

ABSTRAK

Gamer adalah sebutan bagi penggemar game yang identik dengan pengaruh-pengaruh negative akibat dari hobinya bermain game. Perilaku negative tersebut diantaranya seperti membolos kuliah atau sekolah agar dapat bermain game, mengambil uang orang tua untuk digunakan bermain game, meninggalkan aktifitas belajarnya dan berkurangnya interaksi sosial dengan keluarga atau teman karena. Akan tetapi fenomena perkembangan *online games* tersebut ternyata juga mempunyai dampak positif. Salah satu dampak positif dari perkembangan *online games* adalah terciptanya komunitas *gamer*.

Rumusan masalah yang akan dijawab dalam penelitian ini yaitu bagaimana bentuk-bentuk interaksi yang dilakukan *gamer*, dan bagaimana para *gamer* dalam memaknai permainan *online games*. Dalam penelitian ini digunakan dua teori yakni, teori interaksionisme simbolik Herbert Blumer dan teori kelompok sosial. Dalam penelitian ini menggunakan metode *snow ball* artinya cara pengambilan subyek penelitian secara bertahap. Pengumpulan data menggunakan tehnik wawancara mendalam.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi sosial *gamer* terdiri dari interaksi di dunia maya, di dalam game center dan di interaksi ketika ada pertemuan 'gathering'. Sedangkan makna yang diberikan oleh *gamer* terhadap permainan *online games* terdapat dua jenis, yaitu makna adjektif yaitu makna yang sesuai dengan terminology dan fungsi awal dari *online games* bahwa *online games* merupakan simbol hiburan dan escapisme (pelarian) dan makna obyektif yaitu makna yang lebih mendalam dan berkembang pada kelompok *gamer*, bahwa *online games* merupakan simbol berprestasi, kompetisi, kebanggaan dan persaudaraan. Simbol permainan *online games* kemudian dimaknai, dipahami dan diabstraksikan mejadi landasan, pijakan atau alasan *gamer* dalam bertindak atau berperilaku yang berkaitan dengan aktifitasnya bermain *online games*.

Kata kunci : *Online Games*, Makna *Online Games*, Kelompok *Gamer*, Interaksi Sosial