

**FENOMENA MARAKNYA GAME ON-LINE DI KALANGAN
MAHASISWA (STUDI TENTANG PERILAKU MAHASISWA
PENGGEMAR GAME DI DAERAH DEMANGAN CATUR
TUNGGAL DEPOK SLEMAN YOGYAKARTA)**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Yogyakarta untuk
Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh:

Khairul Anam

07413241003

**JURUSAN PENDIDIKAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Khairul Anam

NIM : 07413241003

Judul : Fenomena Maraknya *Game On-Line* Di kalangan Mahasiswa (Studi Perilaku Mahasiswa Penggemar *Game* di Daerah Demangan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan karya penulis. Sepanjang sepengetahuan penulis, skripsi ini tidak berisi materi yang pernah ditulis orang lain atau digunakan sebagai persyaratan penyelesaian studi di perguruan tinggi lain, kecuali di bagian-bagian tertentu yang penulis gunakan sebagai sumber penulisan.

Pernyataan ini dibuat penulis dengan sungguh-sungguh dan penuh kesadaran, apabila dikemudian hari ternyata tidak benar maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Yogyakarta, 13 Mei 2014
Penulis,

Khairul Anam
NIM. 07413241003

MOTTO

Senyum Awal Dari Kebahagiaan

(Penulis)

*Masa Lalu Tidak Akan Bisa Diubah. Hanya Masa Depan
Lah Yang Dapat Diubah, Dengan Memulainya Hari Ini.*

(Penulis)

*Lakukan Yang Terbaik Sekarang,
Karena Akan Lebih Buruk Bila Menyesali Yang Sudah
Berlalu Dan Mengkhawatirkan Yang Akan Datang*

(Penulis)

*Berbuat Baiklah Kepada Sesama, InsyaAllah Kebaikan Itu
Akan Kembali Kepada Kita*

(Ibu)

PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahirabil'alamin puji syukur kepada Allah SWT
atas rahmat dan karuniaNya kepadaku selama ini dan
seterusnya*

Kupersembahkan karyaku ini kepada:

Orangtuaku

(Bapak Syafruddin dan Ibu Siti Aminah)

*Terima kasih untuk cinta, kasih sayang, dukungan,
pengorbanan, bimbingan, dan doa yang tiada pernah henti.
Semoga suatu saat ananda bisa membalasnya.*

Keluarga Besarku

*Adikku terima kasih buat doa dan dukungannya. Semoga
kita selalu dapat membahagiakan kedua orangtua.*

Sahabat-sahabatku,

keluarga besar Pendidikan Sosiologi 2007

*Terima kasih atas bantuanmu selama ini, semoga kesuksesan
selalu menyertai kalian*

**FENOMENA MARAKNYA GAME ON-LINE DI KALANGAN
MAHASISWA (STUDI TENTANG PERILAKU MAHASISWA
PENGEMAR GAME DI DAERAH DEMANGAN CATUR
TUNGGAL DEPOK SLEMAN YOGYAKARTA)**

ABSTRAK

Oleh:
Khairul Anam
Nim. 07413241003

Skripsi ini berisikan tentang fenomena maraknya *game online* di kalangan mahasiswa. *Game online* adalah satu dari berbagai komoditi global yang saat ini menjadi sebuah tren dikalangan remaja. Kehadiran *game online* ini memberikan suatu warna baru dalam kehidupan pergaulan remaja. Fenomena kecanduan *game* yang mempunyai kecenderungan merusak generasi muda ini mempunyai karakteristik yang hampir sama seperti halnya fenomena kecanduan-kecanduan yang lain (rokok, psikotropika). Selain dampak dari segi kesehatan, kecanduan *game* ini juga menimbulkan efek pada kehidupan sosial pecandunya. Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan gambaran umum mengenai berbagai perilaku mahasiswa penggemar *game online* dan mengetahui faktor-faktor pendorong mahasiswa menjadi kecanduan barmain *game online*.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan *fenomenologis*, memahami bagaimana realitas atau fenomena terjadi menurut pengetahuan dan pemahaman subjek penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, pustaka atau dokumentasi. Teknik sampling yang digunakan adalah dengan *purposive sampling*. Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi data. Teknik dalam analisis data adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Adapun dari hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang mendorong mahasiswa menjadi kecanduan bermain *game online* yaitu *Pertama*, tekanan teman sebaya, dimana adanya solidaritas atau tanggung jawab moral tertentu pada kelompok pergaulan *gamer* tersebut serta keinginan-keinginan untuk di mengaktualisasikan diri dalam pergaulan teman sebaya. *Ke dua*, gamenya variatif, dimana *game online* menawarkan banyak *game* menarik dan bervariasi, mulai dari *game* bernuansa *quest*, *adventure*, hingga *simulasi*. *Ke tiga*, faktor kurangnya pengawasan, baik faktor melemahnya fungsi lembaga pengawas seperti keluarga, masyarakat, maupun pemerintah sendiri. *Ke empat*, kondisi ekonomi *gamer* itu sendiri. Banyaknya uang saku yang dimiliki berpengaruh pada lamanya aktivitas para *gamer* di dunia *game*. Adapun gambaran umum mengenai berbagai perilaku mahasiswa penggemar *game online*, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak negatif pada perilaku sosial tersebut seperti kemalasan bagi para pecandu *game*, suka berbohong, kurang bergaul. Dampak positif meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, mengenal teknologi baru dan interaksi dalam *game online*.

Kata kunci: *fenomena Game online*, *dampak perilaku*, *Gamers*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Fenomena Maraknya *Game On-Line* Di kalangan Mahasiswa (Studi Perilaku Mahasiswa Penggemar *Game* di Daerah Demangan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta)” ini sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan. Selanjutnya, penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang dalam kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. M.A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Ajat Sudrajat, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial yang telah memberikan izin guna melakukan penelitian..
3. Ibu Puji Lestari, M.Hum., pembimbing I yang yang selalu memberikan bimbingan dan motivasi.
4. Bapak Grendi Hendrastomo, M.M,M.A., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi sekaligus pembimbing II yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu V. Indah Sri Pinasti, M.Si., selaku Narasumber yang telah memberikan saran dan kritik terhadap penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Poerwanti Hadi Pratiwi, M.Si, selaku ketua penguji dalam skripsi ini.

7. Seluruh dosen yang mengajar prodi Pendidikan Sosiologi yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang membekali penulis agar menjadi sukses.
8. Admin Pendidikan Sosiologi yang selalu sigap mencetak kertas-kertas mahasiswa.
9. Para *Gamer* yang telah menjadi subjek penelitian. Semoga sukses membasmi musuh- musuhnya.
10. Mas Rian, selaku tukang parkir yang telah banyak memberikan informasi
11. Orangtuaku, Bapak Syafruddin dan Ibu Siti aminah yang selalu mendoakan dan memberikan yang terbaik sampai saat ini dan selamanya.
12. Adiku: Faisal, Jumrah, Desi, Jia, dan Adek yang selalu memberikan keceriaan
13. Seluruh anggota keluarga besarku yang selalu mendoakan
14. Sahabatku: Ayo, Yuan, Andri, Awis, Apeng, Agus, Bawor, Ajat, Muel, Dewi, Fuad, Mame, Asep, ayu
15. Keluarga besar NAGANURI yang telah banyak saya repotkan.
16. Terimakasih untuk kekasihku yangterindah yang tak pernah lelah memberikan banyak dukungan semangat.
17. Terimakasih untuk saudara saudaku Abang Dedi, Arul, Julung, Bangris, Kim, Bro, Bang Dedi Oflo, Ibeng, Gevan, Erma, Aguns, Titin dan Indah yang lelah memberikan banyak dukungan semangat. Saudaku Roni dan Eko Terimakasih juga untuk pinjaman Motor dan dengan sangat baiknya menampung saya yang diusir dari kosan oleh ibu kost.

18. Teman-teman dari Pendidikan Sosiologi Reguler angkatan 2007 yang selalu memberikan semangat dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
19. Semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk hasil yang lebih baik di kemudian hari. Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 13 Maret 2014

Penulis

Khairul Anam

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah	13
C. Rumusan Masalah	14
D. Tujuan Penelitian	14
E. Manfaat Penelitian	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Pustaka	16
1. Tinjauan Tentang <i>Game</i>	16
2. Tinjauan Tentang Remaja	20
3. Interaksionisme Simbolik	34
B. Kerangka Berfikir	50
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian.....	52
B. Metode penelitian.....	53
C. Sumber Data.....	57
D. Instrument Penelitian	58
E. Validitas Data.....	58
F. Teknik Pengumpulan Data.....	59

G. Populasi dan Pengambilan Sampel	61
H. Teknik Analisis Data.....	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Daerah Penelitian.....	66
B. Sekilas Mengenai <i>Game Centre</i>	68
C. Sekilas Mengenai <i>Game Online</i>	75
D. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	75
1. Deskripsi Umum Informan	77
2. Perilaku <i>Gamer</i>	85
3. Gambaran Umum Mengenai Berbagai Perilaku Mahasiswa penggemar <i>Game Online</i>	97
4. Faktor Pendorong Mahasiswa Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	118
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan	136
B. Saran.....	138
DAFTAR PUSTAKA	140
LAMPIRAN	143

DAFTAR GAMBAR

1. Kerangka Berpikir.....	51
2. Model Analisis	65

DAFTAR LAMPIRAN

1. Peta Kecamatan Depok.....	144
2. Dokumentasi Penelitian.....	150
3. Instrumen Penelitian.....	145
4. Hasil Observasi.....	155
5. Tabel Coding.....	155

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Khairul Anam

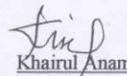
NIM : 07413241003

Judul : Fenomena Maraknya *Game On-Line* Di kalangan Mahasiswa (Studi Perilaku Mahasiswa Penggemar Game di Daerah Demangan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan karya penulis. Sepanjang sepengetahuan penulis, skripsi ini tidak berisi materi yang pernah ditulis orang lain atau digunakan sebagai persyaratan penyelesaian studi di perguruan tinggi lain, kecuali di bagian-bagian tertentu yang penulis gunakan sebagai sumber penulisan.

Pernyataan ini dibuat penulis dengan sungguh-sungguh dan penuh kesadaran, apabila dikemudian hari ternyata tidak benar maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Yogyakarta, 13 Mei 2014
Penulis,


Khairul Anam
NIM. 07413241003

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul FENOMENA MARAKNYA GAME ON-LINE DI KALANGAN MAHASISWA (STUDI TENTANG PERILAKU MAHASISWA PENGEMAR GAME DI DAERAH DEMANGAN CATUR TUNGGAL DEPOK SLEMAN YOGYAKARTA), yang disusun oleh Khairul Anam, Nim 07413241003, ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 13 Mei 2014

Pembimbing I

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Puji Lestari".

Puji Lestari, M. Hum

NIP.19560819 198503 2 001

Pembimbing II

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Grendi Hendrastomo".

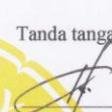
Grendi Hendrastomo, M.A.

NIP. 19820117 200604 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul FENOMENA MARAKNYA GAME ON-LINE DI KALANGAN MAHASISWA (STUDI TENTANG PERILAKU MAHASISWA PENGEMAR GAME DI DAERAH DEMANGAN CATUR TUNGGAL DEPOK SLEMAN YOGYAKARTA), yang disusun oleh Khairul Anam, NIM 07413241003, ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 14 Mei 2014 dan dinyatakan lulus memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Poerwanti Hadi Pratiwi, M.Si.	Ketua Penguji		<u>12.06.2014</u>
Grendi Hendrastomo, M.A.	Sekretaris Penguji		<u>12.06.2014</u>
V. Indah Sri Pinasti, M.Si	Penguji Utama		<u>12.06.2014</u>
Puji Lestari, M. Hum.	Penguji pendamping		<u>12.06.2014</u>



Yogyakarta, Juni 2014

Dekan Fakultas Ilmu Sosial

Universitas Negeri Yogyakarta


Prof. Dr. Ajat Sudrajat, M.Ag

NIP. 19620321 198903 1 001