

# GAME PLAYSTATION

(Studi Tentang Pemanfaatan Waktu Luang Anak-Anak  
Di Rental MUPP'S, Kelurahan Menur Pumpungan,  
Kecamatan Sukolilo, Kota Surabaya)

Fis Ant 41106

## SKRIPSI

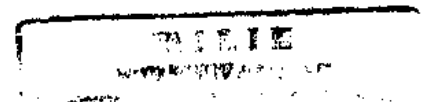
Ant  
1



Oleh:

**Indra Adam Ardiansyah**  
**NPM. 079715488**

**PROGRAM STUDI ANTROPOLOGI**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**  
**UNIVERSITAS AIRLANGGA**  
**SURABAYA**  
**2006**



# **GAME PLAYSTATION**

**(Studi Tentang Pemanfaatan Waktu Luang Anak-Anak  
Di Rental MUPPI'S, Kelurahan Menur Pumpungan,  
Kecamatan Sukolilo, Kota Surabaya)**

## **SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan  
Untuk Memperoleh Gelar S 1**

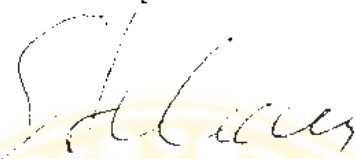
**Oleh:**

**Indra Adam Ardiansyah  
NPM. 0 7 9 7 1 5 4 8 8**

**PROGRAM STUDI ANTROPOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS AIRLANGGA  
SURABAYA  
2006**

## Lembar Persetujuan

Pembimbing Skripsi,



Drs. Budi Setiawan, MA  
NIP. 131453123



## Lembar Pengesahan

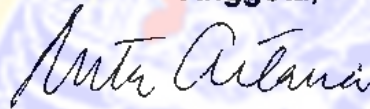
Telah Diujikan Pada Tanggal 6 Juni 2006  
Oleh Tim Penguji

**Ketua,**



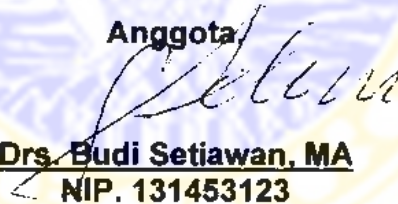
**Drs. Pujio Santoso**  
**NIP. 131801642**

**Anggota,**



**Myrtati Dyah Antaria, Dra, MA, Ph.D**  
**NIP. 131949784**

**Anggota,**



**Drs. Budi Setiawan, MA**  
**NIP. 131453123**

## Kata Pengantar

Saat ini perkembangan *Game Playstation* terutama di Kota Surabaya begitu pesat, karena Surabaya merupakan kota terbesar ke-2 setelah Jakarta, maka apapun yang marak berkembang di Jakarta, Surabaya pasti mengikuti. Banyak kita jumpai di Mal – Mal sampai di pelosok kampung Game permainan yang biasa disebut *Game Playstation*.

Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, permainan anak pun berkembang dan berubah cepat. Kalau dulu anak bermain dengan alat permainan sederhana seperti kulit semangka jadi mobil-mobilan, kuda-kudaan dari pelepah daun pisang dan bermain layang-layang dari koran di lapangan, sawah, halaman atau kebun yang luas, sambil mencari jangkrik, ulat dan menangkap kupu-kupu. Kini dengan makin sempitnya lahan tempat bermain, industri elektronika menawarkan aneka mainan jadi untuk mengisi waktu anak-anak di rumah, karena kebun dan sawah tidak dapat mereka jumpai lagi. Semuanya diganti dengan permainan komputer yang lebih populer di sebut game *Playstation*

Oleh karena itu penulis merasa tertarik untuk meneliti fenomena game *Playstation* tersebut. Penelitian ini mengambil sampel pada salah satu rental yang ada di kota Surabaya, diharapkan dari penelitian tersebut dapat diperoleh data-data tentang

mengapa anak-anak lebih suka bermain game *Playstation* dibandingkan game yang lain.

Kesulitan yang dialami adalah bagaimana mewawancarai orang tua anak yang tidak setuju si anak bermain *Game Playstation* yang dikarenakan juga rata-rata tingkat pendidikan mereka yang masih rendah.

Harapan penulis dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hal-hal apa sajakah yang membuat anak-anak lebih tertarik bermain game *Playstation* dibandingkan dengan game tradisional yang telah ada, dan nantinya juga akan memperkaya khasanah keilmuan yang ada di Indonesia terutama *Ilmu Antropologi*

Surabaya, 14 Mei 2006

Penulis

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
ABSTRAKSI .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
DAFTAR TABEL .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2. Permasalahan .....	15
1.3. Tujuan Penelitian .....	16
1.4. Kerangka Pemikiran .....	16
1.4.1. Teori Leisure Time .....	16
1.4.2. Teori Permainan .....	18
1.4.2.1. Jenis Serta Macam-Macam Kegiatan Bermain..	23
1.4.2.2. Manfaat Bermain .....	27
1.4.3. Teori Gaya Hidup Perkotaan .....	30
1.4.3.1. Modernisasi .....	30
1.4.3.2. Pola Hidup Konsumtif .....	31
1.4.4. Batasan Konsep .....	33
1.5. Metode Penelitian .....	37
1.5.1. Lokasi Penelitian .....	38
1.5.2. Penentuan Subyek Penelitian .....	39

1.5.3. Teknik Pengumpulan Data .....	41
1.5.4. Teknik Analisa Data .....	44
<b>BAB II GAMBARAN UMUM OBYEK PENELITIAN .....</b>	<b>47</b>
2.1. Rental PS MUPI'S .....	47
2.1.1. Gambaran Umum .....	47
2.1.1.1. Spesifikasi Teknis .....	51
2.1.2. Sejarah Perkembangan .....	53
2.1.3. Masalah-Masalah Yang Dihadapi .....	53
2.2. Sejarah Perkembangan Videogame dan Playstation .....	54
2.3. Jenis-Jenis Game Elektronik .....	69
2.4. Jenis-Jenis Game Playstation .....	73
<b>BAB III TEMUAN LAPANGAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>82</b>
3.1. Game Playstation Sebagai Pilihan Utama Anak-Anak Dalam Menghabiskan Waktu Luang .....	82
3.2. Faktor-Faktor Yang Membuat Anak-Anak Memilih <i>Game Playstation</i> Sebagai Pengisi Waktu Luang .....	85
3.3. Menjamurnya Tempat Rental Play Station dan Faktor-Faktor Pendukungnya .....	89
3.4. Dampak Yang Muncul Seiring Digemarinya <i>Game     Playstation</i> Oleh Anak-Anak (Penyajian data hasil wawancara & literatur) .....	93
3.5. Pendapat Orang Tua Tentang Anak Yang Bermain Playstation ..	104



3.6. Peran Lingkungan dan Orang Tua Terhadap Dampak <i>Game Playstation</i> Bagi Anak–Anak .....	107
BAB IV KESIMPULAN .....	110
DAFTAR PUSTAKA .....	114
LAMPIRAN .....	118



## DAFTAR TABEL

Tabel 1:	Teori-Teori Klasik .....	20
Tabel 2:	Teori-Teori Modern Tentang Bermain .....	20
Tabel 3:	Tabel Penjualan <i>Videogame</i> di Seluruh Dunia .....	59



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1:	Lokasi Rental MUPI'S .....	51
Gambar 2:	Denah Ruangan Rental MUPI'S .....	52
Gambar 3:	Grafik Penjualan <i>Videogame</i> di Amerika .....	59
Gambar 4:	Faktor–Faktor Yang Membuat Anak-Anak Memilih <i>Game Playstation</i> Sebagai Pengisi Waktu Luang .....	85
Gambar 5:	Hubungan Keterkaitan Rental PS, Anak-Anak, Waktu Luang Yang Dimiliki Anak-Anak, Serta Ketertarikan Akan <i>Playstation</i> .....	90
Gambar 6:	Dampak <i>Playstation</i> Bagi Anak-Anak .....	93

## Abstraksi

*Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, permainan anak pun berkembang dan berubah cepat. Kalau dulu anak bermain dengan alat permainan sederhana seperti kulit semangka jadi mobil-mobilan, kuda-kudaan dari pelepah daun pisang dan bermain layang-layang dari koran di lapangan, sawah, halaman atau kebun yang luas, maka kini anak-anak banyak bermain dengan mainan-mainan elektronik yang berasal dari luar. Salah satu permainan elektronik yang paling digemari dan paling banyak dimainkan adalah playstation. Saat ini hampir semua anak-anak pasti mengenal & menyukai Playstation, suatu permainan komputer interaktif yang menggunakan televisi sebagai medianya dan mesin Playstation itu sendiri.*

*Anak-anak biasanya bermain Playstation disaat mereka mempunyai waktu luang, biasanya sehabis pulang sekolah atau hari-hari libur, mereka dengan antusiasnya menikmati ketika mereka sedang bermain Playstation, mereka bisa bermain sepak bola, balap mobil, pertarungan, petualangan dan masih banyak jenis game lainnya, seringkali mereka lupa waktu dan menghabiskan banyak uang, akibatnya banyak diantara orang tua anak-anak tersebut merasa keberatan anak mereka bermain Playstation dan seringkali mereka melarang anaknya untuk bermain game tersebut.*

*Dalam penelitian ini, peneliti mencoba memetakan masalah yang terjadi, antara lain: apa yang membuat anak-anak memilih game Playstation sebagai pengisi waktu luang, mengapa game playstation menjadi pilihan utama anak-anak dalam mengisi waktu luang mereka, serta mencoba menggali dampak-dampak apa saja yang ditimbulkan akibat bermain Playstation.*

*Metode penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan model etnografi, yaitu penelitian deskriptif yang berusaha mendeskripsikan budaya suatu masyarakat tertentu yang diperoleh melalui pemahaman yang mendalam tentang suatu masyarakat.*

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Dalam 24 jam sehari yang dilalui manusia, pastilah terdapat waktu luang, waktu luang yang ada tersebut digunakan untuk istirahat dari pekerjaan, atau bermain. Waktu luang yang dipunyai anak-anak paling banyak daripada yang dipunyai oleh orang dewasa. Dalam pemanfaatan waktu luang tersebut, anak-anak bisa mengisinya dengan berbagai macam hal, salah satunya adalah dengan bermain.

Bermain merupakan sebuah kegiatan yang sangat akrab dengan kehidupan manusia. Pada saat-saat manusia berada dalam proses pembentukan diri dari kanak-kanak menuju dewasa, tidak ada satupun individu manusia yang tidak mengenal 'permainan'. Dalam kajian para ilmuwan sosial dan humaniora, permainan mengandung unsur-unsur bersifat mendidik yang dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak

Anak telah menanam identitasnya dalam 'bermain'. Bermain merupakan perjalanan sejarah kehidupan bagi anak. Permainan seolah-olah ditakdirkan ada bagi mereka, dan dunia itu merupakan titian hak mereka sebagai anak. Seperti halnya di Indonesia, kerap ditemui aktivitas sosial, ekonomi, bahkan dalam bingkai politik sekalipun, telah tega mempekerjakan tenaga anak di bawah umur.

Anak biasa diasumsikan sebagai miniatur orang dewasa, sehingga para ilmuwan sering memusatkan perhatian terhadap fenomena yang melekat pada orang dewasa, dan menganggap apa yang dipelajarinya tentang orang dewasa dapat pula diterapkan untuk memahami dunia anak.

Karena menganggap lebih mudah mempelajari orang dewasa, maka para ilmuwan memusatkan perhatiannya pada orang dewasa. Padahal dunia anak menyimpan rahasia keilmuan tersendiri yang tidak sama dengan orang dewasa. Dalam Hurlock, John Amos Comenius berpendapat bahwa anak-anak harus dipelajari bukan sebagai *embrio* orang dewasa, melainkan dalam sosok alami anak yang penting untuk memahami kemampuan mereka dan mengetahui bagaimana berhubungan dengannya (Hurlock, 1978:2). Dari uraian tersebut di atas tampak betapa menarik keberadaan studi tentang anak, khususnya permainan anak-anak sebagai *reduksi* atas ketertarikan dan kerinduan kita akan masa anak-anak.

Banyak faktor yang mempengaruhi kebahagiaan dalam akhir masa anak-anak. Hasilnya, periode dalam masa anak-anak merupakan salah satu dari periode yang paling bahagia sepanjang hidup (Hurlock, 1974:43). Apabila ada seorang anak yang duduk termenung tanpa melakukan apa-apa, dapat dipastikan bahwa anak tersebut sudah tidak dalam keadaan normal, mungkin sedang sakit fisik maupun psikis, atau keduanya (Ariani,dkk, 1998:1).

Ketidakhahagiaan membahayakan penyesuaian pribadi dan sosial anak. Ini karena kebahagiaan mempengaruhi pola perkembangan yang dapat membuat anak tidak menunjukkan kemampuan yang sebenarnya dalam melakukan apa saja (Hurlock 1974:45). Dalam hal ini kemampuan seorang anak untuk dapat menikmati masa anak-anaknya dapat dengan baik akan sangat berpengaruh.

Berbicara masalah permainan, maka pikiran kita selalu mengaitkannya dengan anak-anak. Hampir sepanjang waktu kehidupannya, anak selalu dalam kondisi bermain (Ariani, dkk., 1998:1). Dunia anak mampu membawa kita untuk selalu ingin kembali ke masa penuh bermain, cita, tawa, canda & kebahagiaan. Rasa kehilangan akan masa tersebut akan memberikan refleksi untuk melakukan upaya dokumentasi terhadap dimensi masa lampau, khususnya pada aktivitas milik anak-anak. Bermain merupakan harta milik anak-anak.

Bermain merupakan sarana bagi anak-anak untuk dapat berinteraksi dengan teman sebayanya, sehingga dapat menjadi sebuah perjalanan penting bagi proses kedewasaannya. Dengan bermain, suasana hati seorang anak menjadi senang. Kondisi tersebut menjanjikan kesempatan bagi anak untuk melakukan interaksi secara kontinu dengan lingkungan. Selain itu, dapat diupayakan pengembangan kreatifitas mereka guna mencari potensi alamiahnya.

Sosialisasi anak dikembangkan manakala ia bergabung dengan teman sebayanya. Dapat bermain bersama teman sebaya adalah suatu keberuntungan, sebab anak dapat mengembangkan rasa berteman, bahkan rasa demokrasi (Ariani, dkk; 1998:1). Seorang anak menonton permainan yang dilakukan oleh anak-anak lain, selanjutnya ia akhirnya memainkan permainan tersebut. Dari sini terlihat peran penting lingkungan sebagai salah satu elemen yang mempengaruhi proses perkembangan permainan anak-anak.

Permainan itu sendiri mengalami proses perjalanan yang dipengaruhi oleh jaring-jaring tradisi. Para ilmuwan (Hurlock, 1974:320) telah menunjukkan bahwa bermain merupakan pengalaman belajar yang berharga. Mereka menekankan bahwa tidak ada bidang lain yang lebih benar kecuali belajar menjadi seseorang yang sosial. Karena belajar menjadi sosial bergantung pada kesempatan berhubungan dengan anggota kelompok teman sebaya, dan karena hal ini terutama terjadi dalam kegiatan bermain, maka bermain sekarang dianggap sebagai alat yang penting bagi sosialisasi.

Dalam hal ini dibutuhkan jenis permainan yang mampu merangsang perkembangan otak anak ke arah yang lebih maju. Akhirnya, bukan hanya para ilmuwan (Hurlock, 1974: 320) yang menekankan pentingnya bermain bagi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Banyak orang tua dalam upaya mempertahankan



keyakinannya bahwa anak harus bahagia dan bebas, bila mereka diinginkan dapat tumbuh menjadi orang dewasa yang menyesuaikan diri dengan baik, menginginkan anaknya hidup dalam dunia bermain selama mungkin.

Orangtua yang menyadari pentingnya bermain bagi anak, memberi dorongan kepada anaknya untuk bermain dengan anak lain dan mereka memilih rumah di daerah yang banyak terdapat teman bermain. Mereka juga menyediakan alat bermain yang ingin dimiliki oleh anak walaupun lebih mahal daripada mainan biasa.

Jenis status sosial juga mempengaruhi jenis alat permainan yang dimiliki oleh anak. Bila orangtua berada dalam status sosial yang tergolong berada di bawah, maka jenis alat permainan yang dimiliki oleh anaknya tergolong sederhana dikarenakan pertimbangan ekonomi. Sedangkan para orang tua yang berada pada status sosial yang lebih tinggi, alat permainan yang dimiliki oleh putra-putrinya lebih beragam, dari yang sederhana sampai yang lebih rumit dan mahal. Karena orang tua yang mampu secara finansial merasa bahwa bila mainan yang mahal, mempunyai nilai mendidik dan sekaligus menghibur, maka barang itu cukup berharga untuk dimiliki.

Secara alami kejadian tersebut berdampak pada jenis kebutuhan bagi kelompok anak-anak yang berasal dari status sosial yang berbeda. Permainan anak-anak juga telah dipengaruhi oleh lingkungan yang bersenyawa dengan arus teknologi. Mereka

dimanjakan oleh aneka ragam permainan baru, datang silih berganti ke arah titik khayal yang mengagumkan. Sesuatu yang dilengkapi dengan sistim teknologi terbaru dianggap sebagai yang terbaik, karena mampu memberikan tingkat kepuasan bermain yang berbeda bagi konsumennya. Dalam hal ini teknologi telah memegang peran krusial terhadap dunia permainan, berikut bagi penganutnya.

Sementara, laju perkembangan teknologi dan arus informasi berjalan begitu cepat. Akibatnya, anak banyak menerima hal-hal baru dari dunia luar. Hal tersebut mengalir deras tanpa melalui filter pelindung bagi anak. Segala gerak-gerik yang terjadi di belahan dunia lain dapat ditangkap jelas dan cepat. Perilaku anakpun bergerak mengikuti arus informasi yang mereka terima. Demikian pula alat pemuas kebutuhan yang tidak hanya bergerak ke arah titik sekunder, melainkan menuju kebutuhan yang berbau tertier. Semua produk yang ditawarkan tampil cepat saji, demi memuaskan keinginan konsumen yang bergerak dinamis.

Teknologi telah membuktikan dirinya sebagai media pemuas bagi dunia anak. Hal ini ditandai dengan maraknya kehadiran permainan elektronik bernuansa animasi dua dimensi hingga berpenampilan tiga dimensi atau yang biasa disebut sebagai *videogame*. Banyak jenis *videogame* yang beredar di pasaran, semuanya menampilkan kecanggihan dan keunikannya masing-masing. *Videogame* yang beredar di pasaran berikut nama pabrik

pembuatnya seperti Sony dengan mesin *Playstation*-nya, *Microsoft* dengan *XBox*, *Nintendo* dengan mesin *GameCube*, dan *Sega* dengan mesin *Dreamcast*. Jenis permainannya begitu beragam sehingga banyak orang tertarik untuk memainkannya termasuk anak-anak. Tempat yang paling sering dituju adalah *Game FAQs*. *Game FAQs* adalah *website* panduan bermain *videogame*. Bagi anak-anak yang menyukai *videogame*, pasti akan membutuhkan *Game FAQs*. *Website* ini sangat sukses berkat sifatnya yang interaktif. Hampir semua info yang ada disini adalah kiriman para pengaksesnya sendiri dari seluruh penjuru dunia, termasuk Indonesia (Anonim, 2001a:23).

Beberapa produsen berusaha menciptakan alat permainan yang tidak hanya menarik bagi anak, tetapi sekaligus disukai oleh orang tuanya. Mereka bersandar pada pemikiran bahwa yang memiliki daya beli adalah orang tua, sedangkan orang tua masa kini cenderung ingin anaknya bermain sekaligus belajar. Orang tua enggan jika anaknya terus menerus bermain dan lupa belajar, tetapi mereka juga tak ingin anaknya kehilangan masa kecilnya. Jadi dalam sebuah permainan, diharapkan akan hadir unsur-unsur pendorong kreativitas bagi anak-anak mereka.

Di sisi lain, fenomena permainan anak juga merangsang perkembangan lahan bisnis di sektor jasa. Pusat-pusat hiburan berusaha menyajikan aneka jenis permainan bagi anak untuk

berfantasi dan bergembira bersama teman sebaya, tak ketinggalan pula di sudut-sudut kampung banyak bermunculan *rental-rental game* bagi mereka yang tak mampu membeli alatnya secara pribadi di rumah.

Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, permainan anak pun berkembang dan berubah cepat. Kalau dulu anak bermain dengan alat permainan sederhana seperti kulit semangka jadi mobil-mobilan, kuda-kudaan dari pelepah daun pisang dan bermain layang-layang dari koran di lapangan, sawah, halaman atau kebun yang luas, sambil mencari jangkrik, ulat dan menangkap kupu-kupu. Kini dengan makin sempitnya lahan tempat bermain, industri elektronika menawarkan aneka mainan jadi untuk mengisi waktu anak-anak di rumah, karena kebun dan sawah tidak dapat mereka jumpai lagi.

Kata *game* tidak terlepas dari pengertian permainan. Kita mengenal permainan sejak usia balita sampai saat ini. Seiring dengan perkembangan jaman khususnya dalam bidang informasi mengakibatkan jenis permainan semakin berkembang puncaknya dapat kita lihat saat ini telah berkembang permainan menggunakan alat-alat elektronika seperti *GameBoy*, *Playstation*, komputer bahkan alat komunikasi seperti *handphone*.

Dari semua permainan yang ada, permainan elektronik/*computer game* adalah yang paling menyita perhatian anak. Di

samping jenis permainannya yang beragam, *computer game* mampu memenuhi fantasi anak tentang segala sesuatu yang tidak mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Dengan *computer game* anak-anak bisa mengendalikan jagoan idola mereka seperti Son Go Ku dalam serial *Dragon Ball*, sampai para pegulat yang sering ditonton oleh anak-anak dalam *Smackdown*.

Komputer *game* sudah muncul sejak awal komputer pribadi masuk ke pasaran, dimulai dari zaman *Atari*, dan *Apple II* dengan *Space Invader* (yang dibuat oleh Taito Jepang dan dipasarkan oleh *Atari*), *Hang Man*, *Pac Man*, sampai mainan yang paling populer di zaman *Playstation 2*, seperti *Tekken*, *DragonBall*, *Smackdown*, *Need for Speed*, *Resident Evil*, dan *Superman*.

Pada zaman teknologi seperti saat ini di mana Informasi sudah tidak ada batas teritorial dan waktu lagi yang membedakannya, perkembangan *game* mengalami kemajuan yang pesat. Dimulai dari permainan tradisional sampai pada *game* interaktif dan dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus.

Dewasa ini, dengan adanya arus globalisasi yang dirasakan oleh dunia, termasuk Indonesia menyebabkan terjadinya perubahan tata nilai tradisional yang didukung oleh hadirnya produk-produk modern ikut pula mempengaruhi keberadaan permainan tradisional (Ariani, dkk., 1998:3) Bahkan permainan berteknologi tinggi yang

kerap disebut dengan istilah *game* tersebut, telah memakai istilah baku dalam folklor.

Mereka menyebut istilah *genre* bagi setiap klasifikasi khusus terhadap jenis *game* dalam sebuah habitat permainan yang lebih besar, berikut penggolongan nama mesin dan rumah produksinya. Keterangan tersebut digunakan sebagai pengenalan bagi jenis-jenis *game* dalam setiap habitatnya.

Ada beberapa *genre* yang dikenal luas dalam dunia *game*, misalnya *genre* yang dikenal luas dalam dunia *game*, misalnya *genre act, fighting, strategy, simulation, interactive Sci-Fi*, dan lain sebagainya (Anonim, 2001b: 31). Akibat dukungan dari teknologi, aktifitas *game* terkesan lebih praktis dan dapat dilakukan di sebuah ruang yang sempit sekalipun, sehingga hal ini sesuai dengan kondisi perumahan di area perkotaan saat ini.

Salah satu gejala yang mencolok yang muncul dalam tiga dasawarsa terakhir di Indonesia adalah maraknya berbagai macam bentuk mainan (*toys*) dan permainan (*game*) yang berasal dari luar negeri. Arus ini terasa deras mengalir dalam dasawarsa terakhir, ketika di beberapa kota besar di Indonesia muncul toko-toko yang begitu besar, namun khusus hanya menjual mainan anak-anak, terutama *game-game* elektronik yang saat ini sedang populer. Melihat ciri-cirinya jelas bahwa berbagai mainan di situ merupakan produk budaya asing, terutama budaya Amerika Serikat dan Jepang.

Gelombang masuknya unsur mainan asing ini terasa makin deras sejalan dengan dibukanya tempat-tempat permainan elektronik di banyak pusat pertokoan dan gedung bioskop. Di kota-kota besar di Jawa (Jakarta, Bandung, Semarang, Surabaya) maupun di luar Jawa (Palembang, Medan, Denpasar, Makassar), gejala semacam ini membuat perubahan-perubahan yang terjadi menjadi terasa begitu cepat, dan dengan hadirnya *game-game* elektronik ini di tengah masyarakat, akhirnya terbentuk komunitas baru, seperti kelompok pecinta *game-game* elektronik, pedagang *game-game* elektronik, dan banyak bermunculan majalah-majalah ataupun *website* yang berisi tentang *game*. Seperti yang dikatakan oleh Siregar (1985:18-19) "Kehidupan sosial kota ditandai oleh berkembangnya kebudayaan populer yaitu kebudayaan yang menjadikan masyarakatnya cenderung amat menyukai produk-produk baru, baik *mode*, hiburan, fasilitas maupun jasa serta jenis-jenis aktifitas yang bersifat komersial dan modis. Perubahan-perubahan yang tampak pada masyarakat kota ini, yang berupa masuknya nilai-nilai, norma-norma, serta barang-barang baru, pada akhirnya akan ikut mewarnai gaya hidup anggota masyarakatnya".

Di antara *game-game* elektronik tersebut yang paling diminati adalah *game Playstation*. Ditandai dengan banyaknya permintaan mesin *Playstation* dan tersebarnya *rental-rental Playstation* sampai di pelosok kampung. Sedangkan *game Playstation* itu sendiri adalah

suatu permainan komputer yang berasal dari Jepang. Pertama kali pemunculannya sekitar tahun 1995, dan saat ini *game Playstation* sudah menjadi permainan populer anak-anak di seluruh dunia. Saat ini hampir semua anak-anak mengenal dan menyukai *Playstation*, suatu permainan komputer interaktif yang menggunakan televisi sebagai medianya dan mesin *Playstation* itu sendiri.

Mesin permainan ini digemari oleh anak-anak usia 5 tahun sampai orang dewasa, jenis permainannya pun beragam, dari petualangan menjelajah, pertarungan, balap mobil, sepak bola, dan banyak lagi lainnya, sebelum *Playstation* muncul telah ada mesin *game-game* sebelumnya semisal *Atari* (1972), *Nintendo* (1985) maupun *Sega* (1993). (<http://www.kompas.com/kompas-cetak/0009/22/dikbud/pers32.htm>).

Ketenaran mesin *game* ini dapat dibuktikan dengan menjamurnya *rental Playstation* di pusat-pusat pertokoan bahkan sampai di pelosok-pelosok kampung, itu pun tidak pernah sepi dari anak-anak

Berbentuk kotak abu-abu dan putih untuk *Plastation 1 (one)* yang menggunakan sistem VCD (*Video Compact Disc*) dan berwarna hitam untuk *Playstation* generasi berikutnya yang disebut PS2 yang menggunakan format DVD (*Digital Video Disc*), yang disambungkan ke pesawat televisi. Cara memainkannya adalah dengan menggunakan alat yang disebut *stick* yang di atasnya terdapat tombol-tombol untuk mengendalikan permainan.



Satu mesin *Playstation* bisa dimainkan satu sampai dengan dua orang sekaligus sehingga dalam suatu permainan bisa melawan partner kita ataupun bekerjasama melawan musuh, bahkan ada alat khusus yang bisa membuat empat orang bermain sekaligus. Itulah yang menyebabkan *Playstation* banyak digemari. Toko-toko *game Playstation* banyak tersebar di seluruh pelosok Surabaya menandakan begitu populer dan disukainya jenis mesin *game* ini. Seperti di Tunjungan Center terdapat 25 toko, Tunjungan Plaza 6 toko, *Giant Hypermarket* 1 toko, *Pakuwon Trade Center* 2 toko, *Darmo Trade Center* 2 toko, dan banyak lagi toko-toko *Playstation* di luar mall yang tersebar di seluruh pelosok Surabaya, yang menjual segala asesoris *Playstation*.

Menurut pengamatan penulis, toko-toko tersebut penuh dikunjungi orang-orang walaupun harga yang ditawarkan hingga mencapai jutaan rupiah, meskipun ada mesin *game* sejenis yang menjadi saingan *Playstation* seperti *X-Box* ataupun *Sega Dreamcast*, namun *Playstation* tetap menjadi primadona konsumen dikarenakan sudah mempunyai nama, jenis *gamenya* beragam, dan harganya lebih murah dibandingkan produk sejenis, dengan kualitas gambar yang tidak jauh beda.

Begitu disukainya *game Playstation* oleh masyarakat, banyak pula yang ikut merasakan manisnya bisnis permainan *Playstation*, seperti para pedagang mesin dan kaset *Playstation*, tukang servis

*Playstation*, pemilik *rental-rental Playstation* yang tersebar sampai ke kampung-kampung di Surabaya. *Rental Playstation* banyak bermunculan karena banyak anak yang ingin bermain *Playstation* tapi tidak punya cukup biaya untuk membelinya.

Dengan kehadiran *rental-rental* ini, sambutan masyarakat cukup beragam, bagi yang suka bermain *Playstation* tentu menyambutnya dengan antusias, terbukti dengan ramainya pengunjung di *rental-rental Playstation*, dan ada juga masyarakat yang merasa terganggu, dikarenakan *rental Playstation* biasanya membuat bising, tetangga kiri-kanan.

Anak-anak biasanya bermain *Playstation* di saat mereka mempunyai waktu luang, biasanya sehabis pulang sekolah atau hari-hari libur, mereka dengan antusiasnya menikmati ketika mereka sedang bermain *Playstation*, mereka bisa bermain sepak bola, balap mobil, pertarungan, petualangan dan masih banyak jenis *game* lainnya, seringkali mereka lupa waktu dan menghabiskan banyak uang, akibatnya banyak di antara orang tua anak-anak tersebut merasa keberatan anak mereka bermain *Playstation* dan seringkali mereka melarang anaknya untuk bermain *game* tersebut.

Terkadang *rental Playstation* juga digunakan sebagai tujuan anak yang lagi bolos sekolah. Dari sekian banyak fakta yang terungkap diatas memunculkan suatu pertanyaan: Apakah *game Playstation* berguna atau bahkan malah merugikan bagi anak? Oleh

karena itu penelitian ini diadakan, yang salah satunya untuk mencari jawaban atas pertanyaan tersebut diatas.

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba memecahkan masalah yang terjadi, mencoba menggali efek-efek apa saja yang terjadi akibat bermain *Playstation*. Sehubungan dengan banyaknya jenis dan judul *game Playstation*, maka terlebih dahulu peneliti menggolong-golongkan jenis-jenis *game* apa saja yang ada dalam *Playstation* atau yang dalam dunia *game* biasa disebut *genre*. Mencermati satu-persatu judul *game* yang ada melalui wawancara terhadap subyek penelitian. Dari hasil wawancara tersebut akan diperoleh data tentang efek positif atau negatif dari tiap judul *game* yang dimainkan. Setelah data diperoleh maka peneliti akan menganalisa menggunakan teori dan *input* data dari literatur-literatur yang telah ada seperti, tulisan-tulisan dari peneliti terdahulu, media elektronik seperti televisi & internet, ataupun media cetak meliputi koran majalah *game* dan sebagainya.

## 1.2. Permasalahan

Diharapkan dari data dan masukan yang didapat akan dianalisa untuk menjawab beberapa pertanyaan dibawah ini:

1. Faktor apa saja yang membuat mereka memilih *game Playstation* sebagai pengisi waktu luang?
2. Apakah *Game Playstation* merupakan pilihan utama anak pemain *Playstation* dalam mengisi waktu luang?

### 1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui faktor-faktor mengapa *Playstation* begitu disukai oleh anak-anak.
2. Untuk mengetahui dampak apa saja yang muncul sekaligus diupayakan solusinya.

### 1.4. Kerangka Pemikiran

#### 1.4.1. Teori *Leisure Time* (Waktu Luang)

*Leisure* berasal dari bahasa latin "*Licere*" yang berarti "diperbolehkan" atau "bebas", kemudian dalam bahasa Perancis lama disebut "*Leisir*", kata itu muncul pada awal abad ke-14. Tambahan huruf "U" ditengahnya pertama kali muncul pada abad ke-16, kemungkinan dianalogikan dengan kata-kat seperti "*Pleasure*" (kesenangan). Definisi sederhana dari *Leisure* (Waktu luang) adalah "waktu yang digunakan diluar diluar kerja dan kegiatan pokok domestik". Sebagian besar masyarakat melihat waktu luang sebagai bermain, waktu luang ini membawa kebahagiaan masa kanak-kanak, kebebasan dari stress & kekhawatiran.

Ada 3 konsep utama dari waktu luang ([www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)):

- *Waktu luang sebagai waktu*

Waktu luang dapat diartikan sebagai waktu yang dihabiskan dari kewajiban dan keperluan. Ini adalah waktu dimana kita bebas dari kewajiban kita yang dianggap

penting oleh masyarakat, seperti bekerja, mengurus keluarga, atau melaksanakan kegiatan keagamaan.

- *Waktu luang sebagai kegiatan pokok*

Waktu luang juga diartikan sebagai kegiatan pokok, menghasilkan relaksasi dan peremajaan kembali sebuah individu. Pada saat mengobservasi kebiasaan ini, waktu luang didasarkan pada kebijaksanaan tradisional tentang apa yang sebagian besar orang maksudkan sebagai aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan tersebut diatas. Beberapa aktivitas yang paling populer adalah menonton TV, olahraga, melakukan aktivitas *outdoor*, membaca, melihat film, mendengarkan musik, dsb. Aktivitas tersebut membawa ketenangan bagi pikiran, tubuh, atau jiwa.

- *Waktu luang sebagai kesatuan pikiran*

Pemikiran ini ditemukan oleh Aristoteles & tetap digunakan sampai saat ini. Waktu luang dilihat sebagai milik manusia yang paling baik karena hal ini baik bagi pengembangan diri. Hal tersebut memaksa kita untuk mundur selangkah dari perjuangan hidup yang terus-menerus, dengan tujuan untuk melihat apa yang benar-benar penting dalam kehidupan. Sehingga kita tahu area mana dalam hidup kita yang perlu ditingkatkan.

Waktu luang berguna untuk menyatukan sistem sosial, menawarkan kepuasan yang berlaku sebagai katup pengaman untuk mendamaikan manusia terhadap penolakan dari masyarakat yang lain. Waktu luang dapat juga sebagai perwujudan atas suatu nilai yang konsisten terhadap perekonomian yang ada terhadap praktik politik, dengan demikian melegalkan kelompok sosial.

Demikian juga gaya dan teknologi dari organisasi dalam penggunaan yang lebih luas benar-benar memasukkan sebagai industri kesenangan.

Perpanjangan dari waktu luang dalam hidup menjadi kesenangan terjadi dalam semua budaya. Adalah sulit untuk memahami suatu komunitas dimana orang-orangnya tidak menggunakan kesempatan untuk melepaskan tekanan dan atribut individu dimana umumnya bisa didapat.

#### **1.4.2. Teori Permainan**

Salah satu tokoh yang dianggap paling berjasa untuk meletakkan dasar tentang bermain adalah seorang filsuf Yunani yang bernama Plato. Plato dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurut Plato, anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Juga melalui pemberian alat permainan miniatur

balok-balok kepada anak usia 3 tahun pada akhirnya akan mengantar anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan.

Filsuf lainnya, Aristoteles berpendapat bahwa anak-anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni di masa dewasa nanti. Fröbel lebih menekankan pentingnya bermain dalam belajar karena berdasarkan pengalamannya sebagai guru dia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan mereka. Jadi Plato, Aristoteles, Fröbel, menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya, bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. (Tedjasaputra, 2001: 2-3)

Menurut penggagasnya, seorang penyair Jerman bernama Moritz Lazarus, kegiatan berkerja menyebabkan berkurangnya tenaga. Tenaga ini dapat dipulihkan kembali dengan cara tidur atau melibatkan dalam kegiatan yang sangat berbeda dengan bekerja. Bermain adalah lawan dari bekerja dan merupakan cara yang ideal untuk memulihkan tenaga.

**TABEL 1****Teori-Teori Klasik**

<b>Teori</b>	<b>Penggagas</b>	<b>Tujuan Bermain</b>
Surplus Energi	Schiller/ Spencer	Mengeluarkan energi berlebih
Rekreasi	Lazarus	Memulihkan tenaga
Rekapitulasi	Hall	Memunculkan instink nenek moyang
Praktis	Groos	Menyempurnakan insting

Sumber: Johnson et al, (1999), hal.6

**TABEL 2****Teori-Teori Modern Tentang Bermain**

<b>Teori</b>	<b>Peran Bermain Dalam Perkembangan Anak</b>
<i>Psikoanalitik</i>	Mengatasi pengalaman traumatik, coping terhadap frustrasi
<i>Kognitif-Piaget</i>	
<i>Kognitif-Vygotsky</i>	Mempraktekan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta ketrampilan yang telah dipelajari sebelumnya
<i>Kognitif-Bruner/ Sutton-Smith Singer</i>	Memajukan berpikir abstrak; belajar dalam kaitan ZPD; pengaturan diri
	Memunculkan fleksibilitas perilaku dan berpikir; imajinasi dan narasi
<u>Teori-teori lain :</u>	
<i>Arousal modulation</i>	Tetap membuat anak terjaga pada tingkat optimal dengan menambah stimulasi
<i>Bateson</i>	Memajukan kemampuan untuk memahami berbagai tingkatan makna.

Sumber: Johnson et al, (1999), hal.9

Melalui bermain, anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan dan



sosial emosional. Bermain merupakan aktifitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat (*inherent*) dalam diri setiap anak. Dengan demikian anak dapat belajar berbagai pengetahuan dengan senang hati, tanpa mereka merasa terpaksa atau dipaksa untuk mempelajarinya.

Anak-anak suka bermain karena dalam diri mereka terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri. Banyak ilmuwan yang berminat meneliti permainan karena mereka menyadari akan pentingnya peranan permainan dalam perkembangan (Zulkifli, 2000 : 39)

Bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Hurlock, 1978: 320). Piaget (Hurlock, 1978 : 320) menjelaskan bahwa bermain “terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional “

Menurut Huizinga yang dikutip oleh Monks (2001:132), atas dasar latar belakang sejarah kebudayaan, memberikan definisi bahwa bermain merupakan tindakan atau kesibukan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui

secara sukarela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan tegang dan senang dan dengan pengertian bermain merupakan sesuatu “yang lain” dari pada kehidupan biasa. Jadi bermain dilakukan secara sukarela & tidak ada paksaan/ tekanan dari luar/ kewajiban.

Teori Lazarus yang disebut juga sebagai teori istirahat menerangkan bahwa anak bermain agar tenaganya pulih kembali, misalnya karena belajar, maka anak-anak harus beristirahat untuk bermain-main (Sujanto, 1984: 32). Berdasarkan analisa fenomenologis, maka dalam Monks, Buytendijk (Monks, et, al, 2001: 134) menemukan ciri-ciri permainan sebagai berikut :

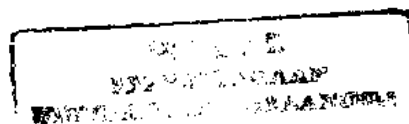
- a. Permainan adalah selalu bermain dengan sesuatu.
- b. Dalam permainan selalu ada sifat timbal balik, sifat interaksi.
- c. Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis, merupakan proses dialektik yaitu tese – antese – sintese. Karena proses yang berputar ini, dapat dicapai suatu klimaks & mulailah prosesnya dari awal lagi.
- d. Permainan juga ditandai oleh pergantian yang tidak dapat diramalkan lebih dahulu, setiap kali dipikirkan suatu cara yang lain / dicoba datang pada suatu klimaks tertentu.

- e. Orang bermain tidak hanya bermain dengan sesuatu / dengan orang lain, melainkan yang lain tadi juga bermain dengan orang yang bermain itu.
- f. Bermain menuntut ruangan untuk bermain & menuntut aturan-aturan permainan.
- g. Aturan-aturan permainan membatasi bidang permainannya.

#### **1.4.2.1. Jenis Serta Macam-Macam Kegiatan Bermain.**

Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif dan bermain pasif. Hal ini sesuai dengan pendapat Hurlock (1978), yang mengemukakan ada dua penggolongan utama kegiatan bermain, yaitu bermain aktif dan bermain pasif atau dikenal sebagai hiburan (*amusement*).

Secara umum bermain aktif banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal sedangkan kegiatan bermain pasif lebih mendominasi kegiatan pada akhir masa kanak-kanak yaitu sekitar usia praremaja karena adanya perubahan fisik, emosi, minat dan sebagainya. Tapi tidak berarti bahwa kegiatan bermain aktif akan menghilang dan digantikan oleh kegiatan bermain pasif, sebab kedua jenis kegiatan



bermain ini akan selalu ada bersama, hanya saja penekanannya yang berbeda.

Kedua jenis kegiatan tersebut akan memberi kesenangan, kebahagiaan pada anak dan dapat memenuhi kebutuhan anak untuk bermain. Masing-masing jenis kegiatan bermain tersebut diatas mempunyai sumbangan positif baik terhadap penyesuaian sosial maupun penyesuaian diri anak dan perkembangan emosi, kepribadian maupun perkembangan kognisi.

**Kegiatan bermain aktif :**

Adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri. Kegiatan bermain aktif juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktifitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh.

**Kegiatan bermain pasif :**

Adalah anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukan sendiri. Hiburan (*amusement*) merupakan salah satu bentuk bermain pasif. Sebagai contoh misalnya menonton film atau bermain *videogame*, anak tinggal duduk,

menonton/ bermain tanpa melibatkan begitu banyak aktivitas fisik.

Jenis bermain pasif biasanya lebih banyak digemari anak-anak yang akan memasuki usia remaja, mereka bersama-sama menonton pertandingan bola tim favorit mereka, ataupun bersama-sama bermain *Playstation* di *rental-rental* yang ada.

Berikut ini adalah manfaat yang diperoleh dari bermain pasif atau hiburan menurut Tedjasaputra (2001) adalah:

- ❖ Sebagai sumber pengetahuan
- ❖ Melalui hiburan seperti nonton film, bermain *videogame*, mendengar cerita dapat menambah perbendaharaan kata dan lebih paham bagaimana menggunakannya dalam berkomunikasi dengan orang lain.
- ❖ Melakukan identifikasi dengan tokoh-tokoh cerita atau tokoh-tokoh *game* yang ia mainkan, maka anak punya pemahaman sosial yang dapat membantunya menyesuaikan diri terhadap kehidupan masyarakat.

- ❖ Bagaimana tokoh-tokoh cerita mengatasi masalah emosi yang dihadapi. Hal ini dapat membantu anak menangani masalah emosional yang dialaminya.
- ❖ Hiburan merupakan penyaluran kebutuhan dan keinginan anak tidak mungkin diwujudkan dalam kehidupan nyata.
- ❖ Anak dapat belajar bagaimana mematuhi aturan-aturan dan harapan masyarakat dengan cara mengamati reaksi tokoh-tokoh cerita yang gagal menyesuaikan diri pada aturan yang berlaku.
- ❖ Untuk dapat menikmati macam-macam hiburan yang dilihat, anak perlu belajar memusatkan perhatian terhadap apa yang dilihat, ia juga perlu mengingat serta mengerti penyebab kejadian atau peristiwa dalam cerita atau film. Hal ini akan menunjang perkembangan intelektual anak.
- ❖ Beberapa jenis hiburan dapat menghasilkan ilham untuk berkreasi dan mendorong anak untuk memanfaatkannya dalam membuat karya yang asli dan unik (original) baik untuk masa sekarang ataupun jika dewasa nanti.

- ❖ Dari media masa, anak belajar berbagai peran yang dipikul oleh seseorang dan bagaimana reaksi orang lain bila tokoh tersebut gagal dalam perannya.
- ❖ Beberapa tokoh dalam cerita mempunyai ciri kepribadian yang baik dan dapat dijadikan contoh oleh anak serta membantu perkembangan kepribadian yang sehat.

#### **1.4.2.2. Manfaat Bermain**

Beberapa manfaat yang bisa diperoleh seorang anak melalui bermain menurut Tedjasaputra (2001) antara lain adalah:

Bermain membantu anak untuk: (a). Mengenal lingkungan kehidupannya dengan lebih baik. hal ini dilakukan dengan: (1). berawal dari mengenal nama-nama benda yang ada di sekitarnya; (2) mengetahui sifat-sifat dari benda tersebut misalnya batu itu keras, bulu halus; (3) melihat adanya persamaan/perbedaan tertentu (ukuran, bentuk, warna, dsb.); sampai (4) kepada asal mula, kegunaan/manfaat, serta kreasi-kreasi yang dapat diciptakan anak menggunakan benda-benda tersebut. (b). Melalui bermain anak juga mendapat

pengetahuan akan sebab-akibat, hukum gravitasi, dsb. Misalnya: (1) kalau ia tidak berhati-hati pada waktu bersepeda, ia bisa jatuh atau setiap benda yang dilempar ke atas pasti jatuhnya ke bawah; (2) membantu mengembangkan kemampuan intelektual anak; serta (3) anak melatih diri menggunakan nalarnya pada waktu bermain.

Pada saat anak bermain, baik dalam permainan tunggal (dengan boneka, teman khayal, dsb), maupun permainan kelompok, anak akan banyak berkata-kata.

Disamping itu (c). Bermain dapat membantu perkembangan bahasa anak, yaitu perbendaharaan kata-kata anak akan bertambah dengan terjadinya perdebatan, adu argumentasi serta mencari kata sepakat agar dapat bermain bersama dengan baik.

Bermain bersama dapat (d). Melatih anak untuk tidak bersifat egosentris. Sedikit demi sedikit anak akan dilatih untuk mempertimbangkan perasaan orang lain, bekerja sama, saling membagi dan saling menghargai. Anak belajar bahwa tidak semua keinginannya bila segera terpenuhi. Melalui bermain anak dilatih untuk bersabar, menunggu giliran dan



kadang pun bisa kecewa karena ternyata keinginannya tidak sejalan dengan keinginan teman-temannya.

Selain itu dengan bermain bersama teman, (e) Anak dilatih untuk bisa berkomunikasi dengan baik sehingga ia bisa dimengerti teman dan ia pun dapat mengerti orang lain. Pada akhirnya dengan bermain (f). Anak belajar berorganisasi, misalnya dalam bermain sekolah- sekolah, siapa yang menjadi guru, siswa dan apa yang harus dilakukan guru/siswa tersebut. Pada saat dunia anak semakin luas, anak akan menyadari perlunya memiliki teman, perlunya persahabatan, dsb. Kadang-kadang ada anak mogok sekolah karena merasa tidak mempunyai teman atau merasa dijauhi oleh teman-temannya. Jadi bermain dapat membantu mengembangkan aspek sosial seorang anak.

Pada saat anak masih bayi atau kanak-kanak, ia mudah melampiaskan ketidak- puasannya dengan menangis sebeb-bebasnya. Selanjutnya, Kohnstan dalam Zulkifli (Zulkifli, 2000: 40-41) mendasarkan uraiannya pada pandangan fenomenologi, yaitu mencari ciri-ciri yang terdapat di

dalam fenomena, ciri utama terletak dalam suasana permainan terdapat unsur kebebasan dan keinginan untuk mengalami rasa senang. Permainan merupakan perbuatan dalam suasana yang mendapat ciri untuk mencari suasana itu sendiri, bukannya untuk mencari tujuan yang ada diluarnya.

Seorang ahli psikologi Rusia, Ljublinskaja dalam Monks (Monks, et al., 2000:133) memandang permainan sebagai pencerminan realitas sebagai bentuk awal memperoleh pengetahuan. Dapat bermain bersama teman sebaya adalah suatu keberuntungan, sebab anak dapat mengembangkan rasa berteman bahkan rasa demokrasi.

Sebab dalam setiap bermain, tiap anggota mempunyai kedudukan yang sama, apakah itu anak orang kaya /miskin, anak pejabat /tukang, dan sebagainya (Ariani, dkk, 1998:1).

### **1.4.3. Teori Gaya Hidup Perkotaan**

#### **1.4.3.1. Modernisasi**

Masyarakat modern ditandai dengan bertumbuhnya ilmu pengetahuan baru dan bahwa ini menganggap adanya manusia yang memiliki kemampuan yang semakin meningkat untuk

mendalami rahasia-rahasia alam dan untuk menerapkan pengetahuan ini dalam berbagai kegiatan manusia. (Black, 1994:13)

Seiring dengan perkembangan jaman, banyak hal yang mengalami perubahan. Dewasa ini hampir tidak ada satupun masyarakat/ bangsa yang terinternalisasi oleh budaya *modern*. Hampir semua bagian wilayah di dunia kini telah dipengaruhi oleh modernisasi atau sekurang-kurangnya tengah mengalami suatu proses yang disebut modernisasi.

Masyarakat kota sebagai sistem dinamis berarti bahwa disitu dimungkinkan terjadinya perubahan. Perubahan tersebut dapat dipandang sebagai proses yang selain berlangsung terus, juga bermakna bagi masyarakat itu sendiri.

#### **1.4.3.2. Pola Hidup Konsumtif**

Kata "konsumtif" (sebagai kata sifat; lihat akhiran -if) sering diartikan sama dengan kata "konsumerisme". Sedangkan konsumtif lebih khusus menjelaskan keinginan untuk mengkonsumsi barang-barang yang sebenarnya kurang diperlukan secara berlebihan untuk mencapai kepuasan yang maksimal.

Memang belum ada definisi yang memuaskan tentang kata konsumtif ini. Namun konsumtif biasanya digunakan untuk menunjuk pada perilaku konsumen yang memanfaatkan nilai uang lebih besar dari nilai produksinya untuk barang dan jasa yang bukan menjadi kebutuhan pokok.

Konsumerisme berasal dari bahasa Inggris yaitu *consumpt* yang artinya menggunakan, menikmati, memakai, atau memakan.

Budaya konsumerisme adalah sebuah budaya yang di dalamnya terdapat berbagai bentuk kesemuan, artifisialitas, kemasan wujud komoditi, yang kemudian dikonstruksi secara sosial melalui komunikasi ekonomi (iklan, show, media dan sebagainya) sebagai kekuatan tanda (semiotic power) kapitalisme, sehingga pada akhirnya membentuk kesadaran diri (self-consciousness) yang sesungguhnya adalah semu.

([www.dilibrary.net/images/topics](http://www.dilibrary.net/images/topics))

Perilaku konsumtif pada anak-anak sebenarnya dapat dimengerti. Anak-anak dalam perkembangan kognitif dan emosinya masih

memandang bahwa atribut yang superfisial itu sama penting (bahkan lebih penting) dengan substansi.

Menjadi masalah ketika kecenderungan yang sebenarnya wajar pada anak-anak ini dilakukan secara berlebihan. Hal ini menyebabkan banyak orang tua yang mengeluh saat anaknya mulai menjadi konsumtif. Dalam hal ini, perilaku tadi telah menimbulkan masalah ekonomi pada keluarganya.

(<http://www.e-psikologi.com/remaja/191101.htm>).

Demikian pemikiran ini disusun dalam rangka menyajikan sebuah penalaran secara ilmiah terhadap judul skripsi ini.

#### **1.4.4. Batasan Konsep**

Agar tidak terjadi kesalahpahaman pengertian mengenai konsep-konsep yang dipakai dan untuk menyamakan pengertian mengenai konsep yang dipakai dalam penelitian tentang interpretasi makna kekerasan *game* pada anak, maka diperlukan suatu batasan konsep. Adapun batasan konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. **Leisure (Waktu Luang)**, berasal dari bahasa latin "*Licere*" yang berarti "diperbolehkan" atau "bebas", kemudian dalam bahasa Perancis lama disebut "*Leisir*", kata itu muncul pada awal abad ke-14. Tambahan huruf "U" ditengahnya pertama kali muncul pada abad ke-16,

kemungkinan dianalogikan dengan kata-kata seperti "*Pleasure*" (kesenangan). Definisi sederhana dari *Leisure* (Waktu luang) adalah "waktu yang digunakan diluar kerja dan kegiatan pokok domestik"

2. **Keluarga** merupakan kelompok sosial yang pertama dalam kehidupan manusia, tempat dia belajar bersosialisasi serta menyatakan diri sebagai manusia sosial dalam interaksi dengan kelompoknya
3. **Sosialisasi** sendiri merupakan proses pengenalan nilai-nilai dan norma-norma keluarga khususnya, dan masyarakat pada umumnya.
4. **Modernisasi** adalah bentuk dari perubahan sosial yang merujuk pada keyakinan rasional untuk peran sosial baru dan hubungan baru di antara peran-peran yang muncul. Modernisasi merujuk pada perubahan sosial yang membangkitkan lembaga-lembaga dan organisasi-organisasi seperti yang ditemukan pada masyarakat industri maju. Kata "*modern*" mempunyai banyak denotasi juga konotasi. Tidak hanya dimaksudkan untuk manusia, tetapi untuk negara, untuk sistem politik, perekonomian, kota, lembaga seperti sekolah dan rumah sakit, penginapan, pakaian, dan untuk perilaku

5. **Anak-anak**, oleh Konvensi Hak Anak PBB, didefinisikan sebagai "...setiap manusia yang berusia di bawah 18 tahun kecuali berdasarkan Undang-Undang yang berlaku bagi anak ditentukan bahwa usia dewasa dicapai lebih awal". Artinya, Konvensi PBB menetapkan usia di bawah 18 sebagai anak-anak namun tetap memberi ruang bagi masing-masing negara untuk menentukan batasan tersebut. Namun tetap PBB menekankan negara-negara anggotanya untuk menyelaraskan peraturan mereka sesuai dengan Konvensi Hak Anak ini. Pemerintah Indonesia sendiri telah meratifikasi Konvensi Hak Anak yang diberlakukan sejak 5 Oktober 1990.
6. **Bermain**, di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain diartikan sebagai melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Jadi seorang anak yang sedang bermain berarti anak itu sedang melakukan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi dirinya. Monks, dalam Huizingga atas dasar latar belakang sejarah kebudayaan, memberikan definisi bahwa bermain merupakan tindakan atau kesibukan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara sukarela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan

tegang dan senang dan dengan pengertian bermain merupakan sesuatu "yang lain" dari pada kehidupan biasa (Monks, et al, 2001: 132) Jadi bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan/ tekanan dari luar/ kewajiban.

7. **Konsumtif** biasanya digunakan untuk menunjuk pada perilaku konsumen yang memanfaatkan nilai uang lebih besar dari nilai produksinya untuk barang dan jasa yang bukan menjadi kebutuhan pokok
8. **Game Playstation** adalah suatu mesin *game* komputer yang berasal dari jepang yang terdiri dari:
  - a. Playstation: Konsol 32-bit yang diperkenalkan oleh Sony tahun 1995 September. Pada awalnya dibuat sebagai alat tambahan untuk SNES *Nintendo*, namun konsol ini sendiri kemudian menjadi konsol dekade 90-an yang paling berhasil, mengalahkan N64 dari *Nintendo* dan *Sega Saturn* dari *Sega*.
  - b. Playstation One: Versi hasil desain ulang *Playstation* original. Sistem ini ukurannya sekitar 1/3 *Playstation* original, panjang 193 mm, lebar 144 mm, dan berat 550 gram.
  - c. Playstation 2: Pengembangan lebih lanjut konsol *Playstation* dari Sony. Walaupun menggunakan sirkuit



dan *chipset* yang jauh lebih canggih, sistem yang berbasis DVD ini sepenuhnya bisa memainkan *game* pendahulunya. (*Gamesiklopedi*, 2001)

- d. *Playstation 2 (Slim)*: Adalah versi ramping dari *Playstation2*. Ukurannya 25% dari *Playstation2* biasa dengan tebal 28mm . *Playstation 2 (Slim)* diluncurkan di Jepang tanggal 26 Oktober 2004. (*Majalah Ultima*, 2004).
- e. *Playstation 3*: adalah konsol *video game* berikutnya dari *Sony Computer Entertainment* yang masih merupakan seri *Playstation*. *Playstation 3* direncanakan diluncurkan pada November 2006. PS3 merupakan kelanjutan dari *Playstation 2* dan akan bersaing dengan *Nintendo Revolution* serta *XBox 360*. Sony telah mengumumkan bahwa PS3 akan kompatibel dengan *game* PS1 dan PS2. ([www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)).

### 1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan model etnografi. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang menggambarkan secara tepat sifat-sifat suatu individu, keadaan, gejala, atau kelompok tertentu, untuk menentukan frekwensi atau penyebaran suatu gejala dan gejala lain dalam masyarakat (Tan, 1994:29).

Penelitian deskriptif menggunakan model etnografi, adalah penelitian deskriptif yang berusaha mendeskripsikan budaya suatu masyarakat tertentu yang diperoleh melalui pemahaman yang mendalam tentang suatu masyarakat dan pemahaman ini lebih dilihat dari bagaimana suatu masyarakat itu sendiri melihat dan memahami dirinya sendiri, atau dapat dikatakan melihat dari sudut pandang masyarakat itu sendiri.

Dalam penelitian yang bersifat deskriptif, hal yang diutamakan adalah terkumpulnya data-data primer maupun sekunder yang mendetail dan akurat. Untuk hal tersebut tentu saja dipilih Subyek penelitian sebagai sampel. Subyek penelitian yang dipilih harus benar-benar mewakili & dapat memberikan informasi yang dibutuhkan.

#### 1.5.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di:

1. *Rental Playstation "Mupi's"* di Kelurahan Menur, Kecamatan Bratang, Kota Surabaya.
2. Rumah anak-anak yang mempunyai mesin *Playstation* sendiri yang berada disekitar *rental Mupi's*.

Alasan pemilihan lokasi ini adalah

- Mupi's merupakan *Rental (persewaan) Playstation* yang setiap harinya dipadati anak-anak yang bermain *Playstation*, untuk memudahkan subyek penelitian.

- Komunitas *Rental "Mupi's"* mewakili keadaan masyarakat yang beragam, sehingga nantinya diharapkan dapat diketahui bagaimana interpretasi pemaknaan tayangan kekerasan pada *game* pada masing-masing elemen masyarakat yang berbeda.
- Rumah anak-anak yang mempunyai *Playstation* pribadi yang mewakili masyarakat dengan tingkatan ekonomi yang lebih tinggi.

#### **1.5.2. Penentuan Subyek Penelitian**

Subyek penelitian di dalam penelitian ini, digunakan persyaratan, yaitu pertama subyek telah lama menyatu dengan suatu kegiatan/ medan aktivitas yang menjadi sasaran penelitian. Subyek Penelitian tersebut adalah orang yang mengerti betul dan menghayati secara sungguh tentang suatu hal (dalam hal ini adalah keseharian dan perilaku anak-anak pengunjung *rental Playstation*).

Subyek penelitian adalah orang yang diwawancarai untuk mendapatkan keterangan dan data dari individu-individu tertentu atau suatu kelompok masyarakat untuk keperluan informasi. Sedangkan responden adalah orang yang diwawancarai untuk mendapatkan keterangan tentang diri pribadi, pendirian atau pandangan dari individu yang diwawancarai (Koentjaraningrat, 1994 :130).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan subyek penelitian untuk pencarian data. Subyek penelitian digunakan sebagai sumber informasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan perilaku anak-anak pengunjung *rental Playstation* mewakili kelas sosial yang lebih rendah dan anak-anak pemilik *Playstation* pribadi yang mewakili kelas sosial ekonomi yang lebih tinggi.

Mula-mula peneliti mencari subyek penelitian awal yang dapat memberikan gambaran tentang kehidupan keseharian anak-anak pengunjung *rental Playstation* "Mupi's". Dari subyek penelitian awal ini, peneliti juga dikenalkan dengan orang lain yang sesuai fokus penelitian ini. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari subyek penelitian awal, peneliti menentukan subyek penelitian lainnya, yakni:

1. Pengunjung *rental Playstation* yang berusia anak-anak. Menurut Konvensi Hak Anak PBB usia 0-18 tahun, namun usia terkecil anak-anak pengunjung *rental* adalah 7 tahun, maka, peneliti mengambil responden yang berusia 7-18 tahun. Subyek penelitian yang diambil sebanyak 6 orang anak.
2. Pemilik *Playstation* pribadi yang termasuk anak-anak, berusia (7-18 tahun), sebanyak 3 orang anak.

Selain itu peneliti juga berencana mewawancarai beberapa subyek penelitian lain yang mendukung penelitian ini seperti:

3. Orang tua anak yang sering bermain *Playstation*, yang berguna untuk mengetahui dampak apa saja yang diperoleh bila anak bermain *Playstation* dari sudut pandang orang tua si anak sebanyak 3 orang tua.
4. Pemilik *Rental Playstation*, 1 orang, diharapkan dari pemilik *rental* akan diperoleh masukan tentang seberapa sering anak-anak bermain, *game* apa saja yang mereka sering mainkan, bagaimana perilaku mereka selama bermain *Playstation*, dan hal lain yang berhubungan dengan *Playstation* yang diketahui oleh pemilik *rental*.
5. Orang yang paham perkembangan *game Playstation* di Surabaya, 1 orang, dalam hal ini orang yang pernah atau sedang terlibat langsung dalam proses distribusi mesin dan aksesoris *Playstation* yaitu pemilik atau pekerja suatu perusahaan yang bergerak dalam peredaran *Playstation* di Surabaya seperti para *Supplier* ataupun *Distributor*.

### 1.5.3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tehnik observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengumpulan data ini dilakukan melalui sebuah proses, dari pertama kali peneliti berkenalan sampai dengan peneliti meninggalkan

tempat penelitian. Lama penelitian ini sekitar 1,5 bulan di *Rental "Mupi's"* di perkampungan Menur, Kelurahan Menur Pumpungan, Kecamatan Sukolilo untuk anak-anak di tingkat ekonomi bawah yang tidak mempunyai mesin *Playstation* sendiri dan beberapa rumah anak-anak yang mempunyai mesin *Playstation* sendiri di sekitar tempat rental *Mupi's* yang mewakili tingkatan ekonomi yang lebih tinggi.

Penelitian ini mengharuskan peneliti berhubungan dengan anak-anak pengunjung *rental Playstation* dan anak-anak pemilik *Playstation* pribadi dengan intensitas pertemuan rata-rata satu kali per 2 hari. Dari sinilah, peneliti mulai mengenal dan mengetahui sedikit tentang keseharian anak-anak pengunjung *rental Playstation* yang bertempat tinggal di sekitar *rental* tersebut juga anak-anak pemilik *Playstation* pribadi.

Adapun informasi ini didapat peneliti melalui wawancara dengan anak-anak pengunjung *rental*, orang tua anak pengunjung *rental*, penjaga *rental*, pemilik *rental*, anak-anak pemilik *Playstation* pribadi beserta orangtua mereka dan melalui observasi kegiatan sehari-hari anak-anak pengunjung *rental Playstation*, anak-anak pemilik *Playstation* pribadi dan suasana sekitar tempat-tempat tersebut. Pembinaan rapport pun mulai terjadi pada masa ini.

Setelah penelitian ini selesai dilakukan, peneliti mulai menyusun rancangan penelitian ini. Dari pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan pertama kali, peneliti mulai mendapatkan gambaran bagaimana sesungguhnya keseharian anak-anak pengunjung *rental* tersebut dan anak-anak pemilik *Playstation* pribadi, sehingga kemudian peneliti berhasil menemukan suatu masalah yang menarik perhatian peneliti.

Setelah menemukan tempat penelitian yang cocok dengan *kriteria* yang berhubungan dengan penelitian, peneliti mulai melakukan wawancara tak berstruktur yang mempunyai suatu fokus tertentu. Wawancara ini dilakukan pada subyek penelitian yaitu, anak-anak pengunjung *rental*, penjaga *rental*, pemilik *rental*, orang tua anak-anak pengunjung *rental* dan anak-anak pemilik *Playstation* pribadi beserta orangtua mereka.

Setelah mengetahui gambaran *rental Playstation* tersebut secara lebih rinci lagi, yaitu keseharian anak-anak pengunjung *rental* dan anak-anak pemilik *Playstation* pribadi, khususnya perilaku bermain *game Playstation* dan perilakunya sehari-hari, peneliti mulai melakukan wawancara berstruktur yang ditanyakan kepada para responden. Wawancara ini dimaksudkan untuk mendapatkan pandangan-

pandangan responden terhadap makna permainan yang ditampilkan oleh *game Playstation*, yang dimungkinkan turut membentuk perilaku keseharian mereka.

Observasi lapangan juga tetap dilakukan peneliti, sampai peneliti meninggalkan tempat penelitian. Observasi ini, selain untuk mengetahui suasana *rental Playstation* dan lingkungan sekitar, juga untuk mengetahui kegiatan atau aktivitas sehari-hari anak-anak pengunjung *rental Playstation* dan anak-anak pemilik *Playstation* pribadi. Dokumentasi dilakukan dengan mengambil gambar/ foto-foto suasana rental Mupi's, lingkungan sekitar, dan anak-anak subyek penelitian. Disamping itu peneliti juga mengumpulkan data sekunder berupa Laporan keuangan *rental Playstation* Mupi'S.

#### **1.5.4. Teknik Analisa Data**

Data yang telah terkumpul, dianalisa dengan menggunakan analisa kualitatif, yaitu mengumpulkan data yang diperoleh di lapangan, meringkas dan mengolah data kemudian menggolong-golongkan menjadi berbagai kategori sesuai dengan kerangka pemikiran.

Pada tahap pertama, peneliti mengumpulkan semua temuan data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan bahan-bahan dokumen. Hasil wawancara ditranskripkan dari kaset ke dalam bentuk tulisan. Kemudian temuan data



tersebut digolong-golongkan menjadi berbagai kategori yaitu gambaran umum tempat penelitian, karakteristik anak-anak pengunjung *rental Playstation* dan anak-anak pemilik *Playstation* pribadi, *game-game* yang dimainkan, perilaku keseharian anak-anak pengunjung *rental* dan anak-anak pemilik *Playstation* pribadi beserta faktor-faktor pembentuk perilaku.

Setelah itu dimulai tahap selanjutnya, yaitu menggolong-golongkan *game-game* yang dimainkan, perilaku keseharian anak-anak pengunjung *rental* dan anak-anak pemilik *Playstation* pribadi beserta faktor-faktor pembentuk perilaku ke dalam domain-domain seperti jenis *game-game* apa yang membuat pemain lebih pintar, menjadi terhibur, dan lain sebagainya.

Kemudian pada tahap berikutnya, peneliti mencari tema-tema budaya, yaitu mencari hubungan antara perubahan pola asuh dengan dengan perilaku anak-anak pengunjung *rental* maupun anak-anak pemilik *Playstation* pribadi.

Juga dilakukan pemeriksaan terhadap data yang sudah diperoleh dengan cara membandingkan dengan hasil observasi dan hasil wawancara. Hal-hal yang ditulis peneliti, dikonsultasikan terlebih dahulu dengan subyek penelitian pada penelitian ini.

Pada tahap pembuatan laporan, Segala hal yang berkaitan dengan alamat rumah tempat penelitian berlangsung (gang dan nomor rumah) beserta nama subyek penelitian, disamarkan dengan cara memakai nama samaran atau inisial. Hal ini dimaksudkan untuk menjaga kerahasiaan dan privasi subyek penelitian



## **BAB II GAMBARAN UMUM OBYEK PENELITIAN**

### **2.1. Rental Playstation MUPI'S**

#### **2.1.1. Gambaran Umum**

*Rental* MUPI'S beralamat di Jl. Menur II no. 56 Surabaya. Daerah ini berdekatan dengan beberapa Universitas Swasta (STESIA, UNTAG, PERBANAS, dan UNITOMO) dan satu Institusi Pendidikan Negeri (ITS-D3), bertetangga dengan Sekolah Dasar dan SMP swasta (SD dan SMP Wachid Hasyim). Dikarenakan berdekatan dengan Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama, maka anak-anak usia SD & SMP merupakan konsumen terbanyak *Rental* PS2 MUPI'S, di samping mahasiswa ataupun para pekerja yang kost di sekitar *rental* tersebut.

*Rental* ini beroperasi setiap hari (kecuali hari raya Idul Fitri), dan buka selama 15 jam setiap harinya. Dengan perincian yaitu Buka jam 08.00 WIB, tutup selama 1 jam setiap sore hari pada jam 17.30 s/d 18.30 (sekitar waktu Shalat Magrib) lalu buka kembali hingga maksimal pukul 00.00 dini hari. Dari jam 08.00 s/d 17.30 konsumen terbanyak adalah anak-anak, sedangkan dari jam 19.00 s/d 24.00 adalah pelajar SMA dan Mahasiswa.

*Rental* MUPI'S bergerak dalam bidang jasa hiburan, yaitu persewaan *Playstation 2*. Mulai beroperasi sejak Februari 2003. Motivasi pemilik mendirikan *rental* ini bertujuan untuk mendapatkan penghasilan pengganti setelah 1 tahun lebih tidak bekerja lagi, sebelumnya pemilik bekerja sebagai administrasi di sebuah perusahaan dan merasa perlu untuk mengundurkan diri setelah merasa gaji yang didapat tidak sebanding dengan tenaga dan pikiran yang dikeluarkan. Dan untuk mencari pekerjaan dengan berpenghasilan yang diinginkan sangat susah sebagai akibat dari keadaan perekonomian Nasional yang kurang baik. Sedangkan motivasi lain adalah pemilik sangat menyukai anak-anak, bergaul dan dikenal oleh anak-anak, dengan mendirikan *rental Playstation* maka akan banyak anak berdatangan ke *rental* tersebut.

Dipilihnya *rental* PS2 sebagai ladang usaha dilakukan dengan pemikiran bahwa *rental* PS memiliki lebih banyak konsumen dari pada *rental* sejenis lainnya, pendapatan yang tinggi, modal awal yang tidak terlalu tinggi, biaya perawatan yang relatif rendah, serta diyakini bahwa *rental* PS memiliki *life time* yang relatif panjang (bila dibandingkan secara untung rugi dengan *rental* komputer dan internet).

Alasan menurut pemilik *rental* mengapa jenis *videogame Playstation* dari Sony yang disewakan dan bukan *XBox* dari *Microsoft*, ataupun *GameCube* dari *Nintendo* adalah:

1. Harga mesin, suku cadang dan asesoris seperti Stik dan kaset DVD permainan *Playstation* jauh lebih murah dibandingkan dengan *XBox* ataupun *GameCube*, sebagai perbandingan, harga 1 DVD *XBox* bajakan adalah Rp. 10.000,- sedangkan harga 1 DVD PS2 bajakan adalah Rp. 4.000,-padahal dari segi kualitas permainan, grafis, dan suara relatif sama. Atas pertimbangan ekonomis *Playstation* lebih cocok digunakan sebagai mesin bagi bisnis *rental videogame*.
2. Mesin *Playstation* lebih populer dibandingkan dengan *XBox* ataupun *GameCube*, karena harganya yang jauh lebih murah dan kualitas yang ditawarkan oleh Sony yang terkenal awet seperti produk elektronik keluaran Sony sebelumnya (TV, DVD,dan lain-lain)
3. Biaya perawatan dan perbaikan lebih murah dibandingkan dengan *XBox* ataupun *GameCube*, dikarenakan suku cadang untuk *Playstation* lebih mudah didapatkan
4. Nilai jual kembali yang lebih tinggi karena kepopuleran dan kualitas mesin Sony *Playstation* yang terkenal awet.

Konsumen yang menggunakan *rental* PS mencakup anak-anak mulai umur  $\pm$  5 tahun hingga orang dewasa yang rata-rata mencapai umur  $\pm$  45 tahun, mayoritas laki-laki. Rentang konsumen yang sangat lebar dan sifat permainan *videogame* yang membuat kecanduan inilah yang merupakan ujung tombak dari industri jasa tersebut.

Dengan modal awal 8 juta yang berasal dari pinjaman kepada orangtua, pemilik membeli 3 buah televisi 21 inch, 2 buah mesin *Playstation* 2, dan 1 buah *Playstation* One. Pemilik mulai membuka bisnis *rental Playstation*, dengan promosi, tempat yang strategis, kualitas peralatan dan pelayanan yang bagus, lambat laun *rental* Mupi's terus menambah jumlah mesin *Playstation* yang disewakan karena banyak yang antri menunggu giliran bermain.

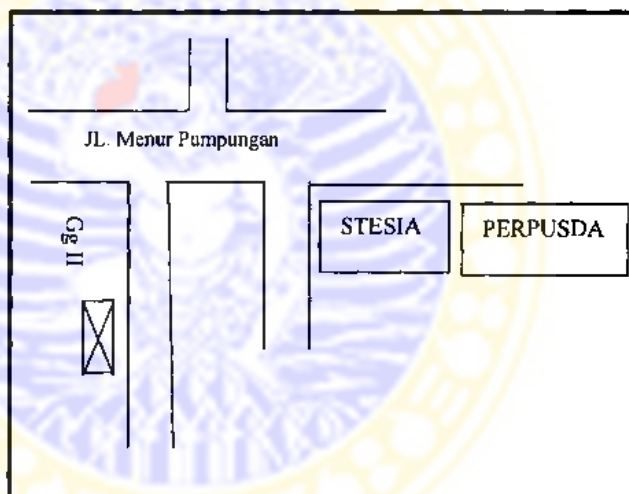
Sampai saat ini *rental* Mupi's telah mempunyai 7 mesin *Playstation* 2 yang disewakan dan ditambah dengan usaha *café* yang menyediakan makanan dan minuman bagi pengunjung *rental*. Dengan biaya sewa Rp. 2000/per jam *rental* Mupis mampu meraih keuntungan bersih rata-rata Rp. 150.000 setiap harinya. Empat kali lebih besar dari penghasilan waktu pemilik ketika masih bekerja pada administrasi dulu.

Perawatan peralatan juga dilakukan oleh pemilik demi kenyamanan pengunjung dalam bermain, seperti membersihkan peralatan *Playstation* sendiri ataupun memanggil tukang servis elektronik bila ada TV atau mesin *Playstation 2* yang rusak.

#### 2.1.1.1. Spesifikasi Teknis

- **Lokasi**

Terletak di Jl. Menur II/ 56 Surabaya



**GAMBAR 1**

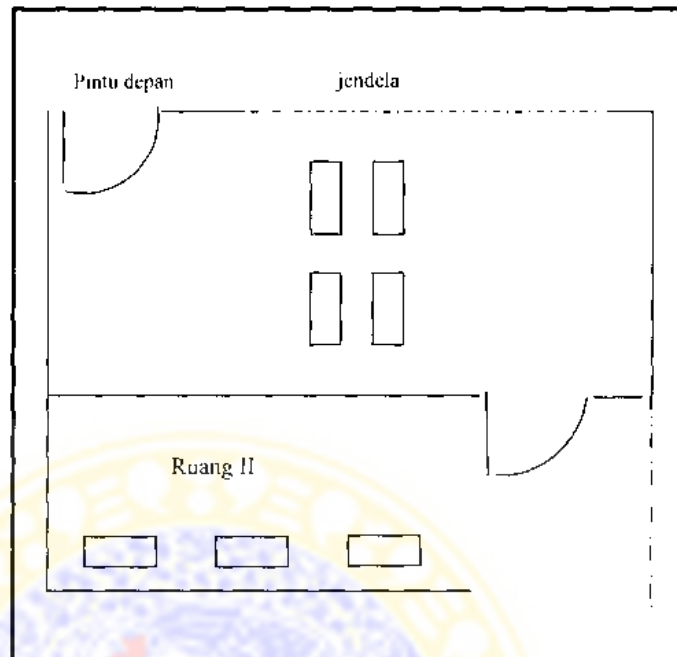
#### **Lokasi Rental MUPI'S**

- **Kualitas Bangunan**

Luas: Ruang I : 3 X 5 meter

Ruang II : 2,5 X 3 meter

Teras sebagai tempat parkir: 1,5 X 5 meter



**GAMBAR 2**

**Denah Ruang Rental MUPI'S**

• **Deskripsi Bangunan**

Ruangan I: berlantai keramik, satu pintu, dan 3 (tiga) jendela dan mampu menampung 4 perangkat PS2

Ruangan II : berlantai keramik dan mampu menampung 3 perangkat PS2

Teras sebagai tempat parkir mampu menampung max 4 sepeda motor atau max 2-3 sepeda motor dan 4-6 sepeda pancal.



### 2.1.2. Sejarah Perkembangan

*Rental Mupi's* didirikan dengan modal pinjaman kepada orang tua. Beroperasi sejak Februari 2003, *rental* ini dimulai dengan 2 perangkat PS2, 1 perangkat PS 1, 3 televisi produksi China serta berbagai perlengkapan penunjang, seperti meja khusus, kabel-kabel penyambung, kipas angin, karpet, bantal busa, dan penyediaan air minum. Disadari dengan perangkat (jumlah PS dan TV) yang masih sedikit, *rental* ini dipromosikan secara informal dengan kelebihan berupa ruang yang luas serta nyaman.

Seiring dengan waktu, perkembangan *rental* ini juga semakin besar. Sekitar 4 bulan setelah dibuka, *rental* ini mampu menambah jumlah perangkat PS nya dan mulai mengangsur pembayaran pinjaman modal.

### 2.1.3. Masalah-masalah yang Dihadapi

Setiap usaha yang dijalani selalu menemui masalah, masalah yang dihadapi *rental Mupi's* dalam menjalankan usahanya antara lain:

- Rumah menjadi bising dikarenakan suara dari *game* yang dimainkan dan suara anak-anak yang berteriak-teriak mengikuti jalannya *game* tersebut, seperti berteriak "Goo..ooolll !!" bila berhasil memasukkan bola ke gawang lawan ataupun mengumpat "Jancuu...uk !!" bila

kemasukan atau gagal memasukkan bola. Begitu bisingnya sampai membuat tetangga kanan-kiri terganggu.

- Mendapat surat dari RT yang ditanda tangani oleh seluruh warga yang isinya tidak setuju akan keberadaan *rental* tersebut di kampung, karena membuat ramai dan bising.
- Kehilangan mesin *Playstation*, memory card, uang, dan beberapa buah stik di karenakan pengawasan yang kurang ketat.
- Merusak kesehatan, apabila menghirup terus-menerus asap rokok dari pemain yang memenuhi ruangan, kelelahan bila menjaga *Playstation* terlalu lama sehingga kurang istirahat.

## 2.2. Sejarah dan Perkembangan *Video Game* dan *Playstation*

Sejarah *video game* sendiri dimulai oleh seorang insinyur muda bernama Ralph Baer seorang pria kelahiran Jerman yang kemudian hijrah ke Negara Paman Sam (AS) tahun 1938, pada awal tahun 1949 ia diberi tugas membuat sebuah televisi dimana tempat ia bekerja, tetapi yang dihasilkannya adalah sebuah permainan yang dimasukkan ke dalam televisi tersebut.

Meskipun akhirnya Bear sendiri juga belum sempat merealisasikan idenya (karena terlanjur dibatalkan oleh atasannya), tapi idenya ini akhirnya terealisasi oleh orang lain, yaitu Willy Higinbotham yang memiliki hasrat imajinasi yang sama dengannya

18 tahun kemudian. Hasil yang diperoleh adalah sebuah permainan yang berupa *game* tenis interaktif dengan grafik yang sangat sederhana tanpa suara.

Pada akhirnya hasil kerja mereka ditambah ratusan bahkan ribuan imajinasi orang lain seperti orang-orang Jepang Shigeru Miyamoto (*Nintendo*), Ken Kutaragi (*Sony*), Yu Suzuki (*Sega*) inilah yang saat ini kita kenal dengan istilah *Video Game*. *Game* (permainan interaktif) terbagi dalam dua jenis, yaitu *game* untuk komputer *PC* dan *game* untuk konsol seperti *Playstation* dan *Gameboy*. *Game* yang dikategorikan sebagai *Videogame* adalah kombinasi penggunaan televisi atau media *display* sebagai media visual dan *Console* sebagai media penterjemah (*interpreter*) dari *Cassette* atau *Compact Disc*.

Sejarah *videogame* tidak bisa lepas dari perusahaan raksasa yang ada di belakangnya. Meski begitu panjang sejarah *videogame* di Jepang, namun hanya empat perusahaan yang bisa dikatakan identik dengan *video game*, yaitu *Atari*, *Sega*, *Sony*, dan *Nintendo*.

Persaingan di antara empat perusahaan ini sama ketatnya dengan perlombaan penemuan teknologi canggih.

Awal tahun 1970-an sampai awal tahun 1980-an bisa dikatakan sebagai masa keemasan *Atari*. Tak ada satu perusahaanpun yang mampu melampaui kebrilyanan mereka. Dimulai dengan *Atari Pong* (*Arcade Version*, semacam permainan yang ditempatkan di pusat

hiburan) tahun 1972 dan *home version* tahun 1974, hingga di awal tahun 1980-an, jutaan *cartridge Atari 2600* terjual setiap tahunnya.

Namun, di tahun 1985, pamor *Atari* terus merosot dan *Nintendo* kemudian mengambil alih pimpinan selama satu dasawarsa. *Nintendo* memulai dengan era "8 bit", di antaranya melalui *Nintendo Entertainment System/NES* (1985), dan yang paling sukses adalah *Nintendo Game Boy* (1988).

Pada era ini *Nintendo* betul-betul merajai pasaran, bahkan untuk melebarkan sayapnya ke luar Asia, *Nintendo* melakukan promosi bersama perusahaan AS seperti *Pepsi* dan *McDonalds*. Bersamaan itu pula, *Nintendo* melakukan ekspansi ke bidang animasi, maka muncullah *Super Mario Bros* serta *Captain N: The Game Master*, yang selama beberapa tahun menempati rating tertinggi dalam acara televisi di Jepang.

Setelah sekitar lima tahun merajalela, muncullah rival baru di era "16 bit" yaitu *Sega* dengan *Sega Genesis* dan *Sega Game Gear*. *Nintendo* mulai memasuki masa surut, ketika *Nintendo Virtual Boy* gagal di pasaran dan kehadiran *Nintendo 64* (era "64 bit") disaingi oleh rival kelas berat, yaitu *Sony Playstation* (1995).

Bisa dikatakan, inilah awal masa keemasan bagi *Sony*, perusahaan elektronik yang saat ini memperoleh 40 persen dari 2,8 milyar *dollar AS profit* tahunannya, justru dari *videogame*. Hanya

dalam waktu sekitar lima tahun, mesin *Playstation* telah terjual sekitar 73 juta unit di Jepang, AS dan Eropa.

Popularitas Sony makin fenomenal dengan munculnya *Playstation 2* (PS 2) dengan sistem "128 bit", yang kehadirannya sangat ditunggu masyarakat Jepang. Sampai-sampai ribuan orang rela tidur di luar pabrik Sony pada saat *launching*, karena khawatir kehabisan. Dalam waktu dua bulan, PS 2 sudah terjual di Jepang saja sekitar dua juta unit. Janji yang ditawarkan oleh PS2 adalah dalam waktu dekat mesin ini akan mampu mengakses ke Internet.

Namun, Sony tidak bisa bertepuk dada dalam soal Internet, karena rajanya *software*, perusahaan *Microsoft*, rencananya juga akan meluncurkan *video game* dengan kode *XBox*. Bahkan *Nintendo* pun akan menyaingi kecanggihan PS 2 dengan *Dolphin* (*GameCube*).

Menurut *Interactive Digital Software Association* (IDSA) pada *Electronic Entertainment Expo*, *videogame* kini menjadi pemimpin di pasar hiburan karena disukai para remaja dan orang dewasa, selain jutaan penggemar *game* sejati lainnya. Inilah yang mendorong pesatnya pertumbuhan pasar.

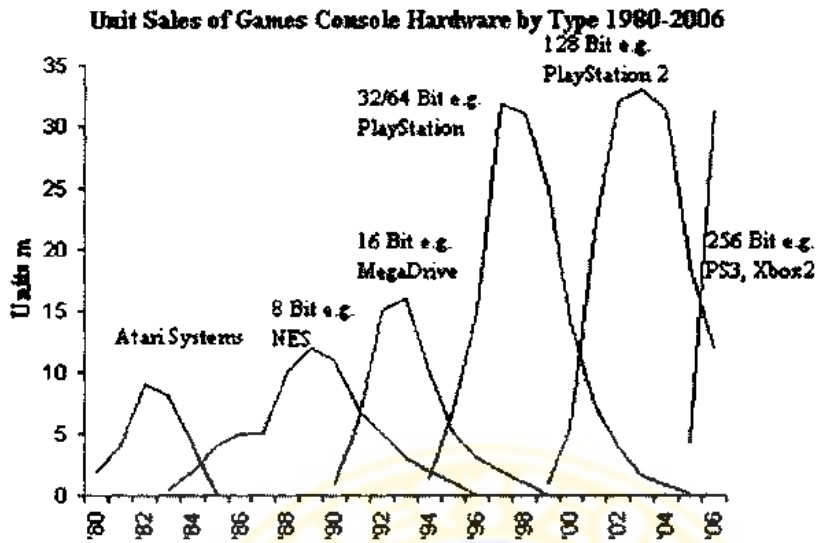
Studi yang dilakukam oleh IDSA menemukan bahwa 56 persen pemain konsol *video game* dan *game* komputer yang ada saat ini sudah mulai mengenal *game* selama 6 tahun lebih. Enam dari 10

pemain mengatakan bahwa mereka akan terus main *game* sampai 10 tahun mendatang.

Studi ini juga menunjukkan bahwa 96 persen pembeli *game* PC adalah mereka yang berusia 18 tahun ke atas. Sementara itu, lebih dari 86 persen pembeli konsol *video game* berusia 18 tahun ke atas.

Konsol *game* lebih banyak digunakan oleh pemain berusia muda, sedangkan *game* PC malah sebaliknya. Di antara pemain *game* komputer laki-laki, 40 persennya adalah orang berusia 36 tahun ke atas, 26 persen berusia 18 sampai 15, sedangkan 34 persennya berusia di bawah 18 tahun. Lebih dari 72 persen pemain konsol *game* adalah laki-laki. Di antara mereka 45 persen berusia di bawah 18 tahun, 36 persen usianya antara 18 tahun sampai 15 tahun, sedangkan 19 persennya berusia di atas 36 tahun. (<http://cybertainment.cbn.net.id>)

Sebagai tambahan data, berikut ini adalah data statistik penjualan mesin *videogame* di Amerika dan di seluruh dunia.



GAMBAR 3

### Grafik Penjualan *Videogame* di Amerika

Sumber: <http://www.gamespot.com>

Dari grafik penjualan *videogame* selama kurun waktu 1980-2006 di Amerika di atas dapat di baca bahwa penjualan tertinggi di capai oleh mesin *Playstation 2* pada tahun 2004 yaitu sebanyak 32,5 juta mesin, peringkat kedua ditempati oleh mesin *Playstation One* pada tahun 1998 yaitu sebanyak 31,5 juta mesin, berikutnya mesin *Sega MegaDrive* pada tahun 1993 yaitu sebanyak 16 juta mesin, selanjutnya diikuti oleh mesin *Nintendo Entertainment System* pada tahun 1989 sebanyak 12 juta mesin, yang terakhir adalah mesin *Atari System* yang pada tahun 1982 berhasil menjual 9 juta mesin.

TABEL 3

Tabel Penjualan *Videogame* di Seluruh Dunia

Jenis <i>Game</i>	Penjualan Scr Global s/d (06/04)	Thn Peluncuran (Jepang)	Puncak Penjualan/ Tahun
<i>Sony Playstation</i>	100 juta unit	1994	1998/9
<i>Playstation 2</i>	76 juta unit	2000	(2003)
<i>Nintendo GameCube</i>	15.2 juta unit	2001	(2003)
<i>Microsoft XBox</i>	15.5 juta unit	2001 (US)	(2004)

Sumber: [www.videogamesindonesia.com](http://www.videogamesindonesia.com)

Mengacu pada tabel hasil penjualan *videogame* diatas, terlihat bahwa mesin *Playstation* merajai/ paling banyak digemari dari pada konsol-konsol seperti *Nintendo GameCube* & *Microsoft XBox* di seluruh dunia.

Untuk mesin *Sony Playstation* sampai dengan bulan Juni 2004 telah terjual 100 juta mesin sejak pertama kali diluncurkan pada tahun 1994 dan mencapai tingkat penjualan terbanyak pada tahun 1998-1999, diikuti berikutnya dengan mesin *Sony Playstation 2* yang sampai dengan bulan Juni 2004 telah terjual 76 juta mesin sejak pertama kali diluncurkan pada tahun 2000 dan mencapai tingkat penjualan terbanyak pada tahun 2003, disusul dengan mesin *Microsoft XBox* yang sampai dengan bulan Juni 2004 telah terjual 15,5 juta mesin sejak pertama kali diluncurkan pada tahun 2001 dan mencapai tingkat penjualan terbanyak pada tahun 2004, berikutnya mesin *Nintendo GameCube* yang sampai dengan bulan Juni 2004 telah terjual 15,2 juta mesin sejak pertama kali diluncurkan pada



tahun 2001 dan mencapai tingkat penjualan terbanyak pada tahun 2003.

### **Perkembangan Industri *Game* Dunia**

Era *game* sekarang telah sampai pada era *Gamming Culture*, yaitu merupakan suatu keadaan yang diciptakan oleh dunia *videogame* dengan menciptakan industri *entertainment* (hiburan) yang besar. *Videogame* telah menelurkan cabang kebudayaannya sendiri. Saat ini *videogame* telah melahirkan industri-industri baru seperti majalah, buku, *walkthrough*, siaran radio dan bahkan siaran TV. (*Gamesiklopedi*, 2001).

Menurut polling AP-AOL *Games*, 40% penduduk Amerika dewasa sangat gemar bermain *game* di konsol. Diantara responden yang mengaku sebagai *gamer*, 45% mengaku bermain *game* konsol. Menurut *polling*, *casual game* seperti *game* kartu adalah yang paling populer dimainkan. Disusul *game-game* strategi, *action sport*, petualangan, *game* simulasi. *Game-game* casual, strategi dan *role-playing* adalah diantara *game* terpopuler.

Dari polling juga terungkap, lebih dari US\$ 500 mengucur dari kantong para *gamer* hanya untuk memenuhi kebutuhannya bermain *game*. Sementara itu, enam dari 10 *gamer hardcore*, yang bermain tiga jam atau lebih per minggu, menghabiskan setidaknya US\$ 200 atau kurang uangnya untuk bermain *game*.

Sebagai informasi, polling AP-AOL Games ini digelar pada 18-20 April dan 24-27 April 2006, dengan melibatkan 3.024 orang responden dewasa, termasuk 1.046 *gamer*. Polling diselenggarakan oleh Ipsos, sebuah perusahaan polling internasional. (<http://cybertainment.cbn.net.id>).

Tidak jauh berbeda dengan Amerika, Jepang adalah Hollywood-nya *video game*. Mereka pembuat *game* terbaik. Jepang memiliki ribuan tim *R&D* serta dana raksasa untuk menciptakan berbagai permainan canggih. Jika di belahan bumi lain satu tim terdiri atas 50 orang, Jepang punya 200 orang. Cara Jepang memasuki ajang industri itu sama dengan cara yang ditempuh Cecil B. DeMille dalam perfilman. Seperti membuat film, Jepang juga menggunakan kamera, penyutradaraan, dan alur cerita. Kini, *game* dan film berkolaborasi. Lihat saja *The Matrix* dan *Crouching Tiger, Hidden Dragon*. Beberapa gerakan tokoh utamanya justru banyak meniru gerakan jagoan dalam *game*. *Nintendo* telah memproduksi 115 juta *Game Boy*. Jumlah yang cukup bagi seluruh orang Jepang. Satu orang satu. ([www.videogamesindonesia.com](http://www.videogamesindonesia.com)).

Industri *game* juga berdampak pada kemakmuran tiap individu. Merujuk penelitian yang dilakukan oleh Robert Crandall dari Brookings Institution dan J. Gregory Sidak dari *Georgetown University Law Center* Amerika, membuktikan bahwa di Amerika, industri yang berhasil mempekerjakan 144.000 karyawan tersebut,

berhasil menambah pendapatan negara sebesar US\$ 18 miliar (US\$ 1 = Rp 8.725 Sumber: detik.com) pada 2004 lalu. Angka tersebut dipicu dari penjualan *game* sebesar lebih dari US\$ 8 juta.

Dengan hasil penjualan tersebut, 2010 nanti penjualannya diperkirakan akan mencapai hingga US\$ 15 miliar. Sedangkan para pekerja dalam industri ini, diperkirakan meningkat menjadi 250.000 karyawan pada 2009 mendatang. Industri *videogame* rupanya mampu mendukung perekonomian suatu Negara, oleh karena itu masyarakat amerika mulai mempelajari *game* dengan sangat serius. Bahkan, di *Universitas Southern California* (USC) sudah ada program S1 dan S2 (*Master*) khusus di bidang disain *videogame*. "Game adalah industri yang bernilai 31 miliar dollar US per tahun," ujar Dr. Tim Langdell, profesor pada USC yang membawahi program sarjana ilmu *game* tersebut. "Game adalah satu-satunya industri besar yang tidak memiliki program pendidikan khusus untuk mendukungnya".

Program sarjana ilmu *game* pada USC tersebut mengkombinasikan antara ilmu pemrograman komputer dan pembuatan film. USC meyakini bahwa langkahnya tersebut sudah tepat, mengingat bahwa anak dan remaja memiliki dua peran yang signifikan bagi industri *game*. Pertama, sebagai konsumen, dan kedepannya akan berkiprah sebagai pengembang dan pekerja pada industri *game* tersebut.

Yang jelas, para sarjana ilmu *game* tersebut saat ini tak bakal jadi pengangguran. Bahkan, menurut USC, gaji yang diterima oleh para *fresh graduate*-nya sangat menggiurkan. "Mereka, para pecinta yang sekaligus pengembang *game*, menyebut pekerjaan mereka sebagai *jobbies*, yakni sebuah perkawinan antara pekerjaan (*job*) dan hobi (*hobbies*)," ujar Peter Navin, Direktur HRD Electronic Arts.

Sedang menurut Michael Lustenberger, Direktur Marketing *Sony Online Entertainment*, program sarjana ilmu *game* tersebut akan melahirkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan cukup tinggi karena didukung oleh kurikulum dan edukasi yang terarah. "Sehingga para lulusannya tinggal menyesuaikan diri dalam kerja tim dan langsung memberikan kontribusinya," ujar Lustenberger, seperti ditulis *FoxNews*. (<http://www.detikinet.com>).

### **Perkembangan *Playstation* di Surabaya**

Sekitar tahun 1996 *Playstation* masuk Surabaya, pengenalan *Playstation* ke masyarakat Surabaya melalui pameran-pameran yang diadakan di Mall/ Pusat Perbelanjaan. Waktu itu pemeran *Playstation* diadakan di Tunjungan Plaza, mal yang paling besar dan terkenal di Surabaya. *Playstation* yang dipamerkan adalah *Plastation* generasi pertama yang berbentuk abu-abu, sekaligus memperkenalkan *videogame* yang pertama kali menggunakan format CD (*Compact Disc*) sebagai media penyimpan suatu *game*. Format CD merupakan terobosan yang benar-benar baru dalam dunia *game* pada waktu itu,

karena *videogame* yang telah ada sebelumnya menggunakan *cartridge*, yaitu semacam media penyimpan *game* berbentuk kotak tipis. Dengan kualitas *game* dan grafis yang lebih bagus, serta didukung oleh CD *game* nya yang murah dikarenakan bajakan, maka dengan cepat nama *Playstation* menjadi tenar, apalagi *Playstation* merupakan produk keluaran Sony yang terkenal dengan kualitas yang bagus dan awet.

Perkembangan *game Playstation* di Surabaya terhitung cukup pesat, ditandai dengan banyaknya toko *Playstation* yang banyak bermunculan di Surabaya, dan tersebarnya *rental-rental Playstation* di pelosok kampung. Pengamatan peneliti selama di Tunjungan Center, pusat perbelanjaan yang terbanyak jumlah toko yang menjual *videogame* dan segala aksesorisnya di Surabaya. Fakta yang ada menyebutkan terdapat 25 toko *game*, baik besar (10 toko) maupun kecil (15 toko). Untuk katagori besar apabila toko tersebut menempati 2-3 blok stan. Sedangkan kecil, hanya menempati 1 blok stan.

*Game Playstation* menjadi primadona dibandingkan produk *videogame* yang lain, itu terbukti dari 80% barang yang dipajang di etalase adalah mesin *Playstation* dan aksesorisnya. *Playstation* menjadi primadona karena banyaknya permintaan dari masyarakat akan mesin *game* tersebut.

Ditempat ini, peneliti juga menemukan fakta lain, yaitu begitu terorganisirnya jaringan pembajakan CD *game* diseluruh dunia. Sebagai contoh ketika peneliti membaca di *website*, peluncuran resmi *game GTA: Liberty City* tanggal 6 Juni 2006 di Amerika, Jepang dan Eropa yang dijual dengan harga Rp. 400.000,-, tetapi peneliti telah menjumpai dan membeli *game* tersebut dalam versi bajakan yang beredar di Surabaya pada tanggal 7 Juni 2006 dengan harga Rp 5000,-. Begitu cepatnya peredaran *game* bajakan terkadang mendahului versi aslinya, seperti *game MotoGP 4* yang peluncuran resminya di Amerika, Jepang dan Eropa tanggal 20 Juni 2006, sedangkan peneliti telah menjumpainya di toko-toko *game* Surabaya sejak bulan April.

Untuk menjawab teka-teki mengapa kaset bajakan keluar di pasaran mendahului versi aslinya, peneliti berhasil mendapat informasi berdasarkan hasil wawancara kepada subyek penelitian yang pernah bekerja selama 5 tahun di salah satu distributor di Surabaya. Subyek penelitian tersebut mengungkapkan bahwa kenapa keluar dulu versi bajakannya dari pada yang asli ada beberapa faktor:

1. Kerjasama dengan oknum orang dalam pembuat *game* tersebut, sebenarnya *game* tersebut sudah selesai jauh hari sebelum tanggal peluncuran resminya, namun masih sengaja disimpan dahulu, selama masa penyimpanan itu oknum orang dalam

meng-copy-nya dan mengedarkan lewat jaringan internet secara terbatas agar aksinya tidak mudah terungkap, jaringan pembajak tersebut begitu rapi dan sistematis, mereka mengirimkan lewat internet kepada orang yang betul-betul dipercaya termasuk ke Indonesia, setelah menerima *Master game* tersebut, kemudian di copy menjadi jutaan copy dan diedarkan ke seluruh kota-kota besar di Indonesia termasuk di Surabaya.

2. CD *game* yang beredar adalah *Trial Version* yaitu CD *game* yang berisi *game* tersebut namun sebagai percobaan saja/ promosi, biasanya berupa  $\frac{1}{4}$  bagian dari seluruh permainan yang ada, jadi diharapkan setelah mencoba trial version tersebut konsumen akan penasaran dan membeli yang asli (*full version*). CD *trial version* tersebut memang sengaja dirancang untuk membuat orang membeli CD *Game*-nya yang asli.

Saat ini *game Playstation* di Surabaya sendiri sudah menjadi tren di mata anak-anak, baik usia SD maupun SMP, bahkan di sekolah mereka membicarakan serunya bermain *Playstation*, yang belum memainkannya pastilah dibilang kuno ataupun kampungan. Saling bertukar informasi dan kaset *game* terbaru adalah hal yang biasa yang terjadi di kelas. *Playstation* bukan hanya milik mereka yang berduit, anak tukang becak-pun bisa bermain *Playstation* di *rental* yang tersedia karena biaya sewanya cukup murah. Cuma menyewa Rp. 2.000,- /jam-nya anak-anak pun sudah bisa bermain,

akan lebih murah lagi bila patungan bersama teman, peneliti kira anak kecilpun mampu membayar bila cuma Rp.1000,- bila berpatungan bersama teman.

Di samping itu di Surabaya sendiri sering diadakan semacam lomba kemampuan bermain *Playstation*, biasanya judul *game* yang populer yang sering dilombakan. Seperti *Winning Eleven* (permainan sepak bola) atau *Tekken 5* (pertarungan). Baik itu yang berskala kecil, yang diadakan di *rental-rental* di kampung yang diikuti oleh anak-anak sekitar daerah tersebut, ataupun lomba yang berskala besar/ nasional yang diadakan di Mall/ pusat perbelanjaan yang diikuti oleh peserta sampai luar kota Surabaya dan dengan total hadiah sampai puluhan juta rupiah. Dan kondisi ini akan terus berkembang di masa yang akan datang.

Di Surabaya sendiri anak-anak pecinta *game Playstation* sering membentuk kelompok-kelompok kecil, itu terbukti dari setiap lomba *game* yang diadakan oleh *rental-rental Playstation*, anak anak yang ikut datang secara berkelompok, seperti lomba *Winning Eleven* yang diadakan oleh *rental "Mupi's"*. Kebanyakan peserta yang datang dan ikut lomba secara berkelompok dan saling mendukung bila ada anggotanya yang sedang bertanding, dan pemenang membagi hadiahnya untuk mentraktir makan anggota kelompok yang lain, dikarenakan lomba *game Playstation* di kampung memang hadiahnya tidak terlalu banyak.



### 2.3. Jenis-Jenis *Game* Elektronik

Industri *videogame* saat ini dan bahkan puluhan tahun kedepan akan berjaya, beberapa dekade belakangan ini kita telah melihat begitu pesatnya perkembangan minat maupun kualitas *game*, yang ditopang oleh kecanggihan teknologi yang dominan. Semua itu membawa dampak yang luar biasa dalam perkembangan industri *game* itu sendiri, bisnis milyaran dolar ini banyak mengundang orang untuk terlibat di dalamnya, berikut ini sekilas tentang jenis-jenis *videogame* dan bagaimana Industri *game* dibedakan. Pada dasarnya dibedakan menjadi dua, yaitu *coin-op games* dan *consumer industry*.

#### **Coin-op Games Industry**

*Coin-op Games Industry* adalah industri dimana pihak produsen menyediakan semua kebutuhan konsumen baik dari segi peralatan, tempat, maupun *game* yang dimainkan oleh pemain.

Proses pembuatan *games* itu sendiri dapat dikerjakan langsung oleh para produsen maupun *sub-contractor* ke perusahaan *game developer* lain. Produsen pun kemudian akan mengatur bagaimana *game* tersebut akan dimainkan, termasuk proses distribusi dari mesin-mesin *game* tersebut.

Dalam Industri ini dikenal beberapa macam jenis *game* yang dikategorikan berdasarkan cara memainkan atau tujuan dari *game* tersebut dan hasil yang akan dicapai.

1. *Video/ Arcade games*

*Game* yang punya ciri khas *action* yang sangat atraktif.  
Contohnya: *Tekken, Time Crisis, Daytona*, dan lain-lain.

2. *Redemption games*

*Game* yang mudah dikenali dengan kemudahan cara bermainnya. Biasanya berupa *game-game* time stopping, atau *matching game*. Contohnya: *BeeBeeBoppin, Time Stop, Slam 'n Jam*, dan lain lain.

3. *Vending Machine games*

Mudah dikenali dari hadiah-hadiah langsung (seperti boneka, coklat, *action figure*) yang ada di dalam kotak kaca dan didapatkan dengan cara mengontrol tangan mekanik untuk mendapatkan hadiah-hadiah yang diinginkan.

4. *Pinball Tables*

*Game* yang hanya mengandalkan permainan sebuah bola pantul di dalam sebuah kotak kaca. Variasi yang ada hanya sebatas tema dari meja itu sendiri. Meskipun demikian diperlukan perhitungan sudut yang sangat akurat untuk menghasilkan *game* jenis ini.

5. *Interactive Music Games*

*Game* yang mudah dikenali dari musik yang dimainkan dengan cara yang relatif unik. Mungkin ini jenis *game* terbaru yang cukup mengundang banyak perhatian belakangan ini. Beberapa

diantaranya adalah *Dance Dance Revolution*, *Para Para Dancing*, dan lain lain.

### ***Consumer Industry***

Consumer Industry adalah industri dimana semua perangkat permainan disediakan sendiri oleh pemain, sedangkan produsen lebih terfokus dalam menyediakan jajaran *game-game* untuk dimainkan.

Di Industri ini terlibat beragam perusahaan yang terlibat. Pertama adalah *Publisher*, yang merupakan pemegang lisensi penuh dari sebuah *game*. *Publisher* bertanggung jawab untuk memasarkan *game* tersebut serta proses distribusinya. Kedua adalah *Developer*, yang merupakan pembuat *software game* itu sendiri. Kedua komponen industri ini akan selalu bekerja sama ketika sebuah *game* dikembangkan.

Industri ini dapat dikategorikan berdasarkan perangkat main yang digunakan, antara lain:

#### 1. *PC Games*

*Games* yang dimainkan di komputer biasa, cenderung memiliki tingkat bermain yang cukup kompleks, mengingat sumber input yang berupa keyboard dengan jumlah tombol yang mencapai 110 lebih.

## 2. *Consoles Games*

Sedikit lebih simpel dibandingkan dengan *game* PC, tetapi cenderung mempermudah *gamer* untuk memainkan *game* tersebut. *Gamer* biasanya tidak perlu melakukan instalasi dan seting yang kadang cukup menyulitkan. Beberapa jenis konsol yang berkembang saat ini adalah *Nintendo GameCube*, *Sony Playstation 2*, dan *Microsoft X-Box*.

## 3. *Mobiles Games*

Semua jenis *game* yang dapat dimainkan di perangkat *mobile*, baik itu berupa handphone, PDA maupun *Pocket PC*. Kelebihan *game* jenis ini adalah fleksibilitas dalam memainkan *game* tersebut di mana saja. Perkembangan *games* untuk perangkat *mobile* masih tergolong baru dan begitu banyak perkembangannya ke depan yang bisa kita nantikan. Seperti halnya Nokia dengan *N-Gage* dan Sony dengan *PSP*.

## 4. *Online Games*

*Games* yang dimainkan secara online melalui jaringan internet. Kebanyakan masih berbasis teknologi *Java*. Tetapi dewasa ini mulai muncul teknologi-teknologi baru yang lebih canggih, terutama karena dikembangkan khusus untuk keperluan *game*.

([www.infokomputer.com](http://www.infokomputer.com), 2004)

## 2.4. Jenis-Jenis *Game* Playstation

Ada bermacam – macam jenis *game* yang ada, judul *game* PS2 sampai saat ini telah mencapai 2230 judul (<http://www.gamespot.com>), namun dari semua itu dibedakan menjadi beberapa bagian besar, dalam istilah *game* biasa disebut *genre*, sedangkan definisi dari *genre* itu sendiri adalah kategori atau jenis sebuah *game* yang secara umum *gameplay*-nya mempunyai kesamaan.

Sama seperti film, *game* juga terdiri dari beberapa jenis berdasarkan alur ceritanya. Uniknya tidak setiap *game* termasuk dalam satu *genre* karena ada beberapa *game* yang menggabungkan dua atau lebih *genre*. Hasil penggabungan ini dapat menciptakan jenis *genre* baru.

Berikut ini *genre-genre game* pada mesin *Playstation* beserta judul-judul *game* yang termasuk di dalamnya yang berhasil dikumpulkan oleh penulis, dari berbagai literatur, seperti *website*, majalah, hasil wawancara & koran, dan tidak menutup kemungkinan akan bertambah lagi, dikarenakan dunia *game* akan terus berkembang.

1. *Action Game*: Suatu karakteristik *game* dengan aksi dan respon *game gameplay* yang mudah. Ini merupakan kategori *game* paling luas yang banyak varian dan sub-*genrenya*, serta tidak begitu banyak yang bisa masuk kategori ini. Dasarnya boleh

dibidang sederhana, karakter pemain yang tampak di layar bisa berlari, melompat, berguling, menembak atau terbang. Tapi definisi rintangan ini lebih ke pengertian fisik ketimbang pemecahan masalah yang menggunakan intelektual semisal pemecahan teka-teki yang ada.

Contoh Game: *Spider Man*

2. *Platformer*: Sub kategori *game action*. Cirinya, karakter *game* berlari dan melompat melewati jurang dan rintang lain selain menembak atau berkelahi.

Contoh Game: *Crash Bandicoot*

3. *Stealth Action*: *Game action* yang mengutamakan permainan menyerang musuh secara diam-diam, karakter utama biasanya seorang agen rahasia atau pasukan khusus.

Contoh Game: *Metal Gear Solid, Splinter Cell*

4. *Action Strategy*: *Game action* yang masih menyertakan unsur-unsur strategi, seperti ketika akan berperang, karakter akan dihadapkan oleh banyak pilihan, berapa anggota pasukan yang akan dibawa, dan harus dengan siapa karakter akan bersekutu.

Contoh Game: *Dynasty Warrior 5: Empire, Samurai Warriors: Xtreme Legends*.

5. *Action RPG*: *Game RPG* yang masih memungkinkan karakternya bergerak leluasa, seperti berlari melompat dan sebagainya.

Contoh *Game*: *Kingdom Hearts: Chain of Memories*, *Tales of Legendia*

6. *Petualangan (Adventure)*: *Genre game* yang berisikan cerita suatu tokoh yang berpetualang, mempunyai tujuan tertentu, untuk mencapai tujuan tersebut sang tokoh harus melewati berbagai macam rintangan, menampilkan aksi dan pemecahan masalah berupa teka-teki. Tidak seperti *game action* yang mengutamakan kekerasan, *game adventure* menghargai eksplorasi dan interaksi dengan karakter yang tidak dikontrol oleh pemain. Dalam *game adventure*, pemain biasa mendapat sistem inventaris. Bisa dalam bentuk barang ataupun uang.

Dalam perjalanan tersebut sang tokoh biasanya bertemu baik kawan ataupun musuh, dari waktu ke waktu kemampuan sang tokoh semakin meningkat, dengan memperoleh pengalaman baru yang di dalam *game* biasanya disebut *exp (experience)*, ditandai dengan angka *exp* yang semakin meningkat setelah mengalahkan musuh, memperoleh ilmu & senjata baru, maka otomatis kemampuan sang tokoh semakin meningkat, menyesuaikan dengan tingkat kesulitan *game* yang semakin tinggi bila memasuki *level* berikutnya. *Level* adalah suatu bagian dari *game* biasanya berupa suatu daerah dimana banyak musuh yang harus dikalahkan, dalam suatu *game* biasanya terdiri dari beberapa *level*, semakin tinggi *levelnya*, semakin tinggi pula

tingkat kesulitannya. Dalam akhir tiap *level* biasanya ada *bos* (pemimpin) penjahat yang harus dikalahkan, dalam kebanyakan *game* *bos* penjahat digambarkan dengan sosok yang besar, buruk rupa ataupun dalam bentuk iblis yang mewakili tokoh jahat, sang jagoan harus mengalahkan *bos* tersebut untuk bisa naik ke *level* berikutnya, dan pada akhirnya nanti akan sampai pada *level* yang tertinggi, yang dihuni oleh *bos* penjahat yang sangat sulit untuk dikalahkan,, setelah melalui pertarungan yang berat & seru, akhirnya *bos* penjahat

Contoh *Game*: *Onimusha: Dawn of Dreams, God of War.*

7. *Action-Adventure*: Semua *game* yang pendekatannya seperti *game action*, tetapi masih ditambah dengan sedikit strategi dan pemecahan masalahnya. Malah sering ini merupakan bentuk sederhana untuk menemukan tombol yang benar, pengungkit, switch, dan sebagainya, yang memungkinkan pemain bisa mengakses ke babak atau *level* baru, termasuk mengumpulkan obyek khusus yang akan diogunakan kemudian

Contoh *Game*: *Grand Theft Auto: San Andreas, Resident Evil 4*

8. *Fighting Game*: *Game* yang isinya duel satu lawan satu antara 2 karakter, satu dikontrol oleh seorang pemain, satu lagi bisa oleh pemain yang lain ataupun oleh komputer. Karakter dalam *game fighting* bisa duel dengan tangan kosong ataupun menggunakan



senjata atau magic. Ada dua macam *game fighting* menurut tampilan grafisnya

a. *Fighting 2D: Game Fighting* yang menggunakan tampilan gambar 2 dimensi. Contoh Game: *Marvel Vs Capcom* (1998)

b. *Fighting 3D: Game Fighting* yang menggunakan tampilan gambar 3 dimensi. Contoh Game: *Tekken 5* (2005).

9. *Strategy Game (Game Strategi)*: adalah *game* yang dimainkan dengan menggunakan strategi, dengan alur yang lebih lambat dari *game action* ataupun *adventure*, biasanya dengan banyak aturan di dalamnya.

Contoh Game: *Dynasty Tactics* (2003), *Suikoden Tactics* (2005).

10. *God Game*: Salah satu sub-*genre* dari strategi *game* dimana seperti namanya, kita bertindak seperti Tuhan, menjalankan sebuah peradaban atau sebuah suku bangsa. Biasanya sekelompok orang yang digambarkan dalam gambar animasi yang kecil. Yang paling tipikal dari sub-*genre* ini adalah *Age of Empire*.

11. *Licensed Game*: *Game* yang didasarkan pada karakter atau cerita dari media lain, seperti film, komik, atau siaran televisi  
Contoh Game: *Batman Begins*, *Superman Returns*, *Dragon Ball*.

12. *Real Time Strategy (RTS)*: Berasal dari kata *Real-Time* yang berarti "saat ini juga" Pemain dalam *game* ini harus mengontrol perkemahan suatu pasukan. Pasukan ini dapat dibentuk dengan

mengumpulkan sumber daya manusia maupun alam, hasil penelitian iptek, membangun gedung, dan mengumpulkan pertahanan. Tujuannya adalah untuk melenyapkan markas lawan, baik dikontrol komputer ataupun manusia.

Contoh *Game*: *Army Man RTS* (2004), *Command & Conqueror: Red Alert* (2000).

13. *RPG (Role-playing Game)*: Salah satu *genre game* yang karakter utamanya bebas bergerak dari tempat satu ke tempat lain dalam lingkungan *game* itu, berinteraksi dengan karakter-non-pemain lain, memecahkan *puzzle* (teka-teki), menemukan dan mengumpulkan senjata, mengembangkan berbagai statistik karakter seperti Hit Point, dan biasanya pertarungan dilakukan dengan memilih battle option dari layar menu. *RPG* cenderung kuat pada alur cerita dan interaksi karakter. Biasanya menampilkan satu atau sekelompok karakter yang berusaha untuk menyelamatkan dunia. Disertai dengan perhitungan statistik, mulai dari kesehatan karakter sampai senjata dan baju berlapis bajanya. Alur ceritanya cukup rumit dibandingkan dengan *game-game* lain. Sistem pertarungannya saling menyerang bergiliran dengan tempo yang lebih lambat daripada *game* yang ber-*genre* lain.

Contoh *Game* : *Final Fantasy X* (2004), *Suikoden III* (2003).

14. MMORPG (*Multimedia Online Role-Playing Game*): *Game* RPG yang dimainkan secara on-line, baik menggunakan kabel LAN (*Local Area Network*) ataupun Internet. Jadi kita bisa bermain *game* dan ber-interaksi dengan sesama pemain di seluruh dunia.

Contoh *Game*: *Ragnarok Online* (2002)

15. *Shooter*: *Game* tembak-menembak, dalam *shooter* tradisional pemain lebih mengontrol keadaan terbang daripada karakter yang berjalan dengan kakinya. Tapi kini, penembak melibatkan mekanik dan pistol dari sudut pandang orang ketiga. *Game shooter* juga mengutamakan *power* dan *bosses*. *Genre* *Shooter* dibedakan menjadi 3 bagian yaitu:

a. 1<sup>st</sup> *Person Shooting*: *Game* tembak-menembak yang menggunakan sudut pandang karakter itu sendiri, jadi karakter yang tampak di layar hanya senjata yang dipergunakan. Contoh *Game*: *Urban Chaos* (2003).

b. 3<sup>rd</sup> *Person Shooting*: *Game* tembak-menembak yang menggunakan sudut pandang orang ketiga, jadi karakter yang tampak di layar tampak satu badan penuh. Contoh *Game*: *Siper Elite: Berlin*.

c. *Traditional Shooter*: *Game* tembak-menembak yang mengontrol keadaan terbang (pesawat/ benda lain) yang menggunakan sudut pandang dari atas, dengan peluru dan

bom berhamburan hampir memenuhi layar. Contoh *Game*:  
*RayEarth* (2001)

16. *Simulation: Game* simulasi menampilkan keadaan/suasana yang semirip mungkin dengan yang ada di dunia nyata. Hal ini bisa dibuat dalam skala kecil (simulasi penerbangan) dan skala besar (mengelola rumah sakit, taman hiburan, atau mengatur sebuah kota). Terkadang keadaan yang sesungguhnya hilang digantikan kesenangan selama main *game*.

Contoh *Game*: *Lisure Suite Larry* (2004), *Sim City*, *Harvest Moon*, *Ace Combat: Zero* (2006).

17. *Sports*: Sesuai dengan namanya, *game* ini menampilkan berbagai jenis sport lengkap dengan aturan main dan kondisi permainan yang sama dengan aslinya. Hampir semua cabang yang digemari diabadikan dalam *game* ini. Jenis *game* sport antara lain:

- a. *Game* Olahraga Sepak Bola, contoh *game* : *Winning Eleven*,  
*FIFA Soccer*
- b. *Game* Olahraga Basket, contoh *game*: *NBA Live '06*
- c. *Game* Olahraga Golf, contoh *game*: *Outlaw Golf*, *Tigerwood Golf '05*
- d. *Game* Olahraga Gulat, contoh *game*: *Smackdown*, *UFC*
- e. *Game* Olahraga Bilyard, contoh *game*: *Backstreet Bilyard*
- f. *Game* Olahraga Tinju, contoh *game*: *Fight Night '03*

18. *Puzzle: Game* Teka-Teki yang mengasah otak dan ketangkasan, seperti menyusun balok, memecahkan bola-bola, dan sebagainya.

Contoh *Game*: Tetris (1998), Zuma (2004)

19. *Racing: Game* balap mobil / motor

Contoh *Game*: *Need for Speed: Most Wanted* (2006)



### **BAB III TEMUAN LAPANGAN DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1. *Game Playstation* Sebagai Pilihan Utama Anak-Anak Dalam Menghabiskan Waktu Luang**

Persebaran berbagai jenis permainan anak yang berasal dari luar, seperti puzzle, halma, *Playstation*, dan sebagainya, yang semakin luas di Indonesia menyodorkan sebuah dilema. Di suatu pihak, jenis permainan anak yang baru ini memang memperkaya jenis permainan yang mendidik dan menghibur anak-anak, namun di lain pihak jenis permainan tersebut mau tidak mau memang telah menggeser posisi beberapa permainan anak tradisional. Permainan tradisional anak yang semula dominan, kini mendapat pesaing baru, yang seringkali ditampilkan dengan kemasan yang jauh lebih menarik.

Anak-anak tentu tidak lagi mempersoalkan apakah mainan mereka berasal dari luar atau bukan. Masalah keaslian kebudayaan, pewarisan nilai budaya masyarakat mereka bukanlah urusan mereka, tetapi urusan orang tua. Bagi mereka yang penting adalah menarik dan menyenangkan. Atas dasar dua prinsip inilah anak-anak memilih jenis permainan mereka. Oleh karena permainan anak-anak dari luar negeri seringkali dikemas dengan lebih menarik dan menyenangkan untuk dimainkan maka permainan ini mudah meluas di kalangan lapisan masyarakat tertentu, yaitu mereka yang mampu

memperoleh jenis permainan tersebut. Dikalangan mereka inilah permainan masyarakat tradisional inilah mulai kehilangan daya tariknya.

Beberapa tahun yang lalu, para pendidik dan guru sempat melontarkan kekhawatiran mereka kepada pemerintah sehubungan dengan makin banyaknya permainan elektronik yang membanjiri pusat-pusat perbelanjaan di Indonesia, yang rupanya telah membuat banyak anak sekolah membolos atau tidak segera pulang kerumah setelah sekolah, sehingga muncul larangan di tempat-tempat tersebut seperti "Anak berseragam sekolah dilarang masuk!".

Mereka menghawatirkan dampak negatif dari berbagai permainan tersebut yang memang sangat mudah didapat serta sangat atraktif. Permainan menembak, balap motor, balap mobil, atau perang-perangan dalam komputer atau *videogame* yang sangat banyak dijual di toko-toko, atau dapat dinikmati dengan membayar beberapa ratus atau ribu rupiah di beberapa pusat permainan semacam itu memang sangat mudah memikat anak-anak. Selain itu permainan tersebut memang menantang.

Jadi, berbagai permainan ini pada dasarnya tidaklah negatif, karena ada yang mengajak si anak untuk bermain lebih baik, untuk mencapai hasil yang lebih tinggi, untuk memenangkan pertandingan dan sebagainya. Pendeknya memberikan tantangan dan hadiah

(berupa skor yang tinggi, atau kesempatan bermain lagi tanpa memasukkan koin baru) kepada pemain yang menang.

Berbagai jenis permainan elektronik ini jelas-jelas menggeser monopoli permainan anak tradisional yang selama ini dikenal satu-satunya kegiatan bagi anak-anak untuk memperoleh hiburan. Berhadapan dengan permainan elektronik yang canggih, permainan anak tradisional dengan sendirinya kehilangan daya tariknya, sehingga tidak terlalu mengherankan jika lama-kelamaan permainan tersebut tidak lagi dikenal karena tidak pernah dimainkan (cf. Abdulrahman, 1983).

Dari sekian banyak permainan elektronik yang ada, *game Playstation* merupakan pilihan utama anak-anak dalam mengisi waktu luang. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil wawancara kepada anak-anak dimana mayoritas subyek penelitian memilih *Playstation* sebagai pilihan utama mereka dalam mengisi waktu luang. Salah satu subyek penelitian, Luki, 11 th, mengatakan bahwa dirinya sesekali waktu memang masih bermain layangan, yoyo ataupun kelereng, tetapi permainan-permainan ini tidak selalu dimainkannya setiap hari, hanya musim-musim tertentu saja. Berbeda dengan *playstation*, dimana Luki dapat selalu memainkannya sepanjang waktu, baik siang, malam ataupun saat musim hujan sekalipun.

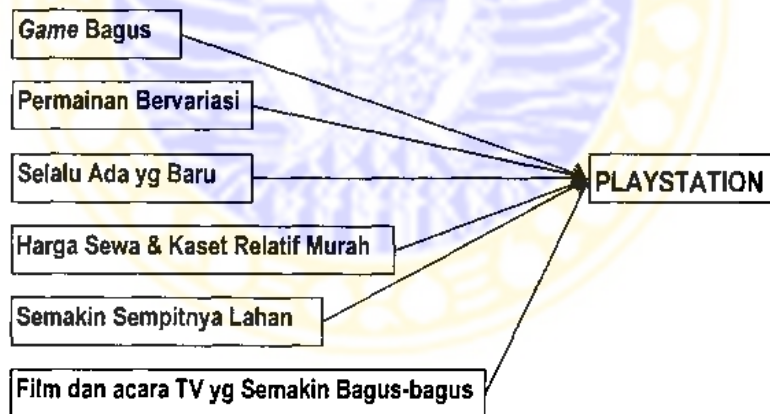
Hal ini disadari karena permainan-permainan tradisional tersebut umumnya hanya berlangsung pada saat-saat tertentu.



Contohnya permainan tradisional Layangan, permainan ini hanya dapat dimainkan pada musim kemarau yang intensitas anginnya besar. Karena bila tidak ada angin, maka layangan tersebut sukar untuk dinaikkan. Berbeda dengan Yoyo, yang memang dapat dimainkan di segala musim, tetapi permainan ini akan membosankan bila dimainkan terus-menerus. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan salah satu subjek penelitian ini, Alvian, 12 tahun.

### 3.2. Faktor–Faktor Yang Membuat Anak-Anak Memilih *Game Playstation* Sebagai Pengisi Waktu Luang

Berikut adalah beberapa faktor umum yang membuat anak-anak memilih *game Playstation* sebagai pengisi waktu luang:



**GAMBAR 4**

**Faktor–Faktor Yang Membuat Anak-Anak Memilih *Game Playstation* Sebagai Pengisi Waktu Luang**

1. *Gamenya* bagus-bagus.

Banyak produsen *game* yang membuat *game-gamenya* dalam versi *playstation*. Sehingga persaingan *game playstation* antar produsen di pasaran menghasilkan banyak *game* yang semakin hari semakin menarik. Karena setiap produsen berlomba untuk membuat *game* yang disukai pasar. Seperti dituturkan subyek penelitian Eko, 15, menceritakan bahwa dirinya senang bermain *playstation* karena permainannya bagus-bagus dan menurutnya banyak permainan *playstation* yang melatih ketangkasan seperti *game* favoritnya, *Winning Eleven*.

“Saya suka *winning* dari dulu mas, sejak masih ada *playstation 1*, *winning* itu melatih ketangkasan beradu strategi permainan sepak bola, apalagi sebentar lagi ada piala dunia, saya semakin sering bermain *Winning* bersama teman-teman”.

2. Permainannya beragam, petualangan, pertarungan, balap mobil dan sebagainya.

Banyak produsen *game* mengandalkan riset terlebih dahulu tentang *game-game* apa saja yang diinginkan dan disukai oleh konsumennya. Sehingga untuk memenuhi permintaan konsumen yang beraneka ragam tersebut, akhirnya banyak bermunculan *game* dengan berbagai genre (jenis).

([www.videogameindonesia.com](http://www.videogameindonesia.com)).

Seperti yang diungkapkan oleh Angga, 11 tahun, yang memiliki Playstation sendiri di rumah mengaku: lebih suka bermain Playstation karena gamenya bagus. Dan jenis permainannya sangat banyak.

3. Selalu ada *game* yang baru, sehingga tidak akan bosan.

Karena produsen *game* selalu memunculkan inovasi-inovasi baru sejalan dengan perkembangan teknologi agar produknya disukai pasar, maka banyak bermunculan *game-game* baru yang menawarkan keunikan dan kecanggihan hasil teknologi baru. Sehingga membuat anak-anak selalu tertarik dengan *game-game* baru dan tidak mudah bosan bermain *playstation*. Dimas, 13 tahun, mengaku:

"Jenis permainan bagus-bagus dan selalu ada judul baru, jadi saya suka mencoba judul baru tersebut, kalau memang bagus akan terus saya mainkan sampai tamat, kalau jelek ya males."

4. Harga sewa & kasetnya relatif murah dibandingkan dengan *game* sejenis.

CD *playstation* yang banyak beredar dipasaran saat ini adalah 'bajakan' dengan harga yang sangat terjangkau, yaitu Rp. 4000,- per kepingnya, sedangkan CD yang asli selain mahal juga sulit ditemui karena masyarakat lebih suka membeli produk bajakan. Harga sewa *playstation* di *rental-rental* relatif murah (Rp. 2000,-/

jam) dikarenakan tingginya persaingan antar *rental*, serta harga aksesorisnya lebih murah dibandingkan dengan *game* elektronik yang lain (*XBox*, *GameCube*). Seperti pengakuan Iwan, 12 tahun, ia berpendapat main playstation lebih menyenangkan, karena gamenya bagus-bagus dan harga CD gamenya murah.

#### 5. Semakin sempitnya lahan

Daerah perkotaan Indonesia umumnya memang berkembang tanpa dengan rencana tata kota yang jelas. Seandainya toh rencana tata kota tersebut ada, umumnya perkembangan yang terjadi di lapangan tidak selalu sesuai dengan rencana tersebut. Dalam situasi semacam ini perhatian terhadap lahan atau tempat bermain bagi anak-anak biasanya sangat minim.

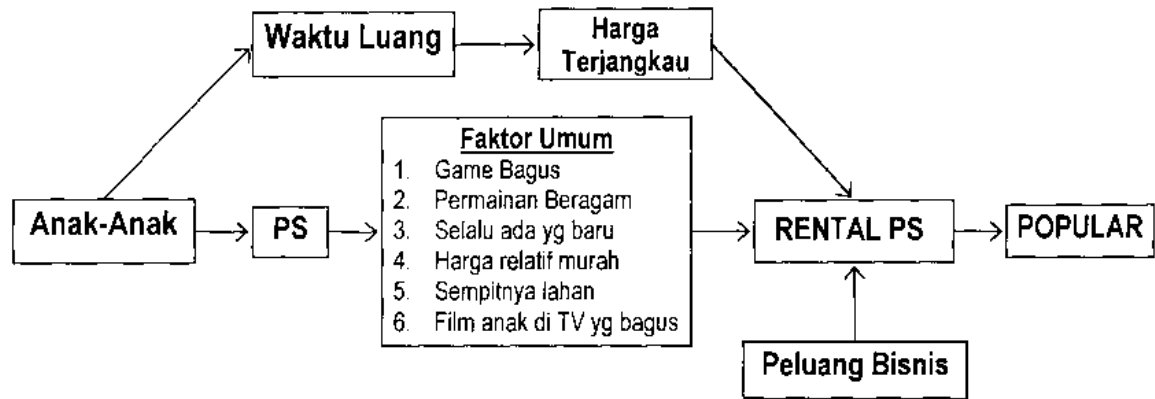
Ketiadaan lahan yang luas untuk bermain, membuat beberapa jenis permainan tradisional juga tidak lagi dapat dimainkan. Hanya permainan anak jenis tertentu yang masih dapat bertahan, terutama yang tidak memerlukan lahan yang luas. Oleh karena itu pula, beberapa jenis permainan anak tradisional tidak lagi dikenal di daerah perkotaan. Joni, 15, siswa kelas III SMP. Suka bermain playstation karena di kampungnya tidak ada tanah lapang yang bisa dibuat bermain bola, "sebenarnya ada sih mas, tetapi jaraknya agak jauh jadi malas untuk ke sana".

## 6. Film dan acara Televisi yang semakin bagus-bagus

Semenjak munculnya televisi swasta di Indonesia berbagai acara baru banyak bermunculan, begitu juga film-film anak yang begitu beragam dan menarik ikut bermunculan. Hadirnya film anak-anak yang semakin meriah dan menarik di layar kaca ini ikut memberikan andil kenapa versi *game Playstation*nya begitu digemari seperti filmnya juga. Sesuai dengan Rudi, 10 tahun, permainan *Playstation* yang ia sukai adalah *Smackdown*, ia menggemari game *smackdown* sama seperti ia menggemari serialnya yang ada di televisi. Ia menjagokan tokoh *Smackdown* seperti TripleH, Rey Misterio, & Kane.

### 3.3. Menjamurnya Tempat *Rental PlayStation* dan Faktor-Faktor Pendukungnya

Semakin banyaknya tempat *rental Playstation*, menjadikan permainan elektronik ini juga semakin banyak digemari oleh masyarakat, umumnya anak-anak. Tempat *rental* ini menawarkan hiburan dengan harga yang terjangkau bagi konsumennya yang umumnya masih anak-anak. Berikut disajikan bagan yang menjelaskan ketertarikan akan *Playstation, rental, peluang bisnis, dan waktu luang* yang dimiliki oleh anak-anak.



GAMBAR 5

### Keterkaitan Rental PS, Anak-Anak, Waktu Luang Yang Dimiliki Anak-Anak, Serta Ketertarikan Akan Playstation

Dari gambar diatas ini dapat dijelaskan, sebagai berikut:

1. *Playstation*, sebagai permainan elektronik, memiliki banyak daya tarik, daya tarik inilah yang menjadi faktor-faktor mengapa disukainya *Playstation* sebagai pengisi waktu luang anak-anak. Faktor-faktor tersebut antara lain: (a). *Game* yang bagus-bagus (menarik), seperti *Tekken*, *Winning Eleven*, *Down Hill*, dll; (b). *Playstation* memiliki jenis *game* yang sangat banyak (bervariasi). Pemain memiliki banyak pilihan *game* yang dapat dimainkannya sesuai dengan keinginan dan selera masing-masing; (c). Produsen *game Playstation* selalu merilis judul *game* baru setiap minggunya. Sehingga para *Gamer* sulit sekali atau bahkan tidak pernah mencapai titik kebosanan; (d). Dengan adanya *rental*, bermain *Playstation* bisa didapatkan lebih murah. Selain itu harga CD *game Playstation* relatif murah dibandingkan dengan

harga CD *game* X-Box; (e). Ketiadaan lahan yang luas untuk bermain, membuat beberapa jenis permainan tradisional juga tidak lagi dapat dimainkan. Oleh karena itu pula, beberapa jenis permainan anak tradisional tidak lagi dikenal di daerah perkotaan dan tergantikan oleh permainan elektronik, seperti *Playstation*; (f). Hadirnya film anak-anak yang semakin meriah dan menarik di layar kaca ini ikut memberikan andil kenapa versi *game Playstation*nya begitu digemari seperti filmnya juga.

2. Besarnya daya tarik *Playstation* dan tingginya minat masyarakat terhadap permainan elektronik yang satu ini saling berkaitan dengan peluang bisnis dibidang ini. Semakin banyaknya toko-toko yang menjual mesin dan aksesoris (*CD game, Memory card, Stick, dll*) *Playstation*, tempat *service*, maupun tempat penyewaannya (*rental PS*) membuat orang-orang yang sebelumnya tidak begitu suka atau mengerti tentang *game* elektronik ini menjadi tertarik dan pada akhirnya ikut membelinya. Semakin banyak orang yang tertarik dengan *Playstation* dan membelinya, semakin besar pula lahan bisnis dibidang ini.
3. Anak-anak adalah sekmen konsumen terbesar industri *game*. Anak-anak mudah sekali tertarik dengan permainan-permainan yang terdapat dalam *Playstation*.

4. Salah satu lahan bisnis dari industri *game Playstation* adalah *rental*. *Rental Playstation* menyediakan hiburan *game Playstation* dengan harga terjangkau.
5. Dengan memanfaatkan ketertarikan anak-anak tersebut, *rental-rental Playstation* menjadikan anak-anak sebagai konsumen utama mereka.
6. Hal ini diawali dari tingginya harga mesin *Playstation* dan aksesorisnya, sehingga disadari tidak semua orang dapat menjangkaunya. Dengan *rental*, orang-orang yang tertarik pada *Playstation* dapat memuaskan keinginannya bermain *Playstation* dengan harga terjangkau.
7. Dunia anak-anak memang tidak dapat lepas dari waktu luang dan kegiatan bermain. Uang saku yang diterima anak-anak (dibawah umur) umumnya tidak begitu besar, dan biasanya anak-anak menghabiskannya untuk sebagai sarana bermain. Sehingga anak-anak selalu mencari tempat bermain/ alat permainan yang menyenangkan dan terjangkau oleh uang saku mereka.
8. Karena *Rental Playstation* menyediakan permainan *Playstation* dengan harga yang relatif terjangkau bagi uang saku anak-anak, maka anak-anak suka sekali menghabiskan waktu luangnya di tempat *rental Playstation*.



9. Hal-hal yang saling berkaitan ini, *Playstation*, daya tariknya dan ketertarikan masyarakat, peluang bisnis, *rental-rental Playstation*, harga yang terjangkau, anak-anak, serta waktu luang membuat alat permainan elektronik *Playstation* makin digemari dan menjadi populer dalam masyarakat luas (tidak hanya terbatas pada anak-anak).

### 3.4. Dampak Yang Muncul Seiring Digemarinya *Game Playstation* Oleh Anak-Anak (Penyajian data hasil wawancara & literatur)

Penulis mencoba memisahkan antara dampak positif dan negatif untuk memetakan masalah yang telah ada, dan selanjutnya dianalisa untuk memperoleh hasil yang diharapkan.



GAMBAR 6

#### Dampak Playstation Bagi Anak-Anak

##### Dampak Negatif

##### 1. Merusak Moral

Judul yang dianggap merusak moral, antara lain *Playboy the Mansion*, *7 Sin*, *Leisure Suit Larry*, *Smack Down*. Game tersebut diatas memang dikhususkan untuk dewasa, jadi apabila anak-

anak tersebut memainkannya dikhawatirkan akan merusak moral anak-anak, dikarenakan anak-anak masih belum bisa membedakan mana yang baik dan mana yang salah. Apabila mereka memainkannya, mereka rentan untuk meniru adegan yang ditampilkan oleh *game* itu, sehingga banyak kasus perkosaan yang dilakukan oleh sesama anak-anak.

Seperti yang telah dijelaskan diatas, jenis *game* dewasa ini jelas bukan untuk anak-anak, tetapi ironisnya anak-anaklah yang paling banyak memainkan *game* ini, terutama permainan *full fill your dream* (dalam *game Smack Down*), atau anak-anak biasa menyebutnya 'gulat plorot-plorotan' (gulat antar wanita yang melucuti pakaian lawan sampai hampir telanjang). Seperti pengakuan Angga, siswa kelas 5 SD, "saya lebih suka memainkan *game smack down* dari pada yang lain, biasanya saya bermain dengan saudara saya, terutama yang ada 'gulat plorot-plorotannya', karena lucu bisa melihat cewek ditelanjangi, saya biasanya bermain selama tiga jam dan selama itu saya cuma memainkan *smack down*".

## 2. Imitasi Adegan Kekerasan

*Game-game* seperti *Smack Down*, *Tekken*, *Street Fighter*, atau *game-game* pertarungan lainnya. Adegan didalamnya beresiko ditiru oleh anak-anak, mereka beranggapan bahwa tidak apa-apa bila memukul orang lain, seperti yang ada pada *game* yang

mereka mainkan. Seperti pengakuan Iwan, 12 tahun, yang menyukai *game Tekken*, dan ia sering mempraktekkan jurus-jurus yang ia lihat didalam *game* pada teman-temannya, hingga banyak teman-temannya yang menjauhi Iwan.

Tidak jauh berbeda dengan penuturan Rudi, 10, siswa kelas IV SD. Dia mengisahkan sering bermain gulat-gulatan ala *smackdown* dengan teman sebayanya. Mereka berpura-pura sebagai salah satu tokoh pegulat yang ada di *smackdown* dan saling 'banting' dengan gerakan persis seperti yang ada di *Playstation*, dan sering berakhir dengan perkelahian yang sesungguhnya serta tidak jarang ada yang menangis karena merasa kesakitan.

Anak memang suka meniru dan melakukan imitasi terhadap apa yang dilihatnya. Demikian juga dengan apa yang ia saksikan dalam *game play station*. Ada kecenderungan pada anak untuk lebih memperhatikan tingkah laku agresif daripada tingkah laku kepahlawanan yang ditampilkan oleh tokoh jagoan dalam play station, sehingga tingkah agresiflah yang dijadikan panutan dan ditiru oleh anak. Tak jarang pula cerita tentang kejahatan, tingkah laku kriminal, sadis dan penyiksaan. Bila anak menjadi terbiasa dengan tayangan seperti ini, maka bukan tidak mungkin mereka akan menganggap bahwa tindakan kriminal adalah sesuatu yang wajar dalam kehidupan sesungguhnya.

### 3. Merangsang Perjudian

Pada permainan *Playstation* yang berjudul *Winning Eleven*, sebuah permainan sepak bola dimana rentan sekali memunculkan perjudian. Seperti penuturan Eko, 15, siswa SMP kelas III menceritakan bahwa dirinya sering bertaruh dengan teman-teman lawan mainnya yang berkisar Rp. 1000,- sampai Rp. 5000,- sekali taruhan. Dilakukan oleh dua orang memainkan *game* sepak bola *Winning Eleven*, dengan jumlah taruhan yang disepakati, sang pemenang berhak memiliki uang taruhan tersebut.

Ada juga sistem taruhan lainnya yaitu menebak siapa yang keluar sebagai pemenang, bedanya dengan yang sebelumnya adalah *game* dimainkan oleh komputer sendiri. Jadi mereka hanya menonton saja dan menunggu hasil tim mana yang menjadi pemenang. Taruhan ini umumnya dilakukan oleh lebih dari dua orang.

### 4. Kecanduan

Dimas, 13, siswa SMP kelas I, yang setiap hari selalu bermain *Playstation* rata-rata 3 jam setiap kalinya. Belum lagi ditambah beberapa jam untuk mengantri dan menonton teman-teman lainnya bermain, sehingga setidaknya Dimas menghabiskan waktu selama 6 jam di tempat *rental Playstation* setiap harinya. Akibatnya ia menjadi sering lupa makan dan mandi. *Game* yang

sering ia mainkan adalah *game* RPG *Final Fantasy*. *Game* RPG memang didesain agar pemainnya berlama-lama di depan televisi, dikarenakan alur cerita dan sistem pertarungannya berjalan lebih lambat, tetapi jauh lebih menarik dan membuat penasaran dibandingkan dengan jenis *game* yang lain.

#### **5. Malas Belajar/ Belajar Terganggu**

Dibandingkan dengan tugas sekolah, seperti pekerjaan rumah dan buku-buku sekolah *game* play station memiliki daya tarik yang besar bagi anak-anak. Perhatian anak kan lebih terpusat pada bermain play station daripada belajar. Sehingga tugas sekolah menjadi terbengkalai dan anak merasa bosan untuk belajar.

Banyak dari subyek penelitian yang mengaku bahwa mereka jadi malas belajar setelah bermain *Playstation*. Salah satunya Agung, 11, kelas V SD, setiap hari Senin pasti bolos sekolah untuk bermain *Playstation*. Biasanya Agung bermain selama 4 jam, dengan harga perjam Rp. 2.500,- maka ia menghabiskan uang Rp. 10.000,- dalam satu hari tersebut. Perbuatan Agung ini pada akhirnya diketahui oleh ibunya setelah mendapat laporan dari sekolah bahwa Agung telah menunggak uang sekolah dan les selama 2 bulan. Padahal orang tua Agung tidak pernah terlambat memberinya uang untuk membayar sekolah dan les. Akibatnya

Agung dijemput dan dipukuli oleh ibunya di tempat *rental Playstation* dengan disaksikan orang banyak.

## **6. Mengganggu Jadwal Kehidupan Anak Sehari-Hari**

Permainan play station yang bisa dimainkan kapanpun dapat mempengaruhi jadwal kehidupan anak sehari-hari. Bila anak tidak mendapatkan aturan yang jelas tentang kapan saja ia boleh bermain play station, maka pola tidur dan makannya bisa terganggu. Jumlah jam tidur anak menjadi lebih sedikit dari pada yang dibutuhkannya. Selain itu karena jadwal makan anak tidak teratur, pencernaannya pun menjadi terganggu pula.

Mengingat waktu anak yang tercurah untuk bermain play station, maka waktu yang tersisa untuk melakukan kegiatan bermain lainnya menjadi sedikit, khususnya untuk kegiatan bermain diluar rumah dengan teman-teman sebaya.

Seperti yang dialami oleh Joni, 15 tahun, dan Alvian, 12 tahun. Begitu asyiknya, Joni sering lupa waktu untuk membantu orang tanya berjualan Nasi Padang, sedangkan Alvian menjadi malas belajar karena keasyikan bermain.

Perhatian anak sangat tercurah dengan apa yang dilihatnya ketika ia bermain play station. Dengan keadaan ini intraksi anak dengan anggota keluarga lainnya lebih terbatas dan kurang ada komunikasi diantara mereka.

Walaupun permainan dilakukan berdua dengan anak lain, tetapi anak lebih berinteraksi dengan komputer atau play station dan bukan dengan teman sepermainannya.

## **Dampak Positif**

### **1. Sebagai Sarana Rekreasi**

Menghibur disini mengandung arti bahwa dengan bermain *game* anak dapat mengurangi ketegangan akibat aktifitasnya sehari-hari dan membuat anak menjadi sedikit rileks. Mengembangkan daya kreasi mengandung arti mengembangkan daya imajinasi seseorang anak sampai batas tidak tertentu.

*Game Playstation* memberikan kesenangan pada anak karena membawa anak ke dunia orang, binatang, dan dunia fantasi yang tidak mereka temui di dunia nyata. Anak dapat menemukan ketegangan yang menyenangkan dan tidak ditemukannya dalam kehidupan sehari-hari, yang tidak ditemui melalui membaca buku atau komik.

Melalui permainan *game*, seorang anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialami dalam hidupnya sehari-hari. Sekaligus ia dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata. Bila anak memperoleh kesempatan untuk menyalurkan perasaan tegang, tertekan dan menyalurkan dorongan-dorongan

yang muncul dari dalam dirinya, setidaknya akan membuat anak lega dan relaks. Contoh *game* yang membuat anak bisa melampiaskan dorongan yang ada pada dirinya adalah jenis *game fighting* seperti *Tekken 5* ataupun *Smackdown*, karena dengan bermain *game fighting* anak-anak bisa memukul lawan dengan sepuasnya yang tidak mungkin ia lakukan di dunia nyata atau ia akan mendapatkan balasannya.

Menurut Angga, dengan bermain *Smackdown*, ia bisa puas memukul lawan-lawannya, "Enak mas, isok mbanting wong sak karepku, lek arek temenan aku isok dikandakno ibuke". (Enak mas, bisa membanting orang sesukaku, kalau yang aku banting anak beneran aku bisa dilaporkan ke ibunya).

## **2. Merangsang Daya Tangkap & Kecerdasan**

Beberapa permainan melalui komputer atau play station bersifat adu tangkas, seperti menembak sasaran dalam waktu cepat, menghindari tembakan lawan dan sebagainya. Beberapa lainnya merupakan 'pelajaran' dapat mengenal huruf, melakukan hitungan, mengenal warna dan lain-lain. Sebenarnya yang dipicu alat permainan elektronik adalah kemampuan anak untuk bereaksi dengan cepat dengan latihan yang terus menerus (*drilling*) anak menjadi tangkas. Melalui *game* yang dimainkan, anak terlatih untuk memecahkan masalah yang dihadapi, seperti



permainan memecahkan teka-teki ataupun menggunakan strategi yang jitu untuk mengalahkan musuh.

Alat permainan ini memang menarik bagi anak dan dapat mengembangkan koordinasi jari tangan dan mata, karena anak dirangsang untuk melihat dan langsung bereaksi dengan menekan tombol-tombol yang tepat. Selain itu beberapa orang percaya bahwa alat permainan ini bisa meningkatkan rentang perhatian dan konsentrasi anak. Mengingat sifatnya yang kompetitif, alat permainan ini juga bisa menjadi ajang untuk kompetisi diri, melihat seberapa jauh kemampuannya sendiri

Contoh *game* yang memberi dampak merangsang daya tangkap dan kecerdasan adalah *game Winning Eleven*.

Ahmad, 14 tahun, mengatakan bahwa dalam *Winning Eleven*, pemain dituntut berkonsentrasi menggunakan kecerdasannya mengatur strategi bermain bola, "Asyik sekali bisa bermain *winning* bersama teman, beradu strategi dan kemampuan untuk memenangkan pertandingan". "Harus paham bola dulu agar pandai bermain *winning*, seperti kemampuan mengatur formasi, penempatan pemain dan taktik yang digunakan, sangat menyenangkan apabila bisa mencetak gol dan memenangkan pertandingan".

### 3. Memperluas Pengetahuan Dan Wawasan

Beberapa anak lebih termotivasi dan terdorong untuk mencari tahu lebih banyak tentang apa yang dimainkannya dalam *game play station* dengan membaca buku dan majalah yang berhubungan. Dengan demikian wawasan anak semakin luas dan mendalam.

Ada beberapa judul *game* yang memberikan dampak positif bagi yang memainkannya, seperti "*Harvest Moon*", *game* strategi tentang bagaimana mengolah suatu peternakan agar berkembang pesat, di situ sang anak dituntut untuk bisa bertanggung jawab atas peternakan dan kebun yang ia miliki, mereka akan belajar untuk merawat sapi, ayam dan kuda, dan memelihara tanaman sampai siap dipanen, pesan moral yang disampaikan *game* ini adalah bagaimana kita merawat sesuatu yang kita miliki agar menjadi tetap terjaga dengan baik, dan mengembangkan sesuatu yang nantinya akan bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Seperti yang dikatakan Luki, 11 tahun, "*Harvest Moon* iku senenganku, mas. Aku ditugasi njalakno peternakan. Aku ngingu sapi, jaran, wedus, karo pitik. Aku yo iso nandur tanduran macem-macem. Persis koyok temenan mas, kewane kudu dipakani karo tandurane kudu disirami, kewane lek loro yo diobati, aku ngerti carane ngeramut kewan karo tanduran yo teko *Harvest Moon* iku". (*Harvest Moon*

itu kesukaanku, mas. Aku diberi tugas menjalankan sebuah peternakan. Aku memelihara sapi, kuda, kambing dan ayam. Aku juga bisa menanam bermacam-macam tanaman. Persis seperti sungguhan mas, hewan ternak harus diberi makan dan tanaman harus disirami, binatang ternak kalau sakit juga diobati, saya mengerti caranya merawat hewan ternak dan tanaman ya dari Harvest Moon itu).

#### 4. Meningkatkan Daya Kreativitas

Beberapa *game Playstation* dapat meningkatkan pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Kreatifitas (daya cipta) dapat dikembangkan melalui percobaan serta pengalaman yang ia peroleh selama bermain. Contoh dari *game Playstation* yang dapat mengembangkan daya kreativitas adalah *Need for Speed: Most Wanted*. Dalam *game* ini pemain diminta memilih dan memodifikasi mobil yang akan digunakannya dalam bermain. Pemain dapat mewarnai, menambah aksesoris, serta memodifikasi mesin mobil sebaik mungkin, sesuai selera dan daya kreativitasnya masing-masing. Persis seperti yang dikatakan Joni, 15 tahun, penggemar *game Need for Speed: Most Wanted*, "Senang mas bisa berkhayal punya mobil sendiri yang bagus, terus kita dituntut kreatif memodifikasi mobil kita dengan aneka assesoris yang disediakan seperti, cat, bumper,

roda, mesin dan peralatan lainnya, sehingga menjadi mobil yang bisa dibanggakan”.

## 5. Memperluas Pergaulan

Dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya. Misalnya saja bagaimana membuat aturan permainan sehingga pertengkaran dapat dihindari.

Ia juga akan belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaannya maupun memahami apa yang diucapkan oleh teman tersebut, sehingga hubungan dapat terbina dan dapat saling bertukar informasi (pengetahuan). Seperti yang diungkapkan oleh Ahmad, 14 tahun, yang menyukai *game Winning Eleven*. Dalam bermain *Winning Eleven*, Ahmad sering bertemu dengan teman-teman baru sesama pecinta *Winning Eleven*, mereka sering bertanding dan akrab menjalin persahabatan.

Dari kegiatan bermain yang dilakukan bersama kelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki sehingga dapat membantu konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri karena ia merasa mempunyai kompetensi tertentu. Anak

belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan teman-teman, bersikap jujur, ksatria, murah hati, tulus dan sebagainya.

## 6. Mengasah Kemampuan Jurnalistik

Terdapat beberapa judul *game* yang dapat mengembangkan kemampuan jurnalistik, seperti *The Sims 2*, *Playboy The Mansion*, dan lain-lain. Seperti yang pengakuan Joni, 15 tahun, ia menyukai *game Playboy The Mansion*, yang dalam permainan tersebut berperan sebagai Hugh Hefner pemilik majalah Playboy yang dituntut untuk mengumpulkan foto, hasil wawancara, berita yang diliput untuk dijadikan satu majalah yang beredar di masyarakat.

Untuk memenangkan *game* tersebut, para pemain tidak lagi harus membunuh monster dan mengumpulkan emas, tapi mereka harus berhadapan dengan narasumber dan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya.

Dalam *game* tersebut digambarkan sebuah kejadian yang harus diliput oleh para pemain. Dalam setiap wawancara, para pemain punya empat pilihan pertanyaan. Pilihannya beragam mulai dari yang sifatnya tegas atau yang mencerminkan keragu-raguan.

Tujuan *game* ini tidak hanya mengasah proses berpikir di balik pengumpulan informasi dan mengenal sifat dan kepribadian narasumber, tapi juga mengajarkan etika percakapan.

### 3.5. Pendapat Orang Tua Tentang Anak Yang Bermain Playstation

Untuk mendukung penelitian ini, peneliti mencoba mewawancarai dan mengamati pendapat dan sikap orang tua tentang anaknya yang bermain *game playstation*.

Salah satu subyek penelitian orang tua, Ibu Ariani (Orang Tua Luki), 35 tahun, menyebutkan bahwa ia tidak melarang Luki, anaknya, bermain *playstation* asalkan setelah selesai belajar dan mengerjakan PR. Ibu Ariani tidak setuju bila anaknya terlalu sering bermain *playstation* karena selain lupa belajar juga akan menghabiskan uang sakunya dan tidak bisa menabung.

Berbeda dengan Ibu Ariani, Ibu Rahma (orang tua Angga), 32 tahun, seorang penjual nasi di warung, lebih suka apabila anaknya bermain *playstation* daripada mengganggu ibunya yang sedang sibuk berjualan. Menurut pendapat Ibu Rahma, masih lebih aman bermain *playstation* di tempat *rental* dekat rumah daripada anaknya sering bermain sepakbola di jalan raya, yang sangat beresiko tertabrak kendaraan bermotor.

Sedangkan bapak Usman (orang tua Ahmad), 40 tahun, seorang pemilik toko, berpendapat tidak begitu suka anaknya bermain *playstation* dikarenakan masih banyak hal lain yang lebih berguna untuk dilakukan, seperti membantu menjaga toko.

Menurut pengamatan peneliti, ada seorang ibu yang bernama Ibu Sumiati (orang tua Agung), yang sangat tidak suka apabila anaknya

bermain *playstation*. Setiap kali ibu tersebut menemui anaknya bermain *playstation*, ia selalu memerahi anaknya, bahkan sampai memukul. Sehingga Agung, anak Ibu Sumiati, bermain *playstation* secara sembunyi-sembunyi, bila perlu sampai 'bolos' sekolah untuk bisa bermain *playstation*.

### 3.6. Peran Lingkungan dan Orang Tua Terhadap Dampak *Game Playstation* Bagi Anak–Anak

Untuk menghindari dampak negatif yang disebabkan oleh *game-game Playstation* yang beredar, maka sistim *rating* mulai dibentuk oleh kalangan industri *videogame*. Yaitu suatu sistem penilaian kandungan isi *game* yang dibuat tahun 1994.

Penulis membahas penilaian *game* disini dengan harapan kita tahu *game* tersebut layak dikonsumsi oleh siapa saja. Penilaian ini berdasarkan versi majalah PLAY. Sebuah majalah khusus untuk para *gamer* mania.

Majalah play sendiri melakukan penilaian berdasarkan ESRB (*Entertainment Software Rating Board*) adalah penilaian yang diberikan pada *game* agar *gamer* dan khususnya orang tua dapat mengontrol *game* yang dimainkan oleh sang anak. Dan bagi *gamer* agar mereka membeli *game* yang sesuai dengan umur mereka.

- *Rating Pending* (belum dirating)

*Game* yang mempunyai rating seperti ini berarti belum mempunyai rating yang resmi diberikan oleh ESRB.

- *Early Childhood* (balita)

Adalah *game-game* bagi anak-anak berumur tiga tahun keatas tanpa adanya isi yang dapat dikhawatirkan oleh orang tua.

- *Everyone*(semua umur)

Isi dari *game* cocok bagi mereka yang berumur enam tahun keatas dan biasanya mempunyai sedikit kekerasan dan lelucon yang tidak sukar ditangkap.

- *Teen* (remaja)

*Game* bagi mereka yang berumur 13 tahun ke atas. Mempunyai lebih banyak kekerasan, beberapa kata-kata yang kasar.

- *Mature* (17 tahun keatas)

*Game* yang cocok bagi mereka yang berumur 17 tahun keatas. Mempunyai tingkat sadisme yang tinggi dan tema yang cukup dewasa dibumbui dengan kata-kata yang kasar.

- *Adults Only* (khusus dewasa)

Cocok untuk orang-orang dewasa. Mempunyai tingkat pornografi yang tinggi juga tingkat kekerasan yang tertinggi.

([www.infokomputer.com](http://www.infokomputer.com))..

Dari penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa besarnya dampak yang dihasilkan oleh *game* tergantung dari tiga kondisi yang penting.

*Pertama*, baik buruknya pengaruh *game* play station ditentukan oleh seberapa jauh anak mendapat bimbingan dan arahan dari orang



dewasa di sekitarnya ketika ia memainkan *game*. Bila orang tua mengawasi dan menerangkan makna dari *game* yang dimainkan, maka anak akan memperoleh manfaat yang positif. Anak akan mengerti dan dapat menginterpretasi makna dari *game* apa yang ia mainkan.

*Kedua*, seberapa tepat interpretasinya terhadap apa yang mereka tonton dan mainkan, akan sangat berpengaruh pada anak. Bila anak menyimpulkan bahwa kekejaman dan kebrutalan yang disaksikannya ketika bermain *game* sebagai sesuatu yang wajar untuk ditiru dan secara sosial diterima, dampaknya akan sangat berbeda bila ia mengerti bahwa tingkah laku tersebut tidak pantas dicontoh dan tidak diterima secara sosial.

Bagaimana yang penting disini adalah bimbingan, pengawasan, serta kendali orang tua terhadap *game* yang ditonton dan dimainkan anak, sehingga dampak psikologi yang buruk akan dapat dikurangi. Sebagai salah satu bentuk aktivitas bermain, bermain *playstation* juga membutuhkan bimbingan dan kontrol yang lebih banyak daripada kegiatan bermain lainnya.

## BAB IV

### KESIMPULAN

Anak-anak suka bermain karena dalam diri mereka terdapat dorongan batin dan dorongan untuk bersenang-senang. Kesenangan tersebut ia peroleh di dalam suasana lain yang ditawarkan oleh sebuah permainan. Di dalam suasana permainan terdapat unsur kebebasan dan keinginan untuk mengalami rasa senang. Pengalaman itulah yang dicari anak dalam setiap permainan, dimana mereka bisa beristirahat untuk melepaskan ketegangan selama belajar didalam kelas. Diharapkan setelah bermain anak dapat memulihkan tenaganya. Banyak permainan-permainan yang berfungsi untuk melatih kecepatan mereaksi jarak, menaksir jumlah, mengira-ira suara, juga baik untuk melatih kepandaian, mengatur strategi, kebersamaan, sportifitas, kekompakan, toleransi, demokrasi, kejujuran, keberanian dan sebagainya. Permainan jenis bermain (*play*) lebih bersifat untuk mengisi waktu senggang atau rekreasi, sedangkan permainan bertanding yang menyenangkan sekaligus menegangkan.

Dari sekian banyak jenis permainan, *game Playstation* menjadi permainan favorit anak-anak mengalahkan permainan tradisional yang telah ada, meskipun sesekali anak-anak masih memainkan permainan tradisional tersebut. Dengan seringnya anak-anak bermain *game Playstation*, maka otomatis dampak positif dan negatif-pun terjadi pada anak, untuk mengurangi dampak negatif dari *game Playstation*, dari pihak

industri *game* sendiri telah menerapkan sistem rating, yang mengategorikan *game* tersebut menurut umur, sehingga anak-anak diharapkan tidak memainkan *game* yang memang ditujukan untuk dewasa. Di sini perlunya pengawasan dari orang tua yang seharusnya bertanggung jawab akan perkembangan dan pendidikan anak-anaknya.

Setelah dilakukan pembahasan tentang “Pemanfaatan Waktu Luang Melalui *Game Playstation*” yang banyak dilakukan oleh anak-anak, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Mayoritas subyek penelitian yang berhasil diwawancarai mengungkapkan mereka lebih suka bermain *Playstation* ketimbang permainan tradisional, seperti layangan (bermain layang-layang), nekeran (bermain kelereng), dan lain-lain. Namun mereka tetap bermain permainan tradisional tersebut walaupun tidak setiap saat/ menunggu musim (musim layangan, musim nekeran). Tidak seperti *Playstation*, yang terus-menerus mereka mainkan dikarenakan *game-game* nya selalu ada yang baru dan menarik
2. Faktor-faktor yang membuat anak-anak memilih *Playstation* sebagai pilihan utama dikarenakan *gamenya* bagus-bagus, permainannya beragam dan selalu ada *game* yang baru, sehingga anak-anak tidak merasa bosan saat memainkannya. Disamping itu harga sewa & kasetnya relatif murah dibandingkan dengan mesin *game* sejenis (*XBox* & *GameCube*). Faktor lainnya adalah semakin sempitnya lahan yang ada di perkotaan, sebagai contoh: Anak-anak jika bermain bola

harus di jalan raya karena lapangan sudah tidak ada lagi terutama di daerah yang padat penduduknya, banyak orang tua yang melarang anaknya untuk bermain bola di jalan raya karena sangat beresiko untuk tertabrak mobil atau motor. Maka permainan yang tidak membutuhkan tempat yang luas adalah *game Playstation*. Film-film anak di televisi yang semakin bagus-bagus juga mempunyai peranan kenapa *Playstation* begitu disukai, kebanyakan film anak-anak yang digemari juga dibuat versi *game*-nya, seperti *Dragon Ball*, *One Piece*, dan lain-lain. Otomatis anak menyukai versi *game* seperti mereka menyukai versi filmnya. Satu lagi faktor yang tak kalah pentingnya adalah karena mayoritas *rental game* yang ada menggunakan mesin *Playstation* dari pada mesin *game* atas pertimbangan ekonomis, karena adanya cuma *rental Playstation* maka anak-anak-pun menyukai *game Playstation*.

3. Dampak *playstation* sangat beragam, ada dampak Positif dan dampak negatif. Dampak-dampak tersebut antara lain:

Dampak Negatif: Merusak Moral anak-anak, Imitasi Adegan Kekerasan, merangsang perjudian, menyebabkan kecanduan, Malas Belajar/ Belajar menjadi terganggu, Mempengaruhi Jadwal Kehidupan Anak Sehari-Hari.

Dampak Positif: sebagai sarana rekreasi, merangsang daya tangkap dan kecerdasan, memperluas pengetahuan dan wawasan,

meningkatkan daya kreativitas, memperluas pergaulan, mengasah kemampuan jurnalistik.

4. Dari hasil penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa bermain *playstation* memiliki dampak positif yang akan berguna apabila dapat diserap dengan baik. Sedangkan semua dampak negatif dari *playstation* dapat dihilangkan atau minimal dikurangi atas kesadaran dan kewajiban dari orang tua untuk mengetahui dan mengawasi apa saja yang diperbuat anak-anaknya. Selain orang tua pemilik *rental* juga harus mempunyai tanggung jawab mengawasi anak-anak (dibawah umur) dalam bermain *playstation*. Jangan sampai mereka melakukan perbuatan tidak terpuji, seperti merokok, mengumpat, bermain judi, atau memainkan *game playstation* yang tidak sesuai dengan usia mereka.

Kedua dampak tersebut memberikan pengaruh yang cukup signifikan bagi anak-anak. Sehingga tidak ada kata-kata baik juga kata-kata buruk untuk bermain *playstation*. Karena permainan *playstation* saat ini benar-benar telah menjadi budaya bermain yang baru bagi masyarakat, khususnya anak-anak. Menjamurnya rental-rental *playstation* yang banyak digemari anak-anak sangat berperan dalam menanamkan budaya bermain *playstation* di kehidupan anak-anak. Sehingga dikemudian hari, bagaimana perkembangan anak-anak generasi *playstation* ini haruslah dikaji ulang dalam bentuk penelitian yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdulrahman

- 1983            Tranformasi Nilai Budaya Melalui Permainan Anak-Anak Betawi di Jakarta. Makalah Diskusi " Pameran dan Peragaan Nilai Budaya". Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional

Conger, J. J. et al.

- 1988            Perkembangan & Kepribadian Anak (Penerjemah Tjandarsa) Erlangga

Critcher, Bramham, Tomlinson

- 1995            *Sociology of Leisure*. London : E & FN Spon. 1995

Dharmamulya, Sukirman

- 2005            *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta : Keppel Press.

Featherstone, Mike

- 2001            *Posmodernisme dan Budaya Konsumen*. Yogyakarta Pustaka Pelajar

Hurlock, B. Elizabeth.

- 1998            "Child Development" dalam Dharma Agus (ed).  
Perkembangan Anak: Erlangga

Laurer, Robert. H

- 2001            *Perspektif Tentang Perubahan Sosial*, Jakarta : Rineka Cipta

Liliweri, A.

- 1991            *Memaham Peran Komunikasi Massa dalam Masyarakat*, Bandung: Citra Aditya Bakti.

Mc Quail, D.

- 1989            *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, Jakarta: Erlangga

Moersintowarti BN

1990.            *Deteksi dini tumbuh kembang anak dalam peran serta masyarakat dalam usaha Deteksi dini pada dengan gabungan tumbuh kembang*. Surabaya: YPAC Cabang Surabaya.

Moersintowarti BN ,

1998 *Pendekatan Beberapa Masalah Dalam Tumbuh Kembang Remaja Dalam Continuing Education Ilmu Kesehatan Anak Surabaya.* Laboratorium Ilmu Kesehatan Anak Fakultas Kedokteran Unair.

Moleong, Lexy J

1994 *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: Remaja Rosdakarya

Poloma, M.

1984 *Sosiologi Kontemporer,* Jakarta: CV Rajawali

Putra, Hedy. Shri Ahimsa

2001 *Strukturalisme Levi Strauss: Mitos dan karya sastra.* Yogyakarta: Galang Press.

Salim, P., Y. Salim

1991 *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer,* Jakarta: Modern English Press.

Setiawati, L.

1989 *Peranan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Konsep Diri Pada Remaja. Majalah Politik & Kebudayaan.* Surabaya: FISIP UNAIR

Soetjningsih,

1995. *Tumbuh kembang Anak Unair Surabaya.*

Soetjningsih, Moersintowarti BN, Sudiyanto, Sularyo

1995 *Pedoman deteksi dini penyimpangan tumbuh kembang balita bagi keluarga,* Satgas Instrumen Komite Tumbuh Kembang Anak Indonesia

Spradley, J.

1997 *Metode Etnografi.* Yogyakarta: Tiara Wacana

Steward, A.C & J.B Koch

1983 *Children Development Through Adolescence.* New York : John Willey & Sons, Inc. 1983

Sudikan, Setya Yawana

2001 *Metode penelitian Kebudayaan.* Surabaya: Citra Wacana

Sujanto, Agus.

1984 *Psikologi Perkembangan.* Jakarta: Aksara Baru.

- Sudikan, Setya Yuwana  
2001 *Metodologi Penelitian Kebudayaan Sby* : Citra Wacana.
- Suhardi, dkk.  
1996 *Dampak Tayangan TV Terhadap Masyarakat Pedesaan di Jawa Tengah*. Jakarta : Bupara Nugraha
- Suparlan, P.  
1986 *Kajian-kajian Antropologi Masa Kini*. Jakarta : LP3ES.
- Syukur, Ramadhan, edt.,  
2001 *Gamesiklopedi, Majalah HotGame*, Jakarta: PT. Gramedia.
- Tan, M.  
1994 *"Masalah Perencanaan Penelitian."* Dalam Koentjaraningrat (ed.) *Metode-metode Penelitian Masyarakat*, Jakarta: PT. Gramedia
- Zulkifli, L  
2000 *Psikologi Perkembangan dalam Surjanan Tjun dan Pakar Dady* (ed). Bandung: Remaja Rosda Karya Offset.
- BKKBN ,  
1991 *Petunjuk penggunaan Alat permainan edukatif Bina keluarga dan Balita*.
- Anonim  
2006 [www.videogameindonesia.com](http://www.videogameindonesia.com), tanggal 24 Mei 2006
- Anonim  
2006 [www.infokomputer.com](http://www.infokomputer.com), tanggal 24 Mei 2006
- Anonim  
2006 [www.gamespot.com](http://www.gamespot.com), tanggal 25 Mei 2006
- Anonim  
2006 [www.detikinet.com](http://www.detikinet.com), tanggal 25 Mei 2006
- Anonim  
2006 [www.cybertainment.cbn.net.id](http://www.cybertainment.cbn.net.id), tanggal 25 Mei 2006
- Anonim  
2006 [www.kompas.com](http://www.kompas.com), tanggal 13 April 2006
- Anonim  
2006 [www.jawapos.co.id](http://www.jawapos.co.id), tanggal 12 Mei 2006



Anonim

2006

[www.jagogame.com](http://www.jagogame.com), tanggal 12 Mei 2006

Anonim

2006

[www.dilibrary.net/images/topics](http://www.dilibrary.net/images/topics), tanggal 22 Agustus 2006

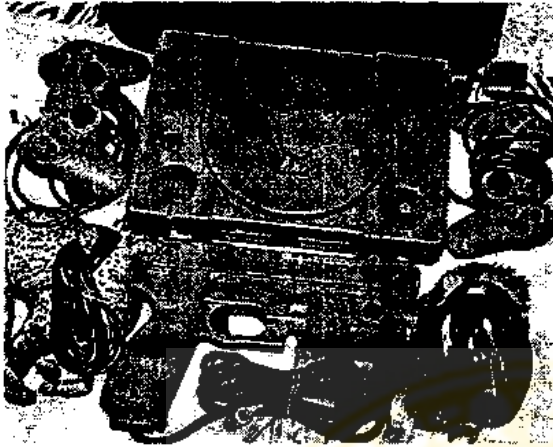


## LAMPIRAN

- FOTO SUASANA *RENTAL*
- FOTO LINGKUNGAN SEKITAR *RENTAL*
- CONTOH LAPORAN KEUANGAN *RENTAL*
- GAMBAR CONTOH-CONTOH *GAME*
- FOTO SUASANA TOKO *GAME PLAYSTATION*
- HASIL WAWANCARA



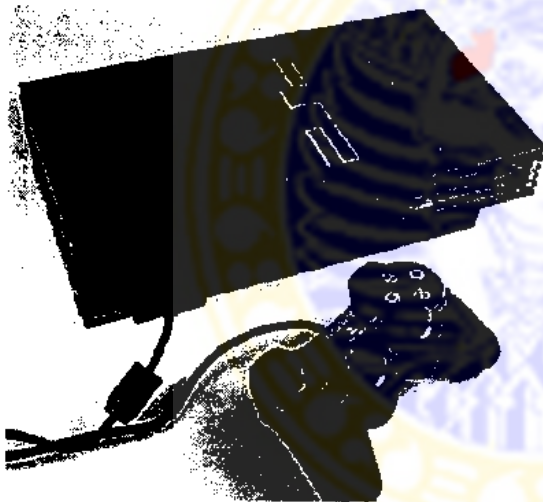
## JENIS-JENIS MESIN PLAYSTATION



**Mesin Playstation I**



**Mesin Playstation One**

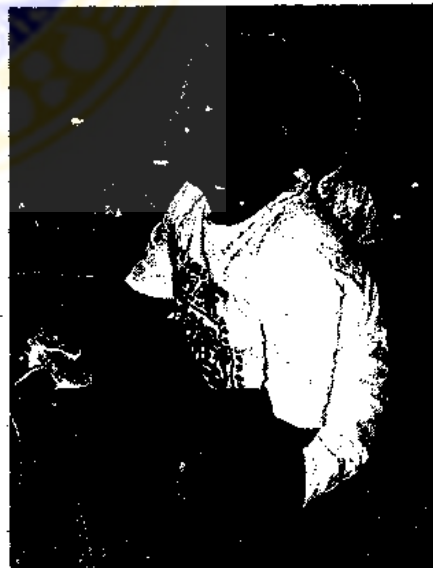
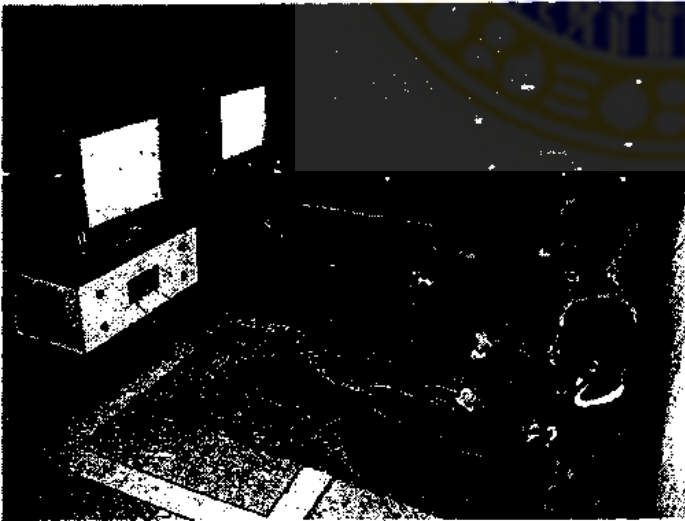
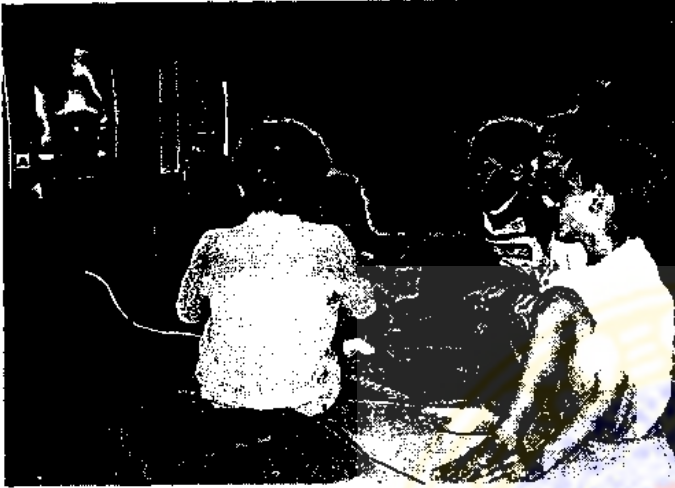


**Mesin  
Playstation 2**



**Mesin Playstation 3**

# Suasana Rental Mupi's



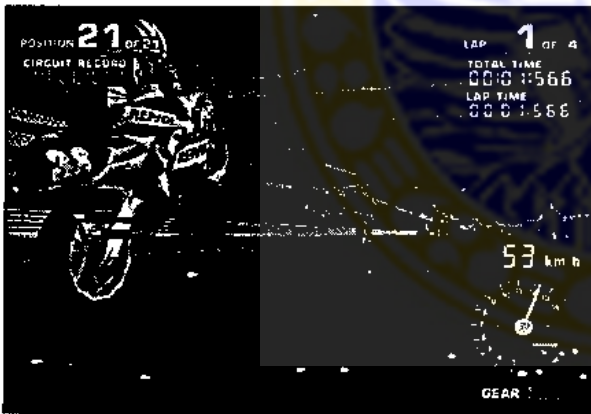
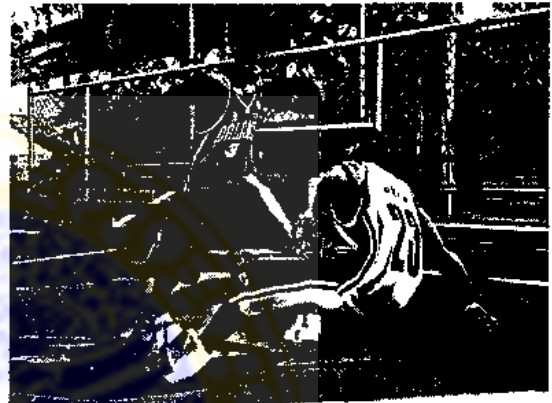
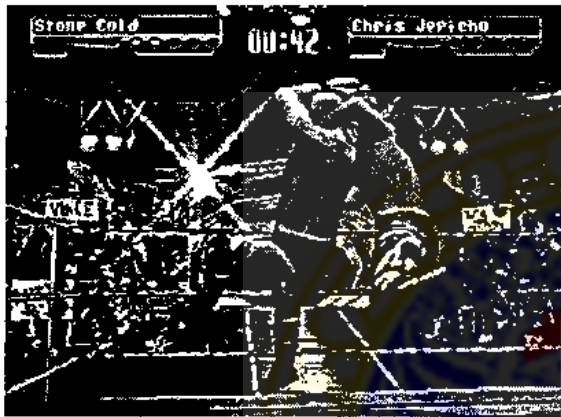
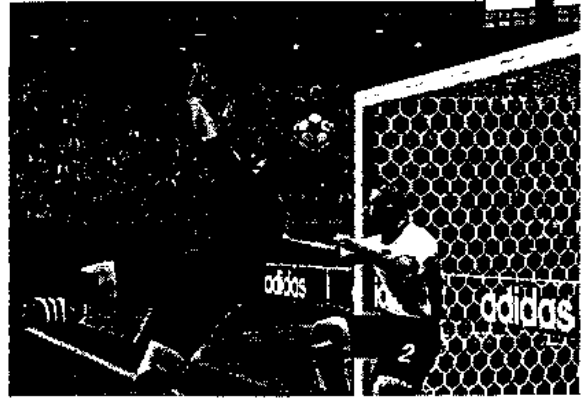
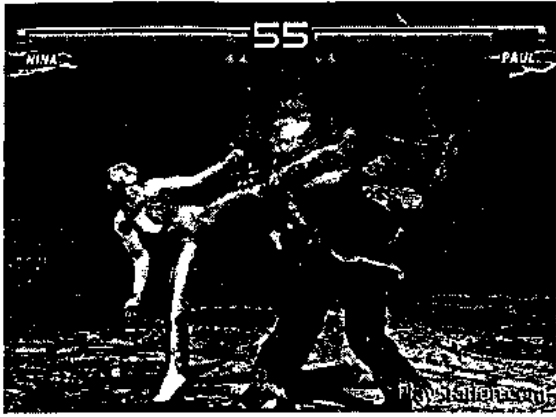
# Suasana Rental Mupi's

PT. N. Perusa... dan Universitas Al-Farabi

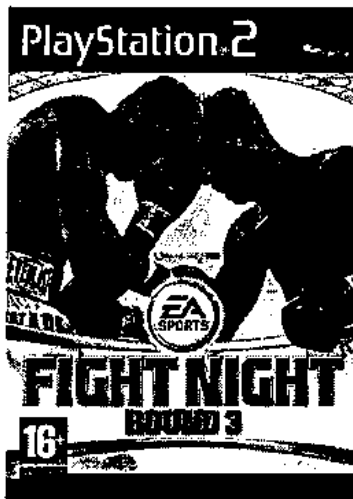


# Contoh Game

Adm. Republik Indonesia Universitas Katolik Indonesia



SKRIPSI



GAME PLAYSTATION...



Indra Adam Ardiansyah

Mi	1	81.000	41.000	122.000
S	2	73.000	54.000	127.000
S	3			66.500
R	4	75.000	58.000	133.000
K	5	74.000	49.000	123.000
o	6	86.000	60.000	146.000
Sa	7	80.000	58.000	148.000
Mi	8	98.000	33.000	131.000
S	9	94.000	50.000	146.000
S	10	91.000	58.000	149.000
R	11	85.000	68.000	152.000
K	12	69.000	41.000	110.000
o	13			77.000
Sa	14	81.500	61.000	142.500
Mi	15	111.500	27.000	138.500
S	16	68.000	40.000	108.000
S	17	81.000	30.500	111.500
R	18	64.000	34.000	98.000
K	19	75.500	29.500	106.000
o	20	80.000	44.500	124.500
Sa	21	91.000	39.000	130.000
Mi	22	79.000	55.000	134.000
S	23	83.500	38.000	121.000
S	24	87.000	71.000	158.000
R	25	75.500	29.000	104.500
K	26	73.000	44.000	117.000
o	27	67.500	36.000	103.500
Sa	28	68.000	46.000	114.000
Mi	29	69.000	36.000	105.000
S	30	86.500	69.000	155.500
S	31	92.000	40.500	132.500

1	Turan kampung		5.000
2	mi 4 → BERAC		4.000, 97.500
3	mi 2 + rokok		7.700
4	Belanja demus		8500
5	Bel telur. 4		2.000
5	Beli Kabel cak isi 6		17.500
4	Beli rotel nyamuk (tambahan)		7.500
2	Bensin smash + cemir mumu (tambahan)		19.000
2	Belanja giant, daging + daging + Blimbing + parkir		60.000
1	Bacak pak ceng + obat		7.000
7	Belanja di Bilka		65.000
5	Krimbath tante wati (tambahan) bayar mama		20.000
.	Bayar arisan		100.000
5	Beli parfum + lipstik Reflon		105.000
6	Belanja daging dll di giant		150.000
7	yayang amari		50.000
5	Beli krim Aha + hair serum		35.000
3	rokok		5.700
3	Demus belanja ayam		15.000
	Demus belanja + viks + gaks amon		15.500
	Beli telur si wonokromo 50 bt + 1/2 kg puyuh		35.500
	Bensin smash		10.000
	yayang		10.000
	nasi goreng + mi mac gluer		10.000
	photocopy + materai		12.500
2.	Arisan kampung + kelapa + telor + potong		18.000
	rokok		5.700
	LITRIK PS	BNI	154.000
	LITRIK wonokusumo	BNI	141.000
	HP ORVI	BNI	67.000
	HP yayang (Januari)	BNI	131.500
	HP yayang (desember)		150.000
2	Bowo cak kolik		25.000
	Belanja indimaret		12.000
	Belanja rengkek ayam + bandeng + Borneo		20.000
	roti		6.000



A	B	C	D	E	F
09.15 - 10.15 1 jam Rp 2000 ✓	09.55 - 10.25 1/2 jam Rp 1000 ✓	09.50 - 09.50 1 jam Rp 2000 BB	08.15 - 10.15 2 jam Rp 4000 ✓	09.45 - 12.15 3 1/2 jam Rp 7000 ✓	10.20 - 11.20 1 jam Rp 2000 ✓
10.20 - 12.20 2 jam Rp 4000 BB	11.00 - 12.00 1 jam Rp 2000 BB	+ 1 jam 1/2 10.50 Rp 2000 BB	10.20 - 13.20 3 jam Rp 6000 ✓	Dani Simpan 1 1/2 jam 11.45 - 12.45 1 jam Rp 2000 ✓	11.40 - 13.40 2 jam Rp 4000 BB
12.30 - 14.30 2 jam Rp 4000 BB	+ 1 jam 1/2 13.50 Rp 2000 BB	11.00 - 12.10 1 jam Rp 2000 BB	+ 1/2 14.50 Dani amell simp *	+ 1/2 jam 13.15 1000 ✓	+ 1 jam 1/2 14.40 Rp 2000 BB
15.00 - 16.50 1 jam Rp 2000 ✓	13.10 - 14.25 1 1/4 jam Rp 2500 ✓	+ 1 jam 1/2 13.10 Rp 2000 BB	4 Simpan 30 14.25 - 15.25 1 jam Rp 2000 BB	13.25 - 15.25 2 jam Rp 4000 ✓	+ 1 jam 1/2 15.40 Rp 2000 BB
<del>12.30</del> 12	14.50 - 16.50 2 jam Rp 4000 BB	13.55 - 14.55 1 jam Rp 2000 ✓	15.40 - 16.40 1 jam Rp 2000 BB	15.40 - 16.40 1 jam Rp 2000 BB ✓	16.15 - 18.15 2 jam Rp 4000 BB
16.50 - 18.50 2 jam Rp 4000 BB	<u>11,5</u>	15.05 - 17.05 2 jam Rp 4000 BB	+ 1/2 17.10 1000 BB	<u>16</u>	<u>14</u>
Kopi 1. 1000 BB Simpan 40 mnt	17.10 + 19.10 2 jam Rp 4000 BB	+ 25 19.05 Rp 4000 BB	<u>15</u>	17.55 - 19.55 2 jam Rp 4000 BB	18.45 - 20.45 2 jam Rp 4000 BB
18.45 - 20.45 2 jam Rp 4000 ✓	Kopi 2. 2000 BB + 2 jam 1/2 21.10 Rp 4000 BB	<u>18</u> 19.10 - 20.40 1 1/2 jam Rp 3000 ✓	18.45 - 19.45 1 jam Rp 2000 ✓	4. 2 jam 50 : 20.55 Rp 4000 BB	+ 1/2 21.15 1000 BB 21.25 - 23.25 2 jam Rp 4000 BB
20.55 - 22.55 2 jam Rp 4000 BB	21.25 - 22.05 40 mnt amell simp.	20.45 - 21.45 1 jam Rp 2000 BB	20.00 - 22.00 2 jam Rp 4000 BB		Rp. 2000
Kopi 2. 2000 BB 23.55 + Rp. 2000 BB	22.00 - 00.00 2 jam Rp. 4000 BB	22.00 - 00.00 2 jam Rp. 4000 BB	Rp. 2000	<u>8000</u>	
+ Rp. 2000 BB					<u>11.000</u>
<u>19.000</u>	<u>14.000</u>	<u>9.000</u>	<u>8.000</u>		

Siang 86.500

Malam 69.000

Total 150.500

A	B	C	D	E	F
09.10 - 11.10 2 jam Rp 4000 <del>BB</del>	09.05 - 11.05 2 jam Rp 4000 <del>BB</del>	08.45 - 10.45 2 jam Rp 4000 <del>BB</del>	08.40 - 09.10 1/2 jam Rp 1000	08.55 - 09.55 1 jam Rp 2000 ✓	08.55 - 10.25 1 1/2 jam Rp 3000 ✓
11.25 - 12.25 1 jam Rp 2000 ✓	11.25 - 12.25 1 jam Rp 2000 ✓	10.50 - 13.20 2 1/2 jam Rp 5000 ✓	09.15 - 10.15 1 jam Rp 2000 ✓	10.00 - 12.00 2 jam Rp 4000 <del>BB</del>	10.30 - 12.30 2 jam Rp 4000 ✓
12.35 - 15.35 3 jam Rp 6000 <del>BB</del>	12.40 - 13.40 1 jam Rp 2000 ✓	13.30 - 15.00 1 1/2 jam Rp 3000 <del>BB</del>	+ 1 jam s.d 11.15 Rp 2000 ✓	12.05 - 13.05 1 jam Rp 2000 ✓	12.40 - 13.40 1 jam Rp 2000 <del>BB</del>
16.00 - 17.30 1 1/2 jam Rp 3000 ✓	14.00 - 16.00 2 jam Rp 4000 <del>BB</del>	12 Rp 4000 <del>BB</del>	+ 1 jam s.d 12.15 Rp 2000 ✓	+ 1/2 jam s.d 13.35 Rp 1000 13.45 - 15.25 2 jam Rp 4000 <del>BB</del>	13.55 - 15.25 1 1/2 jam Rp 3000 <del>BB</del>
15 Rp 2000 ✓	+ 1 jam 17.00 Rp 2000 <del>BB</del>	15.25 - 17.25 2 jam Rp 4000 <del>BB</del> ✓	12.40 - 13.40 1 jam Rp 2000 ✓	16.10 - 17.10 1 jam Rp 2000 <del>BB</del>	16.10 - 17.10 1 jam Rp 2000 <del>BB</del>
18.45 - 19.45 1 jam Rp 2000 ✓	14 Rp 2000 ✓	+ 2 jam s.d 19.25 Rp 4000 <del>BB</del> ✓	13.50 - 14.50 1 jam Rp 2000 ✓	+ 1 jam s.d 18.10 Rp 2000 <del>BB</del>	14 Rp 2000 ✓
20.00 - 22.00 2 jam Rp 4000 <del>BB</del> Rp 2000 <del>BB</del>	18.45 - 20.15 1 1/2 jam Rp 3000 <del>BB</del>	+ 1/2 20.25 Rp 2000 ✓	15.15 - 17.15 2 jam Rp 4000 <del>BB</del>	18.20 - 20.00 2 jam Rp 2000 <del>BB</del>	18.20 - 20.00 2 1/2 jam Rp 5000 ✓
22.30 - 00.30 2 jam Rp 4000 <del>BB</del> Rp 4000 ✓	20.30 - 22.30 2 jam Rp 4000 <del>BB</del> Rp 2000 <del>BB</del>	20.55 - 22.55 2 jam Rp 4000 <del>BB</del>	15 Rp 4000 <del>BB</del>	17 Rp 2000 ✓	22.25 - 23.55 Rp 3000 <del>BB</del>
13.000 ✓	09.000 ✓	23.00 - 01.00 2 jam Rp 4000 <del>BB</del> Rp 2000 ✓ 20.000	18.00 - 20.00 2 jam Rp 4000 <del>BB</del> 20.30 - 22.30 2 jam Rp 4000 <del>BB</del> Rp 2000 <del>BB</del>	18.50 - 19.50 1 1/2 jam Rp 2000 ✓ 20.00 - 21.30 1 1/2 jam Rp 3000 <del>BB</del> 23.00 - 02.00 Rp 6000	8.000 ✓
			10.000 ✓	11.000	

Siang 97.

Malam 71.000

Total 158.000

## **Pedoman Wawancara**

### **Anak-Anak Penyewa Dan Pemilik Playstation Pribadi.**

1. Kenapa suka bermain playstation dibandingkan dengan permainan jenis lain?
2. Judul game yang paling disukai beserta alasannya !.
3. Apa keuntungan bermain judul game yang disukai ?
4. Apa kerugian bermain playstation ?



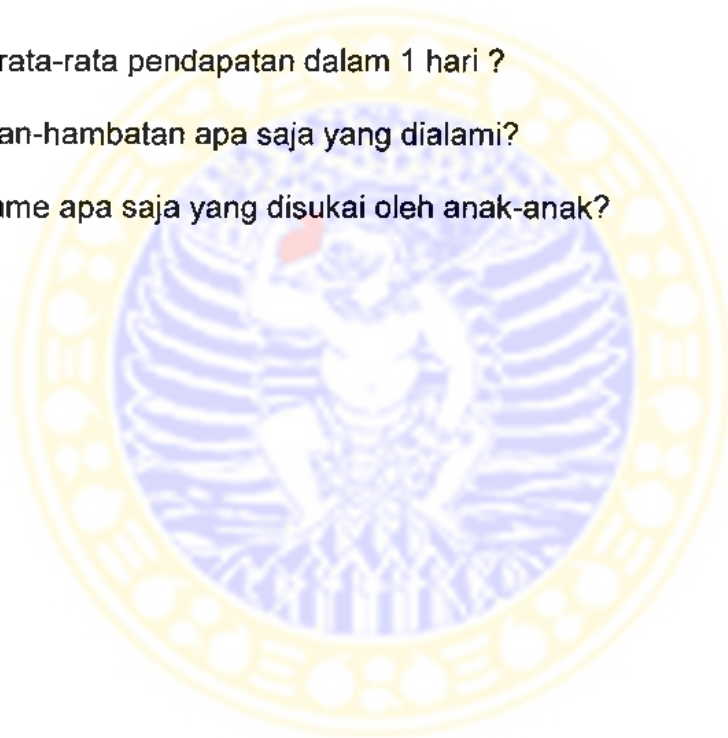
**Pedoman Wawancara**  
**Orang Tua Anak-Anak Pemain Playstation**

1. Setuju / tidak anaknya bermain game playstation ?
2. Alasan setuju / tidak setuju ?



**Pedoman Wawancara**  
**Pemilik Rental Playstation**

1. Apa motivasi anda mendirikan rental playstation ?
2. Apa tujuan anda mendirikan rental playstation ?
3. Mengapa lebih memilih menggunakan mesin playstation di dalam rental?
4. Berapa rata-rata pendapatan dalam 1 hari ?
5. Hambatan-hambatan apa saja yang dialami?
6. Judul game apa saja yang disukai oleh anak-anak?



## **Pedoman Wawancara**

### **Orang yang paham dengan perkembangan playstation di Surabaya**

1. Bagaimana asal mula perkembangan *playstation* di Surabaya?
2. Kenapa *playstation* lebih populer dibandingkan mesin videogame yang lain ?
3. Siapa saja yang terlibat dalam bisnis *playstation* di Surabaya?



Aryani, 35,

Perempuan, Ibu Rumah Tangga, Ibu dari Luki 11,

Jawa, Surabaya, Indonesia.

Surabaya, di Menur

21 Mei 2006

Ibu Ariani (Orang Tua Luki), 35 tahun, menyebutkan bahwa ia tidak melarang Luki, anaknya, bermain playstation asalkan setelah selesai belajar dan mengerjakan PR. Ibu Ariani tidak setuju bila anaknya terlalu sering bermain playstation karena selain lupa belajar juga akan menghabiskan uang sakunya dan tidak bisa menabung. Ibu Ariani merasa selama tidak terlalu mengganggu pelajaran, ia membiarkan Luki bermain di rental PlayStation bersama teman-temannya.

Tetapi walaupun mampu membeli mesin PlayStation, ia tidak berniat membelikan anaknya. Ia khawatir setelah mempunyai mesin PlayStation sendiri, luki akan main terus menerus dan lupa belajar. Apalagi sampai luki membawa semua teman-temannya ke rumah untuk main PlayStation, pastilah rumah akan ramai dan kotor. Karena dua alasan tersebut Ibu Ariani

Tidak membelikan Luki mesin PlayStation

Indra Adam Ardiansyah, Jawa, 27,

Lelaki. Jl. Wonorejo, Surabaya

Rahma, 32, Perempuan, Wiraswasta, Ibu dari Angga 11,

Jawa, Surabaya, Indonesia.

Surabaya, di Menur

14 Mei 2006

Ibu Rahma (orang tua Angga), 32 tahun, seorang penjual nasi di warung, lebih suka apabila anaknya bermain playstation daripada mengganggu ibunya yang sedang sibuk berjualan. Menurut pendapat Ibu Rahma, masih lebih aman bermain playstation di tempat rental dekat rumah daripada anaknya sering bermain sepakbola di jalan raya, yang sangat beresiko tertabrak kendaraan bermotor.

Ia tidak ingin ketika ia sedang sibuk-sibuknya melayani pembeli yang antri, Angga ikut-ikutan merepotkan. Oleh karena itu ia membiarkan anaknya bermain di rental. Dengan alasan kesibukan pula ibu Rahma tidak bisa terlalu banyak mengawasi Angga bila ia bermain di tempat yang jauh/ berbahaya, sehingga ia sering melarang Angga bila bermain bola di jalan raya.

Indra Adam Ardiansyah, Jawa, 27,

Lelaki. Jl. Wonorejo, Surabaya



Usman, 40, Laki-laki, Wiraswasta, Ayah dari Ahmad, 14,  
Jawa, Surabaya, Indonesia.

Surabaya, di Menur

14 Mei 2006

Bapak Usman (orang tua Ahmad), 40 tahun, seorang pemilik toko, berpendapat tidak begitu suka anaknya bermain playstation dikarenakan masih banyak hal lain yang lebih berguna untuk dilakukan, seperti membantu menjaga toko "Ahmad niku larene ndableg mas, wis diwarai ngewangi aku njogo toko, malah sak uwen-uwen nang rental" "Saya itu nggak ngelarang mas, arek iku maen ps, wong biyen aku yo tau enom, senengane keluyuran. Tapi yo ngertio karo wong tuo." (Ahmad itu orangnya bandel mas, sudah saya beritahu untuk menjaga toko, malah berlama-lama di rental. Saya itu tidak melarang mas, soalnya saya dulu juga pernah muda. Tapi seharusnya dia mengerti kesulitan orang tua". Oleh karena Ahmad malas membantunya menjaga toko, pak Usman kurang setuju bila Ahmad terlalu sering bermain playstation.

Indra Adam Ardiansyah, Jawa, 27,

Lelaki. Jl. Wonorejo, Surabaya

Iwan, 12, Laki-laki, siswa kelas IV SD ,

Jawa, Surabaya, Indonesia.

Surabaya, di Menur

14 Mei 2006

Pengakuan Iwan, 12 tahun, "Dulinan benteng-bentengan iku wis kuno mas, enakan maen playstation nang omah" (Bermain benteng-bentengan itu kuno mas, masih lebih enak main playstation di rumah). Iwan berpendapat main playstation lebih menyenangkan, karena gamenya bagus-bagus dan harga CD gamenya murah. Iwan mempunyai mesin PlayStation 2 sendiri di rumah, sebelumnya adalah pelanggan tetap rental Mupi's. Iwan sangat menyukai *game Tekken*, menurutnya Tekken merupakan game yang seru untuk dimainkan, ia merasa senang dengan gerakan dan jurus yang dilakukan oleh petarungnya, semua kelihatan begitu nyata dan luwes. Ia berharap kalau sudah agak besar nanti ia akan ikut lomba bermain Tekken yang sering diadakan di mal-mal.

Dalam kehidupan sehari-hari ia sering mempraktekkan jurus-jurus yang ia lihat didalam *game* pada teman-temannya, hingga banyak teman-temannya yang menjauhi Iwan.

Indra Adam Ardiansyah, Jawa, 27,

Lelaki. Jl. Wonorejo, Surabaya

Angga, 11, Laki-laki, siswa kelas V SD ,  
Jawa, Surabaya, Indonesia.

Surabaya, di Menur

13 Mei 2006

Angga, siswa kelas 5 SD, memiliki Playstation sendiri di rumah mengaku: lebih suka bermain Playstation karena gamenya bagus. Dan jenis permainannya sangat banyak. Game kesukaannya adalah Smackdown. "Saya lebih suka memainkan *game smackdown* dari pada yang lain, biasanya saya bermain dengan saudara saya, terutama yang ada 'gulat plorot-plorotannya', karena lucu bisa melihat cewek ditelanjangi, saya biasanya bermain selama tiga jam dan selama itu saya cuma memainkan *smackdown*". ungkap Angga

Masih menurut Angga, dengan bermain *Smackdown*, ia bisa puas memukuli lawan-lawannya, "Enak mas, isok mbanting wong sak karepku, lek arek temenan aku isok dikandakno ibuke" (Enak mas, bisa membanting orang sesukaku, kalau yang aku banting anak beneran aku bisa dilaporkan ke ibunya). Selain itu ia punya poster pegulat *Smackdown* dikamarnya.

Indra Adam Ardiansyah, Jawa, 27,  
Lelaki. Jl. Wonorejo, Surabaya

Alvian, 12, Laki-laki, siswa kelas VI SD ,  
Jawa, Surabaya, Indonesia.

Surabaya, di Menur

14 Mei 2006

Alvian melalui penuturannya menjelaskan, lebih suka bermain playstation karena gamenya bagus. Sedangkan permainan yang ia sukai adalah "Permainan playstation yang aku sukai adalah game strategi Red Alert soalnya permainannya seru, awalnya aku nggak ngerti, terus aku diajari oleh kakakku. Serunya adalah kita bisa punya pasukan sendiri dan mengatur strategi untuk mengalahkan musuh." Walaupun perintahnya berbahasa Inggris, namun Alvian tetap bisa memainkannya setelah diajari oleh sang kakak. Sering ia malas belajar karena keasyikan bermain.

Alvian berpendapat, meskipun ia lebih memilih playstation daripada yang lain, ia tetap memainkan permainan tradisional, seperti layang-layang, ataupun main kelereng.

Indra Adam Ardiansyah, Jawa, 27,

Lelaki. Jl. Wonorejo, Surabaya

Dimas, 13, Laki-laki, siswa SMP,  
Jawa, Surabaya, Indonesia.

Surabaya, di Rental Mupi's

13 Mei 2006

Dimas, 13, siswa SMP kelas I, mengaku lebih suka bermain playstation karena permainan dan gambarnya bagus-bagus "Jenis permainan bagus-bagus dan selalu ada judul baru, jadi saya suka mencoba judul baru tersebut, kalau memang bagus akan terus saya mainkan sampai tamat, kalau jelek ya males." "Sedangkan kalo main gobak sodor, benteng-bentengan dari dulu mainnya begitu-begitu saja jadi kurang menarik bila dibandingkan dengan playstation." *Game* yang sering ia mainkan adalah *game RPG Final Fantasy*. Ia menyukai *game RPG* karena ia tidak usah terlalu capek menekan banyak tombol cepat-cepat seperti yang dilakukan pada *game fighting*. Dimas merasa *game* jenis *RPG* jauh lebih menarik dan membuat penasaran dibandingkan dengan jenis *game* yang lain. Dengan bermain *game Final Fantasy*, Dimas merasa relaks dan merasa tertantang mengalahkan musuh dengan berbagai macam strategi, kalau gagal ia akan mencoba cara lain sampai menang.

Dimas selalu bermain *Playstation* rata-rata 3 jam setiap kalinya. Belum lagi ditambah beberapa jam untuk mengantri dan

menonton teman-teman lainnya bermain, sehingga setidaknya Dimas menghabiskan waktu selama 6 jam di tempat rental *Playstation* setiap harinya. Akibatnya ia sering dipanggil oleh orang tuanya karena telat makan / mandi.

Indra Adam Ardiansyah, Jawa, 27,

Lelaki. Jl. Wonorejo, Surabaya



Eko, 15, laki-laki, siswa SMP kelas III,

Jawa, Surabaya, Indonesia.

Surabaya, di Rental Mupi's

13 Mei 2006

Eko, 15, siswa SMP kelas III menceritakan bahwa dirinya senang bermain playstation karena permainannya bagus-bagus dan menurutnya banyak permainan playstation yang melatih ketangkasan seperti game favoritnya, Winning Eleven. "Saya suka winning dari dulu mas, sejak masih ada playstation 1, winning itu melatih ketangkasan beradu strategi permainan sepak bola, apalagi sebentar lagi ada piala dunia, saya semakin sering bermain Winning bersama teman-teman". Tetapi Eko merasa kurang seru bila main bola tanpa bertaruh layaknya pertandingan sesungguhnya yang disiarkan di televisi, "Winning itu enak gawe totoan mas". Menurutnya tidak apa-apa bila bertaruh kecil-kecilan, "biar ada deg-deg-annya mas" (maksudnya agar bisa membuat jantung deg-deg-anak) ungkap Eko. Ia menganggap biasa bila bertaruh, karena ia sering melihat ayahnya bertaruh judi Merpati di kampung Menur. Menurut Eko hampir setiap sore orang berkumpul di jalan kampung untuk berjudi "totoan doru", jumlahnya mencapai puluhan sampai ratusan orang bila sedang ramai. Eko sering bertaruh Winning Eleven dengan teman lawan

mainnya antara Rp. 1000,- sampai Rp. 5000,- sekali taruhan. Sering ia kehabisan uang jajan karena kalah berjudi. Masih menurut Eko, taruhan tersebut dilakukan oleh dua orang memainkan *game* sepak bola *Winning Eleven*, dengan jumlah taruhan yang disepakati, sang pemenang berhak memiliki uang taruhan tersebut.

Dalam bertaruh, Eko dan teman-temannya selalu pindah-pindah rental di kampung tersebut agar tidak ketahuan oleh pemilik rental. Tetapi ia tidak selalu bertaruh bila bermain *Winning Eleven*, baginya bertaruh hanya dibuat bersenang-senang saja.

Indra Adam Ardiansyah, Jawa, 27,  
Lelaki. Jl. Wonorejo, Surabaya



Rudi, 10, Laki-laki, siswa kelas IV SD,

Jawa, Surabaya, Indonesia.

Surabaya, di Rental Mupi's

14 Mei 2006

Rudi, 10, siswa kelas IV SD. Permainan PlayStation yang ia sukai adalah Smackdown, ia menggemari *game smackdown* sama seperti ia menggemari serialnya yang ada di televisi. Ia menjagokan tokoh smackdown seperti TripleH, Rey Misterio, & Kane. Ia juga sering menirukan gerakan-gerakan yang dilakukan oleh tokoh idolanya tersebut.

Dia mengisahkan sering bermain gulat-gulatan ala *smackdown* dengan teman sebayanya. Mereka berpura-pura sebagai salah satu tokoh pegulat yang ada di *smackdown* dan saling 'banting' dengan gerakan persis seperti yang ada di *Playstation*, dan sering berakhir dengan perkelahian yang sesungguhnya serta tidak jarang ada yang menangis karena merasa kesakitan. Tetapi besoknya baikan dan mereka akan tetap main bersama-sama lagi, cerita Rudi.

Indra Adam Ardiansyah, Jawa, 27,

Lelaki. Jl. Wonorejo, Surabaya

Luki, 11, Laki-laki, siswa kelas V SD,  
Jawa, Surabaya, Indonesia.

Surabaya, di Menur

13 Mei 2006

Luki, 11 th, mengatakan bahwa dirinya lebih suka bermain PlayStation daripada permainan tradisional lain, namun sesekali waktu memang masih bermain layangan, yoyo ataupun kelereng, tetapi permainan-permainan ini tidak selalu dimainkannya setiap hari, hanya musim-musim tertentu saja.

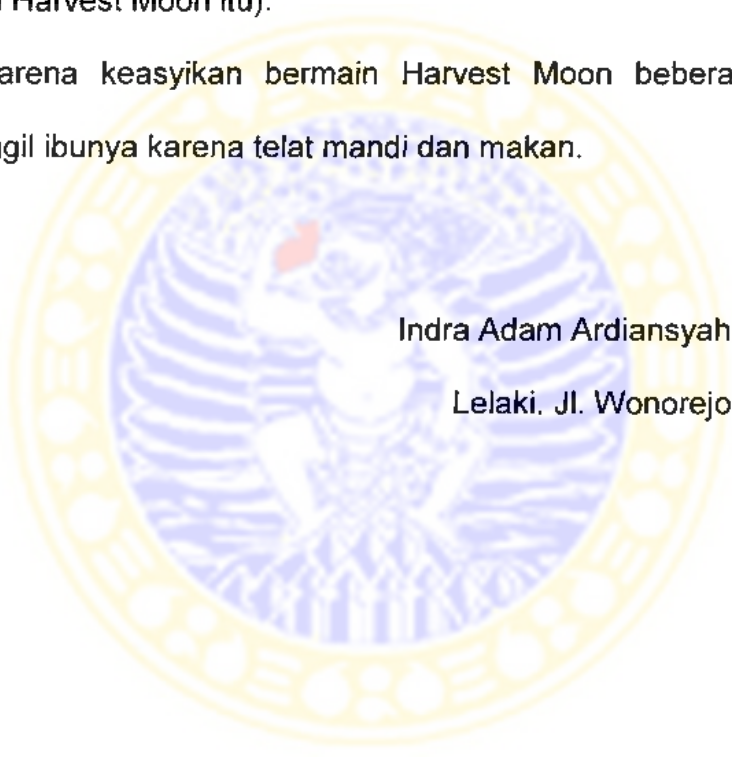
“Aku lek layangan opo nekeran ngenteni usum-usuman mas, lek gak usum yo gak mas, lek PlayStation kan kasete macem-macem aku gak kiro bosan, terus aku maen sak wayah-wayah yo isok” (Terj. “ Saya kalau bermain layang-layang atau kelereng menunggu musimnya mas, kalau bukan musimnya ya saya tidak bermain permainan itu, kalau PlayStation kan kasetnya macam-macam jadi tidak akan bosan, terus aku bisa main kapanpun).

Sedangkan permainan yang disukai Luki adalah Harvest Moon:

“Harvest Moon iku senenganku, mas. Aku ditugasi njalakno peternakan. Aku ngingu sapi, jaran, wedus, karo pitik. Aku yo iso nandur tanduran macem-macem. Persis koyok temenan mas, kewane kudu dipakani karo tandurane kudu disirami, kewane lek loro yo diobati, aku ngerti carane ngeramut kewan karo tanduran yo teko

Harvest Moon iku". (Harvest Moon itu kesukaanku, mas. Aku diberi tugas menjalankan sebuah peternakan. Aku memelihara sapi, kuda, kambing dan ayam. Aku juga bisa menanam bermacam-macam tanaman. Persis seperti sungguhan mas, hewan ternak harus diberi makan dan tanaman harus disirami, binatang ternak kalau sakit juga diobati, saya mengerti caranya merawat hewan ternak dan tanaman ya dari Harvest Moon itu).

Karena keasyikan bermain Harvest Moon beberapa kali ia dipanggil ibunya karena telat mandi dan makan.



Indra Adam Ardiansyah, Jawa, 27,  
Lelaki. Jl. Wonorejo, Surabaya

Joni, 15, Laki-laki, siswa kelas III SMP,  
Padang, Surabaya, Indonesia.

Surabaya, di Rental Mupi's

14 Juni 2006

Joni, 15, siswa kelas III SMP. Suka bermain playstation karena di kampungnya tidak ada tanah lapang yang bisa dibuat bermain bola, "sebenarnya ada sih mas, tetapi jaraknya agak jauh jadi malas untuk kesana". Permainan PlayStation yang ia sukai adalah *Need for Speed: Most Wanted*, ia menggemari game *Need for Speed: Most Wanted* karena ia suka game balapan (*racing*), selain itu dalam game *Need for Speed: Most Wanted*, pemain dituntut menggunakan daya kreatifitasnya, "Senang mas bisa berkhayal punya mobil sendiri yang bagus, terus kita dituntut kreatif memodifikasi mobil kita dengan aneka assesoris yang disediakan seperti, cat, bumper, roda, mesin dan peralatan lainnya, sehingga menjadi mobil yang bisa dibanggakan". Selain itu, Joni juga menyukai game *Playboy The Mansion*, yang dalam permainan tersebut berperan sebagai Hugh Hefner pemilik majalah Playboy yang dituntut untuk mengumpulkan foto, hasil wawancara, berita yang diliput untuk dijadikan satu majalah yang beredar di masyarakat.

Begitu asyiknya, Joni sering lupa waktu untuk membantu orang  
tanya berjualan Nasi Padang.

Indra Adam Ardiansyah, Jawa, 27,

Lelaki. Jl. Wonorejo, Surabaya



Ahmad, 14, Laki-laki, siswa kelas II SMP,

Jawa, Surabaya, Indonesia.

Surabaya, di Rental Mupi's

14 Juni 2006

Ahmad, 14, siswa kelas II SMP. Suka bermain playstation karena di kampungnya tidak ada tanah lapang yang bisa dibuat bermain bola, Permainan PlayStation yang ia sukai adalah Winning Eleven, ia menggemari game Winning Eleven karena ia suka bermain bola, selain itu dalam Winning Eleven, pemain dituntut berkonsentrasi menggunakan kecerdasannya mengatur strategi bermain bola, "Asyik sekali bisa bermain winning bersama teman, beradu strategi dan kemampuan untuk memenangkan pertandingan."

"Harus paham bola dulu agar pandai bermain winning, seperti kemampuan mengatur formasi, penempatan pemain dan taktik yang digunakan, sangat menyenangkan apabila bisa mencetak gol dan memenangkan pertandingan", ucap Ahmad.

Dalam bermain Winning Eleven, Ahmad sering bertemu dengan teman-teman baru sesama pecinta Winning Eleven, mereka sering bertanding dan akrab menjalin persahabatan. Karena

sering berlama-lama di rental, Amad sering lupa waktu untuk membantu menjaga toko milik orang tuanya.

Indra Adam Ardiansyah, Jawa, 27,

Lelaki. Jl. Wonorejo, Surabaya



Orvi, 26, Perempuan, Pemilik Rental Mupi,S,

Madura, Surabaya, Indonesia.

Surabaya, di Rental Mupi's

14 Juni 2006

Motivasi Orvi mendirikan rental playstation adalah tidak mendapatkan kerja dengan gaji yang diinginkan, sebelumnya pernah bekerja sebagai administrasi di dua perusahaan yang berbeda. Orvi mengundurkan diri karena dirasa pikiran dan tenaga yang dikeluarkan tidak sebanding dengan gaji yang didapat. "Aku keluar kerja karena gajiku bahkan tidak cukup untuk membeli bensin untuk mobil yang aku pakai untuk pergi kerja"

"Dengan bermodal pinjaman ± Rp 8.000.000,- dari orang tua aku mendirikan usaha rental playstation, dengan membeli 3 televisi, 2 unit mesin playstation 2, 1 unit mesin playstation 1, & 3 unit meja."

Tujuan Orvi untuk mendirikan rental playstation adalah mendapat uang dan terkenal di kampung. Alasan mengapa lebih memilih mesin playstation dari pada mesin videogame yang lain seperti Xbox ataupun GameCube untuk dibuat rental adalah:

1. Harga mesin, CD game dan assesoris Playstation jauh lebih murah dibandingkan Xbox/GameCube. Sedangkan kualitas gambar dan permainan adalah sama.



2. Pertimbangan service dan ganti sparepart mesin playstation 2 lebih murah
3. Harga jual kembali mesin playstation 2 lebih tinggi karena lebih populer.

Pendapatan yang diperoleh rental mupi's mencapai Rp. 150.000,- rata-rata per harinya dengan 7 unit playstation 2 yang dipunyai saat ini.

Hambatan-hambatan yang dialami oleh Mupi's antara lain:

- Kehilangan mesin, stik, dan memory card
- Lampu mati
- Tanggapan masyarakat sekitar yang kurang setuju dengan adanya rental di kampung mereka, sehingga pada bulan April rental Mupi's pernah memperoleh surat keberatan dari warga.

Game yang disukai anak-anak:

1. Winning Eleven
2. Smackdown
3. Moto GP
4. Dynasty warriors

Indra Adam Ardiansyah, Jawa, 27,

Lelaki. Jl. Wonorejo, Surabaya

Kurniawan, 30, Laki-laki,  
Mantan karyawan suatu Distributor game di Surabaya  
Jawa, Surabaya, Indonesia.  
Surabaya, di Rental Mupi's  
14 Mei 2006

Perkembangan game di Surabaya ditandai dengan masuknya mesin playstation di Surabaya pada tahun 1996, lewat berbagai pameran di Mall/ Pusat Perbelanjaan.

Mesin playstation menjadi cepat populer karena:

- Lebih bagus kualitas gambar, gameplay & suara, bila dibandingkan mesin videogame yang telah populer sebelumnya, seperti Nintendo 16 bit.
- Memakai sistem CD pada penyimpanan data gamenya, yang dipandang lebih praktis dari sistem cartridge, lebih murah (bajakan) dan memiliki kualitas gambar yang jauh lebih bagus.
- Banyaknya rental playstation muncul, sehingga anak-anak yang punya sedikit uang-pun bisa bermain playstation. Akhirnya playstation menjadi permainan yang merakyat, semua lapisan masyarakat bisa memainkannya.

Setelah populer, bisnis playstation & game menjadi magnet untuk menarik orang terlibat di dalamnya, orang yang terlibat dalam industri game di Surabaya adalah:

- Suplier
- Distributor / Pemilik toko game / Pedagang jual – beli playstation.
- Tukang Service
- Pemilik Rental
- Konsumen (Penyewa rental/ masyarakat pembeli mesin playstation )

Indra Adam Ardiansyah, Jawa, 27,  
Lelaki. Jl. Wonorejo, Surabaya

