

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|------------------|
| <u>HALAMAN JUDUL</u> | <u>i</u> |
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT | ii |
| HALAMAN MAKSUD PENYUSUNAN LAPORAN PENELITIAN..... | iii |
| HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING | iv |
| HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI | v |
| ABSTRAK | vi |
| <i>ABSTRACT</i> | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | xii |
| DAFTAR TABEL | xvi |
| DAFTAR GAMBAR | xvii |
| <u>BAB I PENDAHULUAN</u> | <u>1</u> |
| I.1 Latar Belakang | 1 |
| I.2 Fokus Penelitian | 11 |
| I.3 Tujuan Penelitian | 12 |
| I.4 Manfaat Penelitian | 12 |
| I.4.1 Manfaat Akademis | 12 |
| I.4.2 Manfaat Praktis | 13 |
| <u>BAB II KAJIAN PUSTAKA</u> | <u>14</u> |
| II.1 Kerangka Teori | 14 |
| II.1.1 Interaksionisme Simbolik Sebagai Teori Awal dalam Penelitian | 15 |
| II.1.2 Teori-teori yang Kemudian digunakan Dalam Penelitian | 17 |
| II.1.2.1 Teori Kebutuhan McClelland..... | 17 |
| II.1.2.2 Teori Masyarakat Konsumsi Jean Baudrillard | 20 |
| II.1.2.3 Teori Konstruksi Sosial Peter L. Berger | 23 |

| | |
|--|-----------|
| II.2 Hasil-hasil Penelitian Terdahulu, Kontribusi, dan Relevansinya | 26 |
| II.2.1 Perilaku Bermain Game Online (Online Game Behavior) (Studi Deskriptif Tentang Perilaku Remaja Perkotaan di Surabaya dalam Bermain Game Online dan Aktivitas Sosial dalam Jejaring Komunitas Virtual) | 26 |
| II.2.2 Motif dan Adiksi Pemain Game Online (Studi Deskriptif Tentang Motif dan Adiksi Pemain Game Online Dragon Nest di Surabaya)..... | 28 |
| II.2.3 Rasionalisasi Tindakan Gamer (Studi Deskriptif Tentang Rasionalisasi Tindakan Para Gamer Terkait dengan Kegemarannya Bermain Game Online)..... | 29 |
| II.2.4 Makna Online Games (Tinjauan Interaksionalisme Simbolik dan Bentuk Interaksi Sosial Pada Komunitas Gamer di Surabaya) | 30 |
| II.2.5 Konsep Diri Pecandu Game Online (Studi Deskriptif Tentang Konsep Diri Pecandu Game Online di Kota Bandung)..... | 31 |
| <u>BAB III METODE PENELITIAN</u> | 33 |
| III.1 Pendekatan Penelitian | 33 |
| III.2 Batasan Konseptual..... | 35 |
| III.2.1 Gamer | 35 |
| III.2.2 Dewasa..... | 36 |
| III.2.3 Komunitas..... | 36 |
| III.2.4 Kebutuhan Palsu | 37 |
| III.2.5 Kebahagiaan Semu | 37 |
| III.2.6 Komoditas dan Komodifikasi..... | 38 |
| III.3 Lokasi dan Setting Sosial Penelitian..... | 39 |
| III.4 Teknik Penentuan Informan..... | 40 |
| III.4.1 Informan Kunci..... | 41 |
| III.4.2 Informan Subjek | 42 |
| III.4.3 Informan non-subjek..... | 43 |
| III.5 Prosedur Analisis Data..... | 46 |
| III.5.1 Pengumpulan Data..... | 46 |
| III.5.1.1 Wawancara | 47 |
| III.5.1.2 Observasi | 47 |
| III.5.2 Reduksi Data..... | 48 |
| III.5.3 Kategorisasi Data..... | 48 |
| III.5.4 Penyajian Data | 49 |
| III.5.5 Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi Data | 49 |
| III.5.5.1 Metode Triangulasi | 50 |
| III.5.5.2 Pemeriksaan Melalui Diskusi..... | 51 |

BAB IV KONTEKS SOSIAL-HISTORIS GAME ONLINE.....53

| | |
|---|----|
| IV.1 Tentang Game Online | 54 |
| IV.1.1 Pengertian | 54 |
| IV.1.2 Tipe Game Online..... | 55 |
| IV.1.2.1 Berdasarkan Jenisnya | 55 |
| IV.1.2.1.1 <i>First Person Shooter (FPS)</i> | 55 |
| IV.1.2.1.2 <i>Real-Time Strategy</i> | 56 |
| IV.1.2.1.3 <i>Cross-Platform Online</i> | 56 |
| IV.1.2.1.4 <i>Browser Games</i> | 56 |
| IV.1.2.1.5 <i>Simulation Games</i> | 57 |
| IV.1.2.1.6 <i>Role Playing Game (RPG)</i> | 58 |
| IV.1.2.2 Berdasarkan Grafisnya | 59 |
| IV.1.2.2.1 Dua (2) Dimensi | 59 |
| IV.1.2.2.2 Tiga (3) Dimensi | 59 |
| IV.1.2.3 Berdasarkan Cara Pembayaran..... | 59 |
| IV.1.2.3.1 <i>Free to Play</i> | 59 |
| IV.1.2.3.2 <i>Pay to Play</i> | 59 |
| IV.2 Perkembangan Game Online di Indonesia..... | 60 |
| IV.2.1 Beberapa Game Online yang ada di Indonesia..... | 60 |
| IV.2.2 <i>Rising Force Online (RF Online)</i> | 62 |
| IV.3 Game Online dan Berbagai Dampaknya..... | 63 |
| IV.3.1 Pencapaian dalam Bermain Game Online | 63 |
| IV.3.2 Game Online dan <i>Cyber Society</i> | 64 |
| IV.3.2.1 Media Interaksi dalam <i>Cyberspace</i> | 67 |
| IV.3.2.2 Kelompok Sosial dalam <i>Cyber Society</i> | 68 |
| IV.3.3 Adiksi dalam Bermain Game Online..... | 71 |
| IV.3.4 Konsumtifisme dalam Game Online | 72 |
| IV.3.5 Perilaku Menyimpang dan Kelompok Penyimpang | 74 |
| IV.3.6 Dampak Negatif Lainnya..... | 76 |

BAB V GAMER DEWASA DAN KONSTRUKSI SOSIALNYA.....78

| | |
|--|-----|
| V.1 Profil Subjek Penelitian | 78 |
| V.1.1 Subjek 1 (EBK)..... | 78 |
| V.1.2 Subjek 2 (WAK) | 82 |
| V.1.3 Subjek 3 (AMB) | 87 |
| V.1.4 Subjek 4 (WDY) | 92 |
| V.2 Latar Belakang, Motif, dan Alasan Bermain Game Online | 96 |
| V.3 Konstruksi Kebahagiaan dalam Bermain Game Online | 105 |
| V.3.1 Konsep Kebutuhan dalam Game Online Bagi Subjek..... | 108 |
| V.3.2 Penggunaan Tenaga, Waktu, dan Materi untuk Memenuhi Setiap Kebutuhan dalam Bermain Game Online..... | 110 |
| V.4 Konsep “Kecanduan Game Online” Bagi Gamer Dewasa | 112 |

| | | |
|-------|---|-----|
| V.5 | Gamer Dewasa dan Berbagai Usaha yang Pernah dilakukan Untuk Berhenti Bermain Game Online..... | 116 |
| V.6 | Game Online dan Dampaknya Bagi Gamer Dewasa..... | 118 |
| V.6.1 | Pengetahuan Gamer akan Dampak Game Online | 118 |
| V.6.2 | Berbagai Dampak yang Dirasakan oleh Gamer Dewasa..... | 121 |
| V.6.3 | Berbagai Usaha untuk Meminimalisir dampak Game Online..... | 126 |
| V.7 | Gamer Dewasa dan Kehidupan Sosialnya | 129 |
| V.6.1 | Gamer Dewasa dalam Komunitasnya..... | 129 |
| V.6.2 | Gamer Dewasa dalam Keluarganya..... | 133 |
| V.6.3 | Gamer Dewasa dalam Masyarakat Secara Luas | 139 |

BAB VI DISKUSI TEORITIK143

| | | |
|--------|---|-----|
| VI.1 | Fungsi dan Relevansi Teori yang Digunakan dalam Penelitian | 143 |
| VI.2 | Game Online dan Tiga Dorongan Sosial Manusia | 146 |
| VI.3 | Kebutuhan yang “Dipalsukan” dan Direproduksi Melalui Komunitas..... | 150 |
| VI.4 | Masyarakat Konsumsi dan <i>Cyberspace</i> Sebagai Sarana Konsumsi | 157 |
| VI.5 | Implikasi Teoritis: Perilaku Bermain Game Online | 162 |
| VI.5.1 | Kontekstualisasi Konsep “Kecanduan Game Online”..... | 162 |
| VI.5.2 | Gamer Sebagai Manusia yang Hidup dalam Dua Realitas..... | 163 |

BAB VII PENUTUP.....168

| | | |
|---------|---|-----|
| VII.1 | Kesimpulan | 168 |
| VII.2 | Saran dan Rekomendasi | 172 |
| VII.2.1 | Bagi Penelitian Selanjutnya | 172 |
| VII.2.2 | Bagi Gamer Muda dan Gamer Dewasa | 173 |
| VII.2.3 | Bagi Pemerintah dan Pemegang Regulasi | 174 |
| VII.2.4 | Bagi Masyarakat yang Resah dengan Keberadaan Game Online..... | 175 |

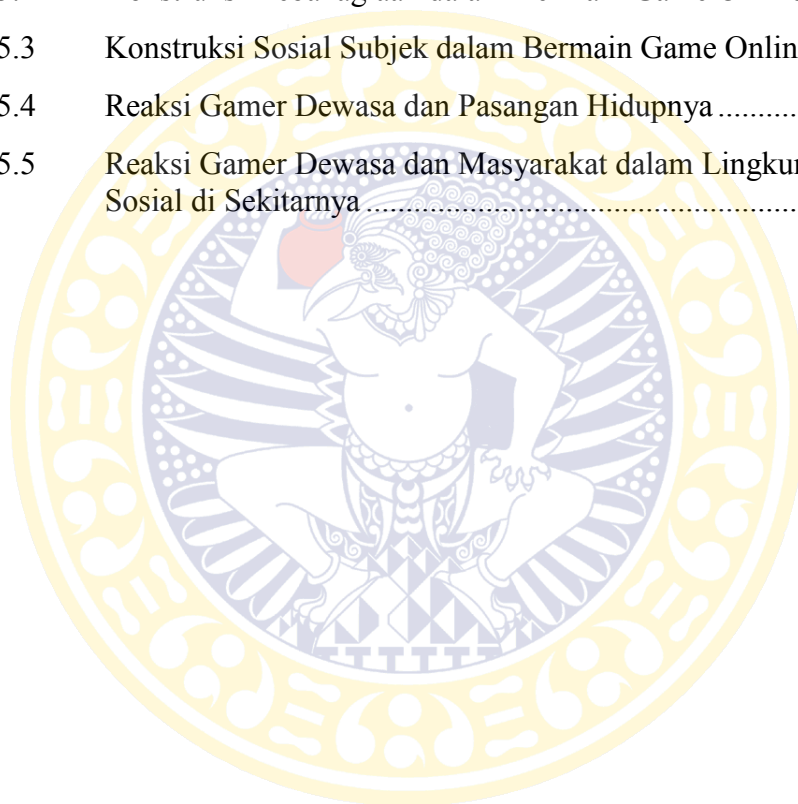
DAFTAR PUSTAKA.....177

LAMPIRAN

| | | |
|----|---|-----|
| 1. | Pedoman Wawancara..... | a-1 |
| 2. | Tabel Hasil Penelitian Terdahulu dan Relevansinya terhadap Penelitian.... | b-1 |
| 3. | Tabel Kategorisasi Temuan Data Lapangan | c-1 |
| 4. | Hasil Observasi Fisik dan Non-fisik | d-1 |
| 5. | Ringkasan Hasil Diskusi dengan Rekan Sesama Peneliti..... | e-1 |
| 6. | Daftar Perbaikan Berdasarkan Hasil Sidang 22 Juni 2015 | f-1 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|-----------|--|
| Tabel 3.1 | Daftar Inforan Subjek Penelitian42 |
| Tabel 3.2 | Daftar Informan Non-subjek Penelitian44 |
| Tabel 5.1 | Latarbelakang, Motif, Tujuan Subjek dalam Bermain Game Online.....102 |
| Tabel 5.2 | Konstruksi Kebahagiaan dalam Bermain Game Online.....106 |
| Tabel 5.3 | Konstruksi Sosial Subjek dalam Bermain Game Online.....107 |
| Tabel 5.4 | Reaksi Gamer Dewasa dan Pasangan Hidupnya139 |
| Tabel 5.5 | Reaksi Gamer Dewasa dan Masyarakat dalam Lingkungan Sosial di Sekitarnya142 |



DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|----------------|
| Gambar 3.1 Skema Penentuan Informan..... | 45 |
| Gambar 3.2 Bagan Triangulasi Data | 51 |
| Gambar 4.1 Diagram Lingkaran Distribusi Pengguna dalam 13 Game Online Paling Populer di Indonesia..... | 61 |
| Gambar 4.2 Interaksi dalam Game Online..... | 66 |
| Gambar 4.3 Forum Sebagai Ruang untuk Berinteraksi..... | 67 |
| Gambar 4.4 Komunitas <i>RF Olympic Indonesia</i> di <i>Facebook</i> | 69 |
| Gambar 4.5 Usaha untuk Menjaga Keintiman Hubungan dalam Komunitas..... | 70 |
| Gambar 5.1 Bagan Komunitas sebagai Kondisi yang Determinan | 104 |
| Gambar 6.1 Relevansi Teori yang Digunakan untuk Menjelaskan Realitas ... | 144 |
| Gambar 6.2 Bagan Proses Pembentukan Konstruksi Kebahagiaan dalam Game Online | 152 |
| Gambar 6.3 Skema Komodifikasi Kebahagiaan Semu dan Proses Reproduksi..... | 159 |