

MOTIVASI DAN DAMPAK GAME ONLINE: STUDI EMPIRIS DI INDONESIA

TUGAS AKHIR

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Informatika*



Disusun oleh:

Nama: Arben Mushadad

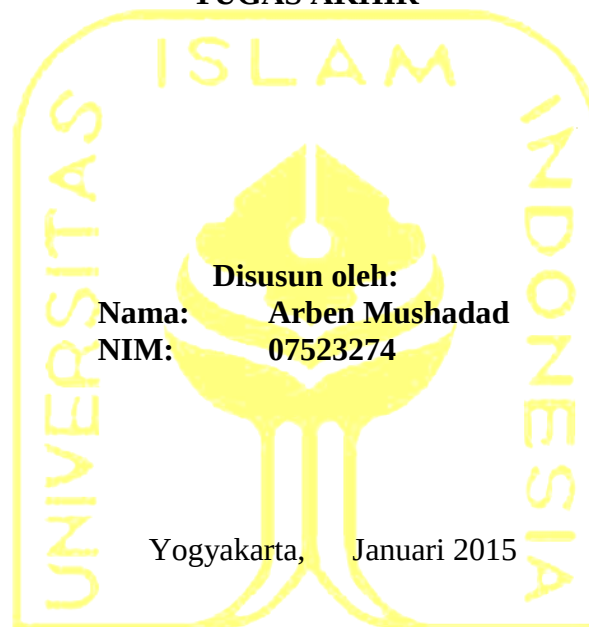
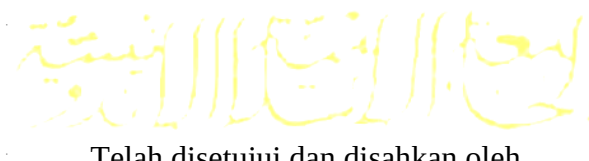
NIM: 07523274

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2014**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**MOTIVASI DAN DAMPAK GAME ONLINE: STUDI EMPIRIS
DI INDONESIA**

TUGAS AKHIR



Telah disetujui dan disahkan oleh
Dosen Pembimbing,

Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIP 98523102

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: Arben Mushadad

NIM: 07523274

Program Studi: Teknik Informatika

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

MOTIVASI DAN DAMPAK GAME ONLINE: STUDI EMPIRIS DI INDONESIA, benar-benar merupakan hasil karya pribadi dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Yogyakarta, Januari 2015

Arben Mushadad

07523274

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

MOTIVASI DAN DAMPAK GAME ONLINE: STUDI EMPIRIS DI INDONESIA

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Nama: Arben Mushadad
NIM: 07523274

**Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia**

Yogyakarta, Januari 2015

Ketua,

Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D.

(.....)

NIP 98523102

Tim Penguji,

Affan Mahtarami, S.Kom., MT.

(.....)

NIP 055230701

Taufiq Hidayat, S.T., MCS.

(.....)

NIP 985230101

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Hendrik, S.T., M.Eng.
NIP 055230503

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan Penuh rasa bersyukur saya persembahkan karya ini kepada :
Allah, Tuhan Yang Maha Esa yang selalu menjaga dan melindungi serta
mendengarkan doa-doa dari hambanya..

Rasulullah SAW, Sang panutan kita semua.

Papa dan mama, *Orang tua yang luar biasa hebat.*
Terima kasih atas semua didikan, doa, dukungan, tuntunan, kasih sayang,
dan maaf selalu Merupakan.

Almarhum papa, Terima kasih sudah membesarkan dan juga mendidik dari
kecil sampai lulus bisa sekarang jadi sarjana pa, semoga mendapatkan
tempat yang layak di alam sana.

Rak Dian dan Ayuk Lia, Yang senantiasa memberikan dukungan dan terus
mensupport dan yang senantiasa mendoakan.

Pak Fathul, *selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pelajaran dan*
bimbingannya selama skripsi ini, terima kasih banyak, maaf jika
ada salah selama dibimbing oleh Bapak.

Teman-teman satu angkatan, terima kasih atas dukungan dan supportnya
untuk kalian semua yang sudah berbagi suka dan duka selama ini.

Sekali lagi terimakasih untuk semuanya

MOTTO

*“Allah akan mengangkat derajat orang-orang beriman diantara kalian dan orang-orang
berilmu”.*

(Q.S. Al Mujadalah ayat 11)

*Man jaddah wajadah, selama kita bersungguh-sungguh, maka kita akan memetik buah yang
manis. Segala keputusan hanya ditangan kita sendiri, kita mampu untuk itu (B. J. Habibie)*

*Mulailah bermimpi, mimpikanlah mimpi baru dan berusahalah untuk merubah mimpi itu
menjadi kenyataan (Soichiro Honda, founder honda motor)*

Anda tidak harus kaya untuk mencapai potensi Anda (Barrack Obama)

Bisa atau tidak bisa, harus bisa.

Mimpi, mimpi, mimpi dan Mimpi. Teruslah bermimpi.

*Jangan pantang menyerah dan putus asa apapun yang terjadi, jika kita menyerah, maka
habislah sudah.*

*“ Jadilah sabar dan sholat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang
yang sabar”.*

(Q.S. Al Baqarah ayat 153)

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikumWr. Wb.

Syukuralhamdulillah, segala puji dan syukur tidak akan berhenti penulis persembahkan kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan segala rahmat, berkatdanhidayahnya, serta perlindungan dan kesehatan sehingga dengan segala keterbatasan yang ada, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“MOTIVASI DAN DAMPAK GAME ONLINE (STUDI EMPIRIS DI INDONESIA)”**. Shalawat serta salam senantiasa penulis limpahkan pada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi teladan bagi penulis. Penulisan skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat penyelesaian program studi Teknik Informatika pada Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa dukungan, bantuan, bimbingan, doa, kritik dan saran dari semua pihak. Oleh karena itu, perkenankanlah penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak terkait yang telah memberikan kontribusi terhadap skripsi ini. Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa merupakan hal yang pertama telah memberikan jalan untuk terselesaikan seluruh isi dari skripsi.

Bapak H. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D yang kedua, selaku dosen pembimbing yang dengan ketulusan hati dan kesabaran memberikan bimbingan, arahan dan masukan bagi penulis dalam kesempurnaan penyusunan skripsi ini.

Bapak Dr. Drs. Imam Djati Widodo, M.Eng., Sc yang ketiga selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia yang telah berdedikasi bagi institusi.

Bapak Hendrik, S.T., M.Eng yang keempat, selaku Kepala Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia yang telah berdidikasi bagi institusi.

Dr. Raden Teduh Dirgahayu S.T., M.Sc yang kelima selaku dosen wali akademik yang telah membimbing dan memberikan banyak masukan kepada penulis selama menempuh studi di Fakultas Teknologi Industri, Jurusan Informatika Universitas Islam Indonesia.

Segenap dosen dan karyawan Fakultas Teknologi Industri, Jurusan Informatika Universitas Islam Indonesia yang keenam, terimakasih atas dukungan dan bantuan yang diberikan.

My Greatest family, Almarhum Papaku H. Ahmad Rifa'I Cikmat, SH., Mamaku H. Dra. Diryani Ananda, Kakakku Ardian Shadiq, S.E, Ayukku Armelia Fitriani, S.E, dan Kakak Iparku Yuan Foda Akbar, S.P sebagai bentuk terimakasih berikutnya. Terimakasih atas dukungan, semangat dan doanya.

Rekan-rekan Mahasiswa Angkatan 2007 (Tanto, Unggun, Eko, Edi, Fandi, Udin, Iqbal, Hany, dan rekan-rekan yang lain) sebagai ucapan terimakasih terakhir, karena menjadi keluarga baru yang kompak dan saling membantu.

Akhir kata, penulis menyadari akan keterbatasan untuk menghasilkan skripsi yang baik. Namun, penulis berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

Wassalamu'alaikumWr. Wb.

Yogyakarta, Januari 2015

Arben Mushadad

SARI

Penelitian ini memiliki rumusan masalah yang mempertanyakan mengenai empat hal yaitu, motivasi yang umum, dampak yang umum, motivasi yang beragam yang tidak ditemukan dalam kumpulan hasil beberapa penelitian yang dibuat dalam jurnal Lee (2006), dan dampak yang lain yang tidak ditemukan dalam penelitian sebelumnya. Rumusan masalah yang terjawab dalam penelitian digambarkan dalam bab 5 penelitian ini untuk menjadi tujuan penelitian. Motivasi dan dampak bermain *game online* dalam penelitian penelitian tiga genre dengan menguji model yang diajukan oleh Lee (2006) yang berupa rangkuman beberapa penelitian lain yakni kekerasan, non-kekerasan, dan edukasi dengan lingkup penelitian secara empiris di Indonesia.

Informan dalam penelitian mayoritas didapat peneliti melalui masuk ke dalam grup facebook dan ada juga dengan cara melakukan wawancara langsung *informan* di warnet dan *game center*. *Informan* yang didapat meliputi tiga genre sebanyak 60 *informan* pada masing-masing genre yang kemudian datanya diolah. Semua data hasil penelitian melalui wawancara dari *informan* akan diolah untuk mendapatkan hasil penelitian. Pengolahan data penelitian ini memakai metode kualitatif Miles dan Hubberman. Metode Miles dan Hubberman (1994) dikutip dari Wandu Sustiyo (2010) meliputi: *reduksi data*, tahap *penyajian data*, dan tahapan *penarikan kesimpulan dan verifikasi*. Reduksi data dilakukan dengan menggunakan metode Strauss dinamakan *grounded-theory*, yakni *open coding*, *axial coding*, dan *selective coding*.

Gambaran hasil pada bab kelima penelitian untuk menjawab rumusan masalah menemukan yakni, motivasi intrinsik yang umum ada tiga poin: poin coba-coba, poin penasaran, dan poin fitur *game*, motivasi ekstrinsik secara umum ada dua: keinginan mempunyai sesuatu dan merasakan buat sesuatu di *game*. Dampak positif umum memuat: poin ahli strategi dan kreatif sedangkan dampak negatifnya: mata berkantung dan minus, mudah emosi, dan malas. Motivasi intrinsik yang lain berupa: aktualisasi diri dari poin ingin menjadi nomor satu di *game online* genre kekerasan dan non-kekerasan, sosial dari poin sesuai hobi genre kekerasan dan non-kekerasan, dan keinginan dari poin rasa penasaran ke semua genre. Motivasi ekstrinsik mendapatkan pembahasan mengenai: aktualisasi diri dari poin eksis di *game* ke semua genre, keinginan dari poin persaingan sehat ke semua genre, dan sifat dari poin candu genre kekerasan dan non-kekerasan. Dampak positif lain yaitu, genre kekerasan membahas mengenai: paham tingkah laku seseorang, menghilangkan stress, dan penguasaan bahasa sedangkan dampak negatifnya ditemukan dalam penelitian ini dari susah bergaulnya *informan*. Dampak positif genre non-kekerasan: kemampuan *informan* dalam penguasaan bahasa asing sedangkan dampak negatifnya yakni mata minus dan badan cepat lelah. Dampak positif genre edukasi: disiplin, ahli strategi, ahli bahasa, dan fokus untuk dampak positifnya sedangkan dampak negatifnya kurang tidur, mudah emosi, mata minus dan berkantung, dan lupa mengerjakan tugas.

Kata Kunci : *Game online, gamer, informan, reduksi data, coding, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
 BAB II LANDASAN TEORI	 5
2.1 Game Online	5
2.1.1 Definisi Game Online	5

2.1.2 Sejarah dan Perkembangan Game Online	6
2.2 Genre Game Online.....	13
2.2.1 Kekerasan	13
2.2.2 Non-kekeraan	15
2.2.3 Edukasi	16
2.3 Motivasi	17
2.3.1 Motivasi Intrinsik	18
2.3.2 Motivasi Ekstrinsik	19
2.4 Dampak-dampak Game Online	20
2.4.1 Dampak Positif	20
2.3.1 Dampak Negatif	21
BAB III METODOLOGI	23
3.1 Metodologi Penelitian	23
3.2 Pendekatan Kualitatif	24
3.3 Metode Pengumpulan Data	25
3.3.1 Observasi	25
3.3.2 Wawancara	26
3.4 Metode Analisis Data Kualitatif	30
BAB IV HASIL DAN ANALISIS TEMUAN	32
4.1 Gambaran Umum Informan	32
4.2 Analisis Motivasi dan Dampak	37
BAB V PEMBAHASAN	58
5.1 Apa Motivasi dalam Bermain Game Online?	58

5.2 Apa Dampak dari Bermain Game Online?	61
5.3 Apakah Terdapat Perbedaan Motivasi Berdasarkan Berbagai Genre Game Online?	64
5.3.1 Motivasi Intrinsik	65
5.3.1 Motivasi Ekstrinsik	67
5.4 Apakah Terdapat Perbedaan Dampak dari Berbagai Genre Game Online?	69
5.3.1 Genre kekerasan	69
5.3.1 Genre non-kekerasan	71
5.3.1 Genre edukasi	73
BAB VI PENUTUP	76
6.1 Ringkasan	76
6.2 Kesimpulan	77
6.3 Saran	78
 DAFTAR PUSTAKA	 79
LAMPIRAN–LAMPIRAN	82

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sejarah <i>game</i> secara keseluruhan	8
Tabel 2.2 Sejarah <i>game online</i> di dunia	10
Tabel 2.3 <i>Game online</i> yang dimainkan di Indonesia	12
Tabel 2.4 Perkembangan pasar <i>game online</i>	13
Tabel 2.5 Kasus motivasi	18
Tabel 2.6 Definisi motivasi intrinsik	18
Tabel 2.7 Kasus motivasi intrinsik	19
Tabel 2.8 Definisi motivasi ekstrinsik	19
Tabel 2.9 Kasus motivasi intrinsik	20
Tabel 2.10 Kasus dampak positif	21
Tabel 2.11 Kasus dampak negatif	22
Tabel 4.1 Karakteristik Informan	33
Tabel 4.2 Kategori berdasarkan penggunaan	35
Tabel 4.3 Motivasi intrinsik informan	38
Tabel 4.4 Pernyataan hasil motivasi intrinsik	40
Tabel 4.5 Motivasi ekstrinsik informan	42
Tabel 4.6 Pernyataan hasil motivasi ekstrinsik	44
Tabel 4.7 Dampak Positif Informan	46
Tabel 4.8 Pernyataan hasil dampak positif	48
Tabel 4.9 Dampak negatif informan	51
Tabel 4.10 Pernyataan hasil dampak negatif	53
Tabel 4.11 Pernyataan hasil kesamaan temuan motivasi dan dampak	55
Tabel 5.1 Pernyataan pembahasan motivasi umum	59
Tabel 5.2 Rangkuman motivasi	61
Tabel 5.3 Pernyataan pembahasan dampak umum	62
Tabel 5.4 Rangkuman dampak	64
Tabel 5.5 Pernyataan pembahasan motivasi intrinsik	66
Tabel 5.6 Pernyataan pembahasan motivasi ekstrinsik	68

Tabel 5.7 Pernyataan pembahasan dampak genre kekerasan	70
Tabel 5.8 Pernyataan pembahasan dampak genre non-kekerasan	72
Tabel 5.9 Pernyataan pembahasan dampak genre edukasi	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sejarah timeline <i>game</i> dunia secara keseluruhan	7
Gambar 2.2 Sejarah timeline <i>game online</i> di dunia	9
Gambar 2.3 Sejarah timeline <i>game online</i> di Indonesia	11

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online didefinisikan *game* yang dapat diakses oleh banyak *gamer*, di mana mesin-mesin yang digunakan *gamer* dihubungkan oleh satu jaringan, umumnya jaringan yang digunakan adalah Internet (Adams & Rollings [2007] dikutip dari Affandi [2013]).

Pada bulan Mei 2009, sebuah perusahaan riset ComScore menemukan 87 juta pengguna Internet telah berkunjung ke beberapa situs *game online* (Okezone.com, 2011). Diamati dari keadaan pemasaran *game online* dilaporkan bahwa Asosiasi *Game Online* Korsel (KAOGI) industri *game online* bisa menghasilkan keuntungan USD 2 miliar melalui ekspor *game online* mereka mencakup Amerika Utara, Jepang, Taiwan, dan China (Okezone.com, 2009). Di Indonesia dari 30 juta pengguna Internet yang ada, terdapat enam juta pengguna yang memakai jasa *game online* (Merdeka.com, 2009).

Game online dapat dikelompokkan menjadi yaitu, *game* kekerasan, *game* non-kekerasan, dan *game* edukasi (Lee, 2006). Menurut penelitian yang dilakukan oleh William (2010) menjelaskan definisi *game* kekerasan yakni *game* yang di dalamnya terdapat ada sisi pengampunan yang telah berhasil terselidiki. Namun William (2010) mendefinisikan dari *game* genre non-kekerasan yakni *game* yang bertolak belakang dengan genre kekerasan dipandang dari sisi agresifitas yang ditimbulkan terhadap *gamer* yang bermain sedangkan menurut James (2003) definisi *game* edukasi adalah *game* yang telah dirancang untuk media pembelajaran tentang topik tertentu.

Motivasi didefinisikan dorongan bagi manusia untuk mengambil tindakan tertentu dalam upaya memuaskan kebutuhannya. Individu cenderung lebih aktif ketika ia termotivasi (Wells dan Presenky [1997] dikutip dari Erna [2008]). Motivasi terbagi menjadi dua berdasarkan keinginan yang timbul yaitu, dari motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Penjelasan mengenai kedua hal ini,

motivasi intrinsik merupakan motivasi yang timbul dari perilaku seseorang untuk dapat ikut berpartisipasi dalam hal kegiatan sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan motivasi mengenai bagaimana seseorang terlibat dalam suatu hal kegiatan yang dia inginkan karena dia menginginkan hasil dari yang apa dia lakukan (Deci [1985] dikutip dari Rosemary [2007]).

Dalam penelitian ini yang dijadikan penilaian mengenai motivasi dan dampak yang timbul bagi *gamer* berdasarkan pembagian genre. Kata dampak diartikan (cari sumber non kamus) pengaruh yang kuat yang mendatangkan akibat (kbbi.web.id). Dalam penelitian ini akan dibuat pembagian dampak untuk *game online* yakni, dampak positif dan dampak negatif terhadap *gamer*. Contoh kasus dampak negatif, seorang remaja harus masuk penjara selama seumur hidup di China pembunuhan saat berebut bermain *game online*. (m.detik.com, 2009). Dari kasus yang terjadi diatas, peneliti menemukan sebuah pernyataan bahwa kita tidak harus memperdalam teori yang kita punya dan dilakukan secara menyeluruh untuk menilai pengaruh *game online* terhadap kepribadian seseorang berdasarkan pengalamannya dalam bermain *game online* (Doyle [1999] dikutip dari Brian [2004]).

Dampak positif diarahkan memiliki manfaat *game online* yang dapat membantu *gamer* untuk membangun masa depan yang baik. Hal ini didukung pernyataan bahwa bahwa penggunaan video *game* dapat meningkatkan berbagai keterampilan kognitif yang berguna dalam lingkungan pendidikan belajar anak di sekolah (Green [2003] dikutip dari Brian [2004]). Untuk kasus dampak positif diberitakan dari militer AS yang membuat video *game* untuk pihak militer yang ditujukan merekrut anak muda menjadi prajurit militer namun memiliki tujuan yang baik (Republika.co.id, 2009).

Untuk contoh kasus motivasi seorang *gamer* profesional asal Jepang yang bernama Moru-chan digaji satu juta yen per tiga bulan untuk keahliannya bermain *game online* (Merdeka.com, 2011). Dari kasus di atas dapat dilihat motivasi intrinsik kasus di atas keinginan Moru-chan untuk dapat terlibat dalam *game online* sedangkan motivasi ekstrinsiknya dia mendapatkan bayaran satu juta yen per tiga bulan. Nantinya juga dalam penelitian ini akan dijelaskan keragaman

motivasi yang didapat melalui observasi dan wawancara dengan para *gamer* menggunakan. Selanjutnya, untuk mengakomodasi penjelasan motivasi dan dampak dari *game online* dilakukanlah penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, ada pendekatan mengenai beberapa genre dari *game online*. Rumusan permasalahan dapat dirumuskan dalam pertanyaan penelitian motivasi dan dampak *game online* sebagai berikut:

1. Apa motivasi dalam bermain *game online*?
2. Apa dampak dari bermain *game online*?
3. Apakah terdapat perbedaan motivasi berdasarkan berbagai genre *game online*?
4. Apakah terdapat perbedaan dampak dari berbagai genre *game online*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk dapat mengetahui motivasi para *gamer* dalam bermain *game online*.
2. Untuk dapat mengetahui dampak bagi *gamer* akibat bermain *game online*.
3. Untuk dapat lebih memahami motivasi *gamer* untuk terlibat dalam *game online* berdasarkan berbagai genre *game online*.
4. Untuk dapat lebih memahami dampak yang ditimbulkan dari *game online* terhadap para *gamer* berdasarkan berbagai genre *game online*.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat-manfaat seperti dibawah ini:

1. Dapat mengetahui perbandingan hasil motivasi dan dampak dari *game online* berdasarkan penelitian yang pernah ada.
2. Dapat memberikan gambaran mengenai perbandingan antara motivasi dan dampak *game online* dari *gamer* luar negeri dengan *gamer* dalam negeri.
3. Dapat memberikan arahan untuk bidang pendidikan.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau cara kuantifikasi lainnya (Emzir, 2010).

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk dapat mempermudah pembahasan, maka penulis membagi penyusunannya kedalam empat bab:

Bab I Pendahuluan, membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, membahas teori – teori mengenai sejarah *game online* dan kasus yang terjadi, serta pembagian motivasi dan dampak dari *game online*.

Bab III Metodologi Penelitian, membahas metode pengumpulan data, teori analisis data, serta menguraikan langkah – langkah apa saja yang diambil untuk dapat digunakan dalam proses penyelesaian masalah yang terdapat dalam penelitian.

Bab IV Hasil dan Analisis Temuan, membahas tentang hasil-hasil yang tidak sama dari penelitian Motivasi dan Dampak *Game online*: Studi Empiris di Indonesia dari data pernyataan informan.

Bab V Pembahasan, Interpretasi menjawab pertanyaan rumusan masalah berupa dampak dan motivasi secara umum serta perbedaan keduanya dengan kumpulan hasil beberapa penelitian yang dibuat dalam jurnal Lee (2006).

Bab VI Penutup, membahas serta menguraikan ringkasan dan kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil dari penelitian serta berisi saran-saran untuk peneliti berikutnya sebagai bahan perbaikan agar terciptanya hasil yang lebih baik untuk penelitian berkelanjutan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Game Online

Konsep dasar dari *game online* untuk membentuk suatu kerjasama permainan secara luas, tidak hanya satu atau dua *gamer* dari suatu *game* tetapi terdapat ribuan bahkan jutaan *gamer* dalam satu *game* untuk satu waktu. Hal inilah yang menjadi konsep dasar *game* sendiri yang sesungguhnya. Sehingga dengan banyaknya *gamer* yang terlibat di dalamnya tidak menjadikan *game online* membosankan untuk dimainkan bagi penikmatnya (Affandi, 2013).

Definisi dari *game online* telah dijelaskan secara umum pada latar belakang bab yang pertama dalam penelitian ini, namun untuk lebih detail mengenai *game online* akan digambarkan dalam penjelasan menurut berbagai sumber yang diperoleh. Poin untuk *game online* berikutnya akan dibagi ke dalam subbab mengenai definisi *game online*, sejarah dan perkembangan *game online*, pembagian genre, motivasi yang timbul untuk bermain *game online*, dan dampak dari *game online*.

2.1.1 Definisi Game Online

Game sering kali dianggap media hiburan yang paling nyaman bagi kebanyakan orang. *Game* jugalah yang dapat membuat waktu luang seseorang menjadi tidak terasa sekaligus membantu merileksasikan tubuh dari kepenatan kerja. *Game* yang dimainkan bisa dilakukan secara offline melalui perangkat *game* ataupun online dengan bantuan server penyedia *game*. Lingkup yang besar dari suatu *game* dapat membuat orang cenderung memainkan *game online*. *Game online* bisa menjadi ekspresi kita membagi kepenatan bahkan mencari solusi dari masalah kita kepada orang lain melalui komunikasi virtual tetapi kebanyakan orang hanya bermain. *Game* yang dapat diakses oleh banyak *gamer*, di mana mesin-mesin yang digunakan *gamer* dihubungkan oleh satu jaringan, umumnya

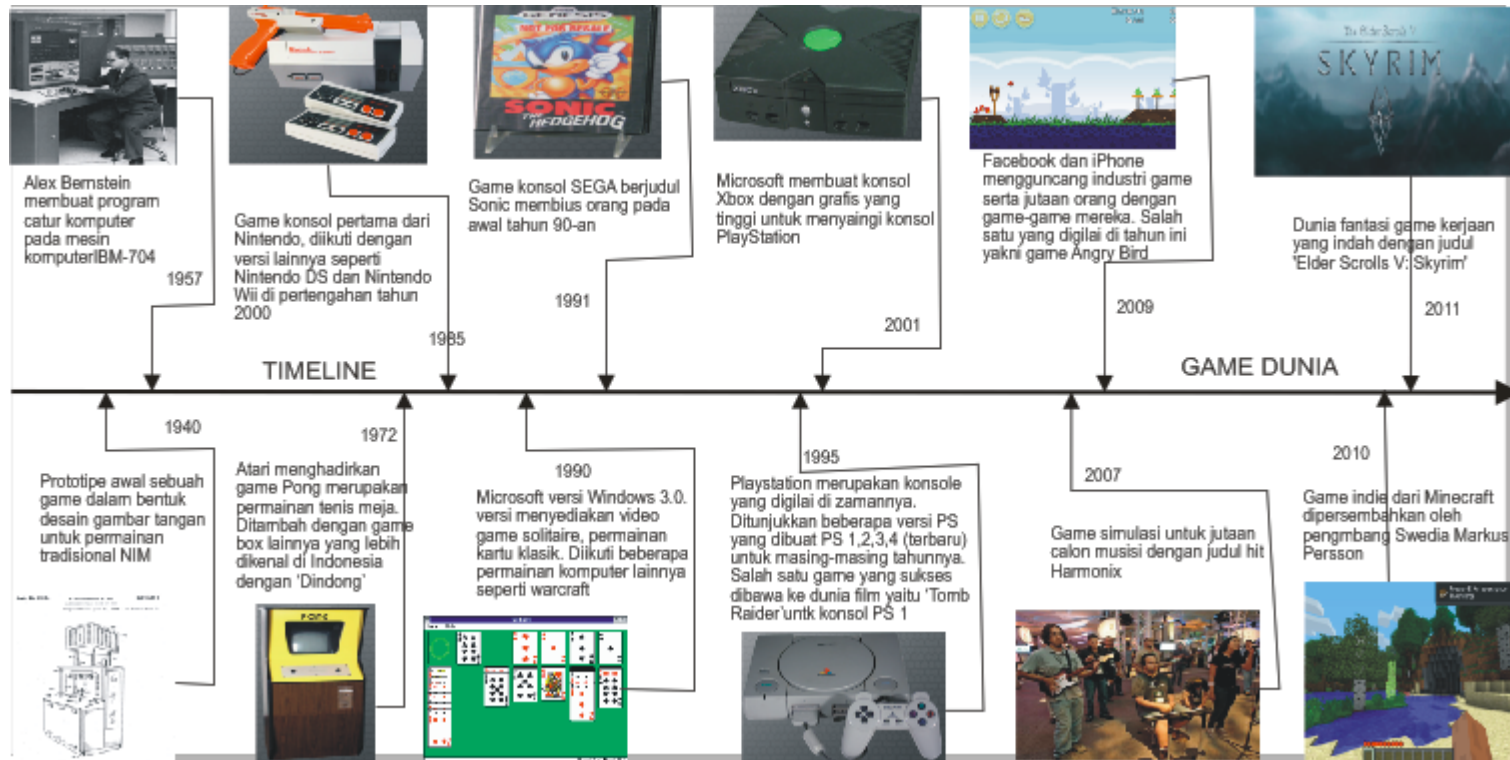
jaringan yang digunakan adalah internet (Adams & Rollings [2007] dikutip dari Affandi [2013]).

Berdasarkan dari definisi diatas kita dapat menangkap definisi *game online* adalah suatu aktivitas yang dilakukan bertujuan untuk menyenangkan dengan bentuk komunikasi yang dibangun dengan kondisi awal satu sama lain bisa tidak saling mengenal, membentuk kerjasama antar *gamer*, serta memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, untuk penerapannya dapat diakses oleh banyak *gamer* menggunakan mesin-mesin yang digunakan *gamer* dihubungkan oleh satu jaringan yakni jaringan internet.

2.1.2 Sejarah dan Perkembangan Game Online

Sejarah *game* aka dijelaskan kedalam tiga bentuk bentuk interval yakni dimulai *game* ada. Sejarah *game online* dari pertama *game online* dimainkan, dan sejarah *game online* bermula di Indonesia. Pembahasan sejarah *game* dimulai dari awal tahun 1940 sampai dengan tahun 2011 berdasarkan sumber yang didapat. Sejarah *game* dibuat dalam rentang waktu 10 tahun disajikan dalam gambar dan dijelaskan dalam bentuk Tabel untuk rentang waktu tersebut.

Gambar 2.1 merupakan kronologis sejarah *game* secara keseluruhan:



Gambar 2.1 Sejarah timeline *game* dunia secara keseluruhan

Berdasarkan gambar 2.1, maka akan dijelaskan dalam bentuk Tabel mengenai kronologis *game* secara keseluruhan:

Tabel 2.1 Sejarah *game* secara keseluruhan

Tahun	Sejarah yang terjadi
1940	Edward U. Condon desain komputer untuk memainkan permainan tradisional Nim. Model desain awal sebuah <i>game</i> dibangun dengan basis komputer.
1957	Alex Bernstein membuat program catur komputer pada IBM-704. Peristiwa ini menandakan <i>game</i> catur pertama di dunia telah hadir dengan berbasis komputer didalamnya.
1972	Nolan Bushnell dan Al Alcorn dari Atari membuat Pong merupakan permainan tenis meja. Ditambah dengan <i>game</i> box lainnya yang lebih dikenal di Indonesia dengan ‘dindong’.
1985	Nintendo Corporation mengembangkan sayapnya dalam proyek Nintendo Entertainment System (NES), menghidupkan gairah <i>game</i> di Amerika Serikat. Nintendo diikuti dengan versi lainnya seperti Nintendo DS dan Nintendo Wii untuk pertengahan tahun 2000-an.
1990	Microsoft versi Windows 3.0. versi menyediakan video <i>game</i> solitaire, permainan kartu klasik. Yang selanjutnya diikuti beberapa permainan komputer lainnya seperti Warcraft.
1991	Munculnya konsol Sega dengan ikon permainan Sonic. <i>Game</i> konsol ini sanggup membius orang pada awal tahun 90-an.
1995	Sony merilis PlayStation di Amerika Serikat. Playstation merupakan konsol yang sangat digilai di zaman itu. Dengan keberhasilan itu dibuat beberapa versi PS yakni PS 1,2,3, dan 4 (terbaru) untuk masing-masing tahunnya. Salah satu <i>game</i> yang sukses dibawa ke dunia film untuk <i>game</i> PS 1 yakni ‘Tomb Rider’ diperankan oleh Angelina Jolie.
2001	Microsoft membuat konsol Xbox dengan grafis yang canggih. Konsol ini diklaim menyaingi grafis dari konsol PS.
2007	Pembuatan <i>Game</i> simulasi untuk jutaan calon musisi dengan judul hit Harmonix. <i>Game</i> ini dimainkan dengan banyak pemain yang menggunakan alat music langsung untuk terlibat di dalam <i>game</i> .
2009	Facebook dan iPhone mengguncang industri <i>game</i> serta jutaan orang dengan <i>game-game</i> mereka. Salah satu <i>game</i> yang digilai di tahun ini yakni <i>game</i> berjudul Angry Bird. <i>Game</i> ini menceritakan koloni burung yang menyerang kerajaan pemangsa telur mereka dengan ledakan yang ditimbulkan untuk menghancurkan istana musuh.
2010	<i>Game</i> komputer indie dari Minecraft dipersembahkan oleh pengembang Swedia Markus Persson. Pembuatan <i>game</i> FPS dalam situasi perang menghadapi musuh. Dalam <i>game</i> ini karakter dituntut dengan tingkat presentase tembak yang tepat dan juga jumlah efisiensi peluru dalam menembak. Bekerja dalam team semu yang digerakkan oleh komputer. Namun karakter utama merupakan kunci berhasil atau tidaknya dalam menjalankan tiap misinya.
2011	Dunia fantasi <i>game</i> komputer kerjaan yang indah dengan judul ‘Elder Scrolls V: Skyrim’. Permainan cerita kerajaan dalam bentuk kemasan RPG. Karakter hero digambarkan seorang warior namun memiliki kekuatan majik. Dikarenakan hero merupakan keturunan kerajaan dari ayah seorang warior dan ibunya seorang ahli majik.

Sumber Tabel 2.1: Icheg.org (2014)

Gambar 2.2 merupakan kronologis sejarah *game online* di dunia dari awal mula sampai batas sumber tahun 2008:



Gambar 2.2 Sejarah timeline *game online* di dunia

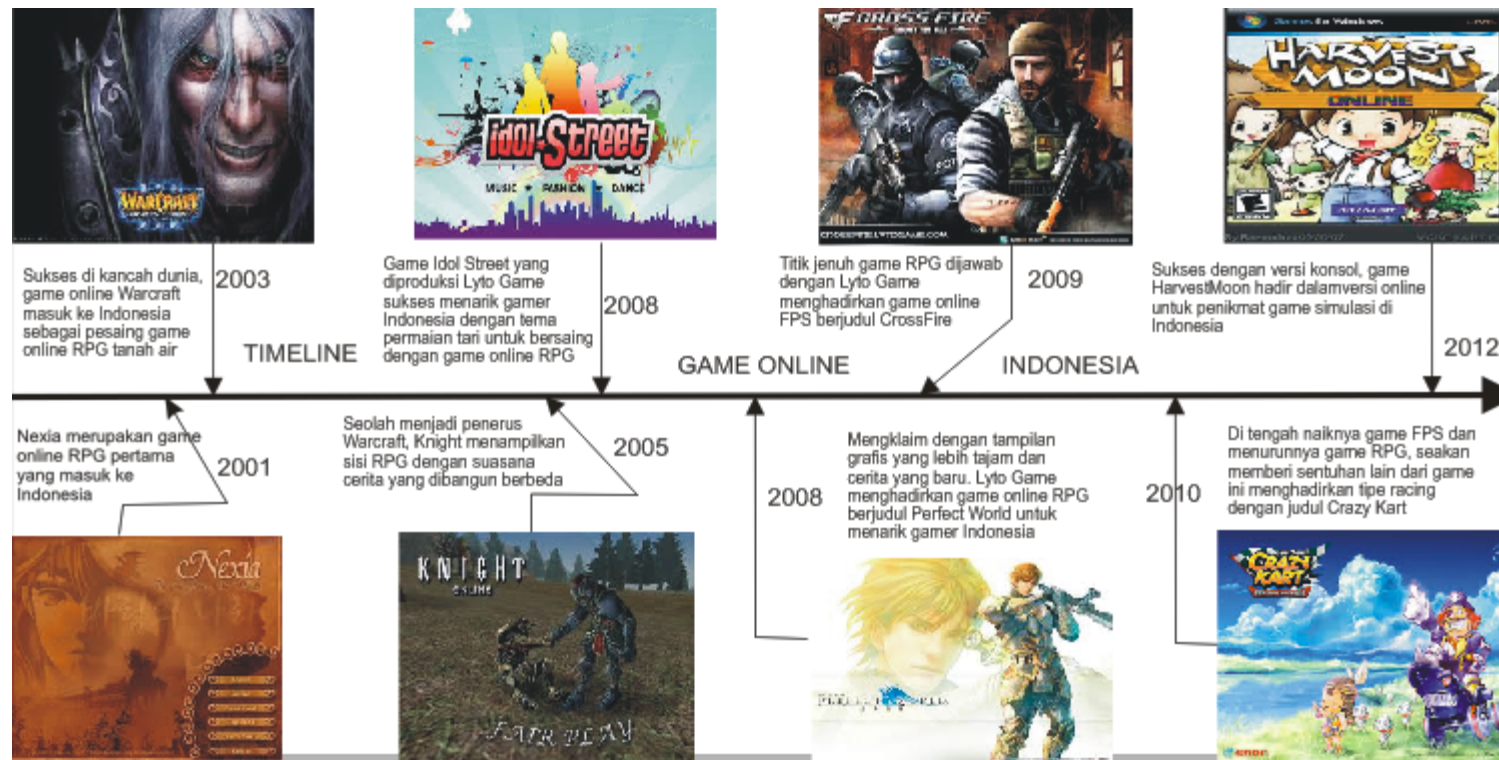
Berdasarkan gambar 2.2, maka akan dijelaskan dalam bentuk Tabel 2.2 mengenai kronologis *game online* di dunia:

Tabel 2.2 Sejarah *game online* di dunia

Tahun	Sejarah yang terjadi
1970	<i>Game online</i> pertama yang dibuat MUD (awal <i>game online</i>) <i>game</i> berbasis RPG yang berbasis teks dan sangat membutuhkan imajinasi <i>gamer</i> dalam bermain.
1980	Pacman yang memanjakan <i>gamer</i> di tahun ini. <i>Game</i> ini dibuat berbasis web dengan flash. <i>Game</i> yang menggambarkan karakter bulat mirip bola warna kuning yang memakan pakannya. Namun dalam usaha memakan pakannya dihalangi segerombolan kuman yang menghadang.
1999	Everquest versi pertama berpenghasilan 10 juta dollar USA masih dalam era suksesnya <i>game online</i> . <i>Game</i> RPG yang menceritakan petualangan seorang pahlawan dalam menghadapi kerjaan musuhnya.
2001	Kesuksesan <i>game</i> RPG sebelumnya kembali diraih dengan judul <i>game</i> RPG yang berbeda yakni Dark Age of Camelot. <i>Game</i> yang menceritakan peperangan antar kerajaan.
2002	Lahirnya <i>game</i> RPG baru seperti Final Fantasy XI (RPG), Unreal Tournament (FPS) menjadi pesaing langsung bagi <i>game</i> yang sukses di tahun sebelumnya.
2005	Lahirnya <i>game</i> NFS World Online menunjukkan bahwa tidak hanya <i>game</i> tipe-tipe RPG saja yang disenangi oleh <i>gamer</i> .
2007	<i>Game</i> RPG dengan imajinasi pemain yang tinggi lahir yaitu Dawn of War. <i>Game online</i> ini berhasil mengangkat kembali <i>game</i> RPG ke era kesuksesannya dengan meraup keuntungan sebesar 30 juta dollar USA.
2008	Pergeseran <i>game</i> RPG menjadi tipe FPS yang lebih digemari oleh pencinta <i>game</i> Call of Duty (FPS). <i>Game</i> bergenre RPG ini memperoleh keuntungan financial sebesar 15 juta Dollar USA.

Sumber dari: Bonk (2005)

Pembahasan selanjutnya mengenai sejarah *game online* dimainkan di Indonesia. Gambar 2.3 merupakan kronologis sejarah *game online* dimainkan di Indonesia:



Gambar 2.3 Sejarah timeline *game online* di Indonesia

Berdasarkan gambar 2.3, maka akan dijelaskan dalam bentuk Tabel mengenai kronologis *game online* dimainkan di Indonesia:

Tabel 2.3 *Game online* yang dimainkan di Indonesia

Tahun	Sejarah yang terjadi
2001	<i>Game online</i> pertama kali masuk ke Indonesia yaitu <i>game Nexia Online</i> di Indonesia.
2003	Sukses di kancah internasional <i>game</i> RPG warcraft 3: the frozen throne masuk ke Indonesia untuk mencoba peruntungannya. Hasilnya <i>game online</i> ini berhasil menjadi pesaing serius untuk <i>game online</i> yang sudah ada di tanah air sebelumnya.
2005	Knight Online penanda berjamurnya <i>game</i> tipe RPG di Indonesia. Namun Knight Online membuat cerita RPG berbeda dari lainnya. Seorang <i>gamer</i> dituntut menjadi jiwa kesteria yang mampu menolong yang lemah dalam suasana perang antar prajurit.
2008	<i>Game</i> Idol Street yang diproduksi oleh Lyto <i>Game</i> sukses menarik <i>gamer</i> Indonesia dengan tema permainan tari untuk bersaing dengan <i>game online</i> RPG. Dengan datangnya <i>game</i> ini ke tanah air menunjukkan keragaman permainan <i>game</i> yang disajikan developer sehingga diterima oleh <i>gamer</i> Indonesia.
2009	Seolah ingin memperluas pasar di tanah air melalui toreh keberhasilan <i>game</i> yang dibawa ke tanah air. Kali ini Lyto <i>Game</i> menghadirkan <i>game</i> FPS berjudul Crossfire. <i>Game</i> ini semakin memperkaya keragaman <i>game online</i> di Indonesia.
2010	Muncul <i>game online</i> baru dengan sedikit meredupnya <i>game</i> RPG bersamaan dengan tampilan imut dan cantik seperti Crazy Kart 2. <i>Game online</i> tampilan karakter yang imut dengan tips dan trik memenangkan balapan yang menantang. Seakan membuat <i>game</i> ini memiliki rasa yang berbeda di mata <i>gamer</i> .
2012	Sukses dengan versi konsol di dunia dan termasuk tanah air. Menarik minat Facebook menayangkan kembali <i>Game</i> RPG Simulasi baru berjudul Harvestmoon Online. Sebagai bentuk refleksi pecinta <i>game</i> ini di awal tahun 2000-an dahulu.
2012	Sukses dengan versi konsol di dunia dan termasuk tanah air. Menarik minat Facebook menayangkan kembali <i>Game</i> RPG Simulasi baru berjudul Harvestmoon Online. Sebagai bentuk refleksi pecinta <i>game</i> ini di awal tahun 2000-an dahulu.

Sumber Dari: Gazali (2012)

Perkembangan *game online* terus bergerak meningkat tiap tahun. Beberapa data mencatat mengenai peningkatan ini dari berbagai sumber yang akurat. Berikut ini bentuk perkembangan pasar yang dikatakan meningkat menurut sumber:

Tabel 2.4 Perkembangan pasar *game online*

Sumber	Perkembangan pasar yang terjadi
Merdeka.com (2009)	Dari pasar dalam negeri dikatakan oleh Rhendie Arindra yang menjabat Presiden Direktur PT Nusantara Wahana Komunika, menurutnya dari 30 juta pengguna internet yang ada di Indonesia, terdapat 6 juta pengguna yang memakai jasa <i>game online</i> .
Okezone.com (2009)	Menurut laporan Asosiasi <i>Game Online</i> Korsel (KAOGI) industri <i>game online</i> bisa menghasilkan keuntungan USD2 miliar melalui ekspor <i>game online</i> mereka mencakup Amerika Utara, Jepang, Taiwan, dan China (okezone, 2009).
Okezone.com (2011)	Menurut data pada bulan mei 2009, sebuah Perusahaan riset ComScore menemukan 87 juta pengguna internet telah berkunjung ke beberapa situs <i>game online</i> .

Berdasarkan tiga peristiwa dari Tabel 2.4 menunjukkan bahwa produsen *game online* di seluruh dunia memperoleh keuntungan yang cukup besar dari tiap tahunnya.

2.2 Genre Game Online

Genre *game online* sangat penting diketahui sebelum memulai untuk melakukan penelitian *game online*. Genre *game online* akan membantu memberikan gambaran genre *game online* agar dapat membandingkan motivasi dan dampak *game online* untuk penelitian ini. Genre *game online* diurut berdasarkan dari penelitian sebelumnya ditambah dengan penjelasan secara umum mengenai genre-genre tersebut.

Penelitian sebelumnya dikemukakan genre *game online* berdasarkan penelitian yang pernah mereka lakukan dibagi menjadi tiga yaitu, kekerasan, non-kekerasan, dan edukasi (Lee, 2006). Pembahasan mengenai genre *game online* secara lebih luas akan dijabarkan melalui subbab genre *game online*.

2.2.1 Kekerasan

Sama dengan *game* lainnya, *game online* dengan genre kekerasan memiliki bentuk yang kurang lebih sama dengan *game* kekerasan yang pernah ada. Menurut penelitian yang dilakukan oleh William (2010) menjelaskan definisi *game* kekerasan yakni *game* yang di dalamnya terdapat ada sisi pengampunan

yang telah berhasil terselidiki. Pengertian ini cukup relevan dikarenakan masih ada dampak positif yang dapat diterima dari *game* bergenre kekerasan.

Penelitian dari Kelly (2002) ini menemukan dampak negatif dari genre kekerasan namun dampak positif tidak ditemukan yakni pola pikir yang agresif dan meningkatkan perilaku agresif berdasarkan penelitian dilakukan antara *gamer* genre kekerasan dengan *gamer* genre non-kekerasan dalam kondisi sama-sama bermain *game*. Berdasarkan penelitian menunjukkan hasil peserta yang memainkan kekerasan video *game* lebih mungkin untuk memberikan kebisingan berbahaya terhadap lawan dibandingkan dengan peserta yang memainkan *game* non-kekerasan.

Dampak negatif juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan Lee (2006) menemukan dampak negatif bagi *gamernya* yakni: pola tingkah laku agresif, pemikiran brutal, berbaur dengan lingkungan sosial dalam dunia maya saja namun jauh dari lingkungan kehidupannya yang nyata, dan juga pelecehan seksual.

Kumpulan hasil beberapa penelitian yang dibuat dalam jurnal Lee (2006) juga menjelaskan dampak positif dari *game* bergenre ini yakni: katarsis maksudnya *gamer* dapat melatih kesiapan dalam menghadapi situasi yang dirasa sulit untuk *gamer*. Teori katarsis secara lebih diteail dikemukakan yakni cara untuk menghilangkan stress mengusulkan bahwa *game* bergenre kekerasan dapat memberikan hasil yang positif kepada pengguna dengan cara menyediakan media yang aman untuk bertindak kekerasan yang semu (didalam *game*) (Sherry [2001] dikutip dari Lee [2006]), sayangnya masih sedikit bukti yang ditemukan untuk mendukung pernyataan tersebut (Bushman, Baumeister & Stack [1999]; Gunter [1994] dikutip dari Lee [2006]).

Sebuah *game online* jika dilihat dari dasar bagaimana cara memainkannya yakni klien based dan web based. Klien based dikondisikan bahwa seorang *gamer* membutuhkan instalasi dan update dengan mendownload file dari server *game online* yang dimainkan sedangkan web based berlaku sebaliknya dan

hanya membutuhkan instalasi aplikasi flash player pada browser yang dipakai *gamer*.

Beberapa contoh disajikan mengenai beberapa *game online* yang masuk ke dalam genre kekerasan seperti: Point Blank, Atlantica, Dragon Nest, Lost Saga, Eligium, Yulgang, Cabal, Age of Wushu, dan Mirror War (kesembilannya berbasis klien based dan berasal dari perusahaan yang sama, Gamescool). Contoh lain *game online* bergenre kekerasan dan berbasis klien yakni Cross Fire dan Perfect World Indonesia (keduanya berasal dari perusahaan yang sama, Lyto Game Indonesia).

2.2.2 Non-kekerasan

Melalui penjelasan dari bab 1 berdasarkan sumber maka dijabarkan maksud dari non-kekerasan yang merupakan bagian dari genre penelitian ini. Penelitian William (2010) menjelaskan definisi dari *game* genre non-kekerasan yakni *game* yang bertolak belakang dengan genre kekerasan dipandang dari sisi agresivitas yang ditimbulkan terhadap *gamer* yang bermain. Definisi ini menunjukkan bahwa *game* dengan genre ini sedikit bahkan tidak memiliki sisi kekerasan didalamnya.

Kumpulan hasil beberapa penelitian yang dibuat dalam jurnal Lee (2006) menguraikan dampak negatifnya yakni: masalah kesehatan fisik dan pencampuran gender (lebih memilih ke gender yang lebih dominan dalam *game*).

Kumpulan hasil beberapa penelitian yang dibuat dalam jurnal Lee (2006) juga menguraikan dampak positifnya yakni: memberikan arahan atau latihan, nilai akademik yang baik, terapi, pola pandangan yang baik bagi *gamer*.

Beberapa contoh *game online* bergenre non-kekerasan seperti: Ore Blitz, Fashland, dan Pet Rescue Saga (ketiganya merupakan web based dengan perusahaan yang sama, Facebook). Contoh lainnya Kart Rider, Free Style (duaduanya dari perusahaan Gamescool), Ayo Dance, Idol Street (web based dari perusahaan Lyto Game Indonesia), dan terakhir Modoo Marble (web based dari perusahaan PT. CJ Internet Indonesia).

2.2.3 Edukasi

Berdasarkan sumber maka dijabarkan maksud dari edukasi yang merupakan bagian dari genre penelitian ini. Menurut James (2003) definisi *game* edukasi adalah *game* yang telah dirancang untuk media pembelajaran tentang topik tertentu, *game* ini dibangun dengan memadukan antara *game* yang menyenangkan dan menghibur dan pembelajaran, sehingga *game* ini mempunyai dua manfaat sekaligus yaitu menghibur dan memberikan pembelajaran bagi *gamernya*.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Hullett (2006) mendefinisikan *game* bergenre edukasi ialah *game* yang terdiri dari serangkaian studi permainan instruktur untuk pembelajaran bagi pengguna. Kedua penelitian memberikan gambaran definisi yang satu arah yakni kearah positif dari *game* bergenre ini.

Kumpulan hasil beberapa penelitian yang dibuat dalam jurnal Lee (2006) mengulas dampak positif seperti: memotivasi, melatih daya ingat, teliti dalam melihat (ditunjukkan dengan angka-angka yang ada di dalam *game*, angka tersebut menuntut ketelitian pemain), kemampuan dalam berkelompok (perhatian dan tingkat kesabaran yang baik). Dampak positif juga didapat dari penelitian Kevin (2002) menyatakan *game* edukasi memiliki dampak positif jika bermain *game* edukasi bersama dengan orang terdekat seperti keluarga. Bermain bersama dengan keluarga dapat menciptakan hubungan yang harmonis untuk saling bertukar pikiran serta informasi dalam *game* edukasi.

Kumpulan hasil beberapa penelitian yang dibuat dalam jurnal Lee (2006) mengemukakan bahwa hanya sedikit penelitian tentang dampak negatif dari *game* bergenre edukasi. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Hullett (2006) menghasilkan penelitian mengenai dampak negatif seperti: *game* genre edukasi bisa menjadi penghalang untuk berpikir kritis tentang *game*. Ditunjukkan dengan para siswa yang memiliki intensitas yang sering (candu dalam bermain *game* edukasi) dalam bermain mengalami kesulitan transisi berpikir dengan kritis.

Contoh *game online* edukasi yang biasa dimainkan web based seperti: Farmville, Marketland, Cafeland (ketiganya dari perusahaan yang sama, Facebook), Russian Doll Coloring, dan Tom and Jerry Puzzle (ketiganya dari

Game Voyage), New Year Cake Decorating (dari perusahaan gamegirls1.com), dan terakhir Baby Animal (dari perusahaan playermatters.com).

2.3 Motivasi

Setiap individu yang bermain *game online* tentu memiliki motivasi yang berbeda-beda. Untuk saat ini motivasi dikaitkan dengan banyaknya variasi *game online* dari berbagai genre membuat perbedaan tersebut semakin nyata. Motivasi terbagi menjadi dua berdasarkan keinginan yang timbul yaitu, dari motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik (Deci [1985] dikutip dari Rosemary [2007]).

Definisi motivasi adalah sebagai proses dimana individu mengenal kebutuhannya dan mengambil tindakan untuk memuaskan kebutuhan tersebut. Untuk pembagian definisi dibagi menjadi dua poin penting yakni pertama, suatu proses dan proses ini dapat menjelaskan perbedaan dalam intensitas perilaku konsumen. Kedua dorongan bagi manusia untuk mengambil tindakan tertentu dalam upaya memuaskan kebutuhannya. Individu cenderung lebih aktif ketika ia termotivasi (Wells dan Presenky [1997] dikutip dari Erna [2008]). Definisi lain dari motivasi dijabarkan oleh (Davies & Ivor K [1986] dikutip dari Setiadi [2003]) motivasi adalah kekuatan tersembunyi di dalam diri kita yang mendorong kita untuk berkelakuan dan bertindak dengan cara yang khas.

Dari kedua sumber tersebut maka motivasi dapat dipandang sebagai fungsi, berarti motivasi berfungsi sebagai daya gerak dari dalam individu untuk melakukan aktivitas tertentu dalam mencapai tujuan. Motivasi dipandang dari segi proses, berarti motivasi dapat dirangsang oleh faktor luar, untuk menimbulkan motivasi dalam diri siswa yang melalui proses rangsangan belajar sehingga dapat mencapai tujuan yang di kehendaki. Motivasi dipandang dari segi tujuan, berarti motivasi merupakan sasaran stimulus yang akan dicapai. Jika seorang mempunyai keinginan untuk belajar suatu hal, maka dia akan termotivasi untuk mencapainya.

Seseorang dikatakan memiliki motivasi tinggi maka orang tersebut mempunyai alasan yang sangat kuat untuk mencapai apa yang diinginkannya

dengan mengerjakan pekerjaannya yang sekarang untuk mendapatkan yang sangat ia impikan. Berikut ini beberapa kasus motivasi untuk bermain *game online*:

Tabel 2.5 Kasus motivasi

Sumber	Kasus Yang Terjadi
Okezone.com (2010)	Konsol <i>game</i> Nintendo Wii ternyata tidak hanya bagus untuk menghibur saja, akan tetapi mampu merawat pengidap gejala penyakit parkinson, termasuk yang sedang deperesi. Sebuah studi yang dilakukan oleh Medical College of Georgia, Amerika Serikat, menunjukan kalau konsol <i>game</i> mampu menjadi obat penawar alternatif bagi penderita parkinson. Aktivitas <i>game</i> yang merupakan kolaborasi dari olahraga dan hiburan, tidak hanya dapat meningkatkan koordinasi, refleks dan gerakan lainnya yang berhubungan dengan keterampilan, tetapi mempunyai manfaat tambahan juga.
Merdeka.com, (2011)	Seorang <i>gamer</i> profesional asal Jepang yang bernama Moru-chan digaji 1 juta yen per 3 bulan untuk keahliannya bermain <i>game online</i> . Moru-chan menghabiskan sekitar 12 jam waktunya setiap hari untuk bermain ArcheAge, pola bermain dimulai dari jam 19.00 – 06.00 untuk tidur. Contoh baiknya lagi apartemen Moru-chan sangat bersih dan rapi.
Okezone.com (2011)	Tim peneliti medis dan programmer mengembangkan video <i>game</i> untuk perangkat <i>mobile</i> bagi pasien anak-anak untuk mendorong mereka menjalani kemoterapi dan perawatan lainnya. Adalah Re-Mission 2 yang terdiri dari kumpulan enam <i>game</i> pertandingan dengan berbagai tema tentang perjuangan melawan kanker. Re-Mission 2 menampilkan tokoh robot mikroskopis bernama Roxxi yang melakukan perjalanan di tubuh pasien kanker untuk meledakkan sel kanker dan memerangi efek sampingnya.
Republika.co.id (2011)	Video <i>game</i> melatih saraf motorik atau membantu anak mengembangkan daya imajinasi yang diperlukan dalam masa pertumbuhannya. Saraf motorik, para ahli tengah mengembangkan terapi bermain video <i>game</i> pada pasien jantung pascaoperasi. Terapi ini dimaksudkan untuk melatih kekuatan otot dan fungsi saraf yang terganggu akibat stroke.

2.3.1 Motivasi Intrinsik

Pembagian pertama dari motivasi yaitu motivasi instrinsik. Untuk pembahasan lebih jelas mengenai pengertian definisi intrinsik maka akan disajikan dalam Tabel 2.6.

Tabel 2.6 Definisi motivasi intrinsik

Sumber	Definisi Motivasi Intrinsik
(Deci [1985] dikutip dari Rosemary [2007])	Motivasi yang tercipta dari perilaku seseorang untuk dapat ikut berpartisipasi dalam hal kegiatan.
(Malone [1981] dikutip dari Rosemary [2007])	Motivasi yang timbul berupa tantangan dan rasa ingin tahu terhadap suatu hal.
(Elliott [2000] dikutip dari Lee [2006])	Sebagai keinginan dari diri sendiri untuk bertindak tanpa adanya rangsangan dari luar.

Berdasarkan tiga definisi Tabel 2.6 menjelaskan motivasi intrinsik adalah motivasi yang tercipta dari perilaku seseorang untuk dapat ikut berpartisipasi dalam hal kegiatan sehingga menimbulkan tantangan dan rasa ingin

tahu terhadap suatu hal sebagai keinginan yang berasal melalui diri sendiri untuk bertindak tanpa adanya rangsangan dari luar.

Berikut Tabel kasus motivasi intrinsik memuat apa saja yang menjadi bagian merupakan bagian dari keinginan seorang *gamer* memainkan *game online*:

Tabel 2.7 Kasus motivasi intrinsik

Sumber	Kasus yang terjadi
Okezone.com (2010)	Pengidap gejala penyakit parkinson termasuk yang sedang deperesi memainkan konsol <i>game</i> Nintendo Wii. Permainan ini memerlukan perpaduan visual, koordinasi mata dan tangan, yang membutuhkan gerak tubuh secara keseluruhan.
Merdeka.com (2011)	Seorang <i>gamer</i> profesional asal Jepang yang bernama Moru-chan sekitar 12 jam waktunya setiap hari untuk bermain ArcheAge.
Okezone.com (2011)	Pasien kanker dengan kategori anak-anak untuk bermain kumpulan <i>game</i> di Re-Mission 2 dapat dimainkan secara <i>online</i> di <i>web</i> atau di perangkat Apple. <i>Game</i> Re-Mission 2 adalah <i>game</i> yang terdiri dari kumpulan enam <i>game</i> pertandingan dengan berbagai tema tentang perjuangan melawan kanker.
Republika.co.id (2011)	Rehabilitas penyembuhan pasien stroke dan jantung di Rumah Sakit St. Michael. Pasien diberikan terapi untuk memainkan video <i>game</i> virtual dan ditambah dengan terapi konvensional.

2.3.2 Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik menggambarkan hasil dari motivasi intrinsik. Untuk pembahasan lebih jelas mengenai pengertian definisi motivasi ekstrinsik maka akan disajikan dalam Tabel 2.8.

Tabel 2.8 Definisi motivasi ekstrinsik

Sumber	Definisi Motivasi Ekstrinsik
(Deci [1985] dikutip dari Rosemary [2007])	motivasi yang diidentifikasi bagaimana seseorang terlibat dalam suatu hal kegiatan yang dia inginkan karena dia menginginkan hasil dari yang apa dia lakukan
(Elliott [2000] dikutip dari Lee [2006])	sebagai motivasi yang datang dari luar individu dan tidak dapat dikendalikan oleh individu tersebut, mencontohkannya dengan nilai, hadiah, atau penghargaan yang digunakan untuk merangsang motivasi seseorang.

Berdasarkan dua definisi dari Tabel 2.8 menjelaskan definisi motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang diidentifikasi bagaimana seseorang terlibat dalam suatu hal kegiatan yang dia lakukan untuk memperoleh hasil dari yang apa dia lakukan sebagai hasil dari suatu usaha yang menghasilkan reward atau hadiah sebagai bentuk rangsangan terhadap motivasi seseorang.

Berikut Tabel kasus motivasi ekstrinsik memuat hasil dari usaha yang dilakukan setelah menerapkan motivasi intrinsik dalam diri:

Tabel 2.9 Kasus motivasi ekstrinsik

Sumber	Kasus yang terjadi
Okezone.com (2010)	Pasien parkinson memperoleh penyembuhan penyakit yang dideritanya setelah melakukan aktivitas konsol <i>game</i> Nintendo Wii.
Merdeka.com (2011)	Moru-chan digaji 1 juta yen setara dengan 112 juta rupiah per 3 bulan untuk keahliannya bermain <i>game online</i> .
Okezone.com (2011)	Pasien kanker mendapatkan kemoterapi, radiasi dan obat kanker untuk secara perlahan menghancurkan keganasan penyakit yang menggerogoti tubuhnya.
Republika.co.id (2011)	Pasien stroke dan jantung di Rumah Sakit St. Michael memperoleh penyembuhan penyakit yang mereka derita.

2.4 Dampak-dampak Game Online

Dampak melukiskan hasil dari pekerjaan yang dilakukan baik sengaja ataupun tidak disengaja. Definisi dampak *game online* dijabarkan oleh (Hari Sabari [1992]) dikutip dari Suratmo [1995]) ialah sesuatu yang muncul dari diri seorang *gamer* setelah mereka bermain *game online* selama waktu mereka memainkan *game* tersebut.

Aktivitas yang mereka gunakan untuk bermain *game online* dikatakan memiliki pengaruh selama mereka masih terus bermain *game online*. Pengaruh yang ditimbulkan dapat berupa kejadian terhadap diri sendiri ataupun lingkungan dari *gamer* yang bermain.

Dampak *game online* ditentukan berdasarkan sumber yang mendefinisikannya dengan definisi langsung terhadap hal-hal yang terjadi setelah bermain *game online*.

2.4.1 Dampak Positif

Dampak positif *game online* adalah suatu perubahan yang terjadi dalam *game online* sebagai akibat suatu aktivitas manusia atau *gamer* yang menimbulkan efek positif atau kebaikan. Berikut pemaparan apa saja yang menjadi acuan positif *gamer* yang bermain *game online*.

Tabel 2.10 Kasus dampak positif

Sumber	Kasus yang terjadi
Mdetik.com (2010)	Hasil riset yang digagas oleh salah satu universitas di Belanda membuktikan bahwa main <i>game</i> bisa meningkatkan daya ingat seseorang. Khususnya <i>game</i> berjenis First Person Shooter (FPS). Dampak yang ditimbulkan <i>game</i> terhadap kepribadian para <i>gamernya</i> memang masih menjadi kontroversi. Namun, menurut para peneliti di Universitas Leiden setidaknya ada dampak baik yang bisa didapat saat bermain <i>game</i> .
Republika.co.id (2012)	Video <i>game</i> yang melatih saraf motorik atau membantu anak mengembangkan daya imajinasi yang diperlukan dalam masa pertumbuhannya. Khusus manfaat video <i>game</i> terhadap saraf motorik, para ahli tengah mengembangkan terapi bermain video <i>game</i> pada pasien jantung pascaoperasi. Terapi ini dimaksudkan untuk melatih kekuatan otot dan fungsi saraf yang terganggu akibat stroke untuk pasien rehabilitasi di rumah Sakit St. Michael, Universitas Toronto.
Okezone.com (2013)	Sebuah penelitian terbaru dari University of Michigan menunjukkan, permainan sebenarnya bisa meningkatkan imajinasi anak jauh lebih tinggi. Penelitian yang melibatkan 500 anak yang berusia 12 tahun ini bertujuan untuk mengukur tingkat kreativitas anak dalam menilai efek dari <i>game</i> yang berhubungan dengan perkembangan anak.

Dampak positif diarahkan memiliki manfaat *game online* yang dapat membantu *gamer* untuk membangun masa depan yang baik. Hal ini didukung pernyataan bahwa bahwa penggunaan video *game* dapat meningkatkan berbagai keterampilan kognitif yang berguna dalam lingkungan pendidikan belajar anak di sekolah (Green [2003] dikutip dari Brian G. S. [2004]). Dari pernyataan tersebut tidak menyarankan seorang anak bermain *game* secara terus menerus namun memanfaatkan *game* dikala waktu senggang sekaligus menjadi stimulus terhadap anak tersebut. Sehingga efek kognitif yang dimaksud bermanfaat dan tidak mengganggu jadwal belajar anak dan tidak secara terus-menerus menghabiskan waktu untuk *game*.

2.4.2 Dampak Negatif

Dampak negatif *game online* adalah suatu perubahan yang terjadi dalam *game online* sebagai akibat suatu aktivitas manusia atau *gamer* yang menimbulkan efek negatif atau keburukan. Berikut pemaparan apa saja yang menjadi acuan positif *gamer* yang bermain *game online*.

Tabel 2.11 Kasus dampak negatif

Sumber	Kasus yang terjadi
Mdetik.com (2010)	<p><i>Game online</i> sudah menjadi tren tersendiri di kalangan <i>gamer</i> dan pengguna internet dalam beberapa tahun belakangan. Penggila <i>game online</i> pun sudah merasuki segala usia. <i>Game online</i> membutuhkan koneksi internet untuk bisa memainkan <i>game</i> tersebut bahkan untuk <i>single player</i> sekalipun, langkah tersebut umumnya dilakukan untuk melindungi hak cipta <i>game</i>.</p> <p>Konsekuensinya, memaksa orang untuk bermain secara online. Inilah yang kemudian membuat para <i>gamer</i> tersebut berada pada risiko ancaman-ancaman dunia maya seperti malware, pencurian <i>game</i> token, dan pencurian data pribadi <i>gamer</i>.</p>
Detik.net (2012)	<p>Seorang anak berusia 8 tahun dari Louisiana yang tak disebutkan namanya, menembak kepala neneknya sendiri, Marie Smothers (90), setelah bermain salah satu video <i>game</i> yang memang dikenal sering menampilkan adegan kekerasan, Grand Theft Auto (GTA).</p> <p>Dilaporkan bahwa anak itu sengaja menembak belakang kepala Marie saat wanita tersebut sedang menonton televisi. Namun si anak tidak akan menghadapi tuduhan, sebab usianya yang masih di bawah 10 tahun. Menurut hukum Louisiana, ia dibebaskan dari tanggung jawab pidana.</p>

Dampak negatif hanya akan mengarahkan *gamer* untuk merusak masa depan mereka. Maka dari itulah ada baiknya seorang *gamer* dapat memilah dan memilih permainan yang cocok mereka mainkan serta mengetahui resiko yang akan mereka terima setelah bermain *game online*.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif mengedepankan peneliti sebagai unsur kunci keberhasilan dalam melakukan penelitian. Peneliti sebagai kunci maksudnya keseluruhan data yang diinginkan dalam penelitian bergantung pada bagaimana peneliti dapat menempatkan diri dalam penelitian. Metode kualitatif digunakan sangat cocok untuk penelitian ini dikarenakan penelitian menggunakan metode wawancara sehingga peneliti yang menjadi kunci dalam penelitian.

Game online dalam penelitian dibagi menjadi tiga genre yaitu, kekerasan, non-kekerasan, dan edukasi (Lee 2006). Yang diteliti adalah bagaimana motivasi dan dampak yang timbul dari ketiga genre tersebut. Setelah ditemukan motivasi dan dampak dari *game online* berdasarkan tiga genre tersebut maka langkah selanjutnya membandingkan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya. Perbandingan perlu dilakukan karena lokasi penelitian yang berbeda antara dua penelitian.

Motivasi dan dampak dalam penelitian melibatkan berbagai genre dari penelitian sebelumnya. Dari masing-masing genre tentu ditemukan hasil yang berbeda dan sedikit kesamaan karena genre yang dibagi sangat bertolak belakang.

Penelitian menggunakan instrumen dengan observasi dan wawancara. Untuk melakukan observasi peneliti mendatangi langsung *game online* dan warnet untuk melihat bagaimana gambaran suasana disana pada saat peneliti berada di lokasi. Sedangkan untuk menerapkan wawancara peneliti tetap berada di lokasi penelitian dengan mengajukan ke beberapa sumber yang bersedia untuk diminta keterangan dalam penelitian.

Instrumen dengan menggunakan wawancara dilakukan sebanyak tiga kali dengan rincian seperti, wawancara tahap awal, wawancara mendalam, dan verifikasi wawancara. Peran peneliti sangat diperlukan dalam semua wawancara

untuk dapat membuat sumber memaparkan secara jelas bagaimana motivasi dan dampak mereka selama bermain *game online*.

Wawancara tahap awal dilakukan untuk beberapa pertanyaan yang masih dijawab secara umum oleh informan. Kemudian peneliti melakukan pemilihan beberapa poin yang dirasa perlu untuk ditanyakan dalam wawancara mendalam. Wawancara mendalam dilakukan untuk menggali informasi yang lebih jelas dari sumber menyangkut pribadi sumber. Terakhir dari instrumen wawancara dilakukan untuk memvalidkan hasil wawancara mendalam berdasarkan pernyataan dari sumber penelitian.

Sumber dalam penelitian yakni klien yang sedang menggunakan fasilitas di warnet atau *game center* dan operator yang mengelola warnet atau *game center*. Tentunya sumber dalam penelitian murni merupakan sumber yang mau untuk diwawancara dalam penelitian. Apabila sumber tidak mau atau tidak bersedia untuk diwawancara maka peneliti tidak berhak untuk memaksa sumber agar mau diwawancara. Intinya ada saling menghormati hak antara peneliti dan sumber yang diwawancara.

Sumber dalam penelitian tidak dituntut dengan jumlah (harus memenuhi target tertentu). Sumber yang digunakan dalam penelitian apabila dirasa sudah cukup untuk menjawab data perumusan masalah yang dibuat peneliti maka dikatakan sudah cukup. Ini ditekankan dengan penelitian kualitatif yang menjadikan peneliti sebagai kunci penelitian.

3.2 Pendekatan Kualitatif

Pendekatan kualitatif yang dipakai sebagai penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan melalui memanfaatkan berbagai metode alamiah (Lexy J, 2006).

3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data penelitian menggunakan dua cara yakni, observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk membantu mengenali medan penelitian supaya peneliti lebih paham harus bergerak kemana dan bagian mana yang harus dimulai dalam penelitian. Sedangkan wawancara berguna untuk mencari hasil penelitian dengan menanyakan hal-hal kepada informan. Dengan metode semi terstruktur peneliti membuat konsep terlebih dahulu baru dilanjutkan dengan pertanyaan lanjutan berdasarkan jawaban informan yang masih dianggap membingungkan atau masih bisa digali menurut peneliti secara mendalam.

3.3.1 Observasi

Pembahasan pertama observasi sebagai salah satu instrumen penelitian. Beberapa pengertian observasi yang ditemukan menurut ahli Hadi (1989) menjelaskan observasi sebagai pencatatan secara sistematis terhadap suatu gejala yang tampak pada objek penelitian. Sedangkan menurut (Burhan Bungin [2007:115] dikutip dari Suharmi [2010]) observasi merupakan kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indra mata sebagai alat bantu utamanya selain indra lainnya, seperti telinga, penciuman, mulut, dan kulit.

Penelitian ini melakukan observasi di beberapa warnet dan *game* center di Jogja. Namun informan tidak hanya klien dan operator warnet ataupun *game* center tetapi akan dibuat lebih luas melalui wawancara *online* melalui *gamer* yang terlibat dalam *game online* melalui grup mereka pada media sosial. Karena studi empiris di Indonesia dan peneliti berstudi di Jogjakarta maka daerah ini menjadi pilihan area studi yang merupakan tempat domisili belajar peneliti.

Observasi Awal

Observasi berguna untuk mengetahui keadaan *gamer* meliputi yang permainan yang dimainkan *gamer* di warnet dan *game* center ataupun seberapa banyak *gamer* yang aktif bahkan mengetahui orang yang belum pernah terlibat dalam *game online*. Sumber informan tidak hanya klien dan operator warnet ataupun *game* center tetapi akan dibuat lebih luas melalui wawancara *online* melalui

gamer yang terlibat dalam *game online* melalui grup mereka pada sosial media dengan tujuan untuk mendapatkan lebih banyak informan.

Observasi Menyeluruh

Pada saat dilakukan observasi di beberapa warnet ditemukan lebih sedikit user dari jumlah PC yang disediakan. Padahal pada saat melakukan observasi untuk jam sibuk yakni jam 11 sampai dengan jam 13. Normalnya dalam kondisi ini warnet dalam kondisi yang ramai (hanya menyisakan satu sampai dua komputer saja). Pada jam tersebut berdasarkan data observasi dengan melihat dari server, kebanyakan user melakukan browsing ke beberapa situs internet. Dari 10 komputer yang ada di warnet. Dipakai oleh user sebanyak lima komputer. Tiga user menggunakan komputer untuk browsing di situs pencarian, dua user menonton video di youtube dengan waktu bersamaan bermain *game online* berbasis web. Hal ini berbeda dengan keadaan *game center* yang memiliki user yang terus penuh sepanjang waktu observasi. *Gamer* berasal dari mahasiswa ataupun anak sekolah secara bergantian mengisi kursi user *game online* untuk bermain. Observasi pada *game center* juga dilakukan di waktu yang sama oleh peneliti.

3.3.2 Wawancara

Instrumen kedua dalam penelitian yakni wawancara. Berdasarkan definisi yang diperoleh dari berbagai sumber menjelaskan wawancara merupakan metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang informan, caranya adalah bercakap-cakap secara tatap muka (Prabowo [1996] dikutip dari Andi [2010]). Sumber lain menjelaskan (Usman dan Akbar [1996:57-58] dikutip dari Andi [2010]) wawancara adalah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung. Pewawancara interviewer diwawancara informan. Terakhir berdasarkan sumber yang didapat mendefinisikan wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik (Esterberg [2002] dikutip dari Sugiyono [2012]).

Dari tiga definisi diatas dapat disimpulkan definisi dari wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara tanya jawab lisan secara langsung kepada seorang informan atau lebih sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik. Informan untuk penelitian ini berasal dari dua sumber yakni, informan dari media sosial dan informan dari warnet dengan media rekaman dan catatan wawancara kecil.

Wawancara yang baik dilakukan dengan semi terstruktur maksudnya wawancara yang dikonsept pertanyaanya terlebih dahulu namun bisa ditambahkan pertanyaan tambahan secara bebas berdasarkan data-data yang ingin diambil namun tidak keluar dari konten wawancaranya (Sugiyono, 2012). Ditambah dengan pertanyaan pengembangan yang lebih rinci untuk mendapatkan hasil penelitian yang dicari peneliti melalui pertanyaan langsung ke informan. Tujuan terperinci agar hal yang masih dirasa mengambang bisa diperjelas dengan menanyakan hal detail terhadap informan.

Wawancara Awal

Wawancara tahap awal mendapatkan empat informan yang terdiri dari OP warnet, OP *game online* center, dan klien warnet. Wawancara dilakukan dengan konsep perekaman menggunakan media Handphone dan juga perekaman dengan mencatat keterangan informasi dari informan.

Wawancara awal terdahulu pernah dilakukan dengan konsep tidak tertstruktur. Konsep ini membuat hasil penelitian yang dilakukan menjadi acak untuk hasil wawancara. Wawancara ini sukar dipahami dan cenderung berbelit-belit, peneliti sadar akan hal ini dan menganggap wawancara dengan cara ini kurang efisien karena tidak langsung mengena dengan poin yang ingin dicapai peneliti. Wawancara dengan cara tidak tertstruktur pernah dilakukan satu kali pada saat mewawancarai seorang informan OP warnet. Dalam wawancara ini peneliti memberikan pertanyaan dengan tidak menggunakan konsep terlebih dahulu hanya berdasarkan pemikiran yang ada di dalam peneliti. Konsep wawancara pertama ini didokumentasikan dengan perekaman catatan kertas peneliti saja.

Wawancara Lanjutan

Wawancara berikutnya masih dalam tahap awal, wawancara dilakukan dengan cara terstruktur. Wawancara terstruktur dalam penelitian dibuat berdasarkan pengerucutan pertanyaan dengan memfokuskan pertanyaan hanya ke dalam penelitian dengan urutan motivasi yang pertama dan pertanyaan mengenai dampak yang dirasakan informan yang kedua. Wawancara terstruktur sangat membantu peneliti untuk lebih cepat memahami isi mengenai poin yang ingin didapat peneliti dan menuangkannya dalam hasil penelitian.

Penelitian dengan wawancara awal mendapatkan delapan poin penting dari informan yang ditangkap peneliti seperti:

1. Dampak positif genre kekerasan meliputi fokus tinggi, ahli bahasa asing, ahli strategi.
2. Dampak positif genre non kekerasan meliputi meningkatkan kreativitas, cepat merespon, terlatih, kognitif, performa akademik, visual spatial, bahasa asing.
3. Dampak positif genre edukasi meliputi: dapat pembelajaran tentang cara tertentu, belajar berperilaku berkelompok, meningkatkan daya ingat, meningkatkan motivasi, melatih kerja keras, dan penguasaan bahasa asing.
4. Dampak negatif genre kekerasan meliputi tingkah laku tidak sesuai aturan, darah tinggi, mudah emosi, hilang dari perilaku sosial, agresif.
5. Dampak negatif genre non kekerasan meliputi ketagihan untuk bermain, kondisi kesehatan menurun, mengarah ke deskriminatif.
6. Motivasi genre kekerasan: uang, hilang stress, menghindari dari kepenatan di rumah.
7. Motivasi genre non kekerasan meliputi hiburan menghilangkan stress, menghabiskan waktu yang terasa lama.
8. Motivasi genre edukasi meliputi berusaha penyetaraan level dengan *gamer* lain, berusaha mendapatkan penghargaan di *game* dengan kerja keras.

Hasil dari wawancara tahap awal digunakan peneliti untuk lebih menelusuri informan dengan cara wawancara mendalam. Wawancara mendalam adalah wawancara yang berguna untuk menggali apa yang tersembunyi di sanubari seseorang, apakah yang menyangkut masa lampau, masa kini, maupun

masa depan. (Bungin, 2003:65-67). Wawancara mendalam sangat berguna dalam penelitian kualitatif dikarenakan peneliti yang berperan aktif akan lebih mudah mendapatkan hasil yang diinginkan dalam penelitian.

Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam masih dilakukan di warnet dan *game online* center satu ataupun dua kali. Informan yang dipakai ke dalam penelitian untuk wawancara mendalam langsung ada dua orang informan yang sama-sama berasal dari genre kekerasan. Data dari kedua informan diambil dengan cara merekam digabungkan dengan catatan kecil tertulis. Data diperoleh juga dari informan yang berasal dari media sosial, dalam hal ini peneliti masuk kedalam forum-forum *game online* yang terdapat di media sosial. Mayoritas data yang didapat penelitian melalui informan yang berasal dari media sosial untuk semua genre dengan wawancara yang dilakukan secara *online*. Informan dari media sosial dipakai dikarenakan peneliti merasa kesulitan menemukan informan yang terutama genre edukasi di warnet-warnet dan *game online* center yang berada di lingkungan sekitar peneliti.

Jenis pertanyaan untuk wawancara mendalam berbeda dengan wawancara awal karena pada poin wawancara mendalam lebih mengembangkan hasil penelitian ke arah yang lebih detail. Pertanyaan yang diajukan ke informan bersifat langsung mengenai penjelasan-penjelasan dari informan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Peneliti beranggapan akan lebih baik jika dalam wawancara mendalam dilakukan dengan informan yang sama. Dengan informan yang sama akan lebih mudah untuk mengembangkan hasil jawaban diwawancara sebelumnya. Informan yang sama untuk wawancara mendalam didapat dengan mengusahakan kepada informan tersebut untuk bertemu lagi di waktu berikutnya.

Wawancara Verifikasi

Wawancara mendalam membutuhkan verifikasi dari informan. Verifikasi ini dilakukan dengan melakukan wawancara ulang mendalam kepada informan menuntut ke arah valid atau tidaknya jawaban dari informan dalam

wawancara mendalam sebelumnya. Peneliti merasa sudah valid maka akan dituangkan dalam hasil wawancara mendalam ke lampiran penelitian ini. Wawancara verifikasi dilakukan dengan informan yang berasal dari media sosial, sementara informan yang menggunakan media rekaman dan alat tulis tidak dilakukan dikarenakan peneliti kesusahan untuk mengkoordinasikan waktu dengan informan. Peneliti beranggapan penelitian dengan informan tersebut sudah valid.

Wawancara dalam penelitian ini menggunakan metode snowballing untuk mencari informan yang diwawancara. Metode snowballing dimaksudkan untuk mendapatkan jumlah informan yang banyak. Penerapan metode dilakukan dengan cara mencari informan melalui relasi informan atau rekomendasi dari informan yang sudah dimintai keterangan wawancara mendalam. Dipakainya metode ini diharapkan dapat memperkaya data penelitian sehingga mudah bagi peneliti menarik poin untuk dijadikan pembahasan terhadap permasalahan yang diangkat kedalam penelitian.

3.4 Metode Analisis Data Kualitatif

Teknik analisa data kualitatif sebagai penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Lexy J, 2006).

Metode pengolahan data yang dipakai ke dalam kasus yakni melalui penelitian yang dilakukan oleh Miles dan Hubberman, (1994) dikutip dari Wandu Sustiyo (2010) untuk langkah pengolahan metode yang diperkenalkan meliputi:

1. Reduksi data dilakukan dengan menggunakan metode Strauss yang lebih dikenal dengan grounded-theory, yakni:
 - a. Open coding merupakan kebebasan memperoleh data sebanyak-sebanyaknya dalam lingkup penelitian melalui tahapan proses untuk merinci, menguji, membandingkan, konseptualisasi, dan melakukan kategorisasi dengan kebebasan memperoleh data sebanyak-sebanyaknya dalam lingkup penelitian,

- b. Axial coding yakni mengelompokkan keseluruhan data menjadi kategori-kategori. Tahapan dengan cara membuat kaitan antar kategori berdasarkan paradigma dari kondisi, konteks, dan konsekuensi baru dilanjutkan dengan mengelompokkan keseluruhan data menjadi kategori-kategori,
 - c. Selective coding proses untuk pencarian kategori inti dalam penelitian untuk dicampurkan kedalam penelitian sama yang ada kesatuan untuk dapat diperbaiki atau dikembangkan menjadi temuan baru dengan menghubungkan data yang telah dikategori untuk dapat dilakukan penarikan kesimpulan.
2. Tahap penyajian data
- Jenis tahapan yang menyajikan data hasil penelitian yang telah direduksi dibuatkan dalam bentuk uraian teks cerita naratif ataupun disajikan dalam bentuk Tabel atau grafik.
3. Tahapan penarikan kesimpulan dan verifikasi
- Proses akhir merupakan verifikasi data antara hasil temuan yang diacukan pertama oleh peneliti, apabila terdapat kesamaan temuan maka hasil penelitian dianggap kredibel. Peneliti juga dapat menarik kesimpulan untuk temuan baru yang belum pernah ada atau penelitian yang masih remang-remang karena diteliti menjadi jelas berdasarkan kasus yang diteliti. Penelitian dibuat dalam bentuk narasi berdasarkan fenomena yang ditemukan oleh peneliti. Untuk disampaikan apakah penelitian sama dengan penelitian sebelumnya ataupun mempunyai temuan baru yang memang diharapkan sebelumnya.

BAB IV

HASIL DAN ANALISIS TEMUAN

4.1 Gambaran Umum Informan

Gambaran umum informan dalam penelitian ini dibuat menjadi dua kategori yakni berdasarkan karakteristik informan yang merujuk ke Tabel 4.1 dan pola penggunaan informan yang merujuk ke Tabel 4.2. Tujuan dari pembuatan pengkategorian ini untuk mempermudah melakukan pengeidentifikasian lanjutan mengenai permasalahan penelitian yaitu tentang motivasi dan dampak. Kategori karakteristik berisi mengenai empat pembagian yaitu, gender, umur, status pekerjaan, dan status hubungan. Kategori kedua berdasarkan penggunaan dari informan ada empat pembagian juga yakni, uang saku, lama bermain, penggunaan di luar *game*, dan lama kenal *game*. Kategori dibuat berdasarkan 60 informan yang didapat untuk ketiga genre sulit jika tidak dikelompokkan terlebih dahulu. Setelah dikelompokkan berdasarkan kategori berikutnya akan dianalisis perbedaan motivasi dan dampak masing-masing *gamer* bermain *game online*.

Tabel 4.1 Karakteristik Informan

Karakteristik	Kekerasan		Non-kekerasan		Edukasi		Total	
	n	%	N	%	N	%	n	%
Gender								
- Laki-laki	24	96	9	90	9	36	42	70
- Perempuan	1	4	1	10	16	54	18	30
- Jumlah	25	100	10	100	25	100	56	100
Umur								
- 10 - 17 thn	5	20	4	40	11	44	20	33.3
- 18 - 23 thn	10	40	4	40	7	28	21	35.0
- 23 thn ke atas	10	40	2	20	7	28	19	31.7
Pendidikan Terakhir								
SMP	3	12	1	10	5	20	9	15
SMA	6	24	3	30	7	28	16	26.7
Mahasiswa	5	20	1	10	7	28	13	21.7
Sarjana	4	16	3	30	0	0	7	11.7
Pekerjaan								
Karyawan	1	4	0	0	1	4	2	3.4
Wiraswasta	2	8	0	0	4	16	6	10
Penjaga warnet	3	12	1	10	0	0	4	6.7

Karakteristik Berdasarkan Gender

Gender informan genre kekerasan 24 informan laki-laki dan satu informan perempuan. Genre non-kekerasan sembilan informan dan satu informan perempuan. Genre edukasi sembilan informan laki-laki dan 16 informan perempuan.

Karakteristik Berdasarkan Umur

Umur informan genre kekerasan usia 10 sampai 17 tahun dengan 5 informan dan masing-masing 10 informan untuk usia 18 sampai 23 tahun dan 23 tahun ke atas. Genre non-kekerasan empat informan dengan usia 10 sampai 17 tahun dan usia 18 sampai 23 tahun, dua informan usia 23 tahun ke atas. Genre edukasi 11 informan usia 10 sampai 17 tahun, tujuh informan dengan usia 18 sampai 23 tahun dan 23 tahun ke atas.

Karakteristik Berdasarkan Pendidikan terakhir

Pendidikan terakhir informan genre kekerasan SMP tiga informan, SMA enam informan, Mahasiswa lima informan, dan sarjana empat informan. Genre non-kekerasan SMP satu informan, SMA tiga informan, mahasiswa satu informan, dan sarjana tiga informan. Genre edukasi SMP lima informan, tujuh informan SMA dan Sarjana, 0 informan.

Karakteristik Berdasarkan Pekerjaan

Pekerjaan informan genre kekerasan karyawan satu informan, dua informan wiraswasta, dan tiga informan penjaga warnet. Genre non-kekerasan tidak ada informan karyawan dan wiraswasta dan satu informan penjaga warnet. Genre edukasi satu informan karyawan, empat informan wiraswasta, dan tidak ada informan penjaga warnet.

Tabel 4.2 Kategori berdasarkan penggunaan

Pola penggunaan	Kekerasan		Non- kekerasan		Edukasi		Total	
	N	%	N	%	n	%	N	%
Uang saku (Rp)								
<=50000	6	24	1	10	2	8	9	15.0
>50000	15	60	2	20	5	20	22	36.7
Tidak pernah beli	4	16	7	70	18	72	29	48.3
Lama bermain (jam)								
<=5	2	8	6	60	17	68	25	41.7
6 – 10	11	44	2	20	6	24	19	31.6
11 – 15	9	36	1	10	0	0	10	16.7
16 – 20	3	12	1	10	2	8	6	10
Penggunaan di luar <i>game</i> (jam)								
<=1	5	20	6	60	6	24	17	28
2 – 3	0	0	0	0	11	44	11	18.4
>3	0	0	0	0	4	16	4	8
Tidak ada	20	80	4	40	4	16	27	45
Kenal <i>Game</i>								
KG<=1 tahun	6	24	7	70	20	80	33	55
KG>1tahun<=2tahun	14	56	3	30	4	16	21	35
KG>2 tahun	5	20	0	0	1	4	6	10

Catatan: Penggunaan di luar *game* apabila informan menggunakan waktu misalkan satu jam lebih 15 menit. Data tersebut terhitung menjadi kurang dari sama dengan satu jam melihat dari data penelitian kualitatif yang dikuantitatifkan pada penelitian.

Pola Penggunaan Berdasarkan Uang saku

Uang saku informan genre kekerasan kurang dari sama dengan Rp.50.000,- enam orang informan, lebih dari Rp.50.000,- 15 informan, dan tidak pernah beli empat informan. Genre non-kekerasan satu informan dengan kurang dari sama dengan Rp.50.000,-, dua informan lebih dari Rp.50.000,-, dan tujuh informan tidak pernah beli. Genre edukasi dua informan kurang dari sama dengan Rp.50.000,-, lebih dari Rp.50.000,- lima informan, dan 18 informan tidak pernah beli.

Pola Penggunaan Berdasarkan Lama bermain

Lama bermain informan genre kekerasan dua informan kurang dari sama dengan lima jam, 11 informan enam sampai 10 jam, Sembilan informan 11 sampai 15 jam, dan tiga informan 16 sampai 20 jam. Genre non-kekerasan enam informan kurang dari sama dengan lima jam, dua informan enam sampai 10 jam, satu informan 11 sampai 15 jam, dan satu informan 16 sampai 20 jam. Genre edukasi 17 informan kurang dari sama dengan lima jam, enam informan enam sampai 10 jam, tidak ada informan 11 sampai 15 jam, dan dua informan 16 sampai 20 jam.

Pola Penggunaan Berdasarkan Penggunaan di luar game

Penggunaan di luar *game* informan genre kekerasan kurang dari sama dengan satu jam lima informan, tidak ada informan dua sampai tiga jam dan lebih dari tiga jam, dan 20 informan tidak ada. Genre non-kekerasan kurang dari sama dengan enam jam enam informan, tidak ada informan dua sampai tiga jam dan lebih dari tiga jam, dan empat informan tidak ada. Genre edukasi kurang dari sama dengan satu jam enam informan, 11 informan dua sampai tiga jam dan lebih dari tiga jam dan 4 informan.

Pola Penggunaan Berdasarkan Kenal game

Kenal *game* informan genre kekerasan kurang dari sama dengan satu tahun enam informan, lebih dari satu tahun kurang dari sama dengan dua tahun 14

informan, dan lebih dari dua tahun lima informan. Genre non-kekerasan kurang dari sama dengan satu tahun tujuh informan, lebih dari satu tahun kurang dari sama dengan dua tahun tiga informan, dan lebih dari dua tahun tidak ada informan. Genre edukasi kurang dari sama dengan satu tahun 20 informan, lebih dari satu tahun kurang dari sama dengan dua tahun empat informan, dan lebih dari dua tahun satu informan.

4.2 Analisis Motivasi dan Dampak

Analisis digambarkan dengan tabulasi motivasi dan dampak ditambah dengan implikasi terhadap tabulasi pengelompokkan data yang dibenturkan untuk melihat pengaruh keduanya. Tabel 4.3 menggambarkan motivasi intrinsik informan yang didapat dari informasi berupa pernyataan informan.

Tabel 4.3 Motivasi intrinsik informan

Kekerasan	Non-kekeraan	Edukasi
A. Aktualisasi diri - Keinginan jadi nomor satu	A. Aktualisasi diri - Keinginan jadi nomor satu	A. Sosial - Pengaruh teman - Cari hiburan - Refereshing - Sesuai hobi - Coba-coba
B. Finansial - Jual karakter - Jual kartu <i>game-on</i> - Jual source di <i>game</i>	B. Sosial - Pengaruh teman - Cari hiburan - Refereshing - Sesuai hobi - Coba-coba	B. Hal yang menarik - Colourfull - Fitur-fitur - Tema
C. Sosial - Pengaruh teman - Cari hiburan - Sesuai hobi - Coba-coba	C. Hal yang menarik - Fitur-fitur	C. Keinginan - Penasaran
D. Hal yang menarik - Fitur-fitur	D. Keinginan - Penasaran - Hilang rasa jenuh	
E. Keinginan - Penasaran - Menghabiskan waktu - Hilang rasa jenuh		
F. Sifat - Hilang stress		

Peneliti menjadikan Tabel 4.3 sebagai acuan untuk menggambarkan pernyataan yang dibuat dari informan mengenai hasil motivasi intrinsik yang dituangkan dalam Tabel 4.4. Hasil analisis motivasi intrinsik dibuat untuk menjadi tahapan awal pernyataan dalam penelitian ini. Motivasi intrinsik yang didapat melalui pernyataan informan diambil menurut peneliti merupakan yang menarik untuk dibahas. Motivasi intrinsik yang menarik menurut peneliti diwakili dari dua genre saja yakni, kekerasan dan edukasi.

Tabel 4.4 Pernyataan hasil motivasi intrinsik

No	Informan	Genre/nama game	Poin	Pernyataan	Interpretasi
1	Ke-25	Kekerasan/Seal Online	Jual karakter dan jual source di <i>game</i>	"Awalnya liat temen hoki dapat uang jebol 5jt gara-gara jual karakter & source digame, siapa yg gk mw. Makany gw main". ¹	Informan sangat terobsesi dari keberhasilan temannya terdahulu dan benar-benar ingin mencapai apa yang temannya lakukan atau lebih dari itu. Usaha yang dilakukan juga mungkin akan sama seperti jual source dan karakter di <i>game online</i> .
2	Ke-21	Kekerasan/Perfect World Indonesia	Jual kartu game-on	"Mula gw main dari temen yang mw ajarin cara cari keuntungan kecil-kecilan jual kartu cash di game. Katany klo orang isi 100rb kita bisa untung 10rb, dikit sih tapikan kalo banyak tebal juga. Itula makany gw main ni game".	Informan mulanya ikut partisipasi di <i>game</i> karena janji seorang teman untuk berbagi mencari keuntungan di <i>game</i> . Keuntungan di <i>game</i> didapat melalui penjualan cash untuk <i>gamer</i> lain. Keuntungan yang didapat 10% dari harga penjualan cash. Informan memberikan gambaran kepada <i>gamer</i> lain tentang cara pandang untuk memperoleh keuntungan di <i>game</i> melalui relasi bantuan teman yang rela berbagi pengalaman dan keuntungan yang sedikit.
3	Ke-55	Edukasi/Marketland	Colorfull	"Bisa buat hati senang, tenang, ceria pokokny smua yang membahagiakan rasanya kalo dah terlibat dalam game".	Pewarnaan di <i>game</i> membuat informan menjadi nyaman dengan mata dan pikiran yang merasakan warna tersebut. Informan dapat merasakan senang, tenang, ceria sehingga informan menjadi bahagia. Pewarnaan terkadang menjadi bagian terpenting bagi seorang <i>gamer</i> yang sangat menikmati permainan.
4	Ke-49	Edukasi/Hayday	Tema	"Gw suka tema dari game coz gambarin tampilan diri gw banget yang mau menghadapi tantangan apapun itu".	Informan merasa senang dengan tema <i>game</i> sehingga dia ingin dapat berpartisipasi di dalamnya. Tema yang menggambarkan dirinya yang selalu ingin melewati tantangan semakin mengajak informan untuk bermain <i>game</i> .

¹ Semua kutipan ditulis seperti aslinya, termasuk yang berasal dari wawancara tertulis.

Tabel 4.4 Lanjutan

5	Ke-20	Kekerasan/Perfect World Indonesia	Menghabiskan waktu	"Kalo gw misalny sebagai seorang pelajar, selesai semua kewajiban buat PR tugas harian, dll. Koneksi ada dan gk mungkin jg cma dipake baca" doang kan jenuh. Trus gw nyari-nyari di pencarian liat ni game, untuk ngabisin waktu selama koneksi makany gw cobain gameny".	Informan ikut bermain <i>game</i> dikarenakan untuk menghilangkan waktu yang dirasa cukup lama. Informan melakukan hal tersebut atas dasar semua kewajiban dia sebagai seorang pelajar telah diselesaikan dengan baik. Informan telah menunjukkan rasa bertanggungjawab yang bagus terhadap dirinya sendiri.
6	Ke-16	Kekerasan/Perfect World Indonesia	Menghilangkan stress	"Hilangin stress pacaran yang kadang ada titik bosanny menurut gw".	Informan merasa stress dengan memiliki pacar sehingga memanfaatkan <i>game online</i> untuk menghilangkan rasa stress tersebut. Rasa stress yang dirasakan informan mungkin dikarenakan tingkat keseringan bertemu dengan pacarnya yang tidak sedikit menghasilkan keributan antara keduanya.

Analisis berikutnya digambarkan dengan tabulasi motivasi ekstrinsik informan yang didapat selama penelitian. Tabel 4.5 merupakan gambaran tabulasi tersebut.

Tabel 4.5 Motivasi ekstrinsik informan

Kekerasan	Non-kekerasan	Edukasi
A. Aktualisasi diri - Keinginan jadi nomor satu	A. Aktualisasi diri - Keinginan jadi nomor satu - Eksis	A. Aktualisasi diri - Keinginan jadi nomor satu - Eksis - Desain paling bagus
B. Finansial - Jual karakter - Jual kartu <i>game-on</i> - Jual source di <i>game</i>	B. Keinginan - Persaingan sehat	B. Keinginan - Persaingan sehat
C. Hal yang menarik - Fitur-fitur	C. Sifat - Candu	
D. Keinginan - Punya yang ada di <i>game</i> - Merasakan buat sesuatu - Persaingan sehat - Hilang rasa jenuh		
E. Sifat - Candu		

Tabel 4.5 digunakan peneliti untuk menjadi acuan peneliti untuk menggambarkan pernyataan yang dibuat dari informan berdasarkan motivasi ekstrinsiknya. Hasil analisis motivasi ekstrinsik ini dibuat untuk menjadi tahapan awal pernyataan motivasi ekstrinsik dalam penelitian ini. Pernyataan motivasi ekstrinsik yang menarik saja yang dibuatkan ke dalam Tabel 4.6. Motivasi ekstrinsik diwakili dari dua genre saja yakni, kekerasan dan edukasi.

Tabel 4.6 Pernyataan hasil motivasi ekstrinsik

No	Informan	Genre/nama game	Poin	Pernyataan	Interpretasi
1	Ke-40	Edukasi/Cafeland	Desain paling bagus	"ak pengennya jadi yg punya café paling bagus diantara teman-teman café aj deh dah cukup. Syukur" bisa, hehe".	Informan yang telah bermain <i>game</i> cukup lama dalam motivasi ekstrinsiknya dia menginginkan cafenya menjadi café yang paling bagus diantara teman-temannya. Informan tidak terlalu memiliki target café paling bagus diantara seluruh <i>gamer</i> tersebut.
2	Ke-20	Kekerasan/Perfect World Indonesia	Jual source di <i>game</i>	"Gw pernah dapat item misterius paling mahal di game, waktu itu untung baged bisa gw jual 4 jt cash gw dapat lewat transfer. Emang hoki mw gmana lagi".	Informan genre kekerasan menjelaskan mengenai keberuntungan yang dia dapat di <i>game</i> . Faktor hoki yang selalu dekat membuatnya bisa menghasilkan jutaan rupiah. Mayoritas <i>gamer</i> termotivasi dengan menguji hoki mereka untuk menjadikan memperoleh keuntungan.
3	Ke-6	Kekerasan/Pendekar Naga	Jual kartu game-on	"Gw pengenny sih bisa untung dari jual kartu game-on di game ini. Lumayanla ad tambahan dikit" kan gw".	Informan menginginkan setidaknya ada sedikit pemasukan kalau seandainya terlibat untuk menjadi penjual kartu <i>game</i> . Informan melihat setidaknya ada selisih yang bisa dia manfaatkan untuk memperoleh keuntungan di <i>game</i> bukan hanya sebagai penikmat <i>game</i> .
4	Ke-25	Kekerasan/Seal Online	Jual karakter	"Pribadi gw sih niatny mw coba jual karakter, tapi yang srius. Maksudny gw modal dlu awal" maen tapi pas gw jual karakter gw dapat untung yg lumayanlah. Itung-itung investasi".	Informan genre kekerasan memang kebanyakan melakukan investasi di awal untuk sebuah harapan keuntungan pada saat dia menjual karakter yang jadi miliknya ke orang lain. Keuntungan mungkin akan semakin besar apabila investasi untuk karakter di awal besar.
5	Ke-12	Kekerasan/Perfect World Indonesia	Fitur-fitur	"Gw mah tetap aj dah terlanjur suka dengan fitur-fitur dari game ini. Menurut gw atraktif banget, gw mikirnya tw aj ni admin ap yg gamer mw, wkwk. Gw aja ketarik trus buat ni game, kayak magnet aj".	Informan merasakan tema di <i>game</i> bisa membuat dia bertahan lebih lama. Tema yang disajikan oleh admin sangat atraktif sehingga tidak akan membuat <i>gamer</i> menjadi cepat bosan.

Tabel 4.6 Lanjutan

6	Ke-15	Kekerasan/Perfect World Indonesia	Punya yang ada di <i>game</i>	"Gw kan mapan ni klo boleh dibilang di game. Jadi gw pinginnya, semua yg gw punya di game jadi milik gw untuk dunia nyata gw. Aman deh gw klo ini bisa kesampean, haha".	Informan mempunyai keinginan secara pribadi untuk memiliki apa yang dia punya di <i>game</i> . Informan merasa aman dan nyaman dengan hal-hal yang dia miliki di <i>game</i> terwujud sama jumlahnya dengan yang dia miliki di dunia nyata.
7	Ke-9	Kekerasan/Pendekar Naga	Merasakan buat sesuatu	"Ak pingin bisa buat yang dipikiran ak. Contohnya di game ini ak bisa buat swalayan dengan desain dari pemikiran ak pribadi, seneng banget rasany".	Informan ingin mewujudkan keinginannya untuk mewujudkan sesuatu yang ada di dalam pemikirannya. Informan menggapainya dengan cara membuat tampilan di <i>game</i> dengan ide dari dirinya sendiri.
8	Ke-3	Kekerasan/Divo Saga Internasional	Persaingan sehat	"Satu hal yang bagi gw bisa buat game ini trus menarik dan bakal banyak bertahan. Karena bentuk persaingan sehat yang dibuat di lingkungan gamer. Tidak sekeadar persaingan untuk menjadi egois, tapi persaingan untuk saling tolong-menolong antar gamer".	Informan merasakan bentuk persaingan sehat antar <i>gamer</i> . Sikap saling tolong-menolong dan saling menghormati antara <i>gamer</i> merupakan salah satu wujud persaingan sehat tersebut.
9	Ke-10	Kekerasan/Pendekar Naga	Hilang rasa jenuh	"Gw sih selama ni game gk buat gw suntuk, ya gw main aj trus. Yang penting gw happy sama gk ganggu orang lain".	Informan merasakan <i>game</i> membantu menghilangkan rasa jenuhnya. Informan mendapatkan tanpa perlu mengganggu pribadi orang lain yang biasanya kebanyakan orang menghilangkan rasa jenuh dengan cara menyakiti orang lain.

Analisis digambarkan dengan tabulasi dampak positif informan mengenai segala hal dampak positif yang disampaikan. Tabel 4.7 merupakan keseluruhan gambaran dampak positif yang didapat dari pernyataan informan.

Tabel 4.7 Dampak positif informan

Kekerasan	Non-kekeraan	Edukasi
A. Finansial - Jual karakter - Jual kartu <i>game-on</i> - Jual source di <i>game</i>	A. Keinginan - Hilang rasa jenuh	A. Hal yang menarik - Colourfull
B. Hal yang menarik - Fitur-fitur	B. Sifat - Perasaan senang	B. Keinginan - Hilang rasa jenuh
C. Keinginan - Hilang rasa jenuh	C. Sosial - Banyak teman - Tidak kesepian - Jauh dari narkoba	C. Sifat - Disiplin - Hilang stress - Perasaan senang
D. Karakteristik - Paham sifat orang	D. Kemampuan - Ahli strategi - Kreatif - Fokus	D. Sosial - Banyak teman - Tidak kesepian
E. Sifat - Hilang stress - Perasaan senang		E. Kemampuan - Kreatif - Penguasaan bahasa
F. Sosial - Banyak teman - Tidak kesepian		
G. Kemampuan - Ahli strategi - Penguasaan bahasa		

Tabel 4.7 menjadi acuan peneliti untuk menggambarkan pernyataan dampak positif yang dirasakan informan selanjutnya dituangkan dalam Tabel 4.8. Hasil analisis dampak positif ini merupakan pernyataan awal dalam untuk dampak positif penelitian ini. Dampak positif yang didapat melalui pernyataan informan diambil dari yang menurut peneliti merupakan yang paling menarik. Dampak positif yang menarik berdasarkan semua genre penelitian.

Tabel 4.8 Pernyataan hasil dampak positif

No	Informan	Genre/nama game	Poin	Pernyataan	Interpretasi
1	Ke-7	Kekerasan/Pendekar Naga	Jual kartu game-on	“Di game ini kalo lo tw carany bisnis untuk kartu gw jamin lo main gratis tapi kayak main dengan cash model orang kaya. Carany lo manfaatin teman clan lo yg mw cash nah disitu lo bisa ambil keuntungan 50rb sekali dia isi cash 200rb. Untuk sementara di clan gw cma gw yang tw carany, jdi masih lancar untuk cash”.	Informan dari genre kekerasan memiliki potensi untuk menghasilkan uang dari <i>game</i> . Informan bahkan ada yang menjadikan alat mata pencaharian untuk kehidupannya. Dana yang dikeluarkan dari informan variatif tidak hanya berpatokan dari satu harga yang sama. Dana yang banyak memungkinkan informan untuk mengembalikan dana yang banyak pula untuk <i>game</i> . Ini yang dikondisikan jika informan berpatokan <i>game online</i> sebagai mata pencaharian.
2	Ke-25	Kekerasan/Seal Online	Jual karakter	”Gw pernah jual char di game dlu tapi dah lama. Lumayan lakunya sekitar satu jutaan. Gw dapetin uangnya melalui transfer bank. Dia kirim dlu uang baru gw kasih IDny”.	Informan pernah memperoleh keuntungan sebesar satu juta di <i>game</i> melalui penjualan karakter. Penjualan ini dilakukan melalui transfer bank dengan catatan uang dulu terlebih dahulu diterima penjual selanjutnya ID karakter diberikan. Informan melakukan cara yang tepat melalui transaksi hal disebabkan banyaknya penipuan di <i>game</i> .
3	Ke-17	Kekerasan/Perfect World Indonesia	Jual source di <i>game</i>	”Kalo untuk finansial gw nyari di game paling dari jual cash sama jual gold di game. Maklum kalo gamer gratisan di game ini yah mampunya jual gold. Kalo jual cash gw skalian jual di warnet”.	Informan menerima keuntungan dengan penjualan cash dan gold. Keuntungan didapat lebih sedikit dari penjualan karakter tetapi apabila dilakukan dalam intensitas penjualan yang tinggi kemungkinan keuntungan dapat sama dari hasil jual karakter.
4	Ke-3	Kekerasan/Divo Saga Internasional	Fitur-fitur	“Fitur-fitur game yang gak bosanin, update game sesuai tema real, misal natal sesuai suasana. Gw nilai pribadi pintar ni admin game bisa mempertahankan mood gamer untuk terus bertahan di game dia”.	

Tabel 4.8 Lanjutan

5	Ke-59	Edukasi/Marketland	Colorfull	“Keuntungan dari game yang colorfull dalam bermain gak perih mata, buat mood jadi enak trus, tampilan warna yang variatif buat hal positif dalam diri”.	Informan genre kekerasan melihat fitur <i>game</i> dari menu-menu yang variatif di <i>game</i> . Variatifnya menu di <i>game</i> membuat informan masih bertahan untuk memainkan <i>game</i> . Informan edukasi melihat fitur-fitur dari bentuk warna di <i>game</i> yang berganti-ganti tema setelah dilakukan update oleh admin pada <i>game</i> . Fitur yang colorful berdasarkan tema menjadi ciri dari <i>game online</i> dengan genre edukasi.
6	Ke-12	Kekerasan/Perfect World Indonesia	Paham karakteristik seseorang	“Kita paham tingkah laku dari bagaimana perilaku di game, yah emang gak sekali aja kita liat bisa paham. Tingkah laku orang terdekat di game bisa kita lihat misalny karena sehari-harian main bersama. Kalo untuk orang lain paling praduga untuk tingkah lakunya”.	Informan memiliki kemampuan yang terasah untuk mengetahui sifat seseorang yang bermain bersama informan dalam <i>game</i> . Komunikasi diantara keduanya berlangsung lama sehingga informan dapat tahu sifat temannya. Informan mungkin juga memiliki kemampuan untuk menilai sifat <i>gamer</i> lain dalam waktu singkat menjalin hubungan pertemanan di <i>game online</i> .
7	Ke-35	Non-kekerasan/Fish N Go	Jauh dari narkoba	“Gw pribadi nilainya game memang bisa jauh dari narkoba. Knapa? Coz game aja orang dah ribet sehari-harian fokus aja depan monitor. Boro-boro mereka mau narkoba wkkwk”.	Informan menjelaskan dengan intensitas yang tinggi setiap harinya bermain <i>game</i> maka nyaris tidak mungkin seorang <i>gamer</i> memikirkan narkoba. Informan termasuk <i>gamer</i> yang bermain selama hampir satu hari penuh.
8	Ke-55	Edukasi/Marketland	Disiplin	“Gw merasa disiplin coz waktu request di game buat gw jadi terjadwal. Sampe kehidupan nyata gw dibawa disiplin”.	Informan genre edukasi melihat sisi baik di <i>game</i> yang mampu membawa dirinya menjadi disiplin. Penjadwalan yang dibuat <i>gamer</i> terhadap <i>gamenya</i> secara teratur membantu disiplin.
9	Ke-31	Non-kekerasan/Fish N Go	Fokus	“Gw merasa lebih fokus dalam kuliah gw. Fokus dalam artian kalo dosen jelasin gw langsung nangkep. Efeknya nilai gw jadi bagus. Gak selamanya game buat orang terjerumus gw dah buktiin”.	Informan mendapatkan kemampuan untuk dapat fokus di <i>game</i> . Kemampuan ini diimplementasikan di perkuliahnya dengan cara lebih cepat mengerti dengan penjelasan dosen. Hasilnya informan mendapatkan nilai yang memuaskan. Informan termasuk dengan tipe <i>gamer</i> yang cerdas.

Analisis selanjutnya mengenai tabulasi dampak negatif yang disampaikan informan penelitian. Dampak negatif tersebut dibuat dalam Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Dampak negatif informan

Kekerasan	Non-kekerasan	Edukasi
A. Finansial <ul style="list-style-type: none"> - Biaya koneksi - Pembelian cash 	A. Finansial <ul style="list-style-type: none"> - Biaya koneksi - Pembelian cash 	A. Finansial <ul style="list-style-type: none"> - Biaya koneksi - Pembelian cash
B. Sosial <ul style="list-style-type: none"> - Tidak punya pacar - Autis 	B. Sosial <ul style="list-style-type: none"> - Pengangguran - Autis 	B. Keinginan <ul style="list-style-type: none"> - Kurang tidur/bergadang
C. Keinginan <ul style="list-style-type: none"> - Kurang tidur/bergadang 	C. Keinginan <ul style="list-style-type: none"> - Kurang tidur/bergadang 	C. Kesehatan <ul style="list-style-type: none"> - Sakit kepala - Pegal - Mata berkantung dan minus - Badan kurus - Cepat lelah
D. Kesehatan <ul style="list-style-type: none"> - Sakit kepala - Pegal - Mata berkantung dan minus - Badan kurus - Cepat lelah 	D. Kesehatan <ul style="list-style-type: none"> - Mata berkantung dan minus 	D. Sifat <ul style="list-style-type: none"> - Mudah emosi - Sakit hati - Candu
E. Karakteristik <ul style="list-style-type: none"> - Susah bergaul - Menyendiri - Susah beradaptasi 	E. Karakteristik <ul style="list-style-type: none"> - Susah bergaul - Menyendiri - Susah beradaptasi - Paham sifat orang 	E. Resource <ul style="list-style-type: none"> - Isi ulang baterai
F. Sifat <ul style="list-style-type: none"> - Sakit hati - Candu - Malas 	F. Sifat <ul style="list-style-type: none"> - Mudah emosi - Candu - Malas - Suka bohong 	F. Waktu <ul style="list-style-type: none"> - Lupa solat - Lupa tugas - Tidur gak tepat waktu
G. Waktu <ul style="list-style-type: none"> - Lupa solat - Lupa tugas - Lupa makan - Tidur gak tepat waktu 	G. Waktu <ul style="list-style-type: none"> - Lupa solat - Lupa tugas - Lupa makan - Tidur gak tepat waktu 	

Hasil analisis dampak negatif merupakan tahapan awal pernyataan dampak negatif dalam penelitian ini. Pernyataan dampak negatif yang dibuat mengacu kepada Tabel 4.9. Dampak negatif yang didapat melalui pernyataan informan diambil menurut peneliti merupakan yang menarik. Dampak negatif yang menarik diwakili dari dua genre saja yakni, non-kekerasan dan edukasi.

Tabel 4.10 Pernyataan hasil dampak negatif

No	Informan	Genre/nama game	Poin	Pernyataan	Interpretasi
1	Ke-31	Non-Kekerasan/ Fish N Go	Tidak punya pacar	"Nasib gamer yang paling menyedihkan bagi gw yah itu gak punya pacar. Andai ada cwek yg mw ama cowok gamer kayak gw, gk bakal jomblo gw".	Informan tidak memiliki pacar diakibatkan kebanyakan bermain <i>game</i> . Informan berharap seandainya saja ada cwek yang mau menerima dia yang seorang <i>gamer</i> untuk dijadikan pacar. Informan mungkin dapat lebih semangat bermain <i>game</i> dengan ditemani oleh pasangannya pada saat bermain <i>game</i> .
2	Ke-33	Non-Kekerasan/ Fish N Go	pengangguran	"Gw pribadi ngerasain walaupun gw dh lulus kuliah. Namanya pengangguran, karena gw terlalu memforsir waktu gw ke <i>game</i> daripada gw harus nyari kerja. Sementara gw rasain ya itu".	Informan masih menjadi pengangguran dikarenakan terlalu memforsir waktu untuk <i>game</i> tanpa mencari pekerjaan. Informan menyadari hal tersebut, hal ini baik bagi kehidupan <i>gamer</i> .
3	Ke-29	Non-Kekerasan/ Fifa Football Manager	Paham sifat orang	"Gw ngerasa bisa paham sifat orang. Kebanyakan <i>gamer</i> untuk tipe yang gw mainin Cuma nyari untung. Gak tw teman atau apa aj yang penting dapat untung dibisnis-in. Gw pernah pribadi ngerasain hal itu".	Informan mampu mengenali sifat dari seseorang di <i>game</i> dengan cara melihat tingkah laku dari <i>gamer</i> tersebut. Informan menyampaikan kebanyakan <i>gamer</i> tanpa peduli mengambil keuntungan pribadi tidak melihat teman atau bukan hal yang terpenting mereka bisa mendapat hal yang mereka inginkan.
4	Ke-45	Edukasi/Hayday	Resource	"Yah baterai tab kan Cuma tahan 3 jam-lah buat game, sementara aq main 16 jam. Butuh nge-cash tuk bisa sampe main kayak gitu. Kan tw sendiri kalo sering discharge bisa nyebabin umur tabny berkurang. Itu masalahny".	Informan edukasi menyatakan dampak negatif terhadap perangkat elektroniknya yang terlalu sering diisi ulang baterainya. Pengisian ulang yang dilakukan secara sering diakibatkan pola penggunaan dari informan sendiri selama 16 jam sehari. Pola bermain informan dilakukan dengan tujuan untuk terus berada sebagai <i>gamer</i> teratas berdasarkan peringkat.
5	Ke-31	Non-Kekerasan/ Fish N Go	Suka Bohong	"Suka bohong macem-macem. Bisa uang SPP, uang buku, dll. Nah uangnya dipake buat main game beli senjata biar karakter yang dimainkan semakin greget. Kalo untuk uang spp satu bulan kayakny cukup untuk senjata dengan ukuran durasi satu minggu".	Informan menyampaikan kebanyakan <i>gamer</i> genre non-kekerasan rela berbohong untuk mendapatkan yang mereka inginkan. Informan menggunakan uang tersebut untuk dihabiskan membeli perlengkapan di <i>game</i> . Sikap seperti ini sangat tidak baik bagi kehidupan <i>gamer</i> untuk waktu ke depan.

Peneliti selanjutnya membuat hasil kesamaan motivasi dan dampak. Hasil kesamaan tersebut dibuatkan ke dalam Tabel 4.11. Hasil ini dibuat untuk melihat makna yang berbeda yang disampaikan oleh informan berdasarkan motivasi dan dampak. Kesamaan motivasi dan dampak diambil dari ke semua genre penelitian.

Tabel 4.11 Pernyataan hasil kesamaan temuan motivasi dan dampak

No	Informan	Motivasi/Dampak	Genre/nama game	Poin	Pernyataan	Interpretasi
1	Ke-25	Motivasi Intrinsik	Kekerasan/Seal Online	Jual karakter	“Awalnya liat temen hoki dapat uang jebol 5jt gara-gara jual karakter & source digame, siapa yg gk mw. Makany gw main”.	Motivasi intrinsik, ekstrinsik, dan dampak positif memiliki kesamaan tujuan sampai dengan karakter ataupun source di <i>game</i> . Ketiganya dibedakan dengan proses ataupun waktu selama bermain <i>game online</i> . Tahapan dari mulai bermain <i>game</i> , tujuan bermain <i>game</i> , dan realisasi yang berdampak positif bagi <i>gamer</i> berupa dampak finansial.
		Motivasi Ekstrinsik			“Happy and trading only, uji keberuntungan coy. Trading disini gak Cuma barang hadiah utama aja dijual, barang” lain juga bisa dijual walaupun berbeda paling 1/10 barang utama. Gede kan tu bro chance balik modalnya. Lo bayangin sendiri gimana gak ngiler gw. Jual karakter, Jual source digame”.	
		Dampak Positif			“Dulu pernah jual karakter karena mikirnya karakternya dah pantas harga mahal, tapi skrg dah rintis lagi dari awal sampai dh jdi kayak gini. Tapi gk sebagus yang kemarin”.	
2	Ke-7	Motivasi Intrinsik	Kekerasan/Pendekar Naga	Fitur-fitur	“Awal main liat dari fitur-fitur”.	Pernyataan informan berbeda-beda motivasi awal melihat sisi umum <i>game</i> selanjutnya motivasi bertahan di <i>game</i> yang diikuti update dari <i>game</i> oleh admin. Fitur yang baik bisa menjadi keuntungan kedua belah pihak dari <i>gamer</i> dan admin <i>game</i> .
		Motivasi Ekstrinsik			“Masih bertahan di game Karena fitur-fitur yang ada di game sering dilakukan update sama admin tiap even malah”.	
		Dampak Positif			“Fitur yang disediakan admin menjadi keuntungan bagi <i>gamer</i> bertahan dan mungkin berpikir ulang untuk tidak bermain lagi di game ini. Gua jamin”.	
3	Ke-11	Motivasi Intrinsik	Kekerasan/Pendekar Naga	Hilangin rasa jenuh	“Awalnya main cari hal-hal untuk hilangin rasa jenuh, buka web nemu game ini”.	Informan awalnya menghilangkan rasa jenuh di <i>game</i> dikarenakan ketidaksengajaan membuka link web kemudian mulai memainkan <i>game</i> tersebut. Informan tetap berada di jalur motivasi awal untuk menghilangkan rasa jenuh di kehidupan sehari-hari. Informan merasakan dampak dari <i>game</i> yang terasa lebih nyaman dari hari-hari sebelumnya untuk menjalani kehidupan.
		Motivasi Ekstrinsik			“Sampe sekarang main yah cuman pengen ilangin rasa jenuh kalo penat dari kehidupan sehari-hari gw”.	

Tabel 4.11 Lanjutan

4	Ke-25	Motivasi Intrinsik	Kekerasan/Seal Online	Jual source di <i>game</i>	“Awalnya liat temen hoki dapat uang jebol 5jt gara-gara jual karakter sma source”.	Informan memiliki motivasi awal setelah melihat keberhasilan temannya mendapat keuntungan finansial di <i>game</i> . Informan ingin mencoba peruntungannya sendiri dan bertekad bisa mencapai apa yang telah dicapai temannya juga. Informan merasakan hasil dari kerja kerasnya untuk mendapatkan seperti yang didapatkan temannya.
		Motivasi Ekstrinsik			“Happy and trading only, uji keberuntungan coy. Trading disini gak Cuma barang hadiah utama aja dijual, barang” lain juga bisa dijual walaupun berbeda paling 1/10 barang utama. Gede kan tu bro chance balik modalnya. Lo bayangin sendiri gimana gak ngiler gw. Jual karakter, Jual source di <i>game</i> ”.	
		Dampak Positif			“Jual source di game gw pernah jual item rare dari game sama jual gold lumayan lah kurang lebih kisarannya sama kayak total temen gw dapet yang awalny bikin gw ngiler. Nah sekarang jg gw bisa”.	
5	Ke-25	Motivasi Intrinsik	Kekerasan/Seal Online	Jual kartu game-on	“Happy and trading only, uji keberuntungan coy. Trading disini gak Cuma barang hadiah utama aja dijual, barang” lain juga bisa dijual walaupun berbeda paling 1/10 barang utama. Gede kan tu bro chance balik modalnya. Lo bayangin sendiri gimana gak ngiler gw. Jual karakter, Jual source, Jual kartu <i>game digame</i> ”.	Informan terus bertahan di <i>game</i> untuk mencapai tekadnya supaya bisa mendapatkan keuntungan dari bisnis kartu <i>game</i> pada saat <i>gamer</i> lain melakukan pengisian. Informan merasakan keuntungan dari usaha yang benar-benar ingin dia lakukan walaupun hasil dari satu kali pembelian sedikit namun informan sadar akan keuntungan jika lebih banyak <i>gamer</i> yang melakukan pembelian.
		Dampak Positif			“Jual kartu game yah emang gak terlalu besar untung untuk jual karakter dan source tapi harian pasti ada aja yang beli. Lumayan kan misalnya satu hari yang beli 10 orang dh dapet tu dua puluh rebu”.	
6	Ke-38	Motivasi Intrinsik	Edukasi/Cafeland	Colorfull	“Penuh warna gamenya kayakny bakal jadi tenang perasaan main game, eh bener banget”.	Informan pada awalnya hanya memiliki praduga saja mengenai pewarnaan pada <i>game</i> yang dia mainkan bisa membantu membuat pikiran menjadi lebih tenang. Informan bermain <i>game</i> secara terus-menerus tiap harinya dan pada akhirnya informan merasakan tambahan semangat untuk menjalani hari-harinya.
	Ke-57	Dampak Positif	Edukasi/Marketland		“Menguntungkan kita bisa lebih hapi, hari-hari bakal dilalui dengan semangat yang baru terus”.	

Tabel 4.11 Lanjutan

7	Ke-30	Motivasi Intrinsik	Non-kekerasan/Fish N Go	Hilang rasa jenuh	“Pertama main niatnya cari hal-hal untuk hilangin rasa jenuh, liat FB ada game feelingnya bisa ilangin jenuh gw. Eh ternyata beneran, itu awalny gw main”.	Informan berniat pada awalnya menjadikan <i>game</i> sebagai pengilang rasa jenuh. Informan mendapatkan manfaat dari bermain <i>game</i> dengan rasa jenuhnya yang sedikit demi sedikit berubah menjadi perasaan yang lebih bahagia.
	Ke-36	Dampak Positif	Edukasi/Cafeland		“Rasa jenuh yang normal pada manusia biasa ya kayak, ntah itu aktivitas sehari-hari. Kalo gw sih sama bosan aja liat kegiatan gitu-gitu trus”.	
8	Ke-16	Motivasi Intrinsik	Kekerasan/Perfect World Indonesia	Menghilangkan stress	“Awalny hilang stress mikirin tugas, gw cba main untuk bantu diri sendiri”.	Informan mencoba hal baru dari <i>game</i> mungkin <i>game</i> dapat membantu mengurangi stress yang dia rasakan. Informan menikmati hari-hari untuk bermain <i>game</i> dengan batasan yang dibuat sendiri. Informan merasakan perlahan perasaan stress dalam dirinya berkurang dan kembali semangat untuk menjalani aktivitas setiap harinya.
		Dampak Positif			“Menguntungkan bisa menjadi penambah semangat tersendiri buat gw untuk fight lagi”.	
9	Ke-19	Motivasi Ekstrinsik	Kekerasan/Perfect World Indonesia	Candu	“Lama-lama main game ulang lagi dan lagi bearti dapat diartikan gw candu kan, wajarla gameny enak gini”.	Informan menyatakan melalui kegiatan sehari-harinya yang tidak bisa lepas dari <i>game online</i> . Informan menyadari bahwa candu dengan <i>game</i> ada di dalam dirinya walaupun hanya satu kali dalam sehari membuka <i>game</i> dan hanya dengan intensitas bermain yang rendah.
	Ke-23	Dampak Negatif	Kekerasan/Point Blank		“Kecanduan yang buat gw mungkin lupa akan segala hal dan mau gak mau gw minimal buka satu kali ni game untuk waktu yang cukup lama”.	

BAB V

PEMBAHASAN

Dalam bab ini dibahas sebagai jawaban dari studi bab I mengenai rumusan masalah berdasarkan dengan kumpulan hasil beberapa penelitian yang dibuat dalam jurnal Lee (2006) yang dipakai sebagai pembanding.

5.1 Apa Motivasi dalam Bermain Game Online?

Motivasi dalam bermain *game online* cukup beragam yang ditemukan dalam penelitian ini. Motivasi yang dibahas menjadi dua bagian motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik kemudian temuan motivasi yang dibahas memuat motivasi secara umum. Gambaran penjelasan motivasi yang dibuat secara umum untuk menjawab poin ini tanpa melihat genre dari keterangan informan yang dipakai pernyataannya. Motivasi secara umum dari hasil penelitian mengacu pada Tabel 4.3 dan Tabel 4.5 yang dibuat dari bab sebelumnya. Pembahasan mengenai pernyataan informan mengenai motivasi umum dibuat dalam Tabel 5.1. Pernyataan motivasi umum tidak disebutkan genre penelitian dari informan untuk melihat interpretasi motivasi secara umum.

Tabel 5.1 Pernyataan pembahasan motivasi umum

No	Informan	Nama game	Motivasi	Poin	Pernyataan	Interpretasi
1	Ke-4	Divo Saga Internasional	Intrinsik	Coba-coba	“Awalnya gw main coba-coba doang”. ²	Informan pada awalnya bermain <i>game</i> untuk coba-coba. Informan ingin mencoba bermain <i>game</i> yang baru pertama dia lihat. Informan mungkin sudah merasa nyaman dengan <i>game</i> yang dicoba jadi informan masih bermain <i>game</i> tersebut sampai dengan saat ini.
2	Ke-46	Hayday	Intrinsik	Penasaran	“pertamanya liat ni game buat gw penasaran aja”.	Informan mencoba <i>game online</i> yang dia dapatkan berdasarkan dengan penasaran yang ada dalam dirinya.
3	Ke-26	Ayo Dance	Intrinsik	Fitur-fitur	“fitur-fitur dari game ini menurut gw gampang dipelajari”.	Fitur <i>game</i> yang besahabat telah membuat <i>gamer</i> menjadi ingin bermain <i>game online</i> . Informan merasakan menemukan hal yang baru yang bisa membuatnya bertahan untuk bermain.
4	Ke-48	Hayday	Ekstrinsik	Keinginan punya sesuatu yang ada di <i>game</i>	“pinginnya sih kalo bisa apa yang gw miliki di <i>game</i> ini jadi milik gw seutuhnya”.	Informan menunjukkan sikap bahwa awal mula keinginan dia bermain <i>game</i> dikarenakan memiliki keinginan untuk merasakan apa yang dimiliki di <i>game</i> . Informan memiliki pernyataan seolah-olah dia bermimpi mendapat apa yang dimiliki di <i>game</i> .
5	Ke-58	Marketland	Ekstrinsik	Merasakan buat sesuatu di <i>game</i>	”Ak pingin bisa buat yang dipikiran ak. Contohnya di game ini ak bisa buat swalayan dengan desain dari pemikiran ak pribadi, seneng banget rasany”.	Informan ingin mewujudkan keinginannya untuk mewujudkan sesuatu yang ada di dalam pemikirannya. Informan menggapainya dengan cara membuat tampilan di <i>game</i> dengan ide dari dirinya sendiri.

² Semua kutipan ditulis seperti aslinya, termasuk yang berasal dari wawancara tertulis.

Pembahasan motivasi secara umum menemukan keseluruhan rangkuman dari motivasi baik intrinsik ataupun motivasi ekstrinsik. Rangkuman tersebut sesuai dengan yang digambarkan pada Tabel 5.2.

Tabel 5.2 Rangkuman motivasi

Motivasi	
<ul style="list-style-type: none"> - Intrinsik <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aktualisasi diri <ul style="list-style-type: none"> - Keinginan jadi nomor satu ▪ Finansial <ul style="list-style-type: none"> - Jual karakter - Jual kartu <i>game-on</i> - Jual source di <i>game</i> ▪ Sosial <ul style="list-style-type: none"> - Pengaruh teman - Cari hiburan - Sesuai hobi - Coba-coba - Refreshing ▪ Hal menarik <ul style="list-style-type: none"> - Fitur-fitur - Colourfull - Tema ▪ Keinginan <ul style="list-style-type: none"> - Penasaran - Menghabiskan waktu - Hilang rasa jenuh ▪ Sifat <ul style="list-style-type: none"> - Hilang stress 	<ul style="list-style-type: none"> - Ekstrinsik <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aktualisasi diri <ul style="list-style-type: none"> - Keinginan jadi nomor satu - Eksis - Desain paling bagus ▪ Finansial <ul style="list-style-type: none"> - Jual karakter - Jual kartu <i>game-on</i> - Jual source di <i>game</i> ▪ Hal menarik <ul style="list-style-type: none"> - Fitur-fitur ▪ Keinginan <ul style="list-style-type: none"> - Persaingan sehat - Hilang rasa jenuh - Punya yang ada di <i>game</i> - Merasakan buat sesuatu ▪ Sifat <ul style="list-style-type: none"> - Candu

5.2 Apa Dampak dari Bermain Game Online?

Dampak yang dibahas mengenai dampak positif dan negatif dari informan selama bermain *game online* sesuai dengan yang didapatkan dalam penelitian ini. Gambaran penjelasan dampak dibuat secara umum untuk menjawab poin ini tanpa memakai genre atau sama seperti hal yang dijawab dari poin pertama mengenai motivasi secara umum yang tidak memuat genre dari informan. Pernyataan informan dipakai sebagai penguat temuan penelitian. Dampak secara umum ini mengacu pada Tabel 4.7 dan Tabel 4.9 yang dibuat dari bab sebelumnya. Pembahasan mengenai pernyataan informan mengenai dampak umum dibuat dalam Tabel 5.3. Pernyataan dampak umum tidak disebutkan genre penelitian dari informan untuk melihat interpretasi dampak secara umum.

Tabel 5.3 Pernyataan pembahasan dampak umum

No	Informan	Nama game	Dampak	Poin	Pernyataan	Interpretasi
1	Ke-1	Crossfire	Positif	Ahli strategi	“Ahli startegi maksudnya gw tu mampu menang dalam kondisi terlemah pun gw dikondisiinnya. Sengaja gw kayak gitu biar bisa ngelatih diri dalam posisi paling tidak menguntungkan. Intiny itu cara gw kalo mw jdi kuat di game, kagak tw kalo gamer lain”.	Informan melatih dirinya dengan cara memposisikan dirinya di situasi paling lemah untuk di <i>game</i> . Informan menggambarkan startegi yang dia pakai untuk menjadi lebih kuat lagi di <i>game</i> yang dimainkan.
2	Ke-50	Hayday	Positif	Kreatif	“kreatif untuk memposisikan diri berpikir banyak cara dalam mengalahkan lawan main kita. Coz menurut gw tiap orang tu pasti beda-beda cara mainnya. Maka dari itu kita harus banyak plan untuk menghadapi situasi kayak gitu. So harus kreatif donk”.	Informan menggambarkan situasi kreatif seorang <i>gamer</i> harus memiliki rencana yang banyak dalam satu kondisi <i>game</i> . Informan memberikan gambaran mengenai lawan dari <i>game</i> yang tentunya berbeda tiap waktunya dengan pola permainan yang tentunya berbeda-beda.
3	Ke-22	Point Blank	Negatif	Candu	”Gimana gk candu, gw buka ni game rutin, tiap main fokus gw manfaatin sebaik-baikny waktu main gw. Nah mungkin keseringan dan lama gw main game bisa gambarin sendiri”.	Informan menggambarkan candu di <i>game</i> berdasarkan tingkat keseringannya dan lama dia bermain <i>game</i> . Candu yang digambarkan informan dikarenakan keinginan untuk setiap harinya membuka <i>game</i> walaupun dalam jumlah waktu bermain yang rendah.
4	Ke-34	Fish N Go	Negatif	Mata berkantung dan minus	“Gw awalnya gk nyangka mata minus. Pas tes cek mata di dokter gw dibilang minus ½. Langsung gw mikir mungkin ini karena gw depan layar mulu, wajar aja minus”.	Informan menyatakan bahwa monitor atau layar mereka menjadi penyebab mata mereka menjadi minus. Informan melakukan cek ke dokter mata mengenai kondisi matanya. Mata informan akhirnya ditegaskan dokter memang minus.
5	Ke-38	Cafeland	Negatif	Mudah emosi	”gampang emosiny versi gw pas gw ngerasa hampir dapat yang gw inginin. Tinggal dikit lagi malah hilang. Dan itu sering banget terjadi di gw di game. Sial kale gwnya, masa bodo ah”.	Informan menyampaikan kondisi mudah emosi dikarenakan hampir memperoleh sesuatu yang ada di <i>game</i> yang dirasa spesial namun tidak mendapatkannya. Informan merasakan kondisi ini dengan intensitas rentang waktu yang pendek sehingga mudah emosi turut masuk ke dalam dirinya untuk kehidupan nyata.

Tabel 5.3 Lanjutan

6	Ke-28	Crazy Kart 2	Negatif	Malas	“Malas kalo menurut gw itu pas lagi asik nge-game, misal ortu minta tolong, nah tu yg bikin puyeng. Lah kan lagi asik’ diganggu arghh gitu”.	Informan memberikan pernyataan malasnya pada saat lagi asik main dipanggil sama orangtua untuk membantu. Informan memberikan gambaran betapa sulitnya bagi seorang <i>gamer</i> untuk beranjak dari konsentrasi bermain <i>game</i> sekalipun orang tua yang meminta pertolongan.
---	-------	--------------	---------	-------	--	---

Pembahasan dampak secara umum yang ditemukan dalam penelitian menghasilkan gambaran keseluruhan rangkuman dari dampak positif dan dampak negatif. Rangkuman yang digambarkan sesuai dengan yang ada pada Tabel 5.4.

Tabel 5.4 Rangkuman dampak

Dampak	
- Positif <ul style="list-style-type: none"> ▪ Finansial <ul style="list-style-type: none"> - Jual karakter - Jual kartu <i>game-on</i> - Jual source di <i>game</i> ▪ Sosial <ul style="list-style-type: none"> - Banyak teman - Tidak kesepian - Jauh dari narkoba ▪ Hal menarik <ul style="list-style-type: none"> - Fitur-fitur - Colourfull ▪ Keinginan <ul style="list-style-type: none"> - Hilang rasa jenuh ▪ Karakteristik <ul style="list-style-type: none"> - Paham sifat orang ▪ Sifat <ul style="list-style-type: none"> - Disiplin - Hilang stress - Perasaan senang ▪ Kemampuan <ul style="list-style-type: none"> - Ahli strategi - Penguasaan bahasa - Kreatif 	- Negatif <ul style="list-style-type: none"> ▪ Finansial <ul style="list-style-type: none"> - Biaya koneksi - Pembelian cash ▪ Sosial <ul style="list-style-type: none"> - Tidak punya pacar - Autis - Pengangguran ▪ Keinginan <ul style="list-style-type: none"> - Kurang tidur/begadang ▪ Sifat <ul style="list-style-type: none"> - Mudah emosi - Candu - Malas - Suka bohong - Sakit hati ▪ Karakteristik <ul style="list-style-type: none"> - Susah bergaul - Menyendiri - Susah beradaptasi - Paham sifat orang ▪ Waktu <ul style="list-style-type: none"> - Lupa sholat - Lupa tugas - Lupa makan

5.3 Apakah Terdapat Perbedaan Motivasi Berdasarkan Berbagai Genre Game Online?

Motivasi yang dibahas menjadi dua bagian motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik kemudian temuan motivasi yang dibahas memuat motivasi yang tidak ditemukan dalam kumpulan hasil beberapa penelitian yang dibuat dalam jurnal Lee (2006). Gambaran penjelasan motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik berdasarkan dari perbandingan dengan kumpulan hasil beberapa penelitian yang dibuat dalam jurnal Lee (2006) kemudian diberikan interpretasi. Interpretasi berdasarkan pernyataan dari informan dari ke semua genre penelitian yakni, genre kekerasan, genre non-kekerasan, dan genre edukasi. Motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik yang dibahas mengacu pada Tabel 5.2.

Interpretasi dengan penelitian sebelumnya disertai dengan pemilihan kutipan-kutipan wawancara yang kuat dari informan sebagai bukti yang ditemukan juga atau dipakai untuk temuan baru dari penelitian ini mengenai motivasi. Pernyataan diinterpretasikan dengan kumpulan hasil beberapa penelitian yang dibuat dalam jurnal Lee (2006) mengenai motivasi bermain *game online* meliputi tiga genre, kekerasan, non-kekerasan, dan edukasi.

Motivasi intrinsik kumpulan hasil beberapa penelitian yang dibuat dalam jurnal Lee (2006) dibahas secara umum berdasarkan dan motivasi ekstrinsik tidak dibahas secara poin. Motivasi instrinsik kumpulan hasil beberapa penelitian yang dibuat dalam jurnal Lee (2006) meliputi: fantasi *gamer*, aturan *game*, sensor rangsangan *game* atau daya tarik, tantangan, misteri, kontrol, keingintahuan, fitur *game*, dan pencarian data informasi *game*. Penelitian mempunyai hasil yang berbeda dengan menemukan motivasi intrinsik seperti: aktualisasi diri, sosial, dan keinginan, sedangkan untuk motivasi ekstrinsik penelitian ini menemukan: aktualisasi diri, keinginan, dan sifat.

5.3.1 Motivasi Intrinsik

Pembahasan motivasi intrinsik merupakan motivasi baru yang ditemukan berdasarkan perbandingan dari kumpulan hasil beberapa penelitian yang dibuat dalam jurnal Lee (2006). Pernyataan pembahasan motivasi intrinsik penelitian dibuat ke dalam Tabel 5.5. Motivasi intrinsik dimasukkan ke dalam Tabel diambil melalui pernyataan informan yang menurut peneliti menarik.

Tabel 5.5 Pernyataan pembahasan motivasi intrinsik

No	Informan	Genre/nama game	Poin	Pernyataan	Interpretasi
1	Ke-22	Kekerasan/Point Blank	Ingin menjadi nomor satu di <i>game</i>	"Semangat, berjuang dgn niat, dn berfikir optimis untuk menang atau jadi yg terunggul di game apapun yg kalian lakukan".	Informan genre kekerasan memaparkan keinginan menjadi nomor satu tetapi dengan usaha yang perlu dilakukan juga dalam diri seperti niat dan berfikir optimis untuk bisa meraihnya. Informan genre non-kekerasan sedikit agak berbeda dikarenakan hanya menunjukkan sikap keinginan tanpa menjelaskan usaha untuk mendapatkan hal tersebut.
	Ke-31	Non-kekerasan/Fish N Go		"Pengen nyelesaikan misi and be the best. Jadi nomer satu".	
2	Ke-40	Edukasi/Cafeland	Sesuai hobi	"Menyalurkan hobi bermain game dengan tema perang".	Pengaruh sosial genre kekerasan dan non-kekerasan mempunyai kemiripan baik berupa pengaruh teman, cari hiburan, sesuai hobi, dan coba-coba. Pengaruh sosial yang berbeda dimiliki oleh informan yang berasal dari genre non-kekerasan yang menjadikan <i>game online</i> sebagai alat untuk refreshing. Data tidak ditemukan untuk genre edukasi dalam kategori sosial.
	Ke-34	Non-kekerasan/Fish N Go		"Yah Cuma cari fun sama nyalurin hobi mancing, gak dapat di dunia nyata ke dunia maya aja Cuma bedanya gak ngerasain langsung teriknya matahari aja. Cari hiburan, hilangkan rasa jenuh".	
3	Ke-17	Kekerasan/Perfect World Indonesia	Rasa penasaran	"Penasaran besar sama game RPG ini, buat beda aja kayakny klo gw main. Satu pesen gw "jangan sampai ibadah mengganggu waktu bermain anda".	Keragaman pendapat dari ketiga informan mengenai penasaran mereka terhadap <i>game</i> . Rasa penasaran di <i>game</i> yang ingin tahu kues di <i>game</i> , mempertanyakan kemampuan diri sendiri untuk bisa atau tidak melewati level permainan di masing-masingnya, dan juga penasaran dari tipe <i>game</i> yang baru pertama informan mainkan. Motivasi intrinsik menghilangkan rasa jenuh dimiliki informan hanya dari genre kekerasan dan non-kekerasan saja.
	Ke-28	Non-kekerasan/Crazy Kart 2		"Seru aja gamenya. Coba-coba, penasaran kalo gw main bisa gak ya laluin tiap track dari yg gampang ampe yang susah bingit".	
	Ke-54	Edukasi/Marketland		"Penasaran kayak gimana sih kues-kues dan cara main game ini".	

5.3.2 Motivasi Ekstrinsik

Pembahasan motivasi ekstrinsik merupakan motivasi baru yang ditemukan berdasarkan perbandingan dari kumpulan hasil beberapa penelitian yang dibuat dalam jurnal Lee (2006). Pernyataan pembahasan motivasi ekstrinsik penelitian dibuat ke dalam Tabel 5.6. Motivasi ekstrinsik dimasukkan ke dalam Tabel diambil melalui pernyataan informan yang menurut peneliti menarik.

Tabel 5.6 Pernyataan pembahasan motivasi ekstrinsik

No	Informan	Genre/nama game	Poin	Pernyataan	Interpretasi
1	Ke-22	Kekerasan/Point Blank	Ingin jadi nomor	"Ingin jadi ketua klan yang paling dikernal digame karena jagonya".	Keinginan ketiga informan untuk menjadi nomor satu di <i>game</i> sama melalui masing-masing pernyataan. Informan kekerasan dan non-kekerasan lebih menginginkan tingkatan lebih tinggi dibandingkan informan genre edukasi yang hanya menjadi nomor satu diantara teman FB saja bukan diantara keseluruhan <i>gamer</i> yang bermain <i>game online</i> .
	Ke-31	Non-kekerasan/Fish N Go	satu di <i>game</i>	"Ingin jadi pemilik level paling tinggi diantara teman" FB aja deh, kalo mau levelan dunia kejauhan".	
	Ke-43	Edukasi/Criminal Case		"Ingin jadi detektif handal pemecah semua kasus dengan efektif".	
2	Ke-23	Kekerasan/Seal Online	Persaingan sehat	"Pengen persaingan sehat antar pemain jgn saling rusuh atao buli" yang baru-baru. Trus terjaga persaingan sehat supaya kita bisa seimbang dalam persaingan yang membedakan efektifitas pengerjaan kasus kita di <i>game</i> . Itu juga sama aja kemampuan individu yang berbicara".	Informan memiliki keinginan persaingan sehat yang memiliki isi berbeda-beda. Informan genre kekerasan menginginkan persaingan sehat untuk tidak saling merendahkan sesama penikmat <i>game</i> sedangkan informan genre non-kekerasan menyatakan persaingan sehat untuk saling berbagi info-info terbaru di <i>game</i> setelah dilakukan update oleh server. Informan edukasi lebih mengharapkan persaingan sehat ke arah penghapusan fasilitas cash yang biasa digunakan penikmat <i>game</i> supaya <i>gamer</i> lebih menggunakan logika yang pas untuk saling bersaing.
	Ke-30	Non-kekerasan/Fish N Go		"Persaingan sehat antar pemain yang saling respek dan mau berbagi untuk info" baru di game. Apalagi pas bru ngupdate kan kita harus adaptasi dlu, nah dengan berbagi info tetapi masih dalam suasana persaingan, itu yg buat aq senang. Tidak saling menjatuhkan sesama gamer".	
	Ke-48	Edukasi/Hayday		"Persaingan sehat antar pemain saling berbagi hasil jual barang sekalian tolong-menolong antar pemain. Sama kalau bisa dihapuskan sistem cash di game biar kemampuan yang membuktikan di game".	
3	Ke-19	Kekerasan/Perfect World Indonesia	Candu	"Candu adalah buktiny gw bisa main lebih dari 10 jam tiap hari".	Kedua informan menggambarkan candu dengan cara bermain kontinu terhadap <i>game</i> yang dimainkan. Informan kekerasan lebih spesifik ke arah jumlah waktu dia bermain <i>game</i> selama 10 jam atau lebih setiap harinya.
	Ke-34	Non-kekerasan/Fish N Go		"Candu ya gk nutup kemungkinan, walaupun dikit" mainny n rutin bisala disebut candu".	

5.4 Apakah Terdapat Perbedaan Dampak dari Berbagai Genre Game Online?

Dampak yang dibahas mengenai dampak positif dan negatif dari informan selama bermain *game online* sesuai dengan yang didapatkan dalam penelitian ini. Gambaran penjelasan dampak positif dan dampak negatif berdasarkan dari perbandingan dengan kumpulan hasil beberapa penelitian yang dibuat dalam jurnal Lee (2006) kemudian diberikan interpretasi. Dampak ditulis berdasarkan dengan dampak yang tidak ditemukan dari penelitian sebelumnya. Interpretasi berdasarkan pernyataan dari informan untuk semua genre penelitian yakni, genre kekerasan, genre non-kekerasan, dan genre edukasi. Dampak positif dan dampak negatif dari hasil penelitian mengacu pada Tabel 5.4.

5.4.1 Genre kekerasan

Kumpulan hasil beberapa penelitian yang dibuat dalam jurnal Lee (2006) menyebutkan bahwa informan dari genre kekerasan memiliki sifat katarsis menuntut kemampuan seorang informan dalam menghadapi situasi sulit bermain *game online* namun dalam penelitian ini sifat itu dispesifik menjadi ahli dalam berbagai hal seperti: paham tingkah laku seseorang, menghilangkan stress, dan penguasaan bahasa. Dampak negatif ditemukan dalam penelitian dari susah bergaulnya informan. Penemuan dari informan poin paham tingkah laku seseorang didukung pernyataan informan dari genre kekerasan. Pernyataan pembahasan dampak genre kekerasan penelitian dibuat ke dalam Tabel 5.7. Pernyataan pembahasan dampak genre kekerasan yang dimasukkan ke dalam Tabel diambil melalui pernyataan informan yang menurut peneliti paling menarik.

Tabel 5.7 Pernyataan pembahasan dampak genre kekerasan

No	Informan	Jenis dampak/nama game	Poin	Pernyataan	Interpretasi
1	Ke-12	Positif/Perfect World Indonesia	Paham tingkah laku orang	“Kita paham tingkah laku dari bagaimana perilaku di <i>game</i> , yah emang gak sekali aja kita liat bisa paham. Tingkah laku orang terdekat di <i>game</i> bisa kita lihat misalny karena sehari-hari main bersama. Kalo untuk orang lain paling praduga untuk tingkah lakunya”.	Informan genre kekerasan merasakan kemampuan dalam dirinya setelah cukup lama beradaptasi di <i>game</i> . Kemampuan yang dimiliki adalah kemampuan mengenali sikap dan perilaku seseorang selama bersama-sama main. Informan menyatakan juga untuk pertemuan yang singkat saja bisa melihat praduga sikap seseorang juga namun untuk memastikan sikap dan perilaku orang sebenarnya perlu dilakukan dengan pendekatan dan komunikasi yang cukup lama.
2	Ke-16	Positif/ Perfect World Indonesia	Menghilangkan stress	“Selama bermain game bantu kita menjadi lebih senang dari sebelumnya, yah pribadi gw ngerasain demikian. Pokoknya gw senang banget klo dh ketemu game gak tw klo lo bro”.	Informan merasakan stress di dalam dirinya cukup berkurang setelah bermain <i>game</i> .
3	Ke-5	Positif/Divo Saga Internasional	Penguasaan bahasa	“Bisa komunikasi atau gunain bahasa di luar bahasa Indonesia, yah walaupun untuk komunikasi sama mengerti fitur atau aturan di game aja. Tapi intinya gw ngerti dan dapet pengetahuan baru. Bermanfaat bagi gw”.	Informan genre kekerasan bisa beradaptasi dengan komunikasi di luar bahasa yang dia kuasai misalnya bahasa asing. Informan merasakan manfaat belajar secara otodidak yang dia dapatkan baik melalui komunikasi langsung atau juga dengan mempelajari fitur <i>game</i> yang menggunakan bahasa asing.
4	Ke-21	Negatif/Perfect World Indonesia	Susah bergaul	“Susah gaungnya kalau untuk di kehidupan nyata gw aja, kalo game mah enggak. Kan beda kalo di game kita komunikasi pake monitor jadi bebas2 aja kalo ngobrol nah kalo dunia nyata kan gw harus langsung tanggung menurut gw”.	Informan merasakan kesulitan dalam dirinya untuk berbaur di lingkungan nyata dikarenakan selama bermain <i>game online</i> informan hanya berkomunikasi dengan monitor tidak dengan komunikasi bertatap muka.

5.4.2 Genre non-kekerasan

Kumpulan hasil beberapa penelitian yang dibuat dalam jurnal Lee (2006) juga menguraikan dampak positifnya yakni kemampuan kognitif bagi *gamer* yang lebih spesifik ditemukan dalam penelitian kemampuan informan dalam penguasaan bahasa asing.

Kumpulan hasil beberapa penelitian yang dibuat dalam jurnal Lee (2006) menguraikan dampak negatifnya yakni masalah kesehatan fisik sama halnya ditemukan dalam penelitian ini namun lebih spesifik yaitu mata minus dan badan cepat lelah. Pernyataan pembahasan dampak genre non-kekerasan penelitian dibuat ke dalam Tabel 5.8. Pernyataan pembahasan dampak genre non-kekerasan yang dimasukkan ke dalam Tabel diambil melalui pernyataan informan yang menurut peneliti paling menarik.

Tabel 5.8 Pernyataan pembahasan dampak genre non-kekerasan

No	Informan	Jenis dampak/nama game	Poin	Pernyataan	Interpretasi
1	Ke-30	Positif/Fish N GO	Penguasaan bahasa	“Otodidak aja, lewat obrol” sama orang luar ntah itu dari prancis atau inggris langsung. Nah dalam komunikasi jg gak formal” amat, yang penting intiny kita sama-sama mengerti antar gamer”.	Informan mampu menguasai bahasa asing secara otodidak di <i>game</i> melalui komunikasi langsung dengan teman-temannya di <i>game</i> . Informan memiliki nilai lebih dengan kemampuan tersebut.
2	Ke-35	Negatif/ Fish N GO	Mata minus dan berkantunng	“Mata gw minus, pas periksa ke dokter bener aja minus ½ mata gw”.	Informan genre non-kekerasan merasakan dampak negatif mata minus. Mata minus informan dapat kita lihat dari aktivitas yang panjang dari informan untuk terus menatap monitor selama bermain <i>game</i> .
3	Ke-30	Negatif/ Fish N GO	Badan cepat lelah	“Badan cepat lelah jadi kadang mau ngapain di luar game rada gk mau, mending game aja kalo menurut gw”.	Informan genre non-kekerasan merasakan badan lelah dikarenakan terlalu lama terpaku dalam posisi yang sama dalam satu waktu. Informan tidak akan merasakan lelah pada badan apabila informan tidak terlalu memforsir untuk bermain <i>game</i> dalam waktu yang lama. Kondisi lelah disebabkan aktivitas tubuh yang dipaksa untuk bermain terus-menerus.

5.4.3 Genre edukasi

Kumpulan hasil beberapa penelitian yang dibuat dalam jurnal Lee (2006) mengulas beberapa dampak positif seperti: ada proses pembelajaran, memotivasi, melatih daya ingat, teliti dalam melihat (ditunjukkan dengan angka-angka yang ada di dalam *game*, angka tersebut menuntut ketelitian pemain), kemampuan dalam berkelompok (perhatian dan tingkat kesabaran yang baik).

Genre edukasi penelitian menyangkut hal dampak positif yang juga ditemukan dalam penelitian memiliki kesamaan terhadap penelitian sebelumnya oleh Lee (2006) seperti: disiplin, ahli strategi, ahli bahasa, dan fokus. Penemuan dampak positif fokus didukung oleh pernyataan informan sebagai penguat.

Genre edukasi penelitian menyangkut hal dampak negatif yang masih minim dampak negatif untuk genre edukasi dalam kumpulan hasil beberapa penelitian yang dibuat dalam jurnal Lee (2006) namun dalam penelitian ini menemukan beberapa dampak negatif seperti: kurang tidur, mudah emosi, mata minus dan berkantung, dan lupa mengerjakan tugas. Pernyataan pembahasan dampak genre edukasi penelitian dibuat ke dalam Tabel 5.9. Pernyataan pembahasan dampak genre edukasi yang dimasukkan ke dalam Tabel diambil melalui pernyataan informan yang menurut peneliti paling menarik.

Tabel 5.9 Pernyataan pembahasan dampak genre edukasi

No	Informan	Jenis dampak/nama game	Poin	Pernyataan	Interpretasi
1	Ke-39	Positif/Cafeland	Fokus	“Gw jadi fokus dalam memilih mata kuliah dan tentuny fokus pas kuliah yang nanti juga gw harapin naikin nilai gw. Dan kebukti bisa”.	Informan genre edukasi yang pertama merasakan fokus pada <i>game</i> yang dia terapkan dalam pembelajaran mata kuliah membuat nilai kuliah yang dia dapatkan memuaskan.
2	Ke-52	Positif/Marketland	Disiplin	“Disiplin dalam mengerjakan beberapa pekerjaan kantor”.	Informan kedua merasakan kedisiplinan yang secara tak langsung di <i>game</i> (penjadwalan waktu bermain) membuat dia dalam menjalankan pekerjaan di kantor menjadi disiplin.
3	Ke-51	Negatif/Hayday	Kurang tidur	“Wajar gw kurang tidur, gw kan main 16 jam. 11 12 sama <i>gamer</i> lainny lah. Intinya kalo udah asik gak game aja pasti klupaan waktu. Gw jamin dah”.	Informan genre edukasi tidak semuanya bermain <i>game</i> dalam jangka waktu yang pendek. Informan ini bermain <i>game</i> 16 jam rutin satu hari yang berdampak pada jadwal tidur yang tidak teratur dan cenderung kurang. Efek negatif kurang tidur tidak akan dirasakan jika seorang <i>gamer</i> dapat mengatur waktu dalam bermain <i>game online</i> .
4	Ke-38	Negatif/Cafeland	Mudah emosi	“Pas lagi istirahat setelah main game seharian sih gw rasain, misal ada orang bangunin gw lagi tidur, emang gak sewajarny gw marah atau emosi harusny gw Tanya baik’ ada apa. Gimana ya Cuma reflek aja kalo gw emosi tu”.	Informan genre edukasi menyatakan bahwa dia mudah emosi. Mudah emosi merupakan bagian negatif lain dari informan genre edukasi yang tidak ditemukan dari penelitian sebelumnya. Mudah emosi juga mungkin berkaitan dari penemuan sebelumnya yakni informan yang kurang tidur sehingga pada saat diganggu di jam tidur yang tidak sesuai menyebabkan informan emosi.
5	Ke-47	Negatif/Hayday	Mata minus	“Mata minus kemungkinan besar akibat lama di depan layar monitor untuk main game, gw sendiri nyadari sih pandangan agak kabur pas beralih dari layar. Yah mungkin lama-kelamaan kena minus juga mata gw”.	Informan genre edukasi juga mengalami mata minus menandakan bahwa informan dalam mereka bermain <i>game</i> tidak memperhatikan seberapa besar jarak antar mata mereka dengan monitor dan daya tahan kinerja mata terhadap monitor sehingga dapat menyebabkan hal tersebut terjadi

Tabel 5.9 Lanjutan

6	Ke-55	Negatif/Marketland	Lupa mengerjakan tugas	<p>“Dulu pas baru’ kenal game kayakny dulu tapi sekarang nggak dah bisa bagi waktu jadi bisa untuk kerjain tugas. Gw siasati kerjain tugas dlu baru klo dh selesai boleh nge-game”.</p>	<p>Penelitian memperoleh temuan baru yaitu kemampuan baru yang dimiliki oleh informan dari berbagai genre terutama genre kekerasan dan ditemukan juga informan dari dampak negatif untuk genre edukasi cukup banyak tapi kebanyakan informan cepat menyadari kerugian (lupa mengerjakan tugas) yang mereka rasakan setelah bermain <i>game online</i>. Informan yang menyadari hal tersebut kemudian sebagai tindakan nyatanya dia dapat mendahulukan hal yang menjadi prioritas untuk kehidupannya.</p>
---	-------	--------------------	------------------------	---	--

BAB VI

PENUTUP

6.1 Ringkasan

Berdasarkan hasil analisa data dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dalam penelitian ini dapat diambil ringkasan sebagai berikut:

1. Penelitian menemukan terdapat kesamaan motivasi intrinsik dan dampak negatif.
2. Penelitian ini menemukan kesamaan hasil dari genre kekerasan: dampak positif yaitu menghilangkan stress dan memiliki kemampuan penguasaan bahasa dan dampak negatif yaitu susah bergaul, dari genre non-kekerasan: dampak positif yaitu kemampuan penguasaan bahasa dan dampak negatifnya mata minus dan badan cepat lelah, dari genre edukasi: dampak positifnya saja yakni disiplin, ahli strategi, ahli bahasa, dan fokus.
3. Penelitian sebelumnya memiliki sedikit temuan mengenai motivasi intrinsik untuk semua genre tetapi penelitian ini menemukan variasi motivasi intrinsik informan dalam bermain *game*.
4. Penelitian sebelumnya tidak menjabarkan mengenai temuan motivasi ekstrinsik untuk semua genre tetapi penelitian ini menemukan cukup banyak motivasi ekstrinsik informan dalam bermain *game*.
5. Penelitian sebelumnya juga sedikit memiliki temuan mengenai dampak positif dari genre kekerasan tetapi penelitian ini menemukan terdapat empat dampak positif untuk genre kekerasan.
6. Penelitian sebelumnya tidak atau bahkan sedikit temuan mengenai dampak positif dari genre non-kekerasan tetapi penelitian ini menemukan terdapat cukup banyak dampak positif untuk genre non-kekerasan dengan lebih spesifik.
7. Penelitian sebelumnya tidak atau bahkan sedikit temuan mengenai dampak negatif dari genre edukasi tetapi penelitian ini menemukan terdapat empat dampak negatif untuk genre edukasi.

6.2 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian merupakan pembahasan yang dibuat dalam bab kelima penelitian ini. Pembahasan pada bab tersebut berisi jawaban empat pertanyaan penelitian yang ditempatkan pada rumusan masalah di bab pertama penelitian. Berdasarkan pembahasan bab tersebut menemukan sebagai berikut:

1. Penelitian menemukan motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik secara umum. Motivasi intrinsik yang umum ada tiga poin yakni poin coba-coba, poin penasaran, dan poin fitur *game* sedangkan motivasi ekstrinsik secara umum ada dua yakni keinginan mempunyai sesuatu dan merasakan buat sesuatu di *game*.
2. Pembahasan dampak penelitian dibuat menjadi dua bagian yakni dampak positif dan dampak negatif secara umum. Dampak positif umum penelitian ini menemukan poin ahli strategi dan kreatif sedangkan dampak negatifnya menemukan mata berkantung dan minus, mudah emosi, dan malas.
3. Penelitian menemukan motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik yang tidak ditemukan dalam rangkuman penemuan dari jurnal Lee (2006). Motivasi intrinsik mendapatkan keterangan dari informan berupa: aktualisasi diri dari poin ingin menjadi nomor satu di *game online* genre kekerasan dan non-kekerasan, sosial dari poin sesuai hobi genre kekerasan dan non-kekerasan, dan keinginan dari poin rasa penasaran ke semua genre. Motivasi ekstrinsik mendapatkan pembahasan mengenai: aktualisasi diri dari poin eksis di *game* ke semua genre, keinginan dari poin persaingan sehat ke semua genre, dan sifat dari poin candu genre kekerasan dan non-kekerasan.
4. Penelitian menemukan dampak positif dan dampak negatif pembahasan berdasarkan hal yang tidak ditemukan dalam rangkuman penemuan dari jurnal Lee (2006). Genre kekerasan membahas mengenai: paham tingkah laku seseorang, menghilangkan stress, dan penguasaan bahasa untuk dampak positifnya sedangkan dampak negatifnya ditemukan dalam penelitian ini dari susah bergaulnya informan. Genre non-kekerasan membahas mengenai: kemampuan informan dalam penguasaan bahasa asing untuk dampak positifnya sedangkan dampak negatifnya yakni mata minus dan badan cepat lelah. Genre

edukasi membahas mengenai: disiplin, ahli strategi, ahli bahasa, dan fokus untuk dampak positifnya sedangkan dampak negatifnya kurang tidur, mudah emosi, mata minus dan berkantung, dan lupa mengerjakan tugas.

6.3 Saran

Saran dari penelitian ini disampaikan kepada peneliti selanjutnya, peneliti menemukan kelemahan dalam penelitian ini. Berikut beberapa saran yang dapat dilakukan peneliti selanjutnya:

- a) Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menanyakan dengan hal-hal lebih spesifik kepada informan. Maksudnya adalah penelitian ini tidak menanyakan hal yang bersentuhan langsung dengan keluarga informan. Penelitian ini hanya menemukan minoritas informan yang sudah berkeluarga jadi sulit untuk melihat perbedaan cara pandang informan berkeluarga dengan informan yang masih belum berkeluarga. Apakah ada perbedaan cara melakukan pembelian cash antara informan yang berkeluarga dengan yang masih belum berkeluarga. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat membahas mengenai apakah ada alasan dari situasi keluarga yang menyebabkan informan bermain *game online*, perbedaan pembelian cash dan intensitas bermain game informan yang sudah berkeluarga dengan yang masih belum berkeluarga.
- b) Penelitian selanjutnya diharapkan memiliki referensi yang lebih kaya mengenai pembahasan motivasi dan dampak *game online*. Referensi yang dimiliki banyak maka akan dapat membantu peneliti untuk menjadi pembanding terhadap hasil penelitiannya sehingga menemukan temuan baru masih sangat mungkin. Referensi bisa menggunakan penelitian yang lebih banyak lagi baik dari sumber jurnal ataupun buku.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. *eJurnal Ilmu Komunikasi*, 1 (4), 177-187.
- Agus, S. D. (2008). Subyek Penelitian Responden Penelitian Sumber Data. *eJurnal Ilmu Komunikasi*, 2 (4), 101-110.
- Ahmad, Taufiqurrakhman. (2011, 07 06). 2011 Pengguna Akan Habiskan 74 Miliar Dollar di Game. *Okezone*. Retrieved 22 01, 2014, from <http://techno.okezone.com/read/2011/07/06/326/476325/2011-pengguna-akan-habiskan-usd74-miliar-di-game>.
- Ahmad, Taufiqurrakhman. (2011, 07 11). Studi Game Bantu Pasien Kanker. *Okezone*. Retrieved 01 24, 2014, from <http://techno.okezone.com/read/2011/07/11/326/352384/studi-game-bantu-pasien-kanker>.
- Ahmad, Taufiqurrakhman. (2010, 07 13). Nintendo Wii Bantu Terapi Pasien Parkinson. *Okezone*. Retrieved 01 25, 2014, from <http://okezone.com: http://techno.okezone.com/read/2010/07/13/320/359384/nintendo-wii-bantu-terapi-pasien-parkinson>.
- Ajeng, Annastasia.** (2010, 09 29). Malware Ancam Komputer Pengguna Game Online. *Detik*. Retrieved 03 23, 2014, from <http://health.detik.com/read/2014/04/08/172344/2549325/763/malware-ancam-komputer-pengguna-game-online>.
- Andi, P. (2010). *Menguasai Teknik-teknik Koleksi Data Penelitian Kualitatif*. Bandung: Diva Press.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Brian, Sutton. (2014). Icheg Game History Timeline. *Icheg*. Retrieved from <http://www.icheg.org/icheg-game-history/timeline/>.
- Bonk, J. C. (2005). Massive Multiplayer Online Gaming: A Research Framework for Military Training and Education. *Cyberpsychology & Behavior*, 8 (2), 110-114.
- Brian, G. S. (2004). The Good, the Bad, or the Ugly? *American Behavioral Scientist*, 48 (4), 391-401.
- Deci, E. L. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum.

- Destriyana. (2011, 09 10). Main Game Online Pria Ini Digaji Rp 112 Juta. *Merdeka*. Retrieved 01 21, 2014, from <http://www.merdeka.com/gaya/main-game-online-pria-ini-digaji-rp-112-juta.html>.
- Doyle, K. (1999). *The Social Meanings of Money and Property: In Search of A Talisman*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Emzir, M. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: PT. Rajagrafindo.
- Erna, F. (2008). *Merek dan Psikologi Konsumen Implikasi pada Startegi Pemasaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Gazali, D. (2012). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1 (2), 532-544.
- Green, C. S. (2003). Action Video Game Modifies Visual Selective Attention. *Nature*, 423, 534-537.
- Hadi, S. (2010). *Methodology Research Jilid 1*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Hullett, K. (2006). Better Game Studies Education the Carcassonne Way. *Gaming Research*, 46, 246-253.
- Iqbal, H. (2004). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- James. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. *Journal of Educational Computing Research*, 3, 1-17.
- Kapanlagi. (2009, 07 27). Pasar Game Online Tumbuh Pesat di Indonesia. *Merdeka*. Retrieved 01 20, 2014, from <http://www.merdeka.com/ekonomi-nasional/pasar-game-online-tumbuh-pesat-di-indonesia.html>.
- Kelly. (2002). Television and Video Game Violence: Age Differences and the Combined Effect of Passive and Interactive Vioelent Media. *Annual Review of Sociology*, 21, 113-138.
- Kevin. (2002). Not so Doomed: Computer Game Play and Positive Adolescent Devolepment. *Applied Developmental Psychology*, 22, 7-30.
- Lee (2006). What Do We Know about Social and Pschological Effects of Computer Games? : A Comprehensive Review of the Current Literature. *Computer Game Studies*, 31, 325-346.
- Lexy, J (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Marfiah. (2012, 12 27). Video Game Bantu Saraf Motorik Anak. *Republika*. Retrieved 03 10, 2014, from <http://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/hobi/12/12/27/mfnx74-video-game-bantu-saraf-motorik-anak>.

- Muchtar. (2010). Kasus-kasus Resiko Tinggi Penelitian Sumber Data. *Jurnal Kesehatan*, 8, 48-63.
- Ramadhan, Aditya. (2013, 11 20). Video Game Tingkatkan Kecerdasan Otak. *Okezone*. Retrieved 03 10, 2014, from <http://techno.okezone.com/read/2013/11/10/56/894625/video-game-tingkatkan-kecerdasan-otak>.
- Rosemary, G. R. (2007). Games, Motivation, and Learning: A Reasearch and Practice Model. *Simulation Gaming*, 33, 1-28.
- Setiadi, N. (2003). *Konsep dan Implikasi untuk Strategi dan Penelitian Pemasaran*. Jakarta: PT. Prenada Media Group.
- Stefanus, Yugo. (2009, 12 06). Game Online Korsel Raup Keuntungan-USD2-miliar. *Okezone*. Retrieved 01 23, 2014, from <http://techno.okezone.com/read/2009/12/06/326/349326/game-online-korsel-raup-keuntungan-USD2-miliar>.
- Sugiyono. (2012). *Penelitian Kualitatif Kuantitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suharmi, A. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suratmo, G. (1995). *Analisis Mengenai Dampak Lingkungan cetakan 7*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Trisno, Heriyanto.** (2012, 12 20). Anak Usia 8 Tahun Bunuh Nenek Sendiri Setelah Bermain Game. *Detiknet*. Retrieved 04 09, 2014, from <http://inet.detik.com/read/2012/12/20/104947/2548684/654/anak-usia-8-tahun-bunuh-nenek-sendiri-setelah-bermain-game>.
- Wandi, Sustiyo (2010). Pembinaan Prestasi Ekstrakurikuler Olahraga di SMA Karangturi Kota Semarang. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 2 (8), 1-12.
- Wihdan, H. (2009, 10 21). Video Game untuk Perekrutan Militer AS. *Republika*. Retrieved 01 18, 2014, from <http://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/hobi/09/10/21/mfnx74-video-game-untuk-perekrutan-militer-AS>.
- Wihdan, H. (2011, 04 11). Video Games Kinetis Terapi Alternatif Pasien Stroke. *Republika*. Retrieved 01 23, 2014, from <http://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/info-sehat/11/04/11/ljh2qw-video-games-kinetis-terapi-alternatif-pasien-stroke>.
- William. (2010). Violent Video Games and Forgiveness. Graduate Theses and Dissertations on Iowa State University Ames, Iowa, United States: All rights reserved.