

**Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar
(Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di
Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)**

Ardanareswari Ayu Pitaloka

Universitas Sebelas Maret

Abstrak: Permainan game online menjadi salah satu jenis permainan yang tidak memandang usia dan waktu. Semua orang punya kesempatan luas untuk memainkan permainan ini. Sejauh ini game online paling banyak dimainkan oleh pelajar laki-laki dalam rentang usia wajib belajar dan sisanya adalah masyarakat umum dari semua kalangan usia maupun profesi. Alasan para pelajar yang menyukai game online cukup beragam. Diantaranya adalah game online merupakan sarana hiburan bagi mereka setelah seharian harus berjabaku dengan buku-buku pelajaran. Selain itu ketertarikan terhadap teknologi juga menjadi alasan mereka memilih game online sebagai media bermain. Game online dimainkan oleh pelajar juga sebagai pengisi waktu luang, serta wadah berkumpul dengan teman-teman serta media untuk mendapatkan lebih banyak kenalan baru baik dari dunia maya melalui game online maupun dari warnet tempat bermain. Sebagai pelajar yang memiliki kewajiban utama untuk belajar untuk meraih prestasi akademik membuat banyak waktu bermain mereka tersita. Maka dari itu para pelajar mensiasati keterbatasan waktu tersebut dengan menyempatkan bermain usai jam sekolah dan pada akhir pekan. Memperoleh uang untuk bermain game online pelajar lakukan dengan menyisakan uang jajan mereka. Adapula yang sengaja mencari tambahan uang jajan, serta ada yang meminta jatah uang lagi dari orangtua. Game online yang dimainkan secara terus-menerus menimbulkan kesenangan yang selalu ingin diulang-ulang. Perilaku negatif dan positif mereka rasakan karena selalu bermain game online merupakan dampak dari konsumsi berlebihan. Dampak positif tersebut diantaranya adalah mereka mendapat kesenangan dan hiburan, mendapatkan banyak teman baru, mahir berbahasa inggris, kemampuan konsentrasi yang baik serta mengikuti perkembangan teknologi. Dampak negatifnya adalah mereka menjadi jarang/malas belajar, lupa waktu, boros dalam memanfaatkan uang jajan, suka berbicara kasar, agresif, pergaulan tidak terkontrol, mengganggu kesehatan fisik dan psikologis, serta membuat orangtua cemas.

Kata kunci: Perilaku ; Game Online; Pelajar

Pendahuluan

Masyarakat memiliki beragam cara untuk memenuhi kebutuhan akan hiburan. Hiburan yang tak terbatas ruang, waktu, biaya, maupun usia, seperti bermain, menjadi salah satu alternatif aktifitas hiburan yang dengan mudah dilakukan oleh masyarakat. Bermain memang merupakan salah satu hiburan menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat (*inherent*) dalam diri manusia serta tidak memandang batas usia. Game Online menjadi salah satu permainan yang sedang banyak diminati masyarakat. Game online merupakan permainan yang bisa dimainkan dengan menghubungkan komputer dengan dengan jaringan internet. Game online adalah media bermain yang membutuhkan biaya akses. Individu perlu membayar sejumlah biaya diantaranya biaya akses internet dan biaya untuk membeli uang virtual yang lebih dikenal dengan istilah *cash*. *Cash* merupakan uang virtual dalam industri game online. Untuk bermain game online individu memerlukan *cash* untuk membeli beberapa perlengkapan bermain. *Cash* dapat dibeli diwarnet tempat bermain game online. Dari hasil observasi, rupanya permainan game online paling banyak dikonsumsi oleh pelajar. Bahkan beberapa dari mereka nampak membolos sekolah untuk bermain game online. Padahal untuk bermain game online mereka tak hanya membutuhkan waktu bermain namun juga uang untuk membayar biaya internet dan membeli *cash*. Berpijak dengan adanya fenomena tersebut, penelitian ini memfokuskan permasalahan pada (1) Mengapa pelajar di kelurahan Gemolong, Kecamatan Gemolong, Kabupaten Sragen menyukai game online? (2) Bagaimana strategi pelajar di kelurahan Gemolong, Kecamatan Gemolong, Kabupaten Sragen dalam bermain game online? (3) Apa saja dampak sosial dari bermain game online pada pelajar di kelurahan Gemolong, Kecamatan Gemolong, Kabupaten Sragen?

Review Literatur

Perilaku Konsumsi Game online Pada pelajar

Game online merupakan permainan yang menyenangkan namun membutuhkan biaya bagi siapapun yang ingin menikmatinya. Aktivitas bermain game online yang

dilakukan pelajar merupakan salah satu wujud perilaku konsumsi pelajar terhadap permainan tersebut. Perilaku konsumsi pelajar terhadap game online merupakan sikap yang diambil oleh seorang pelajar dalam bertingkah laku atau bertindak untuk memenuhi kebutuhan diri atas hiburan dengan menyesuaikan diri pada nilai, norma, serta aturan suatu masyarakat untuk suatu tujuan tertentu dengan memanfaatkan nilai guna maupun nilai simbolis dari permainan game online tersebut.

Perilaku dalam analisis *practice theory* (teori perilaku) yang disampaikan oleh Bourdieu dalam karyanya yang paling terkenal yaitu *Distinction: A social Critique of The Judgement of Taste* (1984) melihat bahwa *practice* (perilaku) merupakan akibat dari relasi dari perilaku dan struktur. Beberapa konsep penting yang merupakan hasil pemikiran Bourdieu tentang relasi dialektis perilaku individu dengan struktur adalah konsep kebiasaan (*habitus*), konsep modal (*capital*) serta adanya konsep ranah (*field*). Merujuk apa yang disampaikan oleh Bourdieu, penelitian ini melihat bahwa perilaku konsumsi game online merupakan akibat dari adanya relasi antara diri pelajar dan struktur yang ditempati pelajar dalam berbagai ranah. Perilaku konsumsi game online merupakan suatu produk dari *habitus* atau kebiasaan yang dipengaruhi oleh ranah dan didorong oleh adanya modal (*capital*) yang dimiliki oleh pelajar tersebut.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelurahan Gemolong, kecamatan Gemolong, kabupaten Sragen dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Strategi penelitian menggunakan pendekatan fenomenologi. Fenomenologi dipilih karena merupakan pendekatan yang holistik sehingga untuk melihat suatu fenomena sosial yang terjadi, peneliti sebagai subjek harus melihat objek penelitian sebagaimana adanya dengan tidak memanipulasi data. Sumber data diperoleh dari studi pustaka, peristiwa atau aktivitas, lokasi, dan informan yaitu pelajar yang mengkonsumsi game online di kelurahan Gemolong, orangtua pelajar yang mengkonsumsi game online, serta pengelola warung internet. Teknik pengambilan informan menggunakan kolaborasi dari *purposive*

sampling dan *snowball sampling*. Validitas data diperoleh melalui triangulasi data atau sumber. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif.

Pembahasan

Game online merupakan satu diantara sekian banyak produk teknologi yang menggambarkan kekuatan ilmu pengetahuan. Game online memungkinkan *gamer* (individu yang bermain game) mendapat kebebasan untuk mengeksplorasi diri. Aktivitas bermain mereka didasari oleh latarbelakang yang berbeda satu sama lain. Setiap *gamer* pelajar memiliki alasan masing-masing kenapa memilih menyukai permainan game online. Hasil penelitian menunjukkan latarbelakang *gamer* pelajar menyukai game online meliputi beberapa hal. Diantaranya adalah game online yang dianggap menyenangkan dan menghibur. Bagi mereka game online menjadi salah satu aktivitas rutin yang dilakukan usai sekolah

Piliang (2011:432) menjelaskan bahwa perubahan permainan terjadi sebagai akibat dari perubahan ruang untuk bermain itu sendiri sebagai akibat dari perkembangan sains dan teknologi tempat bermain, alat bermain dan cara bermain. Seiring berkembangnya kehidupan manusia kearah modernitas, kebutuhan akan hiburan menjadi cukup diprioritaskan. Sekalipun itu adalah pelajar, kebutuhan akan hiburan penting untuk mereka yang sudah dari pagi berkulat dengan buku pelajaran.

Hal lain yang mendasari mereka tertarik game online adalah adanya sosialisasi sejak dini tentang permainan digital. Sejak kecil *gamer* pelajar diketahui sudah mengenal jenis permainan serupa yaitu playstation. Hampir semua menyatakan bahwa sejak kecil mereka sudah mengenal playstation. Orangtua dan orang dekat mereka yang mengenalkan playstation. Artinya bahwa game digital semacam game online dan playstation bukanlah hal yang benar- benar baru mereka kenal selama ini. Pelajar bernama Andi misalnya, sejak kecil dia sudah disediakan playstation di rumah agar dia tidak harus keluar rumah untuk bermain. Pembiasaan dari orang tua membuatnya lebih banyak menghabiskan waktu bermain playstation di rumah dari pada di luar rumah bersama teman sebaya. Saat ini pun aktivitas Andi bergeser dengan menyukai game

online merupakan bentuk permainan yang tidak jauh berbeda dengan mainan masa kecilnya yaitu playstation. Dalam analisis Bourdieu inilah yang disebut sebagai *habitus*, artinya sejak kecil Andi memang sudah dibiasakan untuk tidak bergaul dengan teman-temannya dan hanya bermain dengan menggunakan media tertentu seperti playstation. Pembiasaan ini berkembang hingga dia remaja.

Ketertarikan terhadap game online tidak hanya karena adanya sosialisasi alat permainan serupa sejak kecil. Ketersediaan fasilitas berbasis teknologi sejak dini juga menjadi salah satu dorongan *gamer* pelajar menyukai game online. Ada rasa ingin tahu yang mendorong mereka untuk bermain game online. Tidak hanya karena hiburan namun lebih karena menganggap game online merupakan produk teknologi yang banyak menyimpan jawaban atas rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu merupakan salah satu faktor yang mendorong seseorang mencoba-coba hal asing yang belum diketahui sebelumnya.

Selain itu ada pula alasan untuk mengisi waktu luang oleh *gamer* pelajar. Mereka menyukai game online secara tidak langsung karena tidak memiliki aktivitas yang bisa dilakukan. Kesepian, merasa bosan karena tidak ada teman maupun keluarga yang bisa diajak berinteraksi membuat *gamer* pelajar tertarik bermain game online. Game online dianggap sebagai teman untuk mengisi waktu. Tuntutan aktivitas akademik juga menjadikan game online sebagai tempat pelarian bagi *gamer* pelajar. Aktivitas sekolah, ekstrakurikuler dan bimbingan belajar menjadi beban bagi mereka. Waktu bermain mereka secara otomatis juga berkurang akibat banyaknya aktivitas akademik.

Orangtua *gamer* pelajar sebenarnya tahu bahwa anak mereka menyukai game online. Banyak aktivitas di luar rumah yang dianggap tidak aman menjadi pertimbangan bagi orang tua. Mereka menilai bahwa bermain game online jauh lebih aman meskipun pengaruh psikologis yang mengarah pada sesuatu yang negatif seperti kecanduan menjadi kekhawatiran tersendiri bagi orangtua. Namun setidaknya orangtua menganggap bahwa bermain game online tidak akan mencederai anak (secara fisik). Bermain game online di warnet juga memudahkan orangtua untuk memantau atau

setidaknya mengurangi kekhawatiran apabila anak pulang terlambat. Kebiasaan anak bermain di warnet dan hanya warnet tujuannya bermain membuat orangtua mudah memantau/menemukan anak. Misalnya, ketika anak pulang terlambat dan tidak pamit. Keberadaan anak sudah bisa ditebak oleh orangtua. Alasan itu pula yang membuat orang tua melakukan pembiaran terhadap anak mereka untuk bermain game online.

Perilaku konsumsi game online yang dilakukan oleh pelajar dalam konsep perilaku yang dikemukakan oleh Bourdieu (2010:18) sebenarnya merupakan produk dari habitus (kebiasaan). Habitus merupakan mental atau kognitif yang digunakan aktor untuk menghadapi kehidupan sosial. Aktor dibekali serangkaian skema atau pola yang diinternalisasikan yang mereka gunakan untuk merasakan, memahami, menyadari dan menilai dunia sosial. Melalui pola-pola itulah aktor memproduksi tindakan mereka dan juga menilainya. Seperti halnya yang dilakukan oleh pelajar. Mereka bermain game online karena pembiasaan yang terinternalisasi sejak mereka kecil. Internalisasi yang masuk dalam diri mereka adalah bahwa bermain itu seperti bermain playstation. Bermain dengan tenang tanpa harus berkeringat dan berbahaya di luar rumah. Ada sejarah yang menciptakan kebiasaan tersebut dalam hidup mereka. Ditambah oleh Adib (2012:97) bahwa, “Habitus merupakan produk sejarah, sebagai perangkat disposisi yang bertahan lama dan diperoleh melalui latihan berulang kali (*inculcation*).” Game digital dikenalkan oleh orangtua atau orang terdekat mereka sejak kecil dan dimainkan berulang kali bahkan hingga saat ini. Sekalipun kebiasaan itu lahir dalam kondisi sosial tertentu, dia bisa dialihkan ke kondisi sosial yang lain dan karena itu bersifat *transposable*. Game online hanyalah substitusi dari playstation yang mereka mainkan dulu. Kondisi sosial pada saat mereka kecil dan minim interaksi dengan teman sebaya tentu akan berbeda dengan kondisi sosial saat ini dimana mereka mendapatkan pengaruh dan mempertimbangkan apa yang dilakukan dan disukai teman sebaya. Struktur yang menstrukturkan yang dilakukan oleh *gamer* pelajar dan orangtua juga membentuk habituasi atau kebiasaan. Karena orangtua sudah tahu kebiasaan anak dan tidak melakukan perlawanan bahkan menganggap semua itu biasa saja maka dalam hal tersebut juga tertanam pada diri anak. Pada aktivitasnya anak menganggap tindakannya

tidak menjadi masalah dengan orang tua karena representasi orangtua terhadap game online masih sebatas hiburan untuk anak. Persepsi anak dari tindakan orangtua menciptakan suatu pola dan struktur bahwa mereka boleh bermain game online.

Lingkungan para *gamer* pelajar merupakan salah satu pendorong perilaku konsumsi game online bisa terus terjadi dikalangan pelajar sampai saat ini. Peran dari orang-orang terdekat seperti teman sebaya dan keluarga seolah melanggengkan siklus bermain game online pada pelajar yang tidak berhenti. Hampir semua *gamer* pelajar mengenal game online dari orang-orang terdekat mereka, seperti lingkungan teman sebaya yang biasanya dipakai sebagai acuan bagi pelajar untuk ikut-ikutan bermain game online. Sejalan dengan yang disampaikan Bourdieu bahwa lingkungan adalah jaringan hubungan antar posisi objektif di dalamnya (Bourdieu dan Wacquant,1992:97). Pembentukan sosial apapun distrukturkan melalui serangkaian lingkungan yang terorganisasi secara hierarkis (ekonomi, pendidikan, politik, kultural dan lain sebagainya). Lingkungan didefinisikan sebagai ruang yang terstruktur dengan kaidah-kaidah keberfungsian sendiri, dengan relasi-relasi kekuasaannya sendiri (Bourdieu,2010:xvii). Artinya mereka berusaha untuk beradaptasi dengan struktur yang diciptakan secara tidak sadar oleh teman sebaya dengan melakukan hal yang umum yang dikerjakan, dimainkan, disukai, agar dapat menjadi bagian dari teman sebaya atau teman seusia. Misalnya seperti yang disampaikan oleh Ryan. Temannya di sekolah bermain game online setiap pulang sekolah sehingga Ryan berpikir untuk ikut mencoba bermain game online. Akhirnya Ryan juga bermain game online seperti yang lain dan menikmati aktivitasnya tersebut.

Kehadiran dari teman atau dukungan dari orang luar yang diterima oleh para *gamer* pelajar mendorong mereka bermain terus menerus. Seperti yang disampaikan Connell dan Wellborn (2004) dalam Santoso (2008) menyatakan bahwa, “Penerimaan dari teman sebaya merupakan kontribusi dari (1) perasaan terkait/terhubung (*feeling of relatedness*), dengan indikator hubungan timbal balik yang saling memuaskan, empati, pengertian, mampu melakukan komunikasi mendalam; dan (2) perasaan kebersamaan (*feeling of belongingness*), dengan indikator merasa diterima oleh kelompok, rasa

memiliki kepastian, rasa berakar/*rootedness*, rasa keamanan, ketiadaan kecemasan karena kesendirian.” Artinya bahwa teman memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap ketertarikan *gamer* pelajar dalam memilih bermain game online. Perasaan nyaman atas teman dari lingkungan baru yang jauh dari rutinitas mereka juga menjadikan game online lebih menarik dari sudut pandang para *gamer* pelajar. Lingkungan baru tidak hanya didapatkan dari tempat dirinya bermain game online. Seperti yang disampaikan oleh Rheinghold (1994:3) dalam Piliang (2011:103) bahwa di dalam masyarakat virtual semua hal saling kontradiktif (membangun/merusak, moral/immoral, kebaikan/kejahatan, kebenaran/kepalsuan) dapat hadir bersamaan. Masyarakat virtual menggunakan kata-kata pada layar untuk saling bersenda gurau dan berdebat, terlibat dalam wacana intelektual, melakukan perdagangan, saling tukar pengetahuan, saling membagi dukungan emosional, membuat perencanaan, saling sumbang gagasan, gosip, rayuan, dan menciptakan karya seni. Dunia maya atau khususnya dunia game online juga merupakan lingkungan baru bagi mereka. Terdapat teman-teman asing yang menarik untuk diajak berteman. Teman dari game online yang memiliki kesamaan hobi dianggap mengerti dengan apa yang mereka rasakan. Perasaan emosional seperti simpati, empati, dan banyaknya kesamaan tersebut memunculkan keinginan untuk berinteraksi secara langsung seperti melakukan kencan untuk bertemu secara langsung atau setidaknya timbul perasaan ingin berinteraksi secara berulang-ulang dan menjadi teman. Namun hal tersebut juga memberikan dampak buruk bagi mereka yang tidak memiliki filter pada diri mereka sebelumnya.

Lingkungan keluarga juga menjadi faktor langgengnya aktivitas bermain game online. Gerungan (2004:195) menjelaskan bahwa, “interaksi didalam keluarga menentukan cara tingkah laku individu terhadap orang lain dalam pergaulan sosial di luar keluarganya.” Ketidakpuasan akan perhatian yang kurang dari keluarga membuat *gamer* pelajar lebih suka mencari kesenangan di luar rumah. Orangtua cenderung mengkompensasi perhatian dan kasih sayang mereka dalam bentuk materi atau uang. Bagi orangtua yang sibuk mencari nafkah, uang adalah wujud dari kepedulian mereka terhadap anak. Mereka sebenarnya tidak benar-benar tahu apa yang menjadi kebutuhan

anak karena menganggap bahwa dengan kepemilikan materi, setidaknya itu bisa menjadi ganti rugi atas waktu yang mereka gunakan untuk bekerja. Padahal hal tersebut sesungguhnya ikut memberikan pengaruh pada anak, bahwa ketidakpuasan akan kebutuhan perhatian yang terkompensasi dalam bentuk materi akan bisa dipenuhi melalui pembelanjaan atas materi itu juga. Anak kemudian akan berfikir bahwa materi adalah substitusi dari perhatian orangtua. Seperti yang disebutkan oleh Bourdieu bahwa lingkungan merupakan gambaran dari hubungan setiap lingkungan. Maksudnya adalah lingkungan yang diciptakan oleh orang tua dan lingkungan yang diciptakan anak dalam kondisi tawar menawar dan saling mempengaruhi. Orangtua menuntut anak melalui prestasi akademik yang mereka dapatkan di sekolah dan anak memenuhi tuntutan orangtua atas prestasi akademik mereka agar tetap bisa bermain game online. Selain itu terdapat struktur objektif hubungan antar berbagai posisi di dalam lingkungan tertentu juga mempengaruhi perilaku. Anak berada dalam dua lingkungan yaitu lingkungan keluarga dan lingkungan bermain game online. Anak-anak merasa lebih diterima berada di lingkungan bermain game online karena tidak ada negosiasi dan dominasi. Semua yang bermain game online punya kedudukan yang setara dan tidak ada relasi dominasi satu sama lain sehingga ranah pertemanan lebih disukai anak dari pada ranah keluarga.

Kompensasi perhatian orangtua terhadap anak dalam bentuk uang membuat anak memiliki modal untuk bisa bermain game online. Oleh Bourdieu hal ini dinamakan modal capital. Konsumsi game online membutuhkan uang (*capital modal*). Permainan game online yang memerlukan biaya menuntut *gamer* pelajar memiliki uang. Ketika mereka memiliki modal capital tentu dia akan memanfaatkannya untuk membeli kesenangan yang tidak diperolehnya di dalam rumah. Seseorang yang menyukai game online tidak akan berhenti bermain game online selama dia memiliki modal materi (uang) untuk bermain. Kebiasaan orang tua untuk loyal memberikan uang tanpa batasan membuat anak semakin mendapat kemudahan untuk terus mengakses game online. Orangtua mengklaim tidak tega dan merupakan wujud kasih sayang mereka dengan memberikan uang anak untuk bermain game online.

Pengetahuan dan pengalaman menjadi modal bagi *gamer* pelajar untuk bisa eksis di dalam permainan game online. Kita tidak bisa menilai *gamer* pelajar adalah seorang professional atau hanya seorang pemain amatir sebab kemahiran mereka secara personal berbeda satu sama lain yang dilatarbelakangi oleh kemampuan motorik dan kecerdasan yang berbeda- beda. Ketrampilan dan pengalaman menjadi modal budaya bagi *gamer* pelajar untuk bermain game online.

Kesenangan bermain game online dirasakan oleh *gamer* pelajar juga terjadi karena adanya kebutuhan untuk dihargai dan diakui eksistensinya diantara teman-teman sebaya atau sesama penggemar game online. Modal simbolik seperti mengakui dan eksistensi membuat *gamer* pelajar dihargai. Pada saat bermain game online ada saat menang dan kalah. Perasaan senang, hebat, gagah, puas, bangga, kehadirannya penting dan selalu ditunggu- tunggu, disegani serta pengakuan atas eksistensinya sebagai seorang *gamer* membuat individu ingin terus bermain.

Kekalahan juga membuat emosi mereka terkadang tidak stabil karena terdapat perasaan marah, kecewa dan tidak puas sehingga mereka tertantang mencoba terus hingga berhasil mendapat apa yang dia inginkan. Apa yang mereka rasakan adalah salah satu dari dampak yang timbul akibat tenggelam dalam euphoria bermain game online. Bermain game online yang tidak terkontrol banyak memberikan dampak bagi *gamer* pelajar. Dampak tersebut dirasakan oleh mereka dan orang di lingkungan sosialnya. Dampak positif tersebut diantaranya adalah mereka mendapat kesenangan dan hiburan, mendapatkan banyak teman baru, mahir berbahasa inggris, kemampuan konsentrasi yang baik serta mengikuti perkembangan teknologi. Dampak negatifnya adalah mereka menjadi jarang/malas belajar, lupa waktu, boros dalam memanfaatkan uang jajan, suka berbicara kasar, agresif, pergaulan tidak terkontrol, mengganggu kesehatan fisik dan psikologis, serta membuat orangtua cemas.

Dari seluruh penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya dapat dilihat bahwa game online merupakan aktivitas yang terbentuk akibat pembiasaan yang dilakukan secara berulang-ulang. Kegemaran pelajar bermain game online tidak lepas dari pengaruh lingkungan yang meliputi lingkungan teman sebaya, serta adanya pembiaran

dari orangtua. Selain itu kompensasi perhatian dan kasih sayang orangtua dalam bentuk materi membuat para pelajar bisa rutin mengakses game online selama berjam-jam dengan memanfaatkan sedikit waktu luang adalah karena ketersediaan modal berupa materi dari orangtua yang tidak terkontrol. Terdapat pengakuan atas eksistensi atau keberadaan pelajar di dunia game online dari pada di dalam keluarga yang cenderung mengukur anak dari prestasi akademik membuat pelajar lebih merasa dihargai di dunia bermainnya. Selain itu posisi tawar menawar yang dilakukan oleh orangtua dan anak secara tidak langsung seperti tuntutan prestasi secara akademik dan tuntutan kebebasan untuk bermain game online seolah menjadi komoditi yang dipertukarkan oleh orangtua dan anak. Selain itu kemahiran, ketrampilan serta pengalaman bermain game yang sudah sejak lama membuat pelajar memiliki modal untuk bisa eksis dalam permainan game online. Namun banyak dampak yang timbul akibat aktivitas bermain game online yang berlebihan. Dampak bermain game online terbagi dalam dua perspektif yaitu positif dan negatif.

Penutup

Secara keseluruhan penelitian ini menyimpulkan bahwa alasan bermain game online oleh pelajar diantaranya adalah game online adalah permainan yang dimainkan oleh pelajar sebagai sarana hiburan, menjawab rasa ingin tahu pelajar atas ketertarikannya terhadap produk teknologi. Game online juga disukai untuk mengisi waktu luang dan merupakan permainan yang dimanfaatkan oleh pelajar sebagai media untuk menambah pertemanan dan komunitas baru, seperti teman yang berkenalan di warnet maupun di dunia maya (*cyberspace*). Strategi pelajar dalam mendapatkan uang untuk bermain game online diantaranya adalah dengan menyisihkan uang jajan sekolah, mencari pendapatan sampingan melalui usaha, serta meminta uang yang digunakan khusus untuk bermain game online kepada orangtua. Strategi pelajar dalam membagi waktu antara kewajiban sekolah dan bermain game online diantaranya adalah dengan memanfaatkan waktu pulang sekolah, dan memanfaatkan waktu liburan diakhir pekan. Dampak sosial dari bermain game online terdiri dari dampak positif dan negatif. Dampak positif

bermain game online adalah menciptakan kesenangan dan hiburan bagi pelajar, membuat pelajar memiliki banyak teman dan komunitas baru, membuat pelajar lebih terbiasa dan mahir dengan bahasa Inggris. Bermain game online juga menyebabkan kemampuan konsentrasi pelajar menjadi baik dan selalu mengikuti perkembangan teknologi. Sedangkan dampak negatifnya adalah membuat pelajar jarang/malas belajar, lupa waktu, boros dalam memanfaatkan uang jajan pemberian orangtua. Bermain game online juga memancing pelajar untuk gemar berbicara kasar, membuat pelajar menjadi orang yang agresif, dan membuat pergaulan pelajar tidak terkontrol/ sulit dikontrol. Kesehatan fisik dan psikologis juga terganggu akibat bermain game online yang akhirnya hal tersebut membuat orangtua cemas terhadap diri para pelajar.

Daftar Pustaka

Adib, Mohammad.2012. *Agen Dan Struktur Dalam Pandangan Pierre Bourdieu*.

Surabaya: Jurnal FISIP Unair Surabaya

Bourdieu, Pierre.2010. *Arena Produksi Kultural: Sebuah Kajian Sosiologi*

Budaya. Yogyakarta: Kreasi Wacana

Gerungan, WA.2004. *Psikologi Sosial*. Bandung: Eresco

Harker, Richard et al.1990. *(Habitus x Modal)+Ranah=Praktik*. Yogyakarta: Jalasutra

Piliang, Yasraf Amir.2011. *Dunia yang Dilipat (Tamasya Melampaui Batas- Batas Kebudayaan)*. Bandung: Matahari

Santoso, M.D. (2008). *Hubungan Antara Penerimaan Peer Group Dengan Prestasi Akademik Pada Siswa Program Akselerasi*. Skripsi, tidak diterbitkan. Depok: Universitas Indonesia