

ABSTRAK

Penelitian ini bermula dari realitas empiris dan kajian pustaka yang menunjukkan bagaimana seorang gamer dapat menghabiskan waktu, tenaga, dan materi hanya untuk bermain game online. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memetakan motif dan tujuan subjek melalui pertanyaan tentang konstruksi kebahagiaan dalam bermain game online yang meliputi kebutuhan subjek dan penggunaan waktu, tenaga, dan materi dalam bermain game online.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan konstruksi sosial Peter L. Berger sebagai jalan masuk untuk menyibak realitas. Adapun setting sosial penelitian ini adalah kehidupan sehari-hari subjek karena subjek diyakini hidup dalam dua realitas, namun tetap dibatasi dalam lingkup komunitas virtual yang tercipta berdasarkan game online bergenre *RPG* yang mengusung tema “pertempuran tanpa akhir”, yaitu *RF Olympic Indonesia*. Melalui komunitas tersebut informan kunci dipilih secara *purposive* dan subjek lainnya dengan metode *snowball* namun tetap sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan.

Hasilnya, konsep kebahagiaan dikonstruksikan dalam bentuk pencapaian individual, maupun kolektif, baik materil maupun non-materil (semu). Kebahagiaan materil meliputi kebahagiaan karena mendapatkan penghargaan dari penjualan barang, jasa, ataupun karakter dimana hasilnya dapat berdampak pada kehidupan nyata subjek. Sedangkan kebahagiaan non-materil meliputi pemenuhan akan hasrat memiliki, gengsi/prestis, kekuasaan, pengakuan, kebanggaan, serta keintiman hubungan dalam komunitas virtual. Sebagai jembatan untuk mendapatkan kebahagiaan tersebut, subjek menciptakan kebutuhan-kebutuhan yang harus ia penuhi, kebutuhan tersebut antara lain kebutuhan atas *item/equipment* dalam game, tergabung dalam komunitas, nama baik, termasuk bermain game secara kontinyu, oleh karena itu untuk mendapatkan kebahagiaan tersebut subjek harus membayarnya dengan mengorbankan tenaga, waktu, dan materinya. Komunitas memiliki peranan penting dalam proses sosial yang konstruktif tersebut, subjek yang konstruksi kebahagiaannya berorientasi pada komunitas akan lebih cenderung memiliki harapan-harapan untuk tetap bermain game online. Sebaliknya, subjek yang konstruksi kebahagiaannya berorientasi pada hal-hal di luar komunitas memiliki pandangan untuk berhenti bermain game online suatu saat nanti.

Kata kunci: gamer dewasa, kebahagiaan semu, kebutuhan palsu, konstruksi sosial

ABSTRACT

This study stems from empirical reality and literature review that shows how a gamer can spend time, energy, and materials just to play online games. The purpose of this study was to map motives and purposes subject through questions about the construction of happiness in playing online games which include the subject needs and the use of time, energy, and materials for online gaming.

This study uses descriptive qualitative method, with the social construction of Peter L. Berger as a theory to uncover the reality. The social setting of this study is the everyday life because the subject is observed living in two realities, but remain limited in the scope of the virtual community formed by the RPG genre online game with the theme "endless battle", ie RF Olympic Indonesia. Through these communities purposively selected key informants and other subjects with the snowball method but still in accordance with the criteria that have been determined.

As a result, the concept of happiness is constructed in the form of individual achievement, and collectively, both material and non-material (false). Happiness materially include happiness as getting an award from the sale of goods, services, or character where the result can influence subject's real life. While the non-material happiness include compliance will desire to have, prestige, power, recognition, pride, and the intimacy of the relationship in the virtual community. As a bridge to get the happiness, the subject creates needs that should be fulfilled. It can be formed as the need for the items/equipment in the game, being a member of the communities, a good name, or playing game continuously. Therefore to get the happiness of the subject must pay the expense of energy, time, and material. Communities have an important role in this constructive process. Subject that has a community-oriented construction will be more likely to have expectations to keep playing the game online. In contrast, subjects who had construction-oriented happiness on things outside the community have a view to stop playing online games someday.

Keywords: adult gamers, false happiness, false needs, social construction