

“Mobile Legends dan PUBG Mobile”
(Studi Kasus Dampak *Game Online* Pada Keluarga Di Kota Makassar)



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Akhir Dan Memperoleh Gelar Sarjana
Departemen Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Universitas Hasanuddin

Oleh:

ANUGRAH NUR PUTRI HAFID

E511 13 010

DEPARTEMEN ANTROPOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN

2020

HALAMAN JUDUL

“Mobile Legends dan PUBG Mobile”

(Studi Kasus Dampak *Game Online* Pada Keluarga Di Kota Makassar)

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Akhir Dan Memperoleh Gelar Sarjana
Departemen Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Universitas Hasanuddin**

Oleh:

ANUGRAH NUR PUTRI HAFID

E511 13 010

**DEPARTEMEN ANTROPOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN**

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : **Mobile Legends dan PUBG Mobile (Studi Kasus Dampak Game Online Pada Keluarga Di Kota Makassar)**
Nama : Anugrah Nur Putri Hafid
NIM : E511 13 010
Departemen : Antropologi
Program Studi : Antropologi

Telah diperiksa dan disetujui oleh Pembimbing I dan Pembimbing II setelah dipertahankan di depan panitia ujian skripsi pada tanggal 13 Mei 2020, untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana (S1).

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II



Prof. Dr. H. Pawennari Hijang, MA

NIP: 19591231 198609 1 002



Icha Musywirah Hamka, S.Sos. M.Si

NIP: 19890412 201404 2003

Mengetahui,

**Ketua Departemen Antropologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Hasanuddin**



Dr. Yahya, MA

NIP: 19621231 200012 1 001

HALAMAN PENERIMAAN

Telah diterima oleh panitia ujian skripsi Departemen Antropologi Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin, Makassar, pada tanggal 2 Juni 2020, dan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1).

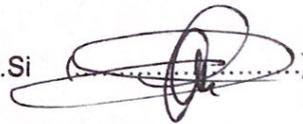
Makassar, 2 Juni 2020

Ketua Panitia: Prof. Dr. H. Pawennari Hijjang, MA



(.....)

Sekretaris : Icha Musywirah Hamka, S.Sos. M.Si



(.....)

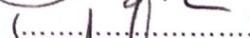
Anggota :

1. Prof. Dr. Supriadi Hamdat, MA



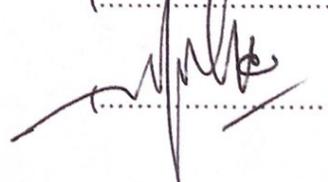
(.....)

2. Prof. Dr. Muh Yamin Sani, M.S



(.....)

3. Dr. Muh. Basir Said, MA



(.....)

HALAMAN PERNYATAAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anugrah Nur Putri Hafid

NIM : E511 13 010

Judul : “Mobile Legends dan PUBG Mobile” (Studi Kasus Dampak
Game Online Pada Keluarga Di Kota Makassar)

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana) baik di Universitas Hasanuddin, maupun pada perguruan tinggi lainnya. Dalam skripsi ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah ini dengan disebutkan nama dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan aturan yang berlaku.

Makassar, 5 Mei 2020

Yang Menyatakan,

Anugrah Nur Putri Hafid

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahiim.

Puji syukur tak henti-hentinya penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga sampai detik ini penulis senantiasa diberi ilmu dan kesehatan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan. Shalawat serta salam tak lupa pula kita kirimkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana (S1) Universitas Hasanuddin. Saya menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada kedua orang tua saya, Ibunda **Munira. S** dan Ayahanda **Abd. Hafid Noer**, terima kasih banyak atas semua kasih sayang, cinta, doa, dan pengorbanan yang tiada batas, serta tidak pernah lelah dalam mendidik penulis sedari lahir. Terima kasih untuk kesabaran yang tiada habisnya dan terima kasih untuk dukungan baik berupa materi maupun non materi yang diberikan selama ini. Terima kasih kepada kedua kakak kandung saya **Kurniawan Hafid** dan **Andriawan Hafid** serta seluruh keluarga, terima kasih atas doa dan dukungannya, semoga kalian senantiasa berada dalam lindungan Allah SWT dan diberikan kesehatan. Amin.

Terima kasih kepada **Prof. Dr. H. Pawennari Hijjang, MA** selaku pembimbing I atas kesediaannya membimbing saya dengan baik dalam penyelesaian skripsi ini. Untuk segala kebaikannya kepada saya, semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan. Amin

Terima kasih juga kepada ibu **Icha Musywirah Hamka, S.Sos, M.Si** selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Untuk segala kebaikannya kepada saya, semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan. Ucapan terima kasih juga saya ucapkan kepada:

1. **Prof. Dr. Dwia Aries Tina Pulubuhu, MA**, selaku Rektor Universitas Hasanuddin beserta jajarannya.
2. **Prof. Dr. Armin M.Si**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, beserta jajarannya yang terlibat saat pengurusan segala keperluan terutama dalam mengurus berkas ujian..
3. **Dr. Yahya, MA**, selaku Ketua Departemen Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin.
4. **Prof. Dr. Muh. Yamin Sani, MA**, selaku penguji dan Pembimbing Akademik yang sudah membantu saya dari awal perkuliahan.
5. **Prof. Dr. Supriadi Hamdat, MA**, selaku penguji dan Ketua Jurusan pada saat saya seminar proposal skripsi Januari 2019.
6. **Dr. Muh. Basir Said, MA** selaku penguji seminar proposal dan ujian skripsi.

7. Seluruh dosen dan staf Antropologi FISIP UNHAS, terima kasih ilmu yang telah diberikan selama proses perkuliahan. Terima kasih banyak buat **Pak Idris** dan **Bu Ani** yang sudah membantu dalam pengurusan berkas ujian.
8. Terima kasih untuk **HUMAN FISIP UNHAS**. terima kasih buat **Kak Anwar** dan **Kak Ucup** serta kakak-kakak senior Antropologi yang sudah memberikan arahan kepada saya. Buat adek-adek junior di Antropologi juga terima kasih banyak dukungannya dan bantuannya.
9. Terima kasih untuk **Rajawali**, teman angkatan 2013 yang sudah membantu dan menemani penulis dari awal masuk sampai lulus kuliah. Khususnya buat teman makan dan bergosipria **Vira, Lisa, Fos, Rianti** dan tidak lupa buat sister **Riska Tahir** yang sudah menjadi teman ngobrol yang asik selama perkuliahan, untuk **Dianti** yang tetap selalu semangat bareng sampai titik terakhir . Untuk **Amil, Fuad, Didi, Moko, Dedi, Bayu** dan **Rahmat** yang selalu mengingatkan saya untuk datang kekampus dan untuk teman-teman rajawali yang tidak saya sebutkan, terima kasih telah menjadi teman yang baik.
10. Untuk grup **SALOMEE** yang selalu menghibur ketika ngumpul, terima kasih semoga kalian semua sukses.
11. Untuk grup **TOBANGA** teman online sejak 2016 terima kasih selalu menghibur, khususnya **Asha** dan **Gita** kedua sahabat saya yang sangat saya sayangi. Terima kasih teman gesrekku.
12. Untuk genk **A MCPPAIR** khususnya sahabat saya **Mey, Cip, Pito, Ana** dan **Cim** terima kasih telah hadir dan selalu ada buat saya. Terima

kasih menjadi *sister* yang selalu *support* dan menghibur saya. Semoga kalian bahagia selalu. Dan tidak lupa untuk kakak saya yang terkasih **Ibit** terima kasih atas segala bantuan, semangat dan dukungan buat adek yang suka menyusahkan ini.

13. Terima kasih juga buat informan yang bersedia meluangkan waktunya untuk bercerita dengan saya. Skripsi ini tidak akan pernah ada tanpa kebaikan hati kalian.

14. Kepada siapapun yang telah membantu saya dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak saya sebutkan namanya, terima kasih banyak.

Semoga Allah SWT membalas budi baik semua yang telah saya sebutkan diatas. Akhir kata saya menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritikan senantiasa saya harapkan. Harapan penulis, kiranya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua, Amin ya rabbal'alam.

Makassar, 5 Mei 2020

Penulis,

Anugrah Nur Putri Hafid

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENERIMAAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	ix
ABSTRAK.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Penelitian Terdahulu	9
B. Permainan Modern.....	12
C. <i>Game Online</i>	14
1. Sejarah <i>Game Online</i> di Indonesia.....	18
2. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	20
3. Jenis Pemain <i>Game Online</i>	23
4. Faktor-Faktor Mempengaruhi <i>Game Online</i> Pada <i>Gamers</i>	24
D. Dampak Penggunaan <i>Game Online</i>	25
E. Peran Keluarga dalam Pembentukan Karakter dan Pola Perilaku.	26

BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis dan Tipe Penelitian	32
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	32
C. Jenis dan Sumber Data	33
D. Informan Penelitian	33
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Teknik Analisis Data	37
G. Etika Penelitian	38
BAB IV GAMBARAN UMUM	39
A. Gambaran Umum Kota Makassar	39
B. Gambaran Umum Penggunaan Internet	44
C. Gambaran Umum <i>Game Online</i> Masa Kini	51
1. Mobile Legends: Bang-Bang	51
2. PlayersUnknown's BattleGround.....	66
BAB V HASIL PENELITIAN.....	70
I. Kasus <i>Gamers</i> I	71
a. Alasan Bermain <i>Game Online</i> Pada <i>Gamer</i> I.....	71
b. Dampak <i>Game Online</i> Pada <i>Gamers</i> dan Keluarga <i>Gamers</i>	72
II. Kasus <i>Gamers</i> II	75
a. Alasan Bermain <i>Game Online</i> Pada <i>Gamer</i> II.....	76
b. Dampak <i>Game Online</i> Pada <i>Gamers</i> dan Keluarga <i>Gamers</i>	76
III. Kasus <i>Gamers</i> III.....	80
a. Alasan Bermain <i>Game Online</i> Pada <i>Gamer</i> III.....	80
b. Dampak <i>Game Online</i> Pada <i>Gamers</i> dan Keluarga <i>Gamers</i>	81
IV. Kasus <i>Gamers</i> IV	84
a. Alasan Bermain <i>Game Online</i> Pada <i>Gamer</i> IV	84
b. Dampak <i>Game Online</i> Pada <i>Gamers</i> dan Keluarga <i>Gamers</i>	85
V. Kasus <i>Gamers</i> V	87
a. Alasan Bermain <i>Game Online</i> Pada <i>Gamer</i> V	87
b. Dampak <i>Game Online</i> Pada <i>Gamers</i> dan Keluarga <i>Gamers</i>	88

VI. Kasus <i>Gamers</i> VI	93
a. Alasan Bermain <i>Game Online</i> Pada <i>Gamer</i> VI	93
b. Dampak <i>Game Online</i> Pada <i>Gamers</i> dan Keluarga <i>Gamers</i>	94
VII. Kasus <i>Gamers</i> VII	96
a. Alasan Bermain <i>Game Online</i> Pada <i>Gamer</i> VII	97
b. Dampak <i>Game Online</i> Pada <i>Gamers</i> dan Keluarga <i>Gamers</i>	98
VIII. Kasus <i>Gamers</i> VIII	100
a. Alasan Bermain <i>Game Online</i> Pada <i>Gamer</i> VIII.....	100
b. Dampak <i>Game Online</i> Pada <i>Gamers</i> dan Keluarga <i>Gamers</i>	101
BAB VI Penutup	103
A. Kesimpulan	103
B. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA.....	108

ABSTRAK

Anugrah Nur Putri, E511 13 010 “Mobile Legends dan PUBG Mobile (Studi Kasus Dampak *Game Online* Pada Keluarga di Kota Makassar)” S.1, Departemen Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin. Di bawah bimbingan Prof. Dr. Pawennari Hijjang, MA, dan Icha Musywirah Hamka, S.Sos. M.Si.

Game online adalah jenis permainan modern yang bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet. *Game online* dapat dimainkan secara bersamaan dan berkomunikasi secara langsung sesama pemain dalam aplikasi *game* yang sama. Penelitian ini fokus pada dampak pemain (*gamers*) dan dampak pada keluarga di Kota Makassar. Dalam penelitian ini terfokus pada aplikasi *game online* “Mobile Legends” dan “PUBG Mobile”. Penelitian dengan pendekatan kualitatif ini melibatkan 8 pemain (*gamers*) yang tinggal di Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara sebagai metode pengumpulan data.

Hasil penelitian ini menunjukkan perkembangan teknologi yang semakin modern saat ini turut mengubah interaksi bermain. Ada dampak negatif dan positif yang ditimbulkan terhadap pengguna *game online* “Mobile Legends” dan “PUBG Mobile”, efek dari maraknya *game online* salah satunya adalah pemain (*gamers*) lebih fokus terhadap *gadget* dan tidak terlalu memperhatikan lingkungan sekitarnya. *Game online* juga mengurangi interaksi secara langsung, lebih ke interaksi visual sehingga intensitas interaksi dalam keluarga pun semakin berkurang.

Kata Kunci: *Game Online*, Dampak, Keluarga.

ABSTRACT

Anugrah Nur Putri, E511 13 010 “Mobile Legends dan PUBG Mobile (Case Study of The Impact of Online Games on Families in Makassar City)” S.1, Departement of Social Anthropology, Faculty of Social and Political Sciences, Hasanuddin University. Under guidance of Prof. Dr. Pawennari Hijjang, MA, and Icha Musywirah Hamka, S.Sos. M.Si.

Online games are a type of modern game that can be played when the device is connected to the internet network. Online games can be played simultaneously and communicate directly with other players in the same game application. This study focuses on the impact of players (gamers) and the impact on families in the city of Makassar. This research focused on the applications of the game "Mobile Legends" and "PUBG Mobile". This qualitative approach study involved 8 players (gamers) who lived in Makassar City. This study uses observation and interviews as a data collection method.

The results of this study indicate that the development of technology that improves modernity is now changing the interaction of play. There are negative and positive impacts caused by users of online games "Mobile Legends" and "PUBG Mobile", one of the effect of how flare the online games is the player (gamers) who are more focused on gadgets and do not pay too much attention to the adjacent environment. Online games also reduce interaction, more to visual interaction so that interaction with families decreases.

Keywords: Game Online, Impact, Family

DAFTAR GAMBAR

4.1 Penetrasi Penggunaan Internet di Indonesia	44
4.2 Hasil Survei Penggunaan Internet Perwilayah di Indonesia.....	45
4.3 Kontribusi Penggunaan Internet Di Sulawesi-Maluku-Papua	46
4.4 Penetrasi Penggunaan Internet 2018 Berdasarkan Umur	47
4.5 Penetrasi Penggunaan Internet Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	48
4.6 Logo Mobile Legends	51
4.7 Gambar Hero Marksman	53
4.8 Gambar Hero Assasin	53
4.9 Gambar Hero Mage	54
4.10 Gambar Hero Support.....	55
4.11 Gambar Hero Fighter	55
4.12 Gambar Hero Tank.....	56
4.13 Gambar PUBG Mobile	66
4.14 Gambar PUBG Mobile	68
Dokumentasi	105

DAFTAR TABEL

3.1 Informan Penelitian	33
4.1 Jumlah Kecamatan, Kelurahan, RW/RT Kota Makassar	40
4.2 Jumlah Penduduk di Kota Makassar 2014-2018	42

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permainan merupakan sesuatu hal yang menghibur dan aktivitas yang menyenangkan untuk bersenang-senang. Permainan memiliki arti sendiri dalam menanam sikap, perilaku, dan keterampilan pada manusia. Karena seseorang dapat belajar mengenai bagaimana cara berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan mengembangkan minat serta bakat yang ada dalam dirinya melalui permainan. Dalam permainan kita juga dilatih untuk menjadi kuat baik fisik maupun mental, sosial dan emosi. Menurut Turner dalam Pertiwi (2006:215) bermain adalah sarana untuk memberikan kesempatan pada anak bergaul dengan anak lain dan belajar mengenai aturan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

Permainan (*games*) merupakan produk budaya sejak dahulu kala, memainkan permainan dibentuk oleh budaya itu sendiri (Malaby, 2012). Nilai-nilai budaya lokal terdapat pada fenomena budaya masyarakat. Salah satunya adalah permainan tradisional. Menurut Wahyuningsih (2008:17) permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan oleh masyarakat secara turun temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta menyenangkan hati yang memainkannya.

Permainan tradisional sudah jarang dimainkan dan sulit ditemukan di kota Makassar. Mungkin beberapa anak sudah tidak mengenali

permainan tradisional tersebut. Karena berbagai bentuk permainan pada manusia yang terus berkembang dan berubah, karena mengikuti perubahan sosial, budaya dan teknologi. Padahal permainan tradisional dapat merangsang anak menjadi kreatifitas, ketangkasan, keuletan, jiwa kepemimpinan, dan kecerdasan pengetahuan. Seperti permainan tradisional lempar batu (*dende'*) yang mengajarkan pengetahuan menghitung.

Teknologi merupakan salah satu aspek perubahan gaya permainan yang semula bermain dengan alat seadanya, sederhana dan menggunakan biaya sedikit beralih menjadi permainan yang mengandalkan teknologi dan internet serta menggunakan biaya yang cukup banyak. Permainan tersebut adalah permainan modern. Permainan modern adalah permainan yang berasal dari industri dan pada umumnya menggunakan teknologi dalam pembuatan serta permainannya.

Ketika kecanggihan teknologi komunikasi menjadi perbincangan yang sangat menarik di kalangan masyarakat, di dunia anak-anak dan remaja maupun dewasa juga tidak kalah dengan pembahasan mereka mengenai teknologi internet yang salah satu fungsinya adalah sebagai sarana hiburan bermain yang sering disebut "*game online*". *Game online* menjadi suatu bentuk alat dari perkembangan internet.

Perkembangan *game online* di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. *Game online* saat ini menjadi alternatif hiburan bagi tua, muda, pria maupun wanita. Permainan *game online* menjadi

suatu bentuk permainan audio visual yang melibatkan banyak pemain di dalamnya. Pada awalnya permainan *game online* belum populer. Permainan yang sering dimainkan para kalangan remaja dan anak-anak dahulu yaitu permainan modern teknologi tanpa menggunakan internet seperti "*Playstation*". *Playstation* merupakan permainan modern yang tidak menggunakan alat bantu internet.

Sedangkan pada generasi *millennial* dan generasi Z permainan *playstation* sudah dianggap ketinggalan karena terdapat permainan yang lebih mengasyikkan dan dapat dimainkan oleh orang banyak dengan tempat yang berbeda yaitu *game online* di *smartphone*. *Game online* adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online atau internet (Aziz, 2011: 13).

Game online suatu wadah bermain yang sangat digemari, di mana *game* tersebut terdapat berbagai jenis permainan mulai dari *game* strategi, petualangan, *sports*, dan *musical* sehingga menimbulkan daya tarik bagi setiap orang yang memainkan *game online* tersebut. *Game online* juga mempunyai fitur chat dan *voice note* sehingga para pemain bisa berinteraksi visual sesama para pemain lainnya. Pelaku atau pemain yang memainkan *game online* disebut *gamers*.

Semakin banyaknya gamers di dunia membuat semakin banyak terciptanya atlet-atlet *gamers* baik itu laki-laki maupun perempuan, tua maupun muda. Hingga terbentuknya *e-sports*. *E-Sports* merupakan suatu

bentuk olahraga yang aspek utama dari olahraga tersebut menggunakan sistem elektronik, *input* yang berasal dari pemain dan tim kemudian *output* dari sistem *e-sports* dimediasi oleh *interface* manusia dan komputer. Singkatnya *e-sports* sering diartikan sebagai permainan video kompetitif yang sering dikordinasikan oleh berbagai liga dan turnamen, para pemain pada umumnya termasuk dalam tim atau organisasi olahraga yang disponsori oleh berbagai organisasi bisnis (Hamari dan Sjoblom, 2016).

Permainan *game online* yang sangat populer di era sekarang, memiliki banyak *gamers* dan pertandingan liga *e-sports* adalah *game online Mobile Legends: Bang-Bang* dan *PlayerUnknown's Battleground Mobile* atau biasa disebut PUBG, kedua permainan tersebut berjenis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) dan *battle royale*, permainan ini merupakan gabungan dua jenis *game* yaitu RTS (*Real Time Strategy*) dan RPG (*Role Playing Game*). Di mana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan atau musuh. Setiap karakter dalam *game* tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga dituntut untuk bekerjasama dengan anggota tim untuk memenangkan permainan (Funk, 2013).

Mobile Legends dan PUBG bukan hanya dimainkan oleh anak-anak saja, banyak juga orang dewasa yang memainkan *game online* tersebut. Karena *game online* sekarang tidak memandang umur, siapapun dapat memainkannya dengan alat *gadget* dan pulsa internet. *Game*

Online dapat menghipnotis seseorang untuk bermain, karena daya tarik yang begitu kuat dari para *gamers*, sehingga sekarang menjadi *trend* permainan modern atau teknologi di era *Millenial* dan *Gen Z*.

Teknologi juga sangat merubah kebiasaan pada keluarga, banyak orang tua dan anak lebih asyik dengan *smartphone* untuk bersosial media atau bermain *game online* dibandingkan dengan duduk dan bercengkrama bersama. Keberadaan teknologi khususnya *smarthphone* yang dilengkapi dengan internet yang semakin maju membuat orang tua dan anak semakin kurang berinteraksi. Adapun orang tua yang melarang anaknya bermain *game online* dan ada pula orang tua yang ikut bermain *game online* bersama anak ataupun dengan pasangannya.

Keberadaan permainan modern khususnya *game online* bukan tanpa dampak negatif yang membayangi. Dari *game online* yang telah menjelma sebagai gaya hidup adalah pemanfaatan waktu bermain yang berlebihan, serta membuat seseorang yang memainkan *game* tersebut menjadi kurang bersosialisasi. Di samping itu permainan modern *game online* bersifat instan sehingga membuat para pemain menjadi malas, dan tidak berkreasi karena hanya melatih ketangkasan dan keterampilan tangan saja.

Selain dampak negatif, ternyata *game online* juga memiliki dampak positif menurut Andang (2006) yaitu bermain *game online* memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir dan tingkat tinggi untuk menang

dalam permainan *game online*. Keterampilan tersebut adalah pemecahan masalah dan logika.

Ada begitu banyak penelitian yang terkait dengan *game online*. Namun, penelitian ini akan fokus pada *game online* “*Mobile Legends*” dan “*PUBG Mobile*” yang lagi banyak dimainkan dan dampak kepada keluarga. Ada banyak permasalahan mengenai *game online* sebagai gaya hidup para remaja dan orang dewasa. Adapun kasus dalam sebuah keluarga ada beberapa anggota keluarga yang bermain *game online* bersama, baik orang tua dengan anak, sesama saudara ataupun suami dan istri. Fenomena *game online* yang dapat merubah kebiasaan keluarga yang awalnya selalu berkumpul, berbincang dan makan bersama menjadi keluarga yang fokus dengan *gadget* masing-masing.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi fokus penelitian ini ialah:

1. Apa yang menyebabkan para *gamers* menyukai *game online* *Mobile Legends* dan *PlayerUnknown’s Battleground*?
2. Bagaimana dampak *game online* pada *gamers* dan keluarga *gamers* di kota Makassar ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah merujuk pada fokus penelitian di atas, yakni:

1. Mendeskripsikan penyebab para *gamers* menyukai *game online* Mobile Legends dan PUBG Mobile.
2. Mendeskripsikan dampak *game online* pada *gamers* dan keluarga *gamers* di kota Makassar

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini ialah :

1. Secara akademis penelitian ini dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan permainan modern atau permainan *game online*.
2. Secara praktis penelitian ini bermanfaat untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Antropologi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin Makassar.

E. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulisan skripsi ini skripsi ini, penulis membagi pembahasan dalam enam (VI) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

- **Bab I** : Berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

- **Bab II** : Menguraikan tinjauan pustaka yang berisi penelitian terdahulu, permainan modern, *game online*, dampak penggunaan *game online* dan peran keluarga dalam pembentukan karakter dan pola pikir.
- **Bab III** : Berisi metode penelitian meliputi jenis dan tipe penelitian, lokasi dan waktu penelitian, jenis dan sumber data penelitian, informan penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisa data dan terakhir yaitu etika penelitian.
- **Bab IV** : Berisi gambaran umum mencakup gambaran umum kota Makassar, gambaran umum penggunaan internet, dan gambaran umum *game online* masa kini (Mobile Legends dan PUBG Mobile).
- **Bab V** : Berisi pembahasan hasil penelitian dengan 8 kasus pemain *game online (gamers)* dengan menjelaskan alasan bermain *game online* serta dampak *game online* pada *gamers* dan keluarga *gamers*.
- **Bab VI** : Merupakan bab penutup yang berisikan kesimpulan dan saran penulisan dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang mengangkat isu terkait dengan topik penelitian sebagai berikut :

Penelitian terdahulu yakni dari Gaol (2012) tentang "*Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia*" yang menyatakan bahwa mayoritas alasan mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia bermain *game online* adalah untuk menghilangkan stres. Dan jenis permainan yang sering dimainkan adalah *game online* jenis strategi, serta prestasi akademik mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia yang bermain *game online* termasuk kategori baik.

Selanjutnya, penelitian dari Bahtiar (2013) yang merupakan mahasiswa Antropologi Sosial, Universitas Hasanuddin yang meneliti tentang "*Dampak Teknologi Permainan Modern Terhadap Kehidupan Anak dan Remaja Di Kompleks Bumi Tamalaranrea Permain (BTP) Makassar*" menyatakan bahwa perkembangan teknologi yang semakin modern dapat mengubah pilihan permainan anak dan remaja dari permainan tradisional beralih ke permainan *modern*. Peneliti menyebutkan bahwa bermain *game online* terbukti mampu bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan *gamers*. Dapat meningkatkan kemampuan berpikir,

menganalisa suatu kasus tertentu, membuat anak-anak menghilangkan stres dan kepenatan dari aktivitas serta memperluas jaringan sosial mereka melalui dunia maya. Peneliti menyebutkan para gamers terbukti memiliki kemampuan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*) dalam penggunaan teknologi modern terutama komputer dan jaringan internet.

Sedangkan penelitian yang serupa dari Rudiyanasyah (2014) mahasiswa Sosiologi, Universitas Hasanuddin yang berlokasi penelitian di BTP mengenai "*Dampak Game Online Terhadap Pelajar dan Mahasiswa (Studi Kasus Game Center di BTP Kelurahan Tamalanrea)*", menyampaikan bahwa dampak negatif bermain game online lebih banyak dibanding dampak positifnya. Salah satunya, dapat menimbulkan kemalasan dan tindakan kriminal.

Penelitian selanjutnya lainnya dilakukan oleh mahasiswa Antropologi Universitas Andalas, Yanto (2011) tentang "*Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja*" dimana pengaruh *game online* terhadap perilaku remaja dipengaruhi oleh faktor internal (dalam diri) remaja yang berangkat dari ketertarikan, penasaran, hobi, dan prestise. Faktor eksternal (dari luar) diri remaja seperti teman sebaya, media internet, majalah dan buku *game online*.

Menurut penelitian yang dilakukan Kuss (2011) bahwa kecanduan *game online* di era saat ini melaporkan bahwa estimasi kecanduan *game online* semakin meningkat di dunia. Di negara-negara Asia Tenggara, dampak negatif dari kecanduan *game online* telah menyebabkan

pemerintah dan penyediaan kesehatan menjadi hal tersebut menjadi masalah yang serius dan berupaya untuk mengembangkan serangkaian inisiatif untuk membatasi dan mengatasi masalah tersebut. Di Korea Selatan, kecanduan *game online* dipandang sebagai sebuah keprihatinan yang signifikan bagi kesehatan masyarakat, 24% anak-anak di negara tersebut telah didiagnosis dengan kecanduan *internet hospitalized*. Di Jepang, pemerintah telah mengakui masalah tersebut menjadi sebuah studi oleh Departemen Pendidikan, yang telah menyebabkan pengembangan “*fasting camp*” di mana individu yang menderita dampak negatif dari internet dan kecanduan *game online* dibantu dengan memutuskan teknologi secara keseluruhan. Telah dinyatakan bahwa semakin tinggi penetrasi internet dan penerimaan *game online*, semakin tinggi prevalensi masalah. (Kuss, 2011).

Hasil penelitian dari Anisa menunjukkan bahwa frekuensi bermain *game online* dibagi dalam 3 kelompok, yaitu *non gamers*, *casual gamers* dan *reguler gamers*. Dan teridentifikasi bahwa lebih dari setengah responden adalah *casual gamers*.

Dalam penulisan ini, hal yang berbeda dengan penelitian yang lain yaitu peneliti ingin mengetahui fenomena *game online* yang lebih spesifik lagi yaitu aplikasi *game online* “*Mobile Legends and PlayerUnknown’s Battleground*”, *game online* yang lagi populer sekarang di kalangan hampir semua umur, baik anak-anak maupun orang dewasa, baik itu yang kecanduan maupun yang tidak kecanduan. Perbedaan dari penelitian

sebelumnya adalah penelitian ini lebih fokus pada *gamers* di sebuah keluarga. Dimana para anggota keluarga tersebut memainkan *game online* secara bersama. Bagaimana interaksi para *gamers* disuatu keluarga dan dampak dari *game online* tersebut pada keluarga.

B. Permainan Modern

Bermain memiliki manfaat yang sangat penting, bermain bukan hanya untuk kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Melalui bermain, kita dapat belajar tentang diri kita sendiri, orang lain dan lingkungan. Bermain juga dapat mengembangkan kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, disiplin, seni dan moral.

Secara fisik, bermain dipandang sebagai aktivitas menggerakkan badan dan sebagian orang dewasa bahkan memanfaatkan bermain sebagai kegiatan berolahraga, seperti tenis, bulu tangkis dan golf. Bermain juga sebagai kegiatan yang menyalurkan hobi dan menyatukan orang dalam konteks relaks sehingga banyak hal yang dapat dibicarakan tanpa menimbulkan gejolak yang berarti

Permainan dapat dibagi menjadi dua golongan besar berdasarkan sifat permainan tersebut, yaitu permainan untuk bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding (*game*). Perbedaan permainan bermain dan permainan bertanding yaitu permainan bermain bersifat untuk mengisi waktu senggang atau rekreasi sedangkan permainan bertanding kurang mempunyai sifat tersebut, lebih ke arah mencari keuntungan dari pertandingan tersebut seperti bayaran atau status sosial. Dan ada 5 sifat

khusus dalam permainan pertandingan (*game*) , seperti (1) terorganisasi, (2) perlombaan (*competitive*), (3) harus dimainkan paling sedikit oleh dua orang pemain, (4) mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan kalah, (5) mempunyai peraturan permainan yang telah diterima bersama oleh para pemain (Roberts, Arth, dan Bush : 1959).

Permainan terbagi menjadi dua jenis yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional biasa disebut dengan permainan rakyat. Setiap bangsa di dunia ini umumnya mempunyai permainan rakyat. Kegiatan ini juga termasuk folklor karena diperolehnya melalui warisan lisan. Permainan tradisional/rakyat disebarkan hampir murni melalui tradisi lisan dan banyak diantaranya disebarluaskan tanpa bantuan orang dewasa seperti orang tua maupun guru disekolah. Menurut Danandjaja dalam Achroni (2012:30), permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi.

Permainan tradisional adalah permainan yang mengajarkan bagaimana cara bekerjasama, saling tolong menolong, dan menghargai pendapat orang lain. Selain itu, permainan tradisional menunjang perkembangan fisik seseorang karena banyak permainan tradisional yang membutuhkan gerakan aktif seperti: main karet, loncat jingkal, layangan dan permainan sepak bola. Permainan tradisional juga mengajarkan

pengetahuan seperti pengetahuan menghitung yang bisa didapatkan dipertandingan lempar batu (*dende'*), *congklak*, *monopoli*, dan lain-lain.

Berbeda dengan permainan modern yang tidak lepas dari bantuan teknologi. Teknologi merupakan salah satu 7 unsur kebudayaan, dimana teknologi semakin pesat dan kehidupan manusiaapun berubah. Sama seperti dengan permainan, karena adanya teknologi dan internet yang semakin berkembang maka permainan yang awalnya tradisional menjadi modern. Karena permainan modern ini lebih mengandalkan internet dan alat teknologi.

Dengan teknologi yang semakin modern, membuat banyak sekali permainan tradisional yang mulai terkikis oleh permainan-permainan modern yang lebih menarik perhatian penggunanya. Hal ini dikarenakan adanya pergeseran nilai-nilai budaya dalam masyarakat yang terjadi karena pengaruh dari globalisasi dan pengaruh budaya lain. Perkembangan *cyber space*, internet, informasi, elektronik dan digital, ditemui dalam kenyataan sering terlepas dari sistem nilai dan budaya. Pada era globalisasi telah terjadi perubahan cepat sehingga perubahan ini akan menyebabkan pergeseran nilai-nilai budaya tersebut (Sztompka: 2011). Fitur yang menarik dan cukup berkembang dalam media internet dan teknologi adalah *game online*.

C. Game Online

Game online adalah permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan

penggunanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses game tersebut di waktu yang sama. *Game online* dapat diakses secara langsung dari sistem perusahaan kepada penikmat *game* melalui jaringan internet, dapat dimainkan bersama dan berkomunikasi secara langsung sesama player dalam *game* yang sama. *Game online* yang sederhana dan yang rumit pun tersedia dan gampang untuk didapatkan. Selain itu, *game online* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan.

Banyak efek dari *game online* yang lagi populer di era *millennial*, seperti munculnya komunitas-komunitas yang memfasilitasi para *gamers* untuk menuangkan segala pengalaman mereka seputar *game* tersebut. Efek *game online* lainnya adalah munculnya profesi “Joki”. Joki adalah pemain yang dibayar untuk memainkan akun *game* pemain lain. Profesi joki ini muncul karena banyak *gamers* yang berlomba-lomba demi gengsi, status sosial dalam kelompok dan kesenangan untuk naik level di *game online* tersebut.

Berdasarkan Grant dan Kim (2003) teknologi grafis game online dibedakan menjadi :

- a) Dua Dimensi (2D), *game* yang mengadopsi teknologi ini rata-rata game yang termasuk ringan, tidak membebani sistem. Tetapi game dengan kualitas gambar 2D tidak enak dilihat apabila dibandingkan dengan game 3D sehingga rata-rata game online sekarang

mengadopsi teknologi 2,5D yaitu dimana karakter yang dimainkan masih berupa 2D akan tetapi lingkungannya sudah mengadopsi 3D.

- b) Tiga Dimensi (3D), game bertipe Tiga Dimensi merupakan game dengan grafis yang baik dalam penggambaran secara realita, kebanyakan game-game ini memiliki perpindahan kamera hingga 360 derajat sehingga kita bisa melihat secara keseluruhan dunia games tersebut. Akan tetapi game 3D meminta spesifikasi komputer yang lumayan tinggi agar tampilan 3D game tersebut ditampilkan secara sempurna.

Game online merupakan permainan yang cukup mengasikan apabila kita memainkan dan bisa membuat penggunanya merasa ingin terus memainkannya. Adapun ciri-ciri dari game online adalah: 1) Permainan yang bisa berjalan atau bisa dimainkan melalui sebuah jaringan elektronik yaitu internet. 2) Ada sifat timbal balik dalam permainan game online. 3) Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis. 4) Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menentukan aturan-aturan permainan. 5) Permainannya memiliki sifat tegang dan bergairah (Hasan, 2011: 3).

Menurut Yee (2002) terdapat lima faktor motivasi yang mendorong seseorang untuk bermain game online:

- 1) *Relationship*, didasari oleh perasaan ingin untuk memulai berinteraksi atau menjalin komunikasi dengan pemain lain, serta

adanya kemauan seorang pemain untuk membuat suatu hubungan sejak awal yang mendekati dengan isu-isu atau masalah-masalah dalam dunia nyata.

- 2) *Manipulation*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang menargetkan pemain lain sebagai target utamanya dan memanipulasi pemain lain untuk kekayaan dari kepuasan diri sendiri. Dalam faktor ini, pemain sering berlaku curang, mendominasi permainan, dan mengejek pemain lain.
- 3) *Immersion*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang sangat suka apabila menjadi seperti orang lain.
- 4) *Escapism*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang memanfaatkan dunia maya hanya sekedar untuk mencari kesenangan sesaat saja, misalnya bermain hanya untuk menghilangkan rasa jenuh dan stress dikehidupan nyata.
- 5) *Achievement*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang mempunyai keinginan untuk menjadi seseorang yang paling kuat didunia virtual, melalui beberapa pencapaian akumulasi dan tujuan untuk mendapatkan item-item permainan yang merupakan sebuah symbol kekuasaan.

Game online merupakan permainan yang cukup mengasikan apabila kita memainkan dan bisa membuat penggunanya merasa ingin terus memainkannya. Adapun ciri-ciri dari game online adalah: (Hasan, 2011:3).

- 1) Permainan yang bisa berjalan atau bisa dimainkan melalui sebuah jaringan elektronik yaitu internet.
- 2) Ada sifat timbal balik dalam permainan game online.
- 3) Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis.
- 4) Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menentukan aturan-aturan permainan.
- 5) Permainannya memiliki sifat tegang dan bergairah.

1. Sejarah *Game Online* di Indonesia

Pada awalnya, *game online* dikenal sebagai game jaringan, karena terdapat beberapa *Personal Computer* atau PC yang saling dihubungkan sehingga para pemain dapat mulai memainkan game sepuasnya (Yanto, 2011). Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang.

Game online saat ini tidaklah sama seperti ketika game online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu munculah komputer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Game*).

Game online adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh peralatan. Permainan *game online* umumnya menyediakan sistem penghargaan misalnya skor, poin, chip yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan misi-misi yang ada di dalam permainan.

Di Indonesia perjalanan *game online* dimulai dengan masuknya *Nexia Online* di Indonesia untuk pertama kali tahun 2007. Sebenarnya *game online* telah ada sejak tahun 2001. Namun dari 2001 hingga 2004 banyaknya *game online* yang sudah menutup layanannya. Setelah *Nexia*, perkembangan *game online* di Indonesia semakin berkembang dengan masuknya beberapa *game* baru, seperti *Redmoon* pada 2002, *Laghaim* pada awal tahun 2003, *Ragnarok Online (RO)* pada pertengahan 2003, dan *Gunbound* pada tahun 2004 (Santsoso, 2014).

Awalnya *game online* ini hanya dimainkan oleh orang yang memiliki PC (*personal computer*) dan jaringan internet dirumah, kemudian semenjak adanya *warnet* (warung internet) membuat *game online* semakin mudah dimainkan oleh setiap orang dengan biaya yang terjangkau. Tetapi di era sekarang *warnet* sulit ditemukan, *warnet* mulai tenggelam semenjak adanya *smartphone*. *Game online* di *smartphone* beraneka jenis *game*, dan bisa dimainkan kapan saja dan dimana saja.

2. Jenis-jenis *Game Online*

Game online memiliki beberapa jenis mulai dari permainan sederhana berbasis teks hingga permainan dengan grafik kompleks yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Jenis *game online* menurut Surbakti (2017:32) terbagi dari:

- 1) *Massively Multiplayer Online Firstperson Shooter Games* (MMOFPS) *Game online* jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal*.
- 2) *Massively Multiplayer Online Realtime Strategy Games* (MMORTS) *Game* jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).
- 3) *Massively Multiplayer Online Roleplaying Games* (MMORPG) *Game* jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan

dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *DotA*.

- 4) *Massively Multiplayer Online Browser Game (MMOBG)*, *Game online* jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. *Game* sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTML (*JavaScript*, *ASP*, *PHP*, *MySQL*). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan "*Flash games*" atau "*Java games*" yang menjadi sangat populer.
- 5) *Simulation Games*, permainan jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *lifesimulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan.
- 6) *Massively Multiplayer Online Games (MMOG)* Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap

pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan untuk bermain bersama-sama.

- 7) *Cross-platform Online Play*, jenis permainan yang dapat di mainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti *Dreamcast*, *Playstation 2* dan *Xbox* yang memiliki fungsi online.
- 8) *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), dari sekian banyak *genre game online* yang bertebaran, MOBA termasuk jenis *game* yang paling banyak digemari sebagian besar masyarakat dari berbagai kalangan. Jenis permainan yang dimainkan secara *multi-player* atau lebih dari 1-2 pemain dalam satu arena pertarungan. *Game online* ini memiliki sedikit elemen yang sama dengan RPG seperti *stat poin*, *skill poin*, dan lain sebagainya. Dalam game online jenis MOBA pemain akan mengendalikan karakter dengan *skill* unik dan berbeda untuk bertarung. Contohnya seperti *Mobile Legends*, *AoV* dan *Vainglory*.

3. Jenis Pemain (*Gamers*) *Game Online*

Gamer atau *player* adalah orang yang bermain *game* atau permainan video *game* secara professional. Namun istilah *games* banyak juga digunakan untuk orang yang hobi bermain *game online*.

Ada beberapa tipe *gamers* dilihat dari intensitas dan niatnya untuk bermain *game online* menurut Kamali (2013) :

a) *Newbee*

Newbee adalah istilah selalu digunakan untuk pemula, pendatang baru untuk permainan tertentu, atau untuk bermain *game online* pada umumnya.

b) *Casual Gamer*

Pemain kasual, bermain *game online* hanya untuk bersenang-senang dan tidak masalah jika dalam permainan mereka kalah. Pemain yang bermain cukup lama dan beberapa bermain untuk relaksasi dan hanya mengisi waktu luang. Pemain kasual bermain *game online* tidak terlalu menyita waktu yang banyak, tidak banyak berpikir dan sederhana. Namun dalam permainan jika mereka tidak melewati level tertentu, mereka kebanyakan akan menghapus permainan tersebut. Para pemain kasual cenderung mudah menyerah akan tetapi para pemain kasual lebih menikmati pada bagian berinteraksi.

c) *Hardcore Gamer*

Gamer jenis ini adalah orang yang menghabiskan banyak waktu untuk menguasai atau menjadi “dewa” dari sebuah *game online*. *Game-*

game yang dimainkan oleh *gamer* ini memiliki tingkat level sehingga semakin sering dimainkan.

Pemain *hardcore*, bermain *game online* di alur kompetitif. Tidak mencoba untuk bermain curang dan berusaha keras untuk mencetak rekor atau peringkat tinggi. Beberapa pemain *hardcore* menggapai permainan dengan sangat serius, ketika tidak bisa menjadi peringkat tertinggi dalam permainan biasanya akan lebih banyak menghabiskan waktu didalam permainan. Banyak pemain *hardcore* tidak keberatan jika dunia nyata terabaikan.

d) *Pro Player* atau *Pro Gamer*

Pro gamer atau profesional *gamer* adalah orang-orang yang bermain *game online* bukan untuk kesenangan lagi, tetapi menjadi ajang mata pencaharian. Profesional *gamer/player* memainkan *game online* untuk hadiah atau gaji. Para *gamer* ini biasa sangat menguasai bagaimana cara memenangkan permainan dan kemungkinan menguasai lebih satu jenis *game*. Biasa pemain ini banyak ditemukan di laga *e-sports*

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Game Online Pada Gamers

Menurut Dewandari, (2013: 19) ada beberapa faktor yang mempengaruhi game online yaitu:

1. Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kebiasaan bermain game online. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi game online. Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki-

laki lebih mudah kecanduan oleh game dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental game dibandingkan dengan anak perempuan.

2. Kondisi Psikologis

Kondisi psikologis biasanya menimbulkan para pemain game online suka membayangkan bahkan bermimpi tentang game, berbagai situasi dan karakter mereka. Fantasi dan kejadian-kejadian yang ada pada game membuat pemainnya merasa tertarik untuk melihat dan memainkan permainan itu kembali. Pemain menyatakan bahwa dirinya termotivasi untuk terus bermain karena game ini memberikan tantangan untuk bereksperimen dan sangat menyenangkan.

3. Jenis Game Online

Semakin banyak jenis game online maka akan membuat seseorang kecanduan bermain game online. Hal ini karena munculnya jenis permainan baru dan permainan yang lebih menantang, sehingga pemain game akan termotivasi untuk terus memainkan.

5. Dampak-Dampak Penggunaan Game Online

1. Dampak Positif

Menurut Suciati, (2013: 131) bermain game tidak sepenuhnya merugikan selama pemain dapat mengatur waktu dan sekedar hiburan melepas penat, berikut ini beberapa alasan seseorang boleh bermain game beberapa jam dalam seminggu adalah Video games melatih problem solving, memberi penguatan yang positif, melatih anak berpikir

strategis, melatih anak membangun jaringan (*network*), membantu meningkatkan koordinasi tangan-mata.

2. Dampak Negatif

Menurut Suciati, (2015: 228) mengatakan bahwa bermain game online secara berlebihan akan menimbulkan dampak negative, berpengaruh terhadap perilaku sosial pemain game, ketidak pedulian terhadap sesama dan cenderung mempunyai sifat tertutup.

D. Peran Keluarga Dalam Pembentukan Karakter dan Pola Perilaku

Setiap anak yang terlahir ke dunia ini akan menemui miniatur masyarakat dalam sebuah lingkungan keluarga yang terdiri dari Ayah, Ibu, dan saudara-saudara. Bagi seorang anak, keluarga adalah tempat pertama untuk mengenal dunia, tempat paling dasar untuk belajar berkomunikasi dan bersosialisasi dengan orang lain, serta menjadi tempat awal dimana segala sesuatu dalam diri dibentuk, termasuk karakter dan perilaku.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 1992 Tentang Perkembangan Kependudukan dan Pembangunan Keluarga Sejahtera, keluarga adalah unit terkecil dalam masyarakat yang terdiri dari suami-istri, atau suami-istri dan anaknya, atau ayah dan anaknya, atau ibu dan anaknya. keluarga adalah sebuah forum pendidikan yang pertama dan utama dalam sejarah hidup sang anak yang menjadi dasar penting dalam pembentukan karakter manusia itu sendiri.

Keluarga merupakan kelompok primer yang penting dalam masyarakat. Keluarga merupakan sebuah grup yang terbentuk dari hubungan suami dan istri dengan membesarkan seorang anak. Jadi keluarga dalam bentuk murni merupakan suatu kesatuan sosial yang terdiri dari suami, istri dan anak-anak. Dengan demikian keluarga mempunyai sistem jaringan interaksi yang lebih bersifat hubungan interpersonal, dimana masing-masing anggota keluarga dimungkinkan mempunyai intensitas hubungan satu sama lain.

Keluarga adalah kumpulan dua orang atau lebih individu yang bergabung karena hubungan darah, perkawinan, atau adopsi, hidup dalam satu rumah tangga, saling berinteraksi satu sama lainnya dalam perannya dan menciptakan dan mempertahankan suatu budaya, meningkatkan perkembangan fisik, psikologi dan sosial anggota.

Menurut Friedman (1998) ada beberapa tipe keluarga secara umum antara lain: Keluarga Inti (*konjugal*) adalah Keluarga yang menikah, sebagai orang tua, atau pemberian nafkah. Keluarga inti terbagi dari suami, istri, dan anak mereka, anak kandung, anak adopsi atau keduanya, keluarga orientasi (keluarga asal) adalah unit keluarga yang didalamnya seseorang dilahirkan, sedangkan keluarga besar merupakan keluarga inti dan orang-orang yang berhubungan (oleh darah) yang paling lazim menjadi anggota keluarga orientasi yaitu salah satu teman keluarga inti (termasuk sanak keluarga, kakek/nenek, tante, paman dan sepupu).

Peranan keluarga menggambarkan seperangkat perilaku antar pribadi, sifat, kegiatan yang berhubungan dengan pribadi dalam posisi dan situasi tertentu. Peranan pribadi dalam keluarga didasari oleh harapan dan pola perilaku dan keluarga, kelompok dan masyarakat. Berbagai peranan yang terdapat di dalam keluarga adalah sebagai berikut:

- 1) Ayah sebagai suami dari istri dan ayah bagi anak – anak, berperan sebagai pencari nafkah, pendidik, pelindung dan pemberi rasa aman, sebagai kepala keluarga, sebagai anggota dari kelompok sosialnya serta sebagai anggota masyarakat dari lingkungannya.
- 2) Ibu sebagai istri dan ibu dari anak – anaknya, ibu mempunyai peranan untuk mengurus rumah tangga, sebagai pengasuh dan pendidik bagi anak – anaknya, pelindung dan sebagai salah satu kelompok dari peranan sosial serta sebagai anggota masyarakat di lingkungannya, disamping itu juga ibu berperan sebagai pencari nafkah tambahan dalam keluarganya.
- 3) Anak-anak melaksanakan peranan psikososial sesuai dengan tingkat perkembangannya baik fisik, mental, sosial, dan spiritual.

Keluarga dianggap sebagai “sumber” yang menentukan tipikal suatu masyarakat. Menurut Friedman (1998) keluarga memiliki 5 indikator, yaitu fungsi afektif, fungsi sosialisasi dan penempatan sosial, fungsi reproduksi, fungsi ekonomi, fungsi perawatan dan pemeliharaan kesehatan. Fungsi afektif adalah fungsi dimana anak mengenal; keluarganya dan pemenuhan kebutuhan-kebutuhan psikososial anggota

keluarga. Fungsi sosialisasi dan penempatan sosial adalah proses orang tua dalam membesarkan anak dan keluarga menempatkan anggota keluarganya untuk bersosialisasi. Fungsi reproduksi adalah kewajiban orang untuk meneruskan beberapa generasi. Fungsi ekonomi adalah persepsi akan mengenai orang tuanya dalam menyediakan sumber ekonomi yang cukup dan penggunaannya yang tepat. Terakhir, fungsi perawatan dan pemeliharaan kesehatan adalah pengetahuan dan perilaku orang tua dan anaknya tentang kesehatan yang ada di dalam keluarga tersebut.

Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) mengemukakan 8 fungsi keluarga, yaitu fungsi agama, fungsi sosial budaya, fungsi cinta dan kasih sayang, fungsi perlindungan, fungsi reproduksi, fungsi sosialisasi dan pendidikan, fungsi ekonomi dan lingkungan. Fungsi agama menekankan pada orang tua sebagai guru dalam pendidikan anaknya, termasuk menjadi guru ahli agama, tempat mengaji, membacakan kitab suci dan membentuk kepercayaan anak-anak dalam keluarga. Fungsi sosial budaya, artinya keluarga memiliki peran untuk menanamkan sikap dan pola tingkah laku dalam berhubungan dan berinteraksi dengan orang lain. Fungsi cinta dan kasih sayang, menyalurkan cinta dan kasih sayang dalam keluarga akan membentuk karakter dan pribadi anak. Fungsi perlindungan, anak dalam masa perkembangannya memerlukan rasa aman, dan keluarga adalah tempat mengadu, mengakui kesalahan-kesalahan dan tempay untuk merasa

dilindungi. Fungsi reproduksi, artinya keluarga merupakan sarana manusia untuk menyalurkan hasrat seksualnya kepada manusia lain (yang berbeda jenis kelamin), sehingga manusia dapat melangsungkan hidupnya dengan mempunyai keturunan. Fungsi sosialisasi dan pendidikan, yaitu fungsi untuk mendidik anak mulai dari awal sampai pertumbuhan anak menjadi dewasa, keluarga berperan penting terhadap upaya terbentuknya kepribadian yang baik. Fungsi ekonomi, keluarga menjadi saran yang baik untuk bertugas memenuhi kebutuhan hidup keluarga anggota di dalamnya. Fungsi lingkungan berorientasi pada semua bentuk tingkah laku yang dilakukan dalam keluarga, bagaimana anak atau anggota keluarga menerapkan kesesuaiannya terhadap lingkungan.

Menurut Silalahi (2010:184) ada delapan fungsi keluarga, yaitu:

- 1) Fungsi Keagamaan dengan memberikan contoh ritual keagamaan yang dianut keluarga kepada anak.
- 2) Fungsi sosial budaya melalui kebiasaan membacakan cerita atau legenda, mengenalkan musik, seni dan tarian daerah.
- 3) Fungsi cinta kasih, dengan memberikan contoh cara berinteraksi dengan orang lain.
- 4) Fungsi perlindungan, dengan memberikan contoh hidup sehat, mendorong agar anak mau menceritakan apa yang dirasakan.
- 5) Fungsi reproduksi, dengan menerangkan pentingnya kebersihan diri terutama setelah dari kamar kecil.

- 6) Fungsi sosialisasi dan pendidikan, dilakukan dengan mengajarkan kebiasaan berinteraksi yang baik.
- 7) Fungsi ekonomi, melalui pembinaan perilaku anak dalam aspek ekonomi seperti kebiasaan menabung, hidup hemat, mengatur uang yang dimiliki dan sebagainya.
- 8) Fungsi pemeliharaan lingkungan, dengan memberikan contoh cara membersihkan rumah, merawat tanaman, dan memelihara hewan piaraan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Tipe Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian menggunakan metode kualitatif dengan tipe deskriptif. Metode ini menggambarkan dalam bentuk narasi dan menjelaskan fenomena yang ditemukan di lapangan secara detail sesuai dengan topik pada penelitian yang dilakukan. Metode kualitatif merupakan suatu prosedur penelitian yang menghasilkan deskripsi dari orang-orang atau perilaku, dalam bentuk kata-kata, baik lisan maupun tulisan (Moleong, 2004:3).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulisan ini mengambil lokasi penelitian di kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Hal tersebut sesuai dengan fokus penelitian yang akan dilakukan. Dengan alasan lokasi penelitian ini merupakan wilayah perkotaan di Sulawesi Selatan yang dimana banyak fenomena pemain *game* online sehingga dapat memperoleh informasi mengenai fokus yang akan diteliti. Adapun waktu penelitian dilaksanakan selama kurang lebih 4 (empat) bulan, terhitung dari Agustus sampai November 2019 di Kota Makassar.

C. Jenis dan Sumber Data

Sumber data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data diperoleh. Sumber data dalam penelitian kualitatif adalah

berupa kata-kata dan tindakan serta adanya dokumen-dokumen yang dianggap perlu. Selain itu sumber data dalam penelitian juga berasal dari para informan yang sesuai dengan fokus penelitian. Adapun jenis data dari penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan secara langsung dari sumber datanya. Adapun sumber data yang dimaksud yaitu pemain (*gamers*) dan keluarganya. Data primer disebut sebagai data asli atau data baru. Untuk mendapatkan data primer, peneliti harus mengumpulkannya secara langsung. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu observasi dan wawancara.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan dari berbagai sumber yang telah didata. Data sekunder dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti dokumentasi, laporan, jurnal dan lain-lain.

D. Informan Penelitian

Informan adalah seorang narasumber asli yang berbicara dengan mengulang kata-kata, frasa, dan kalimat dalam bahasa atau dialeknya sebagai modal imitasi dan sumber informasi. Informan juga merupakan orang-orang banyak mengetahui mengenai informasi yang akan diteliti. Dengan adanya informan akan memudahkan peneliti untuk mendapatkan data yang akan diteliti.

Penentuan informan dipilih secara sengaja (*purposive*) berdasarkan kriteria yang telah ditentukan peneliti sesuai topik penelitian. Adapun informan dalam penelitian ini ialah:

1. *Gamers* yang berdomisili di kota Makassar.
2. Bermain salah satu *game online* yaitu *Mobile Legend Bang-Bang* atau *Players Unknown's Battle Grounds* (PUBG).

Informan penelitian ini juga mencakup anggota keluarga *gamers*. Adapun cara peneliti mendapatkan informan yaitu dengan cara mencari komunitas *game online* di media sosial yaitu LINE dan dari mulut ke mulut kerabat keluarga dan teman.

Tabel 3.1 Informan Penelitian				
No	Nama Informan	Jenis Kelamin (L/P)	Umur	Pekerjaan/Status
1	Afif	L	25 tahun	Pegawai XXI
2	Dhewy	P	25 tahun	Shoutcaster
3	Iqbal	L	24 tahun	Pengangguran
4	Ronald	L	24 tahun	Mahasiswa
5	Ugha	P	22 tahun	Mahasiswa
6	Nisa	P	25 tahun	IRT
7	Harun	L	17 tahun	Siswa
8	Ima	P	19 tahun	Mahasiswi

Sumber: Data Penelitian 2019

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Pengamatan atau biasa disebut dengan observasi adalah metode pengumpulan data dalam penelitian masyarakat dengan melihat dan mendengar terjadinya gejala-gejala sosial yang menjadi objek penelitian untuk kemudian dianalisis dan diinterpretasi lebih lanjut (Aryono, 1985: 308-309).

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung aktivitas yang dilakukan oleh informan yang sedang bermain *game online* dan mengamati interaksi informan dengan keluarganya. Dari hasil observasi kebanyakan informan terlalu fokus dengan *gadget* ketika bermain *game online*. Tidak terlalu menghiraukan keadaan sekitarnya ketika bermain *game online*. Informan asyik berbicara sendiri dan marah-marah sendiri ketika bermain *game online* khususnya *game online* “Mobile Legends” dan “PUBG Mobile”.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan sesuai melakukan observasi, pengumpulan data ini dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan-pertanyaan terhadap informan, untuk mendapatkan data terkait dengan masalah yang akan diteliti. Menurut Moleong (2004: 135) wawancara adalah suatu percakapan yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.

Wawancara dilakukan secara langsung dengan setiap informan. Sebelum wawancara peneliti membuat pedoman wawancara yang akan memudahkan peneliti dalam membatasi permasalahan yang akan ditanyakan ke informan, peneliti melakukan diskusi bebas agar wawancara berjalan dengan baik dan tidak kaku, peneliti juga tidak lupa menjelaskan kepada informan topik, tujuan dan manfaat wawancara penelitian kepada informan, kemudian menanyakan kesediaan waktu kepada informan untuk melakukan wawancara yang sesuai dengan topik penelitian. Lewat wawancara, peneliti menggali informasi secara langsung mengenai fokus penelitian yang sudah ditentukan.

3. Studi Pustaka

Suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari tahu dan mempelajari literatur yang tentunya berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, literatur tersebut yakni buku-buku, jurnal, internet dan tulisan-tulisan yang dapat menjelaskan tentang permainan modern khususnya *game online*.

4. Dokumentasi

Dokumentasi menjadi salah satu alternatif dalam mengeksplor hasil penelitian ini. Hasil wawancara dan observasi akan diabadikan dalam bentuk visual seperti rekaman video, foto dan lain-lain. Teknik pengumpulan data ini sangat membantu dalam proses penulisan penelitian ini. Dokumentasi yang akan dilakukan dalam penelitian ini

adalah foto-foto ketika melakukan wawancara dan observasi dengan menggunakan alat bantu yaitu *handphone*.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang peneliti lakukan adalah deskriptif kualitatif. Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data mentah dengan menggunakan alat-alat yang diperlukan seperti rekaman, *field note*, serta observasi yang dilakukan selama penelitian. Penelitian dilakukan dengan tujuan memberikan makna, menafsirkan, dan mentransformasikan data ke dalam uraian kata-kata yang kemudian akan menarik kesimpulan-kesimpulan yang mengarah pada maksud dari penelitian yang telah ditentukan. Analisis kualitatif mencirikan makna kualitas yang menunjuk pada segi alamiah dan tidak menggambarkan perhitungan (Moleong, 2004).

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini merujuk yang dijelaskan oleh Creswell (2012) yakni menggunakan 5 langkah yaitu:

- 1) Mengolah dan mempersiapkan data untuk dianalisis, langkah ini melibatkan transkrip wawancara, *men-scanning* materi, mengetik data lapangan, serta menyusun data.
- 2) Membaca keseluruhan data yaitu membangun *general sense* atau informasi yang diperoleh dan merefleksikan maknanya secara keseluruhan.
- 3) Menganalisis lebih detail data.

- 4) Terapkan proses pemilihan data untuk mendeskripsikan setting, orang-orang, kategori-kategori dan tema-tema.
- 5) Mendeskripsikan tema-tema yang akan disajikan ke dalam bentuk narasi/laporan kualitatif

G. Etika Penelitian

Sebelum penelitian dimulai, peneliti terlebih dahulu mengurus surat izin penelitian di kantor Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu bidang penyelenggaraan pelayanan perizinan. Selanjutnya surat perizinan diteruskan ke pemerintah Kota Makassar di Kantor Badan Kesatuan Bangsa dan Politik.

Etika dalam penelitian sangat penting agar penelitian berjalan dengan lancar dan baik antara peneliti dan informan. Etika dalam penelitian ini seperti : penjelasan tujuan, manfaat dan topik dari penelitian ini, meminta kesediaan waktu kepada informan untuk melakukan wawancara. Jika wawancara dilakukan menggunakan *voice note/recorder* maka terlebih dahulu meminta persetujuan informan untuk suaranya direkam, begitu pula untuk dokumentasi foto atau gambar, nama informan dan data keluarga informan.

Dalam proses rekrutmen, peneliti juga menghubungi informan melalui *WhatsApp* dan LINE, kemudian memperkenalkan diri terlebih dahulu dan menjelaskan maksud serta tujuan dari penelitian yang dilakukan. Atas persetujuan informan, peneliti meminta waktu untuk bertemu dengan informan serta melakukan wawancara dan observasi.

BAB IV

GAMBARAN UMUM

A. Gambaran Umum Kota Makassar

1. Letak Geografis dan Topografis

Kota Makassar merupakan salah satu pemerintahan kota dalam wilayah Provinsi Sulawesi Selatan yang terbentuk berdasarkan Undang-Undang Nomor 29 Tahun 1959 tentang Pembentukan Daerah-daerah Tingkat II di Sulawesi. Sebagai ibukota dari provinsi Sulawesi Selatan, kota Makassar merupakan kota terbesar ke-empat di Indonesia dan terbesar di Kawasan Timur Indonesia (KTI). Pada tanggal 31 Agustus 1971 kota Makassar berubah nama menjadi Ujung Pandang hingga tahun 1999 berubah menjadi Kota Makassar.

Kota Makassar terletak antara 119°24'17'38" Bujur Timur dan 5°8'6'19" Lintang Selatan, dengan batas-batas wilayah sebagai berikut :

- a. Sebelah Utara : Kabupaten Maros
- b. Sebelah Selatan : Kabupaten Gowa
- c. Sebelah Timur : Kabupaten Gowa dan Maros
- d. Sebelah Barat : Selat Makassar

Wilayah kota Makassar mempunyai garis pantai sepanjang 20 km yang memanjang dari selatan ke utara, memiliki topografi yang relatif datar dengan ketinggian tana antara 0-25 m. Luas wilayah kota Makassar seluruhnya kurang lebih 175,77 km persegi dengan jumlah kecamatan di kota Makassar sebanyak 14 kecamatan yaitu: 1). Mariso, 2). Mamajang,

3). Tamalate, 4). Rappocini, 5). Makassar, 6). Ujung Pandang, 7). Wajo, 8). Bontoala, 9). Ujung Tanah, 10). Tallo, 11). Panakukkang, 12). Manggala, 13). Biringkanaya, 14). Tamalanrea. Dan 143 kelurahan yang ada di kota Makassar.

Tabel 4.1 Jumlah Kecamatan, Kelurahan, RW/RT di Kota Makassar

No	Kode Wilayah	Kecamatan	Kelurahan	RW	RT	Luas (km ²)
1	010	Mariso	9	47	218	1,82
2	020	Mamajang	13	56	279	2,25
3	030	Tamalate	11	113	568	20,21
4	031	Rappocini	11	107	574	9,23
5	040	Makassar	14	69	368	2,52
6	050	Ujung Pandang	10	37	139	2,63
7	060	Wajo	8	45	169	1,99
8	070	Bontoala	12	56	240	2,10
9	080	Ujung Tanah	9	35	143	4,40
10	090	Tallo	15	77	465	5,83
11	100	Panakkukang	11	90	475	17,05
12	101	Manggala	8	70	389	24,14
13	110	Biringkanaya	11	110	549	48,22
14	111	Tamalanrea	8	69	345	31,84

Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Makassar 2018

Secara geografis, letak kota Makassar mempunyai posisi strategis berada di persimpangan jalur lalu lintas mulai dari arah utara sampai selatan dalam kepulauan Indonesia dan berperan sebagai pintu gerbang keluar masuknya barang perdagangan di Sulawesi Selatan, yang merupakan sumber perekonomian utama di kota Makassar. Kota Makassar dengan sebutan “angin mammiri” menjadi daya tarik kuat bagi para imigran dari Sulawesi Selatan maupun dari daerah lain seperti provinsi yang ada di Kawasan Timur Indonesia untuk datang mencari tempat tinggal dan lapangan pekerjaan. Masyarakat dari luar negeri juga semakin meningkat tiap tahunnya dikarenakan potensi pariwisata dan kuliner khas Makassar yang semakin banyak dan menarik minat mereka.

Topografi wilayah kota Makassar memiliki ciri-ciri sebagai berikut : tanah relatif datar, bergelombang, berbukit dan berada pada ketinggian 0-25m di atas permukaan laut dengan tingkat kemiringan lereng berada pada kemiringan 0-15%. Sementara itu, dilihat dari klasifikasi kelerengannya, menunjukkan bahwa kemiringan 0-2%=85%; 2-3%=10%; 3-15%=5%. Hal ini memungkinkan kota Makassar berpotensi pada pengembangan permukiman, perdagangan, jasa, industri, rekreasi, pelabuhan laut, dan fasilitas penunjang lainnya.

2. Kondisi Penduduk

Penduduk merupakan setiap individu yang mendiami suatu wilayah tertentu, terlepas dari warga negara atau bukan warga negara tersebut. Sedangkan yang bukan penduduk adalah orang yang ada di wilayah

suatu negara tetapi tidak bermaksud untuk menetap dan tinggal di negara yang bersangkutan.

Makassar merupakan kota yang multi etnis mulai dari suku Makassar, Bugis, Mandar, Buton, Tionghoa, Jawa dan lain sebagainya. Komposisi penduduk kota Makassar didominasi oleh penduduk muda atau dewasa. Hal ini terlepas dari keberadaan kota Makassar sebagai ibu kota provinsi Sulawesi Selatan yang berkembang cukup pesat sehingga menjadi alternatif penduduk usia muda atau dewasa untuk mencari pekerjaan.

Jumlah penduduk kota Makassar tahun 2014 yaitu sebesar 1.429.242 jiwa. Jumlah tersebut terdiri dari laki-laki 706.814 jiwa dan perempuan 722.428 jiwa. Penduduk ini tersebar pada 14 kecamatan dan 143 kelurahan dengan total luas 175,77 km², sehingga kepadatan penduduk di kota Makassar pada tahun 2014 sekita 8.131 jiwa per km.

Sedangkan penduduk kota Makassar berdasarkan proyeksi penduduk tahun 2018 sebanyak 1.508.154 jiwa yang terdiri atas 746.951 jiwa penduduk laki-laki dan 761.203 jiwa penduduk perempuan. Kepadatan penduduk di kota Makassar tahun 2018 mencapai 8.580 jiwa/km². Jumlah penduduk di kota Makassar semakin meningkat dari tahun 2014 hingga 2019, dimana dominan penduduk perempuan yang lebih banyak dibandingkan penduduk laki-laki setiap tahunnya.

Tabel 4.2 Jumlah Penduduk di Kota Makassar tahun 2014-2018

TAHUN	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH PENDUDUK
2014	706,814	722,428	1,429,242
2015	717,047	732,354	1,449,401
2016	727,314	742,287	1,469,601
2017	737.146	751.865	1.489.011
2018	746.951	761.203	1.508.154
2019	755,968	770,709	1,526,677

Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Makassar

3. Kondisi Sosial Budaya

Kota Makassar sebagai ibukota provinsi Sulawesi Selatan dan konsentrasi berbagai kegiatan, sekaligus memiliki basis ekonomi dan sumber daya yang relatif lebih baik, infrastrukturnya yang memadai serta daya tarik investasi di sektor-sektor produktif, menjadikan kota Makassar memegang peranan penting dan fungsi penting sebagai pusat pelayanan, distribusi dan akumulasi barang/jasa dan penumpang, pendidikan, komunikasi dan informasi di Kawasan Timur Indonesia. Hal ini menyebabkan penduduk kota Makassar menjadi heterogen, baik yang berasal dari seluruh kabupaten di provinsi Sulawesi Selatan maupun dari daerah lain di Indonesia bahkan berasal dari Mancanegara.

Mayoritas masyarakat kota Makassar adalah suku Bugis, Makassar, Mandar, dan Tana Toraja. Makassar sangat terbuka bagi pendatang, sejak berabad-abad lampau telah berbaur berbagai suku bangsa, diantaranya Jawa, Ambon, Arab, Tionghoa, dan Melayu. Mereka telah membangun komunitas, dan itu dibuktikan dengan keberadaan Kampung Sambung Jawa, Pencinaan, Kampung Melayu, dan Ambon.

Bahasa Makassar, juga disebut sebagai bahasa Makassar atau Mangkasara, bahasa yang digunakan penduduk Sulawesi Selatan. Bahasa ini memiliki abjadnya sendiri, yang disebut lontara, namun sekarang banyak juga yang ditulis dengan menggunakan huruf latin. Selain bahasa Makassar, bahasa Bugis, bahasa Toraja dan Bahasa Mandar juga sering digunakan oleh masyarakat kota Makassar. Namun bahasa Indonesia tetap menjadi bahasa pengantar sehari-hari bagi masyarakat kota Makassar dalam melaksanakan aktivitasnya. Kota Makassar sendiri mempunyai gelar bugis yang berbeda-beda seperti Daeng, Puang, Karaeng, dan lainnya.

B. Gambaran Umum Penggunaan Internet di Indonesia

Tidak dapat dipungkiri perkembangan teknologi semakin canggih dan memudahkan sebagian besar pekerjaan manusia. Perkembangan teknologi informasi pun kian pesat karena peran internet. Melalui media internet masyarakat dapat menemukan informasi dari segala bidang ilmu termasuk ilmu yang mengandung unsur negative.

Banyaknya pemanfaatan internet sebagai media komunikasi tidak hanya terjadi di negara-negara maju. Negara berkembang seperti Indonesia juga merasakan manfaat dari penggunaan internet khususnya pada kota-kota besar di Indonesia. Menurut lembaga riset pasar e-Marketer, populasi netter Tanah Air mencapai 83,7 juta orang pada 2014. Angka yang berlaku untuk setiap orang yang mengakses internet setidaknya satu kali setiap bulan itu mendudukkan Indonesia di peringkat ke-6 di dunia dalam hal jumlah pengguna internet. Pengguna internet di Indonesia tidak hanya banyak jumlahnya, namun juga dari berbagai kalangan dan umur. Di Indonesia sendiri lebih dari 60% pengakses internet berumur dibawah 25 tahun. (Sumber: <http://www.tempo.co/read/news/2013/06/28/061491864/4-Alasan-Remaja-Gemar-Media-Sosial-diakses> pada 30 Januari 2015).

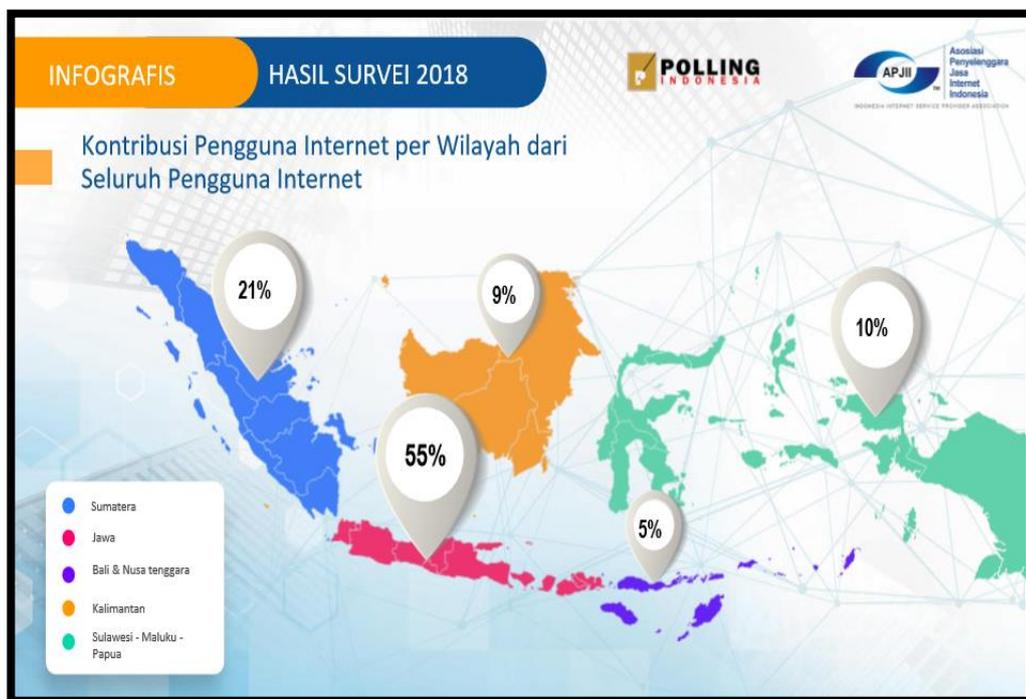
Gambar 4.1 Penetrasi Penggunaan Internet di Indonesia



Sumber : Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)

Dalam laporan penetrasi penggunaan internet Indonesia diatas yang dibuat oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) survei tahun 2018 mengatakan penggunaan internet di Indonesia sekitar 64,8% atau 171,17 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia 264,16 juta orang. Jumlah yang sangat tinggi melebihi setengan penduduk Indonesia.

Gambar 4.2 Hasil Survei Pengguna Internet per Wilayah di Indonesia

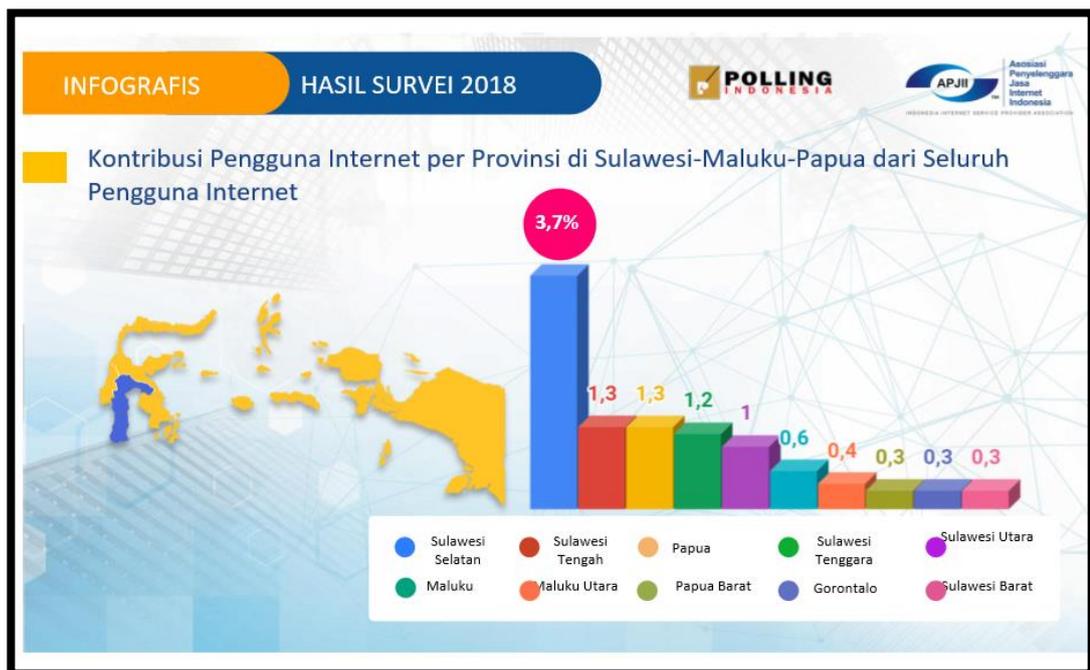


Sumber : Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)

Kontribusi penggunaan internet per wilayah dari seluruh pengguna internet di Indonesia pulau Jawa memiliki presentasi yang tinggi yaitu 55,7% dan wilayah Bali dan Nusa Tenggara memiliki presentasi terendah yaitu 5,2%. Sedangkan untuk pulau Sulawesi memiliki presentasi 10,9% .

Adapun kontribusi penggunaan internet per provinsi di Sulawesi-Maluku-Papua dari seluruh pengguna internet, provinsi Sulawesi Selatan memiliki presentasi lebih tinggi dibandingkan provinsi lainnya. Dengan perkiraan 3,7% dan Sulawesi Barat, Gorontalo, dan Papua Barat memiliki presentasi rendah perkiraan 0,3%. Pulau Sulawesi Selatan mempunyai kontribusi tinggi dalam penggunaan internet dibandingkan dengan pulau-pulau wilayah tengah di Indonesia.

Gambar 4.3 Kontribusi Pengguna Internet di Provinsi Sulawesi Selatan – Maluku – Papua

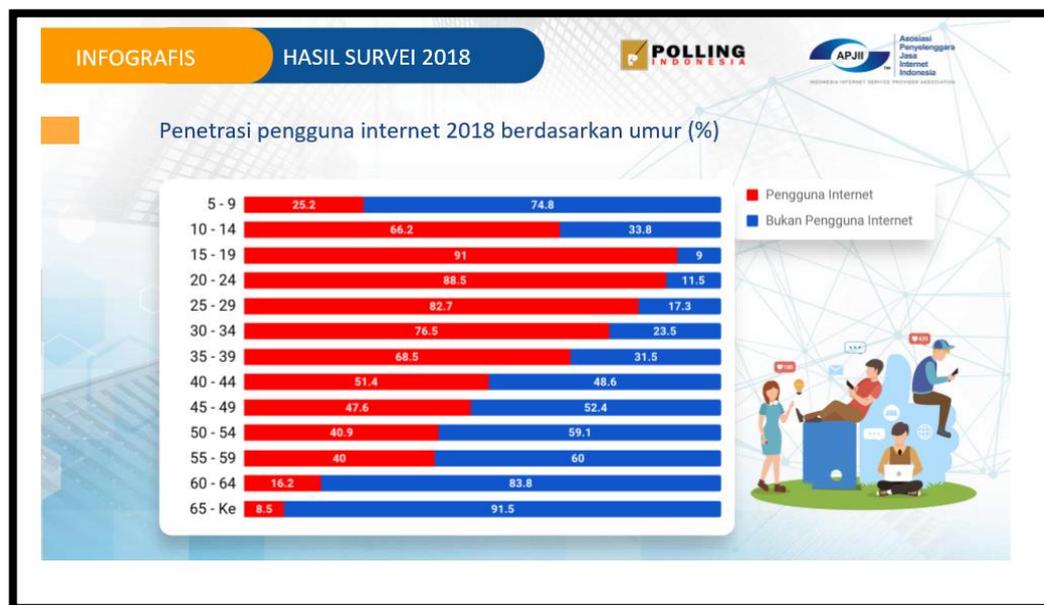


Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)

Sedangkan penetrasi pengguna internet di setiap provinsi wilayah Sulawesi – Maluku – Papua dari jumlah penduduk di setiap provinsi tersebut, provinsi Sulawesi Selatan peringkat ke 4 penggunaan internet menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII).

Pada tahun 2018 APJII juga survei penggunaan internet berdasarkan umur, dari umur 5 tahun sampai umur 65 tahun. Umur yang paling banyak menggunakan internet yaitu umur 15 tahun sampai 29 tahun. Umur terbanyak menggunakan internet yaitu umur 15-19 tahun, dan umur terendah penggunaan internet yaitu umur 65 tahun keatas.

Gambar 4.4 Penetrasi Pengguna Internet 2018 berdasarkan umur



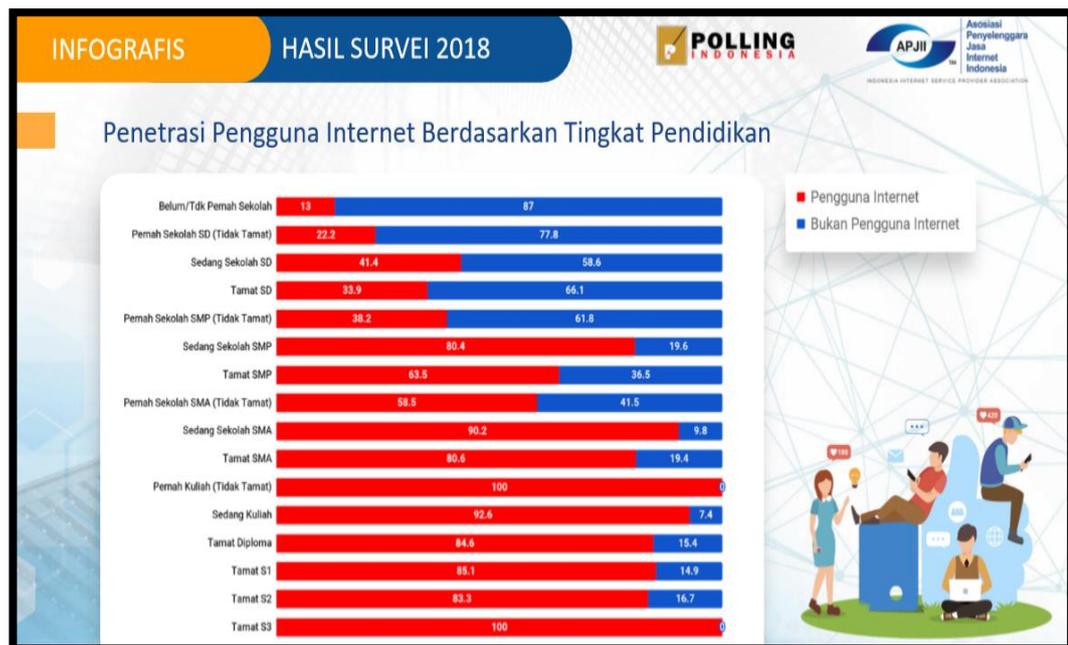
Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)

Sedangkan berdasarkan tingkat pendidikan di Indonesia menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) profesi S3 dan pernah kuliah (tidak tamat) memiliki pengguna internet yang tinggi dibanding tingkat pendidikan yang lain.

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh APJII, pengguna internet dengan intensitas tinggi ialah mereka yang memiliki tingkat pendidikan

tinggi, artinya semakin tinggi tingkat pendidikannya, maka semakin sering pula intensitas mereka untuk mengakses internet. Salah satu populasi yang memenuhi kriteria tersebut adalah mahasiswa.

Gambar 4.5 Penetrasi Pengguna Internet 2018 Berdasarkan Tingkat Pendidikan



Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)

Menurut Kandell, mahasiswa adalah kelompok yang terlihat lebih rentan terhadap ketergantungan pada internet dibandingkan kelompok masyarakat lainnya. Karena mahasiswa berada pada fase emerging adulthood yaitu masa transisi dari remaja akhir menuju ke dewasa muda dan sedang mengalami dinamika psikologis (Kandell, 1998: 5). Pada fase ini, mahasiswa sedang berproses membentuk identitas diri, berusaha hidup mandiri dengan melepaskan diri dari dominasi ataupun pengaruh orang tua.

Pada tahun 2013, jumlah *gamers* sebanyak 1,3 milyar. saat ini jumlah populasi dunia sebanyak 7,1 milyar artinya 17% total penduduk adalah *gamers* (Liputan.6.com). Di Indonesia sendiri data tentang penggunaan internet dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) pada tahun 2012 bahwa sebanyak 18,5% internet digunakan untuk *game online*. Indonesia mempunyai jumlah pemain games yang cukup besar.

Intensitas Penggunaan Internet

Menurut Horrigan (2000), terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan internet seseorang, yakni frekuensi internet yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet. The Graphic, Visualization & Usability Center, the Georgia Institute of Technology (dalam Surya: 2002) menggolongkan pengguna internet menjadi tiga kategori dengan berdasarkan intensitas internet yang digunakan:

- 1) *Heavy users* (lebih dari 40 jam per bulan).
- 2) *Medium users* (antara 10 sampai 40 jam per bulan)
- 3) *Light users* (kurang dari 10 jam per bulan)

Keentingan Penggunaan Internet

Horrigan (2002) menggolongkan aktivitas-aktivitas internet yang dilakukan para pengguna internet menjadi empat kelompok kepentingan penggunaan internet, yaitu:

- 1) Email dan Pekerjaan
- 2) Aktivitas kesenangan (*Fun activities*) yaitu aktivitas yang sifatnya untuk kesenangan atau hiburan, seperti: online untuk bersenang-senang, klip video/audio, pesan singkat, mendengarkan atau download musik, bermain game, atau chatting.
- 3) Kepentingan informasi (*Information utility*) yaitu aktivitas internet untuk mencari informasi, seperti: informasi produk, informasi travel, cuaca, informasi tentang film, musik, buku, berita, informasi sekolah, informasi kesehatan, pemerintah, informasi keuangan, informasi pekerjaan, atau informasi tentang politik.
- 4) Transaksi (*Transaction*), yaitu aktivitas transaksi (jual beli) melalui internet, seperti: membeli sesuatu, memesan tiket perjalanan, atau online banking.

C. Game Online Masa Kini

1) *Mobile Legends: Bang-Bang*

Mobile Legends: Bang-Bang merupakan salah satu *game* terbesar dan terpopuler dari sekian banyak *game* yang berada di Indonesia, bisa dilihat di *google playstore* aplikasi *game online* ini menjadi peringkat

pertama jumlah *download* untuk kategori *free games*. *Mobile legends* juga dapat dimainkan di hampir seluruh dunia dengan server yang berbeda yaitu:

1. Asia yang meliputi Malaysia, Singapura, Korea, Jepang, dan Indonesia.
2. Eropa yang meliputi Inggris, Spanyol, Italia, Portugal, perancis, dan Jerman.
3. Amerika yang meliputi Argentina, Brazil, Meksiko, Peru, Kolombia, dan Amerika.

Gambar 4,6 Logo Mobile Legends: Bang-bang



Sumber: google.com

Pada tahun 2017 game *Mobile Legends* populer di Asia Tenggara (SEA), turnamen *Mobile Legends* juga telah diadakan di kawasan ini, termasuk Piala Asia Tenggara tahunan, bahkan pada tahun 2019, Indonesia mengikut sertakan cabang olahraga elektronik (*e-sports*),

khususnya *game Mobile Legends*, pada kompetisi piala presiden yang disebut dengan Indonesia *E-sports Premiere League* (IESPL).

Mobile Legends adalah sebuah permainan *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dirilis pada tanggal 11 Juli 2016 untuk Android dan pada tanggal 9 November 2016 untuk IOS. Dalam *game online Mobile Legends* terdapat 10 pemain yang berada dalam satu arena dan terbagi menjadi 2 kelompok (*team*). Kedua kelompok tersebut harus berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh dan mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengamankan jalur yang menuju ke arah basis pemain. Dalam satu arena terdapat 3 jalur yaitu jalur atas, tengah, dan bawah yang terhubung menuju pusat basis.

Disetiap kelompok, terdapat lima pemain yang masing-masing mengendalikan karakter yang dikenal sebagai "hero", dalam game juga terdapat karakter kecil yang dikendalikan oleh komputer yang disebut dengan "*minions*", *minions* bertelur di pusat basis dan berjalan mengikuti tiga jalur yang mengarah ke basis lawan untuk membantu menghancurkan basis lawan. Hero dapat dibedakan ke dalam 6 peran yang berbeda yaitu:

- 1) *Marksman* : adalah peran yang paling banyak digunakan oleh pemain *game Mobile Legends*. Peran dari *hero* ini memiliki kemampuan jarak jauh dan kerusakan fisik yang tinggi. Namun, mereka juga memiliki darah yang paling sedikit di antara para pahlawan lainnya. Biasa hero ini berada di lini tengah dalam permainan dan selalu berada dibelakang hero yang lain karena

skillnya jarak jauh. Untuk saat ini jumlah hero *marksman* bulan November 2019 adalah 15 hero.

Gambar 4.7 Peran *Marksman* Di Mobile Legends



Sumber : Aplikasi Mobile Legends:Bang-bang

2) *Assassin* : adalah peran *hero* yang dapat menimbulkan kerusakan fisik berat kepada lawan dan kemudian melarikan diri. Mereka memiliki kapasitas kerusakan yang tinggi meskipun kapasitas pengambilan kerusakan lebih sedikit. Mereka biasanya menargetkan musuh yang memiliki darah sedikit dan pertahanan yang lemah (penyihir, penembak jitu). Untuk saat ini jumlah dari *hero assassin* adalah 15 hero.

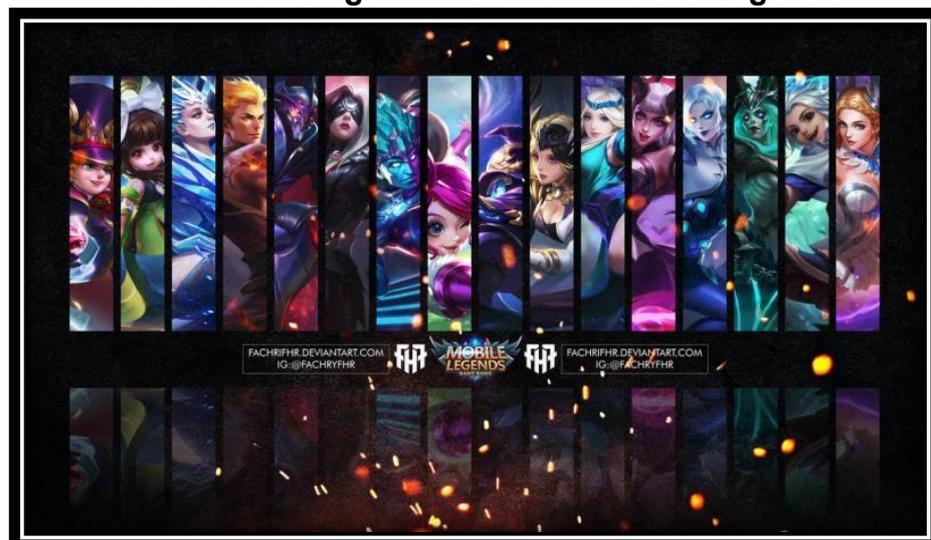
Gambar 4.8 Peran *Assassin* Di Mobile Legends



Sumber : Aplikasi Mobile Legends:Bang-bang

- 3) *Mage* : adalah pahlawan yang dapat memberikan kerusakan sihir berat dan menonaktifkan satu musuh atau beberapa musuh sekaligus. Mereka memiliki kemampuan ledakan dan membuat lawan tidak berdaya ketika bertempur, tetapi *hero* ini dapat mati dengan mudah karena memiliki darah yang sedikit dan pertahanan yang rendah.

Gambar 4.9 Mage Marksman Di Mobile Legends



Sumber : Aplikasi Mobile Legends:Bang-bang

- 4) *Support* : adalah pahlawan yang dapat menyembuhkan atau meningkatkan kekuatan teman satu kelompok. Pahlawan ini

memiliki kekuatan yang rendah, tetapi akan menjadi lebih kuat apabila bersama teman satu kelompok. Mereka juga memiliki keterampilan yang hampir sama seperti penyihir yaitu dapat menonaktifkan atau menghambat musuh mereka menjadi lebih kuat dan juga memiliki darah dan pertahanan yang rendah.

Gambar 4.10 Peran *Support* Di Mobile Legends



Sumber : Aplikasi Mobile Legends:Bang-bang

- 5) *Fighter* : adalah pahlawan seimbang (memiliki darah dan pertahanan yang sedang) yang dapat mengisi daya dalam pertarungan. Mereka dapat menerima pukulan terberat dari serangan musuh dan memberikan jumlah kerusakan yang hampir sama secara bersamaan.

Gambar 4.11 Peran *Fighter* Di Mobile Legends



Sumber : Aplikasi Mobile Legends:Bang-bang

- 6) *Tank* : adalah pahlawan yang dapat mengambil paling banyak kerusakan demi melindungi teman satu kelompok yang memiliki darah dan pertahanan yang rendah. Dengan darah dan pertahanan yang tinggi, pahlawan ini juga memiliki keterampilan untuk membantu bertahan lebih jauh, namun, hasil kerusakan yang ditimbulkan pahlawan ini adalah yang paling rendah dibandingkan dengan para pahlawan lainnya.

Gambar 4.12 Peran *Tank* Di Mobile Legends



Sumber : Aplikasi Mobile Legends:Bang-bang

Game online Mobile Legends: Bang-Bang memiliki 6 macam permainan (*game mode*) yaitu:

1) *Classic*

Mode *classic* adalah mode awal yang dipelajari oleh pemain ketika pertama kali bermain *Mobile Legends*. Di sini player akan bermain 5 vs 5. Misinya adalah menghancurkan basis musuh dan pusat basis mereka. Pada mode ini, pemain bisa dengan bebas memilih *hero* manapun yang kamu punya, ditambah dengan *hero* yang sedang dalam masa gratis percobaan. Akan tetapi, dalam satu kelompok tidak dapat menggunakan satu *hero* yang sama. Jika pemain mengalami kekalahan atau kemenangan, maka tidak ada perubahan pada peringkat di divisi *Mobile Legends*. Mode *classic* adalah tempat yang tepat jika kamu ingin bermain dengan lebih santai atau mengasah keahlian menggunakan *hero* baru

2) *Ranked*

Mode *Ranked* adalah mode di *game Mobile Legends* yang menjadi hidup dan mati karier seorang pemainnya. Inilah ambisi setiap pemain yaitu mendapatkan peringkat setinggi-tingginya. Jika pemain berhasil memenangkan permainan di mode *ranked*, maka pemain akan mendapatkan bintang, dan apabila pemain mengalami kekalahan maka pemain akan kehilangan bintang. Jika bintang pemain sudah mencukupi, maka pemain akan naik pangkat ke divisi berikutnya dengan urutan *Warrior – Elite – Master - Grand Master –*

Epic – Legend - Mythic.

Setiap divisi juga memiliki tahapan (*tier*), semakin tinggi *tier* pemain, maka semakin dekat pula pemain ke divisi berikutnya. Contoh urutan *tier* adalah *Master IV - Master III - Master II - Master I - Grand Master V*. Persyaratan pemilihan *hero* pada divisi *Warrior* hingga *Grand Master* sama seperti mode *classic*, sedangkan untuk divisi *Epic* ke atas terdapat sistem pemilihan terkonsep (*draft pick*). Di sistem *draft pick* ini, pemain akan memilih *hero* secara bergiliran antar tim serta terdapat sistem larangan untuk menggunakan *hero* tertentu (*ban*). Karena mode *ranked* adalah pertarungan bergengsi antar pemain *Mobile Legends*, maka dari itu pastikan pemain menyiapkan strategi sebaik mungkin dan menggunakan *hero* yang benar-benar dikuasai oleh pemain tersebut.

3) *Brawl*

Jika pemain tidak mempunyai waktu lama untuk bermain, disarankan untuk bermain pada mode *brawl*, karena mode ini memiliki durasi permainan yang lebih singkat dibandingkan semua mode didalam *game Mobile Legends*. Pertarungan ini menggunakan sistem 5 5, vs akan tetapi hanya memiliki 1 jalur saja. Misi pemain juga masih sama yaitu menghancurkan basis lawan.

Perbedaan lain di mode ini adalah pemain tidak bisa menambah darah dan tidak bisa kembali ke pusat basis (*recall*). Pemain juga tidak bisa membeli *item* ketika pertempuran berlangsung.

Pemain hanya bisa melakukan pembelian *item* ketika pemain hidup kembali (*respawn*) dan hanya dapat dilakukan di dalam pusat basis saja, serta pemain hanya dapat mendapatkan tambahan darah dengan mengeliminasi monster.

4) *Versus A.I (Artificial Intelligence)*

Versus A.I. adalah mode permainan di *Mobile Legends* yang akan mempertemukan pemain dan teman kelompok dengan A.I. Di sini adalah tempat yang tepat bagi pemain untuk mencoba *hero* baru atau bereksperimen dengan *hero* lama. Aturan main VS A.I. sama persis dengan mode *classic*. Kamu juga bisa memilih jenis A.I.(komputer) yang dihadapi, apakah A.I. dasar atau A.I. yang lebih pintar. Meskipun pemain memilih mode A.I. yang paling pintar, pemain dipastikan bisa mengalahkan mereka walaupun menggunakan *hero* baru.

5) *Custom*

Berbeda dengan VS A.I. di mana pemain dapat bertarung bersama orang lain secara acak, tetapi pada mode *custom* pemain dapat bermain melawan teman, atau bersama-sama melawan A.I.. Pemain juga dapat bermain sendiri bersama A.I.. Misi dan peraturan pada mode ini sama persis seperti mode *classic*, tetapi di sini pemain memiliki kebebasan mengatur jumlah pemain dalam satu arena, mulai dari 1 on 1 dengan teman dalam *game*.

Mode di *Mobile Legends* ini sangat cocok ketika pemain ingin

bereksperimen atau berlatih tanpa gangguan pemain lain. Pemain juga bisa berlatih bersama tim atau temanmu. Tidak jarang juga para *streamer YouTube game Mobile Legends* yang membuat tutorial dan merekamnya dari mode ini

6) *Arcade*

Mode Arcade merupakan mode permainan petualangan, mode ini memiliki macam permainan yaitu:

a) *Survival*

Mode permainan dimana dalam satu arena terdapat 99 pemain yang dikelompokkan menjadi 33 kelompok, dalam satu kelompok terdiri dari 3 pemain. semua pemain yang akan memasuki arena pertempuran dengan menaiki seekor naga dan pemain dapat memilih kapan dan dimana ia ingin turun di arena pertempuran. Aturan bermainnya adalah :

- i. Pemain harus mengeliminasi monster (*creep*) dan pemain lain agar dirinya mendapatkan *equipment* dan menjadikan *hero* lebih kuat.
- ii. Apabila pemain berhasil mengeliminasi Raja monster, pemain akan mendapatkan kemampuan yang langka seperti *aegis*, *stun*, dan *flicker*.
- iii. Dalam arena pertempuran terdapat lingkaran zona aman, dimana setiap detikny akan mengecil dan berpindah. Pemain yang berada diluar lingkaran zona aman akan mendapatkan

serangan (*damage*).

- iv. Setiap pemain hanya memiliki satu nyawa, apabila pemain *terknock down* (terbunuh sementara) maka teman satu kelompok (*teammate*) memiliki waktu 30 detik untuk menghidupkan kembali pemain yang *terknock down*, dan apabila dalam waktu 30 detik *teammate* tidak bisa membantu menghidupkan kembali maka pemain akan tereliminasi.
- v. Permainan akan berakhir ketika hanya tersisa satu kelompok dalam arena pertempuran dan kelompok tersebut yang akan menjadi pemenangnya.

b) *Ravage*

Mode permainan 5 vs 5 dimana setiap kelompok terdiri dari 5 peran yang berbeda. Pemain dapat memilih pahlawan di setiap peran untuk digunakan untuk berpartisipasi dalam mode *ravage*. Setelah memilih pahlawan di setiap peran, pemain akan mengetahui peran pahlawan apa yang akan digunakan di arena pertempuran ketika *game* dimulai. Dalam mode ini S.A.B.E.R dan

V.E.N.O.M (robot perang) bertarung satu sama lain dan mereka yang mati akan mengeluarkan kristal (*aquamarine*) tepat di tempat robot tersebut mati. Di tengah arena pertempuran terdapat satu- satunya tempat penambahan darah (*regenerasi HP*).

Tugas para pemain adalah mengumpulkan kristal yang diperoleh dari robot yang telah mati, pemain yang tereliminasi akan

hidup kembali (*respawn*) dengan cepat dan dapat segera bergabung ke dalam arena pertempuran kembali dan kelompok yang dapat mengumpulkan kristal (*aquamarine*) sebanyak 15 buah atau lebih dan pemain dapat mempertahankan kristal tersebut dalam 30 detik maka kelompok tersebut akan menjadi pemenang di mode *ravage*.

a) *Frenzy*

Mode permainan yang sama seperti mode *classic*, akan tetapi ada tambahan item didalamnya, item-item tersebut yang sebagian besar berupa makanan dan memiliki keunikan yang berbeda-beda yaitu:

- i. *Gold* : setelah item diambil maka ketika mengeliminasi musuh atau membantu teman akan mendapatkan tambahan uang.
- ii. *Red tin* : setelah item diambil maka kecepatan menyerang pahlawan (*hero*) akan meningkat.
- iii. *Candy corn* : setelah item diambil maka pahlawan (*hero*) akan menjadi tidak terlihat (*invisible*) dan ketika pahlawan menyerang lawan maka ia akan terlihat kembali.
- iv. *Rubber candy* : setelah item diambil maka ketika pahlawan tereliminasi, ia akan dapat hidup kembali secara instan dengan darah dan kekuatan penuh.
- v. *Blue tin* : setelah item diambil maka pahlawan dapat menggunakan kekuatan (*skill*) secara cepat karena waktu tunggu penggunaan *skill* menjadi lebih singkat.

- vi. *Green tin* : setelah item diambil maka kecepatan berjalan pahlawan (*hero*) menjadi meningkat.
- vii. *Hard candy* : setelah item diambil maka pahlawan (*hero*) dapat mengurangi kekuatan pertahanan musuh dan memberikan serangan yang besar kepada musuh terdekatnya ketika tereliminasi.
- viii. *Ham* : setelah item diambil maka ukuran pahlawan (*hero*) menjadi meningkat, serta darah dan kekuatan menyerang menjadi lebih besar.
- ix. *Random* : mendapatkan efek item secara acak.

b) *Mirror*

Mode permainan dimana pemain telah disediakan secara acak satu *hero* disetiap peran dan pemain diperbolehkan memilih salah satu dari ke enam peran tersebut, akan tetapi keputusan untuk menggunakan salah satu *hero* yang akan digunakan oleh seluruh anggota kelompok tersebut berdasarkan jumlah suara terbanyak.

c) *Deathbattle*

Mode permainan dimana semua pemain diberikan hak untuk memilih satu *hero* dari dua belas *hero* yang disediakan oleh sistem. Setiap pemain dapat berganti ke *hero* lain ketika pemain tereliminasi dan bergabung kembali kedalam arena pertempuran

d) *Mayhem*

Mode permainan yang hampir sama seperti mode *classic* akan

tetapi dalam mode ini para pahlawan (*hero*) mendapat peningkatan kekuatan (*skill*) hampir dua kali lipat dibandingkan pada *classic*

e) *Evolve*

Mode permainan dimana dalam satu arena terdapat lima belas pemain secara individu (*solo*). Setelah pemain menekan tombol mulai (*match up*) maka pemain akan langsung masuk kedalam arena pertempuran tanpa memilih pahlawan (*hero*). Pemain diberikan waktu selama 15 detik untuk memilih dimana ia ingin turun (*spawn*) untuk memasuki arena pertempuran. Ketika pemain telah memasuki arena pertempuran, karakter yang digunakan pertama kali adalah bulatan kecil seperti bola (*spore*). Dalam arena pertempuran terdapat kristal-kristal yang harus diambil untuk berkembang dan menaikkan level, disetiap kenaikan tiga level, player akan diberikan tiga pilihan untuk memilih karakter selanjutnya, karakter akan mengalami perubahan yang berbeda yaitu :

- i. Ketika naik ke level tiga maka karakter akan dapat berubah menjadi monster kecil (*minion*).
- ii. Ketika naik ke level enam maka karakter *minion* dapat berubah menjadi monster sedang (*jungle*).
- iii. Ketika naik ke level sembilan maka karakter monster *jungle* dapat berubah menjadi monster besar (*buff*).
- iv. Ketika naik ke level dua belas maka karakter monster *buff*

dapat berubah menjadi pahlawan (*hero*).

- v. Ketika naik ke level lima belas (maksimal) maka pemain pertama yang naik pada level maksimal, karakter *heronya* dapat berubah menjadi raja monster (*lord*).

Pada mode permainan ini, apabila pemain mati maka akan secara cepat dapat hidup kembali (*revive*) akan tetapi level yang diperoleh pemain akan dikurangi satu level. Babak eliminasi akan dimulai ketika salah satu dari lima belas pemain sudah mencapai level maksimal. Pemain yang dapat bertahan dan menjadi satu- satunya yang hidup maka pemain tersebut menjadi pemenang dalam mode *evolve*.

Mobile Legends merupakan salah satu *game* yang gratis untuk dimainkan, akan tetapi *developer game Mobile Legends* membagi pemain menjadi 2 bagian yaitu pemain yang bermain *game Mobile Legends* tanpa membeli hak istimewa (*ordinary member*). Yang Kedua, pemain yang bermain *game Mobile*.

2) *PlayerUnknown's BattleGrounds*

Salah satu permainan yang saat ini sedang booming di Indonesia adalah PUBG atau *PlayerUnknown's BattleGrounds*, hampir di seluruh umur dan kalangan bermain permainan ini , baik anak kecil hingga orang dewasa. Salah satu player yang bermain game ini adalah bintang, saat di wawancara dia sudah bermain game ini sejak tahun 2017, berawal dari melihat orang lain bermain permainan yang sama sehingga dia mencoba

game tersebut. *Game* yang di publikasikan oleh *Tencent Games* ini tercatat sudah 100 juta orang sudah mengunduh permainan ini di *Play Store* dengan rating bintang 4.5 dan dapat diunduh secara gratis. PUBG sendiri adalah game yang ber-genre *battle royale* ,dimana dalam permainan ini seorang player harus bertahan hidup bertempur melawan 100 pemain lain untuk bertahan dan yang menjadi yang terakhir hidup akan menjadi pemenangnya.

Permainan ini merupakan sebagian kecil dari banyaknya permainan online yang beredar di masyarakat. Perlengkapan yang harus dibutuhkan dalam memainkan game ini adalah koneksi internet agar dapat bermain dalam permainan.

Gambar 4.13 Logo *PlayerUnknown's BattleGrounds*



sumber: google.com

Pada permulaan permainan, player akan berada dalam sebuah pesawat dengan 99 player lainnya. Para pemain atau player akan bertempur dalam map. Map atau medan perang di permainan PUBG

adalah suatu pulau yang berbatasan langsung dengan laut. Dimulai tersebut terdapat berbagai alat transportasi seperti mobil, kapal, sepeda motor, dan lain-lain. tergantung map yang kita mainkan. Pulau yang luas memberikan banyak pilihan lokasi yang dituju. Setelah menentukan lokasi mendarat kamu, kamu harus segera terjun menggunakan parasut ke lokasi yang telah kamu atau timmu sepakati turun. Karena jika kamu terlambat untuk turun berarti kamu memberikan lawanmu untuk mengambil loot terlebih dahulu. Setelah kamu mendarat di lokasi yang kamu sepakati, kamu hanya memiliki waktu beberapa menit sebelum "*play zone*" itu muncul. Gunakan waktu yang sedikit tersebut untuk mencari barang terutama senjata dan perlengkapan lainnya.

Play zone merupakan lokasi yang aman dimana kamu harus pergi kedalam zona tersebut setiap permainan berlanjut ke fase berikutnya. Zona bermain dalam permainan ini akan diperbarui dan mengecil ketika waktu lingkaran telah mencapai 00:00 hal tersebut membuat beberapa area menjadi tidak aman. pemain yang berada diluar lingkaran putih (zona bermain) akan kehabisan darah dan apabila tidak segera masuk ke dalam zona maka player akan mati. Zona ini akan mengecil secara terus-menerus hingga tidak ada zona lagi yang tersisa. Akibat dari mengecilnya zona bermain tersebut, maka semua pemain akan bertemu satu sama lain pada lingkaran terakhir. Setelah itu mereka akan bertempur habis-habisan untuk bertahan hidup dan menjadi pemain terakhir yang memenangkan chicken dinner.

Dalam permainan ini kita bisa bermain bersama kawan ataupun dengan pemain random. Dengan mode duo atau squad. Permainan ini juga bisa dimainkan dengan solo atau sendiri.

Permainan PUBG mengikuti tren *game mobile* dengan mengimplementasikan sebuah dengan *system rank*, yang dapat kamu naikkan ketika kamu bermain gamenya. Rank system ini mungkin bertujuan untuk menyesuaikan kamu melawan pemain lain yang memiliki rank yang sama atau skill yang sama juga, agar permainan ini menjadi lebih adil dan pengalaman bermainmu menjadi lebih baik.

Pada permainan ini terinspirasi dari perang yang sedang terjadi di dunia nyata, hanya saja di dalam permainan ini berbentuk visual. Di dunia nyata kita dapat berinteraksi dengan berbagai macam karakter orang di sini pun kita bisa berinteraksi sesama pemain dengan menggunakan mic audio. Sehingga kita dapat melakukan komunikasi baik dengan tim kita sendiri maupun dengan orang lain dalam satu permainan dengan kita.

Gambar 4.14 *PlayerUnknown's BattleGrounds*



Sumber: Aplikasi Game Online PUBG Mobile

BAB V HASIL PENELITIAN

Pada bab ini peneliti menyajikan hasil penelitian mengenai dampak *game online* pada keluarga di Kota Makassar terutama pengguna *game online* “Mobile Legends” dan “PUBG Mobile”. Peneliti menggunakan pengumpulan data serta informasi yang dilakukan dengan metode wawancara mendalam. Wawancara dengan menggunakan pedoman *interview guide* pada umumnya dimaksudkan untuk kepentingan wawancara yang lebih mendalam dengan lebih memfokuskan pada persoalan yang menjadi pokok dari minat penelitian (Pawito, 2007:133). Sampel informan menggunakan sampel yang bertujuan atau *purposive sampling* dan penelitian ini dilakukan di Kota Makassar.

Selanjutnya peneliti akan melakukan perbandingan data antar informan sehingga terbentuk keberagaman data yang saling berkaitan. Pada tahap ini peneliti membuat ringkasan atau cuplikan wawancara dengan kalimat yang pendek namun jelas. Setiap mendapat informasi dari informan, peneliti harus segera melakukan analisa karena jika tidak demikian peneliti nantinya akan lupa dengan hal-hal yang penting. Hal yang penting dan unik tersebut dapat digunakan sebagai bahan wawancara dengan informan berikutnya atau mengkonfirmasi kembali pada informan sebelumnya.

I. Kasus Gamers I

Informan pertama yang berusia 17 tahun merupakan *gamers* yang termuda dalam penelitian ini, yang bernama Harun. Harun yang masih duduk dibangku sekolah SMA kelas 3 disalah satu sekolah menengah atas negeri di kota Makassar. Harun tinggal di Makassar bersama orangtua dan 3 adiknya. Harun merupakan anak pertama.

Kegiatan sehari-hari Harun sebagai Pelajar dan mempunyai hobi bermain *game online*. Harun sudah mengenal *game online* sekitaran 3-4 tahun lalu ketika dia duduk dibangku SMP, ketika dia mulai diperbolehkan memiliki *gadget* sendiri. Harun bisa bermain *game online* 5-8 ronde dalam sehari. Dimana waktu bermain dalam 1 ronde sekitaran 40 menit sampai 1 jam lebih. Sehingga waktu bermain Harun dalam sehari bisa 5 sampai 8 jam. Aplikasi *game online* yang sering dimainkan yaitu Mobile Legends dan PUBG Mobile.

a. Alasan Bermain Game Online Pada Gamers I

Topik pembicaraan dengan seseorang apalagi dalam *circle* pertemanan itu sangat penting untuk mendapatkan komunikasi yang baik, membangun kedekatan dalam pertemanan, sehingga kita rela melakukan sesuatu yang sama seperti halnya hobi. Itu yang dilakukan informan Harun untuk bisa sefrekuensi obrolannya dengan *circle* teman di kelasnya, dia harus bermain *game online* yang sama seperti teman-teman di kelasnya.

“....Saya kenal game online itu dari teman kelasku, hampir semua temanku main game online. Mereka biasa mabar (main bareng) jadi ikut-ikutan juga main biar bisa masuk dalam obrolannya mereka juga, karena dulu kayak diam-diam melongo’ jika kalau teman-temanku pada cerita tentang game karena tidak tau apa yang mereka bahas, tapi sekarang tidak mi karena ikut main juga...” (Harun, 17 tahun. 16 Oktober 2019).

Informan Harun bermain *gameonline* karena mengikuti *trend* yang ada di dalam kelasnya. Dulu informan tersebut tidak bermain *game online* sehingga ketika lagi berkumpul dengan teman kelas laki-lakinya, dia tidak mengerti topik obrolan yang dibicarakan. Sehingga membuat Harun penasaran dengan *game online* tersebut, informan ingin bisa ikut berbincang bersama teman-temannya ketika membahas *game online*.

b. Dampak Game Online Pada Gamer dan Keluarga Gamer I

Semenjak bermain *game online*, informan Harun menambah banyak teman baik teman di *real life* maupun di dunia maya. Karena *game online* yang dapat terhubung oleh banyak orang dan berbagai macam negara. *Game online* menurut informan Harun juga sangat menghibur dan dapat menghilangkan stress.

“...kalo kita main game online selain kita hilangkan stress kita juga bisa tambah-tambah teman ta’ diluar lingkungan ta’, banyak sekali teman baru ku kenal ada dari luar pulau Sulawesi. Ada teman dari gameku dari daerah Jawa, Kalimantan malah ada juga dari Malaysia...” (Harun, 17 tahun. 16 Oktober 2019).

Harun yang berumur 17 tahun mempunyai pengalaman berteman dengan teman *game online* diluar pulau Sulawesi seperti dari Jawa, Kalimantan dan juga Malaysia yang merupakan negara tetangga

Indonesia. Dengan memiliki banyak teman dari berbagai macam kota bisa membantu Harun mengenal budaya di daerah atau negara lain. Dan bisa menjadi *link* ketika Harun membutuhkan bantuan suatu saat ketika kuliah atau bekerja.

Selain menambah teman ada juga dampak kurang baik untuk Harun yaitu dampak buruk menjadi pemalas khususnya malas mandi ketika libur sekolah dan berdiam di rumah.

“...dari keasikan bermain game sampai biasa lupa waktu ka’. Kecanduan ka’ mungkin main game online sampai buat ka’ jarang mandi, biasa tidak mandi ka’ dalam dua hari, apalagi kalau hari libur...” (Harun, 17 tahun. 3 Oktober 2019).

Disaat hari libur sekolah lebih banyak waktu Harun bermain *game online* di rumah. Sehingga membuat informan lupa waktu karena terlalu asik bermain. Sehingga membuat orang tua Harun sering marah karena Harun tidak mandi, mungkin ada untungnya juga Harun tidak mandi karena menghemat air dan cucian, tetapi membuat badan menjadi lemas, tidak bersih dan tidak segar sehingga dapat juga membuat penyakit karena tidak mandi. Harun juga sering berbohong kepada orang tuanya ketika Harun disuruh mandi tapi dia mengatakan sudah mandi padahal Harun belum mandi.

“... biasa itu bohong ka’ sama mamaku bilang sudah mi mandi padahal belumpi. Kah kalau main game online kan biasa seronde itu bisa sejam lebih, jadi kalau berapa ronde bisa makan banyak waktu jadi nda sempat ma mandi...” (Harun, 17 tahun. 16 Oktober).

Adapun tanggapan dari Ibu Harun yang mengatakan bahwa anaknya sering begadang dan berbicara tengah malam karena *game online*. Dan hal tersebut membuat ibu Harun marah karena anaknya belum tidur sedangkan esokkan harinya harus berkegiatan di sekolah.

“...biasa kalau pergi ka ambil air minum masih kudengar suaranya anakku jam 2 malam di kamarnya. Langsung ka datang ke kamarnya dan marahi itu anak kenapa belum tidur...” (Ibu Maryati, 49 tahun. 3Oktober).

Bukan hanya malas mandi dan begadang, informan Harun juga mengatakan bahwa dia sering berbohong kepada orang tuanya perihal uang buku. Harun sering meminta uang buku lebih yang dimana uang tersebut digunakan untuk membeli voucher *game online*.

“...saya seringka minta uang sama mamaku untuk beli buku tapi biasa ka' minta lebih supaya bisa saya pake beli voucher game dan saya gunakan untuk yang lain (sambil tertawa)...” (Harun, 17 tahun. 3 Oktober 2019).

Dalam kasus informan Harun dampak buruk pada keluarga seperti begadang tengah malam dan malas mandi dapat membuat tubuh lemas dan tidak segar sehingga dapat membawa penyakit di rumahnya serta dampak buruk kepada orang tuanya yaitu berperilaku tidak sopan dan berbohong perihal meminta uang buku lebih untuk membeli voucher *game online*, merugikan financial.

“...game online sudah hobiku sekali mi apalagi Mobile Legends tidak bisa kalo tidak main ka', tidak apa-apa ji begini nanti juga saya berhenti main ji, saya nikmati dulu hidupku toh dengan hiburan bermain game online, Hehehe...” (Harun, 17 tahun. 3 Oktober 2019).

“...Memang semenjak anak saya beranjak remaja, banyak hal yang di tunjukan kepada kami selaku orang tua. Anak saya sering kali membantah bahkan hanya mengikuti keinginannya dia saja. Bila keinginannya tidak diikuti, banyak tingkah lakunya yang akan di tunjukan, mulai dari marah, tidak mau makan, langsung pergi tanpa pamit atau bahkan bicara sendiri dan marah-marah sambil meninggalkan saya saat sedang berbicara...” (Ibu Maryati, 49 tahun. 3 Oktober 2019)

Harun bermain *game online* ketika jam istirahat sekolah dan bermain kembali di rumah pada malam hari. Informan Harun merupakan *hardcore gamer* karena Harun terlalu asik atau kecanduan bermain *game online* sehingga lupa waktu untuk mandi ketika hari libur di rumah. Tetapi Harun juga mengungkapkan untuk menikmati masa remajanya dengan hiburan bermain *game online*, meskipun kecanduan bermain *game online* tidak membuat nilainya jelek di sekolah dan Harun tidak memiliki catatan berkelahi atau tawuran di sekolah.

II. Kasus Gamers II

Informan *gamers* yang kedua berusia 19 tahun yang merupakan mahasiswi disalah satu universitas negeri di kota Makassar yang bernama Fatimah yang biasa dipanggil Ima.

Informan Ima mengenal *game online* sudah lama, ketika dia duduk dibangku sekolah. Tetapi mengenal *game online* yang bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* sekitaran 4 tahun. Dulu Ima bermain *game online* aplikasi Line yaitu *get rich* yang merupakan permainan monopoli sampai akhirnya berubah haluan ke jenis *game online* yang berstrategi

dan perang-perang yang biasa hanya dimainkan oleh anak laki-laki tetapi anak perempuan pun sudah banyak main *game online* jenis seperti itu salah satunya Ima yang bermain *game online* aplikasi Mobile Legends dan PUBG Mobile.

a. Alasan Bermain *Game Online* Pada Gamers II

Dalam kasus informan Ima, dia menyampaikan alasan bermain *game online* karena diajak oleh temannya. Karena teman Ima tidak mempunyai teman team sehingga mengajak dan mengajari Ima bermain *game online*. Sekarang Ima lebih sering bermain *game online* dibandingkan teman yang sudah mengajarnya dulu.

“...dulu temanku nda ada yang temani dia main game mobile legends, jadi diajakka main itu game sampai dia ajarkan ka' cara mainnya, dan ternyata seru ki main game itu. Jadi keterusan ka main itu game. Malah lebih sering ka main itu game dibanding temanku sekarang....” (Ima, 19 tahun. 3 Oktober 2019).

Dalam kasus Ima kita bisa lihat yang mengajak bermain *game online* lebih pasif dibandingkan yang diajak lebih aktif sekarang bermain *game online*.

b. Dampak *Game Online* Pada Gamer dan Keluarga Gamer II

Seiring dengan perkembangan zaman, manusia lebih teringankan dengan adanya kemajuan teknologi pada saat ini, khususnya pada bidang jual beli yang juga ikut berkembang dalam dunia *game online*, saat ini sangat banyak jual beli yang dilakukan dengan menggunakan media elektronik. Transaksi yang dilakukan dengan menggunakan media

elektronik lebih memudahkan penjual dan pembeli, karena penjual dan pembeli tidak harus bertemu, akan tetapi mereka hanya perlu berkomunikasi melalui sosial media untuk melakukan jual beli tersebut. Dengan adanya perkembangan cara jual beli saat ini, obyek yang diperjualbelikan juga ikut berkembang seiring dengan kebutuhan manusia, mulai dari kebutuhan pokok hingga kebutuhan tersier, seperti *diamond* dan *item* dalam *game online*.

Real Money Trading merupakan salah satu transaksi yang menggunakan media elektronik dimana lebih dikhususkan kepada game untuk melakukan pembelian *diamond* dan *item* dalam *game online* dengan menggunakan uang asli seperti rupiah.

Jual beli item ke sesama pemain sangatlah marak di dunia *game online*. Seperti informan Ima yang mendapatkan uang dengan cara menjadi *seller* jual item *Mobile Legends*. Untungnya bisa 15.000 sampai 45.000 setiap item.

“...awalnya liat spupuku jual begituan. Pas ku tau untungnya jadi ikut ka jadi sellernya. Lumayan tambah uang jajan. Harganya berbeda-beda tapi biasa untungnya setiap pembelian 5000 sampai 25.000...” (Ima, 19 tahun. 3 Oktober).

Informan Ima mendapatkan penghasilan untuk menambah uang jajan dengan menjadi *seller* jual item *game online*. Informan Ima sudah berjualan item *game online* sekitaran 5 bulan, tetapi tidak terlalu ditekuni karena Informan Ima memiliki kesibukkan lain sebagai mahasiswi.

Informan Ima menjual melalui platform sosial medianya seperti Instagram, Whatsapp dan Facebook.

“...hasil dari jualanku biasa ku pake untuk beli kuota internet dan makanan. Biasa juga ku tabung beli makeup kayak lipstik. Lumayan jadi nda minta sama orang tua buat beli beberapa barang, tapi begitumi nda terlalu ku tekunin...” (Ima, 19 tahun, 3 Oktober 2019).

Dalam kasus Ima yang masih mahasiswi mampu menghasilkan tambahan uang jajan untuk membeli kuota, makanan atau *makeup*. Sehingga tidak terlalu memberatkan orang tuanya dalam hal financial, meskipun tidak terlalu banyak tetapi setidaknya membuat Ima mandiri dan belajar mencari uang dari hal kecil.

Bukan hanya uang jajan saja yang Ima dapat dari mengenalnya *game online*, kemampuan berbahasa Inggrisnya juga sedikit bertambah. Kita semua tahu bahwa kebanyakan *game online* yang diminati berasal dari luar negeri dengan mayoritas menggunakan bahasa Inggris. Jika ingin secara lebih mudah memahami game tersebut mau tidak mau harus belajar arti dari bahasa atau kata yang digunakan dalam *game online* tersebut. Hal inilah yang secara tidak langsung mampu membuat kemampuan berbahasa asing para pemainnya meningkat.

“...awalnya saya main game PUBG itu saya susah sekali mengerti cara mainnya, karena semua yang muncul dilayar adalah bahasa Inggris, meskipun sudah ada versi bahasa Indonesianya tetapi dalam versi itu tidak semua bertuliskan Indonesia, hanya ada beberapa bagian saja dan selebihnya itu pake bahasa Inggris mi. Sejak saya main game ini sudah banyak bahasa Inggris saya tau dalam game ini...” (Ima, 19 tahun. 3 Oktober 2019).

Adapun hal buruk yang dirasakan Ima akibat bermain *game online*, yaitu matanya sering perih dan sakit karena terlalu sering menatap *handphone*. Sudah jelas sekali bahwa terlalu sering menghadap layar/monitor akan membuat mata sakit dan kurang sehat, radiasi yang dipancarkan, apalagi jika terus menerus, mata akan sakit dan nampak buram ketika melihat. Ini dampak yang paling sering terjadi pada gamers. Dalam kasus Ima mungkin karena sering bermain *game online* dalam keadaan berbaring di tempat tidur dan lampu mati sehingga semakin membuat matanya perih. Sehingga membuat Ima tidak terlalu sering bermain *game online*.

“...kalau malam biasa ku matikan lampu kamarku, terus main hp, biasa buka media sosial atau main game online ka’, biasa kayak perih mataku kalau terlalu lama main. Itu mi jarang ma main lagi...”
(Ima, 19 tahun. 3 Oktober).

Dalam kasus informan Ima, Ima merupakan *casual gamer*, dimana pemain hanya bermain *game online* disaat waktu kosong dan bermain untuk relaksasi. Meskipun begitu Ima memanfaatkan *game online* untuk menambah uang jajan sehingga lebih mandiri dan membantu orang tua dalam hal financial meskipun dampak buruknya pada kesehatan matanya yang sering perih ketika bermain.

III. Kasus Gamers III

Informan ketiga bernama Ronald yang berusia 20 tahun yang merupakan mahasiswa swasta di Kota Makassar. Informan Ronald tinggal di Makassar bersama orang tua dan 6 saudaranya. Selain sebagai mahasiswa informan Ronald memilih sebagai driver grab (ojek online), dia bekerja sampingan atau *part time* disaat libur semester saja untuk menambah uang jajan.

Informan Ronald sudah mengenal *game online* semenjak masih banyak *warnet* (warung internet) di Kota Makassar sekitaran 6 tahun, *game online* pertama yang dia kenal adalah Point Blank dan sekarang bermain *game online* PUBG dan Mobile Legends.

a. Alasan Bermain *Game Online* Pada Gamers III

Informan Ronald bermain *game online* Mobile Legend dan PUBG Mobile karena sering melihat teman lingkungannya bermain *game online* sehingga membuat informan Ronald penasaran untuk memainkannya juga.

“...kenal ka’ game online itu dari temanku ji, karena suka sekali ribut disampingku kalau lagi nongkrong di *café*. Baru kuliat kayak seru jadi ikut-ikutan mka juga main itu game...” (Ronald, 20 tahun. 25 Agustus 2019).

Informan Ronald bermain *game online* ketika berkumpul atau nongkrong dengan teman-temannya di *café*. Selain berbincang mereka sering bermain *game online* bareng sehingga membuat situasi semakin rame dan menyenangkan. Informan Ronald juga mengatakan kalau *game*

online sekarang menghubungkan dengan banyak orang beda dengan *game online* dulu seperti di *warnet* yang bermain hanya kita sendiri dengan komputer tidak ada komunikasi timbal baliknya. Dan *game online* sekarang seperti Mobile Legend dan PUBG lebih menantang karena dimainkan secara team dan bisa berkomunikasi langsung.

“...enaknya main game online sekarang bisa ki’ bicara langsung sama team ta’. Jadi nda bisu ki main. Beda dulu waktu main warnet bicara sendiri ki’ sama komputer...” (Ronald, 20 tahun. 25 Agustus 2019).

b. Dampak *Game Online* Pada *Gamer* dan Keluarga *Gamer* III

Fitur *game online* yang sangat disukai pemain adalah fitur menambah teman. Sehingga para *gamers* dapat menambahkan teman atau seseorang yang baru dia kenal melalui game tersebut. Seperti informan Ronald yang mempunyai banyak teman online baik dilingkungan baru maupun di dunia maya.

“...semenjak saya main PUBG, dulu saya juga main Mobile legends, sudah banyak teman gameku saya temui diluar dan kita jalin pertemanan sampai sekarang. Mereka juga semua baik-baik. Bahkan saya pernah dibantu saat ada masalahku, sampai sekarang masih berkomunikasi baik ka’ sama mereka...” (Ronald, 20 tahun. 25 Agustus 2019).

Memiliki banyak teman mempunyai keuntungan seperti ketika kita memiliki masalah atau ketika kita lagi kesusahan. Kita bisa menceritakan dan diberi solusi oleh teman kita, sama seperti yang dirasakan informan Ronald yang merasa beruntung mempunya teman baru meskipun dunia

maya tetapi mereka bisa saling *sharing* dan saling membantu ketika ada masalah.

Informan Ronald bermain *game online* juga karena mengejar tingkatan di *game online* tersebut. Karena ada kebanggaan tersendiri ketika level kita lebih tinggi dibandingkan teman kita. Meskipun begitu ajang gengsi dalam *game online* ini dapat mengakibatkan seseorang dihina atau diejek karena tingkatan level. Semakin tinggi level semakin dibangga-banggakan sedangkan level semakin rendah semakin diejek. Sehingga menimbulkan budaya *bullying*.

“...Baru ada tingkatan-tingkatannya itu game, jadi merasa tertantang ka’ buat capai ke level tinggi. Biasa itu level jadi ajang pamer dan hina karena kalau ada teman ta’ rendah levelnya pasti dikata-katain cupu dan diejek-ejek terus, makanya biasa gengsi jadi harus tinggi levelku biar tidak dikatain ka toh...” (Ronald, 20 tahun. 25 Agustus 2019).

Informan Ronald juga menceritakan bahwa dia pernah berbohong kepada orang tuanya untuk meminta uang urusan sekolah padahal untuk nongkrong di café bermain game online bersama teman-temannya.

“...biasanya kalo habis uangku langsung jeka minta sama bapakku atau mamaku bilang saja saya mau pake urusan kampus atau sekolah, mamaku juga cuek ji dan biasa dia kasih lebih kalo minta ka...” (Ronald, 24 tahun. 25 Agustus 2019).

Sama hal yang disampaikan orang tua Ronald kalau informan Ronald sering tidak mengembalikan uang kembalian ketika disuruh membeli barang di waung.

“...kadang biasa kalau kusuruh anakku beli rokok kembaliannya tidak ada biasa na ambilji langsung, tidak taumi apa nabelikan jarang juga jajan kuliati. Mungkin uangnya napake buat itu game...” (Bapak Aziz, 52 tahun. 3 Oktober 2019).

Bukan hanya itu Ronald juga pernah mematikan telfon dari orangtuanya karena sedang bermain *game online*. Ronald memilih *reject* telfon dari ibunya dibandingkan mematikan aplikasi *game online* alasannya karena apabila dia mengangkatnya dia akan mati di *game* tersebut.

“...biasa kalau lagi main ka’ terus tiba-tiba maceku menelpon langsung ku *reject* tidak ku angkat karena nanti kalah ka di game. Sudah pi game baru ku telpon balik maceku...” (Ronald, 20 tahun. 25 Agustus 2019).

Menurut orang tua Ronald anaknya ketika bermain *game online* menjadi jorok karena sering menyimpan sampah makanannya sembarangan dan anaknya lebih emosional susah untuk diperingati.

“...pernah suatu hari itu anakku lagi baring di kursi tamu sambil bicara sendiri sambil makan kerupuk. Jatuh-jatuh mi sampahnya dimana-mana karena terlalu asik ki’ sama hapenya...” (Bapak Aziz, 52 tahun. 3 Oktober 2019).

“...anakku susah sekali kalo dikasih tau, kadang biasa kalo dikasih tau biasa dia marah marah sama saya, biasa juga kalo dikasih tau dia melawan dan pergi main di rumah temannya sampai bermalam disana...” (Bapak Aziz, 52 tahun. 3 Oktober).

“...kadang melawan kalo ada dikasih taukan, makanya saya biasa diam-diam saja mau dimarahi bagaimana juga dia tidak dengar, susah mi juga karna sudah kecanduan sekali mi, salah saya juga dulu sama bapaknya terlalu manjakan main hp dan tidak batasi dia...” (Bapak Aziz, 52 tahun).

Dampak buruk tersebut membuat komunikasi anak dan orang tua kurang harmonis. Berperilaku buruk seperti berbohong dan lebih memilih mematikan telfon dari orangtuanya merupakan sesuatu yang tidak patut dicontohkan. Belum lagi dampak pada sosial ketika bermain *game* hanya memandang dari level, bermain bukan untuk kesenangan tapi untuk mencapai strata sosial yang lebih tinggi dalam hal ini yaitu level game. Informan Ronald merupakan tipe pemain *hard core* karena bermain secara serius untuk menggapai peringkat dan mengabaikan lingkungan sekitar ketika bermain *game online*.

IV. Kasus Gamers IV

Informan keempat yang bernama Ugha, berusia 22 tahun yang merupakan mahasiswi di salah satu universitas negeri di kota Makassar. Ugha tinggal di kota Makassar bersama nenek dan saudaranya. Informan Ugha tidak terlalu aktif dalam bermain *game online*. Meskipun begitu dia sayang senang ketika bermain *game online*.

a. Alasan Bermain Game Online Pada Gamers IV

Informan Ugha bermain *game online* karena melihat saudara lakinya bermain terlihat asik dan seru sendiri sehingga membuatnya penasaran karena adiknya sering ketawa sendiri, berbicara sendiri dan marah-marah sendiri. Karena rasa penasaran tersebut sehingga membuat

Ugha mendownload aplikasi *game online* Mobile Legend dan meminta saudaranya untuk mengajarnya bermain *game online* tersebut.

Menurut informan Ugha *game online* itu sangat menghibur dan bisa membuat *mood* kita menjadi baik. Apalagi *game online* bisa dimainkan kapanpun dan dimanapun.

“...Game online itu mood booster banget, kalau nda tau apa mau ku bikin pasti main ka’ game online jadi bisa ku lupakan sejenak capekku juga atau stressku, jadi hiburan buat saya...” (Ugha, 22 tahun, 3 Oktober 2019).

Informan Ugha mengungkapkan sebagai *mood booster*, *mood booster* adalah kata yang berasal dari bahasa inggris, yaitu “*mood*” yang artinya suasana hati sedangkan “*booster*” adalah pendorong. *Mood booster* adalah sesuatu hal yang dapat mendorong suasana atau pemberi semangat dan membuat suasana hati menjadi lebih baik dan terhibur.

b. Dampak *Game Online* Pada *Gamer* dan Keluarga *Gamer* IV

Stres tidak hanya dialami oleh orang tua tetapi juga anak-anak dan remaja. Beberapa orang tua terkadang menaruh harapan dan tuntutan yang sebenarnya anak-anak mereka tidak suka, misalnya terkait hobi dan belajar. Bermain game dapat menjadi jalan keluar bagi anak lepas dari tekanan untuk mengurangi tingkat stres. Stres yang berlebihan dapat membuat seseorang menjadi tidak semangat mengerjakan sesuatu.

Dalam banyak kasus yang dialami seseorang atau remaja di Indonesia banyak yang mengobati ke stresan mereka dengan berbagai

cara, salah satu cara yang dilakukan adalah mencari hiburan, pergi liburan ke suatu tempat dan lain sebagainya. Berbeda kasus dengan informan Ugha, dia mengobati stresnya dengan bermain game, game yang paling sering dimainkan adalah game PUBG dan Mobile Legends.

“...waktu saya mau selesai kuliah, saya merasa terbebani sama skripsiku, merasa tertekanka karna belum wisuda. Beberapa kali saya merasa sangat tidak produktif dalam tugas akhirku, stres sekali ka kurasa, tapi teman-temanku ajak ka main game ternyata beban stresku bisa berkurang karna main game...” (Ugha, 22 tahun. 3 Oktober 2019).

Dalam penjelasan Ugha diatas bahwa dia sangat kesulitan dalam menyelesaikan skripsi atau tugas akhirnya di kampus, untuk mengatasi stresnya tersebut ia bermain game online meskipun stressnya hilang sesaat setidaknya membuat informan Ugha sedikit terhibur.

“...semenjak main game online ka beberapa hari saya merasa beban pikiranku yang kemarin sangat kacau sekarang sudah agak mendingan karna main game online sama teman-temanku, setelah itu baru ka kembali konsen untuk kerja skripsiku, dan alhamdulillah saya sekarang sudah sarjana...” (Ugha, 22 tahun. 3 Oktober 2019).

Pernyataan informan Ugha bahwa setelah dia bermain *game online* beberapa hari, dia kembali merasakan perubahan dalam dirinya karena tingkat ke-stresannya sudah berkurang dan pada saat itu juga dia fokus kembali dalam mengerjakan skripsinya. Meskipun begitu ada dampak buruk yang sama seperti informan Ima yaitu apabila keseringan bermain *game online* dapat menyebabkan mata cepat lelah dan bisa perih.

“...2 tahun lalu minus mataku itu -1,5 sekarang -2 tidak tau ka karena keseringan main hp atau faktor lain. Tapi biasa kalau lama

ka main game online bisa perih atau lelah matakaku...” (Ugha, 23 tahun. 3 Oktober).

Dalam kasus informan Ugha yang tidak terlalu banyak memiliki dampak pada dirinya dan keluarganya karena informan Ugha merupakan pemain *newbee*. *Newbee* adalah istilah digunakan untuk pemain pemula atau pendatang baru dalam permainan *game online*. Karena informan Ugha baru mengenal *game online* Mobile Legends dan PUBG Mobile ketika dia stress dalam masa-masa menyelesaikan skripsi.

V. Kasus Gamers V

Informan ke lima dalam penelitian ini bernama Dhewy, yang berusia 23 tahun dan merupakan mahasiswi lulusan D3 jurusan Kebidanan. meskipun lulusan dari kesehatan tetapi Dhewy bekerja sampingan sebagai *shoutcaster*. Salah satu profesi di dunia *game online* yang baru juga peneliti ketahui.

Shoutcaster merupakan orang yang mendedikasikan dirinya dalam hal penyiaran *e-sports event/match/game*. Dalam sebuah pertandingan event *game online* pasti ada satu yang berteriak di tengah keseruan pertandingan, memberikan analisis, memandu penonton menikmati jalannya pertandingan.

a. Alasan Bermain Game Online Pada Gamers V

Selain dari *circle* pertemanan ada juga alasan bermain *game online* karena pasangannya. Seperti hal yang terjadi pada informan Dhewy dia bermain *game online* karena mantannya (pacarnya saat itu) terlalu asik

dan seru sendiri dalam bermain *game online* sehingga membuat dia ingin tau dan ingin bermain bersama dengan pasangannya.

“...awalnya saya kenal game online itu dari mantanku. Dia suka abaikan ka’ jadi biar nda diabaikan ka’ jadi ikut ma juga main biar bisa ka ngobrol sama dia...” (Dhewy, 23 tahun. 28 Agustus 2019).

Topik pembicaraan dengan seseorang apalagi dalam sebuah hubungan itu sangat penting untuk mendapatkan komunikasi yang baik, membangun kedekatan, sehingga kita rela melakukan sesuatu yang sama seperti halnya hobi. Itu yang dilakukan informan Dhewy untuk tidak diabaikan dengan pasangannya dia juga ikut bermain *game online*.

b. Dampak *Game Online* Pada Gamer dan Keluarga Gamer V

Game online merupakan kegiatan yang menghibur sehingga tanpa sadar kita bisa berekspresi sendiri karena sebuah permainan. Sama seperti hal yang dikatakan informan Dhewy yang mengatakan bahwa seseorang yang dulu mengenalkannya *game online* sering tidak menghiraukan orang disekitarnya.

“ ...mantanku dulu main game online tanpa menghiraukan orang disekitarnya, suka bicara sendiri, ketawa sendiri bahkan marah sendiri. Jadi penasaran ka juga apa yang membuat dia bisa ketawa dan marah sendiri, jadi minta ka diajarkan main sama dia....” (Dhewy, 23 tahun. 28 Agustus 2019).

Seperti yang disampaikan informan Dhewy *game online* bisa membuat seseorang berekspresi sendiri seperti ketawa sendiri, marah sendiri dan berbicara sendiri. Karena ketika kita sudah masuk dalam permainan kita bisa menjadi sibuk sendiri tidak menghiraukan lingkungan

sekitar. Hal tersebut memiliki dampak buruk karena tidak memperhatikan sekitarnya.

Informan Dhewy yang awalnya hanya penasaran dengan apa yang terjadi dengan mantan kekasihnya saat bermain *game online* menjadi pemain yang sangat aktif di dunia *game online*. Sehingga membuat informan Dhewy mencari kerja sampingan sebagai *shoutcaster*, profesi yang juga baru diketahui peneliti.

Profesi *shoutcaster* menjadi pekerjaan baru dalam dunia *e-Sports*. *E-Sports* saat ini menjadi salah satu industri yang menjanjikan, pasalnya banyaknya penonton dalam satu tournament membuktikan bahwa *e-Sports* bisa memberikan keuntungan tersendiri oleh beberapa pihak, masuknya sponsor-sponsor dalam suatu tournament, menjadi ajang nasional dan internasional. Menjadi cabang olahraga di Asian Games dan Sea Games. Profesi pekerjaan dalam dunia *game online* yang dapat menghasilkan uang. Profesi pekerjaan tersebut ditekuni oleh informan “Dhewy” yang berumur 23 tahun yang merupakan lulusan D3 kebidanan.

“...Kuliahku sudah selesaimi, saya kuliah D3 kebidanan. Tapi sekarang kerjaku sementara sebagai *shoutcaster* di event tournament, biasanya suka ka isi acara di tournament Mobile Legends di Makassar.....” (Dhewy, 23 tahun. 28 Agustus 2019).

Shoutcaster merupakan orang yang mendedikasikan dirinya dalam hal penyiaran *e-sports event/match/game*. Dalam sebuah pertandingan event *game online* pasti ada satu yang berteriak di tengah keseruan pertandingan, memberikan analisis, memandu penonton menikmati

jalannya pertandingan. Mungkin hampir mirip dengan tugas *presenter*/MC ataupun juri komentator. Seperti penjelasan dari informan Dhewy:

“...Shoutcaster sama ji mirip-mirip dengan komentator olahraga, bedanya kita komentari pertandingan event seru game online. Jadi harus bagus skill bicara ta’ dan harus ki mengerti gamenya juga. Makanya sering ka main game online khususnya Mobile Legends, PUBG dan COD biar ku tau jalan permainan saat pertandingan...” (Dhewy, 23 tahun. 28 Agustus 2019).

Seiring dengan berkembangnya *e-sports* di Indonesia khususnya di Kota Makassar, kebutuhan akan pekerjaan *shoutcaster* ini juga semakin tinggi. Semakin banyak kompetisi yang hadir, maka para penyelenggara tentu akan semakin membutuhkan *shoutcaster* untuk memeriahkan acara mereka

Semakin maraknya lomba dan tournament *game online* semakin banyak juga peluang orang menjadi *shoutcaster*. Profesi tersebut seperti penyiar dalam sebuah *tournament e-sport*, bertugas menarasikan aksi permainan para *gamers* yang ikut dalam *tournament*. *Shoutcaster* juga bertugas menjaga dan meningkatkan gairah penonton selama pertandingan berlangsung, melakukan analisa strategi, prediksi sampai menyiapkan sesi jenaka agar tak membosankan. Sama seperti yang diungkapkan informan Dhewy.

“...shoutcaster harus punya skill berbicara yang baik dan tidak membosankan, harus ki buat penonton antusias selama pertandingan. Dan harus ki juga netral tidak bias kesalah satu tim yang bertanding...” (Dhewy, 23 tahun. 28 Agustus 2019).

Dhewy merupakan lulus D3 jurusan kebidanan yang memilih profesi pekerjaannya yaitu *shoutcaster*. Profesi yang sudah hampir 2 tahun dia jalani, memiliki penghasilan setiap tournament yang berbeda-beda tergantung penyelenggara *e-sports*. Biasa Dhewy mendapatkan penghasilan 1 juta sampai 3 juta sekali tournament.

“...tidak menentu penghasilannya tergantung tournament apa ku ikuti, tapi minimal 1 juta biasa sekali tournament , pernah juga 3 juta tapi itu karena acara besar, banyak sponsor dan banyak penontonnya karena tempatnya di CCC...” (Dhewy, 23 tahun. 28 Agustus 2019).

Bukan hanya menghasilkan uang, informan Dhewy meningkatkan kemampuan berbahasa Inggrisnya juga, karena sebagai *shoutcaster* dia harus mengetahui istilah-istilah *game online* yang menggunakan bahasa asing. Kita semua tahu bahwa kebanyakan *game online* yang diminati berasal dari luar negeri dengan mayoritas menggunakan bahasa Inggris. Jika ingin secara lebih mudah memahami game tersebut mau tidak mau harus belajar arti dari bahasa atau kata yang digunakan dalam *game online* tersebut. Hal inilah yang secara tidak langsung mampu membuat kemampuan berbahasa asing para pemainnya meningkat.

“... ini aplikasi game berbahasa inggris jadi mau nda mau harus ki tau apa artinya. Baru biasa kalau main dapat ki’ teman team dari luar negeri. Jadi biasa sok sok meka bahasa inggris meskipun nda tau ka’ benar apa nda artinya heheh...” (Dhewy, 23 tahun. 28 Agustus).

“...belum lagi kalau bekerja ki’ harus ki pandai dalam berbicara dan menguasai bahasa inggris karena banyak istilah game online dalam bahasa inggris, semacam bahasa gaulnya...” (Dhewy, 23 tahun. 28 Agustus).

Informan Dhewy juga menjelaskan dia sudah hampir tiga tahun bermain game online dan sudah memiliki banyak teman di *game online* tersebut, *game online* tersebut telah mempertemukannya dengan teman-teman diluar sana. Dalam pengalaman dia bermain *game online* dia mengungkapkan hal yang sangat menarik:

“...sejak saya main game online bukan hanya teman saja yang saya dapat bahkan pacar saya dapat di mobile legends, hehehehe itu mi’ dibilang cinlok. Alhamdulillah masih sama ka’ sampai sekarang sama dia (sambil tersenyum)...” (Dhewy, 23 tahun. 28 Agustus 2019).

Pernyataan yang sangat menarik dari Dhewy yang di ungkapkan diatas bukan hanya teman main saja yang dia dapatkan bahkan pasangan, padahal seperti kita ketahui bahwa informan Dhewy mengenal *game online* dari mantan kekasihnya yang merupakan pasangannya dulu dan sekarang mendapatkan pasangan baru dari *game online*.

Salah satu dampak positif dari bermain game online adalah memiliki teman yang lebih di luar dari lingkungan, dan dapat menambah banyak teman. Karena *game online* ini bisa bermain sambil berkomunikasi langsung atau *open voice*.

Dalam kasus informan Dhewy kita bisa lihat bahwa dia memilih jalur yang berbeda dari profesi studinya , dari jurusan kebidanan dia lebih memilih menekuni dan bekerja sebagai *shoutcaster game online*. Informan Dhewy dapat menghasilkan uang sehingga membantu meringankan beban orang tuanya.

Informan Dhewy masuk dalam kategori *pro player* atau *pro gamer* karena bermain *game online* bukan untuk kesenangan lagi, tetapi menjadi ajang mata pencaharian sebagai *shoutcaster* dan sudah sangat handal dalam bermain *game online*.

VI. Kasus Gamers VI

Informan ke enam bernama Iqbal yang merupakan mahasiswa lulusan universitas negeri di kota Makassar. Informan Iqbal berumur 24 tahun dan tinggal di Makassar bersama orang tua dan ketiga saudaranya. Kesibukkan Iqbal sekarang yaitu mencari job atau pekerjaan. Karena tidak memiliki kegiatan lainnya sehingga membuat Iqbal sering bermain *game online* di rumah bersama adik lelakinya.

a. Alasan Bermain Game Online Pada Gamers VI

Informan Iqbal bermain *game online* karena diperkenalkan oleh temannya di kampus. *Game online* yang sering dia mainkan yaitu Mobile Legends. Karena informan Iqbal lebih banyak di rumah sehingga waktunya kebanyakan bermain *game online*.

“... awalnya temanku ji ajar ka’ main itu game tapi nda tau kenapa sekarang malah saya yang lebih sering main itu game dibanding temanku. Mungkin karena itu temanku sibuk kerja dan saya masih nganggur...” (Iqbal, 24 tahun. 30 Oktober 2019).

Menurut Iqbal *game online* sangat membantu ketika dia merasa bosan. Dibandingkan dengan nongkrong diluar informan Iqbal lebih memilih bermain *game online* dirumah, karena status dia sekarang bukan mahasiswa lagi sehingga uang jajannya berkurang membuat Iqbal malas

keluar rumah karena dia sadar diri kalau belum mendapatkan pekerjaan. Informan Iqbal aktif bermain *game online* lagi juga karena adiknya yang sering mengajaknya *mabar* (main bareng) di rumah. Adik laki-lakinya berumur 13 tahun dan sekarang sudah kelas 3 SMP.

b. Dampak *Game Online* Pada *Gamer* dan Keluarga *Gamer VI*

Meskipun Iqbal sangat sering bermain *game online* tetapi dia memiliki banyak waktu di rumah bersama adik dan keluarganya sambil menunggu panggilan pekerjaan. Dan bisa makan siang bersama keluarganya karena sebelumnya dia jarang makan siang karena harus sekolah dan kuliah kecuali ketika hari *weekend*.

Dampak Positif bermain game juga dapat mempercepat pola pikir. Karena jika sering bermain *game online* strategi dapat merangsang otak untuk mampu berpikir dengan cepat, khususnya dalam mengambil keputusan. Dalam kasus yang dialami oleh informan Iqbal dia mengungkapkan hal yang mengenai pola pikir kecerdasan otak menjadi lebih baik dalam dunia *game online* bahkan bisa dikatakan mampu membuat taktik atau strategi dalam memenangkan sebuah pertandingan game online khususnya ketika bermain team. Dalam penjelasannya dia mengatakan bahwa cara atau strategi ia miliki untuk mengalahkan lawan mereka, dalam game online khususnya PUBG dan Mobile Legends para pemainnya harus memiliki cara sendiri atau strategi sendiri untuk melumpuhkan lawan-lawan mereka.

“...saya sudah mampu membuat strategi untuk kalahkan lawanku, dan strategi itu hanya saya yang tau dan tim ku kalo saya main pake tim...” (Iqbal, 24 tahun. 30 Oktober 2019).

Meskipun begitu banyak halangan ketika bermain *game online* seperti jaringan jelek atau mendapatkan team yang *away from keyboard* (AFK) sehingga informan Iqbal harus melatih kesabarannya. Belum lagi kita harus menjaga lisan ketika bermain bersama teman. Tingkat kesabaran dalam bermain game itu sangat perlu diterapkan kerana game tidak hanya melatih ketangkasan para pemainnya tetapi juga melatih seberapa besar kesabaran mereka dalam memainkannya.

“...ada beberapa part kita harus menahan emosi kita kalo kita sedang main game, apalagi kalau gamenya yang memerlukan emosional yang tinggi jadi kita harus menahan emosi kita, kita harus sabar kita main sama teman, kalo kita tidak sabar maka kita juga biasa sering kalah...” (Iqbal, 24 tahun. 30 Oktober).

Adapun dampak negatif yang dirasakan informan Iqbal yaitu kurang tidur karena *game online*. Kita sering lupa dengan kebutuhan primer yang satu ini, akibatnya dampak negatif kekurangan tidur mendatangi kita, kita akan kehilangan kantuk pada saat terlalu asyik memainkan sebuah permainan akibatnya urusan yang penting menjadi terabaikan. Dalam kasus pemain game online PUBG dan Mobile Legends lebih banyak memainkan game pada saat malam hari menjelang pagi hari, seperti informan Iqbal.

“...dehh biasa kalau mabar (main bareng) meka sama temanku sampai lupa waktu. Bisa sampai subuh ka' main game online....” (Iqbal, 25 tahun. 30 Oktober).

Kurang tidur membuat kesehatan terganggu dan membuat kita kurang fokus karena tubuh kita kurang beristirahat apalagi mata terlalu sering terpapar cahaya *gadget*. Sehingga membuat Iqbal sering bangun siang dan dimarahi orang tuanya karena tidak bangun pagi membuat rejeki kita hilang. Iqbal juga mengatakan kalau ibunya sering memarahi adik lelakinya karena sering berbicara sendiri tengah malam dan membuat adiknya sering terlambat ke sekolah karena begadang bermain *game online*.

Dampak buruk pada keluarga dalam kasus informan Iqbal yaitu *game online* membuat kecanduan dan lupa waktu sehingga jam tidur tidak teratur dan membuat kegiatan atau aktivitas terganggu seperti adiknya yang sering terlambat ke sekolah membuat ibunya sering marah.

VII. Kasus Gamers VII

Informan ke tujuh bernama Afif yang berumur 25 tahun. Informan Afif bekerja di sebuah Mall di kota Makassar sebagai karyawan IT di bioskop. Afif pernah lama merantau di pulau Jawa untuk menekuni pendidikan S1 nya dan kembali ke Makassar. Informan Afif tinggal bersama orangtuanya di Makassar.

Informan Afif sangat menyukai bermain *game online*, dia sudah banyak mengenal *game online* sejak dia duduk di bangku SMP dan informan Afif masih sering bermain *game online* disela-sela pekerjaannya.

a. Alasan Bermain *Game Online* Pada Gamers VII

Media hiburan sendiri memiliki arti sebagai suatu wadah yang dapat menghiburkan, menyenangkan dan mempunyai kepuasan sendiri. Salah satunya didapat dalam *game online*. Menurut informan Afif *game online* merupakan sesuatu hal yang menghibur ketika dia sedang emosi atau ketika suntuk karena pekerjaan. Meskipun bukan anak-anak atau remaja lagi tetapi jiwa bermain *game online* masih melekat di informan Afif.

“...biasa main ka’ *game online* itu ketika lagi nda ada ku kerja, lagi menunggu atau karena suntuk sama pekerjaan. Karena jadi hiburan sekali bisa luapkan emosi juga disitu dan bisa berkomunikasi sama teman ta yang lain...” (Afif, 25 tahun. 28 Oktober 2019).

Awal mengenal *game online* Mobile Legend dan PUBG ketika informan Afif menempuh pendidikan di Surabaya, diperkenalkan oleh teman kostnya dan sering main bareng dengan teman kuliah dan kostnya disana.

“...saya pertama kali main game di hapeku itu masih sekolah ka. Tapi kalau mobile legends dan PUBG itu saya main waktu masih kuliah semester-semester akhir karena teman kostku suka main itu game dan diajak ka’ main bareng...” (Afif, 25 tahun. 18 Oktober).

Alasan informan Afif juga untuk bersilahturahmi dan menjaga komunikasi dengan teman-temannya di dunia maya, karena Afif memiliki banyak teman di *game online*. Informan Afif sering berbincang banyak hal dengan teman di dunia mayanya, sharing masalah pekerjaan ataupun kehidupan. Informan Afif mengatakan kalau dia mungkin seorang *introvert*

di *real life* lebih pendiam dan tertutup beda halnya ketika di dunia maya, mungkin karena tidak bertatap langsung jadi membuat dia lebih terbuka kepada teman-teman onlinenya.

“...tidak tau kenapa lebih cepat ka’ terbuka sama temanku di dunia maya dibandingkan teman di dunia nyata. Itu mi lebih suka berkomunikasi sama teman onlineku. Mungkin karena introvertka di’...” (Afif, 25 tahun. 28 Oktober 2019).

b. Dampak *Game Online* Pada *Gamer* dan Keluarga *Gamer* VII

Game Online bukan hanya bisa mengenal teman baru dan lingkungan baru. Tetapi *game online* juga mempunyai kesempatan untuk menghasilkan uang. seperti dengan adanya profesi joki, *shoutcaster* hingga jual beli *inventory* dalam *game online* tersebut.

Di dalam dunia permainan *game online* ada istilah profesi “joki”. Joki bisa diartikan sebagai pemain yang menyewakan jasanya untuk menaikkan peringkat atau level akun pemain yang membayarnya. Mereka di-*boost* (istilah praktik joki di luar negeri) akan membayar sejumlah uang kepada joki sesuai dengan berapa level atau peringkat yang naik. Profesi ini muncul karena banyak pemain yang berlomba-lomba demi gengsi dan kepuasan untuk naik level dalam *game online* tersebut. Strata sosial dalam bermain *game online*, karena banyak yang memamerkan level gamenya dan bangga ketika levelnya tinggi dibanding dengan pemain lain. Biasanya yang memakai jasa joki ini adalah pemain yang sudah putus asa kalah terus atau pemain yang ingin bermain game secara mudah. Dan keuntungan bagi para joki bisa mendapatkan penghasilan

dan mengasah cara bermain lebih baik lagi agar dapat selalu digunakan jasanya.

Seperti yang di katakan oleh informan Afif profesi joki sangat marak sekali di dunia *game online*, memakai jasa joki sama seperti kecurangan karena dibantu oleh orang yang sudah handal.

“...banyak sekali mi temanku yang pake jasa joki, biasa mereka mengeluarkan uang 50.000 setiap naik level, tapi curang toh itu karena bukan dia yang mainkan itu game...” (Afif, 25 tahun. 28 Oktober).

Informan Afif lebih memilih mencari penghasilan melalui lomba tournament dibandingkan menjadi jasa joki. Karena menurut dia hal itu bukan hal yang jujur, meskipun sepele tetapi harus bermain dengan kejujuran. Informan Afif pernah mengikuti tournament *mobile legends* dan menang juara 2 mendapatkan uang 500.000 pada tahun 2018 ketika dia masih merantau di kota Surabaya.

Dalam bermain *game online* di tournament dan bermain biasa sangatlah berbeda. Karena ini pertandingan jadi harus memiliki taktik agar bisa memenangkan pertandingan.

“...kalo masalah taktik atau strategi kita sudah kuasai bahkan saya pernah main game online di turnamen dan saya juga sebagai juara dua, saya dan timku ada cara dan strategi sendiri juga dan itu kita pikirkan bersama-sama sebelum kita ikut pertandingan atau kompetisi yang diselenggarakan oleh event-event diluar...” (Afif, 25 tahun. 28 Oktober 2019).

Afif menjelaskan bahwa pemikiran tentang strategi sudah mereka rancang sedemikian rupa agar ia atau timnya memenangkan suatu

turnamen atau pertandingan. Jadi dalam bermain game online khususnya PUBG dan Mobile Legends sangat memerlukan pemikiran yang jernih dan tidak sembarangan dalam menentukan strategi. Informan Afif merupakan tipe pemain *pro player* atau *pro gamer* karena bermain *game online* tingkat tournament dan juara 2.

VIII. Kasus Gamers VIII

Informan yang terakhir yaitu Nisa yang merupakan informan ke delapan dalam penelitian ini. Nisa berumur 26 tahun dan aktivitasnya sekarang yaitu mengurus rumah tangga. Informan Nisa tinggal di Makassar berdua dengan suaminya yang bernama Nur. Mereka merupakan pasangan suami istri yang baru menikah dan baru memulai kehidupan berkeluarga. Nisa asli orang Makassar sedangkan suaminya perantau di Makassar yang berasal dari Kalimantan.

a. Alasan Bermain Game Online Pada Gamers VIII

Informan Nisa bermain *game online* karena mengikuti suaminya. Awalnya informan Nisa sangat kesal karena diacuhkan oleh suaminya yang terlalu asik bermain *game online* tetapi sekarang informan Nisa lebih aktif bermain *game online* dibandingkan suaminya.

“...dulu pernah ka marah-marah sama suamiku yang kerjanya main game online PUBG, biasa dicuekin ka’ kalau dia main mi itu game. Sampai akhirnya mau ka’ tau itu game kenapa bisa buat suamiku asik sendiri. Pas ku tau mi itu game jadi suka ka ikut main juga sama suamiku...” (Nisa, 26 tahun. 18 Oktober 2019).

Informan Nisa mulai menyukai permainan *game online* karena menurut dia *game online* khususnya PUBG Mobile sangatlah seru karena

dimainkan secara team sehingga membuat permainan lebih rame dan asik.

b. Dampak *Game Online* Pada *Gamer* dan Keluarga *Gamer VIII*

Dalam kasus keluarga kecil ini memiliki kejadian-kejadian ketika bermain *game online* lupa waktu dan tidak memperhatikan sekitarnya seperti yang dikatakan suami Nisa kalau istrinya pernah terlalu asik bermain *game online* sehingga membuat masakannya gosong.

“.. dulu dia suka sekali marah-marah kalau main ka’ game online karena biasa sibuk sendiri ma itu kalau lagi main. Jadi dari pada bete ki istriku jadi ku ajar mi dia main juga itu game biar bisa ka main bareng sama dia dan temanku. Tapi sekarang malah istriku yang ketagihan terus main game online. Pernah sampai hangus masakannya karena main game ki’ saat lagi memasak...” (Nur, suami Nisa. 18 Oktober 2019).

Yang awalnya informan Nisa sebagai istri marah karena suaminya terlalu asik bermain *game online* menjadi terbalik situasinya karena suami Nisa sering marah ketika istrinya lupa waktu bermain *game online* dan melalaikan pekerjaan rumah. Suami Nisa juga menyampaikan kalau istrinya sering bertanya apa arti kata-kata dalam game tersebut atau kalimat-kalimat yang disampaikan pemain lain sehingga membuat obrolan suami istri ini seputar *game online* terus,.

“...hampir semuanya saya cari tau artinya satu satu, itumi yang sebabkan saya kalo main game tidak susah lagi karna saya sudah tau kata perkata yang ada di game itu, atau biasa kalau nda tau ka’ artinya ku tanyaki suamiku untuk translatekan ka’ ...” (Nisa, 26 tahun. 18 Oktober 2019).

Suami Nisa juga mengatakan kalau istrinya jadi ikut-ikutan emosi ketika jaringan jelek padahal dulu istrinya tidak pernah mengeluh ketika jaringan jelek. Semenjak mengenal *game online* informan Nisa jadi sering mengeluh dan itu membuat mereka sering bertengkar karena masalah sepele karena *game online*. Informan Nisa mengakui semenjak bermain *game online* dia menjadi sering marah-marah sendiri apalagi ketika kalah dalam pertandingan *game online*.

“...biasa itu harus ki’ sabar kalau main game online baru jaringan ta’ lagi jelek. Deh biasa marah-marah ka’ karena jaringan. Jadi harus ka banyak bersabar kalau jelek mi jaringan, karena mau mi diapa toh...” (Nisa, 26 tahun. 18 Oktober 2019).

Informan Nisa merupakan pemain *newbee* karena baru bermain *game online* dan masih merasakan menggebu-gebunya bermain karena rasa penasaran. Dampak buruk bagi keluarga kecil ini membuat interaksi kurang harmonis akibat emosional bermain *game online* dan membuat lupa waktu ketika bermain akibatnya melalaikan pekerjaan rumah.

Dapat diketahui hal ini menjelaskan bahwa kecanduan *game* dapat meghilangkan akal sehat mereka. Mereka akan melakukan hal apapun untuk memenuhi hasratnya. Beberapa dampak yang kurang baik yang terjadi dalam lingkungan keluarga akibat dari kecanduan game online. Hal tersebut jika dibiarkan akan menambah masalah dalam lingkungan keluarga. Untuk itu orang sekitar pemain khususnya keluarga pemain diharapkan pengawasan yang lebih ketat terhadap gamers.

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dalam penelitian ini memiliki 8 kasus informan yang berbeda-beda. Dari 8 kasus dalam penelitian ini banyak pemain yang berperilaku buruk sehingga merugikan diri sendiri dan orang sekitarnya terlebih keluarga pemain.

Salah satunya ada kasus dimana sebuah keluarga suami-istri yang kurang harmonis akibat emosional bermain *game online*, mereka sering bertengkar ketika *game* tersebut kalah atau ketika jaringan jelek. Ada juga kasus informan yang sering berbohong kepada orangtuanya dan banyak kasus informan yang lupa waktu ketika bermain *game online* sehingga tidak memperhatikan lingkungan sekitarnya, sering mengabaikan orang-orang disekitarnya karena lebih fokus terhadap *gadget*.

Faktor penyebab bermain *game online PUBG dan Mobile Legends* dan dampak yang ditimbulkan akibat bermain game online terlihat nyata. Hal tersebut terbukti dengan adanya faktor-faktor yang menyebabkan seseorang bermain *game online*, yaitu (a) Komunikasi yang kurang maksimal antara anak dengan anggota keluarga, khususnya orangtua; (b) Pengawasan orang tua yang kurang kepada anak; (c) Kejenuhan atau merasa bosan seseorang akan rutinitas yang monoton. *Game online*

mempunyai dampak negatif diantaranya dampak sosial, dampak psikis, dan dampak fisik.

Implementasi faktor penyebab bermain *game online* dan dampak negatifnya bagi pemain dikalangan keluarga di Kota Makassar. Hal tersebut terlihat dengan adanya pemain yang sampai berjam-jam bermain *game online*. Pemain *game online* di Makassar tidak menyadari akan bahayanya jika terlalu sering memainkan *game online* hanya sebatas memikirkan kesenangan dan menghilangkan kebosanan.

B. SARAN

1. Para pemain *game online* hendaknya berupaya untuk mengurangi bermain *game online* karena dapat berdampak buruk bagi mereka, baik dampak negative secara fisik maupun sosial. Para pemain dapat mengisi waktu luang dengan berbagai hal-hal positif lainnya seperti kegiatan berolahraga, makan ataupun bercengkrama dengan teman.
2. Para orang tua diharapkan mampu memberikan pengawasan secara lebih intensif terhadap para pemain, sehingga mereka tidak banyak menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game online*. Orang tua juga disarankan untuk tidak memberikan uang saku berlebihan kepada anaknya, karena dapat disalahgunakan oleh anak untuk bermain *game online*.

DOKUMENTASI



(Afif, 25 tahun. 28 Oktober 2019)



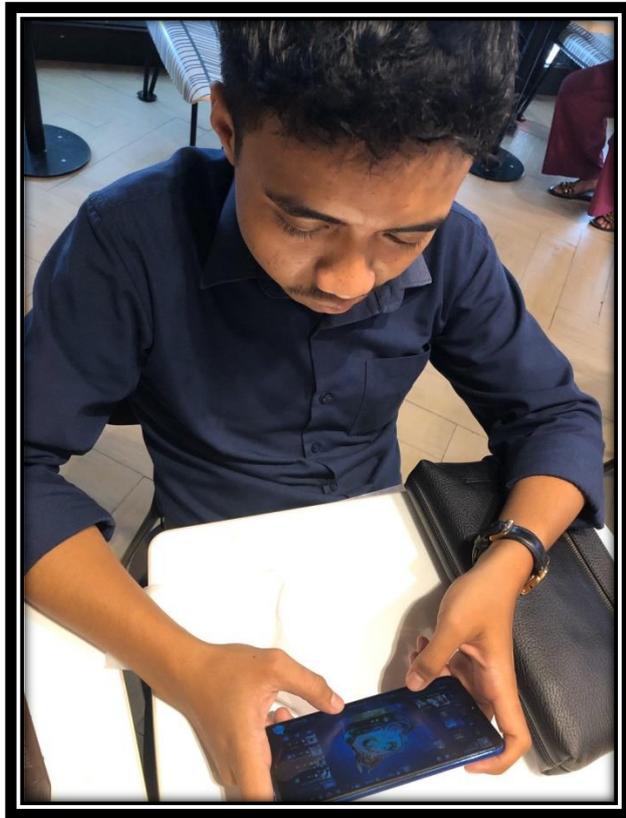
(Ugha, 22 tahun. 3 Oktober 2019)



(Ibu Maryati, 49 tahun. 3 Oktober 2019)



(Iqbal, 24 tahun. 30 Oktober 2019)



(Ronald, 20 tahun. 25 Agustus 2019)



(Bapak Aziz, 52 tahun. 3 Oktober 2019)

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.
- Andang, Ismail. 2016. *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Aryono, Suyono. 1985. *Kamus Antropologi*. Jakarta: Akademi Persindo.
- Azis, Ragil. 2011. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Malang: Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim.
- Bahtiar, Najibah. 2013. *Dampak Teknologi Permainan Modern Terhadap Kehidupan Anak dan Remaja Dikompleks Bumi Tamalanrea Permai (BTP)*. Makassar: Universitas Hasanuddin.
- Biro Pusat Statistik. 2014. *Data Presentasi Pengguna Game di Indonesia*. Jakarta.
- Creswell, J.W. 2012. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Dewardari. 2013. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 1 Sapurankabupaten Wonosobo*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana.
- Friedman. 1998. *Keperawatan Keluarga*. Jakarta: EGC.
- Gaol, Thresia Lumban. 2012. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Grant, J.E & Kim. 2003. *Stop me because I can't stop myself*. McGrawHill.
- Hasan. 2011. *Multiplayer Online Game*. PT Gramedia: Bandung.
- Hyoscymina, Darosy Endah. 2011. *Peran Keluarga Dalam Membangun Karakter Anak*. Semarang: Jurnal Psikologi Undip.

- Kuss, D.J. 2011. *Adolenscent Online Gaming Addiction. Education and Health*
- Malaby, T.M. 2012. *Our Present Misfortune: Games and The Post-bureaucratic Colonization of Conti-ngency*. Social Analysis.
- Moleong, Lexy. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nikita, 2001. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: PT. Sarana Kinasih Satya Sejati.
- Pawito, 2007. *Penelitian Komukasi Kualitatif*. Yogyakarta: Pelangi Aksara.
- Pertiwi, Aprilia. 2006. *Bermain Dunia Anak*. Jakarta: Yayasan Aspirasi Muda.
- Pradini, Jihan Desinta Ananda. 2017. *Pola Asuh Anak Ditinjau dari Aspek Relasi Gender*. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Robert, J.M., M.J. Arth dan R.R Bush. 1959. *Games In Culture*. American Antrhoppologist. LXI.
- Rudiyansah. 2014. *Dampak Game Online Terhadap Pelajar Dan Mahasiswa (Studi Kasus Game Center Di BTP Kelurahan Tamalanrea)*. Makassar: Universitas Hasanuddin.
- Santoso, M Raka. 2014. *Sejarah Dan Nama Game Online Pertama*. Tangerang: Universitas Surya.
- Silalahi. 2010. *Keluarga Indonesia: Aspek dan Dinamika Zaman*. Jakarta: Raja Grafindo Jakarta.
- Suciati. 2013. *Konseling Keluarga I-CACHO-E Untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Game*. Jurnal Bimbingan Konseling.
- Surbakti. 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Medan: Jurnal Ilmiah Universitas Quality Medan.
- Sutardi, Tedi. 2007. *Antropologi: Mengungkapkan Keragaman Budaya*. Bandung: PT. Setia Purna Inves.

Suwondo, Bambang. 1983. *Permainan Anak-Anak Jawa Tengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.

Sztompka, Piotr. 2011. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Prenada.

Wahyuningsih, Sri. 2009. *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-5 Tahun*. Bandung: PT. Sandiarta Sukses.

Yanto, Riki. 2011. *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja*. Padang: Universitas Andalas.

Situs Internet:

Conny, Semiawan. 2008. *Pengertian Permainan Rakyat*.
<http://Blogspot.Com> 05/08/2012.

Funk, John. 2013. *MOBA, DOTA, ARTS: A Brief Introduction To Gaming's Biggest, Most Impenetrable Genre*.

<https://www.polygon.com/2013/9/2/4672920/moba-dota-arts-a-brief-introduction-to-gamings-biggest-most>. 27/04/2017.

Hamari and Sjoblom, Max. 2016. *eSports*. Wikipedia
<https://en.wikipedia.org/wiki/ESports>.

Hystaryanto. 2010. *Kebudayaan Dalam UUD 1945*
<http://Blog.Wordpress.Com> 09/05/2010.

Karmali, Luke. 2013. *IGN.com*

<https://www.ign.com/articles/2013/10/21/call-of-duty-players-arent-hardcore-gamers-says-infinity-ward>

Ligagame. *Sejarah Game Online Di Indonesia*
http://www.ligagame.com/index.php?option=com_content&view=article&id=87&catid=1&Itemid=1 10/05/2010

Suciati. 2013. *Konseling Keluarga I-CACHO-E Untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Game*. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2 , 130-135. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php>. 9/01/2018

Yee. 2002. *Motivasi of Play in Online Games*. *Jurnal of CyberPsychology and Behavior*
<https://www.google.co.id/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www.nickyee.com/pubs/Yee%2520-%2520Motivations%2520>. 4/01/18.