BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti akan menguraikan data dan hasil penelitian tentang permasalahan yang telah dirumuskan pada Bab l, yaitu Konsep Diri Pecandu *Game Online* (Studi Deskriptif Tentang Konsep Diri Pecandu *Game Online* di Kota Bandung).

Hasil penelitian ini diperoleh dengan teknik wawancara secara mendalam dengan informan sebagai bentuk pencarian data dan dokumentasi langsung dilapangan yang kemudian peneliti analisis. Analisis ini sendiri terfokus pada remaja mengalami kecanduan *game online*, yang dikaitkan kepada beberapa unsur atau identifikasi masalah. Agar peneliti ini lebih objektif dan akurat, peneliti mencari informasi-informasi tambahan dengan melakukan wawancara mendalam dengan informan untuk melihat langsung bagaimanakah konsep diri pecandu *game online* di kota Bandung.

Agar pembahasan lebih sistematis dan terarah maka peneliti membagi ke dalam 3 pembahasan, yaitu:

1. Profil Informan
2. Analisis Deskriptif Hasil Penelitian
3. Pembahasan

4.1. Profil Informan

1. Jerry Aryanto

Jerry Aryanto adalah seorang mahasiswa asal kota Jakarta yang berkuliah di salah satu perguruan tinggi di kota Bandung. Pria kelahiran 24 Desember 1991 ini mulai masuk bangku kuliah pada tahun 2010. Jerry kini tinggal bersama saudaranya di kota Bandung. Walaupun dia tinggal bersama saudaranya, akan tetapi jerry lebih senang menghabiskan waktunya di warung *game online* (wargame) yang tak jauh dari kampusnya berada. Jerry mulai senang dan aktif bermain *game online* sejak dia duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP). Yang pada akhirnya membuat Jerry menjadi pecandu *game online*.

Dari kebiasaannya bermain *game online* dari SMP, menjadikan jerry kecanduan bermain *game online*, yang dulunya jerry hanya bermain *game online* hanya dua sampai empat jam sehari, kini dia bisa menghabiskan semua waktunya dalam sehari untuk bermain *game online* bersama teman-teman yang dia kenal di dalam permainan yang dia mainkan. *Game Dota* adalah game yang paling sering jerry mainkan, bahkan jerry membuat suatu komunitas sendiri di dalam *game* tersebut. Selain *game dota* jerry juga senang memainkan permainan lainnya, seperti *WOW, Atlantica* dan *Point Blank* walaupun permainan tersebut tidak selama *game Dota* yang sering dia mainkan.

2. Isep Priatama

Isep Priatama yang lebih dikenal dengan panggilan tama ini adalah seorang pria kelahiran 22 September 1991 kota Subang. Tama adalah seorang mahasiswa dari perguruan tinggi yang ada di kota Bandung. Pria ini tinggal di kos-kosan yang tidak jauh dari kampusnya berada. Tama senang bermain *game online* sejak pertama kali dia mengenal internet, yang awalnya dia iseng-iseng *searching* di internet, yang kemudia dia melihat ada permainan tipe MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*) yang membuatnya tertarik untuk mengunduh permainan tersebut, dan sehingga membuat dirinya kecanduan *game online* tersebut. Tama sering bermain *game online* di warnet yang tidak jauh dari tempat tinggalnya, ia senang menghabiskan waktunya di warnet untuk bermain *game online*.

Tama kini sangat sulit untuk tidur dimalam hari, sehingga ia lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* sampai pagi. Pagi hari biasanya Tama gunakan untuk beristirahat, sehingga pada akhirnya Tama menyadari bahwa dirinya mulai kecanduan *game online*.

3. Rauben

Rauben, pria kelahiran 11 Agustus 1983 ini sangat suka dengan *game online*, dia tertarik untuk memainkan *game online,* karena tampilan *game online* yang sangat menarik perhatiannya untuk mencoba memainkan *game* tersebut. Rauben adalah seorang wiraswasta di kota Bandung. Ia suka bermain *game* awalnya hanya sebagai hiburan untuk menghilangkan kejenuhan. Berawal dari hiburan untuk menghilangkan kejenuhan, menjadikan ruben seorang yang

kecanduan *game online* hingga saat ini. Dia lebih senang bermain *game online* di warnet yang berada di kawasan Jalan Dipatiukur. Karena menurut dia, kalau bermain *game online* di tempat ramai lebih menyenangkan dari pada bermain *game online* di rumahnya sendiri. Sehari ia dapat memainkan permainan lebih dari 20 jam per hari, itu pun jika dia tidak ada kesibukan lain selain untuk mengurus usaha yang ia kelola.

4. Muhammad Iqbal

Iqbal adalah siswa SMA yang sampai saat ini belum membereskan studinya, dia lahir pada tanggal 3 Juli 1992. Iqbal, begitu biasa orang-orang menyapa dirinya. Ia di bersarkan oleh kedua orang tuanya di kota Bandung. Iqbal mengenal *game online* baru 2 tahun, akan tetapi dalam waktu yang lumayan lama itu membuat dia menjadi kecanduan *game* online sehingga membuat iqbal lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*.

Iqbal lebih senang bermain *game online* ketimbang ia harus sekolah, itulah yang menyebabkan iqbal menjadi tidak dapat menyelesaikan studinya. Kini Iqbal sangat senang bermain *game online* jenis RPG (*Atlantica*), sebelumnya dia memainkan *game online* jenis FPS (*Point Blank*). Waktu bermain yang biasa dia habiskan kisaran 5-7 jam dalam sehari pada hari-hari biasa, sedangkan pada hari libur, Iqbal bisa menghabiskan waktu untuk bermain sekitar 16 jam sehari. Sehingga pada akhirnya ia menyadari bahwa ia sangat kecanduan *game online* hingga sekarang.

4.2. Analisis Deskriptif Hasil Penelitian

Dalam hal ini peneliti akan menguraikan tentang data yang diperoleh peneliti melalui wawancara dan observasi dengan para remaja yang tinggal di kota Bandung, dimana mereka memiliki kecenderungan sebagai pecandu *game online* dilihat dari lamanya pemakaian *game online* per harinya.

Analisis deskriptif data penelitian adalah analisis pada data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan empat remaja yang mengalami kecanduan *game online*. Secara Umum data penelitian berisikan mengenai penjelasan dekriptif tentang pandangan pecandu game online , perasaan pecandu game online dan konsep diri pecandu *game online* di kota Bandung. Untuk lebih jelasnya, penelitian menyajikan data penelitian ke dalam penjelasan deskriptif beserta analisisnya yang dilihat dari data yang diperoleh peneliti melalui wawancara yang telah dilakukan.

4.2.1 Pandangan pecandu *game online* di kota Bandung

Tidak dapat dipungkiri lagi, bahwa *game online* sekarang telah menjadi hiburan yang banyak diminati oleh semua kalangan, baik pelajar sekolah, mahasiswa, bahkan *game online* juga sangat digemari oleh orang dewasa yang sudah berkeluarga. Apalagi perkembangan *game online* saat ini telah berkembang dengan sangat cepat, sehingga membuat pemainnya tidak bosan untuk memilih permainan yang akan dimainkan. *Game online* sangat menarik perhatian pemakainya karena daya tarik hiburan ini sangat

berbeda dengan yang lainya dengan daya grafis serta koneksi bermain *game maya* namun *real*.

Sebagian informan (pecandu *game online*) mengetahui *game online* dari situs yang menyediakan *aplikasi* untuk memainkan *game online*, mereka awalnya mengunduh *game* tersebut dan mereka coba mainkan. Seperti yang di ungkapkan oleh Tama mengenai pertanyaan "Dari mana anda mengetahui tentang *game* online?" Ia mengatakan: "Saya mengetahui *game online* dari sebuah situs yang menyediakan *game online*, dari situs tersebut, saya mengunduh permainan yang menurut saya menarik, terus saya coba untuk memainkan *game online* tersebut."[(1)] Sama halnya dengan apa yang dikatakan oleh rauben "Pertama kali saya mengenal *game online* saya mengetahui dari sebuah situs, dimana didalam situs tersebut menyediakan *game online* yang nama *game*-nya *Perfect Word*, dimana *game* tersebut saya mainkan hingga sekarang ini."[(2)] Berbeda dengan penjelasan Jerry, yang mengemukakan dari mana dia mengetahui tentang *game online*: "saya mengetahui *game online* dari teman, sewaktu saya masih duduk di bangku SMP."[(3)] Sama halnya dengan penjelasan yang di berikan oleh Iqbal, bahwa: "Saya mengetahui *game online* dari teman-teman yang berada di warnet yang sering saya

[1] Wawancara dengan Isep Priatama, 25 Juni 2011
[2] Wawancara dengan Rauben, 26 Juni 2011
[3] Wawancara dengan Jerry Aryanto, 26 Juni 2011

kunjungi, dimana saya ditawari oleh teman saya untuk mencoba bermain *game online Atlantica*." (4)

Berdasarkan jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian informan menyatakan mereka mengetahui tentang *game online* dari sebuah situs yang mereka dapatkan ketika mereka iseng *browsing* di internet. Dari situs tersebut lah mereka mengetahui tentang *game online*, selain mereka mengetahui *game*, didalam situs tersebut juga mereka diberi tahu bagaimana cara untuk memainkan *game-game* yang ada didalam situs tersebut. Sedangkan informan lainnya menyebutkan, bahwa mereka mengetahui tentang *game online* dari teman mereka, dimana mereka ditawari oleh temannya tersebut untuk memainkan permainan yang dimainkan oleh temannya itu, yang pada akhirnya informan mencoba untuk bermain *game online* yang sama dengan apa yang dimainkan oleh temannya.

Peneliti kemudia melanjutkan pertanyaan lainnya pada informan "Apa yang membuat anda tertarik untuk bermain *game online*?" Informan pertama yang bernama Jerry memberikan keterangannya sebagai berikut: "Yang membuat tertarik, lumayan banyak, dari serunya bermain *game online*, sama dari menghabiskan waktunya, jadi kayaknya itu enak aja buat saya." (5) Informan berikutnya yaitu Tama menjawab:

[4] Wawancara dengan Muhammad Iqbal, 27 Juni 2011
[5] Wawancara dengan Jerry Aryanto, 26 Juni 2011

> "Merasa senang saja, karena dengan bermain *game online* saya mendapatkan teman baru, pokoknya menjadikan saya banyak kenalan didalam *game* yang saya mainkan. Terus selain itu, mungkin karena tampilannya yang menarik, yang membuat saya tidak bosan untuk bermain *game online*, udah gitu, banyak banget pilihan senjata yang dapat saya mainkan." (6)

Sama halnya dengan apa yang diungkapkan oleh informan yang bernama Rauben, ia menjawab: "Yang membuat saya tertarik dengan *game online,* karena dengan adanya *game online* saya mendapatkan banyak kawan selain itu saya dapat berkomunikasi dengan kawan yang baru saya kenal di dalam *game*."(7) Seluruh informan tertarik untuk bermain *game online* karena dengan adanya *game online* mereka mendapatkan relasi lebih banyak ketimbang di dunia nyata, dengan hadirnya *game online*, setiap orang memiliki kesempatan membuat hubungan baru di dalam permainan, dengan kesempatan tersebut membuat orang menjadi tertarik untuk bermain *game online*.

Selanjutnya peneliti memberikan pertanyaan kepada informan, yaitu: "Seberapa besar pengaruh *game online* dalam kehidupan anda?" kemudian informan ke empat yaitu sodara Iqbal menjawab:

> "Kalau dibilang berapa besar, mungkin tidak terlalu besar ya, tapi terkadang *game online* juga dapat berpengaruh sangat besar bagi saya, contohnya seperti mungkin dari pada saya harus sekolah, saya lebih senang bermain *game online* dari pada saya harus pergi ke sekolah untuk belajar." (8)

Sedangkan informan pertama yang bernama Jerry memberikan jawabannya seperti berikut, ia menjawab: "Pengaruhnya, bisa dibilang

[6] Wawancara dengan Isep Priatama, 25 Juni 2011
[7] Wawancara dengan Rauben, 26 Juni 2011
[8] Wawancara dengan Muhammad Iqbal, 27 Juni 2011

sangat besar, kalau dibilang seberapa besar, sulit untuk diungkapkan, mungkin bisa dibilang seperti pacar kedua."[9] Dari jawaban yang diberikan oleh kedua informan tersebut, dapat disimpulkan bahwa, pengaruh *game online* didalam kehidupan mereka sangat besar sekali, karena mereka yang sudah kecanduan *game online* sulit bagi mereka untuk melepaskan kebiasaan mereka untuk tidak bermain *game online*. Penjelasan tersebut diperkuat dengan jawaban yang diberikan oleh Tama, ia menjawab: "Pengaruhnya besar banget, karena dalam diri saya sudah nampak banget *game online*, misalnya uang mingguan yang diberikan oleh orang tua saya dapat saya habiskan dalam kurun waktu 3 hari sampai 4 hari untuk bermain *game online*."[10]

4.2.2 Perasaan pecandu *game online* di kota Bandung

Menurut wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti. Seluruh informan memiliki perasaan yang hampir sama dengan apa yang mereka rasakan ketika mereka memainkan *game online* baik ketika mereka sedang bermain *game online* maupun sesudah mereka bermain *game online*. Seorang pecandu *game online* walaupun mereka sering mencoba beberapa permainan yang pernah mereka mainkan, akan tetapi mereka biasanya terpaku kedalam satu permainan yang mereka anggap menyenangkan untuk mereka mainkan. Seperti yang di ungkapkan

[9] Wawancara dengan Jerry Aryanto, 26 Juni 2011
[10] Wawancara dengan Isep Priatama, 25 Juni 2011

oleh Jerry Aryanto ketika peneliti memberikan pertanyaan "Apa yang membuat anda senang bermain *game online*?" Jerry menjawab: "Yang membuat senang itu fiturnya, selain itu didalam *game* tersebut dapat mengangkat nama saya, yang membuat nama saya menjadi terkenal didalam *game* yang saya mainkan, itu yang bikin saya tambah senang dengan *game online*."[11] Berbeda dengan apa yang membuat Tama senang untuk bermain *game online*, Ia menjawab:

> "Bisa membuat saya *Happy*, selain itu *game online* bisa membuat saya lupa dengan masalah-masalah yang ada dipikiran saya, contohnya jika saya sedang ada masalah didalam rumah, selain itu *game* juga bisa membuat saya lupa jika ada masalah dengan pacar, pokoknya dengan adanya *game online* saya bisa melupakan segala masalah yang ada di dunia nyata."[12]

Dari pendapat 2 informan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan bermain *game online* dapat membuat informan merasa senang, informan sangat terhibur dengan permainan yang mereka mainkan, informan juga mendapatkan kenalan baru di dalam *game online* dan juga dapat menghilangkan masalah-masalah yang sedang terjadi.

Selanjutnya peneliti memberikan pertanyaan kepada informan, yaitu: "Apakah anda pernah merasa tidak nyaman ketika anda tidak bermain *game online?*" Semua informan memberikan jawaban yang sama, mereka tidak dapat lepas dari *game online*, dalam sehari mereka harus bermain *game online*, karena jika tidak bermain dalam satu hari, mereka merasa resah dan juga mereka akan kehilangan kesempatan yang tidak

[11] Wawancara dengan Jerry Aryanto, 26 Juni 2011
[12] Wawancara dengan Isep Priatama, 25 Juni 2011

akan mereka dapatkan dihari berikutnya. Seperti yang dikatakan Muhammad Iqbal, yaitu:

> "Pernah saya merasa tidak nyaman ketika tidak bermain *game online*, seperti dalam permainan yang saya mainkan selalu diadakan GD (*Guild Dongeon*) walau pun GD tersebut jarang sekali diadakan, tapi jika saya melewatkan GD tersebut, rasanya kecewa sekali, seperti melewatkan kesempatan untuk mendapatkan *gold* dan *reward* yang diberikan." (13)

Sama halnya dengan Tama, jika dia tidak bermain *game online* dalam satu hari ia merasa gelisah, faktor yang membuat dia tidak dapat bermain *game online* yaitu jika dia tidak memiliki uang untuk menyewa computer di warnet yang biasa dia datangi, ia membuat upaya dengan cara meminjam uang kepada temannya, selain meminjam uang, upaya lain yang dia lakukan adalah dengan cara *cash bon* di warnet tersebut, cara tersebut dilakukan Tama karena dia sudah menjadi pecandu *game online* sejak lama, sulit baginya untuk menghilangkan perasaan lepas dari *game online*, seperti yang ia ungkapkan:

> "Sering saya merasa tidak nyaman ketika saya tidak bermain *game online*, contohnya ketika saya tidak mempunyai uang untuk bermain *point blank*, rasanya resah banget, setiap hari saya merasa resah banget, bayangannya itu tiap hari harus bermain *point blank*, jika saya tidak mempunyai uang, saya suka pinjam uang keteman saya, atau ngutang ke warnet, pokoknya bagaimana caranya biar saya bisa bermain *game online* setiap hari." (14)

Dari seluruh informan, mereka berpendapat bahwa mereka tidak dapat lepas dari *game online*. Rasa kecanduan yang sangat besar terhadap *game online* itulah yang membuat mereka sulit melepaskan rasa untuk

[13] Wawancara dengan Muhammad Iqbal, 27 Juni 2011
[14] Wawancara dengan Isep Priatama, 25 Juni 2011

tidak bermain *game online* dalam satu hari. Besarnya pengaruh *game online* terhadap seseorang yang kecanduan *game,* membuat penggunanya tidak dapat melepaskan kebiasaannya untuk bermain. Mereka rela untuk melakukan segala cara agar mereka dapat bermain *game online*, mungkin dengan cara menghabiskan uang jajan mereka untuk bermain *game online*, bahkan sampai rela berhutang ke warnet yang biasa mereka kunjungi.

Kemudian peneliti memberikan pertanyaan kepada keempat informan, "Pernahkah anda membuat upaya-upaya untuk mengendalikan, mengurangi, atau berhenti bermain *game online* namun tidak berhasil?" Keempat informan mempunyai jawaban yang sama, mereka pernah membuat upaya untuk berhenti maupun mengurangi bermain *game online*, namun hasilnya tidak ada, mereka sangat sulit membuat upaya tersebut, walaupun mereka sudah dilarang untuk bermain *game online* oleh orang tuanya, dan oleh orang-orang terdekat, namun mereka malah mencuri kesempatan untuk tetap bermain *game online.* Seperti yang di ungkapkan oleh Tama "Pernah saya membuat upaya untuk berhenti, namun hasilnya tidak ada, saya mencoba mencari kegiatan lain, seperti mencari kegiatan yang dapat melupakan *game online*, namun hasilnya tetap saja saya mencari warnet untuk bisa bermain *game online*."[(15)] Sama halnya dengan yang diungkapkan dengan Iqbal, ia menjawab "Saya pernah membuat

[15] Wawancara dengan Isep Priatama, 25 Juni 2011

upaya berhenti, seperti istirahat sejenak, namun tidak berhasil, takut kehilangan kesempatan untuk mendapatkan *gold* tadi."[16]

Jadi pada intinya keempat informan pernah membuat upaya mereka untuk mengurangi bahkan untuk berhenti bermain *game online*, tetapi upaya yang mereka lakukan tidak menghasilkan apa-apa, malah membuat mereka semakin sulit untuk melepaskan *game online* di dalam kehidupan mereka.

Setiap informan pernah merasakan perasaan gelisah, murung, depresi, atau lekas marah pernah mereka alami ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti bermain *game online*. Seperti yang diungkapkan oleh Rauben dengan sangat santai ia mengatakan: "Sumpek rasanya jika sehari tidak bermain *game online*."[17] Informan lainnya Tama memberikan keterangannya, dengan nada sedikit meninggi, yaitu: "Kalau saya suka emosi dan marah jika orang tua saya menyuruh untuk berhenti bermain *game online*."[18] Bagi informan perasaan mereka terhadap *game online* sudah tidak dapat dilepaskan begitu saja, mereka mempunya perasaan yang lebih terhadap permainan yang mereka mainkan, mereka lebih baik melepaskan perasaan kepada pacar mereka, dari pada mereka harus melepaskan perasaan mereka terhadap *game online*. Sehingga membuat efek kecanduan mereka semakin besar.

[16] Wawancara dengan Muhammad Iqbal, 27 Juni 2011
[17] Wawancara dengan Rauben, 26 Juni 2011
[18] Wawancara dengan Isep Priatama, 25 Juni 2011

4.2.3 Konsep diri pecandu *game online* di kota Bandung

Konsep diri merupakan faktor yang sangat menentukan dalam pembentuk pola perkembangan kepribadian seseorang yang akan mempengaruhi berbagai bentuk sifat. Pada konsep diri pecandu *game online* biasanya memiliki konsep diri yang negative, karena pada *game online* dapat membuat seorang pecandu menjadi lupa segalanya, hal tersebut dapat membuat kepribadian mereka berubah, seperti pola tidur yang tidak normal, selain itu pergaulannya yang hanya pada komunitasnya di dunia maya, mereka lebih sering menutup diri dengan dunia luar, mereka lebih senang berkomunikasi dengan teman yang mereka kenal di dunia maya, ketimbang mereka berkomunikasi di dunia nyata. Lama nya penggunaan dalam bermain, membuat mereka lupa akan kehidupan yang nya yang *real*. Peneliti mencoba menanyakan kepada seluruh informan, tentang apa yang membuat mereka menjadi seorang pecandu *game online*, dengan pertanyaan sebagai berikut: "Apakah yang membuat anda menjadi seorang pecandu *game online*?" Kemudia informan pertama Jerry Aryanto menceritakan yang membuat ia menjadi seorang pecandu *game online*, ia berkata:

> "Yang membuat menjadi seorang pecandu, itu ketika saat saya bermain *game Dota*, ketika pertama kali nama saya terkenal di dalam *game*, saya membuat orang-orang yang ada didalam *game* memberikan ucapan yang sangat membuat saya bahagia, ketika salah satu pemain memberika julukan dewa kepada saya, padahal saya baru pertama kali bermain pada saat itu, itulah yang membuat saya menjadi senang bermain *game online*."[(19)]

[19] Wawancara dengan Jerry Aryanto, 26 Juni 2011

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa yang dapat membuat seseorang menjadi pecandu *game online* pada awalnya hanya iseng untuk memainkan permainan, hingga akhirnya mereka menjadi terkenal di dalam *game* tersebut, yang menjadikan mereka menjadi seorang yang kecanduan *game online*. Selain itu, seluruh informan yang di wawancara, mereka telah memiliki nama di dalam permainan yang mereka mainkan, seperti Tama yang terkenal dikomunitas *game online point blank*, ia selalu mendapat peringkat teratas dalam permainannya, keahliannya dalam menembak didalam *game* itulah yang membuat ia menjadi seorang yang kecanduan dimana keahliannya tersebut tidak ia dapatkan di dunia nyata. Jerry yang sudah memiliki nama didalam *game dota* karena kelihaiannya dalam menyerang musuh-musuhnya, ia sering membuat *kill* yang berkelanjutan, dalam permainan yang ia mainkan, jika seseorang dapat membuat *kill* yang berkelanjutan, dia bisa dikatakan menjadi dewa didalam *game dota*. Rauben yang terkenal karena dia membuat suatu kelompok / *guild* di dalam *game perfect word* dia juga menjadi ketua didalam kelompok tersebut, ia juga telah mencapai level yang maksimal didalam *game* tersebut, karena besarnya level yang telah ia capai, membuat ia menjadi dikenal oleh seluruh pemain yang berada didalam *game online* yang dimainkannya. Sedangkan Iqbal sangat terkenal didalam *game atlantica* yang dia mainkan, walaupun levelnya belum maksimal, akan tetapi ia pernah menjuarai pertandingan yang diadakan oleh *game*

master (GM) pada game tersebut. Karena faktor itulah yang membuat mereka menjadi seorang pecandu *game online*.

Pertanyaan selanjutnya yang peneliti berikan adalah "Apakah anda merasa terikat dengan *game online*?" Informan pertama yaitu Jerry, menjawab: "Sangat terikat, soalnya dengan tidak bermain saya menjadi emosi, itulah yang membuat saya terikat dengan *game online*"[20] sama halnya dengan yang diungkapkan oleh informan kedua yaitu Tama "Terikat banget, jadi waktu untuk kuliah terus untuk makan, saya habiskan untuk bermain *game online,* kalau untuk makan mungkin bisa saya lakukan sambil bermain *game online*, tapi kalau untuk kuliah, saya biasanya suka melewatkan waktu untuk kuliah."[21] Berbeda dengan pendapat yang diberikan oleh Rauben, ia menjawab: "Kalau merasa terikat sih ngga, karena saya memiliki kegiatan lain."[22] Jika dilihat dari jawaban informan pertama dan kedua, sudah jelas mereka sangat terikat sekali dengan kehadiran *game online* di dalam kehidupan mereka, waktu yang mereka habiskan melebihi jam normal penggunaan *game online* dalam sehari, bahkan mereka bisa *online* 24 jam perhari. Hal yang paling mengejutkan lagi, mereka sampai menginap di warnet hanya untuk bermain *game online,* sampai-sampai mereka lupa untuk mandi karena tidak ada waktu untuk mengurus diri mereka sendiri.

[20] Wawancara dengan Jerry Aryanto, 26 Juni 2011
[21] Wawancara dengan Isep Priatama, 25 Juni 2011
[22] Wawancara dengan Rauben, 26 Juni 2011

Kemudian peneliti memberikan pertanyaan "Apa pengalaman yang anda dapatkan selama anda bermain *game online?*" kepada seluruh informan. Dan hasil wawancara tersebut diperoleh kesimpulan bahwa keseluruhan informan mengaku mereka mendapat banyak sekali pengalaman yang mereka dapat dari *game online*, yang awalnya mereka tidak mengetahui tentang *game online*, mereka menjadi tahu apa itu *game online*, mereka juga mendapat banyak kenalan baru dari berbagai daerah, pengalaman lainnya yang mereka dapatkan yaitu mereka pernah mendapatkan perkataan yang tidak mengenakan dari pemain lain. Seperti yang diungkapkan oleh Tama, yaitu: "Bisa memiliki teman baru dari berbagai daerah, memiliki pengalaman baru, terus disebut dewa atau jago, bahkan saya pernah dikatai cacad oleh pemain lain karena tidak dapat memenangkan pertandingan."[23] Pertanyaan selanjutnya yang peneliti berikan ialah: "Apakah saat bermain *game online* anda membuat hubungan dengan pemain lainnya?" informan bernama Iqbal menjawab:

> "Pasti itu, setiap permainan pasti membuat hubungan, seperti jika bermain *point blank* pasti membuat kelompok yang disebut dengan *clan*, sedangkan di dalam *game* yang saya mainkan itu disebut *guild*, nah di dalam *guild* tersebut kita bisa membangun pertemanan, untuk membuat keakraban dan komunikasi dengan pemain lainnya, dengan cara *chating* dengan sesama anggota yang berada di dalam *guild* yang sama."[24]

Setiap informan yang peneliti wawancara, mereka rata-rata memiliki kelompoknya sendiri, ada yang membuat kelompoknya sendiri, atau mereka ikut dengan kelompok yang dibuat oleh orang lain. Dengan

[23] Wawancara dengan Isep Priatama, 25 Juni 2011
[24] Wawancara dengan Muhammad Iqbal, 27 Juni 2011

adanya kelompok tersebut, menjadikan hubungan mereka semakin erat. Kemudian peneliti memberikan pertanyaan lanjutan tentang hubungan yang seperti apa yang dimaksudkan oleh informan, yaitu: "Dapatkah anda jelaskan, hubungan yang seperti apa yang terjalin di dalam *game online*?" seperti yang di ungkapkan oleh informan yang bernama Iqbal, ia memaparkan penjelasannya, bahwa:

> "Seperti saling bantu sesama anggota *guild* dan teman yang saya kenal, *hunting* bareng, atau jika ada anggota yang kesulitan bermain pasti saya bantu, tapi jika bukan anggota *guild* dan tidak saya kenal saya tidak pernah bantu."[25]

Karena solidaritas yang tinggi pada diri seorang pecandu *game online*, mereka pasti saling membantu dengan sesama anggotanya. Mereka juga membuat hubungan yang lebih untuk mengenal seluruh anggotanya, dengan cara mengadakan kopi darat (bertemu di dunia nyata) yang membuat mereka merasa lebih dekat dengan anggota kelompok, yang biasanya mereka hanya berkomunikasi didalam *game online,* dengan adanya kopi darat ini, mereka dapat berkomunikasi secara tatap muka, selain itu mereka juga dapat mengenal wajah-wajah anggotanya, yang awalnya mereka hanya mengenal dari *nickname* didalam permainan kini mereka dapat mengetahui wajah asli dari pemilik *nickname* tersebut. Biasanya kopi darat dilakukan dengan kesepakatan dari seluruh anggota kelompok yang mereka buat dengan mencantumkan hari, tanggal dan juga tempat untuk bertemu dengan seluruh pemain. Seperti yang dijelaskan oleh informan Jerry, yaitu: "Dari *clan* tersebut kita bisa kumpul-kumpul

[25] Wawancara dengan Muhammad Iqbal, 27 Juni 2011

bareng, ketemuan satu dan yang lainnya, atau istilah di dalam *game online* itu kopdar atau dikenal dengan istilah kopi darat."[(26)]

Peneliti kemudian kembali mengajukan pertanyaan kepada informan yaitu: "Apakah anda sering berkomunikasi dengan pemain di dalam *game online*?" Semua informan memiliki jawaban yang sama, mereka sering berkomunikasi dengan pemain lain, seperti menggunakan media *chating* yang ada didalam *game online* agar mereka dapat berkomunikasi dengan pemain lainnya, selain menggunakan fasilitas yang disediakan di dalam *game online* mereka juga membuat upaya-upaya untuk janjian *online* bareng, seperti menggunakan media facebook, mereka biasanya membuat forum group didalam media facebook, agar mereka dapat bertukar pemikiran untuk menyelesaikan masalah yang ada didalam *game* tersebut. Mereka juga menggunakan alat komunikasi seperti *handphone* untuk membuat janji, komunikasi yang mereka gunakan sangat berpengaruh besar terhadap diri mereka, biasanya jika mereka di SMS oleh anggota yang membutuhkan tenaga mereka, pasti mereka langsung *online* tidak jauh dari waktu mereka mendapatkan SMS tersebut, berbeda jika mereka mendapatkan SMS dari teman atau pacar mereka untuk jalan-jalan, mereka biasanya mengacuhkan ajakan teman mereka atau pacar mereka. Besarnya hubungan yang mereka buat didalam *game online* tersebut yang membuat mereka lebih peduli dengan teman di dalam *game online* ketimbang dengan teman di dunia nyata.

[26] Wawancara dengan Jerry Aryanto, 26 Juni 2011

Dari hasil wawancara dan observasi, ternyata komunikasi yang dilakukan informan saat menggunakan *game online* sangatlah sering. Informan sering membuat persahabatan dengan pengguna lainnya. Hampir seluruh informan sering menggunakan fasilitas *chatting* untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman atau anggota didalam *game online*. Bahkan mereka terbilang sangat senang untuk membina pertemanan di dalam *game online*.

4.3. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil dari analisis data penelitian diatas menunjukan bahwa pandangan seorang yang sudah kecanduan *game online* memiliki pandangan yang berbeda pada setiap penggunanya. Bagi sebagian orang bermain *game online* adalah kegiatan yang menyenangkan. Sebagian lagi mungkin menempatkan kegiatan bermain *game online* sebagai kegiatan yang hanya dilakukan untuk mengisi waktu atau bahkan membunuh waktu. Banyak motif yang mendasari orang bermain *game online* namun alasan yang muncul adalah untuk mencari kesenangan dan hiburan. Hal tersebut terjadi karena *game online* mampu membuat pemain (*user*) mendapatkan banyak relasi di dalam suatu permainan dari pada relasi yang didapat didunia nyata. Dengan hadirnya *game online* setiap orang memiliki kesempatan membuat hubungan baru di dalam permainan. Menurut Adams & Rollings (2007) "*Game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan." Pada prinsipnya *game online* adalah permainan yang dimainkan secara massal. Mereka yang sudah menjadi pecandu berat berpendapat

bahwa *game online* mampu memberikan sesuatu yang membuat mereka senang, sehingga yang pada akhirnya mereka lebih banyak menghabiskan waktu mereka untuk bermain *game online* secara terus menerus. Hal tersebut jika terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dapat mengganggu sekolah, pekerjaan, dan kehidupan sosial di dunia nyata. Bagi seorang pecandu, *game online* merupakan sebuah media yang dapat mempengaruhi kehidupan mereka. Karena seorang pecandu *game online* berpendapat bahwa *game online* merupakan bagian dari hidup mereka.

Perasaan seorang yang telah kecanduan *game online* mereka memiliki perasaan yang hampir sama dengan apa yang mereka rasakan. Mereka merasa dengan bermain *game online* mereka dapat melupakan masalah-masalah yang ada pada diri mereka. Seorang pecandu *game online* merasa sulit untuk lepas dari kegiatan mereka bermain *game online*. Mereka yang sudah menjadi pecandu berat akan menjadi lalai dengan kehidupan nyata mereka karena sudah terlalu dalam terlibat di permainan tersebut dan memang beberapa *game* sengaja dikonstruksikan untuk mengikat seseorang ke dalam sesi permainan yang panjang. Salah satu faktor yang menjadikan seseorang menjadi seorang pecandu adalah dengan menjamurnya pusat-pusat permainan *game online* (game centre) juga dianggap sebagai salah satu faktor yang mendorong pemain untuk kecanduan, apalagi biasanya pusat-pusat permainan *game online* tersebut menawarkan biaya sewa yang relatif terjangkau. Para pecandu *game online* tidak bisa lepas dari *game online* meskipun dalam sehari atau dalam jangka dua hari. Rasa penasaran untuk terus bermain yang terlalu tinggi hingga intensitas penggunaan *game online* pun

semakin sering dan meningkat. Mereka merasakan perasaan yang membosankan jika mereka tidak bermain *game online* dalam satu hari. Menurut effendi dalam bukunya Psikologi Komunikasi Menurut Teori Behaviorisme "*Law of effect*" yaitu: "Perilaku yang tidak mendatangkan kesenangan tidak akan diulangi artinya seseorang tidak akan menggunakan media massa bila media massa tidak memberikan pemuasan pada kebutuhan kita. (Effendy, 2004:207).

Jadi seseorang bermain *game online* karena mereka merasa senang dengan permainan yang mereka mainkan. Karena semua informan yang peneliti teliti, mereka bermain *game online* untuk mencari kesenangan, *game online* mereka anggap dapat memberikan hiburan dan kesenangan yang tidak akan mereka dapatkan di tempat lain. Seorang pemain *game* adalah pemborosan dan kecenderungan untuk menjadi sangat konsumtif. Tercatat bagi pemain *game* yang bermain di *game centre* setidaknya harus mengeluarkan sejumlah biaya untuk membayar sewa komputer, parkir, snack dan minuman serta hal-hal tidak terduga lainnya. Hal ini biasanya terjadi pada pemain yang sudah sangat kecanduan terhadap *game online*. Kebanyakan dari mereka tentunya akan banyak menghabiskan waktunya di *game centre*. Hal ini bukan disebabkan mereka tidak memiliki perangkat komputer sendiri, melainkan bermain di *game centre* akan semakin menambah *chemistry* bermain mereka karena adanya suasana yang nyaman serta dukungan komunitas yang diikuti oleh pemain di *game centre* tersebut.

Konsep diri merupakan faktor yang sangat menentukan dalam pembentuk pola perkembangan kepribadian seseorang yang akan mempengaruhi berbagai bentuk sifat. Pada konsep diri pecandu *game online* biasanya memiliki konsep diri yang negative, karena pada *game online* dapat membuat seorang pecandu menjadi lupa segalanya, hal tersebut dapat membuat kepribadian mereka berubah, seperti pola tidur yang tidak normal, selain itu pergaulannya yang hanya pada komunitasnya di dunia maya, mereka lebih sering menutup diri dengan dunia luar, mereka lebih senang berkomunikasi dengan teman yang mereka kenal di dunia maya, ketimbang mereka berkomunikasi di dunia nyata. Lama nya penggunaan dalam bermain, membuat mereka lupa akan kehidupan nya yang *real*. Seperti yang diungkapkan oleh Nicholas Yee (2002) dalam situs "libproject.hkbu.edu.hk" yaitu:

> "Perilaku merugikan ini dapat dilihat lebih jelas ketika pemain ditanya secara langsung apakah kebiasaan bermain mereka ini membawa pada masalah dalam kehidupan nyata sehari-hari. Masalah dalam kehidupan nyata ini dibagi menjadi masalah akademis, masalah kesehatan, masalah keuangan dan masalah relasi. Jika kebiasaan bermain mereka ini membawa pada masalah dalam kehidupan nyata maka dapat dikatakan itu merupakan suatu perilaku yang merugikan diri sendiri yang menjadi aspek penting yang menentukan terjadinya kecanduan"

Seorang pecandu *game online* dapat menghabiskan waktu untuk bermain sekitar 6 jam atau lebih. Jika tidak memiliki aktivitas yang dilakukan informan dalam satu hari, mereka terbiasa untuk bermain *game online* lebih lama dan dapat menghabiskan waktu hingga 20 jam dalam satu hari. Penggunaan waktu yang lama tersebut, mereka gunakan untuk berkomunikasi dengan pengguna yang berada di dalam *game* yang sama. Hampir semua informan bermain *game online* lebih dari 6 jam per hari. Hal tersebut, jika dibandingkan dengan pemakaian

normalnya yaitu cuman kurang dari 3 jam sehari, bisa disebut pemakaian yang berlebihan tersebut sebagai kecanduan yang berlebih dimana mereka mengalami gangguan atau tidak normal. Sehingga aktifitas mereka banyak digunakan untuk aktifitas bermain *game online*. Sehingga membuat mereka menjadi sangat terikat dengan adanya *game online* didalam kehidupan mereka. Masalah seperti ini perlu diperhatikan, karena seseorang yang telah kecanduan dengan *game online* ia akan merasakan dampaknya bagi diri sendiri dan orang lain. *game online* dapat memberikan dampak negatif bagi penggunanya, dampat negatif yang dirasakan oleh orang yang sudah kecanduan yaitu pengguna *game online* secara terus menerus dengan waktu yang panjang dan sangat lama akan merubah pola tidur mereka menjadi tidak teratur. beberapa dampak yang akan muncul karena kecanduan *game online* bagi para pecandu diantaranya:

1. Lebih banyak menghabiskan waktu di depan komputer dengan durasi yang lebih lama,
2. Waktu untuk bermain lebih banyak sehingga dapat melupakan waktu mereka untuk belajar,
3. Kurang perhatian terhadap kondisi kesehatan tubuh mereka (begadang),
2. Menimbulkan rasa cemas bila tidak bermain game online dalam satu hari,
3. Menimbulkan rasa malas untuk kuliah dan penurunan nilai perkuliahan.

Itulah beberapa dampak yang dapat ditimbulkan bila seorang yang kecanduan terlalu candu dengan *game online*. Dampak-dampak tersebut seolah membuat diri mereka menjadi orang yang tidak normal. Karena sesorang pelajar yang ketagihan *game online* merasa telah gagal memberi pengabdian yang baik

terhadap kehidupan mereka. *Game online* yang memiliki banyak fasilitas yang dapat digunakan oleh penggunanya, ternyata sangat dimanfaatkan oleh penggunanya untuk menjalin hubungan dengan pemain lainnya. Mereka membuat sebuah kelompok sendiri dimana kelompok tersebut memiliki tujuan yang sama. Dengan adanya kelompok tersebut membuat hubungan mereka menjadi lebih akrab dan terkadang mereka mengaanggap semua anggota kelompok tersebut sebagai saudara sendiri, bahkan melebihi saudara kandung mereka. Pecandu *game online* sangat senang dengan *Cyberelationship*, Jalinan hubungan pertemana lebih intens dilakukan di dalam permainan. Mereka lebih senang dengan komunikasi dan interaksi dengan media *chatting* didalam *game online*. Aktifitas komunikasi intens digunakan para informan lewat beberapa media seperti menggunakan fasilitas *chatting* didalam permainan, melalu sms, dan juga menggunakan fasilitas forum di dalam jejaring sosial facebook.