

**KEBERFUNGSIAN SOSIAL ORANG DEWASA  
PENGGUNA *GAME ONLINE*  
(Studi Kasus Di Kelurahan Panorama)**



**SKRIPSI**

Oleh :

**ROZA JULIANRE**  
**NPM : D1A008063**

**JURUSAN ILMU KESEJAHTERAAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS NEGERI BENGKULU**

**2014**

## **MOTTO**

- Jagalah baik-baik dirimu, usahakanlah kemuliaan karena engkau dipandang manusia bukan karena rupa dan kekayaan tetapi karena kesempurnaan budi, sesungguhnya yang baik budi itu senantiasa berada dalam kenikmatan.  
(Hadis Nabi Muhammad SAW)
- Yakin, ikhlas, ikhtiar, dan selalu berdoa untuk sesuatu yang lebih baik, karena setelah itu pintu kebahagiaan akan menunggu dan menyambutmu... karena tak selamanya yang cepat itu baik dan tak selamanya yang lambat itu buruk

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Ayah dan Ibuku

Kakak-kakakku

Keluarga Besarku

Teman-teman seperjuangan

Almamater

## **BIODATA HIDUP**

Nama : Roza Julianre

Tempat Tanggal Lahir : Bengkulu, 31 Juli 1990

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Status : Belum Menikah

Alamat : Jl. Danau RT.02 RW.01 No.17 Kelurahan Panorama

Riwayat Pendidikan :

- a) SD Negeri 24 Kota Bengkulu, Tamat tahun 2002
- b) SLTP Negeri 21 Kota Bengkulu, Tamat tahun 2005
- c) SMA Negeri 3 Kota Bengkulu, Tamat tahun 2008
- d) Tahun 2008 menjadi mahasiswa Universitas Bengkulu Jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis dalam menyusun skripsi ini dan telah dapat menyelesaikannya tepat waktu. Dengan selesainya skripsi ini, penulis dapat memenuhi salah satu syarat untuk menempuh ujian sarjana lengkap pada Jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bengkulu

Penulis menyadari dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini masih sangat sederhana dan masih banyak kelemahan, tetapi penulis berharap skripsi ini akan bermanfaat nantinya.

Dalam rangka menyelesaikan skripsi ini, penulis tidak sedikit mendapat uluran tangan dari berbagai pihak, yang memberi bimbingan, dorongan, dan segala fasilitas yang bermanfaat. Tanpa semua itu penulis tidak dapat mewujudkan skripsi ini sesuai dengan yang dikehendaki. Karenanya dengan segala kerendahan hati dan keikhlasan untuk menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bpk.Drs.Hasan Pribadi, Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bengkulu
2. Drs.Yunilisiah, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial Universitas Bengkulu yang selalu memberikan semangat dan nasehat kepada Penulis.
3. Novi Hendrika Jaya Putra, S.Sos, MPSSp selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, masukan, dorongan semangat dan

selalu meluangkan waktu untuk membimbing Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Drs.Tamrin Bangsu, MKM selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang selalu senantiasa meluangkan waktunya memberikan bantuan petunjuk, saran dan dukungan kepada penulis
5. Drs.Syuplahan Gumay, M.Hum selaku Dosen Penguji I yang telah banyak memberikan masukan dan nasihat yang berarti kepada Penulis
6. Yessillia Osira, S.Sos, MP selaku Dosen Penguji II yang telah banyak memberikan masukan dan nasihat yang berarti kepada Penulis
7. Seluruh Dosen dan Staf pada Jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bengkulu.

Akhir kata tiada harapan penulis selain mengucapkan mudah-mudahan segala bantuan, bimbingan dan dorongan yang telah diberikan mendapat imbalan dan balasan dari Allah SWT. Amin.

Bengkulu, 6 Januari 2014

Penulis

## **ABSTRAK**

### **KEBERFUNGSIAN SOSIAL ORANG DEWASA PENGGUNA *GAME ONLINE***

**ROZA JULIANRE**  
**D1A008063**

*Game online* akhir-akhir ini banyak digunakan di berbagai kalangan, khususnya orang dewasa. Pada penelitian ini, peneliti mengangkat permasalahan tentang bagaimana keberfungsian sosial orang dewasa pengguna *game online*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keberfungsian sosial dari orang dewasa terhadap *game online*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Dalam penelitian ini, terdapat 7 informan kunci yang terdiri dari semua orang dewasa (18 – 26 tahun) pengguna *game online*; 5 informan pokok yang terdiri dari 3 pemilik warnet, 1 ketua RT, dan 1 ketua RW; dan 2 informan tambahan yaitu masyarakat. Dilihat dari sudut pandang teori hirarki *Abraham Maslow*, terdapat beberapa keberfungsian sosial – kebutuhan fisik, kebutuhan keamanan, kebutuhan sosial, kebutuhan penghargaan, kebutuhan aktualisasi diri. Mengacu kepada teori hirarki *Abraham Maslow* tersebut, didapatkan hasil penelitian bahwa dilihat dari segi kebutuhan fisik, kebutuhan fisik bagi para pemain *game online* tidaklah menjadi sebuah kebutuhan penting karena kebutuhan fisik masih dalam batas wajar dan masih menjadi hal yang biasa saja; Dari segi kebutuhan keamanan, para pemain merasa tak ada yang perlu dicemaskan karena apa yang mereka lakukan tidak melanggar hukum; Dari segi kebutuhan sosial, sebagian informan merasa masih dapat diterima oleh keluarga mereka; Dari segi kebutuhan penghargaan, mereka juga ingin dihargai oleh masyarakat bukan dari apa yang mereka lakukan tapi mereka ingin masyarakat mengerti mengapa mereka melakukan hal tersebut terlebih apa yang mereka lakukan bukanlah hal yang merugikan atau mengganggu orang lain; Dari segi kebutuhan aktualisasi diri, pemain *game online* hanya sekedar untuk menghilangkan stress dan menambah pendapatan.

Kata kunci : Keberfungsian, *Game Online*, Kebutuhan sosial

## **ABSTRAK**

### **SOCIAL FUNCTIONS OF ADULT USER OF ONLINE GAME**

**ROZA JULIANRE**

**D1A008063**

*Online game* is recently used by many people, especially adults. The problem of this study was how the social functions of adults were as the user of *online game*. The objective of this thesis was to know how the functions of adult on online game. This was a descriptive study which used qualitative approach. In this study, there were seven key informants that consist of adult people (18 – 26 years old) who used online game; five main informants that consist of 3 cyber cafe owners, 1 RT community leader, and 1 RW community leader; and two additional informants (from community). According to the theory of *Abraham Maslow*, there are some social functions – physical need, safety need, social need, appreciation need, and self actualization need. The result of this research based on the theory of Abraham Maslow above were that from the physical need point of view, it was not an important need because the physical need still could be tolerated and it was still common thing; From safety need point of view, the player of the online game felt that there was nothing to worry about because they did not break the law; From the social need point of view, some informants felt that they still could be achieved by their family; From appreciation need point of view, they also wanted to be appreciated by society not from what they did but they wanted the society understood why they did it as long as it did not disturb others; From the self actualization need point of view, the online game player only wanted to reduce stress and increase income.

Kata kunci: Social Function, *Game Online*, Social Needs

## **PERNYATAAN ORISINALITAS**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri yang belum pernah diajukan sebagai karya pada suatu perguruan tinggi dan atau lembaga manapun.

Bengkulu, Januari 2014

Roza Julianre  
NPM.D1A008063



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>Halaman Judul .....</b>	<b>i</b>
<b>Halaman Pengesahan .....</b>	<b>ii</b>
<b>Motto dan Persembahan .....</b>	<b>iv</b>
<b>Daftar Riwayat Hidup .....</b>	<b>v</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>vi</b>
<b>Abstrak .....</b>	<b>viii</b>
<b>Pernyataan Orisinil .....</b>	<b>x</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2. Rumusan Masalah .....</b>	<b>8</b>
<b>1.3 Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian.....</b>	<b>8</b>
<b>1.3.1 Tujuan Penelitian .....</b>	<b>8</b>
<b>1.3.2 Kegunaan Penelitian .....</b>	<b>8</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
<b>2.1 Pengertian Keberfungsian Sosial.....</b>	<b>10</b>
<b>2.1.1 Fungsi Sosial .....</b>	<b>10</b>
<b>2.1.2 Perilaku.....</b>	<b>13</b>
<b>2.1.3 Keberfungsian Sosial .....</b>	<b>14</b>
<b>2.1.3.1 Kemampuan Melaksanakan Peranan Sosial .....</b>	<b>18</b>
<b>2.1.3.2 Kemampuan Untuk Memenuhi Kebutuhan .....</b>	<b>21</b>
<b>2.1.3.3 Kemampuan Memecahkan Permasalahan Sosial .....</b>	<b>22</b>
<b>2.1.3.1 Keberfungsian Sosial Orang Dewasa .....</b>	<b>23</b>
<b>2.2 Pengertian Orang Dewasa.....</b>	<b>25</b>

2.3 Pengertian Dewasa dan Ciri-ciri Kedewasaan.....	28
2.4 <i>Internet</i> .....	30
2.4.1 Pengertian Internet Menurut Para Ahli/Pakar .....	30
2.4.2 Dampak Positif dan Negatif dari Internet .....	32
2.5 Pengertian <i>Game Online</i> .....	35
2.5 Pengertian Judi <i>Online</i> .....	38

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1. Jenis Penelitian.....	39
3.2. Defenisi Konsep dan Defenisi Operasional .....	39
3.2.1 Defenisi Konsep .....	39
3.2.2 Defenisi Operasional .....	40
3.3. Teknik Pengumpulan Data .....	42
3.4. Studi Pustaka .....	43
3.5. Penentuan Informan .....	43
3.6. Teknik Analisis.....	44

### **BAB IV DESKRIPSI WILAYAH**

4.1. Sejarah dan Keadaan Wilayah Kelurahan Panorama .....	45
4.1.1 Sejarah Wilayah Kelurahan Panorama .....	45
4.2. Letak Geografis Kelurahan Panorama .....	46
4.3. Keadaan Sosial .....	47
4.4. Struktur Organisasi dan Tata Pemerintahan.....	51
4.5. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	53
4.6. Karakteristik Informan Penelitian .....	54
4.6.1 Karakteristik Informan Kunci yaitu Pengguna <i>game online</i> .....	56
4.6.2 Karakteristik Informan Pokok yaitu Ketua RW/RT dan Pemilik warnet .....	57
4.6.3 Karakteristik Informan Tambahan yaitu Ketua Adat dan Penjaga Masjid.....	59

## **BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

<b>5.1. Hasil Penelitian.....</b>	<b>61</b>
<b>5.2. Pembahasan .....</b>	<b>69</b>
<b>5.2.1 Keberfungsian Sosial dilihat dari sudut pandang teori</b>	
<b>Abraham Maslow .....</b>	<b>69</b>
<b>5.2.1.1 Kebutuhan Fisik .....</b>	<b>69</b>
<b>5.2.1.2 Kebutuhan Keamanan .....</b>	<b>70</b>
<b>5.2.1.3 Kebutuhan Sosial .....</b>	<b>71</b>
<b>5.2.1.4 Kebutuhan Penghargaan .....</b>	<b>72</b>
<b>5.2.1.5 Kebutuhan Aktualisasi Diri .....</b>	<b>73</b>

## **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

<b>5.1. Kesimpulan .....</b>	<b>78</b>
<b>5.2. Saran .....</b>	<b>79</b>

## **LAMPIRAN**

## **DAFTAR PUSTAKA**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Penggunaan teknologi sudah dilakukan sejak manusia ada, sejak jaman dahulu manusia menggunakan teknologi karena manusia berakal, dengan akal nya ia ingin keluar dari masalah, ingin hidup mudah dan lebih mengefesiensikan aktifitas pekerjaannya agar lebih baik, lebih aman dan sebagainya. Perkembangan teknologi terjadi karena seseorang menggunakan akal dan kreatifitasnya untuk menyelesaikan setiap masalah yang dihadapinya. Pada satu sisi, perkembangan dunia teknologi yang demikian mengagumkan itu telah membawa manfaat yang luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia, namun di sisi lain tidak jarang teknologi justru memiliki sisi negatif bagi manusia.

Sejak awal peradaban sebenarnya telah ada teknologi, meskipun istilah teknologi belum digunakan. Istilah “*teknologi*” berasal dari “*techne*“ atau cara dan “*logos*” atau pengetahuan yang berasal dari Yunani. Jadi secara harfiah teknologi dapat diartikan pengetahuan tentang cara. Pengertian teknologi sendiri menurutnya adalah cara melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan bantuan akal dan alat, sehingga seakan-akan memperpanjang, memperkuat atau membuat lebih ampuh anggota tubuh, pancaindra dan otak manusia. Sedangkan dampak adalah suatu akibat yang ditimbulkan oleh sesuatu . Jadi dampak teknologi adalah akibat yang ditimbulkan oleh suatu teknologi, bisa akibat baik bisa juga akibat buruk dalam kehidupan manusia.

Tentu kemajuan teknologi ini menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaannya. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat. Khususnya masyarakat dengan budaya dan adat ketimuran seperti Indonesia. Saat ini, di Indonesia dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang di anut masyarakat, baik masyarakat perkotaan maupun pedesaan (modernisasi). Kemajuan teknologi seperti televisi, telepon dan telepon genggam (HP), bahkan internet bukan hanya melanda masyarakat kota, namun juga telah dapat dinikmati oleh masyarakat di pelosok-pelosok desa. Akibatnya, segala informasi baik yang bernilai positif maupun negatif, dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat. Dampak positif misalnya, kemudahan dalam berkomunikasi lewat telepon seluler atau internet, dengan mendapatkan informasi dari internet begitu cepat dan mudah. Sedangkan hal negatifnya ialah, banyaknya kasus penipuan lewat sms, akun facebook yang dibobol dan yang lebih parah lagi sandi atau *password* ATM yang mudah dibobol oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab. Menurut Agustinus Nilwan (2008:14) game merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan game. Atau jika ingin membuat game, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan.

Beberapa penelitian, mengenai dampak kesehatan pemakai lebih sering menghabiskan terlalu banyak jam setiap hari terpaku ke TV set, konsol video game atau layar komputer telah difokuskan pada orang dewasa “remaja” dan

remaja, umumnya antara usia 8-18. Sementara kelompok usia ini tentu mendapatkan reputasi mereka sebagai gamer 59-73% dengan *manning controller* pada penelitian yang diterbitkan dalam edisi Oktober *American Journal of Preventive Medicine*. Dalam sebuah studi dari 562 orang antara usia 19-90 yang tinggal di Seattle-Tacoma daerah, 45,1% mengatakan mereka bermain video game secara teratur. Konsentrasi gamer tidak mengejutkan peneliti terlalu banyak, mengingat bahwa pusat Microsoft dan Amazon adalah 13 negara terbesar di pasar media, dan memiliki tingkat tertinggi atas penggunaan internet. Namun, para peneliti yang dipimpin oleh James B. Weaver dari *National Center for Health di Centers for Disease Control*, menerangkan korelasi yang kuat antara game reguler dan penggunaan internet, dan peningkatan risiko untuk depresi, indeks massa tubuh yang lebih tinggi/*body mass indexs* (BMI), dan lainnya yaitu hal negatif masalah kesehatan fisik dan mental. Efek samping dari game yang berlebihan di kalangan orang dewasa, sangat berdampak negatif bagi kesehatan pengguna. Ditemukan hubungan yang signifikan antara jam yang dihabiskan untuk login dan pengaruh yang tinggi pada *body mass indexs* (BMI).

Dalam tajuk rencana bersama, Dr Brian A. Primack, seorang profesor kedokteran dan pediatri di *University of Pittsburgh School of Medicine*, fenomena yang ada adalah tumbuhnya gamer dari kalangan orang dewasa, dengan menyoroti statistik bahwa usia rata-rata penggemar *game online* sebenarnya 35 tahun. Oleh karena itu dapat disimpulkan kecanduan didefinisikan “*An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing to pay a price (or negative consequences)*” yang bermaksud suatu aktivitas atau substansi yang

dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif (Arthur T.Hovart, 1989). Hovert juga menjelaskan bahwa contoh kecanduan bisa bermacam-macam. Bisa ditimbulkan akibat zat atau aktivitas tertentu, seperti judi, *overspending*, *shoplifting* dan aktivitas seksual. Salah satu perilaku yang termasuk di dalamnya adalah ketergantungan pada *game* (Keepers, 1990). Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul “*The Heart of Addiction*” (Yee, 2002), ada dua jenis kecanduan, yaitu adiksi fisik seperti kecanduan terhadap alkohol atau kokaine, dan adiksi non-fisik seperti kecanduan terhadap *game online*.

Seorang psikiater menyatakan orang yang kecanduan *game* lebih sulit ditangani daripada pasien yang kecanduan pornografi. Pasalnya, para pecandu *game* ini malu menceritakan ‘aibnya’. Apakah ini berarti lebih memalukan? Dr. Jerald Block, seorang psikiater yang ahli menangani pasien kecanduan *game* menyebutkan bahwa beberapa pasiennya lebih merasa malu gara-gara kecanduan *game World of Warcraft* daripada melihat pornografi. Menurut Block, pasien yang kecanduan *game* lebih sulit ditangani daripada pasien yang kecanduan pornografi.

*“Jika seseorang kecanduan pornografi, dia dapat pergi ke psikiater untuk menjalani terapi. Namun, beda halnya jika kecanduan game. Si pecandu game akan sulit mendeskripsikan situasi yang dialaminya ke orang lain,”* jelas Block.

Menurut Cromie (dalam Kem, 2005) karakteristik kecanduan cenderung progresif dan seperti siklus. Nicholas Yee (2002) menyebutkan indikator dari individu yang mengalami kecanduan terhadap *games*, memiliki sebagian atau semua ciri-ciri berikut: Cemas, frustrasi dan marah ketika tidak melakukan

permainan, perasaan bersalah ketika bermain, terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi, teman atau keluarga mulai berpendapat ada sesuatu yang tidak beres dengan individu karena game, masalah dalam kehidupan sosial, dan masalah dalam hal finansial atau hubungan dengan orang lain.

Kecanduan internet *games* merupakan jenis kecanduan psikologis seperti halnya *Internet Addiction Disorder (IAD)*. Ivan Goldberg (1996) menyebutkan bahwa penggunaan internet yang maladaptif yang mengarah pada kerusakan atau distress yang signifikan secara klinis dan terwujud melalui tiga atau lebih dari hal-hal berikut, yang terjadi kapan saja dalam waktu 12 bulan yang sama:

1. Toleransi, didefinisikan oleh salah satu dari berikut:

- Demi mencapai kepuasan, jumlah waktu penggunaan internet meningkat secara mencolok.
- kepuasan yang diperoleh dalam penggunaan internet secara terus-menerus dalam
- atau lebih dari hal-hal berikut, yaitu: agitasi psikomotor, kecemasan, pemikiran jumlah waktu yang sama, akan menurun secara mencolok.

2. Penarikan diri (*withdrawal*) terwujud melalui salah satu ciri dari berikut:

- Sindrom penarikan diri yang khas
  - Penghentian atau pengurangan internet terasa berat dan lama
  - Dua yang obsesif mengenai apa yang tengah terjadi di internet, khayalan atau mimpi tentang internet, dan gerakan jari seperti mengetik baik sadar maupun tidak sadar.



- atas jasa *online* yang mirip, dilakukan untuk menghilangkan atau menghindarkan simtom-simtom penarikan diri.
3. Internet sering atau lebih sering digunakan lebih lama dari yang direncanakan
  4. Usaha yang gagal dalam mengendalikan pengguna *internet*.
  5. Menghabiskan banyak waktu dalam kegiatan yang berhubungan dengan penggunaan internet.
  6. Mengabaikan kegiatan-kegiatan penting seperti bidang sosial, pekerjaan, atau rekreasional dihentikan atau dikurangi karena penggunaan internet.

Kebiasaan dan waktu yang terlalu banyak berinteraksi satu arah dengan komputer membuat kita jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata. Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan kita hanya di game online saja, sehingga membuat para pecandu game online jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di game online.

Setelah melakukan Pra penelitian pada 4 buah warnet yang memiliki aktivitas hampir 24 jam, yang warnet-warnet ini tersebar di daerah tempat peneliti tinggal di jalan Danau Kelurahan Panorama Kecamatan Singaran Pati. Pra penelitian ini saya lakukan mulai dari pukul 15.00 WIB hingga menjelang subuh, di mana para penggemar *game online* mulai memenuhi warnet-warnet tersebut,

rata-rata penggemar *game online* pada malam hari adalah 10 sampai dengan 20 pemain, tergantung dengan jumlah bilik yang ada.

Terlebih pada malam hari mulai pukul 19.30 WIB hingga menjelang subuh maka aktivitas warnet-warnet itu mulai ramai dengan pengunjung yang rata-rata adalah laki-laki dengan usia berkisar 18-26 tahun. Pada jam tersebut warnet-warnet ini mulai membuka paket-paket khusus malam, sehingga menarik minat para penggemar *game online* untuk bermain di sana. Warnet-warnet yang terkenal dan ramai dikunjungi adalah sebagai berikut ; Warnet Quail dengan kapasitas 10 bilik, BimaNet dengan kapasitas 8 bilik, KlikNet dengan kapasitas 20 bilik dan Gemilang Net dengan kapasitas 11 bilik. Bilik-bilki tersebut akan mulai terisi penuh mulai pukul 20.00 WIB hingga menjelang subuh. Beragam promo yang dilakukan pengelola warnet untuk membuat nyaman pengunjung selama permainan, dari menjual rokok hingga minuman ringan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengetahui dan menganalisa keberfungsian sosial masyarakat yang menggunakan *game online* di Kelurahan Panorama, karena dipengaruhi banyaknya warnet-warnet di Kelurahan Panorama Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu yang Buka 24 jam nonstop dan tempatnya dekat dengan perniagaan yang ada di daerah Panorama, warnet-warnet juga menawarkan paket *game online* dengan harga yang bersaing, memudahkan orang dewasa pengguna *game online* menyalurkan hobbi bermain *game online* apapun bentuk permainannya hingga membuat mereka lupa waktu dan tanggung jawab mereka di lingkungan keluarga maupun lingkungan sosial. Terlebih lagi peneliti juga sebagai pengguna *Game*

*Online*, sehingga memudahkan peneliti untuk lebih dekat dan mendapatkan informasi dari para pengguna game online lainnya. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengambil judul penelitian sebagai berikut, **“Keberfungsian Sosial Orang Dewasa Pengguna *Game Online*”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan penelitian ini yaitu:  
Bagaimana keberfungsian sosial orang dewasa pengguna game online?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keberfungsian dari orang dewasa terhadap *game online*.

### **1.3.2 Kegunaan Penelitian**

Penulis mengharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil yang bermanfaat, sejalan dengan tujuan penelitian di atas. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis.

#### **1. Manfaat Teoritis**

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan secara teoritis memberikan kontribusi bagi pengembangan keilmuan kesejahteraan sosial khususnya tentang masalah Pola Perilaku pecandu *game online* (*internet addiction*) di kalangan orang dewasa.

#### **2. Manfaat Praktis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi atau perbandingan dalam kehidupan sosial masyarakat baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga dengan apa yang peneliti sampaikan dapat menjadi perhatian tidak hanya bagi mereka (orang dewasa) pengguna *internet/game online* tapi bagi masyarakat, agar dapat lebih memahami positif dan negatifnya internet bagi kehidupan.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pengertian Keberfungsian Sosial**

##### **2.1.1 Fungsi Sosial**

A. Proses sosialisasi telah memungkinkan seseorang tumbuh dan berkembang menjadi orang dewasa yang dapat menjalankan:

- 1) berbagai peranan sosialnya sesuai dengan kedudukan sosial yang dicapainya dalam bermacam lingkungan sosial di mana dia menjadi warganya;
  - Peranan sosial sebagai masyarakat terhadap lingkungan dimana ia tinggal, sebagai contoh ; sebagai pengurus RT,

berpartisipasi dalam kegiatan lingkungan (bergotong royong, dsb).

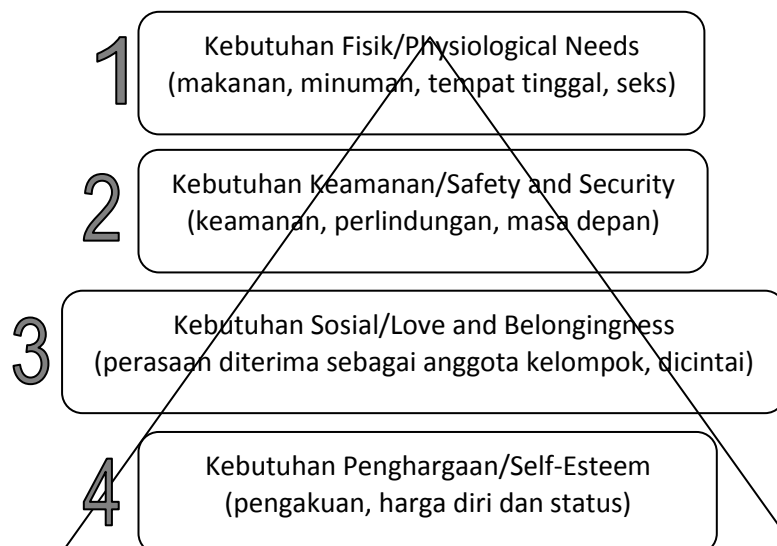
2) kemampuan menjalankan multi status dan multi peranan tersebut dibentuk melalui proses pembelajaran di lingkungan budaya di mana nilai-nilai dan norma-norma sosial berlaku di lingkungan tersebut.

- Mampu melakukan kegiatan multi status dan peranan adalah berperan ganda baik dalam bermasyarakat (seperti contoh di atas) maupun dalam keluarga (sebagai kepala keluarga).

B. Kemampuan untuk menjalankan multi peranan dalam bermacam kedudukan sosial, sesuai dengan tuntutan lingkungannya, menunjukkan keberfungsian sosial manusia. Di samping itu keberfungsian sosial juga mencakup pemenuhan kebutuhan dasar dirinya dan orang-orang yang menjadi tanggungannya.

1. Abraham Maslow menggunakan jenjang-jenjang kebutuhan :

**Gambar 1. Jenjang kebutuhan**



# 5

## Kebutuhan Aktualisasi Diri/Seft-Actualizations (pemahaman dan pengembangan diri)

Sumber ; <https://www.google.com/BTeoriAbrahamMaslow.pdf>

**Tabel 1. Teori kebutuhan Abraham maslow**

2. Kebutuhan dasar manusia itu mencakup aspek-aspek kebutuhan :
  - fisik;
  - pengembangan diri;
  - emosional; dan
  - konsep diri yang memadai.
3. Perkembangan diri yang optimal ditandai oleh karakteristik yang berjenjang tinggi, seperti
  - penerimaan terhadap dirinya sendiri, orang lain, dan alam;
  - mengupayakan keadilan, kebenaran, ketertiban, kesatuan dan keindahan;
  - memiliki kemampuan mengatasi masalah;
  - mandiri;
  - kaya akan respon emosional;
  - memiliki relasi antarmanusia yang memuaskan dan berkembang; kreatif; dan
  - memiliki dan menjunjung tinggi nilai-nilai moral.

Jadi Pelaksanaan fungsi sosial apakah memenuhi kebutuhan dan membantu mencapai kesejahteraan bagi orang yang bersangkutan, dan bagi masyarakat, apakah normal dapat diterima masyarakat sesuai dengan norma sosial. Untuk dapat berfungsi sosial secara baik ada tiga faktor penting yang saling berkaitan untuk dilaksanakan yaitu:

- Faktor status sosial yaitu kedudukan seseorang dalam suatu kehidupan bersama dalam keluarga, kelompok, organisasi atau masyarakat yaitu seseorang yang diberi kedudukan agar melakukan tugas - tugas yang pokok sebagai suatu anggung jawab atas kewajibannya ( kompetensi ). Misalnya seorang berstatus sebagai : Ketua, Ayah, Mahasiswa, Pegawai, dsb.

- Faktor role sosial yaitu peranan sosial, berupa kegiatan tertentu yang dianggap penting dan diharapkan harus dikerjakan sebagai kosekwensi dari status sosialnya dalam kehidupan bersama (keluarga, kelompok, masyarakat). Misalnya Ayah harus berperan sebagai pencari nafkah bagi keluarga, Ibu berperan sebagai pengurus rumah tangga dan mengasuh anak, Anak berperan sebagai pembantu mengurus adik-adiknya yang kesekolah, dsb. Penampilan peranan sosial secara efektif menyangkut penyediaan sumber dan pelaksanaan tugas sehingga individu dan atau kelompok, seperti keluarga, mampu mempertahankan diri , tumbuh dan berkembang, menyenangkan dan menikmati kehidupan. Penampilan peran ini dinilai baik oleh orang yang bersangkutan maupun dinilai normal oleh masyarakat dilingkungannya.
- Faktor norma sosial yaitu hukum, peraturan , nilai-nilai masyarakat, adat istiadat, agama, yang menjadi patokan apakah status sosial sudah diperankan sudah dilaksanakan sebagaimana mestinya, dengan normal, wajar, dapat diterima oleh masyarakat , bermanfaat bagi orang – orang dalam kehidupan bermasyarakat. Pekerja Sosial dapat mengadakan evaluasi dan intervensi pelaksanaan fungsi yang dilakukan orang secara individu maupun sebagai kelompok.

### **2.1.2 Perilaku**

Menurut Antonius Felix Tjia (2008,2) perilaku adalah respon individu terhadap suatu stimulus atau suatu tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan baik disadari maupun tidak. Perilaku merupakan kumpulan berbagai faktor yang saling berinteraksi. Sering tidak disadari bahwa interaksi tersebut amat kompleks sehingga kadang-kadang kita tidak sempat memikirkan penyebab seseorang menerapkan perilaku tertentu. Karena itu amat penting untuk dapat menelaah alasan dibalik perilaku individu, sebelum ia mampu mengubah perilaku tersebut.

Drs. Leonard F. Polhaupessy, Psi. menguraikan perilaku adalah sebuah gerakan yang dapat diamati dari luar, seperti orang berjalan, naik sepeda, dan mengendarai motor atau mobil. Untuk aktifitas ini mereka harus berbuat sesuatu, misalnya kaki yang satu harus diletakkan pada kaki yang lain. Jelas, ini sebuah bentuk perilaku. Cerita ini dari satu segi. Jika seseorang duduk diam dengan sebuah buku ditangannya, ia dikatakan sedang berperilaku. Ia sedang membaca. Sekalipun pengamatan dari luar sangat minimal, sebenarnya perilaku ada dibalik tirai tubuh, didalam tubuh manusia. Perilaku diuraikan sebagai suatu kegiatan atau aktifitas organisme atau makhluk hidup yang bersangkutan. Oleh sebab itu, dari sudut pandang biologis semua makhluk hidup mulai dari tumbuh-tumbuhan, binatang sampai dengan manusia itu berperilaku, karena mereka mempunyai aktifitas masing-masing.

Sehingga yang dimaksud perilaku manusia, pada hakikatnya adalah tindakan atau aktifitas manusia darimanusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca dan sebagainya. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud Hanif Al Fatta ( 2007, 114) perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktifitas manusia, baik yang dapat diamati langsung maupun yang tidak dapat diamati pihak luar. Jadi dapat di jelaskan disini bahwa perilaku merupakan suatu tindakan yang dilakukan seseorang berdasarkan situasi yang diperoleh dari dunia luar yang aktifitasnya dapat diketahui, dilihat dan diamati. Pada konteks ini berarti perilaku pengguna internet game online seperti



menarik diri, anti sosial pengaruh dan sebagainya yang merupakan respon dan aktifitas game online yang berlebihan.

### **2.1.3 Keberfungsian Sosial**

Keberfungsian sosial mengacu pada cara-cara yang dipakai oleh individu akan kolektivitas seperti keluarga dalam bertingkah laku agar dapat melaksanakan tugas-tugas kehidupannya serta dapat memenuhi kebutuhannya. Juga dapat diartikan sebagai kegiatan-kegiatan yang dianggap penting dan pokok bagi penampilan beberapa peranan sosial tertentu yang harus dilaksanakan oleh setiap individu sebagai konsekuensi dari keanggotaannya dalam masyarakat. Penampilan dianggap efektif diantaranya jika seseorang mampu melaksanakan tugas-tugasnya.

Keberfungsian sosial mengandung pengertian pertukaran dan kesinambungan, serta adaptasi resprokal antara individu dengan anggotanya, dengan lingkungannya, dan dengan tetangganya dll. Kemampuan berfungsi sosial secara positif dan adaptif seseorang salah satunya jika berhasil dalam melaksanakan tugas-tugas kehidupan, peranan dan fungsinya terutama dalam sosialisasi terhadap anggota keluarganya.

Keberfungsian Sosial menurut Achlis (1992) adalah sebagai berikut, “Keberfungsian sosial adalah kemampuan seseorang dalam melaksanakan tugas dan perannya selama berinteraksi dalam situasi social tertentu berupa adanya rintangan dan hambatan dalam mewujudkan nilai dirinya mencapai kebutuhan hidupnya”

Charlotte Buhler mengemukakan bahwa keberfungsian sosial adalah proses yang membantu individu-individu belajar dan menyesuaikan diri, bagaimana cara hidup, dan berpikir kelompoknya agar ia dapat berperan dan berfungsi dengan kelompoknya.

Dari beberapa definisi penulis dapat menyimpulkan bahwa keberfungsian sosial adalah cara yang dilakukan individu-individu atau kelompok dalam melaksanakan tugas kehidupan dan memenuhi kebutuhannya. Konsep ini pada intinya menunjuk pada “kapabilitas” (*capabilities*) individu, keluarga atau masyarakat dalam menjalankan peran-peran sosial di lingkungannya. Pelaksanaan fungsi sosial dapat dievaluasi/dinilai apakah memenuhi kebutuhan dan membantu mencapai kesejahteraan bagi orang tersebut, dan bagi masyarakat, apakah normal dapat diterima masyarakat sesuai dengan norma sosial. Untuk dapat berfungsi sosial secara baik ada tiga faktor penting yang saling berkaitan untuk dilaksanakan yaitu:

1. Faktor status sosial yaitu kedudukan seseorang dalam suatu kehidupan bersama dalam keluarga, kelompok, organisasi atau masyarakat yaitu seseorang yang diberi kedudukan agar melakukan tugas - tugas yang pokok sebagai suatu tanggung jawab atas kewajibannya ( kompetensi ). Misalnya seorang berstatus sebagai : Ketua, Ayah, Mahasiswa, Pegawai, dsb.
2. Faktor *role* sosial yaitu peranan sosial, berupa kegiatan tertentu yang dianggap penting dan diharapkan harus dikerjakan sebagai kosekwensi dari status sosialnya dalam kehidupan bersama ( keluarga, kelompok, masyarakat ). Misalnya Ayah harus berperan sebagai pencari nafkah bagi keluarga, Ibu berperan sebagai pengurus rumah tangga dan mengasuh anak, Anak berperan sebagai pembantu mengurus adik-

adiknya yang sekolah, dsb. Penampilan peranan sosial secara efektif menyangkut penyediaan sumber dan pelaksanaan tugas sehingga individu dan atau kelompok, seperti keluarga, mampu mempertahankan diri, tumbuh dan berkembang, menyenangkan dan menikmati kehidupan. Penampilan peran ini dinilai baik oleh orang yang bersangkutan maupun dinilai normal oleh masyarakat dilingkungannya.

3. Faktor norma sosial yaitu hukum, peraturan, nilai-nilai masyarakat, adat istiadat, agama, yang menjadi patokan apakah status sosial sudah diperankan sudah dilaksanakan sebagaimana mestinya, dengan normal, wajar, dapat diterima oleh masyarakat, bermanfaat bagi orang – orang dalam kehidupan bermasyarakat. Pekerja Sosial dapat mengadakan evaluasi dan intervensi pelaksanaan fungsi sosial yang dilakukan orang secara individu maupun sebagai kelompok.

Selaras dengan di beberapa pengertian di atas menurut Guzman (dalam Mardiana 2010:24) mengatakan bahwa indikator keberfungsian sosial juga dapat dilihat dari aspek-aspek :

1. Sebagai kemampuan untuk melaksanakan peranan sosial

Kemampuan seseorang dalam menjalankan tugas-tugas kehidupan sesuai dengan status sosialnya, yang meliputi :

- Kemampuan dalam melaksanakan peranan sebagai orang tua
- Kemampuan dalam melaksanakan peranan sebagai istri/suami
- Kemampuan dalam melaksanakan peranan sebagai kepala keluarga/ibu rumah tangga
- Kemampuan dalam melaksanakan peranan sebagai warga masyarakat yang baik

- Kemampuan dalam melaksanakan peranan sebagai anggota keluarga
2. Sebagai kemampuan untuk memenuhi kebutuhan
    - Kebutuhan pokok (papan, sandang & pangan)
    - Kemampuan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan
    - Kemampuan untuk memenuhi kebutuhan kesehatan
  3. Sebagai kemampuan untuk memecahkan permasalahan sosial yang dimiliki
    - Kemampuan dalam menghadapi goncangan dan tekanan, baik secara ekonomi maupun psikososial
    - Kemampuan dalam masyarakat

#### **2.1.3.1 kemampuan melaksanakan peranan sosial**

Keberfungsian sosial dapat disimpulkan sebagai peranan seseorang atau individu di dalam masyarakat dalam berinteraksi hingga dapat di terima dan berbaur dalam kehidupan bermasyarakat. Peranan-peranannya dalam masyarakat sangatlah penting dalam menunjang keberfungsian baik dalam keluarga maupun komunitas masyarakat di mana ia tinggal, baik dalam segi status ekonomi, pekerjaan maupun peran sertanya dalam masyarakat.

Fungsi sosial atau *social functioning* memiliki unsur-unsur antara lain :

1. Kemampuan melaksanakan peran sosial atau status sosial

Hidup dengan memiliki keluarga, kelompok, komunitas dan masyarakat.

Dalam hal ini orang miskinpun memiliki status sosial. Di kalangan sesama

orang miskin ada juga strata sosial dan norma yang mengatur status sosial tersebut.

## 2. Interaksional

Yang dimaksud disini adalah setiap status sosial memiliki pasangannya. Misalnya istri memiliki suami jika seorang istri tidak memiliki suami tetapi memiliki anak maka akan mengalami disfungsi sosial atau peran ganda sebagai seorang ibu sekaligus sebagai seorang bapak untuk memenuhi kebutuhan hidup keluarganya. Dan dalam hal ini istri dapat dimasukkan dalam golongan wanita rawan sosial.

## 3. Tuntutan dan Harapan

Dalam katagori ini yang dimaksud adalah bahwa harapan tidak selalu sesuai dengan kenyataan. Setiap orang akan memiliki harapan untuk hidup layak tetapi jika kenyataan tidak sesuai maka akan mengakibatkan frustasi, depresi, penyimpangan perilaku, kriminal dan patologi social

## 4. Tingkah Laku

Dalam hal ini berkaitan dengan peranan yang positif dan negatif. Jika seseorang bersikap positif sesuai dengan tuntutan masyarakat sekeliling maka orang tersebut akan menjadi panutan bagi masyarakat disekitarnya tetapi jika bersikap negatif dianggap tidak sesuai dengan tuntutan masyarakat sekitar maka orang tersebut akan dicemooh tetapi sikap dipengaruhi oleh faktor keluarga dan lingkungan sosialnya. Distorsi perilaku ini akan menimbulkan kemiskinan kebudayaan sebab kebudayaan sangat berkaitan dengan nilai-nilai hidup.

## 5. Situasional

Situasi sosial akan mempengaruhi tingkah laku manusia jadi orang miskin akan mudah melakukan tindakan-tindakan radikal jika situasi sosial mereka tidak memberikan rasa aman bagi mereka. Misalnya seorang wanita yang terpaksa bekerja bekerja dilokalisasi dan memiliki tiga orang anak sedangkan suaminya tidak bekerja. Ketika pemerintah memberlakukan undang-undang penghapusan prostitusi maka hampir seluruh kawasan lokalisasi ditutup sehingga mengakibatkan tuna susila ini lari ke jalanan untuk mencari nafkah guna mencukupi kebutuhan keluarga. Ada 9 ciri situasi sosial yang dikatakan sebagai situasi yang fungsional,

yaitu :

1. Situasi sosial yang secara struktural memadai, karena :
  - Tersedianya materi dan tenaga yang cukup
  - Kondisi ekologis yang memadai
  - Relasi yang baik
2. Situasi sosial yang secara kultural memadai, karena :
  - Memiliki norma, nilai dan sanksi
  - Memiliki ketaatan moral
  - Identitas yang efektif
3. Proses-proses yang ada didalam situasi sosial dapat berjalan secara efisien dan terarah.
4. Situasi sosial secara menyeluruh dapat terlihat dengan jelas, konsisten dan relatif stabil, walau situasi memberikan perubahan atau penyesuaian.

5. Situasi sosial tersebut menyediakan kesempatan, sumber dan pelayanan yang dibutuhkan.
6. Situasi sosial memberikan dorongan dan tuntutan, artinya tidak terlalu berat dan juga tidak ringan serta memungkinkan adanya kreativitas.
7. Situasi tersebut menyediakan imbalan atau meningkatnya identitas, harga diri dan kesadaran akan kompetensi individu maupun golongan.
8. Situasi sosial tersebut mendorong kesadaran akan adanya kenyataan-kenyataan kehidupan yang menuntut memiliki keterampilan.
9. Situasi sosial tersebut memberikan kemungkinan kepada anggotanya untuk berhubungan dengan orang lain.

### **2.1.3.2 Kemampuan untuk memenuhi kebutuhan**

**Kebutuhan pokok dibedakan menjadi dua bagian yaitu kebutuhan primer dan kebutuhan sekunder. Kebutuhan primer adalah kebutuhan pokok (makan, minum, pakaian dan perumahan), dan sekunder adalah pelengkap dari kebutuhan primer tersebut. Kebutuhan hidup minimal dimaksudkan adalah meliputi sandang, pangan, papan, pendidikan dan kesehatan (UNESCO dalam Etjang, 2000).**

#### **A. Beberapa kebutuhan primer :**

##### **a) Kebutuhan Sandang**

**Pakaian adalah barang atau sesuatu yang dapat melindungi kita dari banyak hal dan mempunyai banyak fungsi seperti menutup badan, menjaga timbulnya hal-hal yang merusak norma-norma di dalam masyarakat dan sebagainya.**

**b) Kebutuhan Pangan**

**Pangan atau makanan sangat mempengaruhi kondisi kesehatan tubuh seseorang.**

**c) Kebutuhan Papan**

**Papan atau perumahan adalah proses menempati suatu daerah ditandai dengan membangun rumah (papan) dengan keadaan yang meliputi luas tanah, jenis rumah, jenis dinding, jenis penerangan, air bersih (minum) dan MCK yang memadai.**

**B. Kebutuhan akan Pendidikan dan Kesehatan :**

**a) Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan individu dan masyarakat, karena pendidikan meningkatkan wawasan dan sumber daya manusia dalam berkarya dan berkreaitivitas dalam memenuhi permasalahan dalam kehidupan.**

**b) Kebutuhan kesehatan, UUD No.9 tahun 1990 menyatakan bahwa kesehatan meliputi kesehatan badan rohani (mental) dan sosial seutuhnya, bukan hanya keadaan yang bebas dari penyakit, cacad dan kelemahan.**

**2.1.3.3 Kemampuan untuk memecahkan permasalahan sosial**

Menurut Soerjono Soekamto masalah sosial adalah ketidaksesuaian antara unsur-unsur kebudayaan atau masyarakat, yang membahayakan kehidupan kelompok sosial. Jika terjadi bentrokan antara unsur-unsur yang ada, dapat menimbulkan kegoyahan atau gangguan lain dalam kehidupan masyarakat.



Keberfungsian sosial juga dipandang adanya upaya yang dapat dilakukan sebagai kemampuan untuk dapat memecahkan permasalahan sosial yang dihadapi.

Sementara itu menurut, ada beberapa ciri masalah, yaitu :

- a. Adanya kesenjangan antara standar dan kenyataan sosial
- b. Harapan-harapan, kebutuhan-kebutuhan dan tujuan-tujuan yang dapat dicapai dan dipenuhi
- c. Bagaimana dan apa yang harus diperoleh dalam bertindak
- d. Nilai-nilai atau norma-norma dan perilaku yang ditampilkan

Kemampuan dalam memecahkan masalah juga dipandang sebagai kemampuan menggali dan memanfaatkan sumber-sumber yang tersedia di lingkungan seseorang atau kelompok, serta mampu menciptakan sumber-sumber baru dalam mengatasi rintangan yang akan dihadapi di masa yang akan datang.

#### **2.1.3.4 Keberfungsian sosial orang dewasa**

kemampuan orang dewasa untuk melakukan perubahan. Karena perubahan merupakan indikator suatu keberhasilan terhadap gerakan seorang orang dewasa. Orang dewasa juga dituntut untuk dapat beradaptasi dengan kehidupan yang baru dimana hal - hal yang dilakukan harus didasari dengan tanggung jawab. keberfungsian sosial orang dewasa, ada pada :

<http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2009/09/pengertian-ruang-lingkup-dan-studi-intervensi-sosial-2/>

1. Bahwa kebutuhan orang dewasa pada prinsipnya bersifat jamak, artinya kebutuhan orang dewasa itu lebih dari satu. Kebutuhan orang dewasa tersebut merupakan sekumpulan dari kebutuhan dasarnya.

2. Terdapat beberapa kebutuhan orang dewasa yang sebenarnya merupakan karakteristik dari konteks kebudayaan yang dimilikinya. Orang dewasa yang berada dalam masyarakat tertentu akan dipengaruhi oleh kebudayaan masyarakat tersebut. Dengan demikian kebutuhan orang dewasa juga dipengaruhi oleh kebudayaannya.
3. Sistem kebutuhan setiap individu/orang dewasa sangat tergantung dari perkembangannya. Selain perkembangan fisik, jenis kebutuhan juga dipengaruhi oleh perkembangan psikis.

Indikator Keberfungsian Sosial Orang dewasa :

1. Orang dewasa mampu mengenal karakteristiknya secara dinamis bukan secara statis untuk mengembangkan potensinya dalam meningkatkan keberfungsian sosialnya. Misal seorang orang dewasa memiliki hobi mengutak-atik mesin motor, sebaiknya orang dewasa tersebut mengolah hobinya itu menjadi sebuah potensi dengan cara ikut program pemerintah yang bekerja sama dengan Karang Taruna dalam bidang kursus perbengkelan atau Karang Taruna menempatkan orang dewasa tersebut untuk magang disebuah bengkel yang ada di Desa. Akhirnya potensi yang dimiliki oleh seorang orang dewasa tersebut tidak menjadi sia-sia dan menjadi berkembang.
2. Orang dewasa mampu meningkatkan kualitas hidupnya dalam mengatasi masalah kesejahteraan sosial sesuai harkat dan martabat kemanusiaan. Maksudnya seorang orang dewasa dalam bekerja untuk meningkatkan kualitas hidupnya dalam mengatasi kesejahteraan sosial, orang dewasa

harus bekerja yang halal dan tidak melanggar hukum yang dapat mengurangi nilai-nilai harkat dan martabat seorang manusia.

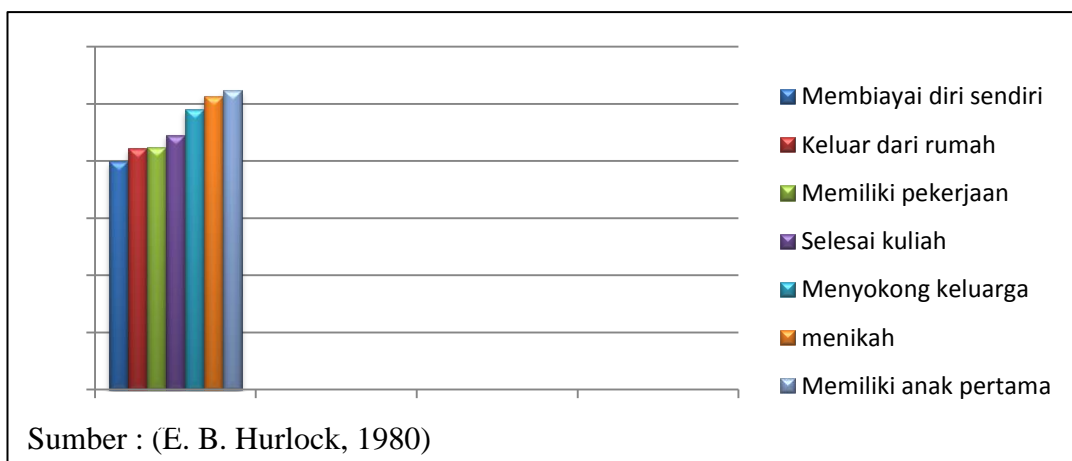
3. Orang dewasa mampu meningkatkan kemampuan dan kepedulian sosialnya pada masyarakat dalam pelayanan kesejahteraan sosial baik secara individu, berkelompok, melembaga dan berkelanjutan. Maksudnya seorang orang dewasa harus peka terhadap kejadian dan kepedulian sosialnya di lingkungan tempat tinggalnya. Contoh ikut acara tahlilan ketika ada tetangga yang meninggal dunia, ikut acara Maulid Nabi ketika pengurus masjid mengadakannya, ikut membantu ketika ada acara pesta pernikahan di lingkungan tempat tinggalnya, ikut kebersihan lingkungan yang diadakan Karang Taruna misal sebulan sekali, karena di zaman sekarang orang dewasa nilai-nilai sosialnya dalam kegiatan-kegiatan seperti diatas sudah sangat jarang sekali mereka lakukan.
4. Orang dewasa mampu bertindak dan bertugas sebagai pelopor dalam pembaharuan. Maksudnya orang dewasa dapat memilih mana yang perlu diubah dan mana yang masih tetap dipertahankan. Orang dewasa harus bisa memilih yang mana yang baik yang dapat menguntungkan dirinya maupun yang mana yang buruk yang dapat merugikan dirinya dan masa depannya.

## **2.2 Pengertian Orang Dewasa**

Definisi dewasa bisa amat bervariasi, tergantung dari sudut mana orang memandangnya dan kriteria penilaiannya. Di Amerika, dewasa berarti mandiri secara finansial, telah menyelesaikan pendidikan formal dan berkeluarga. Dari

survei yang diadakan oleh National Opinion Research Center dari University of Chicago, rata-rata orang Amerika mencapai kedewasaan pada usia 26 tahun. Partisipan survei berjumlah 1.399 orang dengan usia di atas 18 tahun. Mereka percaya bahwa proses kedewasaan dimulai pada usia awal 20-an dan membutuhkan waktu lima tahun untuk bisa disebut dewasa secara formal. Hasil survei juga mengungkapkan bahwa proses pendewasaan akan melalui tahapan sebagai berikut: Usia 20,9 tahun mulai membiayai diri sendiri; 21,1 tahun tidak lagi tinggal sama orangtua; 21,2 tahun sudah punya pekerjaan tetap; 22,3 tahun selesai kuliah; 24,5 menyokong keuangan berkeluarga; 25,7 tahun menikah; 26,2 tahun mempunyai anak pertama. Hampir semua responden setuju mengenai ketujuh transisi yang harus dilalui untuk menuju kedewasaan. Namun ada perbedaan cukup besar pada tahapan menikah dan punya anak, yaitu :

**Tabel 1 Tujuh Transisi Tahap Dewasa**



data tersebut dapat dilihat bagaimana tahapan perkembangan yang dimiliki seseorang yang dianggap telah dewasa secara fisiologis dan psikologis. Untuk lebih memudahkan dapat dilihat ringkasan pada sub tabel I berikut :

Kegiatan	Membiayai diri sendiri	Keluar dari rumah	Memiliki pekerjaan	Selesai kuliah	Menyokong keluarga	Menikah	Memiliki anak pertama
Usia	20	21,1	21,2	22,3	24,5	25,7	26,2

Sumber : (E. B. Hurlock, 1980)

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa ketujuh transisi yang harus dilewati untuk menjadi orang dewasa dan bertanggung jawab dalam arti yang sebenar-benarnya. Bahwa tahapan pendewasaan berawal dari beraninya seseorang mengambil resiko untuk bisa membiayai dirinya sendiri baik untuk memulai kehidupan yang jauh dari orang tua maupun menyokong dirinya dengan mencari pekerjaan yang dapat mengidupi dirinya dan keluarganya kelak.

- Manusia adalah makhluk sosial yang eksploratif dan potensial. Dikatakan makhluk eksploratif karena manusia memiliki kemampuan untuk mengembangkan diri baik secara fisik maupun psiki.
- Manusia sebagai makhluk potensial karena pada diri manusia tersimpan sejumlah kemampuan bawaan yang dapat dikembangkan secara nyata. Selanjutnya
- Manusia juga disebut sebagai makhluk yang memiliki prinsip tanpa daya, karena untuk tumbuh dan berkembang secara normal manusia memerlukan bantuan dari luar dirinya. Bantuan yang dimaksud antara lain dalam bentuk bimbingan dan pengarahan dari lingkungannya .

Bimbingan dan pengarahan yang diberikan dalam membantu perkembangan tersebut pada hakekatnya diharapkan sejalan dengan kebutuhan manusia itu sendiri, yang sudah tersimpan sebagai potensi bawaannya . Karena itu bimbingan yang tidak searah dengan potensi yang dimiliki akan berdampak negatif bagi

perkembangan manusia. sehingga ketika umur mencapai 20 tahun maka akan terlihat perubahan pola berpikir namun pola berpikir dalam tahap ini masih labil. Karena pada umur antara 20-25 tahun merupakan masa transisi antara remaja akhir menuju dewasa awal. Umur dewasa ketika mencapai angka yang aman menurut penjelasan tersebut adalah sekitar umur 26 tahun.

### **2.3. Pengertian dewasa dan ciri-ciri kedewasaaan**

Saat telah memasuki usia dewasa terlihat adanya kematangan jiwa mereka, menggambarkan bahwa di usia dewasa orang sudah memiliki tanggung jawab serta sudah menyadari makna hidup. Dengan kata lain, orang dewasa memiliki nilai-nilai yang yang dipilihnya dan berusaha untuk mempertahankan nilai-nilai yang dipilihnya. Elizabeth B. Hurlock (1980: 246) membagi masa dewasa menjadi tiga bagian:

- a. Masa dewasa awal (masa dewasa dini/young adult) Masa dewasa awal adalah masa pencaharian kemandirian dan masa reproduktif yaitu suatu masa yang penuh dengan masalah dan ketegangan emosional, periode isolasi sosial, periode komitmen dan masa ketergantungan, perubahan nilai-nilai, kreativitas dan penyesuaian diri pada pola hidup yang baru. Kisaran umurnya antara 21 tahun sampai 40 tahun.
- b. Masa dewasa madya (middle adulthood) Masa dewasa madya ini berlangsung dari umur empat puluh sampai enam puluh tahun. Ciri-ciri yang menyangkut pribadi dan sosial antara lain; masa dewasa madya merupakan masa transisi, dimana pria dan wanita meninggalkan ciri-ciri

jasmani dan perilaku masa dewasanya dan memasuki suatu periode dalam kehidupan dengan ciri-ciri jasmani dan perilaku yang baru. Perhatian terhadap agama lebih besar dibandingkan dengan masa sebelumnya, dan kadang-kadang minat dan perhatiannya terhadap agama ini dilandasi kebutuhan pribadi dan sosial.

- c. Masa usia lanjut (masa tua/older adult) Usia lanjut adalah periode penutup dalam rentang hidup seseorang. Masa ini dimulai dari umur enam puluh tahun sampai mati, yang ditandai dengan adanya perubahan yang bersifat fisik dan psikologis yang semakin menurun.

Adapun ciri-ciri yang berkaitan dengan penyesuaian pribadi dan sosialnya adalah sebagai berikut; perubahan yang menyangkut kemampuan motorik, perubahan kekuatan fisik, perubahan dalam fungsi psikologis, perubahan dalam system syaraf, perubahan penampilan seseorang yang disebut dewasa adalah individu yang telah siap untuk menerima kedudukan dalam masyarakat. Sedangkan kedewasaan atau kematangan adalah suatu keadaan bergerak maju kearah kesempurnaan.

Kedewasaan bukanlah suatu keadaan yang statis, adapun [ciri-ciri kedewasaan](#) adalah sebagai berikut, (E. B. Hurlock, 1980) :

- Menghargai orang lain
- Sabar
- Penuh daya tahan
- Sanggup mengambil keputusan
- Menyenangi pekerjaan
- Menerima tanggung jawab

- Percaya pada diri sendiri
- Memiliki rasa humor
- Memiliki kepribadian yang utuh
- Seimbang

### **Periode Pra dewasa Adolesten usia 19-21 tahun**

Pada masa ini merupakan masa akhir remaja. Adapun Beberapa sifat penting pada masa ini adalah:

- a. perhatiannya tertutup pada hal-hal realistik
- b. mulai menyadari akan realitas
- c. sikapnya mulai jelas tentang hidup
- d. mulai nampak bakat dan minatnya

Namun secara umum, Levinson, dkk (1980) membedakan fase dewasa awal ke dalam 3 periode:

- a. Periode pertama: pengenalan dengan dunia orang dewasa, berusaha membentuk struktur kehidupan (22 – 28 tahun).
- b. Periode kedua: pilihan struktur kehidupan lebih tetap dan stabil (28 – 33 tahun).
- c. Periode ketiga: fase kemantapan, menemukan tempatnya di masyarakat (33 – 40 tahun).

## **2.4 Internet**

### **2.4.1 Pengertian Internet Menurut Para Ahli / Pakar :**



- Pengertian menurut seorang pakar internet asal Indonesia, menjelaskan bahwa Internet dengan berbagai aplikasinya seperti Web, VoIP, E-mail pada dasarnya merupakan media yang digunakan untuk mengefesiesikan proses komunikasi.
- Menurut tim penelitian dan pengembangan wahana komputer, Internet adalah metode untuk menghubungkan berbagai komputer ke dalam satu jaringan global, melalui protokol yang disebut Transmission Control Protocol / Internet Protocol (TCP/IP).
- Walaupun secara fisik Internet adalah interkoneksi antar jaringan komputer namun secara umum Internet harus dipandang sebagai sumber daya informasi. Isi Internet adalah informasi, dapat dibayangkan sebagai suatu database atau perpustakaan multimedia yang sangat besar dan lengkap. Bahkan Internet dipandang sebagai dunia dalam bentuk lain (maya) karena hampir seluruh aspek kehidupan di dunia nyata ada di Internet seperti bisnis, hiburan, olah raga, politik dan lain sebagainya.
- Sejarah Internet bermula pada akhir dekade 60-an saat United States Department of Defense (DoD) memerlukan standar baru untuk komunikasi Internet working. Yaitu standar yang mampu menghubungkan segala jenis komputer di DoD dengan komputer milik kontraktor militer, organisasi penelitian dan ilmiah di universitas. Jaringan ini harus kuat, aman dan tahan kerusakan sehingga mampu beroperasi didalam kondisi minimum akibat bencana atau perang.

- Definisi Internet adalah seluruh jaringan yang saling terhubung satu sama lain. Beberapa komputer-komputer dalam jaringan ini menyimpan file, seperti halaman web, yang dapat diakses oleh seluruh jaringan komputer.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat kita simpulkan bahwa internet adalah suatu jaringan komunikasi antara komputer yang besar, mencakup seluruh dunia dan berbasis pada sebuah protokol yang disebut TCP / IP. Selain itu, internet dapat disebut sebagai sumber daya informasi yang dapat digunakan oleh seluruh dunia dalam mencari informasi.

#### **2.4.2 Dampak Positif dan Negatif dari Internet**

Teknologi bisa diibaratkan sebagai pisau bermata dua, bisa digunakan untuk memotong namun juga melukai jika tidak digunakan secara hati-hati. Ada begitu banyak manfaat positif yang ditawarkan oleh internet, namun internet juga memiliki beberapa dampak negatif jika tidak digunakan secara bijaksana. Berikut ini beberapa dampak positif serta dampak negatif yang mungkin timbul dari penggunaan internet.

##### Dampak Positif Internet

- a. Kemudahan dalam memperoleh informasi. Internet memungkinkan siapa pun untuk mengakses berita-berita terkini melalui koran-koran elektronik, seperti *Republika Online* ([www.republika.co.id](http://www.republika.co.id)), *CNN News* ([www.cnn.com](http://www.cnn.com)), dan *Kompas Cyber Media* ([www.kompas.com](http://www.kompas.com)).

- b. Internet mendukung transaksi operasi bisnis atau dikenal dengan sebutan *E-Business*. Melalui internet, kini kita bisa melakukan pembelian barang secara *online*.
- c. Konektivitas dan jangkauan global, dalam arti jaringan internet saling terjalin dengan jaringan-jaringan lain yang bersifat global, sehingga seolah tidak dibatasi oleh ruang, waktu, dan birokrasi. Dengan internet, akses data dan informasi dapat dilakukan dengan cepat, mudah, dan murah melampaui batas-batas negara dan benua.
- d. Dapat diakses 24 jam. Akses terhadap internet tidak dibatasi oleh tempat dan waktu, karena dunia maya (akses internet) tidak pernah beristirahat. Perbedaan zona waktu dan jauhnya jarak-ruang tidak dikenal saat menjelajah internet. Sepanjang pengguna terhubung dengan jaringan internet, ia bisa mengaksesnya di mana pun dan kapan pun ia mau.
- e. Kecepatan untuk mendapatkan informasi dan berkomunikasi di internet menjadi salah satu pertimbangan pengguna dalam menggunakan internet. Pencarian informasi dengan menggunakan internet jauh lebih cepat dibandingkan dengan pencarian secara manual.
- f. Interaksi dengan pengguna di belahan dunia yang lain dapat dilakukan secara fleksibel dan interaktif ketika kita menggunakan internet. Komunikasi seolah tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Komunikasi dapat berlangsung secara interaktif, misalnya dengan menggunakan

fasilitas *chatting*. Di samping itu, kita juga dapat mengikuti informasi perkembangan terbaru, misalnya dalam dunia bisnis, secara *real time* yang dapat segera diinformasikan kepada pengguna yang lain.

- g. Sebagai media promosi, internet sangat bermanfaat sebagai sarana untuk beriklan serta menampilkan profil perusahaan dan produk-produknya.
- h. Berbagai aktivitas baru dilakukan secara tepat dan efisien dengan menggunakan internet, misalnya sistem pembelajaran jarak jauh yang disebut dengan *e-learning*, sistem telepon dengan biaya yang murah, pencarian lowongan pekerjaan, dan transfer uang.

#### Dampak Negatif Internet

- a. Jaringan internet sangat tergantung pada jaringan telepon, satelit, ISP (Internet Service Provider), dan fasilitas jaringan telepon. Bahkan, penggunaan satelit atau ISP menjadi sangat berpengaruh terhadap biaya pemakaian internet. Apabila kita mengakses internet dial-up, maka kenaikan tarif pulsa telepon dan ISP adalah sesuatu yang harus menjadi pertimbangan. Selain itu, saluran telepon di Indonesia masih relatif lambat, sehingga berpengaruh terhadap waktu akses internet dan biaya yang lebih mahal.
- b. Jaringan internet sangat rentan dengan ancaman virus. Virus komputer telah menjadi momok menakutkan dalam dunia internet karena ragam, jenis, dan kemampuan virus untuk menyusup dan merusak data juga semakin meningkat seiring perkembangan dunia komputer dan

internet. Berbagai virus baru muncul dan telah berkembang. Virus-virus ini terutama menyebar lewat jaringan internet global, baik lewat e-mail maupun files yang diunduh (download).

- c. Karena siapa saja bisa mengakses sumber-sumber informasi global yang ada dalam internet, maka terbuka kemungkinan untuk mencuri hasil karya intelektual orang lain. Internet juga membuka peluang pada kejahatan penggunaan kartu kredit dan penayangan materi pornografi.

Memang tidak ada sesuatu yang sempurna di dunia ini. Ada kelebihan pasti ada kekurangan, keduanya merupakan dua sisi mata uang yang tidak bisa dipisahkan. Bahkan, ada sebuah ungkapan yang berbunyi, jika sesuatu telah sempurna, maka akan terlihat kekurangannya.

## **2.5. Pengertian Game Online**

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

Pergertian *game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang

kalah. Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan.

Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, sebuah pencinta *games* di Indonesia, *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*) atau konsol *game* biasa seperti PS2, X-Box dan sejenisnya.

Sedangkan *text based game* bisa dibilang sebagai awal dari *web based games*. *Text based games* sudah ada sejak lama, dimana saat sebagian komputer masih berspekifikasi rendah dan sulit untuk memainkan *game-game* dengan grafis tingkat tinggi, sehingga dibuatlah *game-game* dimana pemain hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar.

Memang setelah masa tersebut, *text based games* hampir tidak pernah dilirik lagi oleh para *gamers*, namun pada akhir-akhir ini, mulai marak *text based games* yang beredar yang sekarang kita kenal sebagai *web based game*. Tentu saja dengan format yang lebih *modern*, grafis diperbanyak dan dipercantik, menggunakan koneksi internet dan *developer game* yang makin kreatif. Berikut beberapa genre *game online* yang dikenalkan pada masyarakat :

- *First Person Shooter (FPS)*, sesuai judulnya *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *gamenya* sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia, *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan). Contoh *game* genre ini antara lain Duke Nukem 3D, Quake, Blood, Unreal, Unreal Tournament, Half-Life, Counter-Strike, Halo, Perfect Dark, TimeSplitters, Call of Duty, System Shock, dan GoldenEye 007.

- *Real-Time Strategy*, merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter. Contoh Age of Empires, Rise of Nations, Stronghold, Warcraft.
- *Cross-Platform Online*, merupakan *game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda misalnya saja *Need For Speed Undercover* dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun Xbox 360 (Xbox 360 merupakan *hardware/console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*).
- *Browser Games*, merupakan *game* yang dimainkan pada browser seperti *Firefox, Opera, IE*. Syarat dimana sebuah *browser* dapat memainkan *game* ini adalah *browser* sudah mendukung *javascript, php*, maupun *flash*.
- *Massive Multiplayer Online Games Role Playing Game (MMORPG)*, adalah *game* dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Contoh dari genre permainan ini World of Warcraft, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, Ragnarok, DOTTA (Lindsay Grace, 2005).

Game saat ini, telah berkembang menjadi industri, struktur dagang dan infrastruktur produk yang dibayangi oleh upaya memenuhi hasrat persaingan dalam diri manusia modern (*game peperangan seperti Doom, Painkiller, Wolfenstein dll*), kekuatan (*God of War*), teka teki dan petualangan (*Prince of Persia: Warrior Within*), kekuasaan (*Blietzkrieg, Rome Total Empire*), hasrat maskulinitas dan kekerasan (*Max Payne*), libido (*Leisure Suit Larry*), keinginan tahu hasrat memperindah secara fisik (*beauty oriented*), Horror dan kekerasan (*Cold Fear, Silent Hill, Manhunt*) hidup ideal, keinginan untuk yang tercepat

(*Need for Speed Underground: Most Wanted*) dan tangan-tangan sang Pencipta (*the Sim*), sampai keinginan terdalam untuk merusak tatanan ideal dalam masyarakat (*depraved desire*), lihat game seperti *Grand Theft Auto*. Dengan kata lain, imajinasi tentang kuasa diri manusia dalam apapun merupakan fantasi terdasar dalam perkembangan Game.

Jadi dengan melihat semua aspek-aspek yang ditimbulkan dengan bermain game online bagi kalangan orang dewasa dan pengertian dan konsep-konsep game online itu sendiri. Bahwa internet tidak hanya memudahkan semua aktifitas atau pekerjaan semata tapi juga menawarkan aktifitas dalam bentuk kesenangan yang semu (*game*) secara online. Hingga dengan adanya kesenangan itu membuat sebagian pengguna internet dalam hal ini orang dewasa menjadi kecanduan atau bahkan lupa dengan segala kewajibannya baik dalam keluarga maupun masyarakat.

## **2.6. Pengertian Judi Online**

Pada perkembangannya, ternyata penggunaan internet tidak hanya membawa dampak positif tetapi bisa membawa sisi negatif, dengan membuka peluang muncul nya tindakan-tindakan anti-sosial dan perilaku kejahatan yang selama ini dianggap tidak mungkin terjadi. Salah satu contoh dari dampak negative di internet adalah judi online. Sedangkan pengertian judi online adalah judi online adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Pada bab ini menguraikan bagaimana penelitian dilaksanakan, secara rinci hal-hal yang diungkapkan dalam bab ini meliputi jenis penelitian, definisi konseptual, definisi operasional, penentuan informan, teknik pengumpulan data, metode yang digunakan dan teknik analisis data.

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif, hal tersebut dikarenakan pada penyajian hasil

data penelitian hanya tulisan-tulisan (lisan) atau deskriptif. Jenis penelitian kualitatif yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku apa yang diamati (Moleong, 2002). Penelitian dengan tipe ini dimaksudkan untuk memahami bagaimana realitas atau fenomena terjadi menurut pengetahuan dan pemahaman subjek penelitian.

## **3.2 Defenisi Konsep dan Defenisi Operasional**

### **3.2.1 Defenisi Konsep**

a. Pengguna *game online* adalah :

seorang yang sudah kecanduan game online, mereka memiliki pandangan yang berbeda. Bagi sebagian orang bermain game online adalah kegiatan yang menyenangkan. Sebagian lagi menempatkan kegiatan bermain game online sebagai kegiatan Menurut Adams & Rollings (2007) "*game online* merupakan permainan (games) yang dapat di akses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan." Pada prinsipnya game online adalah permainan yang dimainkan secara massal. Mereka yang sudah menjadi pecandu berat berpendapat bahwa game online mampu memberikan sesuatu yang membuat mereka senang, sehingga yang pada akhirnya mereka lebih banyak menghabiskan waktu mereka untuk bermain game online secara terus menerus.

b. Keberfungsian sosial :

Keberfungsian sosial mengacu kepada cara-cara yang digunakan seseorang sebagai individu, maupun kolektifitas sebagai keluarga, organisasi, komuniti atau kesatuan masyarakat dalam bertingkah laku atau bertindak dalam melaksanakan tugas-tugas kehidupan yang meliputi aspek dalam menjalankan peranan sosial, memenuhi kebutuhan dan pemecahan permasalahan sosial.

### 3.2.2 Defenisi Operasional

Secara Operasional pengguna *game online* dewasa dapat dilihat dengan kategori :

Aspek-aspek kecanduan :

- Keasyikan dan adanya distorsi kognitif, perasaan ingin menyendiri, dan kerusakan perilaku.
- *Mood modification* : melarikan diri dari perasaan atau keadaan baik dari keluarga maupun dalam masyarakat.
- Konflik, baik konflik antar pribadi pecandu, konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, kehidupan sosial, hobbi dan minat), atau bahkan konflik dalam diri pecandu itu sendiri (*konflik intrapsikis*).

Secara Operasional Keberfungsian sosial pengguna *game online* dilihat dengan indikator :

4. Kemampuan untuk melaksanakan peranan sosial, dioperasionalkan menjadi :
  - Kemampuan dalam melaksanakan peranan dalam keluarga

- Kemampuan dalam melaksanakan peranan sebagai kepala keluarga/ibu rumah tangga
  - Kemampuan dalam melaksanakan peranan di tempat kerja
5. Kemampuan untuk memenuhi kebutuhan, dioperasionalkan menjadi :
- Kebutuhan pokok (papan, sandang & pangan)
  - Kemampuan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan
  - Kemampuan untuk memenuhi kebutuhan kesehatan
6. Kemampuan untuk memecahkan permasalahan sosial yang dimiliki, dioperasionalkan menjadi :
- Kemampuan dalam menghadapi goncangan dan tekanan, baik secara ekonomi maupun psikososial

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Untuk pengambilan data, penulis akan melakukan pendekatan dan wawancara terhadap subjek penelitian, yaitu; Orang Dewasa (18-26 tahun) yang aktif dan mahir dalam bermain serta paham mengenai *game online*. Teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

#### 1) Observasi

Pengamatan pada subjek penelitian untuk mendapatkan bukti data sehubungan dengan perilaku terbuka subjek penelitian. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data, menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati secara langsung.

Menurut Prof. Heru (2006), pengamatan atau observasi dalam konteks penelitian ilmiah adalah studi yang disengaja dan dilakukan secara sistematis, terencana, terarah, pada tujuan dengan mengamati dan mencatat fenomena atau perilaku satu atau sekelompok orang dalam konteks kehidupan sehari-hari dan memperhatikan syarat-syarat penelitian ilmiah. Dengan demikian hasil penelitian dan pengamatan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

## 2) Wawancara

wawancara adalah percakapan informal (*the informal conversational interview*) yang tidak terstruktur, spontan dan luwes sesuai dengan perkembangan di lapangan. Dalam hal ini peneliti mengadakan interaksi langsung dengan narasumber atau informan yang diteliti.

### **3.4 Studi Pustaka**

Untuk data tambahan dilakukan teknik pengumpulan data melalui studi pustaka. Data dikumpulkan dari berbagai literature/referensi berupa buku-buku, dokumen, dan artikel dari internet sebagai tambahan data untuk penelitian ini.

### **3.5 Penentuan Informan**

Informan adalah seseorang atau anggota kelompok yang diriset dan diharapkan mempunyai informasi penting. Adapun informan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Informan Kunci terdiri dari :

- a. Semua orang dewasa (18 - 26 tahun) pengguna *game online*
2. Informan Pokok terdiri dari :
  - a. Pemilik warnet
  - b. Ketua RT
3. Informan Tambahan
  - a. Masyarakat

### **3.6 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang penulis lakukan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan dengan tujuan memberikan makna, menafsirkan, dan mentransformasikan data ke dalam uraian kata-kata yang kemudian akan menarik kesimpulan-kesimpulan yang mengarah pada maksud penelitian yang telah ditentukan sebelumnya.

Analisis dilakukan secara deduktif untuk melihat interpretative (kesan atau menafsirkan) tentang realitas atau masalah penelitian secara holistik (hubungan fungsi dari satu bagian penelitian ke penelitian keseluruhan) dalam setting yang telah ditentukan. Artinya, temuan yang dihasilkan bersifat terbatas pada realitas yang diamati.