

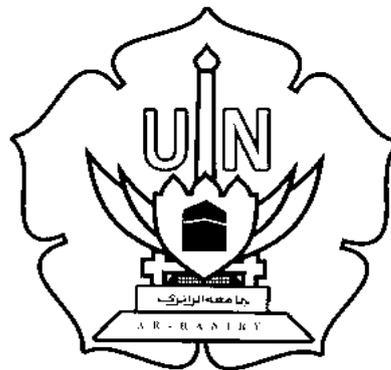
***GAME ONLINE* DI KALANGAN MAHASISWA PERANTAU
BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

RAHMAT RISKI

**Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora
Prodi Sejarah dan Kebudayaan Islam
NIM. 511202742**



**FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM – BANDA ACEH
2017 M / 1438 H**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Adab Dan Humaniora UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu
Beban Studi Program Sarjana S-1
Dalam Ilmu Sejarah Kebudayaan Islam**

Oleh

RAHMAT RISKI

Mahasiswa Fakultas Adab Dan Humaniora
Jurusan Sejarah Kebudayaan Islam
Nim: 511202742

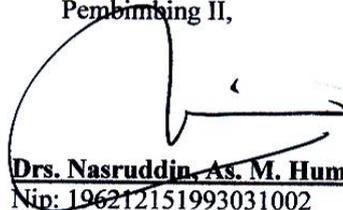
Disetujui Untuk Diuji/Dimunaqasyahkan Oleh:

Pembimbing I,



Prof. Dr. Misri A. Muchin, M. Ag
Nip.196303021994031001

Pembimbing II,



Drs. Nasruddin, As. M. Hum
Nip: 196212151993031002

Mengetahui

Ketua Jurusan/Prodi Sejarah dan Kebudayaan Islam



Marduati, S. Ag, MA
Nip. 197310162006042001

**Telah Dinilai oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry, Dinyatakan
Lulus dan Disahkan Sebagai Tugas Akhir
Penyelesaian Tugas Sarjana S-1
Dalam Ilmu Sejarah dan Kebudayaan Islam**

Pada Hari/Tanggal :

Selasa, 31 Januari 2017

Di

Darussalam- Banda Aceh

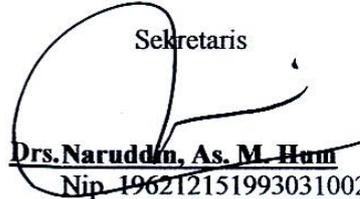
PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua



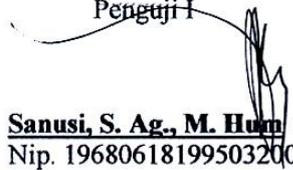
Prof. Dr. H Misri A. Muchsin, M. Ag
Nip. 196303021994031001

Sekretaris



Drs. Naruddin, As. M. Hum
Nip. 196212151993031002

Penguji I



Sanusi, S. Ag., M. Hum
Nip. 196806181995032003

Penguji II



Dr. Fauzi Ismail, M. Si
Nip. 196805111994021001

Mengetahui

Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry
Darussalam-Banda Aceh



Syarifuddin M.A Ph.D
Nip. 197001011997031005

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah *Subhanahu wa ta'ala* atas segala Kudrah dan Iradah-Nya, yang telah memberikan kesehatan dan keberkahan umur sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan segala keterbatasannya. Selanjutnya shalawat dan salam penulis hantarkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad *Sallallahu'alaihi wa sallam* beserta keluarga dan para sahabat yang telah berjuang demi tegaknya ajaran Islam di permukaan bumi serta telah memberikan suri tauladan yang baik melalui sunnahnya sehingga membawa kesejahteraan di muka bumi ini.

Dalam rangka menyelesaikan studi pada Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri AR-Raniry jurusan Sejarah dan Kebudayaan Islam, menyusun skripsi ini merupakan salah satu tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Adab Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh. Untuk itu penulis memilih judul “*Game Online Dikalangan Mahasiswa Perantau (Suatu Kajian Antropologi Budaya Di Banda Aceh)*”. Meskipun dengan segenap kekurangan dan keterbatasan ilmu, akhirnya dengan izin Allah segala rintangan dapat dilalui.

Dalam penulisan skripsi yang sederhana ini penulis sangat berhutang budi kepada semua pihak yang telah turut memberikan petunjuk, bimbingan dan motivasi yang sangat berharga, dan telah banyak meluangkan waktu dalam memberikan informasi-informasi dan arahan yang berguna dari awal hingga akhir

sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Maka penulis sepantasnya mengucapkan ucapan terimakasih dengan tulus hati kepada :

1. Bapak prof. Dr. Misri A. Muchin, M. Ag. sebagai pembimbing pertama dan bapak Drs. Nasruddin, As. M. Hum. sebagai pembimbing kedua, yang telah berkenan meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik walaupun jauh dari kesempurnaan yang diharapkan.
2. Bapak Syarifuddin, M.A. Ph.D. sebagai Dekan Fakultas Adab dan Humaniora, dan Bapak Dr. Abdullah Sani, Lc., M.A. Selaku Pembimbing Akademik (PA) serta Ibu Marduati, S.Ag, M.A Selaku Prodi Jurusan Sejarah kebudayaan Islam Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Selain itu, takzim dan rasa hormat penulis yang setinggi-tingginya kepada Ayahanda tercinta dan Ibunda tercinta yang merupakan orang tua penulis yang telah melahirkan, membesarkan, mendidik, memberikan kasih sayang yang tidak terhingga dan mendoakan penulis untuk menjadi anak yang berhasil dalam meraih dan menggapai cita-cita yang diharapkan serta dengan tetesan keringat dan cucuran air matanyalah yang tidak mengenal rasa lelah demi membiayai penulis dari awal sampai akhir, sehingga gelar sarjana dapat penulis raih. Penulis tidak bisa membalas apa yang telah diberikan kedua orang tua melainkan Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* jualah yang membalasnya. Ucapan terimakasih penulis kepada, Isna Niatie selaku tunangan yang insyaallah akan menjadi teman hidup saya yang selama ini selalu mendoakan, memberi dukungan kepada saya dari awal

kuliah hingga sampai tahap akhir penyelesaian skripsi ini, serta kepada sahabat penulis Paki, Ibrahim,, Yoyong, Diki Randa, Muhammad Iqbal, Achsanul Khaliqin, Agus Maulana, Intan Ervina serta kawan-kawan seperjuangan lainnya yang selalu memberi semangat serta setia memberi bimbingan dan motivasi kepada penulis.

Walaupun banyak pihak yang telah memberikan bantuan, saran dan dukungan bukan berarti skripsi ini telah mencapai taraf kesempurnaan. Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih jauh dari arti kesempurnaan karena keterbatasan ilmu dan literatur yang dimiliki. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan penulisan ini. Akhirnya hanya kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* jualah penulis berserah diri, semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis kiranya dan semua pihak umumnya. Semoga kita semua berada dalam naungan-Nya. Amin-amin Ya Rabbal A'lamiin...

Banda Aceh, 07 November 2016

RAHMAT RISKI

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
ABSTRAK	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
E. Penjelasan Istilah.....	4
F. Kajian Pustaka.....	5
G. Metode Penelitian.....	6
H. Lokasi Dan Subjek Penelitian	6
I. Teknik Pengumpulan Data.....	7
BAB II GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	
A. Letak Geografis Kota Banda Aceh	9
B. Kependudukan.....	12
C. Pendidikan.....	14
D. Sosial Kemasyarakatan	17
E. Mata Pencarian.....	18
F. Keagamaan.....	20
BAB III PERTUMBUHAN GAME DI KOTA BANDA ACEH	
A. Pengertian <i>Game Online</i>	22
B. Sejarah Muncul Dan Berkembang <i>Game Online</i> Di Indonesia	23
C. Kondisi <i>Game Online</i> di Kota – Kota besar Indonesia	28
D. Kondisi <i>Game Online</i> di Kota Madya Banda Aceh	31
BAB IV GAME ONLINE DIKALANGAN MAHASISWA BANDA ACEH	
A. Faktor Mahasiswa Bermain <i>Game Online</i>	35
B. Dampak Mahasiswa Kecanduan <i>Game Online</i>	38
C. Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Akademik	42
D. Upaya menghilangkan Kecanduan <i>Game Online</i>	48
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	51
B. Saran-saran.....	52

DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

- Tabel 1 : Luas Wilayah Kota Banda Aceh Menurut Kecamatan
- Tabel 2 : nama ibu kota kecamatan kota banda aceh
- Tabel 3 : jarak ibu kota kecamatan dengan ibu kota banda aceh
- Tabel 4 : jumlah penduduk, rata-rata kepadatan penduduk perdesa dan rata – rata kepadatan penduduk per Km² kota banda aceh.
- Tabel 5 : jumlah penduduk menurut jenis kelamin dan sex Rasio kota banda aceh
- Tabel 6 : jumlah sekolah, guru, dan murid menurut tingkat pendidikan dikota banda aceh
- Tabel 6.1 : jumlah murid sekolah, murid, dan guru SMP dan MTSN perkecamatan dikota banda aceh
- Tabel 6.2 : jumlah murid sekolah, murid, dan guru SMA, MAN, SMK perkecamatan dikota banda aceh.
- Tabel 7 : kondisi ketenaga kerjaan di kota banda aceh.
- Tabel 8 : jumlah penganut agama menurut kecamatan di kota banda aceh

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Daftar Informan
- Lampiran 2 : Daftar Wawancara
- Lampiran 3 : Foto Wawancara Dan Lainnya
- Lampiran 4 : Surat Keputusan Dekan Fakultas Adab Dan Humaniora
UIN Ar – Raniry
- Lampiran 5 : Surat Izin Penelitian Dari Dekan
- Lampiran 6 : Daftar Riwayat Hidup Peneliti

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan faktor penyebab bermain game online dan dampak negatifnya bagi mahasiswa kota banda aceh. Subjek penelitian ini adalah ini terdiri dari mahasiswa pemain game online, Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, serta dokumentasi. Triangulasi data dalam penelitian ini yaitu sumber data dan triangulasi teknik. Analisis data dalam penelitian ini melalui menggunakan teknik analisis interaktif yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Prosedur dalam penelitian ini terdapat empat tahap yaitu penelitian lapangan, analisis data dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor penyebab bermain game online dan dampak negatifnya bagi mahasiswa kota banda aceh terlihat dan nyata. Hal tersebut terbukti dengan adanya faktor-faktor yang menyebabkan mahasiswa bermain game online, yaitu : Komunikasi yang kurang maksimal antara mahasiswa dengan anggota keluarga, khususnya orang tua, lingkungan pergaulan yang kurang baik, Kejenuhan atau merasa bosan seorang mahasiswa dari tugas yang diberikan dikampus. Game online mempunyai dampak negatif diantaranya dampak sosial, dampak psikis, dan dampak fisik. Implementasi faktor penyebab bermain game online dan dampak negatifnya bagi mahasiswa banda aceh terlihat dan nyata. Hal tersebut terlihat dengan adanya mahasiswa yang sampai berjam-jam pada saat malam ataupun siang hari bermain game online. Mahasiswa tidak menyadari akan bahayanya jika terlalu sering memainkan game online hanya sebatas memikirkan kesenangan dan menghilangkan kebosanan.

Kata kunci: Faktor Penyebab, Game Online, Dampak Negatif, mahasiswa.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia lahir dengan segala kebutuhannya, pada awal peradaban manusia kebutuhan ini terbatas dan bersifat sederhana, tetapi dengan semakin majunya tingkat peradaban makin banyak dan makin bervariasi pula kebutuhan manusia. Situasi kehidupan yang seperti ini memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap dinamika kehidupan manusia terutama remaja.

Pengaruh tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian tercermin dalam sikap dan tingkah laku. Perkembangan arus informasi media masa baik berupa majalah, surat kabar, tabloid, maupun media elektronik seperti radio, televisi, dan internet mempercepat terjadinya perubahan tersebut. Remaja merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh arus informasi baik yang positif maupun yang negatif.

Perilaku negatif remaja bisa disebut juga dengan perbuatan melanggar norma dan aturan hukum dalam masyarakat yang dilakukan pada usia remaja atau transisi masa anak – anak dan dewasa. Dalam perspektif perilaku negatif masalah sosial terjadi karena terdapat penyimpangan perilaku dan berbagai aturan – aturan sosial ataupun dari nilai dan norma sosial yang berlaku, menyimpang dapat didefinisikan sebagai suatu perilaku yang diekspresikan oleh seseorang atau lebih dari anggota masyarakat, baik di sadari ataupun tidak disadari, tidak menyesuaikan diri dengan

norma – norma yang berlaku atau yang telah di terima oleh sebagian masyarakat.¹ Mahasiswa merupakan pengalaman peserta didik yang terdaftar pada perguruan tinggi. Rentang usia mahasiswa pada umumnya yaitu antara 17 – 22 tahun. Pada masa itu mahasiswa mengalami serangkaian perubahan pogramif yang menjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan yang disebut dengan perkembangan.

Seperti yang dikatakan dibuku Van Den Daele bahwa, “perkembangan berarti perubahan kualitatif”. Ini berarti perkembangan bukan sekedar penambahan ukuran pada tinggi dan berat badan seseorang atau kemampuan seseorang, melainkan suatu proses integrasi dari banyak struktur dan fungsi yang kompleks. Berbagai perubahan dalam perkembangan bertujuan untuk memungkinkan orang menyesuaikan diri dengan lingkungan dimana ia hidup. Untuk mencapai tujuan ini, maka realisasi diri adalah sangat penting .²

Mahasiswa pendatang atau lebih sering disebut dengan mahasiswa perantau ini pada umumnya memilih tempat tinggal dengan cara *kost*. Mahasiswa perantau dan *kost* adalah hal yang identik. Banyak mahasiswa pendatang tidak memiliki saudara di tempat perantauan, sehingga banyak dari mereka menyewa kamar atau rumah sebagai tempat tinggal yang sering disebut dengan sebutan *kost*. Kehidupan mahasiswa ini berubah ketika mereka memutuskan untuk merantau dan *kost*, itu diakibatkan

¹ Kartono, Kartini, *Kenakalan Remaja, Jakarta*, PT rajawali, 1988, hal. 13

² *Ibid...* hal 15

keterbatasan pengawasan dari orang tua langsung, yang hanya terjadi komunikasi lewat telepon.³

Salah satu paling heboh saat ini di kalangan mahasiswa adalah maraknya “*Game Online Di Kalangan Mahasiswa Banda Aceh*” adalah terciptanya komunitas-komunitas Game yang memfasilitasi para Gamer untuk menuangkan segala pengalaman mereka seputar bermain Game tersebut. Tak hanya itu, komunitas-komunitas tersebut kemudian dijadikan ajang komunikasi multikultural yang dapat menjelma menjadi gaya hidup dan penyambung antara Gamers, sehingga *Game Online* pun dapat berubah menjadi suatu jaringan sosial untuk para Gamers yang dapat mengalahkan beberapa situs populer lainnya.⁴

B. Rumusan Masalah

Game Online menjadi aktifitas bagi mahasiswa, padahal sebagai insan akademik seharusnya info – info ilmiah yang patut diidealkan. Dari uraian yang dikemukakan dalam latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa pokok permasalahan dalam wujud pertanyaan penelitian yang akan dibahas.

- a) Apa pengertian *Game Online*?
- b) Mengapa *Game Online* sangat diminati mahasiswa?
- c) Bagaimana pengaruh *Game Online* terhadap mahasiswa?

C. Tujuan Penelitian

³Febriana Lisdia, Skripsi, *Prilaku Menyimpang Di Kalangan Mahasiswa perantau*, Universitas Pendidikan Indonesia. Tahun 2012, hal. 15

⁴*Ibid...* hal 16

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengertian dari *Game Online* tersebut.
2. Mengetahui apa yang membuat mahasiswa meminati *Game Online* sehingga mengakibatkan hal kecanduan?
3. Mengetahui dampak yang mempengaruhi mahasiswa untuk mengharuskan bermain *Game Online*.

D. Manfaat penelitian

Agar penulis dan pembaca bisa mengetahui sejauh mana *Game Online* ini sudah merusak citra penerus generasi Aceh kedepan, khususnya di Universitas yang ada di Kota Madya Banda Aceh, seperti Universitas Syah Kuala, Universitas Muhammadiyah, Universitas Serambi Mekkah, STIKIP Bina bangsa, Politeknik Aceh, yang semestinya mereka menuntut ilmu setinggi – tingginya karena mereka adalah calon pemimpin generasi Aceh kelak nanti. Akan tetapi yang terjadi sekarang dikalangan Mahasiswa Banda Aceh adalah mereka asik – asikan bermain Game Online mereka rela menghabiskan waktu yang sia – sia setiap harinya. Sehingga membuat mereka bermalas – malasan dalam melakukan hal – hal yang positif, yang semestinya mereka harus kuliah hingga menyelesaikan dengan gelar sarjana dan meraih hasil nilai yang memuaskan.

E. Penjelasan Istilah

Suatu istilah sering menimbulkan bermacam-macam penafsiran dan pemahaman sehingga dapat mengabulkan konsep yang sebenarnya. Untuk

menghindari kesimpang-siuran pemahaman, penulis merasa perlu menjelaskan istilah-istilah yang terkandung dalam judul skripsi ini yaitu :

1. Mahasiswa : *Mahasiswa* adalah status yang disandangkan oleh seseorang karena hubungannya dengan perguruan tinggi yang diharapkan dapat menjadi calon – calon yang Intelektual. Atau juga bisa didefinisikan sebagai orang yang menuntut ilmu baik di Universitas, Institute, atau Akademi.
2. Mahasiswa Perantau : *Mahasiswa Perantau* yaitu mahasiswa yang melanjutkan pendidikan di luar daerah asal mereka, dengan pergi ke daerah lain untuk mencari ilmu, dengan keinginan kembali lagi ke kampung halaman.
3. Prilaku menyimpang : adalah *Perilaku* yang tidak sesuai dengan kesusilaan atau kepatutan, baik dalam sudut pandang kemanusiaan (agama) secara individu maupun pbenarannya sebagai bagian dari pada makhluk sosial.
4. Internet/online :*Internet* adalah jaringan besar yang saling berhubungan dari jaringan – jaringan komputer baik sebuah Negara maupun seluruh dunia.

F. Kajian Pustaka

Berdasarkan penelusuran penulis, ditemukan kajian-kajian mengenai topik yang ingin penulis teliti yaitu berkaitan dengan skripsi penulis yang berjudul “*game online* di kalangan mahasiswa perantau”, diantaranya, dari Kartono, Kartini, judul bukunya “*Kenakalan Remaja*”, mengenai isi bukunya itu ialah perubahan fisik dan perubahan emosional terhadap remaja. Selanjutnya penulis mengutip bahan dari skripsi yang ditulis oleh Febriana Lisdia, “*Prilaku Menyimpang Di Kalangan*

Mahasiswa perantau” yang didalamnya membahas tentang semua perilaku menyimpang dengan landasan teori terutama kepada mahasiswa perantau.

Kemudian penulis juga mengutip bahan dari buku Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Research & Develoment*, (Bandung: Alfabeta, 2006), Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana, 2006), Conny R. Semiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Grasindo, 2010), dan Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial*, (Yogyakarta: Erlangga, 2009, guna untuk mengetahui metode yang akan digunakan dalam pembuatan sebuah karya tulis ilmiah. Selanjutnya penulis juga mengambil kutipan mengenai prosedur yang harus diikuti dalam sebuah karya ilmiah yang ditulis oleh Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2012). Bahan yang terakhir yang peneliti dapatkan itu dari Proposal Nurdini Amalia Shalihat, “*Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa*”. di dalam proposalnya menjelaskan bahwa *game online* di anggap sebagai kebutuhan tersendiri dan memiliki kesenangan pada setiap pemainnya.

G. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif ini bersifat *participant observation* yaitu peneliti sendiri menjadi instrument pengumpulan data.⁵ Penelitian kualitatif merupakan kegiatan mengumpulkan data

⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Research & Develoment*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hlm. 8.

dengan cara terjun langsung ke lapangan dan berbaur dengan objek yang akan diteliti serta menganalisis data-data penelitian yang diperoleh.⁶

H. Lokasi dan subjek penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di seputaran Kota Banda Aceh khususnya mahasiswa Universitas Syah Kuala, Universitas Muhammadiyah, Universitas Serambi Mekkah, Universitas, STIKIP Bina Bangsa, Politeknik Aceh, dan 4 orang informan penjaga warung internet yang ada diseputaran Kota Banda Aceh. Alasan peneliti memilih mahasiswa perantau dan penjaga warung internet, karena begitu banyak mahasiswa Banda Aceh yang berada di warung – warung internet setiap malamnya dengan tujuan hanya untuk bermain *game online*, sedangkan penjaga warung internet guna untuk mendapatkan data tentang perkembangan *game online* di Banda Aceh dan data tentang mahasiswa tersebut yang menjadi langganannya.

I. Teknik Pengumpulan Data

Adapun cara pengumpulan data dilakukan dengan beberapa tahap sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan manusia dengan menggunakan panca indra sebagai alat bantu utama seperti telinga, mata dan lain-lain sehingga seseorang mampu untuk menggunakan pengamatan melalui panca indra.⁷

⁶ Ibid, hlm: 9

⁷ Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana, 2006), hlm. 133.

Observasi adalah pengamatan atau meninjau sesuatu secara cermat, yaitu mengamati segala sesuatu yang diteliti oleh penulis yang didapatkan pada penelitian lapangan. Peneliti melakukan observasi ini dengan cara bertemu dan melihat langsung tata cara bermain game online terhadap mahasiswa yang terlibat.

2. Wawancara

Wawancara dengan para informan dilakukan dengan bertatap muka langsung dengan menggunakan *interview*.⁸ Jumlah informan sebanyak 10 diantaranya 6 informan dari mahasiswa perantau dan 4 informan dari penjaga warung internet. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara terstruktur. Kegiatan wawancara terstruktur ini biasanya dilakukan oleh peneliti dengan cara terlebih dahulu mempersiapkan pertanyaan yang akan diajukan dalam wawancaranya.⁹ Peneliti mengajukan pertanyaan berdasarkan permasalahan penelitian. Saat melakukan wawancara ada kalanya pembicaraan sedikit melenceng dari inti pokok permasalahan akan tetapi peneliti mengarahkan kembali pembicaraan sesuai dengan topik. Dalam penelitian ini yang menjadi informan adalah mahasiswa perantau yang terlibat permainan *game online* dan 4 informan penjaga warung internet yang ada disepulatan banda aceh.

3. Studi Pustaka/Studi Dokumentasi

⁸ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 1.

⁹ Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial*, (Yoqyakarta: Erlangga, 2009), hlm. 107.

Studi pustaka yaitu membaca dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian ini untuk melengkapi data yang sudah didapatkan melalui observasi dan wawancara, seperti jurnal, skripsi, buku, dan foto-foto yang berkenaan dengan topik ini.

4. Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah semua data primer dan sekunder terkumpul untuk diolah. Analisis berarti mengolah data, mengorganisasir data, memecahkannya dalam unit-unit yang lebih kecil, mencari pola dan tema-tema yang sama.¹⁰ Proses awal adalah mengolah data dengan cara mengkategorikan atau mengelompokkan setiap data yang terkumpul.

¹⁰ Conny R. Semiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Grasindo,2010), hlm. 122.

BAB II

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Letak Geografis Kota Banda Aceh

Sebagai ibu kota Provinsi Aceh, jika ditinjau dari geografis letak dan keberadaan kota Banda Aceh terletak antara 05°16'15" – 05°36'16" lintang utara dan 95°16'15" – 95°22'35" bujur timur atau dengan kata lain berada dibelahan bumi bagian utara, sedangkan Berdasarkan dari posisi geografisnya, kota Banda Aceh memiliki batas – batas tertentu :

- Sebelah Utara : Selat Malaka
- Sebelah Selatan: Kabupaten Aceh Besar
- Sebelah Barat : Samudra Hindia
- Sebelah Timur : Kabupaten Aceh Besar

Berdasarkan letak geografisnya, kota Banda Aceh berada diujung utara pulau Sumatera sekaligus menjadi wilayah menjadi wilayah paling barat dari pulau Sumatera. Permukaan tanah di kota Banda Aceh rata – rata berada di ketinggian 0,80 meter diatas permukaan laut.¹

TABLE I

Luas Wilayah Kota Banda Aceh Menurut Kecamatan (Km²), 2014.

¹ Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh, *Banda Aceh Dalam Angka 2015*, hal 3

No.	Kecamatan	Luas	Persentase
1.	Meraxa	7,26	11,83
2.	Jaya baru	3,78	6,16
3.	Banda raya	4,79	7,81
4.	Baiturrahman	4,54	7,40
5.	Lueng bata	5,34	8,70
6.	Kuta alam	10,05	16,38
7.	Kuta raja	5,21	8,49
8.	Syiah kuala	14,24	23,21
9.	Ulee kareng	6,15	10,02
Jumlah		61,36	100,00
Total		2013	100,00
		2012	100,00

Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh tahun 2015

TABLE II

Nama Ibu Kota Banda Kecamatan Kota Banda Aceh, 2014

No.	Kecamatan	Ibu kota	Kemukiman	Gampong
1.	Meuraxa	Ulee lheue	2	16
2.	Jaya baru	Lampoh daya	2	9
3.	Banda raya	Lamlagang	2	10
4.	Baiturrahman	Neusu jaya	2	10
5.	Lueng bata	Lueng bata	1	9
6.	Kuta alam	Bandar baru	2	11
7.	Kuta raja	Keudah	1	6
8.	Syiah kuala	Lamgugob	3	10
9.	Ulee kareng	Ulee kareng	2	9
Jumlah		2014	17	90
Total		2013	17	90
		2012	17	90

Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh tahun 2015

TABLE III**Jarak Ibu Kota Kecamatan Dengan Ibu Kota Banda Aceh, 2014.**

No.	Kecamatan	Ibu Kota	Jarak
1.	Meuraxa	Ulee lheue	5,0
2.	Jaya baru	Lampoh daya	2,5
3.	Banda raya	Lamlagang	1,5
4.	Baiturrahman	Neusu jaya	0,6
5.	Lueng bata	Lueng bata	3,5
6.	Kuta alam	Bandar baru	1,5
7.	Kuta raja	Keudah	1,0
8.	Syiah kualala	Lamgugop	8,0
9.	Ulee kareng	Ulee kareng	5,0

Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh Tahun 2015

Kota Banda Aceh ketika dibentuk pada tahun 1956, masih menyandang nama kota besar kuta raja (undang – undang darurat republik Indonesia no. 8 tahun 1956 tentang pembentukan daerah otonom kota besar, dalam lingkungan daerah provinsi sumatera utara), nama Kuta Raja diproklamirkan oleh gubernur Hindia Belanda Van Sweeten setelah sebelumnya bernama Banda Aceh.

Nama itu ditambahkan pada 24 januari 1874 setelah Belanda berhasil menduduki istana setelah jatuhnya kesultanan Aceh yang disahkan oleh Gubernur Jenderal di Batavia dengan beslit yang tanggal 16 maret 1874. Baru sejak 28 desember 1962 nama kota ini kembali berganti menjadi Banda Aceh sesuai dengan

keputusan menteri pemerintah umum dan otonomi daerah no, des 52/1/43-43.² Sampai desember 2013, kota Banda Aceh terdiri atas 9 Kecamatan 17 kemukiman, dan 90 gampong (setingkat desa, sesuai dengan UU No.11 tahun 2006 tentang pemerintahan). Jumlah anggota dewan perwakilan rakyat kota (DPPK) ketika Banda Aceh terbentuk tahun 1956 sebanyak 15 orang, jumlah ini terus mengalami perubahan. Hingga desember 2013, jumlah anggota DPPK Banda Aceh mencapai 30 orang dengan 4 komisi serta dua badan yakni anggaran dan badan musyawarah.³

B. Kependudukan

Penduduk kota Banda Aceh pada pertengahan tahun 2014 sebanyak 249.499 jiwa yang terdiri dari 128.487 penduduk laki – laki dan 121.012 penduduk perempuan. Kepadatan penduduk kota Banda Aceh mencapai 4.006 jiwa/km². Jumlah penduduk laki – laki di kota Banda Aceh secara umum lebih banyak dari pada jumlah penduduk perempuan. Hal ini ditunjukkan oleh sex rasio yang nilainya lebih besar dari 100. Pada tahun 2014 untuk setiap 100 penduduk perempuan terdapat 106 penduduk laki – laki.

Bila dilihat dari struktur penduduk, kota Banda Aceh didominasi penduduk usia muda. Jumlah penduduk terbesar berada pada kelompok umur 20 – 24 tahun yaitu sebanyak 40.592 jiwa, kemudian diikuti oleh penduduk umur 25 – 29 tahun sebanyak 28.834 jiwa dan penduduk umur 0 – 4 tahun sebanyak 27.329 jiwa.

² *Ibid...* 13

³ *Ibid...* 14

Kepadatan penduduk kota Banda Aceh mencapai 4.066 jiwa per km². penduduk terpadat berada di kecamatan baiturrahman yang mencapai 7.764 jiwa per km², sedangkan kecamatan yang kepadatan penduduknya terkecil adalah Kuta Raja dengan kepadatan penduduk sebesar 2.463 jiwa per km².

Pada tahun 2014, di kota Banda Aceh terdapat 31.832 pasangan usia subur (PUS) dimana hanya 106 diantaranya merupakan peserta KB aktif berusia kurang lebih 20 tahun. Jenis kontrasepsi yang paling digemari adalah suntik, yaitu sebesar 48,19 persen dari total persen KB aktif, kemudian disusul oleh kontrasepsi pil yang juga terbilang besar, yaitu 30,34 persen. Tidak ada peserta yang menggunakan alat kontrasepsi jenis OV dan MOW.⁴

TABLE IV

Jumlah Penduduk, Rata – Rata Kepadatan Penduduk Perdesa Dan Rata – Rata Kepadatan Penduduk Per Km² Kota Banda Aceh Pertengahan Tahun 2014.

No.	Kecamatan	Jumlah penduduk	Rata – rata kepadatan penduduk	
			Per Desa	Per Km ²
1.	Meuraxa	18979	1186	2614
2.	Jaya baru	24481	2720	6476
3.	Banda raya	22961	2296	4794
4.	Baiturrahman	35249	3525	7764
5.	Lueng bata	24581	2731	4603
6.	Kuta alam	49545	4504	4930
7.	Kuta raja	12831	2139	2463

⁴ *Ibid* hal 4

8.	Syiah kuala	35702	3570	2507
9.	Ulee kareng	25170	2797	4093
Jumlah	2014	249499	2772	4066
Total	2013	249282	2770	4063
	2012	238784	2653	3892

Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh tahun 2015

TABLE V

**Jumlah Penduduk Menurut Jenis Kelamin Dan Sex Rasio Kota Banda Aceh
Pertengahan Tahun 2013.**

No.	Kecamatan	Jenis Kelamin		Jumlah	Sex Rasio
		Laki – laki	Perempuan		
1.	Meuraxa	10056	8923	18979	112,70
2.	Jaya baru	12633	11848	24481	106,63
3.	Banda raya	11504	11457	22961	100,41
4.	Baiturrahman	18025	17224	35249	104,65
5.	Lueng bata	12597	11984	24581	105,12
6.	Kuta alam	25786	23759	49545	108,53
7.	Kuta raja	6871	5960	12831	115,29
8.	Syiah kuala	18223	17479	35702	104,26
9.	Ulee kareng	12792	12378	25170	103,34
Jumlah	2014	128487	121012	249499	106,18
Total	2013	128333	120949	249282	106,11
	2012	122874	115910	238784	106,01

Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh tahun 2015

C. Pendidikan

Pada tahun 2014 Banda Aceh mendapatkan penambahan 2 unit sekolah tingkat TK serta 1 unit sekolah untuk tingkat SMU. Meski demikian, tidak ada penambahan unit sekolah pada jenjang pendidikan lainnya. Pertambahan daya tampung siswa yang disertai dengan kenaikan jumlah guru tersebut tidak disertai dengan penambahan murid. Jenjang murid untuk pendidikan TK dan SMU/MA malah semakin berkurang. Murid TK pada tahun 2014 sebanyak 8.144 siswa. Murid SMU/MA pada tahun 2014 sebanyak 8722 juga lebih sedikit dari tahun 2013 yang mencapai 9.289 siswa.

Penurunan jumlah murid juga terjadi pada jenjang pendidikan SMK, 2820 siswa dari sebelumnya 2.875 siswa. Bila dilihat dari tahun – tahun sebelumnya, penurunan murid pada ketiga jenjang pendidikan tersebut telah terjadi dalam beberapa tahun terakhir. Partisipasi sekolah pada penduduk kelompok umur 7 – 12 tahun telah mencapai 100 persen, penduduk usia 13 – 15 tahun sebesar 97,82 persen, penduduk usia 16 – 18 tahun sebesar 80,95 persen, dan penduduk 19 – 24 tahun sebesar 62,68 persen.⁵

TABLE VI

Jumlah sekolah, guru, dan murid menurut tingkat pendidikan di kota Banda Aceh, 2014.

No.	Kecamatan	SD			MIN		
		Sekolah	Guru	Murid	Sekolah	Guru	Murid
1.	Meuraxa	9	1032	1648	-	-	-

⁵ *Ibid...* hal 7

2.	Jaya baru	8	168	1894	2	65	1200
3.	Banda raya	8	1078	1809	1	26	700
4.	Baiturrahman	14	2140	3868	2	62	1020
5.	Lueng bata	4	793	1326	1	29	710
6.	Kuta alam	14	3148	4261	1	33	825
7.	Kuta raja	6	220	1715	1	21	570
8.	Syiah kualala	13	553	3134	2	36	875
9.	Ulee kareng	7	450	1646	2	51	1100
Jumlah	2014	83	1253	21301	12	322	7000
Total	2013	83	1310	20118	-	-	-
	2012	80	1319	18648			

Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh tahun 2015

Tabel VII

No.	Kecamatan	SMP			MTSN		
		Sekolah	Guru	Murid	Sekolah	Guru	Murid
1.	Meuraxa	3	103	1032	-	-	-
2.	Jaya baru	2	25	168	1	17	325
3.	Banda raya	3	92	1078	1	23	671
4.	Baiturrahman	6	170	2140	-	-	-
5.	Lueng bata	3	76	793	2	46	922
6.	Kuta alam	9	265	3148	2	74	1278
7.	Kuta raja	2	36	220	2	27	729
8.	Syiah kualala	2	76	553	1	38	800
9.	Ulee kareng	1	46	450	1	14	275
Jumlah	2015	31	889	9582	10	239	5000
Total	2014	31	914	9437	-	-	-
	2013	30	926	9358	-	-	-

Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh Tahun 2015

TABEL VIII

		SMA	MAN

No.	Kecamatan	Sekolah	Guru	Murid	Sekolah	Guru	Murid
1.	Meuraxa	3	105	941	-	-	-
2.	Jaya baru	1	9	20	1	42	812
3.	Banda raya	3	121	738	-	-	-
4.	Baiturrahman	5	115	632	-	-	-
5.	Lueng bata	1	53	624	1	26	284
6.	Kuta alam	11	439	4209	2	52	930
7.	Kuta raja	2	52	227	1	13	101
8.	Syiah kualala	3	121	1125	1	33	725
9.	Ulee kareng	1	19	206	1	15	176
Jumlah Total	2015	30	1034	8722	8	181	3000
	2014	29	1022	9289	-	-	-
	2013	27	1023	9460	-	-	-

LANJUTAN TABEL VIII

No.	Kecamatan	SMK		
		Sekolah	Guru	Murid
1.	Meuraxa	-	-	-
2.	Jaya Baru	-	-	-
3.	Banda Raya	3	17	223
4.	Baiturrahman	3	13	180
5.	Lueng Bata	-	-	-
6.	Kuta Alam	2	21	301
7.	Kuta Raja	-	-	-
8.	Syiah Kualala	-	-	-
9.	Ulee Kareng	-	-	-
Jumlah	2015	8	51	704

Total	2014	8	-	-
	2013	8	-	-

Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh Tahun 2015

D. Sosial Kemasyarakatan

Masyarakat di kota Banda Aceh memiliki solidaritas sesama, dimana kegiatan – kegiatan yang bernuasa sosial kemasyarakatan sangat terpelihara dan berjalan dengan baik. Dalam kehidupan sehari – hari masyarakat selalu mematuhi peraturan yang telah ditetapkan baik peraturan yang menyangkut dengan agama dan juga pemerintah. Dan juga sesama masyarakat selalu ramah dan masih ada rasa gotong – royong yang dilakukan masyarakat dengan membersihkan tempat – tempat ibadah seperti meunasah atau mesjid, jalan – jalan gampong, dan juga kompleks perkuburan umum.

Rasa gotong royong dapat dilihat pada saat keluarga yang mendapat musibah seperti adanya anggota masyarakat yang meninggal dunia, masyarakat melayat ketempat keluarga yang mendapat musibah dengan membantu menggali liang lahat kuburan, membantu tenda tempat duduk para tamu yang akan melayat kerumah duka, masyarakat sili berganti membantu keluarga yang mendapat musibah selama tujuh hari tujuh malam.

Dalam interaksi sosial masyarakat menurut soerjono, berlangsungnya suatu proses interaksi sosial didasarkan pada berbagai factor, diantaranya adalah faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Yang dimaksud dengan imitasi adalah proses meniru tindak tanduk atau perilaku orang lain. Proses ini menurut soerjono

tidak selalu berdampak positif karena bias jadi yang ditiru adalah tindakan – tindakan yang menyimpang. Selain itu, imitasi juga dapat melemahkan atau bahkan sugesti yang hamper sma dengan imitasi. Sementara identifikasi dan simpati masih lebih baik karena memiliki runag kreatifitas bagi masih – masing pihak yang melakukan interaksi.⁶

Sedangkan interaksi sosial masyarakat paling kurang memiliki empat bentuk, yaitu kerjasama (cooperation), persaingan (completion), pertentangan dan pertikaian (conflict) dan akomodasi (accommodation). Akomodasi adalah bentuk interaksi yang terjadi akibat proses penyelesaian konflik yang mengalami jalan buntu sehingga semua pandangan dan sikap diakomodasi dalam satu wadah untuk sementara waktu sambil menunggu jalan keluar baru.

Salah satu interaksi keseharian biasanya terjadi secara spontan, melalui inisiatif warga, tanpa pemerintah ataupun komando. Namun interaksi keseharian juga bias diciptakan melalui sejumlah kegiatan atau dengan menyediakan fasilitas ruang publik terbuka sehingga membuka kesempatan bagi masyarakat interkomunal untuk bertemu.⁷ Di kota Banda Aceh interaksi interkomunal terjadi dalam beberapa bentuk, diantaranya adalah dalam bentuk kegiatan sosial di tingkat dusun dan gampong, kegiatan kemanusiaan ditingkat komunitas, transaksi ekonomi dipasar, festival budaya dan ruang publik terbuka.

⁶ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta, Rajawali pers, hal 55

⁷ *Ibid...* 64

E. Mata Pencarian

Dalam hal mata pencarian bias dilihat dari letak geografisnya, kota Banda Aceh dikelilingi oleh laut, pasar tradisional maupun modern dan perkantoran. Secara umum, masyarakat adalah nelayan, pedagang dan pegawai negeri sipil atau pegawai swasta. Selain berusaha dibidang nelayan, pedagang, dan pegawai negeri sipil atau pegawai swasta, masyarakat kota banda aceh juga mengembangkan usaha dibidang industri kecil seperti pembuatan kue – kue kering, dan ada juga dari sebagian masyarakat adalah wiraswasta dan bergagai usaha lainnya. Selain itu, masih banyak jenis pekerjaan yang menjadi sumber pendapatan masyarakat, yaitu berternak, pengusaha, buruh tani dan perkebunan.

Penduduk usia kerja adalah penduduk berumur 15 tahun keatas yang bekerja atau yang punya pekerjaan namun sementara tidak bekerja berpengangguran. Bekerja adalah melakukan pekerjaan dengan maksud memperoleh atau membantu memperoleh pendapatan atau keuntungan dan lamanya bekerja paling sedikit 1 jam secara terus menerus dalam seminggu yang lalu (termasuk pekerja keluarga tanpa upah yang membantu dalam suatu usaha/kegiatan ekonomi). Pekerja dibayar adalah seseorang yang bekerja membantu usaha untuk memperoleh penghasilan ataupun keuntungan yang dilakukan oleh salah seorang anggota rumah tangga atau bukan anggota rumah tangga tanpa mendapat upah/gaji.

TABEL IX

Kondisi Ketenaga Kerjaan Di Banda Aceh

No.	Uraian	2011	2013	2014
1.	Angkatan kerja jiwa	104602	97973	112067
	Bekerja	95686	90944	100592
	Pengangguran	8916	7029	11475
2.	Bukan angkatan kerja (jiwa)	64888	73728	76014
	sekolah	25756	23771	37826
	Mengurus rumah tangga Lainnya	30828 8304	36529 11428	31077 7111
3.	Tingkat partisipasi angkatan jiwa	61,7	57,06	59,58
4.	Tingkat pengangguran terbuka (TPT)	8,5	7,17	10,24

Catatan Data 2013 Tidak Tersedia.

Sumber Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh 2015.

F. Keagamaan

Mayoritas penduduk Banda Aceh merupakan penganut agama islam. Bahkan di kecamatan Meuraxa dan Ulee Kareng mayoritas seratus persen penduduknya beragama islam. Penduduk non muslim paling banyak bertempat tinggal di kecamatan kuta alam. Di kota banda aceh, terdapat berbagai macam pemeluk agama. Meskipun yang dominannya adalah pemeluk agama islam, namun kita juga dapat menjumpai beberapa tempat ibadah bagi agama – agama non muslim seperti gereja dan klenteng.

TABEL X

Jumlah Penganut Agama Menurut Kecamatan Di Kota Banda Aceh, 2014.

No.	Kecamatan	Islam	Protestan	Katolik	Hindu	Budha
1.	Meuraxa	21026	0	0	0	0
2.	Jaya baru	26525	8	0	0	0
3.	Banda raya	26640	12	15	0	22
4.	Baiturrahman	36834	71	18	4	218
5.	Lueng bata	26037	78	165	2	266

6.	Kuta alam	48745	125	28	6	2370
7.	Kuta raja	12977	68	315	118	199
8.	Syiah kualala	38188	21	74	20	0
9.	Ulee kareng	27043	0	0	0	0
Jumlah Total		264015	383	600	150	3075

Sumber : Forum Kerukunan Umat Beragama Kota Banda Aceh 2015

Dalam catatan sejarah banda aceh dikenal sebagai sebuah kesatuan masyarakat yang sangat menjunjung toleransi dan beragama. Salah satu indicator, di aceh tidak pernah terjadi konflik kekerasan atas nama agama baik itu antara agama maupun antar aliran agama. Masyarakat aceh meyakini bahwa islam sangat anti tindak kekerasan dan bertujuan menciptakan harmonisasi dalam kehidupan umat manusia.⁸

⁸ Forum, *Kerukunan Umat Beragama Kota Banda Aceh 2015*

BAB III

PERTUMBUHAN GAME DIKOTA BANDA ACEH

A. Pengertian *Game Online*

Game merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan bertujuan bersenang – senang, mengisi waktu luang, atau berolah raga santai. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama – sama. Dalam permainan terdapat sesuatu yang dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refresing*. Dalam penggunaannya istilah *game* sering digunakan untuk menyebutkan sebuah permainan video *game*.

Game online adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antar muka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh piranti video. Permainan video umumnya menyediakan sistem penghargaan misalnya skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas – tugas yang ada dalam permainan. Kata “video” pada “permainan video” pada awalnya merujuk pada piranti tampilan raster. Sistem elektronik yang digunakan untuk menjalankan permainan video disebut *Platform* contohnya adalah komputer pribadi dan konsol permainan.

Media yang digunakan sebagai input data dalam memanipulasi/memainkan game dinamakan *Controller*, *Controller* pada konsol dinamakan *Joystick*, sebuah papan *Partable* berisi tombol – tombol untuk memasukkan perintah – perintah

pada *game*. *Controller* pada PC tetap berupa *Keyboard* dan *Mouse* yang digunakan bersamaan secara simultan.¹

Game Online atau *Internet Game* adalah suatu permainan (*game*) elektronik yang menyajikan interaksi dalam berbagai konsep lingkungan virtual yang memungkinkan terjadinya percakapan melalui *MUDS (Multi User Dungeons)*, yaitu suatu kolom yang menghubungkan komunikator yang satu dengan komunikator yang lain dalam satu ruang virtual. Selain sekedar komunikasi *Online*, kemungkinan fungsi lain yang bisa dimainkan dalam *Game Online* sebagai simulasi setting sosial nyata adalah adanya kemungkinan untuk membangun satu perserikatan konflik – konflik tertentu antar karakter bermain.²

Dalam penjelasan diatas maka *game online* dapat didefinisikan adalah sebagai hasil penggabungan antara pemain *game* elektronik dengan media *Internet* yang memungkinkan terjadinya berbagai pola komunikasi dua arah antar pemain dengan setting sosial tertentu dalam satu judul *game* dengan *Server* yang sama.³

B. Sejarah Munculnya Game Online Di Indonesia

Awal kemunculan *Game Online* di Indonesia pada tahun 2001, diawali dengan munculnya bersamaan yaitu *Game Nexia*, *Redmoon*, dan *Laghaim* ketiga *game* ini merupakan *Game Online* yang berjenis *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)*, Indonesia belum memiliki warnet yang

¹ Reza Monica, Skripsi, *Tindakan Para Gamers Berkenaan Dengan Kegemarannya Bermain Game Online*, Universitas Airlangga, tahun 2013, hal 35

² Wallace, P. *The Psychology Of The Internet*, United Kingdom, Cambridge University Press, Tahun 1999, Hal 7

³ Ibid hal 8

khusus untuk bermain *Game Online*, masih memiliki warnet yang hanya untuk browsing atau chatting. Seiring dengan makin bertambahnya yang bermain *Game Online* tersebut, maka bermunculan warnet – warnet yang mengkhususkan diri untuk bermain *Game Online*. *Game* merupakan salah satu *Publisher* pelopor pada masa ini yang juga menjadi *Publisher Game Online* di Indonesia.

Pada masa munculnya *Game Online* berikutnya di Indonesia pada tahun 2003, ditandai dengan munculnya *Game Online* seperti *Ragnarok Online (RO)*. Pada masa ini pula mulai dikenal istilah *Hode* (salah satu monster pada RO yang berbentuk alat kelamin laki – laki), yang merupakan istilah untuk laki – laki yang menggunakan *Avatar*.

Berikutnya pada tahun 2006, ditandai dengan *game Online Rising Foree (RF)*, *Lineage*, *Seal Online* sebagai MMORPG yang paling banyak di gemari pada masa ini, tapi juga ada *Game Online* yang bukan dari jenis MMORPG yang digemari pada saat ini seperti ayodance. Pada masa ini pula *Publisher* mulai menggunakan artis sebagai duta *Game Online*, seperti *Lyto* yang menggunakan marshanda untuk duta *Seal Online*.⁴ Pada masa perkembangan *Game Online* yang memasuki Indonesia terakhir, dari tahun 2008 hingga sekarang, ditandai dengan banyaknya *Game Online* yang masuk ke Indonesia tidak hanya yang berjenis MMORPG tapi juga jenis – jenis lainnya, seperti *Pointblank*, *Freestyle*, dan lain – lain.⁵

⁴ Ahmad Fajar Giandi, Jurnal, “*Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Online*”, Bandung, Universitas Padjadjaran, Tahun 2012, Hal 1

⁵ *Ibid...* Hal 3

Sedangkan di Banda Aceh awal kemunculan *game online* pada tahun 2007 itu bermula dengan kemunculan salah satu *game online* yaitu *Zinga Poker*, *game online* ini begitu sangat populer baik dikalangan remaja maupun orang dewasa. Dalam permainan *Zinga Poker* setiap pemain yang mendaftar atau membuat akun diberikan modal berbentuk chip untuk bermain sebesar 1M. kemudian chip tersebut digunakan untuk modal bermain layaknya bertaruh, setiap chip yang dimenangkan bisa untuk dijual kepada user ID atau akun orang lain yang membutuhkan dana untuk bermain. Harga chip yang berjumlah 1M dikenakan biaya sebesar Rp.10.000(sepuluh ribu rupiah). Cara memindahkan Chip cukup gampang yaitu dengan cara mentransfer ke akun/item tujuan dengan memilih transfer di menu pilihan siakun penjual chip. Setelah itu mencari nama ID sipembeli didalam menu transfer dan setelah itu masukkan jumlah chip yang ingin kita transfer.

Setelah kepopuleran *game online Zinga Poker* mulai menghilang mulailah bermunculan *game online Point Blank* pada tahun 2010, *game online point blank* sungguh diluar dugaan *game online* ini sungguh ramai peminatnya mulai dari kalangan anak – anak hingga orang dewasa. *Game online* ini disukai karena ketertarikan harga jual beli akun/item cukup tinggi harga jual akun tergantung tingkat *level* atau pangkat yang didapatkan oleh sipenjual, harga akun pangkat mayor keatas dihargai dengan jutaan rupiah. Disinilah awalnya bermunculan banyaknya pecinta *game online* dikarenakan ketertarikan harga jual beli akun, mulai dari anak remaja hingga orang dewasa berlomba – lomba untuk bermain *game online point blank* ini dengan harapan bisa menjual akunnya kepada sipembeli dengan harga jutaan rupiah. Bukan perkara yang mudah untuk bermain

game online point blank ini, *game online point blank* ini berbentuk game peperangan antar kelompok dan dalam permainan *point blank* dibutuhkan skill(keahlian). Untuk setiap misi peperangan yang kita menangkan akan dihadahi dengan kenaikan pangkat.⁶

Adapun trik bermain *game online Point Blank* yang peneliti dapatkan dari hail wawancara dengan salah satu informan Teuku Reza Suhada adalah sebagai berikut.

Game online Point Blank bisa dibilang *game online* terpopuler pada saat ini, dengan begitu banyak yang memainkan setiap menitnya. Ini terlihat pada room *Point Blank* yang selalu penuh baik itu room *Chalange* (tantangan) untuk *Newbie* (pemula) sampai room *Expert* (ahli) pangkat mayor keatas. Pangkat dalam *Point Blank* tidak begitu terpengaruh dalam permainan *Point Blank*, yang paling utama adalah *skill* (keahlian) untuk game itu sendiri. Maka dalam permainan ini tingkatkanlah *skill* (keahlian) tanpa harus memikir cepat naik pangkat terlebih dahulu. *Skill* dalam *Point Blank* bisa dimiliki dengan seringnya bermain dan terus mencoba latihan dan ini perlu waktu yang lama. Berikut beberapa strategi dan cara bermain game *Point Blank*.

1) Trik Yang Pertama.

Mengenai senjata pilihlah senjata terbaik, maksudnya adalah kita harus memilih senjata yang tepat dan cocok dengan *Skill* kita Ada dua pilihan senjata diantaranya, *submachine* dan *assault*.

2) Trik Yang Kedua.

⁶ Hasil Wawancara Dengan Sodara Alfi Randa, Berasal Dari Langsa, Perguruan Tinggi Universitas Serambi Mekkah, Angkatan 2011, Banda Aceh, 02 Februari 2017.

Trik yang kedua menghemat peluru, jangan menggunakan teknik menekan tombol tembak secara terus menerus karena akan cepat menghabiskan peluru selain itu arah tembakanpun tidak akan terarah. Cobalah menekan tanpa ditahan, ini akan membuat peluru kita awet dan arah tembakan mengenai sasaran.

3) Trik Yang Ketiga.

Trik yang ke tiga adalah latihlah menekan tombol Q maksud bermain tombol Q merupakan tombol untuk mengganti senjata. Jadi jika kita menggunakan senjata seperti shotgun dan sniper akan terasa cepat dalam hal menembak tanpa harus lama “Mengkokang” senjata, Sehingga musuh akan kewalahan menghadapi senjata kita.

4) Trik Yang Keempat

Latihlah *Headshot* (menembak kepala) lawan atau musuh akan cepat mati beda dengan menembak bagian tubuh lainnya yang akan lama menjatuhkan musuh. Walaupun darah kita sedikit kita mampu menghadapi musuh dengan darah *Full* (penuh) dengan satu peluru untuk melumpuhkannya dibagian kepala.

5) Trik Yang Kelima

Latihlah arah gerakan, lakukanlah latihan gerakan jari pada *keyboard* untuk arah penggerak baik kanan,kiri,maju,mundur,lompat dan merunduk. Hal ini akan menyusahkan lawan menembak kita. Gunakan arah yang sulit untuk ditebak oleh lawan secara jarak dekat, jika kita cepat dalam merunduk maka musuh akan kesulitan menembak kita apalagi jika musuh menggunakan teleskop pada senjatanya.

6) Trik Yang Keenam

Sebelum masuk *room* untuk *ready* (mulai) peperangan kita harus mengecek terlebih dahulu item yang digunakan lawan. Jika lawan lebih “*full cash*” maka hindarilah karena hal itu akan menyusahkan dalam peperangan nantinya kecuali jika kita percaya diri dengan skill kita.⁷

C. Kondisi *Game Online* Di Kota – Kota Besar di Indonesia

Dalam beberapa tahun ini permainan elektronik atau yang lebih dikenal dengan *Game Online* mengalami kemajuan yang sangat pesat ini bisa dilihat dari semakin banyaknya warnet ataupun *Game Center* yang bermunculan bukan hanya di kota – kota besar melainkan juga di kota – kota kecil. Game merupakan aktifitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Berikut beberapa kondisi *Game Online* di kota – kota besar di indonesia.

a) Kota Sukoharjo (Jawa Tengah)

Game online sangat meracuni kehidupan pelajar sukoharjo (jawa barat), Komunikasi yang kurang maksimal antara pelajar dengan anggota keluarganya, khususnya orang tua. Sebagian besar diakibatkan seseorang tidak mendapatkan saluran komunikasi yang baik untuk berkeluh kesah dari keluarga. Pengawasan yang terbatas terhadap pelajar mengakibatkan akan berbuat sesuai keinginan sendiri tanpa terkontrol orang tua, yang menyebabkan terjerumus ke dalam hal-hal negatife dan merugikan. Kejenuhan atau merasa bosan seorang pelajar akan permasalahan yang didapatkan dari lingkungan maupun dari keluarga. Hal tersebut

⁷ Hasil Wawancara Dengan saudara Reza Suhadda, Umur 20 Tahun, Berasal Dari Aceh Singkil, Perguruan Tinggi Politeknik Aceh, Angkatan 2015, Banda Aceh, 14 November 2016.

sangat memungkinkan pelajar untuk mencari hal lain yang dapat menghilangkan rasa stres dan bosan. Terkadang juga Kejenuhan yang sering dialami pelajar, seperti banyaknya mata pelajaran dan tugas-tugas dari kampus. Hal tersebut dapat menimbulkan perasaan bosan pada pelajar tersebut.⁸

b) Kota Jogjakarta (Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta)

Di kota Jogjakarta Mahasiswa penggemar *Game*, terutama mahasiswa perantau, sangat rentan mengalami kecanduan bermain *game online*. Hal tersebut dikarenakan ada yang mendorong mahasiswa menjadi pecandu *Game Online*, moral tertentu pada kelompok pergaulan *Gamers* tersebut serta keinginan untuk mengaktualisasikan diri dalam pergaulan teman sebaya. Terutama Jenis *Game Online* juga yang mendorong mahasiswa menjadi kecanduan bermain *Game Online*. Banyaknya waktu luang yang dimiliki mahasiswa didukung dengan kurangnya variasi kegiatan sehari-hari sehingga menempatkan kegiatan bermain game sebagai alasan untuk mengisi banyaknya waktu luang tersebut.⁹

Kurangnya pengawasan dari orang tua, baik faktor melemahnya fungsi lembaga pengawas seperti keluarga, masyarakat dan pemerintah sendiri. Kondisi ekonomi *Gamers* itu sendiri. Banyaknya uang saku yang dimiliki berpengaruh pada lamanya aktivitas para *Gamers* didunia *Game*. *Gamers* yang memiliki cukup uang saku, lebih leluasa untuk berlama-lama menyewa komputer di *Game Center* ataupun membelanjakan uang sakunya untuk membeli barang dan jasa dalam

⁸ Novian Azis Effendi, Skripsi, *Faktor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar*, Sukoharjo, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, Tahun 2014, Hal 7

⁹ Febriana Siska Widyastuti, Skripsi, *Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online*, Seturan Sleman Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta, Tahun 2012, Hal 83

permainan game. Bagi yang kekurangan uang saku juga memiliki kesempatan untuk mendapatkan pendapatan dari bermain *Game Online*. Hal tersebut mendorong mereka lebih serius dalam bermain *Game*. Kebijakan Pengelola *Game Centre*, *Game Centre* satu dengan *Game Centre* lainnya berjauhan dan memiliki fasilitas yang berbeda-beda. Hal ini mempengaruhi bagaimana ketertarikan mahasiswa untuk bermain *game online* di tempat tersebut.¹⁰

c) Kota Palu (Sulawesi Tengah)

Kondisi *Game Online* dikota palu terhadap pelajar sudah semakin meningkat, Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini membuat jenis permainan juga ikut berkembang, jika pada jaman dulu permainan sering dilakukan diluar rumah bersama semua teman menggunakan alat-alat yang ada dialam. Tetapi ketika jaman sudah menjadi berubah dengan tekonologi seperti saat ini, maka permainan anak pun menjadi salah satu yang berubah, saat ini anak-anak bermain dengan dirinya sendiri ditemani imajinasinya di depan sebuah layar monitor komputer. Dalam layar itu tampak gambar yang bergerak dengan dikendalikan melalui *Keyboard* atau *Joystick* dan anak-anak asyik menggerakkan *Keyboard* itu dan ditunjang dengan konektivitas yang canggih dan cepat. Dengan cara inilah komunikasi baru terjadi yang hanya melalui layar monitor dengan akses hampir ke seluruh dunia. Hal ini menjadi anak-anak lupa diri dan terkadang menjauhi lingkungan sosial sebenarnya hingga pada tahap inilah seseorang dikatakan kecanduan akan *Game Online*.¹¹

¹⁰ Ibid hal 85

¹¹ Ridwan Syahrani, Skripsi, *Ketergantungan Game Online Dan Cara Penanganannya*, Universitas Tadulako, Kota Palu, Tahun 2015. Hal 88

d) Kota Tangerang (Provinsi Banten)

Di kota tangerang *Game Online* sudah menjamur begitu banyak banyak peminat untuk bermain *Game Online* khususnya remaja, data yang saya dapatkan dari hasil penelitiannya yaitu salah satu informannya bernama Raka Santoso ia adalah Pencapai *level* tertinggi pada *Game Call of Duty* sampai-sampai dia telah mengetahui gerak – gerak musuh. Dia menjadi maniak *Game* sejak kelas 6 SD sampai sekarang. Yang ia dapatkan selama bermain *Game Online* yaitu melatih konsentrasi, melatih kesabaran, pandai bahasa inggris, melatih kecepatan tangan, mudah memecahkan masalah, mengetahui ilmu komputer. Sedangkan segi negatifnya adalah malas, dimarahi orang tua, nilai sekolah turun.¹²

D. Kondisi *Game Online* di kota Madya Banda Aceh

Kondisi *game online* di kota Madya Banda Aceh sudah sangat menjamur khususnya dikalangan mahasiswa perantau yang ada di kota Madya Banda Aceh. *Game online* di banda aceh sangat memperhatikan khususnya dikalangan mahasiswa perantau. Dalam beberapa tahun ini permainan *game online* telah mengalami perkembangan yang sangat pesat di kota Madya Banda Aceh. Hal ini dapat dilihat dari jumlah warung internet yang membuka 24jam. Hal ini membuat para mahasiswa pecinta *game online* sangat leluasa untuk bermain *game online* dari malam hari hingga pagi hari. Berikut hasil wawancara saya dengan sodara Ariyanda seorang penjaga warung internet di daerah kampung laksana kota Madya Banda aceh.

¹² Ma'ruf Harsono, skripsi, *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Remaja*, Surya Universitas, Tangerang Banten, Tahun 2014, hal 75

Saudara Ariyanda menuturkan pendatang warung internet saya hampir rata – rata adalah mahasiswa, mereka datang dari pukul 20:00 WIB sampai dengan pukul 05:00 WIB. Mahasiswa pengunjung warung internet saya sangat rentan mengalami kecanduan, hal tersebut dikarenakan dari jenis *game online* dan tingkat populerannya. Mahasiswa pengunjung warung internet saya adalah perantau, mereka tinggal dengan cara *kost*. *Kost* tempat mereka tinggal didaerah kampung laksana.

Mereka bermain setiap hari hanya untuk bersaing dengan teman sebayanya dan tujuan dari permainan *game online* yang ia mainkanpun hanya untuk mendapatkan pujian dari teman sebayanya. Mereka bermain *game online* berlomba – lomba meningkatkan level dari permainan *game online* tersebut, bahkan mereka sampai teriak – teriak jika salah satu dari mereka ada yang memenangkan dalam permainan *game online* tersebut. Begitulah hasil wawancara saya dengan salah satu penjaga warung internet di kampung laksana Banda Aceh.¹³

Sedangkan dari hasil wawancara dengan Fadel Putra Pratama penjaga warung internet di daerah Lingke Banda Aceh. Ia menuturkan pengunjung warung internetnya tidak terlalu banyak dikalangan mahasiswa , diwarung internet miliknya kebanyakan adalah anak – anak usia dari 8 – 12 tahun. Jika dari kalangan mahasiswa hanya beberapa sekitar 4 – 6 orang. Mereka datang silih berganti mereka bermain hanya sekitar 4 – 5 jam setelah itu mereka pergi. Begitulah hasil wawancara saya dengan saudara Fadel Putra Pratama.¹⁴

¹³ Hasil Wawancara Dengan Saudara Ariyanda, Penjaga Warung Internet di Kampung Laksana, Banda Aceh 03 februari 2017.

¹⁴ Hasil Wawancara Dengan Saudara Fadel Putra Pratama, Penjaga Warung Internet di Kampung Lingke, Banda Aceh, 03 Februari 2017.

Selanjutnya di daerah Batoh Banda Aceh di daerah ini sungguh sangat memprihatinkan, di daerah ini begitu banyak warung internet yang berdiri, salah satu informan yang saya wawancarai yaitu pemilik warung internet di daerah Batoh. Berikut hasil wawancara saya dengan saudara Yusran Ibrahim. Ia menuturkan kondisi mahasiswa bermain *game online* di daerah ini sungguh sangat ramai apalagi pada malam hari, mahasiswa yang datang ke warung internetnya kebanyakan mahasiswa dari Universitas Muhammadiyah dan Universitas Serambi Mekkah.

Mereka datang sekitar pukul 14:00 Wib sampai dengan pukul 05:30 Wib, mahasiswa yang datang ke warung internet saya hampir rata – rata hanya untuk bermain *game online*, mahasiswa disini rela berjam – jam bermain *game online* hanya untuk menyelesaikan misi dari permainan *game online* tersebut. Ia juga mengatakan bahwa mahasiswa yang datang ke warung internetnya kebanyakan mahasiswa perantau yang tinggal di kosan dekat dengan warung internet miliknya, mereka pulang ke rumah hanya untuk mandi dan mengganti pakaian. Sedangkan jika mereka ingin makan dan minum mereka membeli di warung nasi sebelah terkadang mereka makan di warung tersebut dan terkadang mereka membungkus dan memakan di dalam warung internet miliknya. Begitulah hasil wawancara saya dengan saudara Yusran Ibrahim.¹⁵

Di daerah Ulee Kareng Banda Aceh mahasiswa yang terlibat bermain *game online* juga sangat memprihatinkan. Saudara Fathur Rahmat mengatakan warung internetnya dibuka khusus pada malam hari saja, antara pukul 19:30 Wib sampai pukul 06:00 Wib. Mengenai dengan pengunjung warnet yang datang ke warung

¹⁵ Hasil Wawancara Dengan Saudara Yusran Ibrahim, Penjaga Warung Internet di Batoh, Banda Aceh, 04 Februari 2017

internet miliknya sebagian anak – anak dan sebagian mahasiswa, sedangkan untuk anak – anak saya membatasi waktu hanya sampai pukul 21:30.

Aturan tersebut saya buat dikarenakan saya pernah mendapat teguran keras dari salah satu orang tua anak yang bermain *game online* diwarung internet miliknya, sedangkan untuk mahasiswa saya tidak berani membuat aturan dikarenakan mahasiswa yang datang ketempatnya itu terkadang lebih tua darinya apalagi mereka sudah dewasa dan sudah mengerti hal – hal yang positif yang harus mereka lakukan. Mahasiswa yang datangpun rata – rata adalah langganan penjaga warung internet ini sebelumnya sedangkan saya hanya baru sekitar delapan bulan menjaga warung internet ini itulah alasannya kenapa ia tidak berani membuat aturan dan batas – batas waktu untuk bermain *game online* diwarnetnya. Begitulah hasil wawancara saya dengan sodara Fathur Rahmat.¹⁶

¹⁶ Hasil Wawancara Dengan Saudara Fathur Rahmat, Penjaga Warung Internet di Kampung Ulee Kareng, Banda Aceh, 05 Februari 2017.

BAB IV

GAME ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA BANDA ACEH

A. Faktor Mahasiswa Bermain *Game Online*

Kecanduan pemain terhadap *Game Online* mengakibatkan pemain melalaikan kegiatannya yang sebenarnya, karena kecanduan *Game Online* ini berlaku secara berulang – ulang. Kecanduan *Game Online* ini juga akan mempengaruhi hidup pemain. Hidup pemain *Game Online* yang mengalami kecanduan akan menjadi gelap dan membosankan jika mereka tidak bermain *Game Online*. Hidup pemain juga tidak akan berbeda dan tidak akan menjadi lebih baik jika tidak ada *Game Online*, berikut faktor yang mempengaruhi mahasiswa bermain *Game Online*.¹

1. Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan *Game Online*. laki-laki dan wanita sama-sama tertarik pada fantasi *Game Online*. beberapa penelitian menyatakan bahwa laki-laki lebih mudah menjadi kecanduan terhadap *Game* dan lebih banyak menghabiskan waktu didalam *Game* elektronik dibandingkan anak perempuan.

2. Kondisi psikologis

Pemain *Game Online* sering bermimpi mengenai game, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi didalam game menjadi keuntungan bagi pemain dan

¹ Trecey Witny Santoso, skripsi, *Kecanduan Permainan Internet Dan Faktor Penyebabnya Pada Mahasiswa Pedatang*, Universitas Negeri Semarang, Tahun 2013, Hal 16

kejadian-kejadian yang ada dalam game sangat kuat, yang mana hal ini membawa pemain dan alasan mereka untuk melihat permainan itu kembali. Pemain menyatakan dirinya termotivasi bermain karena bermain *Game* itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk bereksperimen. Pemain juga tanpa sadar termotivasi karena bermain game memberikan kesempatan untuk mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka, kecanduan *Game Online* juga dapat menimbulkan masalah emosional seperti depresi, dan gangguan kecemasan karena ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *Game Online*.

3. Jenis *Game*

Game merupakan dimana para pemain mungkin bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata. *Game online* merupakan bagian dari dimensi sosial, yang dapat menghilangkan *Streotype* rasa kesepian, ketidak mampuan bersosial bagi pemain yang kecanduan. Jenis *Game Online* dapat mempengaruhi seseorang kecanduan *Game Online*. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan yang baru atau permainannya yang menantang. Hal ini menyebabkan pemain semakin sering termotivasi untuk memainkannya.²

Setelah peneliti melakukan penelitian dilapangan ternyata hampir rata – rata faktor yang mempengaruhi mahasiswa untuk bermain *game online* dikarenakan faktor pergaulan dengan teman sebayanya. Berikut hasil wawancara dengan salah satu informan yang bermain *game online point blank*.

² *Ibid...* hal 18

Angga kurniawan adalah perantau dari Kabupaten Nagan Raya, setelah peneliti melakukan wawancaranya ternyata ia adalah mahasiswa Universitas Syah Kuala, angkatan 2014, Ia berumur 21 tahun, ia menetap didaerah Kampung Mulia Banda Aceh, saudara angga menuturkan ketertarikannya bermain *game online* sejak tahun 2014, awal mula faktor ia mengenal *game online* dikarenakan ingin menghilangkan kesuntukan yang setiap hari pulang kuliah harus berada didalam *kost*. Pada suatu hari salah satu dari teman kostnya mengajak ia untuk menemaninya bermain *game online* kewarung internet.

Pada saat temennya bermain saudara angga hanya memperhatikan, akan tetapi lama – kelamaan rasa ketertarikan dan rasa ingin bermain timbul didalam penatnya. Semenjak hari itulah saudara angga mulai mencoba bermain, akhirnya *game online* membuatnya penasaran terhadap misi – misi yang diberikan dalam permainan *game online point blank*, sehingga ia betah berada didalam warung internet sampai berjam – jam hanya ingin menyelesaikan misi peperangan yang ada didalam permainan *game online point blank*.

Awal pertama ia bermain *game online point blank* begitu sulit baginya tetapi lama – kelamaan ia mulai ahli dalam bermain sampai ia menantang temannya tadi untuk berduel dalam peperangan, walaupun ia kalah dalam berduel dengan temannya yang lebih dulu mengenal *game online point blank* tersebut hal itu tidak mengurung niatnya untuk belajar sampai mahir guna untuk mengalahkan temannya itu. Dari

situlah awal mula faktor ketertarikannya bermain *game online* karena rasa penasaran dan rasa ingin memenangkan duel dengan temannya tersebut.³

B. Dampak Dari Mahasiswa Kecanduan *Game Online*

Game Online sendiri muncul sebagai salah satu bentuk penggunaan internet yang sudah semakin variatif, *Game Online* sebagai fenomena yang marak dan berkembang di Indonesia. Maraknya *game online* ini ternyata bisa banyak menimbulkan dampak negatife dari pada dampak positifnya yang masih pro dan kontra di masyarakat, tetapi tetap memiliki individu masing – masing dalam menyingkapi fenomena ini.

Game Online pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda, artinya *Game Online* memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakainya tetapi dalam masyarakat *game online* masih banyak dipandang negatif, berikut dampak positif dan negative bermain game online⁴

- a) Dampak Positif
 - Dapat membuat orang menjadi pintar

³Hasil Wawancara Dengan angga kurniawan, Berasal dari Kabupaten Nagan Raya, Perguruan Tinggi Universitas Syah Kuala, Angkatan 2014, Banda Aceh, 05 Februari 2017.

⁴ Syarif Hidayatullah, Skripsi, *Dampak Bermain Game Online Dalam Pengalaman Ibadah Shalat Pada Anak*, Jakarta, Universitas Islam Negeri, Tahun 2011, hal 22

Penelitian di Manchester Universitas dan *Central Lanchashire University* membuktikan bahwa *Gamers* yang bermain game 18 jam perminggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara dengan kemampuan atlet.

- Meningkatkan konsentrasi

Dr. Jo Bryce, kepala penelitian disuatu Universitas di Inggris menemukan bahwa *Gamer* sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas.

- Ketajaman mata yang lebih cepat

Penelitian di Rochester University mengungkapkan bahwa remaja yang memainkan *Game Action* secara teratur memiliki ketajaman mata yang lebih cepat dari pada mereka yang tidak terbiasa bermain *Game*.

- Meningkatkan kinerja otak dan memacu otak dalam menerima cerita

Sama halnya dengan belajar, bermain *Game* yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibandingkan dengan belajar dan membaca buku.

- Meningkatkan kemampuan membaca

Psikologi di Indonesia membuktikan bahwa banyak pria yang mahir bahasa Inggris disekolah ataupun di University tanpa melalui kursus adalah mereka yang suka bermain *Game*.

- Membantu bersosialisasi

Beberapa professor di *Loyola University, Chicago* telah mengadakan penelitian dan menurut mereka *Game Online* dapat menumbuhkan interaksi sosial yang

menentang stereotip *Gamer* yang terisolasi, friendship, brotherhood, organisasi (guild), menghadapi konflik bersama (*guild ward*), managing *People* (jika menjadi *Guild Leader*), control emosi dan politik.

- Mengusir stress

Para peneliti di Indiana University menjelaskan bahwa bermain *Game* dapat mengendurkan ketegangan saraf.⁵

b) Dampak Negatif

- Menimbulkan adiksi kecanduan yang kuat, sebagian *Game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *Game* maka pembuat *Game* semakin diuntungkan. Justru keuntungan produsen ini menghasilkan dampak buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.
- Mendorong melakukan hal negatif walaupun jumlahnya tidak banyak cukup sering kita menemukan kasus pemain *Game Online* yang berusaha mencuri ID atau karakter *game* pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal – mahal.
- Berbicara kasar dan kotor, para pemain *Game Online* sering mengeluarkan kata – kata kotor dan kasar saat bermain game di warnet atau *Game Center*.
- Terbengkalainya kegiatan didunia nyata, keterikatan pada waktu penyelesaian tugas dan rasa asik memainkannya sering kali membuat berbagai kegiatan

⁵ *Ibid...* hal 23

terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah, maupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya.

- Perubahan pola makan dan istirahat. Perubahan pola makan dan istirahat sudah sering terjadi pada pemain *Game Online* karena menurunnya control diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidak tidur malam demi mendapatkan akses internet murah dari malam sampai pagi hari.
- Mengganggu kesehatan. Duduk terus menerus didepan computer selama berjam – jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.⁶

Berdasarkan dari penelusuran penulis di lapangan terdapat beberapa dampak yang didapatkan mahasiswa semenjak mengenal game online, berikut hasil wawancara dengan salah satu informan bernama Afrian Satrian.

Afrian Satrian adalah perantau dari Aceh Barat Daya, ia mahasiswa Universitas Serambi Mekkah, angkatan 2013, ia berumur 23 tahun. Ia menuturkan dampak positif yang ia dapatkan semenjak mengenal game online itu lebih sedikit bila dibandingkan dengan dampak negatifnya. Ia menuturkan dampak positif yang ia dapatkan selama bermain game yang pertama yaitu game online bisa menghibur dan menghilangkan rasa kebosanan yang ada didalam penatnya, yang kedua ia pintar menguasai komputer, yang ketiga ia banyak menemukan teman baru pada saat

⁶ *Ibid...* hal 24

bermain game online diwarung internet. Sedangkan dampak negatife yang ia dapatkan selama bermain game online yang pertama yaitu boros uang, uang yang dikirim oleh orang tuanya hampir semuanya digunakan untuk membayar *billing* warung internet setiap harinya, sedangkan yang kedua pola makan yang tidak teratur, dan yang ketiga keseringan bergadang dan membuat ia susah bangun tidur dipagi hari sehingga membuatnya tidak pernah masuk kuliah pada jam pertama dan kedua diperkuliahan.⁷

C. Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik

1. Pengertian Prestasi Akademik

Prestasi akademik adalah suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individual atau kelompok. Prestasi merupakan hasil yang telah dicapai, dilakukan, dikerjakan dan sebagainya dengan hasil menyenangkan hati dan diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Kebutuhan berprestasi merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia menurut teori keperawatan jean waston. Kebutuhan tersebut merupakan kebutuhan psikososial dan kebutuhan integrasi yang dimiliki oleh setiap individu. Berprestasi adalah idaman setiap individu, baik itu prestasi dalam bidang pekerjaan, pendidikan, sosial, seni, politik, budaya, dan lain – lain. Prestasi yang diraih seseorang akan menumbuhkan suatu semangat baru untuk menjalani aktifitas.⁸

⁷ Hasil Wawancara Dengan Afrian Satria, Berasal dari Aceh Barat Daya, Perguruan Tinggi Universitas Serambi Mekkah, Angkatan 2013, Banda Aceh, 05 Februari 2017.

⁸ Theresia Lumban Gaol, skripsi, *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa*, Fakultas Teknik, Universitas Indonesia, Jakarta, Tahun 2012 Hal 15

Prestasi akademik adalah istilah untuk menunjukkan suatu pencapaian tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan, karena suatu usaha belajar telah dilakukan oleh seseorang secara optimal. Prestasi akademik adalah perubahan dalam hal kecakapan tingkah laku, ataupun kemampuan yang dapat bertambah selama beberapa yang tidak disebabkan proses pertumbuhan, tetapi adanya situasi belajar. Perwujudan bentuk hasil proses belajar tersebut dapat berupa pemecahan lisan maupun tulisan, dan keterampilan serta pemecahan masalah langsung dapat diukur atau dinilai dengan menggunakan tes yang berstandar.

2. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Akademik

- Kemampuan Intelektual

Tingkat intelektual individu menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Semakin tinggi kecerdasan individu, maka semakin besar juga peluang individu tersebut untuk meraih kesuksesan. Demikian pula sebaliknya, semakin rendah kecerdasan individu, maka semakin kecil pula kesempatan individu tersebut untuk meraih kesuksesan.

- Minat

Minat adalah suatu kecenderungan individu untuk merasa tertarik dan senang terhadap bidang studi atau materi pembelajaran. Pencapaian prestasi akademik dapat dipengaruhi oleh minat individu. Misalnya individu yang sangat tertarik dan menaruh minat dengan mata kuliah keperawatan genorik. Individu tersebut akan memusatkan

perhatiannya dan akan belajar lebih giat dan pada akhirnya individu tersebut akan mencapai prestasi yang memuaskan juga.⁹

- **Bakat Khusus**

Bakat khusus merupakan suatu kemampuan individu yang menonjol dalam suatu bidang. Bakat seseorang dapat meramalkan prestasi belajar individu di masa mendatang. Prestasi yang diraih individu tersebut akan merefleksikan bakat individu tersebut.

- **Motivasi Untuk Berprestasi**

Motivasi adalah suatu dorongan pada individu dalam melakukan suatu untuk mencapai kesuksesan. Motivasi adalah dorongan internal (ide, emosi, kebutuhan fisik) yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu. Motivasi berprestasi adalah suatu kemauan yang mendorong individu untuk melakukan tugas – tugas untuk mendapatkan suatu prestasi atau kesuksesan. Motivasi yang rendah pada individu akan menyebabkan individu kurang bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Demikian pula sebaliknya, semakin tinggi motivasi individu semakin cepat juga kesuksesan yang hendak dicapai.

- **Sikap**

Sikap adalah keputusan untuk melakukan suatu tindakan yang didasarkan pada keyakinan individu. Individu yang bersikap positif akan memandang proses pembelajaran sebagai sesuatu yang bermanfaat bagi diri individu tersebut. Demikian

⁹ *Ibid...* hal 16

pula sebaliknya, individu yang dimiliki sikap negative terhadap proses pembelajaran akan menganggap proses tersebut sebagai sesuatu yang tidak bermanfaat.¹⁰

- Kondisi Fisik Dan Mental

Prestasi belajar individu dapat dipengaruhi oleh kondisi fisik dan mental. Kondisi fisik yang kurang sehat akan mempengaruhi proses berfikir individu yang mengakibatkan penurunan konsentrasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Kondisi mental yang mempengaruhi prestasi belajar individu dapat berupa kestabilan jiwa dan keadaan emosional. Kestabilan jiwa dan keadaan emosional dapat mengganggu konsentrasi idividu ketika belajar maupun ujian disekolah atau dikampus.

- Kemandirian

Kemandirian adalah suatu pengalaman untuk mengatur tingkah laku, mengambil inisiatif, menyeleksi dan mengarahkan keputusan untuk melakukan tujuan hidup tanpa pengaruh orang tua maupun norma kelompok. Mahasiswa yang mandiri adalah mahasiswa yang memiliki sifat kreatif, inisiatif, tekun dan tanggung jawab. Mahasiswa yang mandiri akan meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari luar diri mahasiswa yang juga dapat mempengaruhi prestasi belajar. Faktor ini terdiri atas faktor lingkungan kampus, lingkungan keluarga dan faktor situasional.

- Lingkungan Kampus

¹⁰ *Ibid...* hal 17

Salah satu lingkungan yang mempengaruhi prestasi belajar khususnya orang tua. Pola asuh, keadaan sosial ekonomi dan sosial cultural menentukan keberhasilan individu. Apabila keluarga mendorong dan membimbing terhadap aktifitas belajar anak, maka anak akan memperoleh prestasi belajar yang tinggi.

- Lingkungan Situasional

Faktor – faktor yang masuk didalamnya adalah keadaan sosial budaya, keadaan Negara dan politik ekonomi. Keadaan tersebut dapat mempengaruhi proses pembelajaran, contoh faktor sosial budaya yang mempengaruhi prestasi akademik adalah pergaulan dengan teman sebaya. Keadaan Negara yang mempengaruhi prestasi adalah bencana banjir, kebakaran dan lain – lain. Contoh faktor politik ekonomi yang mempengaruhi prestasi adalah krisis ekonomi.¹¹

Sedangkan di Banda Aceh hasil penelitian yang peneliti dapatkan dilapangan mengenai dengan kondisi prestasi akademik mahasiswa perantau Banda Aceh adalah sebagai berikut.

1. Informan T. Raja Sayanto

Raja adalah seorang mahasiswa fakultas teknik sipil Universitas Syah Kuala angkatan 2012, ia merupakan mahasiswa perantau dari meulaboh. Ia berumur 22 tahun Raja aktif bermain *Game Online* sejak tahun 2013, dia menuturkan awalnya dia mengenal *Game Online* itu dari ajakan teman sebayanya yang telah lebih dulu mengenal *Game Online*. Sejak itu dia menjadi ketagihan hingga saat ini dia masih

¹¹ *Ibid...* hal 18

aktif menjadi *gamers*. *Game Online* yang ia mainkan tergantung pada kepopulerannya dan yang dia sukai, saat ini game yang dia mainkan saat ini adalah *Getrich*.

Permainan ini sama seperti permainan monopoli, dalam permainan ini setiap pemain mendaftar di beri modal bermain yaitu sebesar 2 milyar. Dia juga menuturkan menghabiskan waktu dalam 1 hari sekitar 12 jam untuk bermain *Game Online Getrich*. Dari pukul 21:00 Wib sampai pukul 04:00 Wib, akibatnya kuliah berantakan disebabkan keseringan begadang membuat dia telat bangun tidur pada jam kuliah di pagi hari. nilai prestasi akademik yang ia dapatkanpun menjadi menurun, awal dia kuliah semester pertama ia mendapatkan IPK 3,35 semenjak ia mengenal game online nilai IPK yang ia dapatkan disemester dua menurun menjadi 2,75, disemester tiga ia mendapatkan IPK 2,60, disemester empat ia mendapatkan IPK 2,65, disemester lima ia mendapatkan IPK 2,50, sedangkan disemester enam ia mendapatkan IPK 2,60. Sehingga masih ada 8 mata kuliah yang harus diambil ulang. Begitulah hasil wawancara yang saya dapatkan dari Teuku Raja.¹²

2. Informan Muhammad Ibrahim

Muhammad Ibrahim berasal dari Pidie Jaya, Ia merantau ke Banda Aceh sejak tahun 2010. dia berumur 21 tahun dan dia mahasiswa fakultas ekonomi pembangunan di Universitas serambi mekkah angkatan 2011. Ia mendalami bermain *Game Online*

¹² Hasil Wawancara Dengan Saudara, Teuku Raja Sayanto, Umur 22 Tahun, Berasal Dari Meulaboh, Perguruan Tinggi Universitas Syah Kuala. Angkatan 2012, Banda Aceh, 15 November 2016

sejak tahun 2013, Hal yang membuat menarik dalam bermain *Game Online* adalah keseruan, kesenangan dan ketegangan. *Game online* yang sangat dia minati adalah *Point Blank*, permainan *Point Blank* adalah permainan perang melawan team yang lain. Dalam permainan *Point Blank* kita harus membuat sebuah team guna untuk menyerang pemain lain saat bermain.

Di permainan *Point Blank* ini setiap peperangan yang kita menangkan akan mendapatkan kenaikan pangkat. Permainan *Point Blank* ini cukup sulit sehingga membuat dia harus berjam – jam di warnet untuk bermain game ini, sehingga membuat dia kurang tidur di malam hari dan mengakibatkan kuliah menjadi berantakan dan IPK yang ia dapatkan pun dibawah 3 rata – rata. Semester pertama ia mendapatkan IPK 3,60, semester dua ia mendapatkan IPK 3,20, semester tiga ia mendapatkan IPK 2,98, semester empat ia mendapatkan IPK 2,90, semester lima ia mendapatkan IPK 2,77, semester enam dia mendapatkan IPK 2,70, semester tujuh ia mendapatkan IPK 2,80, sedangkan semester delapan, Sembilan, sepuluh dan sebelah nilainya tidak tuntas karena ia belum mengajukan judul skripsi dan masih ada 3 mata kuliah yang harus di ulang.¹³

3. Informan Wahyu Darmawan

Selanjutnya Wahyu merupakan mahasiswa fakultas ekonomi angkatan 2015 di Universitas Muhammadiyah. Ia adalah perantau dari Aceh Jaya. Dia tinggal di Banda

¹³ Hasil Wawancara Dengan Saudara, Muhammad Ibrahim M, Umur 21 Tahun, Berasal Dari Pidie Jaya, Perguruan Tinggi Universitas Serambi Mekkah, Angkatan 2011, Banda Aceh, 15 November 2016

Aceh menyewa sebuah kosan yang terletak didaerah lampineng. Hasil wawancara saya dengannya, dia menuturkan bahwa *Game Online* sudah sangat melekat didalam dirinya sampai dia rela berlama – lama didepan layar komputer.

Game Online yang dia sangat sukai adalah *Clash Of Clans* yaitu sebuah game strategi yang bercerita tentang pertarungan antar (kelompok). Di game online ini kita berperan sebagai pemimpin *Clan* dimana nantinya kita harus membangun desa dan membuat pasukan, serta mengatur strategi untuk menyerang desa lain. Baginya game online ini sangat menantang dan seru.

Akan tetapi game ini tidak membuat pemainnya berjam – jam dilayar komputer dikarenakan game online ini kita hanya menyusun strategi saja dan tidak harus dikendalikan oleh pemain, Sedangkan prestasi akademik yang ia dapatkanpun lebih baik dari pada informan – infroman sebelumnya, semester pertama ia mendapatkan IPK 3.10, semester dua ia mendapatkan IPK 3.35, jadi tidak ada masalah negatif yang dia dapatkan dalam bermain *game Clash Of Clans* tersebut. begitulah hasil wawancara saya dengan Wahyu Darmawan.¹⁴

D. Upaya Menghilangkan Kecanduan Game Online

Keberadaan *Game Online* dan pengaruhnya sangat besar terhadap remaja, khususnya mahasiswa perantau, tidak sedikit jumlah mahasiswa perantau yang terlibat atau bermain *Game Online* itu disebabkan jauhnya pengawasan orang tua. Banyak

¹⁴ Wahyu Darmawan, Umur 20 Tahun, Berasal Dari Aceh Jaya, Perguruan Tinggi Universitas Muhammadiyah, Angkatan 2015, Banda Aceh, 16 November 2016

peneliti mengatakan bahwa game komputer atau *Game Online* adalah pemicu kekerasan dalam dunia nyata, dan tidak sedikit juga peneliti mengatakan bahwa *Game Online* membawa keuntungan bagi orang yang memainkannya. Maka dari hasil penelitian yang saya dapatkan Ada beberapa cara mengatasi kecanduan game online, berikut cara mengatasinya.

1) Niat

Dalam mengatasi kecanduan *Game Online* yang paling utama adalah niat yang kuat untuk mengurangi bermain *Game Online* secara berlebihan. Karena dengan niat psikologis akan mempermudah dalam menghadapi hal tersebut.

2) Mencari kesibukan lain

Mencari kesibukan lain yang positif terutama kebiasaan yang disukai, seperti berolah raga, membaca buku, atau berekreasi. Sehingga tidak ada waktu kosong untuk bermain *Game Online*.

3) Mengatur jadwal bermain *Game Online*

Mengurangi waktu bermain dengan mulai menentukan jam bermain dan hari bermain dan diusahakan mematuhi jadwal tersebut. Untuk tahap awal sehari bermain 3 jam dan untuk hari-hari berikutnya dikurangi sedikit demi sedikit.

4) Menghitung uang yang dikeluarkan untuk bermain game online.

Dengan menghitung banyaknya uang yang dikeluarkan untuk bermain game online di warnet akan membuat seseorang lebih berfikir untuk tidak menghabiskan uangnya demi game online.

Adapun hasil penelitian yang saya dapatkan dari salah satu mantan *Gamers* aktif yang sudah berhenti bermain *Game Online* adalah sebagai berikut. Maiful Hadi adalah mahasiswa dari STKIP Bina Bangsa jurusan pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi, angkatan 2012 ia berumur 22 tahun ia menuturkan ia mengenal *Game Online* semenjak SMA tahun 2010 dan ia berhenti bermain *Game Online* pada tahun 2013, itu disebabkan kuliahnya 4 semester menjadi berantakan dengan IPK dibawah 2 rata-rata sehingga ia dimarahi oleh orang tuanya habis-habisan karena banyak mata kuliah yang harus diulang. Orang tuanya juga mengancam akan memberhentikan kuliahnya apabila semester depan nilai yang ia dapatkan masih di bawah 2 rata-rata.

Semenjak kejadian itu ia merasa menyesal dan merasa bersalah kepada kedua orang tuanya yang sudah kecewa karena prestasi yang ia dapatkan dikampus. Sehingga upaya yang ia dapatkan untuk menghilangkan bermain *Game Online* adalah mencari kesibukan lain seperti mengajak teman untuk mengerjakan tugas kuliah disiang itupun jika ada jam kuliah yang kosong disiang hari, jauhi *Handphone* yang memiliki aplikasi game, sering membaca buku, sering berolah raga seperti bermain bola kaki disore hari, sedangkan dimalam hari ia mengupayakan untuk tidur cepat karena jika tidak tidur cepat itu akan membawa efek buruk yaitu bosan sehingga jika merasa bosan kita pasti mencari kegiatan yang negatif salah satunya bermain *Game Online* dari malam sampai pagi hari. Begitulah hasil wawancara yang saya dapatkan

dari maiful hadi salah satu mantan pemain *Gamers* aktif yang sudah berhenti semenjak 2 tahun yang lalu.¹⁵

¹⁵ Maiful Hadi, Umur 22 Tahun, Berasal Dari Aceh Timur, Perguruan Tinggi STIKIP Bina Bangsa Banda Aceh, angkatan 2012, Banda Aceh, 17 November 2016

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil dan analisis penelitian yang peneliti lakukan dilapangan dapat disimpulkan sebagai berikut :

Game online adalah permainan interaksi dengan antar muka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh piranti *video*. Permainan *game online* pada dasarnya menyediakan sistem penghargaan, misalnya skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh pemain dalam menyelesaikan tugas – tugas yang ada didalam permainan. Maka dari penjelasan diatas *game online* dapat didefinisikan sebagai hasil penggabungan antara pemain *game elektronik* dengan media *internet* yang memungkinkan terjadi berbagai pola komunikasi dua arah antar pemain dengan setting sosial tertentu dalam satu judul *game* dengan *server* yang sama.

Adapun yang membuat mahasiswa sangat meminati *game online* dikarenakan *game online* membawa keuntungan kepada setiap pemainnya. Selain menghibur, *game online* juga membuat pemainnya menjadi pintar, meningkatkan konsentrasi, meningkatkan ketajaman mata yang lebih cepat, meningkatkan ketajaman otak lebih cepat, meningkatkan kemampuan membaca dalam bahasa inggris, membantu bersosialisasi dan mengusir stress. Sedangkan dari segi faktor yang mempengaruhi mahasiswa untuk bermain *game online* yaitu faktor gender, kondisi psikologis, dan jenis game.

Permainan *game online* juga membawa pengaruh buruk terhadap pemainnya khususnya mahasiswa, seperti yang peneliti dapatkan dilapangan dari hasil wawancara peneliti dengan 2 informan yaitu sebagai berikut. Informan pertama saudara Teuku Raja Sayanto ia menuturkan, menghabiskan waktu hampir 12 jam dalam satu hari untuk bermain *game online*, sehingga membuat ia keseringan begadang pada malam hari hingga menjelang subuh. Akibat dari keseringan begadang kuliahnya menjadi berantakan dikarenakan susah bangun tidur pada pagi hari membuat ia keseringan bolos jam kuliah pada pagi hari.

Prestasi akademik yang ia dapatkan pun menjadi menurun setiap semesternya itu dikarenakan ia tidak pernah masuk pada jam kuliah dipagi hari dan tidak pernah mengerjakan tugas – tugas yang diberikan diperkuliahan, ada 8 mata kuliah yang harus diulang pada semester ganjil maupun semester genap. Selanjutnya informan kedua Muhammad Ibrahim M, permasalahan yang ia dapatkan juga sama dengan saudara Teuku Raja Sayanto. Muhammad Ibrahim M mahasiswa angkatan 2010 ia tidak bisa mengajukan judul skripsinya dikarenakan ada 3 mata kuliah yang belum tuntas, sehingga membuat ia harus melanjutkan semester untuk menuntaskan mata kuliah agar ia bisa mengajukan judul skripsinya. Dari ke dua keterangan diatas maka dapat disimpulkan *game online* membawa pengaruh buruk terhadap pemainnya, jika sipemain/mahasiswa tersebut menggunakan waktu bermain *game online* secara berlebihan setiap harinya.

B. Saran

Setiap mahasiswa pasti mengharapkan memperoleh prestasi akademik yang baik sehingga membanggakan kedua orang tua yang telah membiayai kuliah di sebuah Universitas agar mahasiswa dapat mengapai impian dari tujuan awal mereka kuliah. Pada bagian akhir ini penulis akan mengemukakan beberapa saran yaitu sebagai berikut.

1. Orang tua

Diharapkan kepada orang tua mahasiswa perantau agar lebih mengawasi anaknya dengan cara sering menghubungi, mengajari, dan memperingati anaknya untuk tidak melakukan hal-hal yang diluar tanggung jawabnya selama menjadi mahasiswa. walaupun sudah dewasa tetapi tidak semua mahasiswa bisa bersikap bijak dalam menentukan langkah dalam hidupnya. Orang tua adalah panduan yang baik bagi seorang anak yang masih dibawah tanggung jawab orang tuanya, maka orang tua harus selalu memberikan dorongan atau motivasi yang intensif dan berkesinambungan terhadap prestasi anaknya. Karena dengan adanya dorongan atau motivasi akan menambah semangat dalam meningkatkan prestasi akademik dikampus.

2. Mahasiswa perantau

Bagi mahasiswa perantau ingatlah tujuan awal mereka merantau dan memutuskan untuk menetap yaitu melanjutkan studi di sebuah Universitas bukan bermain *Game Online* setiap saat. Memang tidak ada salahnya mahasiswa menjadi seorang *Gamers* dikarenakan semua manusia membutuhkan sebuah hiburan, akan tetapi ingatlah waktu dalam bermain *Game Online* jangan menjadikan *Game Online*

menjadi kebutuhan pokok yang harus dipenuhi setiap waktu, akan tetapi jadikanlah *Game Online* hanya menjadi sebuah hiburan semata dan mengisi waktu luang pada saat tidak ada jam kuliah dan tugas-tugas yang diberikan diperkuliahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Fajar Giandi, Jurnal, *Prilaku Komunikasi Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Online*, Bandung, Universitas Padjajaran, Tahun 2012.
- Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh, *Banda Aceh Dalam Angka Tahun 2015*.
- Burhan Burgin, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta : Kencana) Tahun 2006.
- Forum, *Kerukunan Umat Beragama Kota Banda Aceh*, Tahun 2015.
- Widyastuti Siska Febriana, Skripsi, *Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online*, Seturan Sleman, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta, Tahun 2012.
- Hasil Wawancara Dengan Saudara Ariyanda, Penjaga Warung Internet Di Daerah Kampung Laksana, Banda Aceh, 03 Februari 2017.
- Hasil Wawancara Dengan Saudara Fadel Putra Pratama, Penjaga Warung Internet Di Daerah Kampung Lingke, Banda Aceh, 03 Februari 2017.
- Hasil Wawancara Dengan Saudara Yusran Ibrahim, Penjaga Warung Internet Di Daerah Batoh, Banda Aceh, 04 Februari 2017.
- Hasil Wawancara Dengan Saudara Fathur Rahmat, Penjaga Warung Internet Di Daerah Kampung Ulee Kareng, Banda Aceh, 05 Februari 2017.
- Hasil Wawancara Dengan Saudara Alfi Randa, Berasal Dari Langsa, Perguruan Tinggi Universitas Serambi Mekkah, Angkatan 2011, Banda Aceh, 05 Februari 2017.
- Hasil Wawancara Dengan angga kurniawan, Berasal dari Kabupaten Nagan Raya, Perguruan Tinggi Universitas Syah Kuala, Angkatan 2014, Banda Aceh, 05 Februari 2017.
- Hasil Wawancara Dengan Afrian Satria, Berasal dari Aceh Barat Daya, Perguruan Tinggi Universitas Serambi Mekkah, Angkatan 2013, Banda Aceh, 05 Februari 2017.
- Hasil Wawancara Dengan saudara Reza Suhadda, Umur 20 Tahun, Berasal Dari Aceh Singkil, Perguruan Tinggi Politeknik Aceh, Angkatan 2015, Banda Aceh 14 November 2016.
- Hasil Wawancara Dengan Saudara Teuku Raja Sayanto, Umur 22 Tahun, Berasal Dari Meulaboh, Perguruan Tinggi Universitas Syah Kuala, Angkatan 2012, Banda Aceh, 15 November 2016.

- Hasil Wawancara Dengan Saudara, Muhammad Ibrahim M, Umur 21 Tahun, Berasal Dari Pidie Jaya, Perguruan Tinggi Universitas Serambi Mekkah, Angkatan 2013, Banda Aceh, 15 November 2016.
- Hasil Wawancara Dengan Saudara, Wahyu Darmawan, Umur 20 Tahun, Berasal Dari Aceh Jaya, Perguruan Tinggi Universitas Muhammadiyah, Angkatan 2015, Banda Aceh, 16 November 2016.
- Hasil Wawancara Dengan Saudara, Maiful Hadi, Umur 22 Tahun, Berasal Dari Aceh Timur, Perguruan Tinggi Stikip Bina Bangsa, Angkatan 2012, Banda Aceh, 17 November 2016.
- Idrus Muhammad, *metode Penelitian Ilmu Sosial*, (Yogyakarta : Erlangga) Tahun 2009.
- Kartono, Kartini, *Kenakalan Remaja*, Pt Rajawali, Tahun 1998.
- Lisdia Febriana, Skripsi, *Prilaku Menyimpang Dikalangan Mahasiswa Perantau*, Universitas Pendidikan Indonesia, Tahun 2012.
- Ma'ruf harsono, Skripsi, *Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Remaja*, Surya University, Tangerang Banten, Tahun 2014.
- Novian Aziz Effendi, Skripsi, *Faktor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar*, Sukoharjo, Fakultas Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah, Surakarta, Tahun 2014.
- Reza monica, Skripsi, *Tindakan Para Gamers Berkenaan Dengan Kegemarannya Bermain Game Online*, Universitas Airlangga, Tahun 2013.
- Ridwan Syahrani, Skripsi, *Ketergantungan Game Online Dan Cara Penanganannya*, Universitas Tadulako, Kota Palu, Tahun 2015.
- Syarif Hidayatullah, Skripsi, *Dampak Bermain Game Online Dalam Pengalaman Ibadah Shalat Pada Anak*, Jakarta, Universitas Islam Negeri, Tahun 2011.
- Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif, Research Dan Development*, (Bandung : Alfabeta) Tahun 2006.
- Soekanto Soerjono, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Rajawali Pers.
- Setiawan R, Conny, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta : Grasindo) Tahun 2010.
- Theresia Lumban Gaol, Skripsi, *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa*, Fakultas Teknik, Universitas Indonesia, Jakarta, Tahun 2012.

Trecy Witny Santoso, Skripsi, *Kecanduan Permainan Internet Dan Faktor Penyebabnya Pada Mahasiswa Pemandang*, Universitas Negeri Semarang, Tahun 2013.

Wallace, P, *The Psychology Of The Internet*, Universitas Kingdom, Cambridge, Tahun 1999.

DAFTAR WAWANCARA

1. Bagaimana tata cara bermain *Game Online* ?
2. Siapa yang pertama kali mengajari anda bermain *Game Online* ?
3. Apa saja media game yang anda gunakan untuk bermain *Game Online* ?
4. Apa yang membuat anda menjadi pecandu *Gamers* aktif sampai saat ini ?
5. Apa dampak yang anda dapatkan selama bermain *Game Online* ?
6. Bagaimana prestasi akademik anda selama bermain *Game Online* ?
7. Berapa IPK yang anda dapatkan sampai saat ini ?

DAFTAR INFORMAN

1. Nama Lengkap : Teuku Reza Suhada
Usia : 20 tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Status Mahasiswa: Perguruan Tinggi Politeknik Aceh
Perantau Dari : Aceh Singkil
Alamat domisli : Lampineng

2. Nama : Teuku Sayanto
Usia : 22 tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Status Mahasiswa: Perguruan Tinggi Universitas Syah Kuala
Perantau Dari : Meulaboh, Aceh Barat
Alamat Domisli : Batoh

3. Nama : Muhammad Ibrahim
Usia : 21 tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Status Mahasiswa: Perguruan Tinggi Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh
Perantau Dari : Pidie Jaya
Alamat Domisli : Lampaseh Kota

4. Nama : Maiful Hadi
Usia : 22 tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Status Mahasiswa: Perguruan Tinggi STIKIP Bina Bangsa Banda Aceh
Perantau Dari : Aceh Timur
Alamat Domisli : Punge jurong

5. Nama : Wahyu Darmawan
Usia : Tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Status Mahasiswa: Perguruan Tinggi Universitas Muhammadiyah
Perantau : Pidie Jaya
Alamat domisli : Lingke

6. Nama Lengkap : Alfi Randa
Usia : 22 Tahun
Jenis Kelamin : Laki – Laki
Status Mahasiswa: Universitas Serambi Mekkah
Perantau Dari : Langsa
Alamat Domisli : Tanjung Selamat

7. Nama Lengkap : Angga Kurniawan
Usia : 20 Tahun
Jenis Kelamin : Laki – Laki
Status Mahasiswa: Universitas Syah Kuala
Perantau Dari : Nagan Raya
Alamat Domisli : ie masen kayee adang

8. Nama Lengkap : Afryan Satria
Usia : 22 Tahun
Jenis Kelamin : Laki – Laki
Status Mahasiswa: Universitas Serambi Mekkah
Perantau Dari : Aceh Barat Daya
Alamat Domisli : kampung pineng

9. Nama Lengkap : Aryanda
Usia : 22 Tahun
Jenis Kelamin : Laki – Laki
Status : Penjaga Warung Internet Kampung Laksana
Alamat : Kampung Laksana

10. Nama Lengkap : Fadel Putra Pratama
Usia : 28 Tahun
Jenis Kelamin : Laki – Laki
Status : Penjaga Warung Internet Kampung lingke
Alamat : Kampung Lingke

11. Nama Lengkap : Fathur Rahmat
Usia : 21 Tahun
Jenis Kelamin : Laki – Laki
Status : Penjaga Warung Internet Ulee Kareng
Alamat : Ulee Kareng
12. Nama Lengkap : Yusran Ibrahim
Usia : 24 Tahun
Jenis Kelamin : Laki – Laki
Status : Penjaga Warung Internet Seputaran Batoh
Alamat : Batoh

1. *Game Online Clash Of Clans (COC)*



Wahyu Darmawan Saat Bermain *Game Online Clash Of Clans (COC)*.



Bentuk Permainan *Game Online Clash Of Clans (COC)*.



Sampul Depan Permainan *Game online Clash Of Clans (COC)*.

2. *Game Online Point Blank (PB)*





Foto pada saat mewawancara dengan sodara Muhammad Ibrahim yang sedang bermain *Game Online Point Blank (PB)*



Bentuk Dalam Permainan *Game Online Point Blank (PB)*.



Sampul Depan Permainan *Game Online Point Blank (PB)*.

3. *Game Online Getrich*





Foto pada saat wawancara dengan sodara teuku raja sayanto yang sedang bermain *Getrich*.



Bentuk Dalam Permainan *Game Online Getrich*.



Sampul Depan Permainan *Game Online Getrich*.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp 0651-7552921 Situs: adab.ar-raniry.ac.id

Banda Aceh, 25 November 2016

Nomor : Un.08/FAH.I/PP.00.9/3099/2016
Lamp :
Hal : Rekomendasi Izin Penelitian

Kepada Yth.

.....
di-

Tempat

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Dengan hormat, Pimpinan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini menerangkan :

Nama : Rahmat Riski
Nim/Prodi : 511202742 / SKI
Alamat : Lampineung

Benar saudara (i) tersebut Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry bermaksud akan mengadakan Penelitian Ilmiah dalam rangka penulisan Skripsi yang berjudul : "**Budaya Game Online di Kalangan Mahasiswa Perantau (Suatu Kajian Antropologi di Banda Aceh)**" Untuk terlaksananya penelitian tersebut kami mohon sudi kiranya Bapak/Tbu memberikan bantuan berupa data secukupnya kepada Mahasiswa (i) tersebut.

Atas bantuan, kerjasama dan partisipasi kami haturkan terimakasih.



Wassalam,
an. Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik dan
Ketembagaan

Drs. Nasruddin AS., M.Hum
NIP. 19621215 199303 1 002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon: 0651- 7552922 Situs : adab.ar-raniry.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY
Nomor : Un.08/FAH/PP.00.9/484/2016

Tentang
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
MAHASISWA FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa pada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut.
b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang No. 8 Tahun 1989 jo, Nomor 20 Tahun 2003, tentang sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah No. 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen serta standar Nasional Pendidikan;
3. Undang-Undang No. 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
4. Keputusan Menteri Agama RI No. 89 Tahun 1963 jo, tentang pendirian IAIN Ar-Raniry;
5. Keputusan Menteri Agama RI No. 492 Tahun 2003, Tentang Pendelegasian Wewenang, Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian Pegawai Negeri Sipil dilingkungan Departemen Agama RI;
6. Keputusan Menteri Agama RI Nomor. 40 Tahun 2008, tentang Statuta UIN Ar-Raniry;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry.
- Memperhatikan** : 1. DIPA Tahun Anggaran 2016 Nomor : SP DIPA : 025-04.2.423925/2016, Tanggal 07 Desember 2015;

MEMUTUSKAN

- Menetapkan**
Pertama : Menunjuk saudara : 1. Prof. Dr. Misri A. Muchsin, M.Ag.
(Sebagai Pembimbing Pertama)
2. Drs. Nasruddin AS., M.Hum.
(Sebagai Pembimbing Kedua)

Untuk membimbing skripsi

Nama/NIM : Rahmat Riski/ 511202742

Prodi : SKI

Judul Skripsi : **Budaya Game Online di Kalangan Mahasiswa Perantau (Suatu Kajian Antropologi di Banda Aceh)**

- Kedua** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya apabila kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 10 Maret 2016

An. Dekan
Wakil Dekan I

Syarifuddin, MA., Ph.D.
Nip. 197001011997031005

Tembusan :

1. Rektor UIN Ar-Raniry
2. Ketua Prodi ASK
3. Pembimbing yang bersangkutan
4. Mahasiswa yang bersangkutan
5. Arsip

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Rahmat Riski
2. Tempat/Tanggal Lahir : Langung, 01 februari 1994
3. Jenis Kelamin : Laki-Laki
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan/Suku : WNI/ Aceh
6. Status Perkawinan : Belum Kawin
7. Alamat Sekarang : lampineung
8. Pekerjaan : Mahasiswa
9. No. Telp./ Hp : 081226145044
10. Pendidikan
 - a. SD/MIN : MIN Drien Rampak Meulaboh 2006
 - b. SMP/MTSN : SMP Negeri 1 Meulaboh 2009
 - c. SMA/MAN : MAN 1 Meulaboh 2012
 - d. Perguruan Tinggi : Fakultas Adab UIN Ar-Raniry Darussalam
Banda Aceh, Masuk Tahun 2012 sampai 2016.
11. Nama Ayah : Syarifuddin
 - Pekerjaan : Swasta
12. Nama Ibu : Marziah
 - Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

Demikianlah daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Banda Aceh, 30 Desember 2016

Penulis

RAHMAT RISKI

511202729

SURAT PENGAKUAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : RAHMAT RISKI

Nim : 511202742

Prodi/Jurusan : S1/SKI

Judul Skripsi : *Game Online* Di Kalangan Mahasiswa Perantau (Suatu Kajian Antropologi Budaya Di Banda Aceh)

Mengaku dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah ini adalah **ASLI** karya saya sendiri, dan jika di kemudian ditemukan pelanggaran-pelanggaran akademik dalam penulisan ini, saya bersedia diberikan sanksi akademik sesuai dengan peraturan dan Undang-Undang yang berlaku.

Banda Aceh, 12 Desember 2016

Yang Membuat Pengakuan



RAHMAT RISKI

