuk mambali buku kuliah, foto kopi bahan kuliah,dan pitih nyo wak pkai untuak bali vocer game online."*

*"Artinya saya pernah berbohong ke orang tua saya, saya bilang mintak uang untuk keperluan kuliah seperti membeli buku, foto kopi bahan, dan uang tersebut saya gunakan untuk membeli vocer game online."*

Adapun dampak negatif lainnya yaitu di ungkapkan oleh Veri berikut penuturannya:

\*Veri :

*"sejak main game ko nilai kuliah wak kacau, dulu ndak kayak ko do, dek wak ka asikan main game akibatnyo lupo wak masuk kuliah samo buek tugas jadi kacau nilai wak."*

"Artinya sejak main game online ini nilai kuliah saya menjadi jelek,hal ini karena keasikan main game sehingga lupa masuk kuliah dan lupa mengerjakan tugas perkuliahan."

Adapun dampak negatif lainnya yaitu di ungkapkan oleh Roma berikut penuturannya:

\*Roma:

*"klo masalah kawan io banyak wak tapi kurang dakek, wak dakek samo si Veri nyo, itu pun dek samo-samo hobi main game online."*

"Artinya kalo masalah pertemanan banyak teman saya,tapi gak terlalu dekat, saya lebih dekat sama si Veri, karena sama-sama mempunyai hobi yang sama yaitu bermain *game online*."

Dari hasil tuturan beberapa informan di atas, menjelaskan bahwa ada berbagai macam dampak negatif yang ditimbulkan akibat bermain *game online* tersebut. Seperti yang dilakukan Gebi, ia rela mencuri uang kakaknya hal tersebut dia lakukan hanya untuk membayar warnet dan memainkan *game online*, sedangkan dampak negatif lainnya yang di lakukan oleh Doni yaitu bolos sekolah karena ingin memainkan *game online*, sedangkan Adi berbohong kepada orang tuanya hanya untuk membeli vocer *game online*, Veri akibat sering bermain *game* menyebabkan perkuliahannya terganggu dan roma karena bermain game kurangnya



bergaul dengan lingkungan sekitar, seperti teman kuliah dan lingkungan masyarakat. Semua dampak negatif tersebut terjadi karena pengaruh *game online* dimana mereka tidak bisa mengatur waktu bermain *game online*, sehingga menyebabkan kecanduan dalam bermain *game online* tersebut.

### **C. Hubungan Remaja yang Bermain *Game Online* dengan Lingkungannya Sosialnya**

#### **1. Lingkungan keluarga**

Keluarga di atikan sebagai kelompok social yang biasanya berpusat pada sebuah keluarga batih. Di dalam keluarga yang terdiri dari suami, istri dan anak – anak yang belum menikah atau memisahkan diri ( soekanto,1990:22). Keluarga merupakan lembaga pertama dan utama dalam melaksanakan proses sosialisasi pribadi remaja dan keluarga merupakan sebuah lembaga social yang memiliki pengaruh yang cukup kuat dalam mengembangkan sifat-sifat remaja.

Fungsi keluarga meliputi sikap dan kebiasaan orang tua dalam mendidik anak- anak dan mengawasi anak serta kesempatan antara kedua orang tua dalam menerapkan cara- cara mendidik dan mengawasi anak. Hubungan antara remaja menajadi renggang dimana kurang nya komunikasi antara orang tua dan remaja yang di akibatkan karena remaja tersebut lebih sering berada di luar rumah, dimana ia lebih sibuk melakukan aktivitasnya yaitu memainkan *game online*.

Berikut ini penuturan beberapa informan :

\*Roma:

*"Dek orang tuo wak ndak di padang, paliang awak menghubungi nyo lewat telfon se, dan itu pun kalo lanjo wak lah abih baru awak sms ato manelfon nyo mintak pitih ka gaek wak."*

*"Artinya Karna orang tua sayang gak di padang, saya hanya menghubungi lewat telfon aja, dan itupun kalo uang saku udah abis, baru saya sms ato menelfon orang tua saya minta uang kepada mereka ."*

Berdasarkan hasil penuturan Roma di atas bahwa hubungan dia dengan keluarga sangat lah jarang karena bisa dikatakan tidak adanya komunikasi antara orang tuanya dengan anak, komunikasi itu terjadi jika si Roma gak ada uang saku baru menghubungi orang tuanya, dan demikian juga orang tuanya tersebut, karena kesibukannya jarang menghubungi anaknya sendiri.

Berikut ini penuturan informan lainnya :

\*Doni:

*"wak jarang komunikasi jo gaek waknyo, gaek wak di malaysia, kalo samo tante wak paliang nyo hanyo manyuruah baraja, jarang bacarito- carito jo nyo."*

*"Artinya saya jarang berkomunikasi dengan orang tua saya karena orang tua saya di malaysia, kalo ngobrol sama tante jarang, tante hanya menyuruh saya belajar ."*

Berdasarkan hasil penuturan Doni di atas bahwa keterbatasan jarak antara orang tua dan anak menyebabkan tidak adanya komunikasi antara mereka, sedangkan keluarga yang tinggal bersama mereka yaitu tantenya bicara atau mengobrol dengan Doni hanya untuk menyuruh nya belajar.

Berikut ini penuturan informan lainnya :

\*Gebi:

*"wak jarang ngumpua jo keluarga waknyo, wak lebih acok main game online dari pado ngumpua samo gaek dan kakak-kakak wak."*

*"Artinya saya jarang berkumpul sama keluarga,saya lebih sering bermain game online dari pada berkumpul sama orang tua dan kakak-kakak saya ."*

Berdasarkan hasil penuturan Gebi di atas hilangnya komunikasi antara keluarganya di akibatkan karena Gebi lebih sering bermain *game online* dari pada berkumpul dengan keluarganya, Gebi lebih asik memainkan *gamenya* sendiri dari pada mengobrol dengan keluarganya.

## 2. Lingkungan Sekolah dan Kampus

Lingkungan sekolah dan kampus merupakan lingkungan kedua setelah keluarga sebagai tempat sosialisai remaja dalam pencarian jati dirinya. Sekolah dan kampus merupakan lembaga pendidikan formal secara sistematis melaksanakan program bimbingan,pengajaran dan latihan dalam rangka membantu remaja agar mampu mengembangkan potentinya, baik yang menyangkut aspek moral, intelektual, emosional, maupun social.

Hubungan ini berdampak negative hal tersebut di akibatkan karna intensitas remaja yang kebanyakan menghabiskan waktunya di *game center* dari pada di lingkungan sekolah atau kampus, dan bahkan remaja bolos sekolah atau tidak mengikuti perkuliahan. Hal tersebut juga mempengaruhi nilainya karena para remaja lebih banyak bermain dari pada belajar.



Berikut ini penuturan beberapa informan :

\*Doni:

*"wak sapulang sekolah langsung main ka net, kalo disekolah wak lai ngumpua jo kawan-kawanyo tapi yang punyo hobi main game lo hehehe,disinan wak berbagi pengalaman dalam bermain game online."*

*"Artinya sepulang sekolah saya langsung ke warnet, kalo disekolah saya bermain sama teman-teman yang punya hoby main game online, saya bisa berbagi informasi antar sesama pemain game (gamers) ."*

Berdasarkan hasil penuturan Doni di atas dilingkungan sekolahpun dia bergaul antara sesama pemain *game online*. Dan sepulang sekolah, dia malah ke warnet dulu sebelum pulang kerumah, hal tersebut dapat kita liat bahwa ia lebih mementingkan *game online* nya dari pada mengerjakan tugas-tugas sekolah terlebih dahulu.

Berikut ini penuturan informan lainnya:

\*Gebi:

*"dek wak masuak siang masuak sakolah, sebelum tu wak main k net lu,kadang dek ka asikan nyo wak main sampai lupo ka sakolah, jadi cabut wak jadinyo.hehehe"*

*"Artinya saya karena masuk siang disekolah,sebelumnya main ke warnet dulu, kadang karna keasikan sampai lupa masuk sekolah, jadi bolos sekolah jadinya.hehehe"*

Berdasarkan hasil penuturan Gebi diatas, karena keasikan bermain *game online* ia jadi bolos sekolah, hal ini berdampak negatif bagi orang yang memainkan *game online* jika tidak bisa mengatur jadwal waktu bermain *game*

*online* tersebut, game memberikan kecanduan bagi yang memainkannya sehingga seseorang bisa lupa waktu.

Berikut ini penuturan informan lainnya:

\*veri:

*"awak lebih acok di warnet dari pada di kampus lai, kadang ndak masuk kuliah, tugas kuliah pun jarang wak buek"*

*"Artinya saya lebih sering berada di warnet dari pada di kampus dan kadang gak masuk kuliah, dan tugas kuliahpun jarang saya kerjakan"*

Berdasarkan hasil penuturan Veri, dimana ia lebih sering menghabiskan waktunya di warnet dari pada di kampus, ia lebih memintingkan *game online* dari pada tugas perkuliahan, hal ini memberikan dampak buruk bagi remaja dimana seharusnya remaja tersebut memikirkan perkuliahan dari pada menghabiskan waktu untuk bermain *game online*.

### 3. Lingkungan Teman Sebaya dan Tempat Tinggal

Teman sebaya adalah remaja yang tingkat usia dan kematangannya kurang lebih sama. Dengan teman, remaja belajar merumuskan dan menegakkan pendapat mereka sendiri, menghormati pandangan teman-teman sebaya, bekerjasama mencari solusi atas ketidaksetujuan dan membangun standar-standar perilaku yang dapat diterima bersama.

Hubungan antara teman sebaya yang biasanya mereka melakukan aktivitas seperti berolahraga, melakukan kegiatan sosial yang mana biasanya remaja melakukan aktivitas di luar ruangan kini berubah yang melakukan kegiatan di

dalam ruangan yaitu memainkan *game online*, dimana berpengaruh terdapat kesehatan remaja yang jarang melakukan aktivitas seperti berolah raga.

Berikut ini penuturan beberapa informan :

\*Adi :

*"wak jarang ngumpua jo kawan-kawan dakek rumah waknyo, lamak main game online lai, disinan awak ado kawan lonyo."*

*"Artinya saya jarang ngumpul bareng teman-teman yang dekat tempat tinggal, saya lebih suka bermain game online, di sana saya juga ada teman kok."*

Berdasarkan hasil penuturan Adi di atas menunjukkan bahwa dia lebih sering berada di warnet dari pada bergaul bersama teman sebayanya atau teman-teman di lingkungan sekitarnya, dia lebih memilih bergaul di dunia maya yaitu melalui sebuah wadah yaitu *game online*.

Berikut ini penuturan informan lainnya :

\*Gebi :

*"wak kalo samo kawan-kawan klo lah ngumpua pai ka net main game PB samo-samo, wak lebih sanang ngumpua di warnet memainkan game online dari pado main bola lai, panek balari, hehehe"*

*"Artinya saya kalo sudah ngumpul bersama teman-teman pergi ke warnet dan memainkan game PB, saya lebih senang bermain game online dari pada main bola, capek lari-larian."*

Berdasarkan hasil penuturan Gebi diatas menunjukan bahwa ia lebih memilih bermain game online dari pada melakukan aktifitas olah raga seperti



bermain bola, hal tersebut menunjukan dampak negatif bagi remaja karena kurang aktifitas diluar ruangan, yang bisa berdampak kepada kesehatan.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

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

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

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

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

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

## **B. Saran**

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

1. Untuk orang tua lebih mengontrol aktifitas anaknya di luar rumah, karena pengaruh dari luar sangat kuat sehingga anak bisa bertindak di luar batas, dan perhatian yang cukup tidak hanya dari segi materi tetapi



juga dari non materi. Jangan selalu mengikuti semua kehendak anak tanpa mengetahui maksud dan tujuan yang jelas.

2. Untuk pemerintah seharusnya melarang *warnet* atau *game center* untuk tidak membuka tempatnya 24 jam penuh, serta aparat pemerintah mengadakan razia kepada *warnet* atau *game center* terhadap remaja yang berada pada jadwal sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

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

Info skripsi, 10 mei 2010, pengertian perilaku

[http://www.infoskripsi.com/Free-Resource/Konsep-Perilaku-Pengertian-Perilaku Bentuk-Perilaku-dan-Domain-Perilaku.html](http://www.infoskripsi.com/Free-Resource/Konsep-Perilaku-Pengertian-Perilaku-Bentuk-Perilaku-dan-Domain-Perilaku.html),

Kamus Besar Bahasa Indonesia. Pengertian Pengaruh, 10 mei 2010

<http://dspace.widyatama.ac.id/bitstream/handle/10364/1037/bab2.apdf?sequence=41>, 10 mei 2010

*Ligagame* , 10 mei 2010, sejarah *game online* di indonesia

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

Zakiah Darajat, 10 mei 2010, Pengertian Remaja

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

## RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Riki Yanto
2. Tempat/Tanggal Lahir : Bonjol / 26 Mei 1985
3. Jenis Kelamin : Laki-laki
4. Agama : Islam
5. Alamat : Jln,Linggarjati No 40 F Tabing, Padang
6. Nama Orang Tua : Ir.H.Desmawi
7. Pekerjaan Orang Tua : Pensiun Dinas Prasarana Jalan
8. Alamat Oarang Tua : Jln.Linggarjati No 40 F Tabing, Padang
9. Riwayat Pendidikan :
  1. Tamat Sekolah Dasar tahun 1997 di SD Negeri No 17 Bungo Pasang  
Kec.Koto tengah,Kota padang
  2. Tamat Sekolah Menengah Pertama tahun 2000 di SMP Pertiwi 2  
Padang.
  3. Tamat Sekolah Menengah Umum di SMU Pembangunan UNP Kota  
Padang.
10. Riwayat Organisasi :
  1. Anggota IKA Unand, 2004
  2. Anggota JKAI Indonesia, 2004
  3. Anggota Ikatan IPLJ,2010

## LAMPIRAN

### Lampiran 1



*Lokasi game online*

### Lampiran 2







**Aktifitas Pemain Game**

Lampiran 3



**Billing Game Center**

#### Lampiran 4



**Contoh Game Online Yang Populer**  
**Game Center**

**SURAT KEPUTUSAN**  
**DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL & ILMU POLITIK**  
**UNIVERSITAS ANDALAS PADANG**

No. : 657/SP.X.FISIP. 2010

Tentang

Penunjukan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa

A.N.: Riki Yanto

BP. 04192016

**DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL & ILMU POLITIK UNIVERSITAS ANDALAS**

**Menimbang** : 1. Bahwa sesuai dengan ketentuan Buku Pedoman FISIP Universitas Andalas, mahasiswa yang telah menyelesaikan program studinya diwajibkan menyusun/menulis karya ilmiah berupa skripsi.

Bahwa mahasiswa FISIP Universitas Andalas :

- a. Nama : Riki Yanto
- b. No.BP. : 04192016
- c. Jurusan : ANTROPOLOGI

Dalam menyelesaikan program studinya akan menyusun/menulis skripsi.

- 2. Bahwa untuk kelancaran penyusunan/penulisan skripsi mahasiswa tersebut perlu adanya bimbingan dan pembinaan yang intensif.
- 3. Berdasarkan sub a, b dan c, dipandang perlu menunjuk/mengangkat Dosen Pembimbing Skripsi dimaksud dengan surat keputusan.

**Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003;  
2. Peraturan Pemerintah No.60 Tahun 1999;  
3. Keputusan Mendikbud RI No.196/0/1995;  
4. Keputusan Mendikbud RI No.155/U/1998;  
5. Keputusan Dirjen Dikti No.38/DIKTI/Kep-2000;  
6. Keputusan Rektor Univ Andalas No.1015/III/Unand-2004;  
7. Keputusan Rektor Univ Andalas No.1090/XIV/A/UJ-2006;  
8. Surat Pengesahan DIPA Unand No. 0191.0/023-04/III/2008 Tgl. 31 Desember 2007.

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan** :

- Pertama : Menunjuk/mengangkat staf pengajar tersebut dibawah ini :

Nama Dosen	Jabatan	Honor
Dr. Erwin, M.Si	Pembimbing I	Rp. 85.000,-
Lucky Zamzami, S.Sos, M.Soc, Sc	Pembimbing II	Rp. 65.000,-

Penyusunan/penulisan skripsi mahasiswa FISIP Universitas Andalas.

- a. Nama : Riki Yanto
- b. No.BP. : 04192016
- c. Jurusan : ANTROPOLOGI
- d. Judul Skripsi :

- Kedua : Diharapkan kepada Dosen Pembimbing dapat melakukan bimbingan dan pembinaan dalam menyusun/penulisan Skripsi, mahasiswa ini dengan sebaik-baiknya

- Ketiga : Surat Keputusan ini berlaku semenjak tanggal ditetapkan. Dengan ketentuan, akan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya apabila kemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

Ditetapkan di : Padang.  
Pada Tanggal : 21 Mei, 2010

**Tembusan** :

- 1. Yth.Rektor Universitas Andalas
- 2. Ketua Jurusan di lingkungan FISIP Univ. Andalas
- 3. Subag. Keuangan FISIP Unand di Padang

DEKAN,  
  
Drs. Alfitri, MS  
NIP. 196501061989011001



**PEMERINTAH KOTA PADANG**  
**KANTOR KESATUAN BANGSA POLITIK DAN**  
**PERLINDUNGAN MASYARAKAT**

Jalan : By Pass Terminal Aia Pacah Padang

**REKOMENDASI**

Nomor : 070. 01. 51 / Kesbangpol/ 2011

Kantor Kesbangpol dan Linmas Kota Padang setelah membaca dan mempelajari :

Surat dari Pembantu Dekan I, FISIP Unand

Nomor : 2051/J.16.09/PP-2010 Tanggal 15 November 2010

Surat Pernyataan Penanggung Jawab Penelitian Ybs tanggal 11 Januari 2011

ini memberikan persetujuan dan tidak keberatan diadakan Penelitian/Survei/ Pemetaan/ PKL di  
Padang yang diadakan oleh :

Tanggal Lahir : .RIKI YANTO  
: Bonjol, 26 Mei 1985  
: Mahasiswa  
di Padang : Jln. Linggar Jati No.40F  
Penelitian : Penyelesaian Skripsi  
Lama Penelitian : 2 (dua) bulan  
Penelitian/ Survei/PKL : Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Ramaja

Tempat Penelitian/Survei/PKL : - Kel. Air Tawar Barat Kec. Padang Utara

Rombongan : -

ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak dibenarkan menyimpang dari kerangka dan maksud penelitian.

2. Wajib menunjukkan Surat keterangan Rekomendasi ini supaya melaporkan kepada Kepala Dinas/  
Instansi/Kantor/Bagian/ Camat dan Penguasa dimana Sdr. Melakukan Penelitian/ Survei/PKL  
dan melaporkan diri sebelum meninggalkan daerah penelitian.

3. Mengetahui segala peraturan yang ada dan adat istiadat serta kebiasaan masyarakat setempat.

4. Hasil penelitian harus melaporkan hasilnya kepada Walikota Padang Cq. Kepala Kantor Kesbangpol  
dan Linmas.

5. Apabila terjadi penyimpangan atas ketentuan di atas, maka Surat Keterangan/ Rekomendasi ini akan  
dibatal dan dikembalikan.

Padang, 11 Januari 2011

Surat kepada Yth.:

1. Camat Padang Utara

2. Kel. Air Tawar Barat

3. Pembantu Dekan I, FISIP Unand

4. Yang bersangkutan

5. dan tinggal.

