

BAB IV

DESKRIPSI WILAYAH

4.1 Sejarah dan Keadaan Wilayah Kelurahan Panorama

4.1.1 Sejarah Wilayah Kelurahan Panorama

Penduduk asli yang berada di Kelurahan Panorama berasal dari daerah Lembak atau disebut dengan Suku Lembak, Kelurahan Panorama terletak di dalam wilayah Kecamatan Gading Cempaka tapi baru-baru ini Kecamatan telah dimekarkan menjadi Kecamatan Singaran Patih. Kelurahan Panorama adalah salah satu Kelurahan yang letaknya di Tengah Kota Bengkulu, Kelurahan Panorama berdiri pada tahun 1981 dengan luas 292,95 Ha.

Menurut Ramadani selaku Lurah Panorama mengatakan bahwa Penduduk Kelurahan Panorama didominasi oleh penduduk asli yang bersuku Lembak. Sehingga kearifan dan adat istiadat Suku Lembak sangat kental dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Kelurahan Panorama, berbaur dengan adat istiadat penduduk minoritas (Padang, Jawa, Sunda Palembang dan Batak), dengan berbagai ragam mata pencarian dan usaha, dari buruh tani sampai dosen. Di mana letak geografis Kelurahan Panorama sebagian adalah pesawahan di tengah kota, prasarana umum sebagai penunjang laju ekonomi di Kelurahan Panorama dan sebagian lagi adalah pemukiman penduduk. Di bawah ini adalah Tabel rincian dari Luas Wilayah Kelurahan Panorama Kecamatan Singaran Pati Kota

Bengkulu, sehingga dapat kita lihat rincian geografis dari pembagian wilayah menurut fungsi dan kegunaannya seperti pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.1
Luas Wilayah Kelurahan Panorama
Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu

No	Wilayah Kelurahan Panorama	Luas Wilayah
1	Pemukiman	90 Ha/M ²
2	Persawahan	104 Ha/M ²
3	Perkebunan	8,75 Ha/M ²
4	Kuburan	1,75 Ha/M ²
5	Perkantoran	2,25 Ha/M ²
6	Prasarana Umum	86,2 Ha/M ²
Total Luas		± 292,95 Ha/M²

Sumber : Profil Kelurahan Panorama 2012-2013

Dari tabel 4.1 tersebut di atas, dapat dijelaskan bahwa dari luas Kelurahan Panorama Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu yang ± 292,95 hektar, ternyata daerah Persawahan dengan luas ±104 Ha/M² adalah wilayah paling terluas, dan daerah Kuburan dengan luas ±1,75 Ha/M² adalah wilayah paling terkecil dalam lingkup Kelurahan Panorama. Itu berarti sisanya terbagi dalam lingkup Pemukiman, Perkebunan, Perkantoran dan Prasarana Umum. Hingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mata pencarian penduduknya adalah Buruh Petani.

4.2 Letak Geografis Kelurahan Panorama

Kelurahan Panorama merupakan salah satu Kelurahan dari Kecamatan Singaran Patih Kota Bengkulu, dengan topografi dataran dan pesawahan. Kelurahan Panorama yang terletak dalam Kecamatan Singaran Patih Kota Bengkulu memiliki batas-batas wilayah pemisah dari kelurahan-kelurahan

tetapnganya. Batas wilayah dari Kelurahan Panorama Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu seperti yang terlihat dibawah ini :

- a. Di sebelah Utara berbatasan dengan Kelurahan Tebeng atau Kebun Tebeng
- b. Di sebelah Selatan berbatasan dengan Kelurahan Lingkar Timur
- c. Di sebelah Timur berbatasan dengan Kelurahan Padang Nangka dan Dusun Besar
- d. Di sebelah Barat berbatasan dengan Kelurahan Jembatan Kecil

4.3 Keadaan Sosial

Dari tabel 4.2 di bawah ini, dapat dijelaskan bahwa jumlah penduduk Kelurahan Panorama Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu, memiliki penduduk sebanyak 12.570 jiwa yang terdiri dari 6.294 jiwa Laki-laki dan 6.276 jiwa perempuan dengan jumlah KK sebanyak 3782.

Tabel 4.2
Jumlah Penduduk Kelurahan Panorama
Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu

No	Penduduk Kelurahan Panorama	Jumlah Penduduk
1	Laki-laki	6294
2	Perempuan	6276
Jumlah Total		12570

Sumber : Profil Kelurahan Panorama 2012-2013

Dengan tingkat pendidikan penduduk yang beragam, dari yang tidak/belum sekolah hingga Strata Tiga atau setingkat Doktor/Guru Besar, membuat kehidupan di Kelurahan Panorama semakin berwarna.

Seperti yang terlihat pada Tabel 4.4 di bawah ini, Tingkat Pendidikan yang dimiliki oleh Penduduk di Kelurahan Panorama Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu bervariasi, sebagai berikut ini :

Tabel 4.3
Pendidikan Penduduk Kelurahan Panorama
Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah (orang)	Persentase (%)
1	Tidak/Belum Sekolah	1650	13,13
2	Tidak Tamat SD/Sederajat	1506	11,95
3	Tamat SD Sederajat	1765	14,04
4	SLTP/Sederajat	1486	11,82
5	SLTA/Sederajat	5008	39,84
6	Diploma I/II	166	1,32
7	Akademi/Diploma III/Sarjana Muda	243	1,94
8	Strata I	659	5,24
9	Strata II	83	0,66
10	Strata III	4	0,03
Jumlah Total		12570	100

Sumber : Profil Kelurahan Panorama 2012-2013

Dari tabel 4.4 tersebut di atas, dapat dijelaskan bahwa jumlah penduduk Kelurahan Panorama adalah usia sekolah dalam hal ini SLTA Sederajat paling mendominasi sebanyak 5008 orang atau 39,84% dari jumlah penduduk, serta pendidikan tertinggi dalam lingkup Kelurahan Panorama adalah Strata III sebanyak 4 orang atau 0,03% dari jumlah penduduk. Hingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas penduduk Panorama di dominasi oleh anak-anak usia sekolah dalam hal ini adalah anak-anak usia SLTA sederajat, walau ada juga sebagian dari penduduk yang belum atau bahkan putus sekolah sebanyak 3156 orang atau 25,07% dari jumlah penduduk, selebihnya yang 7402 orang atau 58,91% dari

jumlah penduduk Kelurahan Panorama adalah SD sederajat, SLTP sederajat, Diploma I/II, Sarjana Muda/DIII, Strata I dan Strata 2.

Luas wilayah yang dimanfaatkan untuk kehidupan sehari-hari baik untuk pemukiman maupun fasilitas masyarakat di Kelurahan Panorama, terlihat dalam tabel berikut :

Tabel 4.4
Fasilitas Masyarakat di Kelurahan Panorama
Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu

No	Fasilitas Masyarakat	Luas/M ²
1	Perkantoran Pemerintahan	2,25 Ha/M ²
2	Pemukaman Umum	1,75 Ha/M ²
3	Fasilitas Umum : Masjid, Pasar Tradisional dan Tempat Wisata	4 Ha/M ²
4	Bangunan Sekolah : Paud/Tk, SD/Sederajat, SLTP/Sederajat dan SLTA/Sederajat	3,31 Ha/M ²
Jumlah Total		±11,31 Ha/M²

Sumber : Profil Kelurahan Panorama 2012-2013

Dari tabel 4.6 tersebut di atas, dapat dijelaskan bahwa Fasilitas Masyarakat di Kelurahan Panorama yang memiliki luas ±11,31 Ha/M² adalah sebagai berikut : Fasilitas Umum yang terdiri dari masjid, pasar tradisional dan tempat wisata memiliki luas sekitar 4 Ha/M² merupakan wilayah terluas dan Pemukiman Umum 1,75 Ha/M² merupakan wilayah terkecil dalam fasilitas masyarakat yang ada dalam Pemerintahan Kelurahan Panorama. Itu berarti 5,56 Ha/M² lainnya adalah Perkantoran Pemerintah dan Bangunan Sekolah.

Karena Kelurahan Panorama masih memiliki lahan pertanian, maka sebagian penduduknya bermata pencarian seperti terlihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5

**Jenis Pekerjaan penduduk Kelurahan Panorama
Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu**

No	Jenis Pekerjaan	Jumlah (orang)	Persentase (%)
1	Petani	154	4.44
2	Buruh Tani	1018	29.44
3	Pegawai Negeri Sipil	932	26.92
4	Pengrajin	329	9.50
5	Pedagang Keliling	426	12.34
6	Peternak	40	1.15
7	Montir	217	6.26
8	Dokter Swasta	1	0.02
9	Perawat	26	0.75
10	Pembantu Rumah Tangga	49	1.41
11	TNI/POLRI	35	1
12	Pensiunan PNS/TNI/POLRI	229	6.61
13	Notaris	1	0.02
14	Bidan	5	0.14
Jumlah Total		3462	100

Sumber : Profil Kelurahan Panorama 2012-2013

Dari tabel 4.7 tersebut di atas, dapat dijelaskan bahwa Pekerjaan penduduk Kelurahan Panorama sebagian besar adalah Buruh Tani yaitu 1018 orang atau 29,44% dari jumlah penduduk yang bekerja, sebagian kecil adalah Dokter Swasta dan Notaris yaitu 1 orang atau 0,02% dari jumlah penduduk yang bekerja. Selebihnya yang 2442 orang atau 70,52% dari jumlah penduduk yang bekerja terbagi dalam bermacam-macam profesi (*seperti yang dapat dilihat pada table di atas*). Terakhir adalah saran kesehatan yang ada di Kelurahan Panorama Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu sebagai pertolongan pertama kesehatan penduduk Panorama, seperti terlihat dalam tabel berikut :

**Tabel 4.6
Prasarana Kesehatan Penduduk Kelurahan Panorama
Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu**

No	Sarana Kesehatan	Jumlah
1	Puskemas Pembantu	1
2	Apotik	2
3	Posyandu	5
4	Toko Obat	3
5	Balai Pengobatan Alternatif/Swasta	1
6	Praktek Dokter	3
7	Rumah Bersalin	2
Jumlah Total Sarana Kesehatan		17

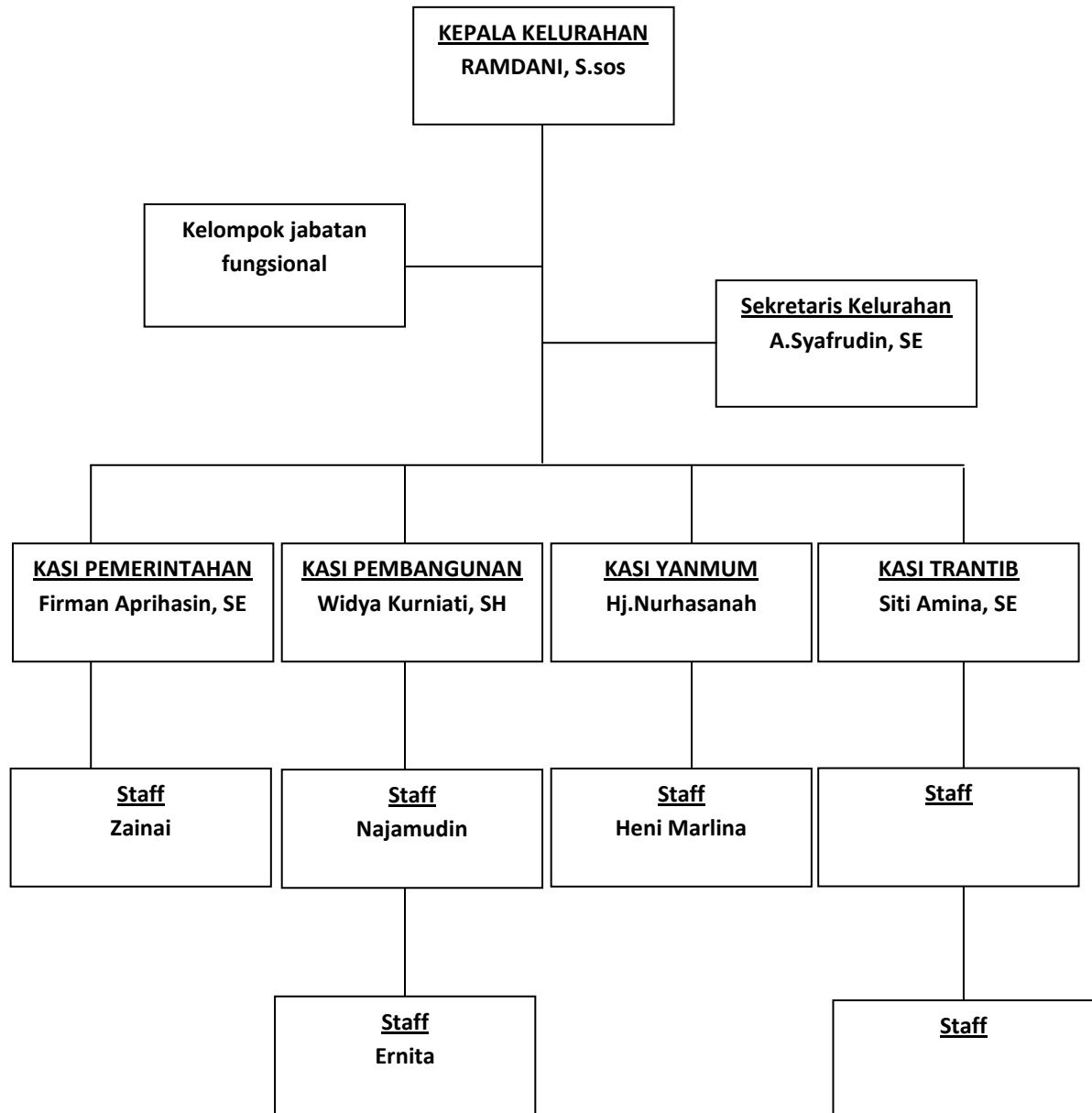
Sumber : Profil Kelurahan Panorama 2012-2013

Dari tabel 4.9 tersebut di atas, dapat dijelaskan bahwa Sarana Kesehatan penduduk Kelurahan Panorama Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu adalah *Puskemas Pembantu 1, Apotik 2, Posyandu 5, Toko Obat 3, Balai Pengobatan Alternatif/Swasta 1, Praktek Dokter 3, Rumah Bersalin 2.*

4.4 Strukur Organisasi dan Tata Pemerintahan

Berikut adalah Bagan Struktur Organisasi di Kelurahan Panorama Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu berdasarkan Perda No.11 Tanggal 11 Juni Tahun 2008, dengan jabatan tertinggi yaitu Lurah, kemudian dibawahnya ada Jabatan Fungsional diteruskan dengan Sekretaris Lurah. Untuk menunjang roda pemerintahan dan program-program pemerintah maka dalam sistem organisasi pemerintahan Kelurahan Panorama Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu memiliki Kasi Pemerintahan, Kasi Pembangunan, Kasi Yanmun dan Trantib, seperti yang terlihat pada susunan struktur organisasi di bawah ini :

**STRUKTUR KELURAHAN PANORAMA
KECAMATAN SINGARAN PATI KOTA BENGKULU**



Sumber : Profil Kelurahan Panorama 2013

4.5 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

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.

4.6 Karakteristik Informan Penelitian

Tabel 4.7
Kriteria Informan

No	Nama	Usia	Pendidikan	Pekerjaan
1	AD	24 Thn	D3	PENGGUNA (PNS)
2	RA	22 Thn	SLTA	PENGGUNA (TUNA KERJA)
3	IBN	26 Thn	SLTA	PENGGUNA (WIRUSAHA)
4	AR	19 Thn	SLTP	PENGGUNA (KULI KASAR)
5	YK	25 Thn	SLTA	PENGGUNA (KARYAWAN)
6	PR	22 Thn	SLTA	PENGGUNA (MAHASISWA)
7	FB	22 Thn	S1	PENGGUNA (AHLI KESEHATAN)
8	Drs.Y I	41 Thn	S1	KETUA RW (PNS)
9	S	47 Thn	S1	KETUA RT (PNS)
10	A	31 Thn	SLTA	PEMILIK WARNET GEMILANG
11	R	35 Thn	SLTA	PEMILIK WARNET QUAIL
12	Uj	37 Thn	SLTA	PEMILIK WARNET BIMA
13	S A	52 Thn	S1	KETUA ADAT
14	Am	39 Thn	SLTA	PENGURUS MASJID (PEDAGANG)

Sumber: hasil penelitian September – Oktober 2013

Terkait dengan bagaimana keberfungsian sosial orang dewasa pengguna *game online*, peneliti telah berhasil mewawancarai setidaknya 14 orang informan yang terdiri dari 7 orang pengguna *game online* sebagai informan Kunci, 3 orang pemilik warnet serta 1 orang ketua RW dan 1 orang ketua RT sebagai informan Pokok, lalu 1 orang ketua Adat serta 1 orang pengurus masjid sebagai informan Tambahan. Untuk menggali data yang berkaitan dengan keberfungsian sosial orang dewasa pengguna *game online*, maka peneliti melakukan teknik wawancara mendalam kepada para informan. Oleh karena itu, ketiga karakteristik tersebut

harus berkaitan satu dengan yang lainnya serta merupakan satu kesatuan yang utuh dalam lingkup masyarakat. Karakteristik informan pertama adalah Pengguna *Game Online* atau di sebut dengan informan kunci, karakteristik kedua adalah Pemilik Warnet atau di sebut dengan informan pokok, dan karakteristik ketiga adalah masyarakat di sekitar Kelurahan Panorama atau di sebut dengan informan tambahan.

Status yang berbeda antara pemain game online dari masing-masing informan akan membantu sang peneliti agar lebih mempermudah dalam memperoleh data untuk pelaksanaan penelitian ini. Keberfungsian orang dewasa pengguna *game online* dapat dilihat dari pendapat masyarakat di sekitar Kelurahan Panorama maupun dari pemilik warnet tempat di mana mereka sering bermain.

4.6.1 Karakteristik Informan Kunci yaitu Pengguna *Game Online* Menurut Usia, Pendidikan, dan Pekerjaan

Untuk menggali data yang berkaitan dengan keberfungsian sosial orang dewasa pengguna *game online*, maka peneliti melakukan teknik wawancara mendalam kepada informan adapun hasil penelitian mengenai karakteristik informan kunci:

Tabel 4.8
Kriteria Informan Kunci

No	Nama	Usia	Pendidikan	Pekerjaan
1	AD	24 Thn	D3	PENGGUNA (PNS)
2	RA	22 Thn	SLTA	PENGGUNA (TUNA KERJA)
3	IBN	26 Thn	SLTA	PENGGUNA (WIRUSAHA)
4	AR	19 Thn	SLTP	PENGGUNA (KULI KASAR)
5	YK	25 Thn	SLTA	PENGGUNA (KARYAWAN)
6	PR	22 Thn	SLTA	PENGGUNA (MAHASISWA)
7	FB	22 Thn	S1	PENGGUNA (AHLI KESEHATAN)

Sumber: hasil penelitian September-Oktober 2013

Berdasarkan tabel di atas maka didapatkan data dari informan Kunci sebagai berikut :

1. Informan yang pertama adalah seorang berusia 24 tahun yang bernama AD, Yang menyelesaikan pendidikan pada tingkat D3 dan ia bekerja sebagai PNS di sebuah instansi Pemerintah Kota Bengkulu.
2. Informan yang kedua adalah seorang berusia 22 tahun yang bernama RA, Yang menyelesaikan pendidikan pada tingkat SLTA dan ia tidak bekerja atau tuna kerja.
3. Informan yang ketiga adalah seorang berusia 26 tahun yang bernama IBN, Yang menyelesaikan pendidikan pada tingkat SLTA dan ia seorang Wirausaha dalam bidang perdagangan.
4. Informan yang keempat adalah seorang berusia 19 tahun yang bernama AR, Yang menyelesaikan pendidikan pada tingkat SLTP dan ia tidak bekerja atau sesekali menjadi kuli di sebuah toko material bangunan.

5. Informan yang kelima adalah seorang berusia 25 tahun yang bernama YK, Yang menyelesaikan pendidikan pada tingkat SLTA dan ia bekerja sebagai karyawan di sebuah perusahaan jasa.
6. Informan yang keenam adalah seorang berusia 22 tahun yang bernama PR, Yang menyelesaikan pendidikan pada tingkat SLTA dan ia seorang mahasiswa di sebuah perguruan tinggi negeri di Kota Bengkulu.
7. Informan yang ketujuh adalah seorang berusia 22 tahun yang bernama FB, Yang menyelesaikan pendidikan pada tingkat SI dan ia bekerja sebagai tenaga ahli kesehatan di sebuah instansi Pemerintah Kota Bengkulu.

Hingga dapat disimpulkan bahwa para pengguna *game online* memiliki usia rata-rata 20 tahun hingga 30 tahun dengan tingkat pendidikan yang merata, yaitu SLTA, dan dilihat dari pekerjaan pun bervariasi, dari yang tidak bekerja hingga Pegawai Negeri Sipil.

4.6.2 Karakteristik Informan Pokok yaitu Ketua RW, Ketua RT, dan Pemilik Warnet Menurut Usia, Pendidikan, dan Pekerjaan

Peneliti sengaja menetapkan informan yang diambil adalah informan yang berlatar belakang sebagai Ketua RW, Ketua RT, dan pemilik warnet, karena dengan demikian akan muncul jawaban-jawaban yang kritis, objektif dan dapat dipercaya. Dari hasil penelitian yang dilaksanakan di daerah Panorama, maka usia pendidikan, dan pekerjaan Informan Pokok adalah sebagai berikut :

Tabel 4.9
Kriteria Informan Pokok

No	Nama	Usia	Pendidikan	Profesi
1	Drs.Y I	41 Thn	S1	KETUA RW (PNS)
2	S	47 Thn	S1	KETUA RT (PNS)
3	A	31 Thn	SLTA	PEMILIK WARNET GEMILANG
4	R	35 Thn	SLTA	PEMILIK WARNET QUAIL
5	Uj	37 Thn	SLTA	PEMILIK WARNET BIMA

Sumber: hasil penelitian September-Oktober 2013

Berdasarkan tabel di atas maka didapatlah data dari informan Kunci sebagai berikut :

1. Informan yang pertama berusia 41 tahun yang bernama Drs. Y I, Yang menyelesaikan pendidikan pada tingkat SI dan ia bekerja sebagai PNS di sebuah instansi Pemerintah Kota Bengkulu, serta di percaya sebagai Ketua RW.
2. Informan yang kedua berusia 47 tahun yang bernama S, Yang menyelesaikan pendidikan pada tingkat SI dan ia bekerja sebagai PNS di sebuah instansi Pemerintah Kota Bengkulu, serta di percaya sebagai Ketua RT.
3. Informan yang ketiga berusia 31 tahun yang bernama A, Yang menyelesaikan pendidikan pada tingkat SLTA dan pemilik warnet di daerah Panorama.
4. Informan yang keempat berusia 35 tahun yang bernama R, Yang menyelesaikan pendidikan pada tingkat SLTA dan pemilik warnet di daerah Panorama.
5. Informan yang kelima berusia 37 tahun yang bernama Uj, Yang menyelesaikan pendidikan pada tingkat SLTA dan pemilik warnet di daerah Panorama.

Dari karakteristik Informan Pokok yang bermacam-macam, peneliti berharap mendapatkan informasi tentang pengguna *game online*. Terlebih dalam data Informan terdapat dua orang ketua lingkungan, sehingga akan mendapatkan data yang lebih kompeten.

4.6.3 Karakteristik Informan Tambahan yaitu Ketua Adat dan Penjaga Masjid Menurut Usia, Pendidikan, dan Pekerjaan

Adapun kriteria untuk informan tambahan adalah masyarakat sekitar warnet, dalam hal ini peneliti mewawancarai masyarakat yang berdomisili di Kelurahan Panorama, Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu. Dengan data informan sebagai berikut :

Tabel 4.1
Kriteria Informan Tambahan

No	Nama	Pendidikan	Usia	Profesi
1.	S A	S1	52	Ketua Adat
2.	Am	SLTA	39	Pedagang/Bendahara Masjid AL-Huda Panorama

Sumber: hasil penelitian September-Oktober 2013

Berdasarkan tabel di atas maka didapatkan data dari informan tambahan sebagai berikut :

1. Informan yang pertama selaku perwakilan dari tokoh masyarakat yang berusia 52 tahun bernama SA, beliau menyelesaikan pendidikan pada tingkat SI dan seorang pensiunan Pegawai Pemerintah serta di percaya

oleh masyarakat sebagai Pemuka atau Tokoh Adat di Kelurahan Panorama.

2. Informan yang kedua perwakilan dari tokoh agama yang berusia 39 tahun bernama Am, beliau menyelesaikan pendidikan pada tingkat SLTA dan pekerjaan sehari-hari adalah pedagang serta di percaya masyarakat sebagai bendahara Masjid AL-HUDA Panorama.

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Penelitian

Pada bab ini, peneliti memaparkan hasil penelitian yang didapatkan berdasarkan hasil wawancara, obeservasi, dan studi dokumentasi sebagai metode penelitian ini.

Berdasarkan pengambilan data yang telah dilakukan mulai tanggal 5 September sampai dengan 5 Oktober 2013, informan terbagi menjadi 7 informan kunci, 5 informan pokok, dan 2 informan tambahan. Informan kunci ditentukan oleh peneliti yaitu semua orang dewasa pengguna *Game Online* (pecandu) yang berumur 18 – 26 tahun. Informan pokok terdiri dari 3 Pemilik Warnet, 1 Ketua RT, dan 1 ketua RW. Dan informan tambahan adalah masyarakat sekitar warnet di Kelurahan Panorama Bengkulu.

Dalam prosesnya peneliti menemukan bahwa semua informan, yang kemudian diwawancarai dalam penelitian ini, terdiri dari laki-laki baik pengguna *game online* di ketiga warnet Kelurahan Panorama tersebut, ketiga pemilik warnet, dan masyarakat Kelurahan Panorama yang berdomisili di sekitar warnet-warnet tersebut.

Status sosial pengguna *game online* memiliki status pekerjaan yang bervariasi, yaitu mulai dari PNS, mahasiswa, dan bahkan pengangguran. Sehingga peneliti berharap mendapatkan hasil wawancara yang bervariasi pula. Dalam hal ini tentu mereka mengetahui tentang bagaimana kondisi sosialisasi *game online* terhadap kehidupan mereka.

Sedangkan dari tingkat pendidikan dan usia, informan kunci memiliki latar belakang pendidikan yang berbeda yaitu sarjana strata satu (1) diploma tiga (1), dan sekolah menengah atas (4), sekolah menengah pertama (1) yang berusia antara 18-26 tahun. Pada usia ini manusia sudah dianggap cukup matang dalam menghadapi persoalan dan mengambil tindakan. Hingga dapat mempengaruhi kemampuan sosial mereka baik di keluarga maupun dimasyarakat.

Menyadari kemampuan untuk melaksanakan peranan sosial dalam lingkungan keluarga maupun di masyarakat baik sebagai anak maupun pemuda, tentu mereka juga mulai menyadari bahwa ada tuntutan untuk membela keluarga dan bekerjasama dengan orang-orang disekitarnya. Pada tahap ini lawan berinteraksi semakin banyak dan hubungannya semakin kompleks. Individu mulai berhubungan dengan orang-orang di luar rumah. Peraturan-peraturan yang berlaku di luar keluarganya secara bertahap juga mulai dipahami. Bersamaan dengan itu, mereka mulai menyadari bahwa ada norma tertentu yang berlaku di luar keluarganya.

Apabila seseorang mampu dalam melaksanakan peranan sebagai pemuda/anak dalam keluarga, maka dapat dinyatakan bahwa seseorang tersebut telah dianggap dewasa. Dia sudah dapat menempatkan dirinya pada posisi masyarakat secara luas. Dengan kata lain, ia dapat bertenggang rasa tidak hanya dengan orang-orang yang berinteraksi dengannya tapi juga dengan masyarakat luas.

Para pemuda harus tahu bagaimana cara berkomunikasi secara suportif dan bagaimana mengungkapkan ide-ide mereka secara jelas dan bagaimana

mendengar dengan efektif sebagai wujud kemampuan mereka dalam melaksanakan peranan di tempat kerja untuk membangun hubungan kerja yang baik.

Hubungan kerja yang baik juga akan dipengaruhi oleh kemampuan untuk melakukan komunikasi interpersonal dengan baik. Sehingga pemuda harus mampu untuk menyampaikan informasi dengan baik dan kreatif pula agar suatu ide dan gagasan yang baik mendapatkan kesempatan untuk dipilih. Oleh karena itu, orang yang mempunyai ide dan gagasan tersebut harus mampu untuk menjelaskannya dengan baik.

5.2 Keberfungsian Pengguna *game online*

Untuk mengetahui keberfungsian pengguna *game online* dalam perspektif orang dewasa maka diadakanlah wawancara. Dan yang menjadi fokus dalam wawancara ini adalah pengguna *game online*.

Pengguna *game online* juga memiliki kehidupan bermasyarakat, walau terkadang mereka asyik dengan dunianya sendiri bila telah berhadapan dengan apa yang mereka mainkan. Pengguna *game online* yang menjadi informan kunci penelitian ini menyebutkan bahwa apa yang mereka lakukan adalah sekedar penghilang stress semata. Hal tersebut sebanding dengan yang didapat dalam hasil wawancara terhadap pengguna *Game Online*.

Berikut petikan wawancara peneliti dengan pengguna *Game Online* (pecandu), AD pada tanggal 18 September 2013 pukul 14.00 WIB adalah;

“sangat menyenangkan, karena dapek menghilangkan stress.., ambo mendapekkan apopun yang ambo punyo sekarang ko sebagaian dari bermain game online la, jadi sangat menguntungkan bagi ambo, kareno selain dapek menambah pemasukan jugo dapek menyalurkan

hobby.. sebagai bagian dari keluarga alhamdulillah idak begitu merepotkan keluarga hehehe mungkin karena ambo la kerjo hmm di tempek kerjo pun biaso ajo idak begitu berpegaruh dalam berinteraksi dengan teman-teman sekerjo.. biso dibilang sebagai pemuda, ambo la biso dibilang mapan sehingga idak terlalu menjadi perhatian masyarakat dengan apo yang ambo lakukan sekarang ni..”
(Wawancara AD informan Kunci 18 September 2013)

“sangat menyenangkan, karena dapat menghilangkan stress.., saya mendapatkan apapun yang saya punya sekarang sebagaian dari bermain game online, jadi sangat menguntungkan bagi saya, karena selain dapat menambah pemasukan juga dapat menyalurkan hobby.. sebagai bagian dari keluarga alhamdulillah tidak begitu merepotkan keluarga hehehe mungkin karena saya sudah kerja hmm di tempat kerja pun biasa saja tidak begitu berpegaruh dalam berinteraksi dengan teman-teman sekerja.. bisa dibilang sebagai pemuda, saya sudah bisa dibilang mapan sehingga tidak terlalu menjadi perhatian masyarakat dengan apa yang saya lakukan sekarang ni..”
(Wawancara AD informan Kunci 18 September 2013)

Dari pernyataan AD dapat dilihat bahwa selain sebagai penghilang stress, *game online* juga sebagai wadah untuk mendapatkan uang. Entah itu terlepas dari hobby atau pelarian semata, namun *game online* telah memberikan keuntungan finansial bagi sebagian Informan. Mungkin dari itu pula yang membuat mereka terkadang lupa waktu, seperti yang diungkapkan oleh RA pada tanggal 20 September 2013 pukul 13.00 WIB berikut ini:

“ terkadang kami bermain cukup lama berkisar 1 sampai dengan 3 jam, tapi terkadang kami bisa bermain lebih dari itu. Mengenai sudah berapa lama kami bermain game online, kami merasa masih baru dalam permianan ini sekitar 6 atau 7 bulanan.”
(Wawancara RA informan Kunci 20 September 2013)

Berdasarkan hasil wawancara di atas maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa sebagian dari para pemain *game online* merasa sangat diuntungkan dengan apa yang mereka lakukan saat ini, selain sebagai sarana untuk menyalurkan hobi

juga sebagai sarana mencari keuntungan dalam segi finansial untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, walau harus menghabiskan waktu berjam-jam.

Selain kemampuan dalam keluarga maupun masyarakat, ada kemampuan lain yang harus diperhatikan yaitu, kemampuan untuk memenuhi kebutuhan operasional yang mencakup kebutuhan pokok (papan, sandang & pangan), kemampuan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan, dan kemampuan untuk memenuhi kebutuhan kesehatan.

Kemampuan operasional adalah kemampuan yang menjadi sebuah prioritas utama dalam kehidupan keseharian dalam memenuhi kebutuhan hidup. Kebutuhan hidup adalah salah satu aspek psikologis yang menggerakkan makhluk hidup dalam aktivitas-aktivitasnya dan menjadi dasar (alasan) berusaha. Pada dasarnya, manusia bekerja mempunyai tujuan tertentu, yaitu memenuhi kebutuhan. Kebutuhan tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari. Selama hidup manusia membutuhkan bermacam-macam kebutuhan, seperti makanan, pakaian, perumahan, pendidikan, dan kesehatan. Kebutuhan juga dipengaruhi oleh kebudayaan, lingkungan, waktu, dan agama. Semakin tinggi tingkat kebudayaan suatu masyarakat, semakin tinggi/banyak pula macam kebutuhan yang harus dipenuhi. Begitu juga untuk lingkungan, waktu, dan agama.

Model akademis kebutuhan yang paling terkenal adalah model yang dikembangkan oleh *Abraham Maslow*. Dalam model itu, ia menyatakan bahwa manusia memiliki berbagai tingkat kebutuhan, mulai dari *keamanan* sampai *aktualisasi diri*. Berbagai macam kebutuhan manusia tergantung dari

sudut mana kita memandang kebutuhan itu. Kebutuhan yang paling penting dalam kehidupan manusia adalah kebutuhan primer, sekunder dan tersier.

Kebutuhan manusia yang terus meningkat menyebabkan ilmu pengetahuan dan teknologi juga semakin meningkat. Kebutuhan pokok (primer) manusia adalah sandang, pangan dan papan.

Seperti yang juga diungkapkan oleh RA pada 20 September 2013 pukul 13.30 yang mengatakan bahwa :

“dengan bermain game online dapek membantu sedikit perekonomian keluarga, kareno kalu mengandalkan gaji belum biso menutupi kebutuhan sehari-hari..., Sehingga menurut ambo idak ado yang dirugikan hahaha malah mungkin sangat beruntung dan memberikan kebaikan untuk ambo dengan bertambahnya pendapatan dari segi financial, kebanyakan game online yang bersifat individu lebih banyak memberikan keuntungan dalam segi financial... itu jugo la dapek membantu untuk kehidupan sehari-hari...”(Wawancara dengan RA informan Kunci pada 20 September 2013)

“dengan bermain game online dapat membantu sedikit perekonomian keluarga, karena kalau mengandalkan gaji belum bisa menutupi kebutuhan sehari-hari..., Sehingga menurut saya tidak ada yang dirugikan hahaha malah mungkin sangat beruntung dan memberikan kebaikan untuk saya dengan bertambahnya pendapatan dari segi financial, kebanyakan game online yang bersifat individu lebih banyak memberikan keuntungan dalam segi financial... itu juga sudah dapat membantu untuk kehidupan sehari-hari...”(Wawancara dengan RA informan Kunci pada 20 September 2013)

Tidak hanya itu saja kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan sehari-hari, yang tidak kalah penting dari semua itu adalah kemampuan untuk memecahkan permasalahan sosial yang dimiliki, seperti kemampuan dalam menghadapi goncangan dan tekanan, baik secara ekonomi maupun psikososial.

Dengan demikian, kemampuan adalah sebuah proses dan tujuan. Sebagai proses, kemampuan adalah serangkaian kegiatan untuk memperkuat kekuasaan atau keberdayaan kelompok/individu dalam masyarakat, termasuk individu-individu yang mengalami masalah kemiskinan. Sebagai tujuan, maka kemampuan menunjuk pada keadaan atau hasil yang ingin dicapai oleh sebuah perubahan sosial, yaitu: masyarakat/individu yang berdaya, memiliki kekuasaan atau mempunyai pengetahuan dan kemampuan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya baik yang bersifat fisik, ekonomi, maupun sosial seperti memiliki kepercayaan diri, mampu menyampaikan aspirasi, mempunyai mata pencaharian, berpartisipasi dalam kegiatan sosial, dan mandiri dalam melaksanakan tugas-tugas kehidupannya.

Seperti cuplikan wawancara dengan S selaku ketua RT pada 25 September 2013 pukul 16.30 WIB yang mengatakan bahwa:

“hmm kalau selamo ni belum ado yang meresahkan, terutama dalam lingkungan yang sayo pimpin, karena buat sayo apo yang mereka lakukan adalah hak mereka sebagai warga Negara... Eee selain itu jugo mereka tidak mengganggu ketertiban hmm maksud sayo bahwa mereka masih beraktivitas dan bekerja dengan wajar.....”(Wawancara dengan S informan pokok pada 25 September 2013)

Dari wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa selama pengguna *game online* tidak meresahkan dan mengganggu ketertiban umum maka masyarakat tidak merasa terganggu dengan aktivitas yang mereka lakukan, karena apa yang pengguna lakukan adalah sebagian dari hak sebagai warga negara dalam mendapatkan hiburan.

Hal senada juga diungkapkan oleh A selaku perwakilan pemilik warnet pada 25 September 2013 pukul 20.00 WIB mengatakan bahwa:

“eeeeee.....saya selaku pemilik warnet belum pernah melihat atau menemukan pelanggan saya yang berbuat melanggar hukum, sejauh ini mereka yang datang ke warnet saya murni untuk bermain game setelah seharian mereka bekerja.....”(wawancara dengan A informan pokok pada 25 September 2013)

Dari hasil wawancara di atas sebagian dari pemilik warnet mengatakan bahwa pengguna *game online* hanya sekedar bermain dan mencari hiburan semata, walaupun ada yang berbuat kriminal itu di luar sepengetahuan mereka sebagai pemilik warnet.

Berdasarkan hasil wawancara dengan SA pada tanggal 24 September 2013 pukul 13.00 WIB mengatakan bahwa:

“ eee... yang jelas kalau dari apa yang saya tahu, game online itu hanyalah sekedar permainan biasa tanpa ada unsur-unsur negatif... eemmm... tapi bila ada yang sampai bertindak diluar batas hukum saya juga kurang tahu... selama ini belum terdengar ada hal ganjil berkenaan dengan apa yang adik tanyokan..... tetapi..... eeeemmm...apapun bentuk permainanyo baik positif ataupun negative, semua kembali pada individunyo sendiri.....”(wawancara dengan SA pada 24 September 2013)

Dari petikan wawancara dapat disimpulkan bahwa belum pernah terjadi hal-hal yang meresahkan masyarakat dengan adanya aktifitas permainan *game online*, karena apapun bentuk sebuah kegiatan itu dikembalikan kepada individu itu sendiri apakah ingin mengambil hal positif atau negatif dari apa yang mereka lakukan, hingga tidak merugikan orang lain yang ada disekitarnya.

Lalu Wawancara dengan AM selaku bendahara Masjid AL-Huda pada tanggal 28 September 2013 pukul 18.30 WIB mengatakan bahwa:

“yang saya tahu, game online itu hanyalah sekedar permainan karena anak saya juga sering bermain game online... eemmm... tapi yang saya lihat bukan hanya anak-anak muda saja yang bermain game online, orang dewasa pun menyukainya...”(wawancara kepada Am informan Tambahan pada 28 September 2013)

Berdasarkan hasil wawancara di atas maka tidak dipungkiri bahwa masyarakat yang dalam hal ini diwakilkan para tetua lingkungan telah mengetahui apa yang anak-anak muda lingkungannya lakukan dalam mengisi waktu senggang, selama itu baik dan tidak melanggar hukum. Apapun jenis permainannya semua kembali pada individu itu sendiri, karena mereka lebih tahu mana yang positif atau negatif.

5.3 Pembahasan

5.3.1.Keberfungsian Sosial Dilihat Dari sudut pandang Teori Hirarki Abraham Maslow

5.3.1.1 Kebutuhan Fisik

Ini adalah kebutuhan biologis. Mereka terdiri dari kebutuhan oksigen, makanan, air, dan suhu tubuh relatif konstan. Mereka adalah kebutuhan kuat karena jika seseorang tidak diberi semua kebutuhan, fisiologis yang akan datang pertama dalam pencarian seseorang untuk kepuasan.

Untuk mengetahui bagaimana keberfungsian sosial dilihat dari kebutuhan fisik, dapat dilihat dari seberapa besar kebutuhan fisik yang dibutuhkan oleh informan kunci, seperti dari hasil wawancara yang dilakukan dengan AD pada tanggal 18 September 2013 pukul 14.15 WIB adalah :

“...selama ini kebutuhan fisik tidak terlampau berpengaruh.. hmm mungkin karena ambo masih tinggal dengan Orang tua..., dalam pekerjaan ambo meraso dapat sedikit membatu la eee yo untuk beli

bensin atau rokok jadi la.., kalo ambo dak ado permasalahan dengan keluarga...,”(Wawancara AD informan Kunci 18 September 2013)

Hal senada juga disampaikan oleh RA pada 18 September 2013 Pukul 15.40

WIB yaitu:

“kebutuhan fisik hmm sangat berpengaruh la hehehe karena selain dapat menambah pendapatan dari bermain game online eee yang pasti menambah pemasukan untuk keluarga hahaha...dak do masalah dengan keluarga.., hahaha waktu ambo memang habis untuk maen game.., ambo meraso inilah dunio ambo, dimano ambo meraso diterimo sebagai manusia bukan sebagai pengangguran.., ”(Wawancara RA informan Kunci 18 September 2013)

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa kebutuhan fisik bagi para pemain *game online* tidaklah menjadi sebuah kebutuhan penting karena kebutuhan fisik masih dalam batas yang wajar dan masih menjadi hal yang biasa saja. Kalaupun ada yang berpengaruh, paling tidak karena hasil yang didapat dari bermain *game online* dapat sedikit meringankan beban keluarga.

5.3.1.2 Kebutuhan Keamanan

Ketika semua kebutuhan fisiologis puas dan tidak mengendalikan pikiran dan perilaku lagi, kebutuhan keamanan dapat menjadi aktif. Orang dewasa memiliki sedikit kesadaran akan kebutuhan keamanan, kecuali pada saat darurat atau periode disorganisasi dalam struktur sosial (seperti kerusuhan luas). Dari segi kebutuhan akan keamanan, mereka hanya menanggapi biasa-biasa saja tanpa ada sedikitpun beban yang terlihat.

Berikut merupakan hasil wawancara terhadap AD pada tanggal 18 September 2013 pukul 14.30 WIB:

“hmm kebutuhan keamanan, caknyo hal yang biasa-biasa saja tidak ada yang special dalam kehidupan sehari-hari.., Wawancara AD informan Kunci 18 September 2013)

Selanjutnya hal senada juga disampaikan oleh RA pada 20 September 2013

Pukul 15.45 WIB yaitu:

“tidak ada pengaruhnya dari segi keamanan ataupun perlindungan emm mungkin belum dirasakan penting hahaha.....”(Wawancara dengan RA informan Kunci pada 20 September 2013)

Dalam hal keamanan, para pemain merasa bahwa tak ada yang perlu dicemaskan karena apa yang mereka lakukan tidaklah melanggar hukum, walau ada juga terbersit dalam hati rasa was-was.

5.3.1.3 Kebutuhan Sosial

Ketika kebutuhan untuk keselamatan dan kesejahteraan fisiologis puas, kelas berikutnya yang muncul adalah kebutuhan untuk cinta, sayang dan kepemilikan. Maslow menyatakan bahwa orang mencari kebutuhan sosial untuk mengatasi perasaan kesepian dan keterasingan. Kebutuhan ini menerima cinta, kasih sayang dan memberikan rasa memiliki sebagai anggota keluarga/kelompok.

Berikut adalah hasil wawancara AD pada tanggal 18 September 2013 pukul 14.50 WIB:

“mencintai dan dicintai hahaha bagi ambo samo ajo idak ado perbedaan, toh masyarakat biaso-biaso ajo kareno memang apo yang ambo lakukan bukanlah tindak kriminal..” (Wawancara AD informan Kunci 18 September 2013)

Selanjutnya hal senada juga disampaikan oleh RA pada tanggal 18 September 2013 pukul 16.05 WIB yaitu:

“hmm ambo meraso idak ado perbedaan dalam pergaulan di lingkungan sekitar tempek ambo tinggal, terlebih keluarga ambo eee kareno mereka tahu ambo tidak melakukan sesuatu yang salah.., tapi ado jugo raso idak enak dalam hati ni kareno ambo dak kerjo cak

anak-anak mudo lainnyo.., maen game online ini la tempek ambo biso diterimo..”(Wawancara RA informan Kunci. 18 September 2013)

Sebagian informan merasa masih dapat diterima oleh keluarga mereka karena apa yang mereka lakukan adalah tindakan yang biasa dan tidak melanggar hukum, sehingga apapun yang terjadi mereka merasa selalu bisa diterima dan dihargai sebagai anggota keluarga/kelompok.

5.3.1.4 Kebutuhan Penghargaan

Kebutuhan ini melibatkan kebutuhan harga diri dan kebutuhan untuk seseorang mendapat penghargaan dari orang lain. Manusia memiliki kebutuhan untuk tegas berdasarkan tingkat tinggi stabil diri dan rasa hormat dari orang lain. Ketika kebutuhan ini terpenuhi, orang merasa percaya diri dan berharga sebagai orang di dunia. Ketika kebutuhan ini tidak terpenuhi seseorang akan menjadi frustrasi, merasa rendah diri, lemah, tak berdaya dan tidak berharga.

Berikut adalah hasil wawancara terhadap AD pada tanggal 18 September 2013 pukul 15.10 WIB:

“kalu dalam permainan game online ni dak do yang patut dibanggakan sebenarnya, cuma paling idak pas menang tu la kito meraso bangga nian hehehe apo lagi kalo la dapat duet lebih dari apo yang kito keluarkan selamo bermain, lega nian rasonyo..,yo namonyo manasio la ado raso nak dihargoi, paling idak orang kenal dengan kito kareno baeknyo...”(Wawancara AD informan Kunci 18 September 2013)

Selanjutnya hal senada juga disampaikan oleh RA pada tanggal 18 September 2013 pukul 16.35 WIB yaitu:

“siapo yang idak kepengen dihargoi, apo lagi kalo kito dikenal orang sekitar kareno baek hehehe yang pasti bukan dikenal kareno nakal atau criminal tapi setidaknya ado yang tahu la tentang kito...terkadang ambo malu berbaur di masyarakat kareno ambo ko

dak kerjo tetap, apo lagi masyarakat kadang memandang sebelah mato orang-orang seperti ambo ko.. ”(Wawancara RA informan Kunci. 18 September 2013)

Dari hasil wawancara tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa mereka juga ingin dihargai oleh masyarakat bukan dari apa yang mereka lakukan tapi mereka ingin masyarakat mengerti mengapa mereka melakukan, terlebih apa yang mereka lakukan bukanlah hal yang merugikan atau mengganggu orang lain.

5.3.1.5 Kebutuhan Aktualisasi Diri

Ketika semua kebutuhan di atas terpenuhi, maka kebutuhan untuk aktualisasi diripun diaktifkan. Maslow menggambarkan aktualisasi diri sebagai pemahaman dan pengembangan seseorang, hingga mereka perlu untuk menjadi dan melakukan apa yang orang itu inginkan, sehingga mereka lahir untuk melakukan, seperti contoh-contoh berikut ini: seorang musisi harus bermusik; seniman harus melukis; dan penyair harus menulis. Bila kebutuhan ini tidak terpenuhi maka akan membuat diri mereka merasa selalu dalam kegelisahan, mereka selalu merasa di tepi, tegang, kurang sesuatu. Dampak dari kegelisahan adalah ketika seseorang lapar, tidak aman, tidak dicintai atau diterima, atau kurang harga diri.

Berikut hasil wawancara terhadap AD pada tanggal 18 September 2013 pukul 15.25 WIB:

“sebenarnya dari permainan ini ambo meraso lebih paham tentang arti dihargai, dibutuhkan, dan arti sebuah kerjasama. Dalam kehidupan nyato terkadang semua itu hanyo sebuah isapan jempol semato.., keluarga melarang apo yang ambo lakukan inin, oleh kareno itu di keluarga jugo kadang ambo meraso bersalah, tapi ambo meraso selamo ambo idak bebuat salah dalam mata hukum itu bukan kesalahan.., apo yang ambo lakukan adalah sekedar mencari

ketenangan jiwa dan menghilangkan stress dari rutinitas sehari-hari., suatu saat bila ambo telah meraso jenuh, ambo akan lebih fokus dengan keluarga ambo.,“(Wawancara AD informan Kunci 18 September 2013)

Selanjutnya hal senada juga disampaikan oleh RA pada 18 September 2013 pukul 16.55 WIB yaitu:

“banyak yang memandang negatif apo yang dinamakan game online karena banyak yang idak tahu bahwa sebuah permainan itu bukan hanyo senang-senang tapi juga melatih untuk menghargai dan bekerjasama, serta biaso lebih berani untuk memahami apo yang idak kito dapek di dunia nyato, yaitu sebuah mimpi dan pengakuan bahwa kito meraso berarti., lagi pulo ambo hanya bermain game online hanya di waktu luang, jadi idak mengganggu dalam kehidupan ambo sehari-hari.,”(Wawancara RA informan Kunci. 18 September 2013)

Dari ketujuh informan kunci, peneliti mendapatkan dua orang yang tidak memiliki keberfungsian sosial, yaitu RA dan AR. Kedua informan ini dikatakan tidak berfungsi karena keduanya tidak memiliki pekerjaan tetap dan peran sosial di masyarakat, sehingga keduanya merasa minder atau malu untuk berinteraksi dengan masyarakat sekitar, sehingga mereka melampiaskan atau menjadikan *game online* sebagai pelarian dari rasa malu tersebut.

Untuk pengujian keabsahan data, peneliti menggunakan 2 triangulasi yaitu: triangulasi metode dan triangulasi sumber untuk mengecek kebenaran data yang telah peneliti peroleh dari lapangan. Untuk yang pertama peneliti menggunakan triangulasi metode dengan metode wawancara, pengamatan (*observasi*) dan studi dokumentasi. Untuk data yang diperoleh oleh peneliti berdasarkan wawancara kepada informan kunci dan informan pokok ditemukan bahwa game online bukanlah sesuatu yang melanggar hukum selama masih dalam batas yang wajar. Selanjutnya untuk triangulasi sumber berdasarkan pengamatan di lapangan masih

banyak yang tidak ambil pusing tentang hal itu (*game online*) selama mereka tidak mengganggu ketertiban. Selain itu, *game online* hanyalah sebuah permainan yang hanya dimainkan sebagai pelepas stress dan tidak sedikit pula yang menjadikan *game online* sebagai lahan untuk menambah pendapatan.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat dilapangan, ditemukan bahwa sebagian pengguna *game online* berpendapat bahwa apa yang mereka lakukan tidaklah melanggar hukum, terlebih lagi apa yang mereka lakukan hanya sekedar bermain game untuk sekedar menghilangkan stress dan mengisi waktu luang dari semua rutinitas pekerjaan sehari-hari. Walau bagaimanapun mereka juga menginginkan untuk dapat dihargai dalam hidup bermasyarakat, karena terkadang ada sebagian dari masyarakat yang memandang pengguna *game online* adalah orang-orang yang tidak ada kerjaan alias pengangguran, padahal tidak sedikit dari mereka adalah pegawai pemerintah/swasta dan pelajar/mahasiswa. Bagi mereka, *game online* hanyalah sebuah hiburan dan penghilang penat setelah melakukan rutinitas seharian, walau tidak dipungkiri ada sebagian dari mereka yang “menggantungkan” hidupnya dari bermain *game online*.

Selanjutnya peneliti melakukan member checking terhadap beberapa informan yang telah diwawancarai oleh peneliti terhadap hasil pembahasan yang telah peneliti tulis mengenai Keberfungsian Sosial Orang Dewasa Pengguna *Game Online*, dan hasil yang didapatkan oleh peneliti adalah bahwa sasaran keberfungsian yang disampaikan oleh para pengguna *game online* yang ada di lingkungan kelurahan Panorama merasa bahwa mereka bermain *game online* hanya sekedar untuk menghilangkan stress dan menambah pendapatan. Terlebih

apa yang mereka lakukan tidaklah melanggar hukum dan melanggar norma-norma yang ada pada masyarakat. Sedangkan untuk efek yang dirasakan oleh masyarakat sedikit sekali karena sebagian masyarakat seakan tidak mengetahui apa yang dimaksud dengan *game online* tersebut, sehingga efek yang dirasakan hampir tidak ada sama sekali.

Dukungan sosial bukan sekedar pemberian bantuan, tetapi yang penting adalah bagaimana persepsi si penerima terhadap makna dari bantuan tersebut. Hal itu erat hubungannya dengan ketepatan dukungan sosial yang diberikan dalam arti bahwa orang yang menerima sangat merasakan manfaat bantuan bagi dirinya karena sesuatu yang aktual dan memberikan kepuasan. Sarafino (1998:97) mengatakan bahwa dukungan sosial adalah kenyamanan, perhatian, penghargaan atau bantuan yang diperoleh individu dari orang lain, dimana orang lain disini dapat diartikan sebagai individu perorangan atau kelompok. Hal tersebut menunjukkan bahwa segala sesuatu yang ada di lingkungan menjadi dukungan sosial atau tidak, tergantung pada sejauh mana individu merasakan hal tersebut sebagai dukungan sosial. Hal tersebut senada juga dengan yang diungkapkan oleh Drs.Y I pada 26 September 2013 pukul 13.40 WIB yang mengatakan bahwa:

“ya....memang benar bahwa masyarakat idak banyak mengetahui tentang permainan game online tersebut, kalupun mereka tahu hanyo diam dan idak banyak yang biso mereka lakukan..”(wawancara dengan Drs.Y I informan Pokok, member check pada 26 September 2013)

AM pada tanggal 29 September 2013 pukul 11.00 WIB menyatakan bahwa:

“yang sayo tahu, game online itu hanyolah sekedar permainan kareno anak sayo jugo sering bermain game online... eemmm... tapi

sayo lihat bukan hanyo anak-anak muda sajo yang bermain game online, orang dewasa pun menyukainyo.....ya memang benar kami tidak ambil pusing dengan apo yang mereka lakukan selamo hal itu idak melanggar hukum dan hanyo sekedat sebuah permainan, kareno bila hal terebut melanggar hukum maka sudah lamo warnet-warnet yang ado dalam wilayah Kelurahan Panorama ditutup oleh pihak berwajib”(wawancara Am informan Tambahan, member check pada 29 September 2013)

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dari penelitian mengenai keberfungsian sosial orang dewasa pengguna *game online*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

Penelitian mengenai keberfungsian sosial orang dewasa pengguna game online menggunakan konsep keberfungsian sosial dengan memiliki 3 indikator yang meliputi kemampuan untuk melaksanakan peranan sosial ,kemampuan untuk memenuhi kebutuhan,dan kemampuan untuk memecahkan permasalahan sosial,yang di padukan dengan meliputi kebutuhan seseorang dari Abraham Maslow.

Keberfungsian sosial dari sebagian pengguna *game online* adalah adanya rasa minder atau malu untuk berinteraksi dengan masyarakat sekitar dikarenakan status mereka yang tidak memiliki pekerjaan tetap/pengangguran. Pengguna *game online* merasa apa yang mereka lakukan tidaklah melanggar hukum, terlebih lagi yang mereka lakukan hanya sekedar bermain *game online* untuk sekedar menghilangkan stress dan mengisi waktu luang dari semua rutinitas pekerjaan sehari-hari. Pengguna *game online* juga menginginkan untuk dapat dihargai dalam hidup bermasyarakat, karena terkadang ada sebagian dari masyarakat yang memandang semua pengguna *game online* adalah orang-orang yang tidak ada kerjaan alias pengangguran, padahal tidak sedikit dari mereka

adalah Pegawai Pemerintah/Swasta dan Pelajar/Mahasiswa. Pengguna *game online* merasa mereka tidaklah mengganggu atau melanggar norma-norma di masyarakat, karena apa yang mereka kerjakan tidaklah melanggar hukum. Sehingga mereka merasa sah-sah saja bermain game online tersebut, terlebih dari masyarakat sekitar pun tidak merasa ada yang perlu ditindak lanjut karena itu bukanlah pelanggaran tapi hanya sekedar permainan.

6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan permasalahan yang ditemukan saat penelitian dilakukan, maka disarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Agar masyarakat tidak memandang sebelah mata atau memandang rendah terhadap pengguna *game online*, karena tidak semua pengguna *game online* adalah pengganggu/tidak bekerja. Malah ada dari mereka adalah PNS bahkan pegawai swasta.
2. Terlebih bagi mereka yang pengganggu , masyarakat selalu mencap buruk apapun yang mereka lakukan, padahal tidak seluruhnya berkelakuan buruk. Seharusnya masyarakat merangkul dan membimbing mereka dalam sebuah forum sehingga dengan adanya perhatian yang diberikan oleh masyarakat mungkin dapat sedikit mengurangi keberfungsian dari mereka.
3. Sepatutnya pemilik warnet dapat membatasi waktu dan hari dimana para pengguna *game online* tidak bermain hingga subuh, ini untuk menghindari terjadinya tindak kriminal yang membuat masyarakat merasa resah.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Adi, Isbandi Rukminto. 2005. Ilmu Kesejahteraan Sosial dan Pekerjaan Sosial: Pengantar Pada Pengertian dan Beberapa Pokok Bahasan. Jakarta. FISIP UI Press.
- Maslow, Abraham. H. 1984. Motivasi dan Kepribadian. Jakarta. Pustaka Binoman Pressindo.
- Agus Raharjo. Cyber Crime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi. Citra Aditya Bakti. Bandung. 2002.
- Agustinus Nilwan. (2008). *Pembuatan game sederhana menggunakan flash*. Elex Media Komputindo. Jakarta
- Al Fatta, Hanif. 2007, *Analisi dan Perancangan Sistem Informasi*, Yogyakarta : Andi Offse
- Anthon F. Susanto. *Wajah Peradilan Kita : Konstruksi Sosial Tentang Penyimpangan, Mekanisme Kontrol dan Akuntabilitas Peradilan Pidana*. Refika Aditama. Bandung. 2004
- Edmon Makarim. *Pengantar Hukum Telematika*. PT.Raja Grafindo Persada. Jakarta. 2005.
- Hovart.A T. (1989). "*Coping with Addiction*" retrieved 16 December 2008 website: <http://www.ets.com/babsmart/coping.html>
- Jan smith. *Komputer : Suatu tantangan baru di bidang hukum*". Airlangga University Press. Surabaya. 1991.
- Kem. L. (2005). *Gamer Addiction*. NACADA Clearinghouse of Academic Advising Resources.
- Madya, Suwarsih. 2009. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan (action research)*. Alfabet. Bandung.

Otje Salman S.dan Anthon F. Susanto. Teori Hukum:Mengingat, Mengumpulkan, dan membuka Kembali. Refika Adi-tama. Bandung. 2004.

Rini, Ayu. 2011. *Menanggulangi kecanduan game online*. Jakarta: Pustaka Mina.

Ritzer, George dan Douglas J. Goodman. 2007. Teori Sosiologi Modern. Edisi keenam.Jakarta:Kencana.

Wawan Setiawan.2004.Pengantar Tekhnologi informasi Ilmu Komputer,Bandung : UPI Pers

Peraturan Perundang-undangan :

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (ITE)

Undang-Undang Nomor 4 tahun 2004 Ten-tang Pokok-Pokok Kekuasaan Kehakiman.

Website :

www.kesehatan.kompas.com

www.netaddiction.com

www.ruangpsikologi.com

www.88tangkas.net

www.TebakHuruf.com

<http://www.zonegue.com/2012/01/manfaat-internet-dan-dampak-internet.html>

Antonius Felix Tjia.2008.Presepsi dan perilaku,ditelusuri melalui : <http://antoniusefelix-shared.blogspot.com/2008/10/definisi-persepsi.html>,

<http://inet.detik.com/read/2008/06/05/082610/950663/398/judi-online-ancam-orang-dewasa>

<http://64.203.71.11/metro/news/0212/31/223054.htm>

<http://dc247.4shared.com/doc/ApV9aTWb/preview.html>

[http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2009/09/pengertian-ruang-lingkup-dan-studi-intervensi-sosial-2/:](http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2009/09/pengertian-ruang-lingkup-dan-studi-intervensi-sosial-2/)

LAMPIRAN

KEBERFUNGSIAN SOSIAL ORANG DEWASA

PENGGUNA *GAME ONLINE*

PEDOMAN WAWANCARA

INFORMAN POKOK

Identitas Informan

Nama : _____

Tempat tanggal lahir : _____

Jenis kelamin : L / P

Pendidikan terakhir : SD / SMP / SMA / S1

Masa Kerja : _____

Status : _____

Bertugas Pada Bagian : _____

1. Bagaimana pengguna orang dewasa yang kecanduan *game online*?

1. Apakah menurut anda permainan ini sebuah kegiatan yang menyenangkan untuk dilakukan?
2. Berapa lama anda menghabiskan waktu untuk bermain game online ini setiap harinya?
3. Jenis permainan apa yang anda sukai, individu atau kelompok?
4. Bagaimana anda tahu tentang *Game Online*?

5. Sudah berapa lama anda bermain *Game Online*?

2. Bagaimana keberfungsian sosial mengacu kepada cara-cara yang digunakan seseorang sebagai individu, maupun kolektifitas sebagai keluarga, organisasi, komunitas atau kesatuan masyarakat?

1. Apakah dengan bermain *Game Online* dapat membantu atau mendukung dalam kegiatan anda bekerja?
2. Apakah ada permasalahan sosial keluarga yang anda hadapi sehingga bermain *Game Online*?
3. Apa manfaat yang anda dapat dari *Game Online* tersebut dilihat dari segi waktu?
4. Bagaimana kehidupan sosial anda dalam keluarga?
5. Bagaimana kehidupan sosial anda di tempat anda kerja?
6. Bagaimana kehidupan sosial anda di masyarakat?

3. Bagaimana dinamika kelompok pengguna *game online*?

1. Apakah ada komunitas khusus pemain *Game Online*, khususnya *game* yang anda mainkan?
2. Apa arti *Cybership* menurut anda?
3. Seberapa seringkah anda habiskan waktu untuk bermain *game* yang anda sukai?
4. Sejauh mana anda mengenal pertemanan dalam *Game Online* yang anda mainkan selama ini, apakah anda memiliki banyak teman didalamnya?

4. Bagaimana peranan sosial pengguna *game online*, untuk memenuhi kebutuhan dan mengatasi permasalahan sosial keluarga?

1. Bagaimana sikap keluarga anda saat mengetahui atau bila mengetahui anda senang bermain *Game Online*?
2. Apa tanggung jawab anda dalam keluarga? Bagaimana anda mengimbangi tanggung jawab tersebut bila waktu anda tersita dalam permainan?

3. Bila anda seorang suami bahkan seorang ayah, bagaimana anda melaksanakan tanggung jawab anda sebagai kepala keluarga?
4. Apakah dengan bermain Game anda dapat memenuhi kebutuhan keluarga baik dari segi sandang, pangan, papan, pendidikan dan kesehatan? Bagaimana anda melakukannya?
5. Benarkah bila saya katakan bahwa anda bermain Game Online ini hanya ingin lari dari masalah baik secara ekonomi maupun psikologis? Apa alasan anda akan hal itu?

KEBERFUNGSIAN SOSIAL ORANG DEWASA

PENGGUNA *GAME ONLINE*

(Studi Kasus Di Kelurahan Panorama)

PEDOMAN OBSERVASI

1. Letak lokasi penelitian : _____
2. Luasa wilayah penelitian : _____
3. Batas wiayah penelitian :
 - a. Barat : _____
 - b. Timur : _____
 - c. Selatan : _____
 - d. Utara : _____
4. Topografi lokasi penelitian: _____
5. Alamat lokasi Penelitian : _____

6. Mata pencaharian penduduk: _____
7. Jumlah penduduk di lokasi: _____
8. Pola pemukiman penduduk: _____
9. Insfrastruktur yang ada di : _____
Sarana dan prasarana : _____

DOKUMENTASI

Foto-Foto Penelitian

Gambar 1 : Warnet Lokasi Penelitian



Gambar 2 : Ruangan dalam Warnet Lokasi Penelitian



Gambar 3 : Wawancara dengan Pemilik Warnet



Gambar 4 : Wawancara dengan Informan Kunci

