



UNIVERSITAS INDONESIA

**KERENTANAN ANAK YANG TERPAPAR *GAME ONLINE*
UNTUK MENJADI DELINKUEN
(Studi Kasus Terhadap Tiga Orang Anak)**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana

**ISMAIL SOLEH
0706284364**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI KRIMINOLOGI
DEPOK
JUNI 2012**

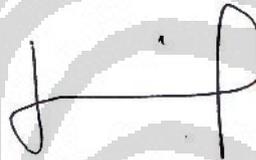
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Ismail Soleh

NPM : 0706284364

Tanda Tangan :



Tanggal : 21 Juni 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Ismail Soleh

NPM : 0706284364

Program Studi : Kriminologi

Judul Skripsi : Kerentanan Anak yang Terpapar Game Online Untuk Menjadi Delinkuen (Studi Kasus Terhadap Tiga Orang Anak)

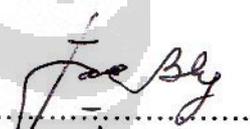
Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial pada Program Studi Kriminologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

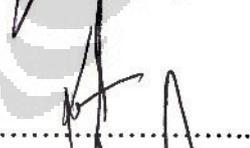
Ketua Sidang : Drs. Eko Hariyanto, M.Si.

(.....)

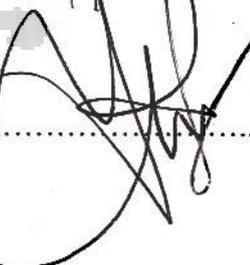
Penguji Ahli : Fachry Bey, S.H., M.M., Ph.D

(.....)

Pembimbing : Kisnu Widagso, S.Sos, M.TI.

(.....)

Sekretaris Sidang : Yogo Tri Hendarto, S.Sos, M.Si.

(.....)

Ditetapkan di :

Tanggal :

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Kerentanan Anak yang Terpapar Game Online untuk Menjadi Delinkuen (Studi Kasus Terhadap Tiga Orang Anak)** ini. Penyusunan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Sosial Program Studi Kriminologi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia. Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini sangatlah sulit bagi peneliti untuk menyelesaikannya. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kisnu Widagso, S.Sos, M.T.I. selaku dosen pembimbing yang telah bersedia menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan peneliti dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala masukan, kritikan, dan pencerahan.
2. Penguji Ahli Fachry Bey ,S.H,M.M, Ph.D atas kesediaannya menjadi penguji ahli serta terima kasih banyak atas masukan dan kritiknya yang sangat membangun agar skripsi ini menjadi lebih baik
3. Ketua Sidang Drs. Eko Hariyanto, M.Si. dan Sekretaris Sidang Yogo Tri Hendarto, M.Si atas masukan dan kritiknya untuk menjadikan skripsi ini lebih baik lagi.
4. Ketua Departemen Kriminologi FISIP UI, Prof. Adrianus Meliala, M.Si, M.Sc, Ph.D dan Ketua Program Kriminologi FISIP UI, Drs. Eko Hariyanto, M.Si beserta seluruh staf pengajar Departemen Kriminologi yang telah memberikan ilmu dan bantuan kepada peneliti.
5. Ibu dan Bapak, Abang serta Adik yang selama ini telah memberikan dukungan dan kepercayaan dalam penyelesaian skripsi ini sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Terima kasih banyak atas segala perhatiannya di dalam proses penyelesaian skripsi ini. Tak lupa pula

seluruh keluarga besar peneliti yang telah memberikan dukungan materi maupun moril selama penyusunan skripsi ini.

6. 'Adul', 'Bungtoy', dan 'Aldi' subyek penelitian yang telah mau berbagi cerita maupun pengalaman selama bermain *game online* terimakasih atas keterbukaan kalian, Ooo iyaaa jangan sampe game merusak masa depan kaliaan.
7. Para operator Pandawa Net agar selalu sabar kalau ada maslaah terutama ketika *disconnect* ataupun *laggg* menghadapi teriakan-teriakan bocah-bocah
8. Terima kasih kepada Benita Nastami dan keluarga yang rela menjadi editor dari Gunung Putri ke Cakung terima kasih atas suppportnya dan dukunganyaa tanpa kamu skripsi ini di jamin lelet dan terima kasih kepada Deindra Nurichsan atas masukan-masukannya.
9. Sahabat-sahabat dan teman-teman khususnya Kriminologi 2007 atas semangat, dorongan, dan bantuan yang diberikan selama Peneliti menyelesaikan skripsi ini. Merupakan suatu kebanggan tak terhingga dapat mempunyai teman-teman dan sahabat-sahabat seperti kalian.
10. Serta pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah ikut membantu penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT membalas segala kebaikan saudara-saudara semua. Dan semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, 21 Juni 2012

Peneliti

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ismail Soleh
NPM : 0706284364
Program Studi : Sarjana Reguler Kriminologi
Departemen : Kriminologi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Kerentanan Anak Yang Terpapar Game Online Untuk Menjadi Delinkuen
(Studi Kasus terhadap Tiga Orang Anak)

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 8 Juni 2012

Yang menyatakan

()

Universitas Indonesia

ABSTRAK

Nama : Ismail Soleh
Program Studi : Kriminologi
Judul : Kerentanan Anak yang Terpapar *Game Online* untuk Menjadi Delinkuen
(Studi Kasus terhadap Tiga Orang Anak)

Game online menjadi permainan yang sangat marak dan sangat digemari. *Game online* memungkinkan pemain untuk bertemu dengan berbagai orang dari berbagai wilayah dan dari berbagai kategori usia. Pada situasi ini anak-anak akan rentan menjadi korban cyber bullying maupun traditional bullying. Kegemaran anak bermain game online yang sudah mencapai tahap kecanduan juga akan mempengaruhi agresivitas, mempengaruhi kehidupan mereka di dunia nyata. Hingga melibatkan mereka pada tindak-tanduk kenakalan seperti membolos sekolah, merokok, membohongi orang tua, mencuri, menggunakan kata-kata kasar, serta memperburuk kondisi kesehatan mereka. Permasalahan tersebut kemudian dibahas dengan menggunakan kerangka pemikiran kenakalan anak, *status offenses*, disorganisasi sosial, perlindungan anak, dan hak-hak anak. Kemudian penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif. Peneliti menggunakan teknik observasi dan wawancara mendalam sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian ini menemukan adanya suatu kondisi dimana anak ketika pengawasan yang kurang serta control yang lemah dari orangtua dan pengaruh dari teman sebaya group mengakibatkan anak cenderung akan bermain dalam durasi yang lama dan mengakibatkan kecanduan *game online* dan efek tersebut membuat anak melakukan bolos sekolah, berbohong, mencuri, melakukan penipuan serta kesehatan tubuh yang tidak terjaga dan terbiasa menggunakan kata-kata kasar ketika terjadi interaksi sesama gamer

Kata kunci: Disorganisasi Sosial, Game Online, Kenakalan anak, Status Offenses

ABSTRACT

Name : Ismail Soleh
Study Program : Criminology
Title : Vulnerability of Children Exposed in Online Game to Become Delinquent
(Case Study of Three Children)

Online games have become an emerging and well-liked kind of game. Online games allow players to meet and share with a lot of people from different regions and age categories. In this situation, children will be vulnerable of become the victim in both cyber and traditional bullying. Children's obsession in playing online games which have reached the stage of addiction also affects their aggression in the real world; skipping school, smoking, lying to parents, stealing, using offensive words, and resulting in their worsen health condition. This problem then discussed using children delinquency framework, offence status, social disorganization, child protection, and children rights. Then research is conducted with qualitative descriptive approach. Researcher used observation and in-depth interview techniques for data collecting. This research found that there is a condition in which children with less supervision, weak control from the parents, and peer group influence, have caused them to play online games in extensive duration; making them skipping school, lying, stealing, doing scam, bad health condition, and using crude words in the interaction among gamers

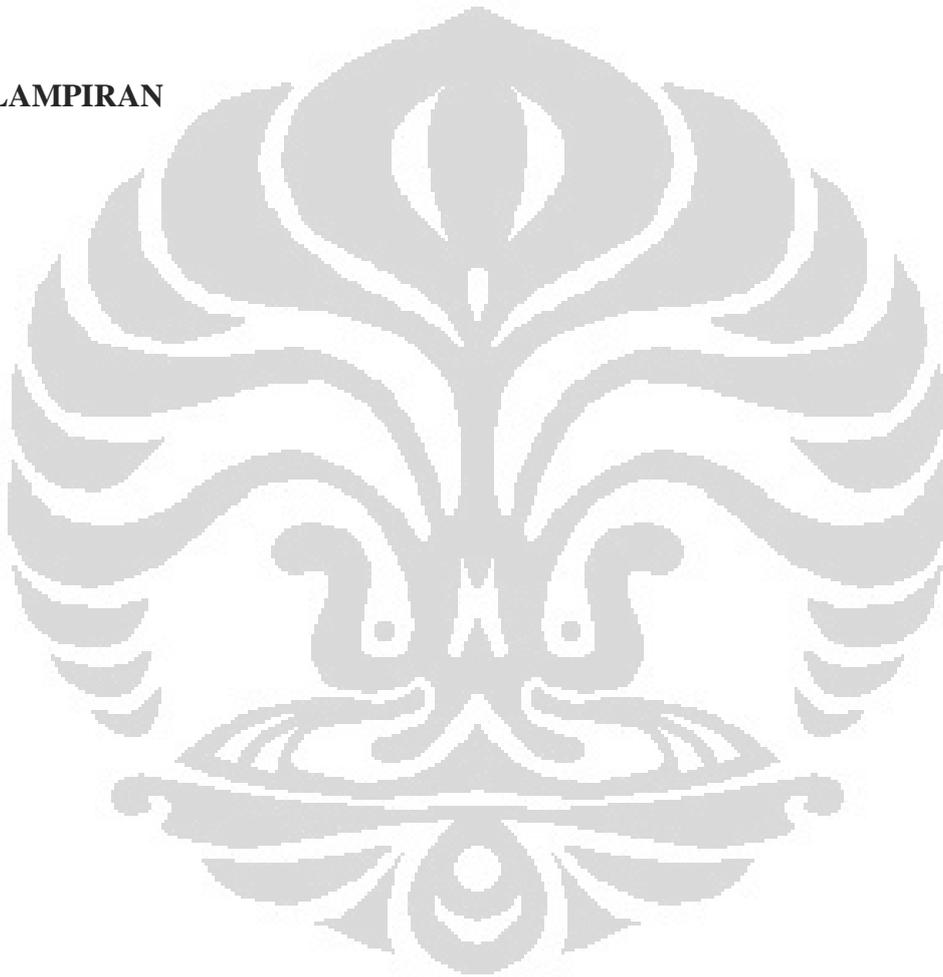
Key words: Social disorganization, Online Game, Child Delinquency, Status Offenses

DAFTAR ISI

Halaman Pernyataan Orisinalitas	i
Halaman Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Halaman Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang.....	9
1.2.Rumusan Masalah	9
1.3.Pertanyaan Penelitian	9
1.4.Tujuan Penelitian.....	9
1.5.Signifikansi Penelitian.....	10
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN.....	11
2.1. Definisi Konseptual	11
2.2. Tinjauan Pustaka	17
2.3. Kerangka Pemikiran.....	26
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	33
3.1. Pendekatan Penelitian.....	33
3.2. Hambatan Penelitian	35
3.3. Sistematika Penulisan	36
BAB 4 TEMUAN DATA LAPANGAN.....	37
4.1. Gambaran Umum Game Online	37
4.2. Game Online dan Warnet (<i>Game Center</i>).....	44
4.3. Gambaran Lokasi Penelitian dan Kondisi Sehari-hari Warnet	46
4.4. Gambaran Umum Subyek Penelitian.....	50
4.5. Gambaran Delinkuensi yang dilakukan oleh Subyek	56

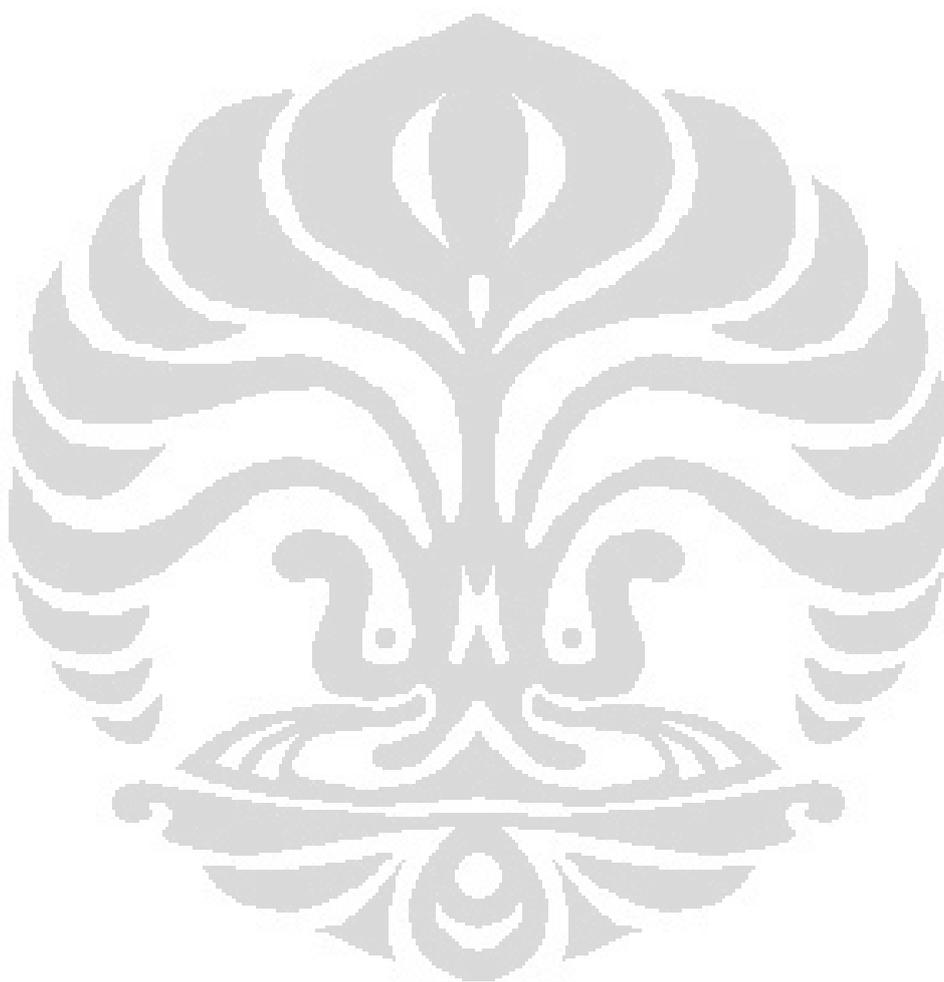
BAB 5 ANALISIS	75
5.1. Proses Terpapar Anak terhadap Pengaruh Game Online yang Menyebabkan Delinkuensi	75
5.2. Pengaruh Negatif <i>Game Online</i> yang Menyebabkan Delinkuen	84
BAB 6 KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	92
6.1. Kesimpulan.....	92
6.2. Rekomendasi	94

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel I.I Perkembangan Game Online di Indonesia3



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Beberapa laporan mengindikasikan bahwa kecanduan internet sama halnya dengan kecanduan lain seperti kecanduan obat-obatan, alkohol, atau judi. Kecanduan selanjutnya akan memberi dampak pada kegagalan dibidang akademik dan penurunan kinerja dalam bekerja (Young, 1996: 237). Hal ini disebabkan para pengguna yang kecanduan menggunakan internet memiliki manajemen waktu yang buruk karena sebagian besar waktu yang mereka miliki dihabiskan untuk *on line*. Lebih jauh lagi, penggunaan internet yang berlebihan dapat berdampak pada personal, keluarga, dan pekerjaan.

Berkaitan dengan penggunaan internet, *game online* merupakan salah satu aplikasi yang menggunakan akses internet untuk melakukan permainan. *Game online* menjadi tren baru yang marak digemari karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi memungkinkan orang bermain bersama puluhan bahkan ribuan orang sekaligus dari berbagai lokasi. *Video game* menjadi sangat populer dan menguntungkan, lebih dari 40% warga Amerika saat ini bermain *video game* secara rutin (Slagle, 2006 dalam Williams, Dmitri, et. al., 2009:816). Mayoritas dari pemain *game* tersebut berusia 18 tahun keatas (53%), dan satu dari lima pemain *game* tersebut diperkirakan bermain *game* setiap hari (Lenhart, et. al dalam Williams, Dmitri, et. al., 2009: 816). Faktanya, *video game* melebihi televisi dalam hal durasi penggunaan diantara beberapa populasi warga (Sherry, et. al., 2006 dalam Williams, Dmitri, et. al., 2009: 816).

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai jenis *game online* seperti *Ragnarok Online*, *Risk Your Life*, *GunBond*, *Point Blank*,

Warcraft, HON, Warrock, dan Ayodance dalam *game-game* tersebut, pemain *game* berperang melawan musuh secara *online*. Layaknya dunia nyata, orang-orang yang bermain di dalamnya dapat membuat kehidupan virtual dan berlaku seperti masyarakat yang nyata pada umumnya. Mereka dapat hidup, bergerak, bertransaksi, melakukan aktivitas sehari-hari, mendapatkan pekerjaan, mencari pasangan (menikah di dalam *game*).

Hal ini sesuai dengan, Mungkin permainan ini dapat memberikan kita sensasi yang lebih besar dan lebih buruk dalam kehidupan, serta dapat meningkatkan kesejahteraan kita, baik di dunia nyata dan dunia *game* (Clark, 2009: 61). *Game Online* sendiri merupakan *game* yang membutuhkan koneksi internet untuk bisa dimainkan. Pemain akan terhubung ke dunia virtual dimana dia bisa menjadi apa saja yang diinginkan dan bisa bertemu siapa saja pemain dari seluruh tanah air atau bahkan seluruh dunia. Berbeda dengan jenis *video games* lainnya, *game online* menyajikan tampilan yang lebih baik dan menarik, tidak monoton dan memungkinkan pemainnya untuk bermain bersama, berkompetisi, membuat Clan atau Guild dengan menggunakan jaringan internet yang terpasang. Hal inilah yang membuat para pemainnya merasa nyaman untuk berada di depan komputer selama berjam-jam di dunia maya tersebut.

Perkembangan *game online* sendiri tidak terlepas dari perkembangan teknologi komputer dan perkembangan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya fenomena *game online* menjadi cerminan dari pesatnya perkembangan jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang hingga saat ini. *Game Online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Tahun 2001 adalah awal masuknya *game online* ke Indonesia. Dan cara membuat Id (untuk login ke dalam *game*) *games* di Indonesia menurut Puthut Sigit, rata-rata *game online* di Indonesia adalah *free to play* atau gratis dimainkan, meskipun pada awalnya banyak yang *pay to play*. Untuk bisa memainkan *game pay to play* seorang pemain harus membeli *voucher* terlebih dulu. *Voucher* ini bisa diisi ulang jika tenggang waktunya sudah habis tapi dengan sistem biaya bulanan agak berat, apalagi yang bermain di sini adalah kebanyakan anak-anak sekolah, Puthut Sigit,

Marketing Manager WaveGame. Mengatakan meskipun begitu, penyedia *game online* tetap bisa menanggung untung dari layanan ini. *Gamer* dibebaskan bermain secara gratis, namun penyedia *game* menjual *item mall* agar pemain bisa mendandani karakternya. (Inilah, 2 Juli 2009).

Game online yang ada saat ini telah melewati tahap-tahap perkembangan *game online* dari masa ke masa. Ringkasan perkembangan *game online* di Indonesia dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1.1. Perkembangan Game Online di Indonesia

Nama Games	Tahun kemunculan	Pemegang Lisensi	Tipe Game
<i>Nexia</i>	2001	Bolehgame	RPG
<i>Redmoon</i>	2002	-	RPG
<i>Laghaim</i>	2003	Bolehgame	RPG
<i>Ragnarock</i>	2003	Lyto	RPG
<i>Gunbound</i>	2004	Boleh game	Action
<i>Xian</i>	2004	Boleh game	Strategy
<i>Risk Your Life</i>	2004	Dream Web	Action
<i>Tantra</i>	2004	Playon	RPG
<i>Survival Project</i>	2004	Playon	RPG
<i>GetTamped</i>	2005	Lyto	RPG
<i>StarGate</i>	2005	Borneo X	RPG
<i>O2Jam</i>	2005	Infomedia	Musical
<i>Pangya</i>	2005	Boleh Game	Sport
<i>Knight</i>	2005	Infomedia	RPG
<i>Vitalsign</i>	2005	-	FPS
<i>SEAL</i>	2006	Lyto	RPG
<i>RAN</i>	2006	Jaspase	RPG
<i>DECO</i>	2006	Playon	RPG
<i>AyoDance</i>	2006	Maxus	Musical
<i>Domo</i>	2007	Datakom	RPG
<i>Angellove</i>	2007	Kreon	RPG
<i>Ghost Online</i>	2007	Kreon	RPG
<i>Crazykart</i>	2008	Lyto	
<i>PointBlank</i>	2009	Kreon	FPS
<i>Crossfire</i>	2009	Lyto	FPS
<i>Heroes of Newerth</i>	2010	Indogamers/Garena	RTS

Sumber Data: <http://www.klikgame.com> (diolah kembali oleh peneliti)

Beberapa jenis *game online* yang ada pada daftar tersebut banyak disukai oleh berbagai kalangan baik tua, muda, anak-anak, laki-laki, perempuan, mahasiswa, karyawan/karyawati, serta pelajar, yang jumlahnya tidak dapat dikatakan sedikit. Di Indonesia sendiri, dari 30 juta pengguna internet, terdapat setidaknya enam juta pengguna *game online*. Jumlah ini pun akan terus meningkat. Sedangkan menurut Lolly Amalia, Direktur Sistem Informasi, Perangkat Lunak dan Konten, Departemen Komunikasi dan Informasi (Depkominfo) mengatakan, setidaknya ada 30 juta orang Indonesia yang memainkan *game online*, atau dengan kata lain, satu dari delapan orang Indonesia adalah pemain *game online* (Wikimu, 12 Oktober 2008). Peneliti telah melakukan verifikasi data tersebut ke www.internetworldstats.com mengenai dan ternyata data di atas sesuai dengan data di *Internet Usage and Population Statistics*.

Di sisi lain, perkembangan di dunia *game* memberikan dampak bagi lingkungan sosial baik pemain, produsen, penyedia jasa *game*, dan lain-lain. Dampak yang ditimbulkan meliputi dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari *game*, terutama *game online* adalah meningkatnya jejaring sosial antar sesama *gamer*, yang bahkan dapat memungkinkan untuk terbentuknya relasi bisnis, jika memang para *gamer* berniat untuk terjun langsung ke industri *game* itu sendiri. Kemudian seiring dengan bertumbuhnya industri *game online*, hal ini dapat membuka banyak lapangan pekerjaan dibidang *game*. Bagi para *gamer* tentu saja ini merupakan peluang mereka dalam bekerja sambil menyalurkan hobinya bermain *game*. Hal lain sebagai dampak positif *game online* adalah, *game online* dinilai dapat melatih pola berpikir, reflek, dan mungkin juga dijadikan ajang untuk mendapatkan uang dengan mengikuti pertandingan atau menjual item dan karakter di *game*.

Namun, disamping beberapa dampak positif tersebut, beredarnya *game online* di Indonesia membuat fenomena baru di kalangan para *gamer*. Pekerjaan maupun kewajiban dari para *gamer* dapat terbengkalai karena mereka begitu menikmati bermain *game* hingga lupa waktu, bahkan lebih jauh lagi *game online* dapat menjadi latar belakang terjadinya tindak kejahatan karena kehabisan uang untuk bisa bermain *game online*, seperti kejahatan penipuan yang belakangan marak dengan modus penjualan *ID game* menggunakan *key logger* untuk

menghack ID orang lain serta pura-pura ingin menghadiahi *CASH* atau *Item Mall* dan menawarkan bertukar *karakter(ID)*.

Salah satu bentuk penipuan yang biasa terjadi pada *game online* adalah laki-laki yang menggunakan karakter perempuan, kemudian berusaha menarik perhatian laki-laki untuk berinteraksi, selanjutnya *gamer* yang menggunakan karakter avatar perempuan akan meminta *item mall* maupun *equipment* dalam *game online*. Laki-laki homoseksual menjadi salah satu yang lebih suka menggunakan karakter perempuan dalam *game online* (Huh and Dmitri Williams, 2009:5).

Dampak lain yang perlu diwaspadai sekaligus dari terpaparnya anak oleh *game online* dalam waktu yang lama adalah menurunnya tingkat sosialisasi di dunia nyata karena terlalu sering berinteraksi di dunia maya. Sehingga membuat orang menjadi *introvert*. Selain itu, penggunaan bahasa-bahasa maupun istilah yang biasa digunakan dalam bermain *game* banyak yang cenderung kasar seperti, ditambah lagi, lebih berbahaya jika sudah mencapai tingkat akut, seseorang akan malas untuk melakukan apapun selain main *game*, menghabiskan waktu berjam-jam di depan komputer tanpa memperdulikan lingkungan sekitar, bahkan sampai rela tidak tidur demi memuaskan keinginan bermain *game*. Hal ini lah beberapa diantaranya yang menjadi dampak negatif *game online* terhadap *gamer*, yang kebanyakan adalah anak-anak.

Menurut sumber yang dilansir dari YonhapNews, jumlah akun *game* yang terdaftar sebanyak lebih dari 1,2 persen dari 5,6 juta siswa kelas empat ke atas di seluruh penjuru Korsel, Choi Kwan-sop, pelayan pendidikan resmi, mengatakan dalam sebuah pertemuan dengan para pejabat, pakar dan orang tua tentang bagaimana untuk memerangi kecanduan *game online*. Pemerintah Korea Selatan memperkirakan sebanyak 70.000 siswa muda beresiko tinggi mengalami kecanduan bermain *game online*. Sementara itu, Ahn Dong-hyun, profesor di Universitas Hanyang Neuropsychiatry, mengatakan bahwa sekitar 80.000 siswa, atau 1 persen dari semua siswa sekolah dasar, menengah dan tinggi di Korsel, diyakini telah kecanduan *game online* (haikorea, 19 Januari 2012).

Bahkan, untuk mengurangi dampak dari kecanduan *game online* terhadap anak-anak Pemerintah Korea Selatan membatasi akses Internet bagi anak berusia

di bawah 16 tahun untuk mengakses Internet selepas tengah malam. Kebijakan bernama "*Youth Protection Act*" ini menyimpulkan bahwa wabah bermain *game online* yang sedang menjangkiti generasi muda di Korea Selatan ini memiliki masalah laten bila tidak ditangkal lebih dini. Salah satu dampak dari anak yang kecanduan permainan adalah kurang tidur karena begadang keasyikan bermain *game online* semacam "*Maple Story*" atau "*Dragon Nest*." (Kompas, 16 November 2011). Hal-hal negatif lain akibat bermain *game online* adalah (lintasberita.com 12 April 2011).

- Berada di depan monitor komputer selama kurang lebih lima jam membuat kepala menjadi pusing dan mata menjadi rusak (karena berlama-lama di depan komputer)
- Mengeluarkan banyak uang hanya untuk *game* karena membeli *voucher billing* dan *voucher cash game*, selanjutnya mendorong gaya hidup boros dan akhirnya bisa mencuri uang.
- Berkurangnya kesempatan bersosialisasi dan cenderung mementingkan diri sendiri tanpa peduli dengan orang lain.
- Sering berbohong, misal: anak berbohong pada orang tua mengaku belajar padahal bermain di *game center* dan membuat siswa yang bermain *game* menjadi malas belajar.
- Mudah terkena penyakit karena terlalu sering begadang dan terpapar asap rokok. Sering bergadang, hal ini diperkuat oleh pernyataan salah seorang *gamer*

Dampak negatif dari bermain *game online* tersebut diperkuat dengan observasi yang dilakukan peneliti pada warnet penyedia *game online*. Peneliti melihat bahwa *game online* memberikan dampak negatif bagi anak. Terkadang anak menghabiskan waktu lebih dari enam jam di depan komputer untuk bermain atau hanya sekedar menonton orang lain yang sedang bermain *game online*. Hal ini dibuktikan dalam kutipan pada buku *Bertarung dengan Game Online* yang menyebutkan bahwa remaja yang masih memakai seragam sekolah putih biru terlihat mendominasi isi atau pengunjung warnet mereka ada sampai rela bolos sekolah bahkan tidak pulang demi bermain *games online*. (Guntarto. 2006:4).

Sejumlah warnet di Kayu Agung, Sumatera Selatan diketahui puluhan pelajar SMP hampir setiap hari memenuhi warnet (Kompas, 1 Mei 2009).

Selain itu, anak-anak pun akan cenderung menjadi boros karena perlu uang untuk bermain *game online* seperti membeli *voucher billing* warnet ataupun *voucher cash*, membeli makanan dan membeli minuman untuk memenuhi rasa lapar dan haus ketika mereka bermain *game online* bahkan JR (12), pelajar kelas I SMP terpaksa mendekam dalam sel tahanan Polsek Seibeduk. Peralnya, dia tertangkap tangan saat membobol rumah milik Adhar di Perumahan Mangsang Indah, Seibeduk, Sabtu (24/9). Aksi JR membobol rumah bukan kali pertama. Sebelumnya, JR juga sudah pernah namun tidak tertangkap tangan. Hal itu diketahui berdasar pengakuan JR saat ditangkap warga. JR sendiri saat ditanya mengaku nekat mencuri karena butuh uang untuk main *game online* di warnet. Anak sekolah itu mengaku sudah kecanduan main *game online* (Haluan Kepri, 27 September 2011).

Efek negatif *game online* tidak hanya sebatas itu, dalam hal kesehatan pun para *gamer* dapat merasakan dampak negatif bermain *game*. Hal ini digambarkan dalam satu kasus di Cina, seseorang dilaporkan meninggal akibat penyakit hati karena bermain di *game center* selama 15 hari nonstop. Contoh kasus lain adalah di Korea Selatan meninggal karena bermain *Starcraft* selama 50 jam tanpa berhenti (PC Gamer Indonesia, September 2009:32). Di Indonesia, seorang pemuda berusia 20 tahun ditemukan tewas usai main *game online* di Warnet ZI Net (Okezone, 5 Desember 2011). Latar belakang yang menyebabkan terjadinya kecanduan bermain *game online* adalah adanya unsur menaikkan level modifikasi avatar serta *roleplay* yang menarik dalam *game online* yang menjadikan seseorang rela berjam-jam menghabiskan waktunya di depan komputer. Misalnya saja menurut majalah PC Gamer Indonesia, waktu yang dihabiskan untuk menaikkan level pada permainan World of Warcraft dari level awal hingga level akhir berkisar dari 20 jam hingga empat bulan (PC Gamer Indonesia, Agustus 2010:41) ditambah lagi jika pemain fokus pada pencarian equipment super yang sangat langka itupun bisa didapatkan jika bermain berbulan-bulan dan fokus di *game* tersebut. Dampak negatif dari penggunaan internet didukung oleh akses

yang mudah. Keberadaan warnet saat ini tidak dapat dihindarkan, dengan fasilitas ruangan yang ber AC yang buka selama 24 jam nonstop, tarif yang relatif terjangkau (Rp1500-Rp2500/jam), dan lokasi strategis, memberikan kemudahan bagi setiap orang termasuk anak-anak untuk dapat mengakses internet.

Berdasarkan latar belakang tersebut anak sebagai kalangan yang juga menggemari *game online* perlu mendapat perhatian lebih. *Game online* sesuai dengan pemaparan sebelumnya dapat menempatkan anak pada posisi rentan terkena dampak negatif karena ketika anak menggunakan sebagian besar waktu untuk bermain *game online* anak-anak berada pada fase kecanduan *game online*. Pada fase ini lah anak yang lemah akan pengawasan orang tua, guru, maupun pihak lain yang bertanggung jawab, akan rentan menjadi delinkuen. Bentuk delinkuensi yang biasa terjadi pada anak yang kecanduan *game online* adalah bolos sekolah, merokok, minum minuman beralkohol, kabur dari rumah, melakukan penipuan, berbohong pada orang tua, pencurian, hingga menjadi korban *bullying*, kejahatan dunia maya (*cyber crime*) lain, hingga memicu perilaku agresif pada anak-anak.

Maraknya permainan jenis online (*games online*) disinyalir menjadi salah satu faktor pemicu yang mendorong anak-anak bertindak brutal. Saat menghadapi persoalan di dunia nyata, mereka mempraktekkan permainan itu. Immanuel Siagian, pelajar kelas 2 SMP 257, tewas di tangan FER, anak kelas 6 SD berusia 14, dan dua pelajar SMP; NE, 17, dan DS, 14. Sekretaris Jenderal Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), Muhammad Ihsan, menanggapi bahwa aksi brutal geng anak-anak usia SD hingga SMP tak lepas dari pengaruh permainan *games online* yang belakangan marak digemari anak-anak seusia mereka. Secara psikologis anak-anak usia tersebut belum memiliki keberanian untuk melakukan aksi kekerasan apalagi sampai membunuh. Perilaku itu diperoleh dari tontonan atau permainan yang mereka tonton atau mainkan (Poskota, 29 November 2011).

Anak pada kondisi tersebut menjadi korban sekaligus pelaku, yang mana dalam konsep kriminologi hal ini dikatakan sebagai *status offenses*, yakni ketika hal-hal tersebut dilakukan oleh orang dewasa, hal tersebut dianggap wajar, namun ketika hal-hal tersebut dilakukan oleh anak-anak maka dikategorikan sebagai penyimpangan, contohnya seperti bolos sekolah, berulang-ulang mengabaikan

perintah orang tua, berulang-ulang kabur dari rumah, dan berulang-ulang mengkonsumsi minuman memabukan, dan melakukan kenakalan (Bernard, 1992; Flowers, 1990 dalam Weis, dalam Bynum, Jack E., & William E. Thomson, 2007: 10)

1.2. Rumusan Masalah

Anak yang terpapar *game online* dalam waktu yang lama cenderung akan memiliki keinginan yang kuat untuk dapat terus bermain, maka ketika terdapat keterbatasan untuk memenuhi hasrat bermain *game* tersebut, anak terdorong untuk melakukan tindakan-tindakan menyimpang, diantaranya melakukan penipuan, pencurian, berbohong pada orang tua, atau bolos sekolah. Disamping sebagai pelaku, kecanduan *game online* pun menempatkan anak sebagai korban, diantaranya korban kejahatan dunia maya (*cyber crime*) contohnya penipuan dunia maya, *cyber bullying*, dan anak menjadi perokok (aktif maupun pasif). Selain itu, dalam interaksi dunia maya ini anak-anak mungkin akan terbiasa dengan kata-kata kasar dan mudah mencaci-maki. yang dilakukan para *gamer* saat bermain *game*, dan hal ini dapat mempengaruhi perubahan penampilan, perubahan perilaku non-verbal maupun perilaku verbal pada anak tidak hanya di dunia virtual saja tetapi terjadi pada sosialisasi di dunia nyata. Melalui waktu yang panjang dalam bermain *game* memungkinkan terjadinya proses belajar selama mereka menjalin interaksi di dunia maya melalui *game online*.

1.3. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana proses terpapar anak pada pengaruh negatif dari *game online* yang menyebabkan delinkuen?

1.4. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui proses terpapar anak pada pengaruh negatif yang menyebabkan delinkuensi dari *game online*.

1.5. Signifikansi Penelitian

Melalui Penelitian ini peneliti berharap dapat memberikan sumbangan pemahaman mengenai pentingnya tentang perkembangan teknologi dan pemberian perlindungan terhadap anak dalam penggunaan teknologi internet khususnya dalam bermain *game online*, resiko anak yang menjadi delinkuen akibat tidak adanya fungsi kontrol orangtua seperti kasus pencurian,berbohong,menipu dan bolos sekolah akibat bermain *game online* hingga terjadinya bullying di dunia *cyber*,penyebab hal tersebut terjadi dapat dilihat dari beberapa faktor seperti kurangnya pengawasan orangtua,pengawasan sekolah,kecanduan *game online* serta perlindungan yang lemah terhadap anak-anak

Isu penelitian ini sangat relevan bagi kriminologi dimana kenakalan anak,*status offenses* serta viktimisasi pada anak , isu isu tersebut merupakan kajian kriminologi dimana hal –hal tersebut terjadi di dalam permasalahan penelitian yaitu mengenai kerentanan anak yang teradiksi *game online* untuk menjadi delinkuen. Pemahaman yang mendalam mengenai masalah ini dengan menggunakan perspektif kriminologi dan psikologi yang dapat membantu memberikan perbaikan kedepannya mengenai tindakan kenakalan anak di dunia *cyber*, *status offenses* dan *control social* khususnya pada dunia anak.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1. Definisi Konseptual

2.1.1. Anak

Menurut UU Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak, Anak adalah seseorang yang belum berusia 18(delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan hal. Hal ini diperkuat dengan definisi anak menurut UU No. 39 tahun 1999 Tentang Hak Asasi Manusia yang menyebutkan bahwa anak adalah setiap manusia yang berusia di bawah 18 tahun dan belum menikah termasuk anak yang masih dalam kandungan apabila hal tersebut adalah demi kepentingannya.

2.1.2. Kenakalan Anak (*Juvenile Delinquency*)

Kenakalan anak (*juvenile delinquency*) bukan hanya meliputi kejahatan serius saja. Padahal, yang dimaksud dengan kenakalan anak, bukan hanya meliputi kejahatan serius, melainkan meliputi juga berbagai perilaku yang sebenarnya bukan kriminal. Contohnya adalah beberapa pelanggaran seperti melarikan diri dari rumah, membolos dari sekolah, dan tidak mematuhi perintah orang tua atau wali. Tindakan-tindakan tersebut sering disebut sebagai *status offenses* yakni tindakan yang disebut sebagai kejahatan, mengacu pada usia orang yang bersangkutan ketika melakukan tindakan tersebut (Teitelbaum, 2002 dalam Shoemaker, 2009:3). Tindakan kenakalan anak yang menyebabkan kerugian akan diselesaikan dengan sistem peradilan anak.

Sedangkan *Status offenses* yakni ketika hal-hal tersebut dilakukan oleh orang dewasa, hal tersebut dianggap wajar, namun ketika hal-hal tersebut

dilakukan oleh anak-anak maka dikategorikan sebagai penyimpangan, contohnya seperti bolos sekolah, berulang-ulang mengabaikan perintah orang tua, berulang-ulang kabur dari rumah, dan berulang-ulang mengkonsumsi minuman memabukan, dan melakukan kenakalan (Bernard, 1992; Flowers, 1990 dalam Weis, dalam Bynum, Jack E., & William E. Thomson, 2007: 10-11)

Biasanya, batas maksimum usia peradilan anak adalah 18 tahun, namun sayangnya beberapa negara memiliki standar usia yang lebih rendah dari 18 tahun. Pada dasarnya para pembuat kebijakan perlu mempertimbangkan sistem perkembangan manusia, baik dewasa maupun anak-anak, tanpa menghilangkan nuansa perkembangan manusia itu sendiri. Sebab nampaknya perlu dibentuk definisi yang lebih konsisten mengenai batasan masa kanak-kanak dengan mempertimbangkan aspek-aspek pertumbuhan dan kedewasaan pada diri seseorang baik secara biologis, psikologis, maupun sosial (Shoemaker, 2009).

Beberapa tindakan kenakalan anak terkait dengan game online, yang sering dilakukan oleh para pemain game diantaranya adalah penipuan, kekerasan dunia maya, pencurian, pencemaran nama baik, judi. Beberapa hal tersebut diantaranya diatur sebagai perbuatan yang dilarang dalam UU Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pada Pasal 27 yang menyebutkan “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.” Pasal ini meliputi tindakan-tindakan terkait game online seperti mencaci maki dan menghina pemain lawan. Dan mencemarkan nama baik pemain lawan karena kesal pada pemain lawan.

Pada Pasal 27 Ayat (2) disebutkan “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.” Praktek perjudian di dunia maya menjadi hal yang lazim dilakukan, misalnya saja dalam permainan *Zynga Poker* yang menjadi ajang perjudian dan memungkinkan terjadinya uang virtual menjadi uang di dunia nyata, setelah terjadinya transaksi antar pemain.

Game Online pun dapat memungkinkan terjadinya kekerasan di dunia maya (*cyber bullying*) misalnya seperti mengancam dan mengajak pemain lawan untuk bertengkar di dunia nyata karena ketidakpuasan ketika kalah bermain *game online*. Hal ini tergolong pada hal yang dilarang UU Nomor 11 Tahun 2008 Pasal 27 Ayat 4 yang menyatakan melarang “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman.” Hal ini juga tercantum pada Pasal 29 yang melarang “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi.”

Cyber Bullying juga terjadi dalam bentuk mengolok-olok yang berbau SARA, hal ini rentan dialami oleh Ras Tionghoa. Tindakan ini tergolong pada tindakan yang dilarang berdasarkan Pasal 28 Ayat 2 UU Nomor 11 Tahun 2008 yang menyatakan melarang “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA).”

Kenakalan anak lain yang biasa terjadi terkait dengan game online adalah penipuan. Penipuan dilakukan oleh anak pemain game online yang sudah handal bermain game online, kemudian anak tersebut melakukan penipuan pada anak yang baru bermain game online. Contohnya, anak pemain lama menjual karakter pada pemain baru namun setelah pemain lama tersebut mendapatkan uang, pemain tersebut akan merubah kembali *password* dan *security code* nya untuk mengambil kembali karakter yang ia jual pada pemain baru. Hal ini dapat digolongkan pada penipuan di dunia maya, dan termasuk dalam hal yang dilarang dalam transaksi elektronik sesuai dengan yang tercantum dalam Pasal 28 (1) UU Nomor 11 Tahun 2008, yang menyebutkan bahwa melarang “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik.”

Anak-anak yang sudah handal dan mengenal *software* tertentu seperti *keylogger* maka biasanya anak akan memasang *software* tersebut pada warnet dengan sistem keamanan computer yang tidak baik, agar dapat memperoleh data dan mengakses data pemain *game online* lain. Data tersebut kemudian akan dijual untuk mendapatkan uang. Hal ini turut diatur dalam Pasal 30 Ayat 1, 2, dan 3 yang berbunyi sebagai berikut,

Melarang “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik Orang lain dengan cara apa pun (1). Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik (2). Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan (3).”

Jadi Ketika anak melakukan hal-hal diatas dan belum berusia 18 tahun maka disebut dengan kenakalan anak

2.1.3. Disorganisasi Sosial

Bursik mendefinisikan disorganisasi sosial sebagai ketidakmampuan anggota masyarakat untuk menghargai nilai-nilai atau untuk menyelesaikan masalah. Sesuai dengan banyak teori Kriminologi, asal mula teori disorganisasi sosial bermula dari konsep Durkheim yang menyatakan bahwa kejahatan merupakan suatu gejala yang normal yang terjadi karena rusaknya kontrol sosial. Rusaknya kontrol sosial ini berkaitan dengan cepatnya perubahan sosial. Sosial disorganisasi mungkin adalah hasil dari cepatnya perubahan sosial (Kubrin, Charis E. and Ronald Weitzer, 2003:375).

Selain itu, Thomas dan Znaniecki mendefinisikan disorganisasi sosial sebagai berkurangnya efektifitas aturan dan norma sosial. Terkait dengan disorganisasi sosial Wirth mencatat bahwa di area urban, kepadatan populasi, dan

ukuran, berhubungan dengan heterogenitas ras dan etnis yang selanjutnya memproduksi hubungan anonim yang tidak kekal. Hubungan antara manusia yang sifatnya tidak kekal ini akan memicu terjadinya peningkatan konflik di antara masyarakat urban yang kemudian membutuhkan peningkatan kontrol sosial, dan berdampak pada rusaknya nilai dan norma yang telah disepakati (Shoemaker, Donald J., 2010:102). Shaw and McKay menguji tingkat kejahatan di lingkungan perumahan di Chicago dari tahun 1900 sampai 1930 mencatat bahwa masyarakat secara relatif telah mengalami perubahan, meskipun populasi mereka terus berganti. Mereka menemukan bahwa proses struktural (kemiskinan, heterogenitas ras/etnis, dan mobilitas tempat tinggal) dapat menjelaskan terjadinya delinkuensi. Penelitian lainnya fokus pada faktor yang berkontribusi pada lemahnya integrasi dan disorganisasi sosial, yang mendukung konsep pada teori disorganisasi sosial (Shoemaker, Donald J., 2010:103).

Disorganisasi sosial mengacu pada ketidakmampuan komunitas untuk mencapai tujuan bersama dan menyelesaikan masalah. Mengacu pada teori tersebut, kemiskinan, mobilitas tempat tinggal, heterogenitas etnis, dan lemahnya jaringan sosial menyebabkan menurunnya kapasitas sosial untuk mengendalikan perilaku individu di masyarakat, dan akhirnya meningkatkan kejahatan. Shaw dan McKay menemukan bahwa tingkat delinkuensi yang tinggi tetap terjadi di lingkungan tempat tinggal pada periode waktu yang panjang meskipun terjadi perubahan komposisi ras dan etnis pada komposisi masyarakat (Kubrin, Charis E. and Ronald Weitzer, 2003:374). Dalam hal ini, terkait dengan *game online*, anak-anak yang kecanduan *game online* adalah dampak terjadinya disorganisasi sosial dimana nilai-nilai lama mulai digantikan oleh nilai-nilai baru dimana anak-anak mulai menggandrungi *game online* tidak bermain permainan konvensional seperti sepakbola dan permainan tradisional lainnya.

2.1.4. Perlindungan Anak

Perlindungan Anak didefinisikan sebagai segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi anak dan hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta

mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi (UU No. 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak).

2.1.5. Hak-hak Anak

Hak anak dalam hal ini yang terkait dengan pengawasan dan perlindungan orang tua dan sekolah, sesuai dengan yang tercantum dalam UU Nomor 23 tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak diantaranya adalah:

- 1) Setiap Anak berhak untuk dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.
- 2) Setiap anak berhak untuk beribadah menurut agamanya, berpikir, dan berekspresi sesuai dengan tingkat kecerdasan dan usianya, dalam bimbingan orang tua.
- 3) Setiap anak berhak untuk mengetahui orang tuanya, dibesarkan dan diasuh oleh orangtuanya sendiri. Dalam hal karena suatu sebab orang tuanya tidak dapat menjamin tumbuh kembang anak, atau anak dalam keadaan terlantar maka anak tersebut berhak diasuh atau diangkat sebagai anak asuh atau anak angkat oleh orang lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
- 4) Setiap anak berhak memperoleh pelayanan kesehatan dan jaminan sosial sesuai dengan kebutuhan fisik, mental, spiritual, dan sosial.
- 5) Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya.
- 6) Setiap Anak selama dalam pengasuhan orang tua, wali, atau pihak lain mana pun yang bertanggung jawab atas pengasuhan, berhak mendapat perlindungan dari perlakuan:
 - a. diskriminasi;
 - b. eksploitasi, baik ekonomi maupun seksual;
 - c. penelantaran;

- d. kekejaman, kekerasan, dan penganiayaan;
- e. ketidakadilan; dan
- f. perlakuan salah lainnya.

Apabila orang tua, wali atau pengasuh anak melakukan segala bentuk perlakuan sebagaimana hal-hal tersebut di atas maka pelaku dikenakan pemberatan hukuman.

Berdasarkan hak-hak tersebut orang tua dan sekolah sebagai pihak yang turut bertanggung jawab terhadap tumbuh kembang anak, berkewajiban melakukan pengawasan terhadap anak. Lemahnya pengawasan orang tua atau institusi-institusi terkait lainnya (sekolah dan masyarakat) akan berdampak pada pemenuhan hak anak yang tidak optimal. Paparan mengenai hak anak di atas hanya sebagian dari hak anak, masih terdapat hak-hak anak lainnya khususnya hak untuk mendapat perlindungan khusus bagi anak yang berada pada situasi darurat.¹

2.2. Tinjauan Pustaka

2.2.1 Motivasi Bermain *Game Online*

Berbagai penelitian yang berkenaan dengan kecanduan *game online* telah banyak dilakukan baik menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif, beberapa penelitian tersebut antara lain adalah penelitian yang dilakukan oleh Yee (Dimitri, et. al. 2008: 996) yang berjudul *Motivations of play in online games* di dalam penelitian tersebut diidentifikasi bahwa terdapat lima faktor motivasi seseorang bermain game:

1. *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan pemain lain, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang

¹ Anak yang berada dalam situasi darurat dalam UU ini diantaranya didefinisikan sebagai anak yang berhadapan dengan hukum, anak dari kelompok minoritas dan terisolasi, anak yang dieksploitasi secara ekonomi dan/atau seksual, anak yang diperdagangkan, anak yang menjadi korban penyalahgunaan narkoba, alkohol, psikotropika, dan zat adiktif lainnya (napza), anak korban penculikan, penjualan, perdagangan, anak korban kekerasan baik fisik dan/atau mental, anak yang menyandang cacat, dan anak korban perlakuan salah dan penelantaran.

mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.

2. *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek, dan mendominasi pemain lain.

3. *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari ‘dunia khayal’ dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi ‘dunia’ tersebut.

4. *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.

5. *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dari item-item yang merupakan simbol kekuasaan

Berdasarkan motivasi tersebut, individu atau anak yang mulanya hanya bermain *game online* untuk mengisi waktu luang, kemudian mereka merasa nyaman dalam bermain *game online*. Pada akhirnya motivasi bermain *game online* yang semula hanya untuk mengisi waktu luang pun berubah menjadi suatu kebutuhan dan kecanduan bermain *game online*.

2.2.2 Ciri-Ciri Kecanduan *Game Online*

Kemajuan teknologi yang semakin pesat, membuat penggunaan internet menjadi semakin marak. Semakin maraknya penggunaan internet seiring dengan banyaknya dampak negatif, disamping dampak positif dari penggunaan internet. Beberapa aplikasi dalam internet membuat sebagian besar orang kecanduan menggunakan internet. Greenfield dan ABCNews melakukan survei terhadap pengguna internet, dari 17000 respon, diestimasikan bahwa 6% dari pengguna internet sesuai dengan profil pengguna internet yang telah berada pada tahap kecanduan (Young and Nabuco de Abreu. 2011: 4).

Game online menjadi salah satu dari sekian banyak aplikasi internet yang sangat adiktif. Dari sekian banyak penelitian yang menggunakan metode kuantitatif seperti menggunakan kuesionair untuk mengeksplorasi perilaku pecandu berat dari *game online*. Seperti halnya dilihat dari penelitian sebelumnya, yang menunjukkan bahwa penggunaan *game online* yang berlebihan dapat menyebabkan sejumlah dampak negatif, kinerja akademik yang menurun, kegelisahan, kemerosotan kualitas hubungan interpersonal, lari dari kenyataan, serta kejahatan dan kekerasan yang dilakukan oleh remaja. Oleh karena itu, adiksi terhadap *game online* menjadi isu yang perlu mendapat perhatian besar dan memerlukan eksplorasi yang lebih jauh. Ketika seseorang ketergantungan menggunakan internet maka orang tersebut cenderung akan sering menunda pekerjaannya untuk online, kurang tidur, dan merasa hidup membosankan tanpa internet. Bahkan, *Indian Institute of Technology* membatasi penggunaan internet kampus pada jam malam karena adanya laporan terjadinya beberapa kasus bunuh diri yang dikaitkan dengan perilaku anti sosial sebagai dampak dari penggunaan internet yang berlebihan. (Young and Nabuco de Abreu. 2011: 5).

Cromie (1999, dalam Kem, 2005 dalam Skripsi Imanuel, 2009:11) menyebutkan ancaman paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidakmampuan seseorang dalam mengatur emosi. Individu lebih sering merasakan perasaan sedih, kesepian, marah, malu, takut untuk keluar, berada dalam situasi konflik keluarga yang tinggi, dan memiliki *self-esteem* yang rendah. Hal ini mempengaruhi hubungan dengan teman sekamar, siswa lainnya, orangtua, teman, fakultas, dan pembimbing. Pecandu juga kesulitan membedakan antara permainan atau fantasi dan realita. Pecandu cenderung menutupi masalah psikologis tersebut. Kecanduan internet *games* merupakan jenis kecanduan psikologis seperti halnya *Internet Addiction Disorder* (IAD). Ivan Goldberg (1996, dalam Skripsi Imanuel, 2009:12) menyebutkan bahwa penggunaan internet yang maladaptif yang mengarah pada perusakan atau distress yang signifikan secara klinis dan terwujud melalui tiga atau lebih dari hal-hal berikut, yang terjadi kapan saja dalam tempo 12 bulan yang sama:

1. Toleransi, didefinisikan oleh salah satu dari berikut:

1) Demi mencapai kepuasan, jumlah waktu penggunaan internet meningkat secara mencolok.

2) Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan internet secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama, akan menurun secara mencolok.

2. Penarikan diri (*withdrawal*) terwujud melalui salah satu dari berikut:

1) Sindrom penarikan diri (*withdrawal syndrome*) yang khas:

a. Penghentian atau pengurangan internet terasa berat dan lama

b. Dua atau lebih dari hal-hal berikut (berkembang beberapa hari hingga satu bulan setelah kriteria a), yaitu: agitasi psikomotor, kecemasan, pemikiran yang obsesif mengenai apa yang tengah terjadi di internet, khayalan atau mimpi tentang internet, dan gerakan jari seperti mengetik baik sadar maupun tak sadar.

2) Penggunaan atas jasa online yang mirip, dilakukan untuk menghilangkan atau menghindarkan gejala-gejala penarikan diri.

3. Internet sering atau lebih sering digunakan lebih lama dari yang direncanakan.

4. Usaha yang gagal dalam mengendalikan penggunaan internet.

5. Menghabiskan banyak waktu dalam kegiatan yang berhubungan dengan penggunaan internet.

6. Kegiatan-kegiatan yang penting seperti bidang sosial, pekerjaan, atau rekreasi dihentikan atau dikurangi karena penggunaan internet.

7. Penggunaan internet tetap dilakukan walaupun mengetahui adanya masalah-masalah fisik, sosial, pekerjaan, atau psikologis yang kerap timbul dan kemungkinan besar disebabkan penggunaan internet.

Ciri-ciri lainnya Menurut Lukas Blinka dan David Smahel mengungkapkan beberapa ciri kecanduan *game* (Young and Nabuco de Abreu, 2011: 78-79). Berikut adalah komponen kecanduan pada *game* atau internet:

- a. *Salience*, yakni ketika aktivitas bermain *game* dianggap lebih penting dibandingkan dengan kehidupan pribadi.
- b. *Neglected*, yakni mengabaikan kebutuhan penting seperti tidur, makan, kebersihan personal dalam beraktifitas.
- c. *Mood Change*, yakni ketika pengalaman pribadi mempengaruhi karena dibawa dalam aktivitas.
- d. *Tolerance*, yakni ketika bermain *game* menjadi selalu berkelanjutan dan dosisnya makin tinggi, sehingga *gamer* merasa selalu butuh untuk terus bermain.
- e. *Withdrawal Symptoms*, yakni ketika *gamer* merasa ada sensasi yang diperoleh dan merasa tidak ingin mengakhiri aktivitas bermain *game*.
- f. *Conflict*, yakni ketika keluarga atau teman mengeluh karena adanya penurunan kinerja.
- g. *Relapse and reinstatement*, yakni ketika *gamer* memiliki kecenderungan untuk kembali pada perilaku kecanduan meskipun telah berada pada periode kontrol.

Tanda-tanda ketergantungan atau kecanduan secara psikologis juga dijelaskan oleh Young dalam bukunya *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment* bahwa kecanduan secara psikologis dibuktikan dengan terjadinya gejala-gejala penarikan diri seperti depresi, sangat ketergantungan, insomnia, dan tempramental. Sedangkan, ketergantungan secara fisik terjadi ketika tubuh seseorang membangun ketergantungan pada substansi tertentu dan merasakan gejala-gejala penarikan diri namun tetap melanjutkan mengkonsumsi, seperti halnya kecanduan pada obat-obatan dan alkohol (Young and Nabuco de Abreu, 2011: 6).

Selanjutnya penelitian lainnya tentang ciri-ciri kecanduan pada *game online* menurut Nickolas Yee (2002:7) adalah sebagai berikut sebagian atau semua ciri-ciri berikut:

- a. Cemas, frustrasi dan marah ketika tidak melakukan permainan.
- b. Perasaan bersalah saat bermain.
- c. Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi.

- d. Teman atau keluarga mulai berpendapat ada sesuatu yang tidak beres dengan individu karena game.
- e. Masalah dalam kehidupan sosial
- f. Masalah dalam hal finansial atau hubungan dengan orang lain.

Selanjutnya, untuk mengatakan seseorang adalah pecandu bukan hal yang mudah. Namun ada dua hal yang bisa dijadikan tolok ukur seperti halnya kecanduan terhadap substansi. Terdapat dua simptom yang menjadi tolok ukur kecanduan yaitu *dependence* dan *withdrawal* (Yee, 2002:3). Seseorang yang mengalami ketergantungan pada zat maka dia akan selalu memerlukan zat tersebut untuk membuat hidupnya terus berjalan, tanpa zat maka dia tidak bisa melakukan aktivitas sehari-hari seperti biasa. Jika penggunaan zat dihentikan maka dia akan mengalami *withdrawal* (penarikan diri) yang ditandai dengan marah, cemas, mudah tersinggung, dan frustrasi

Digunakannya istilah *game online addiction* ini merupakan suatu hal yang masih kontroversial. Namun, berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan, ditemukan data yang mendukung bahwa istilah ini dapat diterima dan digunakan (Yee, 2002:2). Data-data tersebut seperti: sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* menyatakan bahwa mereka menganggap diri mereka kecanduan terhadap *game online*; juga sebanyak 25,3% remaja laki-laki dan 19,25% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* mencoba untuk berhenti main namun tidak berhasil (Yee, 2002:2)

Penelitian lainnya adalah penyebab dari kecanduan internet atau *game online* dijelaskan oleh Chin-Sheng Wan dalam penelitian yang berjudul *Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan*, menyebutkan beberapa alasan penyebab banyaknya remaja yang kecanduan bermain *game online* salah satunya adalah ketertarikan pada permainan peran dalam *game online* yakni pemain game atau gamer dapat melakukan hal yang mereka tidak berani lakukan dalam kehidupan nyata (2006:765). Dalam lingkungan yang tidak saling mengenal, para *gamer* selalu tampil dengan menggunakan nama panggilan atau nama samaran dalam bermain *game*, bukan nama mereka sebenarnya. Sehingga, banyak orang yang kecanduan terhadap

internet mungkin berupaya lari dari serba keterbatasan dalam kehidupan nyata untuk memperoleh ruang atau dunia untuk bertahan dan merasa aman. Hal ini mengindikasikan bahwa *game online* membawa para *gamer* pada dunia yang tidak saling mengenal dan memiliki kepedulian publik yang rendah.

2.2.3 Dampak Kecanduan *Game Online*

Seiring dengan semakin populernya *game online*, dampak-dampak potensial seperti kecenderungan untuk melakukan kekerasan, kenakalan dan perkembangan kemampuan sosial yang rendah telah menjadi perhatian masyarakat (Lee, Yu & Lin, 2007) Penelitian Griffiths, Davies & Chappell (2003 dalam Williams, Dimitri, Nick Yee, and Scott A. Caplan. 2008:994) menunjukkan bahwa remaja usia 12 sampai 19 tahun secara signifikan lebih cenderung mengorbankan pendidikan maupun pekerjaan mereka untuk bermain *game online*.

Pada tahap kecanduan bermain *game online* akan terjadi beberapa dampak pada individu pemainnya terutama dalam hal ini adalah anak. Suatu penelitian yang berjudul *The Proteus Effect: Behavioral Modification via Transformation of Digital Self Representation*) oleh Yee (2007:6) menjelaskan mengenai proses modifikasi perilaku melalui representasi diri pada dunia digital. Menurut Yee, bentuk transformasi diri sebagai dampak penggunaan media *online* dapat terjadi pada:

- 1) Penampilan/tampilan;
- 2) Perilaku non-verbal; dan
- 3) Perilaku verbal

Selanjutnya transformasi dikelompokkan ke dalam transformasi jangka pendek dan jangka panjang. Transformasi jangka pendek pada penampilan/tampilan dapat terjadi dengan memotong rambut atau merias wajah. Transformasi jangka pendek pada perilaku non-verbal dapat dilihat pada mimik

wajah dan bahasa tubuh yang digunakan, sedangkan transformasi jangka pendek pada perilaku verbal dapat diamati dengan melihat pilihan kata yang digunakan, dan kebiasaan berbohong (Yee, 2007:6).

Berbeda dengan transformasi jangka pendek, transformasi jangka panjang membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dan melewati beberapa proses pembelajaran, untuk dapat melakukan perubahan. Contoh transformasi jangka panjang pada penampilan/tampilan dapat diperoleh dengan melakukan operasi plastik dan diet. Transformasi jangka panjang pada perilaku non-verbal dapat diperoleh dengan melakukan *habbit suppresion* dan pembelajaran *tabble manner*. Sedangkan transformasi jangka panjang pada perilaku verbal dapat diperoleh dengan melakukan pelatihan orasi dan pembelajaran bahasa.

Tentunya tidak semua transformasi didorong oleh individu. Misalnya saja dalam percakapan normal, orang cenderung akan menggunakan tataran bahasa dan kompleksitas bahasa yang sama, sehingga lawan bicara dapat mengerti maksud pembicaraan. Hal yang sama juga akan berlaku postur pada interaksi diadik atau interaksi kelompok. Dan hal ini dijelaskan oleh peneliti lain, yang menyatakan bahwa hal tersebut terkait dengan proses *automatic mimicry* atau meniru secara otomatis, yakni proses partisipan secara tidak sadar meniru gerak tubuh satu sama lain sebagai perilaku bawaan manusia yang meningkatkan hubungan sosial (Chartrand & Bargh, dalam Yee, 2007: 6-8)

Hal-hal tersebut tentunya berkaitan dengan dampak yang mungkin terjadi pada diri anak yang kecanduan *game online*, sebab media digital memberikan kesempatan untuk secara dramatis dan mudah melakukan perubahan atau transformasi aspek yang berbeda pada representasi digital diri seseorang, misalnya saja pada penggunaan *icon avatar*. Selain itu, media digital juga memperbolehkan kita merubah tampilan fotografi diri, misalnya memperputih gigi dan operasi kecantikan yang dapat dilakukan oleh semua orang dengan meng *klik* satu tombol. Proses-proses tersebutlah yang membuat adanya keterkaitan antara kemungkinan terjadinya transformasi baik penampilan/tampilan, perilaku non-verbal, dan perilaku verbal, penyuka *game online* (khususnya anak-anak penyuka *game online*) ketika secara intens bermain *game* dan berinteraksi dengan orang lain dari

berbagai kalangan (tua, muda, laki-laki, perempuan, dsb) yang selanjutnya akan mempengaruhi pola perilaku pada kehidupan nyata anak-anak penyuka *game online* terutama dalam perilaku verbal.

Pada penelitian lain, yang berjudul *Internet Fantasy Violence: A Test of Aggression in an Online Game* (William, Dmitri and Marko Skoric, 2005:218) pun ditemukan bahwa beberapa *game* dapat memberikan efek jangka panjang, seperti agresifitas. Hal ini sama halnya dengan mekanisme yang ditemukan pada efek yang ditimbulkan dari televisi yang menayangkan mengenai kekerasan. Mekanisme yang dimaksud adalah, anak akan mempelajari, kemudian berlatih, dan terjadi otomatisasi dari struktur kognitif. Lebih jauh lagi, tidak seperti televisi, *video games* juga memungkinkan untuk mempraktekan perilaku kekerasan sesuai dengan skenario permainan. Belakangan, ditemukan bahwa kebanyakan *video games* yang dimainkan saat ini adalah *video game* yang berbau kekerasan. Selanjutnya hal yang penting untuk diperhatikan adalah jika anak-anak saat ini memainkan *video game* yang berbau kekerasan tersebut maka mereka akan tumbuh menjadi pribadi dewasa yang agresif, hal ini sesuai dengan studi pada kasus tayangan berbau kekerasan di televisi. Sedangkan pada permainan *game online*, anak-anak memainkan permainan yang penuh dengan unsur kekerasan dan banyak dimainkan oleh orang dewasa.

Penelitian lain yang berjudul *Who Plays, How Much, and Why? Debunking the Stereotypical Gamer Profile* (William, Dmitri, et. al., 2008:993-994) menyatakan, *game online* sama halnya dengan telepon selular, dapat membuat semua orang saling berkomunikasi satu sama lain. Komputer dan konsol *game* bukan hanya menghubungkan pemain dengan *game*, melainkan juga menghubungkan pemain dengan pemain lain. Dalam permainan, pemain *game* akan mempertahankan karakter dalam *game* yang dimainkan, selanjutnya karakter tersebut akan tumbuh serta berubah, dan dalam permainan, pemain berpartisipasi dalam suatu kelompok sosial dalam jangka panjang dan mengakibatkan terbengkalainya kehidupan nyata (Griffith, Davies, & Chappell, 2003; Yee, 2006 dalam William:994).

Penelitian yang dilakukan oleh Dmitri dan Yee dilakukan dengan metode kuantitatif, yakni dengan melakukan survei terhadap responden. Responden akan diminta persetujuannya untuk mengisi lembar survei, jika setuju maka lembar survei kemudian diisi oleh responden yang memakan waktu sekitar 25 menit. Responden yang berpartisipasi dalam survei tidak diberikan tidak diberikan uang insentif maupun hadiah lain, namun responden yang berpartisipasi dapat memiliki aplikasi *game* yang digunakan sebagai alat survei. Aplikasi *game* yang digunakan disponsori oleh Sonny, merupakan aplikasi *game* yang unik dan jarang dimiliki orang, sehingga tidak sulit untuk menarik perhatian responden agar turut berpartisipasi dalam survei. Waktu pengumpulan responden yang diperkirakan akan memakan waktu selama dua minggu ternyata berlangsung cepat, yakni hanya memakan waktu dua hari. Pada aplikasi *game* terdapat nomor akun yang terhubung pada *database* operator (*Sonny*) dari nomor akun tersebut kemudian akan mudah dipantau waktu bermain total, yang diperoleh dari detik kumulatif selama *game* tersebut *online*.

Alat ukur yang digunakan untuk menjawab pertanyaan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan instrument survei yang sesuai dengan standar demografi. Responden akan dimintai data mengenai usia, gender, ras, pendapatan rumah tangga, pendidikan, dan agama. Selanjutnya, survei juga menanyakan beberapa pertanyaan lain misalnya mengenai media yang mereka gunakan, termasuk lama waktu menonton televisi mereka per minggu, seberapa sering mereka membaca koran. Kemudian dari hasil penelitian ditemukan bahwa, rata-rata orang dewasa bermain *video games* per minggu adalah 25.86 jam per minggu, dibandingkan dengan rata-rata waktu bermain *video games* per minggu yang dilaporkan oleh industri *games*. Industri melaporkan rata-rata waktu bermain *games* orang dewasa adalah tujuh jam 30 menit per minggu (Ipsos-Insight, 2005 dalam William, 2008:999). Sementara usia rata-rata pemain *games* adalah 31 tahun dibandingkan dengan usia rata-rata pemain *games* pada populasi umum adalah 35 tahun. Berdasarkan gender, 80.80% dari pemain *game* adalah laki-laki, sedangkan 19.20% nya adalah perempuan.

2.3. Kerangka Pemikiran

Beberapa peneliti pada abad 19 secara rutin menguji hubungan antara delinkuensi dengan faktor-faktor lingkungan seperti kepadatan penduduk, komposisi usia dan jenis kelamin, kemiskinan, dan pendidikan. Morris (1958) menarik hipotesis bahwa penyebab kejahatan adalah kemiskinan, ketidakpedulian, dan kepadatan penduduk. Selanjutnya, pada akhir abad ke 19 Emile Durkheim mengembangkan teori anomie dan Marxist mengembangkan teori yang menggambarkan kelas sosial berkaitan dengan pola perilaku. Selanjutnya, Shaw dan McKay pada area yang sama mengembangkan teori delinkuensi. Hubungan antara disorganisasi sosial, anomie, dan delinkuensi di jelaskan pada asumsi dasar bahwa penyebab utama dari delinkuensi adalah faktor-faktor sosial.

Sebelumnya terdapat pertimbangan antara pengaruh personal dan situasional terhadap delinkuensi, namun faktor yang paling dominan adalah faktor sosial. Faktor kedua penyebab delinkuensi adalah struktur dan institusi masyarakat yang rusak atau kacau (disorganisasi sosial). Secara lebih spesifik, faktor pertama dan kedua dibedakan oleh komponen dalam masyarakat yang mempengaruhi terjadinya disorganisasi sosial. Secara singkat, diasumsikan bahwa faktor-faktor sosial mempengaruhi delinkuensi dan ketika faktor-faktor tersebut menjadi tidak stabil maka remaja tidak memiliki kemampuan untuk melawan godaan untuk berperilaku menyimpang.

Delinkuensi merupakan implikasi dari terkikisnya stabilitas struktur sosial yang banyak terjadi pada struktur sosial kelas bawah. Hal ini mengasumsikan bahwa delinkuensi dihasilkan dari lemahnya kontrol sosial dan keterikatan institusi sosial, seperti keluarga dan sekolah. Tujuan dari penjelasan ini adalah menunjukkan bahwa faktor-faktor sosial menyebabkan lemahnya kontrol terhadap delinkuensi. Asumsi lain pendekatan disorganisasi sosial yang menjelaskan mengenai delinkuensi adalah bahwa terjadinya disorganisasi masyarakat atau institusi seringkali disebabkan oleh derasnya arus industrialisasi, urbanisasi, dan proses imigrasi yang banyak terjadi di area urban dan mengakibatkan lemahnya perlindungan anak didaerah tersebut.

Perlindungan Anak didefinisikan sebagai segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi anak dan hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi (UU No. 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak). Keluarga dan sekolah menjadi pihak-pihak yang bertanggung jawab dalam upaya perlindungan anak sekaligus berperan sebagai agen sosialisasi bagi anak-anak yang turut memegang kendali pengawasan pada terjadinya fenomena anak yang kecanduan bermain *game online*.

Game online, berdasarkan beberapa penelitian dianggap berkorelasi dalam peningkatan agresivitas dan delinkuensi pada anak. Maka, pengawasan orang tua dan sekolah menjadi variabel yang berpengaruh secara signifikan pada fenomena kecanduan bermain *game online* pada anak-anak. Berdasarkan konsep *Family and Delinquency Prevention*, banyak dari permasalahan delinkuensi menunjukkan adanya keterkaitan dengan status marginal. Pengawasan orang tua dan penegakkan disiplin sangat berpengaruh pada delinkuensi anak. Suatu penelitian menyebutkan bahwa keluarga dengan orang tua tunggal menyebabkan delinkuensi jika ditinjau dari aspek pengawasan orang tua. Donald Fischer menyebutkan, pengawasan orang tua yang baik menjadi salah satu variabel yang berperan signifikan dalam menurunkan tingkat delinkuensi. Penelitian lain mengindikasikan bahwa remaja yang tidak mendapat pengawasan akan cenderung terlibat dalam masalah dibandingkan dengan remaja yang mendapat pengawasan baik (Agnew and Peterson, 1989; Simons et al., 2004 dalam Bynum, Jack E., & William E. Thomson, 2007:255).

Beberapa penelitian lain coba menggambarkan hubungan antara keluarga dengan delinkuensi. Misalnya dalam penelitian yang menguji hubungan antara keluarga *broken home* dan delinkuensi, diperoleh hasil bahwa ada hubungan antara dua variabel yang menunjukkan keterkaitan secara universal maupun parsial. Dari analisis 68 laporan penelitian yang menguji hubungan antara keluarga *broken home* dan delinkuensi, Free menyimpulkan bahwa hubungan antara keluarga *broken home* dengan delinkuensi dibuktikan dengan kabur dari rumah, membolos, dan tidak mematuhi orang tua, yang kemudian berlanjut pada tindakan

yang lebih serius. Hubungan keluarga dalam hal ini diukur dengan interaksi, kasih sayang, pengawasan, dan disiplin yang diterapkan antara orang tua dan anak ketika perlindungan dan pengawasan terhadap anak lemah maka mengakibatkan anak menjadi korban dan cenderung delinkuensi.

Pada kondisi lemahnya pengawasan orang tua dan sekolah, anak-anak berada pada posisi rentan dan cenderung menjadi korban atas lemahnya pengawasan dan perlindungan pihak-pihak terkait. Selain peran pengawasan orang tua dan sekolah, Peneliti melihat adanya peran penting *peer group* dalam mempengaruhi anak untuk melakukan kenakalan. Teman bermain (*peer group*) adalah salah satu agen sosialisasi. Peter Berger mendefinisikan sosialisasi sebagai proses seorang anak belajar menjadi seorang anggota yang berpartisipasi dalam masyarakat. Agen sosialisasi sendiri berarti sebagai pihak yang melaksanakan sosialisasi. Hal ini dinyatakan oleh Fuuler dan Jacobs yang mengidentifikasi empat agen sosialisasi utama, yakni: keluarga, kelompok bermain, media massa, dan sistem pendidikan.

Setelah anak mulai dapat berpergian maka teman bermain menjadi agen sosialisasi lain. Pada tahap ini, seorang anak mempelajari berbagai kemampuan baru. Berbeda dengan interaksi di dalam keluarga, anak mempelajari sesuatu dengan melibatkan hubungan yang tidak sederajat (seperti antara kakek atau nenek dengan cucu, orang tua dengan anak, paman atau bibi dengan keponakan, kakak dengan adik, atau pengasuh dengan anak asuh), dalam kelompok bermain seorang anak memasuki *game stage* dan mempelajari aturan yang mengatur peran orang yang kedudukannya sederajat. Dalam kelompok bermain pula, seorang anak mulai belajar nilai-nilai keadilan. Menurut George Herbert Mead, pada tahap *game stage* seorang anak tidak hanya telah mengetahui peran yang harus dijalankannya, tetapi telah pula mengetahui peran yang harus dijalankan oleh orang lain, dengan siapa ia berinteraksi.

Pada fenomena anak yang kecanduan *game online*, anak mendapat pengaruh salah satunya dari teman-teman yang menjadi kelompok bermainnya sehari-hari. Ketika pengawasan terhadap anak oleh orang tua dan sekolah lemah maka anak akan mudah mendapat pengaruh buruk dari *peer group*. Selanjutnya, anak-anak yang gemar bermain *game online* sangat mungkin mengalami

viktimisasi. Terdapat beberapa bentuk viktimisasi yang dapat terjadi pada anak yang kecanduan *game online*. Salah satu bentuk viktimisasi dunia maya adalah *cyber harassment* yang secara lebih spesifik disebut sebagai *cyber bullying*.

Olweus menjelaskan bahwa *Cyber-bullying* memiliki arti yang sama dengan tradisional *bullying* namun dengan penambahan detail tertentu. *Bullying* sendiri, oleh Olweus diartikan sebagai perilaku agresif, intens dan berulang yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang memiliki kekuatan lebih besar daripada orang yang menjadi korbannya. Hinduja & Patchin (2009), dan Smith, dkk (2008) mengadaptasi definisi *bullying* dari Olweus, yang mendefinisikan *cyber-bullying* sebagai perilaku agresif, intens, berulang yang dilakukan oleh individu dan perorangan dengan menggunakan bentuk-bentuk pemanfaatan teknologi dan elektronik sebagai media untuk menyerang orang tertentu. *Cyber-bullying* biasanya dilakukan oleh orang yang sudah dikenal korban di dunia nyata, atau dapat dikatakan bahwa ada kemungkinan *cyber-bullying* adalah perpanjangan dari tradisional *bullying* (Wolak, Mitchell, & Finkelhor, 2007).

Menurut Kowalsi dan Limber (2007), ada tiga hal yang membedakan tradisional *bullying* dengan *cyber-bullying*. Pertama, Tradisional *bullying* merupakan tindakan yang dilakukan secara langsung bertatap muka (*face-to-face*), namun *cyber-bullying* tidak. Pelaku menggunakan internet dan teknologi sebagai media, sehingga pelaku tidak harus bertemu muka dengan korbannya dan pelaku juga tidak dapat melihat reaksi emosi korban.

Kedua, dalam *cyber-bullying*, pelaku tidak dapat menyerang secara fisik, namun lebih kepada psikis sang korban. Terakhir, tidak seperti tradisional *bullying*, *cyber-bullying* dapat muncul kapan saja dan secara cepat dapat menyebarkan berita buruk mengenai korbannya dengan bantuan teknologi internet khususnya dalam permainan *game online*. Selain viktimisasi dunia maya, anak-anak pun akan mungkin mengalami viktimisasi di dunia nyata yang dapat terjadi di tempat anak-anak tersebut bermain *game online*.

Sebagian besar anak-anak bermain *game online* di game center atau warung internet (warnet). Ketika berada di warnet anak-anak akan bertemu dengan orang dari berbagai kalangan usia. Hal ini akan mempengaruhi interaksi anak. Penjelasan mengenai interaksi peer group yang mempengaruhi perilaku delinkuen pada anak dapat dijelaskan dengan teori *Differential Association* yang diungkapkan oleh Sutherland. Teori ini menjelaskan bahwa terdapat hubungan antara pelaku dengan lingkungannya. Dalam teori ini, Sutherland menjelaskan mengenai tingkah laku jahat secara logis dan sistematis melalui sembilan preposisi. Dalam sembilan preposisi tersebut, Sutherland mengemukakan bahwa interaksi sosial dapat menghasilkan penyimpangan atau kejahatan. Sehingga kejahatan dapat diterima dan dimengerti sebagai tingkah laku yang dipelajari secara normal.

Terkait dengan permasalahan kecanduan *game online* dan delinkuensi terdapat beberapa preposisi Sutherland (Sutherland dalam Supatmi, 2007:45),

yang dapat digunakan untuk menganalisis masalah ini, diantaranya adalah preposisi nomor 2, 4 dan 9, yakni sebagai berikut

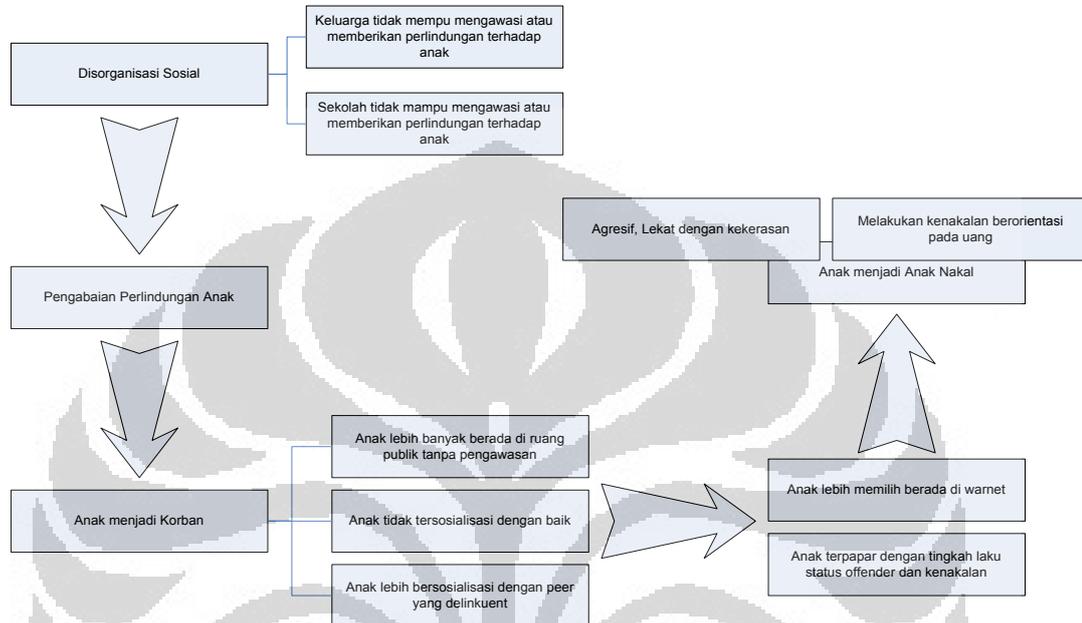
- 1) Tingkah laku jahat dipelajari dalam suatu interaksi melalui proses komunikasi (baik verbal, isyarat maupun sikap)
- 2) (Tingkah laku jahat) yang dipelajari termasuk teknik/cara melakukan kejahatan, petunjuk/arah khusus dari motif, dorongan, rasionalisasi, dan sikap.
- 3) Meskipun tingkah laku jahat merupakan ekspresi kebutuhan dan nilai-nilai umum, tingkah laku jahat tidak dapat dijelaskan oleh kebutuhan dan nilai-nilai umum tersebut karena tingkah laku jahat juga merupakan ekspresi kebutuhan nilai-nilai yang sama.

Hal ini secara sederhana dianalogikan dengan, pencuri mencuri uang agar memperoleh uang maka sama halnya dengan buruh yang bekerja untuk juga memperoleh uang. Dengan kata lain, menurut teori ini untuk dapat menjadi jahat, seseorang harus melalui proses pembelajaran.

Teori tersebut pada dasarnya digunakan untuk menjelaskan mengenai proses seseorang menjadi jahat. Namun, berbeda dengan orang dewasa, anak dinilai belum dapat menentukan yang baik bagi dirinya sendiri, sehingga hal-hal menyimpang yang dilakukan oleh anak-anak dianggap sebagai kenakalan.

Nilai-nilai yang berlaku di dalam warnet penuh dengan kebebasan. Misalnya, saat bermain *game online* pemain akan mencaci-maki, berteriak dan mengeluarkan kata-kata umpatan yang tidak sepatutnya keluar dari mulut anak-anak dan melakukan tindakan yang tidak dianggap sebagai kejahatan, namun apabila tindakan tersebut dilakukan oleh anak-anak maka akan dianggap sebagai kenakalan, Contoh tindakan yang digolongkan dalam *status offenses* adalah merokok, dan membolos di saat waktu sekolah. Selain itu, anak-anak dapat melakukan tindakan apapun untuk memenuhi hasrat dalam bermain *game online* contohnya memakai uang iuran sekolah, mencuri uang dan melakukan penipuan di dalam game tersebut. Anak yang sudah berada pada tahap kecanduan akan rela membolos sekolah dan lebih memilih untuk bermain *game online* dengan durasi yang cukup lama (antara 6-12 jam) dalam sehari. Penjelasan perubahan perilaku anak kecanduan *game online* yang selanjutnya mengarah pada delinkuensi dijelaskan melalui beberapa konsep yang sebelumnya telah dipaparkan pada sub bab kajian pustaka, yakni konsep motivasi bermain *game online*, modifikasi perilaku, gejala dan ciri-ciri kecanduan *game online*, serta dampak kecanduan *game online*.

Secara sederhana, alur kerangka pemikiran yang digunakan Peneliti untuk menganalisis masalah kecanduan *game online* dan delinkuensi, digambarkan pada bagan berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Neumann, melalui pendekatan kualitatif, Peneliti berusaha melihat gambaran holistik dari obyek penelitian dalam menjelaskan fenomena sosial yang diteliti. Penelitian kualitatif menginterpretasikan data dengan cara memberi arti terhadap data yang diperoleh. (Neumann, 1997:148). Peneliti memilih menggunakan pendekatan kualitatif sebab penelitian ini berkaitan dengan anak, Peneliti berharap melalui pendekatan ini Peneliti dapat memperoleh pemahaman mengenai pengalaman pribadi dan memahami sudut pandang subyek.

Informan utama dari penelitian ini adalah anak-anak yang bermain *game online* di warnet Pandawa.Net, dengan kriteria subyek adalah anak-anak berusia di bawah 18 tahun yang bermain game sehari-harinya minimal menghabiskan 5-10 jam bermain *game online* di didalam warnet. Peneliti memilih subyek dengan karakteristik tersebut sebab, dengan durasi bermain antara 5-10 jam maka subyek akan terpapar oleh game online dalam waktu yang lebih lama, secara langsung durasi waktu yang lama tersebut menunjukkan bahwa subyek telah memiliki pengalaman yang lebih dalam dibandingkan dengan anak-anak lain dan memiliki latar belakang yang khas untuk terus bermain game online. Data utama dari peneliti adalah hasil wawancara dengan informan yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian ini. Ketiga informan ini memahami seluk beluk tentang *game online* dan bermain dalam waktu yang lama Sehingga informan tersebut sangat cocok untuk diwawancara perihal pertanyaan penelitian dari penelitian ini

Subyek dengan karakter demikian Selain itu peneliti pun akan memilih beberapa informan untuk memperlengkap kajian melalui wawancara dengan petugas operator warnet, pengelola warnet dan teman-teman subjek di Warnet Pandawa Net serta Orang Tua subyek untuk melakukan *cross checking* data.

Wawancara menjadi salah satu metode yang digunakan oleh Peneliti dalam hal ini. Menurut Bagong Suyanto (2010: 186), terdapat tiga macam metode

pengumpulan data secara kualitatif, yakni (1) wawancara mendalam dan terbuka, Data yang diperoleh berupa kutipan langsung dari orang-orang tentang pengalaman, pendapat, perasaan, dan pengetahuan, (2) Observasi langsung. Data yang didapat berupa rincian kegiatan, perilaku, tindakan orang-orang, serta keseluruhan kemungkinan interaksi pesonal, dan proses penataan yang merupakan bagian dari pengalaman manusia yang dapat diamati. (3) penelaahan terhadap dokumen tertulis. Data yang diperoleh berupa cuplikan, kutipan, atau penggalan-penggalan dari catatan-catatan organisasi, klinis, atau program; memorandum dan korespondensi; terbitan dan laporan resmi; buku harian pribadi; dan jawaban tertulis yang terbuka terhadap kuesioner dan survei.

Wawancara yang dilakukan untuk penelitian ini adalah dengan wawancara secara mendalam setengah berstruktur yang dilakukan pada subyek penelitian. Selain itu akan digunakan pula data sekunder dari instansi terkait dan studi literatur pada penelitian-penelitian terkait yang telah dilakukan sebelumnya.

Pengamatan etnografis pun akan dilakukan, jadi peran Peneliti dalam penelitian ini bukan hanya melakukan observasi visual, melainkan interaksi verbal antara Peneliti dan berbagai individu yang hadir dalam *setting*. Wawancara secara informal ini diharapkan dapat membuahkan beraneka ragam data yang amat penting, yang tidak direncanakan secara sistematis. Selain itu, Peneliti pun akan melakukan observasi untuk mengamati gejala-gejala perubahan sikap dan perilaku yang mengarah pada delinkuensi pada anak-anak yang bermain *game*, Peneliti akan ikut serta dalam kegiatan bermain *game* untuk mengetahui jenis permainan yang banyak dimainkan oleh anak-anak serta untuk mengetahui lebih jelas mengenai dampak buruk yang mungkin diterima anak-anak saat bermain *game*.

Penelitian ini akan dilakukan di warnet dan game center tepatnya di daerah Kelurahan Cakung Barat Jakarta timur yakni Pandawa Net. Peneliti memilih warnet Pandawa Net sebagai tempat melakukan penelitian karena peneliti adalah pengelola Pandawa Net. Selain itu, Pandawa Net adalah warnet terbesar di daerah Cakung Barat dilihat dari hal jumlah PC dan jumlah pelanggan. Pandawa Net menjual rata-rata 175-300 voucher billing per hari. Pandawa Net juga dipilih sebagai tempat penelitian karena Peneliti sudah akrab dan sering bermain bersama

dengan para subyek, hal ini menjadi akses tersendiri bagi peneliti untuk memperoleh data. Peneliti sebagai pengelola sering melihat banyak kasus yang berkaitan dengan delinkuensi yang terjadi di warnet, misalnya ketika peneliti menjaga warnet, peneliti pernah menangkap adanya pencuri *handphone* yang dilakukan oleh sesama gamer ketika terjadi pemadaman listrik di warnet, peneliti pernah menangkap basah pencurian di laci warnet yang dilakukan oleh anak. Selain itu, Peneliti juga pernah melihat terjadinya pemalakan voucher billing yang dilakukan oleh sesama anak, penipuan, dan *cyber bullying* ketika bermain *game online* yang dilakukan oleh anak. Anak pun sering terdengar meneriakan kata-kata kasar ketika bermain *game online*, anak merokok di ruang khusus merokok, beberapa anak sering terlihat bolos sekolah, dan sering kali orang tua anak datang ke warnet untuk mencari anaknya.

Pengumpulan data secara intensif akan dilakukan pada periode waktu Februari-Juni 2012. Sementara penjalinan rapor antara Peneliti dengan subyek telah dilakukan sejak 2011. Selajutnya, data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan kerangka pikir Kriminologi dan Psikologi yang terkait diantaranya *Status Offenses* (Bernard, 1992; Flowers, 1990), motivasi bermain *game* (Yee, 2007), dan UU Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak.

3.2. Hambatan Penelitian

Hambatan yang peneliti alami selama menyusun penelitian ini ada beberapa hal, yaitu:

1. Proses wawancara dengan subyek, dimana subyek adalah anak maka diperlukan pendekatan yang berbeda dan peneliti harus menggunakan kata-kata yang mudah dicerna oleh anak tersebut.
2. Sulitnya mewawancarai anak karena anak-anak sulit terbuka untuk hal hal yang mendetail
3. Peneliti tidak dapat melakukan *crosscheck* dengan pihak terkait seperti *publisher game* disebabkan pada keterbatasan akses Peneliti pada sumber

informasi tersebut, dan sebagai alternatif lain untuk meng *cross check* data membandingkan dengan warnet yang buka 24 jam.

3.3. Sistematika Penulisan

Berikut adalah penjelasan mengenai sistematika penulisan dari skripsi ini :

Bab 1 merupakan bab pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, kajian penelitian terdahulu, perumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, hambatan penelitian, signifikansi penelitian, dan sistematika penulisan dari skripsi ini.

Bab 2 merupakan bab konseptualisasi dan landasan teori. Dalam bab ini berisi mengenai konsep-konsep dan teori yang peneliti gunakan dalam penelitian ini,

Bab 3 merupakan bab metode penelitian yang berisi mengenai pendekatan penelitian yang peneliti gunakan, tipe penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisa data, serta waktu dan tempat penelitian.

Bab 4 merupakan bab temuan data lapangan, mengenai informan, dan tempat informan bermain

Bab 5 merupakan merupakan bab pembahasan ,peneliti menganalisa mengenai data lapangan dan dikaitkan dengan teori-teori yang digunakan peneliti menganalisa mengenai data lapangan yang peneliti dapatkan ketika anak teradiksi *game online* dan proses terjadinya delinkuensi terhadap anak

Bab 6 merupakan merupakan bab kesimpulan dan saran dimana peneliti menarik kesimpulan yang didapat dari hasil analisa dan mencoba mengajukan saran yang diharapkan dapat membantu penelitian mengenai dampak penggunaan internet pada anak.

BAB 4

TEMUAN DATA LAPANGAN

4.1 Gambaran Umum *Game online*

Perkembangan *game online* tidak terlepas dari perkembangan teknologi komputer dan perkembangan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya fenomena *game online* menjadi cerminan dari pesatnya perkembangan jaringan komputer sampai menjadi internet dan terus berkembang hingga saat ini. Tahun 2001 adalah awal masuknya *game online* ke Indonesia yang ditandai dengan munculnya *game online* Nexia.

Namun, secara lebih spesifik *game online* mempunyai sejarah yang panjang sebagai sebuah permainan. Dimulai dari tingkat keterlibatan pemain lebih dari seratus orang, peningkatan pemain hingga mencapai beberapa juta orang bahkan hingga puluhan juta orang, hingga pemain dapat bermain dengan seluruh orang Indonesia, bahkan dengan orang di seluruh dunia dengan syarat mempunyai koneksi internet yang layak, stabil dan spesifikasi. Komputer adalah perangkat standard minimal untuk dapat bermain *game online* dan biasanya sebuah *Game center* dan *Warnet* akan menyediakan koneksi internet minimal standar *game online* dan mempunyai spesifikasi komputer yang layak untuk bermain *game online*.

Proses bermain *game online* dianggap cukup mudah, yakni dapat dimulai dengan cara membuat Id (untuk login ke dalam *game*) membuat Id dilakukan dengan menuju ke website yang menyediakan *game* tersebut, lalu mendownload dan menginstall *game* yang telah disediakan oleh publisher atau langsung bermain ke warnet yang menyediakan *game* yang ingin dimainkan. Jenis *game online* yang beredar di Indonesia rata-rata adalah *game online* yang bersifat gratis untuk dimainkan (*free to play*), meskipun pada awalnya banyak yang harus membayar untuk bermain (*pay to play*). Untuk dapat memainkan *game pay to play* seorang pemain harus membeli *voucher* terlebih dulu. Selain itu, jenis *game online* yang berkembang di Indonesia mayoritas merupakan *game* yang sebelumnya berhasil di negara pembuatnya. Korea Selatan merupakan salah satu negara yang menjadi

asal dari mayoritas *game* yang sekarang banyak beredar di Indonesia seperti *Point Blank*, *Ghost Online*, *Aika*, *Perfect World*, *Dragon Nest* serta banyak lagi yang tidak bisa Peneliti sebutkan.

Game online memiliki kategori yang beragam, antara lain *First Person Shooting* (FPS), *Real Team Strategy* (RTS), *Role Playing Game* (RPG), *Action*, *Dance* dan lainnya. Sedangkan pada penelitian ini jenis *game* yang akan dikaji adalah jenis *game* FPS dan RTS. Kategori *game* FPS dan RTS merupakan *game* yang bersifat kompetitif, serta menawarkan status dan peran-peran yang dapat dipilih dan diperoleh oleh para pemainnya. *First Person Shooting* (FPS) *game* menempatkan pemain pada sudut pandang orang pertama dan biasanya *game* ini bergenre perang dan tembak-menembak, contoh dari kategori *game* FPS adalah *Counter strike* dan *Point Blank*.

Sedangkan *Real Team Strategy* (RTS) adalah jenis *game online* yang bersifat menantang, membutuhkan pemikiran yang cepat untuk memenangkan peperangan, juga penuh dengan agresifitas dan seringkali membawa larut emosi pemain. Contoh dari *game* jenis ini adalah *DoTA HoN*, serta *Starcraft*. Ciri lain dari *game* jenis ini adalah pemain akan dibagi menjadi tim yang terdiri dari lima anggota pada setiap timnya (5 Versus 5).

Peneliti melihat *game online* yang gemar dimainkan oleh para pemain *game online* di Pandawa.net adalah urutan nomor satu adalah urutan terbanyak yang dimainkan :

1. *Lost Saga*
2. *Point Blank*
3. *HoN (Heroes of Newearth) mirip seperti DOTA*
4. *Dragonica*
5. *Fifa Online*
6. *Zynga Texas Holdem Poker*
7. *Ayodance*

Sedangkan jenis *game online* yang sangat digemari oleh subyek adalah *HoN*, *Point Blank* dan *Dragonica*. Peneliti akan menjelaskan lebih rinci mengenai jenis *game* yang biasa dimainkan oleh subyek untuk melihat unsur kekerasan yang

mungkin terkandung di dalam *game* dan memicu agresifitas anak dan melihat apakah kiranya jenis *game* tersebut cocok dimainkan oleh anak-anak di bawah 18 tahun.

4.1.1. *Point Blank*

Game Point Blank Dibuat oleh *Zepetto* publisher asal Korea selatan dirilis pada tanggal 01-04-2009 dan di Indonesia dirilis oleh *Gemscool*. *Point Blank* merupakan jenis *game online* yang bergenre FPS (First Person Shooter) dengan tingkat realistis (grafis) tinggi. Biasanya dalam *game online* FPS akan terdapat dua buah kubu yang akan saling berhadapan, dalam *Point Blank*, kedua kubu tersebut adalah *CT Force* dan *Free Rebels* (klikgame.com, 1 April 2009) *game* ini adalah *game* yang menjadi primadona di setiap warnet karena hampir semua warnet di Indonesia pasti terdapat *game* ini, *game* ini memiliki peminat pemain yang sangat banyak dan selalu mengadakan event

- *CT Force*

Akibat konflik dengan imigran yang semakin meluas, pemerintah memutuskan dibentuk suatu organisasi khusus untuk menghadapi para teroris, terpilih 30 pasukan elit dalam melaksanakan misi ini. Sejak dibentuknya organisasi ini, mencari informasi dan keberadaan dari organisasi teroris yang dinamakan *Free Rebels*. Sejalan dengan meningkatnya ancaman teroris dari organisasi *Free Rebels*, pemerintah kemudian mengirimkan bantuan pasukan terbaik yang pernah ada di pemerintahan yang kemudian datang dan bergabung dan berganti nama menjadi CT-FORCE (*Counter Terrorist Force*).

- *Free Rebels*

Semakin bertambahnya imigran yang tidak mendapatkan pekerjaan dan terusir dari masyarakat, sehingga untuk bertahan hidup para imigran kemudian melakukan berbagai macam tindak kriminal dari perampokan hingga pengedaran obat-obatan terlarang. Aksi kriminal ini berkembang menjadi gerakan yang terorganisir hingga terbentuk organisasi yang dinamakan *Free Rebels*. Tujuannya tidak lain untuk menguasai seluruh perdagangan obat terlarang dan senjata di

seluruh dunia serta menciptakan rasa takut bagi masyarakat (Klikgame, 1 April 2009).

Pemain *game* dalam *Point Blank* ini bisa bermain dalam posisi CT maupun *Free Rebels* dan dalam permainan ini pemain saling tembak-menembak dan membunuh musuh dengan berbagai cara baik dengan menggunakan senjata api seperti senjata api (AK47,M16) sampai menggunakan pisau dan tangan, hal ini dilakukan untuk mendapatkan skor tertinggi. Pada setiap kubu (CT maupun *Free Rebels*) pemain dapat memilih tiga mode yaitu bom mission dan *death match* dan *dinosaurus mode*.

Pada mode *bomb mission* ketika pemain berperan sebagai CT maka pemain harus mempertahankan area pemain agar tidak di bom oleh musuh sedangkan, jika pemain memainkan karakter *Free Rebels* maka pemain diharuskan melakukan pemboman untuk menghancurkan area CT yang dibatasi oleh durasi waktu. Sedangkan untuk mode *death match* pemain berada di dalam satu area pertempuran yang sama dan saling membunuh antara kubu CT dan *Free Rebels*. Pemain yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan experience untuk naik level. Selain itu, pemain pun akan mendapatkan KD (*kill-Death*)² yang terus akan terakumulasi, status KD ini pun akan masuk kedalam status karakter *game*. Berbeda dengan mode *death match*, dalam mode dinosaurus pemain memilih karakter CT atau dinosaurus. Bila pemain berperan sebagai karakter CT maka pemain harus berusaha keluar dari sarang dinosaurus untuk menyelamatkan diri dari kejaran dinosaurus untuk memenangkan mode ini. Sedangkan apabila pemain berperan sebagai dinosaurus maka pemain harus berusaha membunuh karakter CT untuk dapat memenangkan mode ini, hal ini dilakukan agar pemain dapat naik pangkat (level) karena PB menggunakan sistem level seperti dunia militer pada umumnya.

Selain mode-mode tersebut ada misi-misi yang harus dilakukan oleh pemain antara lain adalah misi harus menembak kepala, membunuh dengan berbagai jenis senjata seperti menggunakan senjata mesin, sub mesin, sniper, pistol

² Kill Death merupakan status perbandingan yang menunjukkan angka membunuh dan dibunuh musuh. Status KD seorang pemain menunjukkan kualitas permainan pemain. Pemain dengan kualitas permainan yang baik akan memiliki angka membunuh lebih tinggi daripada angka terbunuh.

dan menggunakan pisau untuk mendapatkan *experience* untuk mempercepat naik level atau pangkat dan misi-misi ini akan bertambah secara kuantitas dan terus menerus selama pemain masih bermain karena selain untuk mendapatkan *experience* pemain akan mendapatkan kemampuan khusus sesuai dengan misi yang dilaksanakannya.

Peneliti melihat bahwa *game online Point Blank* penuh dengan unsur kekerasan dan rentan akan eksploitasi uang. Unsur kekerasan pada permainan dapat dilihat pada alur permainan yang menuntut pemain untuk saling bunuh membunuh, ketika anak lebih memilih tetap bermain *game online* dengan durasi yang cukup lama antara 3 - 6 jam dalam sehari pada setiap harinya maka anak-anak akan terbiasa dengan unsur kekerasan dan dunia orang dewasa. Berbeda dengan menonton televisi yang hanya menonton kekerasan, bermain *game online* akan memberikan efek yang lebih bahaya sebab saat bermain *game* anak akan melihat sekaligus melakukan simulasi tindakan kekerasan, misalnya saja melakukan *Headshot* (menembak kepala) agar mematikan musuh dalam sekejap, membunuh secara beruntun akan mendapatkan *announcer*³ seperti *double kill* (membunuh dua lawan main secara beruntun) atau *triple kill* (membunuh tiga lawan main secara berturut-turut), dan akan mendapat gelar *chain killer* jika membunuh lebih dari tiga.

Sedangkan unsur eksploitasi uang terhadap pemain terutama anak-anak yang belum bisa menghasilkan uang sendiri. Dalam permainan ini pemain *game* harus membeli *billing* warnet dan *item mall*⁴ untuk membeli senjata, karakter untuk di dandani, dan membeli peralatan lain (*equip*). Equip maupun *item mall* yang telah dibeli oleh pemain bersifat sementara dan hanya berlaku pada jangka waktu tertentu. Hal ini menyebabkan anak ingin terus meningkatkan terus kemampuan karakternya sebab dengan membeli *cash* tersebut akan memperkuat karakter dan mempermudah pemain membunuh karakter lawan dan anak ketergantungan untuk bermain terus menerus sehingga anak-anak harus membeli *cash* berupa *voucher*. Oleh karena itu dalam hal ini Peneliti menyebut terjadinya

³ Pengumuman di layar monitor sebagai penghargaan ketika pemain berhasil melaksanakan misi tertentu

⁴ *Item Mall* adalah item pada permainan (misalnya perlengkapan perang) yang hanya dapat dibeli dengan menggunakan voucher. Untuk dapat memiliki voucher pemain harus membelinya di tempat-tempat yang telah ditunjuk oleh *publisher game* dengan uang tunai.

eksploitasi uang dalam hal ini berbeda dengan *game offline* yang benar-benar mengandalkan skill dari pemain maka ketika bermain *game online* ini dibutuhkan skill dan uang (dalam bentuk Rupiah) untuk membeli item-item senjata yang mempunyai damage lebih besar dari standar.

Kebanyakan dari para pemain, termasuk informan telah mengorbankan waktu dan uangnya untuk bermain, sebab selain menggunakan konsumsi *voucher* dari pengembang yang dibeli dengan uang, pemain juga tentunya melakukan jual beli karakter yang memungkinkan terjadinya penipuan.

4.1.2. Heroes of Newearth

Heroes of Newearth (HoN) termasuk dalam jenis permainan RTS (real team strategy). HoN dibuat oleh S2 Games/S2 Games dan rilis pada tanggal 12 Mei 2010. HoN adalah *game* bergenre RTS yang dibuat berdasarkan Defense of the Ancients (DotA). S2 Games menjadi publisher dan developer *game* ini. Dalam *game* ini *gamer* akan memainkan karakter hero yang menggunakan sudut pandang layaknya DotA. Misi utama *game* ini adalah bekerja sama dengan *gamer* lain dalam satu tim. Dalam satu tim berjumlah lima orang yang akan saling bekerja sama untuk mengalahkan tim lain. Pada HoN patch 1.0.5 terdapat dua clan, yaitu *Tree of Life (Legion)* yang berisikan 34 hero dan *Sacrificial Shrine (Hellbourne)* dengan 34 hero didalamnya (Klikgame, 21 Mei 2011).

Permainan HoN adalah permainan yang menuntut kerjasama tim. Terdapat dua tim yang berperang, setiap tim terdiri atas lima pemain dan masing-masing pemain diharuskan memilih karakter hero yakni sebagai *Strength*⁵, *Agility*⁶ atau *intelligence*⁷ dan masing-masing hero saling mendukung dengan kemampuan masing-masing agar dapat memenangkan pertandingan. Permainan ini menuntut

⁵ Hero tipe Strength memiliki ciri berbadan besar dan lambat. Hero ini berfungsi melindungi hero tipe Agility dan Intelligence karena sukar untuk dibunuh, dan biasanya mempunyai skill untuk stun (menghentikan gerakan musuh dalam beberapa detik)

⁶ Hero tipe Agility menyerang dengan menggunakan range atau mellee, dan selalu memberikan serangan cepat dan kuat, juga biasanya bertubuh kecil.

⁷ Hero tipe intelligence biasanya lemah tapi kekuatan skillnya sangat kuat, dan dia bertugas mensupport tipe Agility

ketelitian dalam hal *farming* (mencari uang). Peneliti harus membunuh *creeps*⁸ untuk mendapatkan uang. Uang tersebut selanjutnya digunakan untuk membeli barang-barang didalam *game* yang dapat menunjang performa karakter yang dimainkan. Oleh karena itu, semakin cepat pemain mencari uang maka kesempatan untuk menang akan terbuka lebar.

Saat Peneliti mencoba memainkan *game* ini Peneliti melihat tutorial yang menjelaskan cara bermain serta alur permamainan ini. Dari hal tersebut ada dua hal yang sangat memotivasi pemain untuk memenangkan permainan. Pemain yang menang akan mendapatkan uang sekaligus *experience*. Keduanya dapat diperoleh pemain dengan cara membunuh *creeps*. Selain itu, ada pula bonus uang yang akan diperoleh dengan membunuh *creeps* terkahir yang masih hidup. Untuk dapat melakukan hal tersebut dibutuhkan teknik yang disebut dengan teknik *last hitting*, merupakan hal yang tidak mudah untuk melakukan teknik ini, diperlukan pengalaman dan latihan terus dan menerus agar pemain pada akhirnya dapat melakukan teknik ini.

Pemain yang sudah mendapatkan uang dan *experience* diharuskan membeli barang-barang untuk memperkuat karakter mereka. Barang-barang tersebut dapat dibeli di *shop* (toko) yang disediakan. Toko ini menawarkan puluhan item untuk dibeli, setiap item yang berkualitas dibuat dengan bahan-bahan khusus yang disesuaikan dengan *skill* karakter yang dimainkan. Item-item tersebut mempunyai efek yang beragam.

Setiap karakter dalam permainan ini mempunyai empat kekuatan yang dapat dikembangkan seiriing dengan bertambahnya level. Kekuatan tersebut berbentuk *speed movement* sampai *damage*. Kegunaannya pun beragam, mulai dari mempercepat regenerasi hingga mengobati luka. Inti dari permianan ini adalah bagaimana pemain dapat memadupadankan item dan *skill* secara efektif dari setiap hero yang digunakan.

⁸ *Artificial Inteligence* (AI) adalah singkatan dari *artificial intelligence*, *artificial intelligence* adalah kecerdasan yang ditunjukkan oleh suatu entitas buatan, yakni kecerdasan buatan yang digerakkan oleh program computer.

Peneliti melihat bahwa permainan ini sangat sulit dimainkan tanpa ada teman yang mengajari cara bermain. Jika dilihat dari kesukaran permainan maka *peer group* memainkan peran penting dalam mempengaruhi ketertarikan anak pada jenis permainan ini, *peer group* juga berperan penting dalam mengajari anak yang lain cara bermain *game* ini. *Peer group* dalam hal ini juga berperan untuk membuat anak bermain berjam-berjam tanpa henti.

Permainan ini penuh dengan agresifitas, dan dibutuhkan kerjasama tim untuk memenangkan permainan. Permainan ini juga lekat dengan unsure kekerasan, ketika pemain berhasil dalam permainan membunuh paling awal akan mendapatkan announcer *BLOODLUST* dan semakin banyak pemain membunuh musuh maka pemain tersebut akan mendapatkan Gelar *IMMORTAL*. Gelar *IMMORTAL* ini akan terus muncul sebagai announcer ketika sudah membunuh hingga 15 kali dan tidak pernah mati dalam memperoleh 15 kali membunuh. *Game* HoN (*Heroes Of Newerth*) sejenis dengan *Defense of the Ancients* (DotA), *game-game* ini sangat menuntut agresifitas dan kecermatan pemain dalam melakukan last hit. *Game* ini menempatkan anak pada posisi rentan untuk mengalami *Cyber Bullying*, pemain dengan mudah mengeluarkan kata-kata kotor dan kasar serta mengumpat teman maupun musuh, pemain dengan mudahnya berteriak-teriak dalam bermain. Peneliti melihat sendiri ketika informan berteriak dan memukul meja untuk mengungkapkan kekesalannya dan hal ini terjadi berulang-ulang selama Peneliti mengamati tingkah laku tersebut.

4.2 Game Online dan Warnet (Game Center)

Maraknya *Game online* memberi dampak pada munculnya bisnis tempat bermain *game online* atau yang biasa di sebut *Game Center* atau Warung Internet (Warnet). Beberapa warnet bahkan mengubah tampilan menjadi arena bermain permainan *online* dimana biasanya warnet yang menyediakan *game online* tidak mempunyai sekat antara komputer yang satu dengan komputer yang lain, serta menyediakan speaker aktif dan *mousepad game* yang khusus digunakan untuk bermain *game online* . Sebuah warnet diharuskan mempunyai koneksi *bandwidth* internet yang besar untuk membuat stabil pemainnya agar tidak terjadi *lag* (*delay*), karena *lag* biasanya terjadi karena koneksi yang terbatas dan menyebabkan *game*

online tidak nyaman untuk dimainkan. Biasanya jika terjadi lag ketika bermain maka pemain akan marah-marah dan berteriak-teriak mengeluh terhadap operator dan biasanya hal ini terjadi secara serentak pada semua komputer dalam satu jaringan akibat tidak adanya manajemen *bandwidth* serta terbatasnya koneksi, kondisi ini biasa dilihat oleh Peneliti selama peneliti menjadi operator warnet.

Seiring dengan kehadiran *Game online* yang semakin marak dan digemari oleh anak-anak maka banyak warnet yang membuka 24 Jam Nonstop, dengan fasilitas ruangan yang ber AC, tarif yang relatif terjangkau (Rp1500-Rp2500/jam), dan lokasi strategis, memberikan kemudahan bagi setiap orang termasuk anak-anak untuk dapat mengakses internet terutama *game online* dan bahkan ada istilah yang dikemukakan para pemain *game online* untuk warnet 24 jam di daerah tempat tinggal Peneliti yaitu ‘makan,minum mandi dan buang air besar di warnet’ ketika para pemain *game online* bermain dalam durasi yang lama dan para pemain tersebut menganggap warnet sebagai rumah kedua mereka.

Hal ini menimbulkan efek negatif dimana Peneliti melihat banyak anak-anak yang membolos dari sekolah dan menjadikan warnet sebagai tempat yang aman dan nyaman untuk melakukan berbagai hal mulai dari merokok, menipu, serta bermain *game* dalam durasi yang lama dan juga sebagai sarana berkumpul teman sebaya. Selain itu, seiring dengan maraknya bermain *game online* warnet juga menyiasati para pemainnya agar betah berlama-lama bermain *game online* dengan merubah sistem pembayaran. Dahulu sistem pembayaran dilakukan dengan sistem pasca bayar, yakni klien akan memakai komputer terlebih dahulu baru kemudian membayar. Saat ini warnet menyiasatinya dengan menggunakan *system pre paid* yakni pemain akan membeli *voucher* warnet dahulu baru bisa bermain. Sistem *pre paid* biasanya berlaku selama dua atau tiga hari bahkan satu bulan, tergantung pada durasi jam *voucher* yang dibeli. Dengan sistem *voucher* pemain akan mendapatkan harga yang murah jika membeli dalam durasi jam yang lama. Sedangkan masa berlaku *voucher* tergantung dengan durasi jam yang dibeli contohnya adalah

- a. Paket A durasi waktu 2 jam dan masa berlaku 2 hari
- b. Paket B durasi waktu 3 jam dan masa berlaku 2 hari
- c. Paket C durasi waktu 5 jam dan masa berlaku 3 hari

- d. Paket D durasi waktu 6 jam dan masa berlaku 3 hari
- e. Paket Batman (kalong) waktu 8 jam-9 jam dan masa berlaku harus dihabiskan dalam satu waktu yaitu biasanya dimulai dari pukul 22.00 sampai 06.00 dan tergantung kebijakan dari setiap warnet

Selanjutnya peneliti melihat fenomena yang menarik ketika anak-anak yang telah kecanduan *game online* tapi tidak mempunyai uang untuk memenuhi hasrat bermain maka banyak anak-anak akan melakukan tindakan seperti mengumpulkan kertas-kertas *billing* sisa-sisa dari pemakai jasa warnet dan mencuri kertas-kertas tersebut ketika pemain lengah dan biasanya terjadi pada pengunjung warnet baru, selanjutnya setelah kertas-kertas *billing* tersebut terkumpul dengan jumlah banyak maka anak-anak akan mencoba satu-persatu kertas tersebut dan mencoba melihat apakah masih ada sisa waktu dari *billing* tersebut, dan biasanya hal ini terjadi ketika warnet sepi dan anak-anak tersebut melakukannya ketika melihat operator warnet lengah. Hal ini biasanya mereka lakukan sebab mereka ingin terus bermain sedangkan berbenturan dengan keterbatasan materi.

Peneliti juga melihat kecenderungan anak melakukan pencurian ketika ada kesempatan misalnya ketika pengunjung padat dan pengguna jasa warnet lengah. Kejadian yang biasa terjadi misalnya ketika lupa meninggalkan *flash disk*, *Handphone*, *card reader* atau bahkan dompet dan kamera digital. Hal ini sering terjadi karena masing-masing pengguna fokus terhadap permainan yang mereka mainkan dan tidak memerhatikan lingkungan sekitar, ditambah lagi dengan keteledoran dari pemilik barang tersebut. Peneliti pernah menangkap salah seorang anak pelaku pencurian ketika tertangka pelaku anak akan cenderung berkelit bahwa ia “*menemukan*” barang tersebut.

4.3. Gambaran Lokasi Penelitian dan Kondisi Sehari-hari Warnet

4.3.1. Gambaran Lokasi Penelitian

Peneliti memilih Warung Internet (Warnet) Pandawa.net sebagai lokasi penelitian karena Peneliti telah mengetahui kondisi sehari-hari warnet ini. Peneliti

adalah pengelola sekaligus operator di Pandawa.net sejak awal tahun 2007. Hal ini menjadi akses tersendiri bagi Peneliti untuk menghimpun data. Peneliti akan lebih mudah melakukan pengamatan terhadap kondisi dan perilaku pengguna jasa warnet.

Berdasarkan wilayah, Pandawa.net berada di kawasan permukiman di Cakung Barat tepat dipinggir jalan. Pandawa.net dan ini merupakan posisi yang strategis untuk dijangkau dari berbagai tempat didaerah cakung barat. Lingkungan permukiman di sekitar warnet merupakan lingkungan permukiman dengan struktur yang cukup kompleks. Warga permukiman terdiri dari berbagai macam suku bangsa, diantaranya adalah Suku Bangsa Betawi, Jawa, Batak, Manado dan Sunda. Masyarakat di lingkungan permukiman di sekitar warnet, tergolong pada masyarakat dengan kelas ekonomi menengah ke bawah, dengan mata pencaharian utamanya adalah bekerja sebagai buruh di pabrik-pabrik atau industri di sekitar permukiman. Sebagian besar masyarakat tinggal di rumah kontrak atau rumah susun di sekitar warnet.

Pandawa.net berdiri sejak tahun 2007. Pandawa.net merupakan bangunan ruko yang dimanfaatkan sebagai warnet pada lantai dasarnya dan tempat tinggal pemilik warnet pada lantai dua. Pandawa.net memiliki 60 personal computer (PC) yang dapat digunakan untuk browsing atau bermain *game online*. Ruangan warnet kemudian dibagi menjadi ruangan bebas asap rokok dan ruangan khusus bagi pelanggan yang ingin browsing sambil merokok dan untuk ruangan khusus merokok disediakan speaker di ruangan ini berjumlah 15 personal computer(PC). Sebagian besar pelanggan Pandawa.net yakni sebesar 90% adalah pemain *game online*. Sementara sisanya, pelanggan Pandawa.net sekedar melakukan browsing social media, seperti *Facebook*, *Twitter*, *Yahoo Messenger*, *You Tube*, mencari data atau sekedar mencetak dokumen.

Pandawa.net menjual rata-rata 175-300 *voucher billing* per hari dengan pendapatan per hari berkisar antara Rp 1.000.000- Rp 1.500.000 dengan penjualan *voucher billing* dari satu jam hingga enam jam. Pandawa.net beroperasi setiap harinya mulai dari pukul 7.30 WIB – 01.00 WIB. Sementara pengawasan warnet dilakukan oleh tiga orang operator.

Sebagian besar pelanggan Pandawa.net yang juga adalah pemain *game online*, menjadi pelanggan yang menghabiskan waktu cukup lama berada di warnet. Rata-rata pelanggan yang bermain *game online* menghabiskan waktu 2-6 jam untuk bermain *game online*. Terlebih pada hari-hari tertentu akan tersedia paket kalong yakni paket menggunakan internet semalam suntuk dengan harga yang lebih murah. Paket kalong menjadi saat yang dinantikan oleh para pelanggan yang juga merupakan pemain *game online*. Tidak jarang anak-anak pun turut serta menikmati paket ini.

Anak-anak di sekitar lingkungan warnet sebagian besar berasal dari keluarga yang kedua orang tuanya bekerja sehingga sangat sedikit mendapat pengawasan dan perhatian dari orang tua mereka, sementara tidak ada lingkungan tempat mereka untuk bermain di ruang terbuka, sehingga hadirnya warnet Pandawa.net di lingkungan tempat tinggal mereka menjadikan anak-anak di sekitar lingkungan tersebut terdorong untuk bermain di warnet.

4.3.2. Gambaran Umum Kondisi Sehari-hari Warnet

4.3.2.1. Kondisi Warnet pada Pagi Hari

Pandawa.net buka pada pukul 07.30 WIB. Sebelum warnet di buka sudah terlihat di depan pagar, anak-anak berusia enam hingga 15 tahun yang sudah menunggu jam buka warnet. Jadi pada pagi hari sekitar pukul 07.30.-12.00. warnet lebih banyak dipenuhi oleh anak-anak usia sekolah dasar dan sekolah menengah pertama. Tidak jarang pula Peneliti melihat anak-anak usia sekolah yang bolos demi bermain *game online*. Kondisi ini tidak hanya sekali-dua kali dilihat oleh Peneliti, melainkan hampir setiap hari selalu saja Peneliti melihat ada anak yang membolos sekolah demi bermain *game online*. Anak-anak yang membolos sekolah kebanyakan lebih memilih Komputer Client di bagian pojok warnet, agar tidak dilihat oleh orang lain.

4.3.2.2. Kondisi Warnet pada Siang hingga Sore Hari

Menjelang siang hari sekitar pukul 13.00 keadaan warnet semakin penuh. Pada siang hari warnet dipenuhi oleh anak-anak dari berbagai kalangan usia yakni antara usia 6 hingga usia 18 Pukul 12.00-16.00 menjadi kondisi yang paling padat

pada siang hari. Pada jam-jam ini computer client akan penuh di isi oleh para pelanggan yang kebanyakan anak-anak usia sekolah. Selanjutnya, setelah jam-jam tersebut warnet pun berangsur-angsur menjadi sepi dan hanya beberapa orang yang masih bertahan untuk terus bermain.

Menjelang waktu Magrib, banyak anak-anak berpakaian koko dan berpeci terlihat bermain. Anak-anak tersebut meminta izin kepada orang tua mereka untuk pergi Shalat Magrib berjamaah dan mengaji, namun mereka justru berbelok ke warnet dan bermain *game online*. Apabila Peneliti melihat tersebut maka peneliti tidak akan memperbolehkan anak-anak tersebut untuk masuk dan meminta mereka untuk pulang atau pergi ke Masjid untuk mengaji dan solat Magrib berjamaah. Hal ini terjadi pada setiap harinya, anak-anak terlihat masih asik bermain hingga Adzan Magrib selesai, kemudian anak-anak tersebut akan pulang dan baru akan kembali lagi ketika menjelang Adzan Isya dan biasanya anak-anak kecil usia antara 10-14 tahun akan mencari-cari kertas *voucher* billing untuk memperoleh keberuntungan mendapatkan *billing* gratis bekas sisa-sisa pengguna warnet yang membiarkan *billingnya* masih tersisa.

4.3.2.3. Kondisi Warnet Pada Malam Hari

Menjelang malam hari yakni sekitar pukul 19.00-21.00 warnet kembali ramai khususnya pada ruangan khusus bagi pelanggan yang merokok. Ruangan ini terdiri dari 16 komputer dan memakai speaker, fasilitas pada ruangan khusus bagi pelanggan merokok memang lebih lengkap jika dibandingkan dengan fasilitas computer client yang lain, sehingga anak-anak akan rela menunggu komputer tersebut apabila di ruangan itu penuh. Anak-anak biasanya akan bermain *game* HoN dan PB, kondisi pada ruangan khusus merokok ini terlihat kontras dengan ruangan sebelahnya (ruangan bebas asap rokok), ruangan khusus perokok ini sangat ramai dengan kegaduhan dan teriakan-teriakan para pemain dimana cacik dan kata-kata yang tidak pantas akan keluar dengan seenaknya dari mulut para pemain. Hal ini pun berlangsung setiap hari dan anak-anak baru akan pulang (termasuk subyek) setelah warnet tutup yakni pada pukul 01.00 WIB dan terkadang ketika akan menutup warnet tersebut pun masih ada anak-anak yang harus dipaksa untuk menghentikan permainan. Oleh karena itu, Peneliti dalam hal

ini menilai bahwa anak-anak sering lupa waktu dan terbuai oleh permainan ketika telah asik bermain.

4.3.2.4. Kondisi Warnet Pada Akhir Pekan dan Hari Libur Nasional

Berbeda dengan hari kerja pada akhir pekan tepatnya pada hari Sabtu dan Minggu serta pada hari-hari libur nasional warnet akan penuh mulai dari jam buka yakni pukul 07.30 sampai dengan pukul 16.00. Pada jam-jam tersebut pengunjung warnet didominasi oleh anak-anak. Pada jam-jam ini, para pemain akan rela mengantri untuk memuaskan hasrat bermain *gamenya* dan peneliti melihat anak yang setiap hari pasti akan bermain terus menerus untuk memenuhi hasrat bermain baik hanya sekedar leveling ataupun untuk war, permainan yang paling banyak dimainkan ketika hari biasa dan hari libur adalah *Lost Saga*, *Point Blank*, *HoN* dan *Dragonica*. Ketika malam tiba yakni antara pukul 22.00-05.00 WIB para subyek akan mengikuti paket kalong yang diadakan oleh warnet dan ruangan khusus merokok pasti akan penuh ketika ada paket kalong dibandingkan dengan ruangan biasa. Paket kalong biasanya diadakan ketika hari Sabtu malam Minggu dengan peminat antara 16-25 orang dan rata-rata adalah anak-anak usia sekolah sisanya adalah pelanggan dewasa.

Pandawa.net pada dasarnya tidak hanya warnet untuk bermain *game online*, namun sebagian besar pengguna jasa internet di warnet ini adalah pemain *game online*. Pelanggan lain menggunakan jasa internet untuk browsing social media, seperti Facebook, Twitter, Yahoo Messenger, You Tube, mencari data atau sekedar mencetak dokumen.

4.4. Gambaran Umum Subyek Penelitian

Peneliti memilih beberapa anak sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan Peneliti diantaranya adalah anak-anak berusia di bawah 18 tahun yang bermain *game* sehari-harinya minimal menghabiskan 5-12 jam bermain *game online* di didalam warnet. Berikut adalah informasi umum mengenai subyek yang dipilih oleh Peneliti.

1. Adul (Nama Samaran)

Umur : 16 Tahun

Asal : DKI Jakarta

Pendidikan : STM

Jumlah Keluarga : Anak pertama dari dua bersaudara.

Adul adalah anak pertama dari dua bersaudara Adul mempunyai latar belakang pendidikan mulai dari SD, dan lulus pada tahun 2007, kemudian melanjutkan ke sekolah SMP dan lulus pada tahun 2010 adalah sekolah negeri. Adul mulai bermain *game online* sejak tahun 2009 tepatnya ketika kelas 2 SMP. *Game* pertama yang dimainkan oleh Adul adalah *Point Blank*, Adul mengenal *game* dari teman sebayanya sedangkan jenis *game online* yang dimainkan saat ini adalah *Heroes of Newearth* (HoN) dan *game* ini pun dikenalkan oleh teman sebaya Adul. Saat ini Adul duduk di bangku kelas dua SMK swasta di daerah Cakung Barat, Jakarta Timur. Adul adalah anak pertama dari dua bersaudara, orangtua Adul tepatnya Ayah Adul bekerja di pabrik panel listrik sedangkan ibunya adalah seorang ibu rumah tangga dan keduanya adalah lulusan SMK. Ayah Adul bekerja mulai dari pukul 07.00- 19.00 WIB hal ini praktis membuat Adul jarang berkomunikasi dengan orangtuanya. Karena pekerjaan ayahnya yang melelahkan, otomatis ayahnya tidak sempat lagi menanyakan perkembangan si anak langsung. Ayahnya lebih memilih untuk beristirahat untuk kembali melakukan aktifitasnya esok hari. Satu-satunya kesempatan Adul untuk bercengkerama dengan keluarganya ialah hari sabtu dan minggu, namun akhir pekan tersebut juga dimanfaatkan Adul untuk bermain *game online* dari siang sampai subuh pada hari libur tersebut karena dia juga memainkan ID orang lain ketika *billingnya* sudah habis.

Setiap hari Adul diberikan uang saku oleh orang tuanya sebesar Rp12.000. Rutinitas Adul sehari-hari adalah pergi ke sekolah dengan berangkat dari rumah pukul 12.00-13.00 dan pulang pukul 17.00. Setelah itu Adul akan ke warnet untuk bermain *game online* sekitar pukul 17.00 hingga pukul 18.30, kemudian Adul

akan pulang sebentar untuk makan dan mandi. Selanjutnya Adul akan datang kembali ke warnet sekitar pukul 18.40- 18.50 dan akan pulang kembali ke rumah, kemudian kembali lagi ke warnet dan bermain hingga warnet tutup yaitu pukul 01.00 WIB. Hal ini dilakukan oleh Adul setiap hari, lain halnya jika Adul bolos dari sekolah Adul akan bermain *game online* mulai dari pukul 13.00-18.00 dan akan kembali lagi ke warnet pada pukul 18.30 hingga warnet tutup yaitu pukul 01.00 WIB.

Peneliti melihat melalui rutinitas yang sehari-hari dilakukan oleh Adul, terlihat bahwa Adul sangat gemar bermain *game online*. Peneliti setiap hari melihat Adul bermain *game* bahkan Adul bermain dalam waktu enam jam sehari dan hal tersebut dilakukan Adul selama tujuh hari berturut-turut alias satu minggu penuh. Adul melakukan itu setiap hari dan total yang dimainkan sebanyak 36 jam seminggu sebab Adul baru akan pulang ketika warnet menjelang tutup, dan peneliti melihat Adul selalu bolos dan Adul juga seorang perokok aktif. Peneliti sering memergoki Adul yang sedang membolos sekolah dan peneliti berusaha menasehati Adul tetapi Adul tetap membolos sekolah, bahkan Adul pernah tertangkap basah oleh ibunya ketika sedang bolos sekolah dan justru bermain *game* di warnet.

Hal yang menarik dari Adul adalah ketika Adul rela tidak makan atau tidak jajan di sekolah dan memilih untuk menyimpan uang jajannya hanya untuk bermain *game online* dan untuk merokok. Adul mengakui hal ini bahwa dirinya memang sering menggunakan uang sakunya untuk bermain *game online*. Adul juga menyadari bahwa dengan bermain *game* ini dapat menurunkan prestasi belajar, tingkat adiksi yang membuat Adul memikirkan permainan ketika di sekolah dan mengantuk ketika di sekolah serta membuat agresifitas meningkat dengan penggunaan kata kasar serta gaya hidup yang tidak sehat, namun Adul menyatakan sulit untuk terlepas dari kebiasaannya bermain *game online*. Hal ini diperburuk dengan kurangnya pengawasan orangtua serta sanksi tegas dari keluarga inti untuk menghentikan kecanduan Adul dalam bermain *game online*

2. Bungtoy (nama samaran)

Umur : 18 tahun

Asal : DKI Jakarta

Pendidikan : STM

Jumlah keluarga : anak ke tujuh dari tujuh bersaudara

Bungtoy adalah anak ketujuh dari tujuh bersaudara. Bungtoy memiliki latar belakang keluarga yang kurang harmonis, Ayah Bungtoy merupakan pensiunan tentara dan sudah menikah kembali, semenjak Bungtoy ditinggal oleh ibunya. Ibu Bungtoy sudah meninggal sejak Bungtoy masih kecil. Adul mempunyai saudara (kakak-kakak) dengan selisih usia yang jauh dan semuanya sudah menikah (memiliki keluarga masing-masing), ditambah lagi orangtua Bungtoy sudah menderita stroke dan sudah usia senja. Hal ini berakibat pada lemahnya pengawasan keluarga terhadap Bungtoy, tidak ada yang mengontrol dan yang memberikan sanksi ketika bermain dalam waktu yang lama. Ditambah lagi dengan Bungtoy yang tidak serumah dengan kedua orangtuanya dan hanya tinggal dengan kakak-kakaknya yang sudah menikah sehingga tidak ada waktu mengawasi perkembangan bungtoy, karena semuanya sudah sibuk dengan urusan masing-masing maka rata-rata keluarga Bungtoy tidak mengetahui kegiatan sehari-hari bungtoy yang bermain hingga larut malam dan apabila pulang malam maka bungtoy akan berbohong kepada keluarga .

Bungtoy sudah gemar bermain *game online* sejak tahun 2011 awal, *game* pertama yang ia mainkan adalah *Point Blank*. Sedangkan *game* yang saat ini sedang gemar ia mainkan adalah *game Heroes Of Newearth*. Bungtoy dapat menghabiskan waktu enam jam hingga delapan jam sehari untuk bermain *game online*. Latar belakang keluarga Bungtoy, yang sebagian besar saudaranya sudah menikah membuat kondisi finansial Bungtoy lebih baik dibandingkan dengan subyek lain. Sebagai anak paling kecil Bungtoy sering mendapat uang bantuan dari saudara-saudaranya. Uang jajan sehari-hari Bungtoy adalah Rp.25000. Namun sayangnya uang jajan tersebut tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan bermain *game* Bungtoy sehingga terkadang Bungtoy perlu mencuri uang Ayahnya untuk memenuhi hasratnya dalam bermain *game online*. Meskipun uang yang diambil Bungtoy dari orang tuanya adalah uang dengan nominal yang tidak terlalu besar yaitu antara Rp.5.000–Rp.10.000, namun tindakan Bungtoy dalam

mengambil uang orang tuanya secara diam-diam dapat dikategorikan sebagai kenakalan. Selain itu, ketika sedang tidak mempunyai uang Bungtoy berani berhutang kepada pihak warnet ketika ingin bermain *game online*.

Peneliti pernah mendengar keluh kesah Bungtoy tentang kesulitannya dalam mengganti uang sekolah yang pernah dipakainya untuk bermain *game online* yang sebesar Rp.230.000. Ketika itu Bungtoy memakai uang iuran sekolah selama tiga bulan hanya untuk bermain *game online*. Selain itu, Peneliti pernah dimintai bantuan oleh Bungtoy untuk menscan kwintansi bayaran sekolah untuk menipu kedua orangtuanya. Namun Peneliti memutuskan untuk tidak membantunya. Kasus lain adalah ketika Bungtoy bolos sekolah hampir tiga minggu dan mengakibatkan dia mendapatkan surat peringatan dari sekolahnya yang menyebutkan bahwa jika Bungtoy mengulangi perbuatannya maka ia akan dikeluarkan dari sekolah tersebut dan bungtoy juga seorang perokok aktif.

Bungtoy setiap hari membeli *voucher billing* dengan durasi enam jam. Jika enam jam dirasakannya masih kurang maka Bungtoy akan menambah *billing* dengan durasi dua jam untuk memenuhi hasrat bermain *game online* tersebut. Bungtoy merasa bahwa dirinya telah kecanduan bermain *game online*, hal ini dibuktikan ketika Bungtoy akan merasa kurang ketika hanya bermain dalam durasi waktu yang sedikit, dan ia akan berusaha untuk terus bermain, meskipun tidak lagi memiliki uang. Bungtoy biasa bermain hingga menjelang warnet tutup. Bungtoy mengakui bahwa semenjak dirinya mengenal *game online* frekuensi membolusnya menjadi lebih sering. Bungtoy juga berani berbohong kepada keluarganya agar Bungtoy tidak dimarahi oleh keluarganya ketika bermain *game online* dalam durasi waktu yang lama.

Bungtoy pun menyadari bahwa semenjak bermain *game* ini telah menjadi rutinitasnya setiap hari, Bungtoy mengalami penurunan prestasi belajar, tingkat adiksi yang membuat aduul memikirkan permainan ketika di sekolah dan mengantuk ketika di sekolah serta membuat agresifitas meningkat dengan penggunaan kata kasar serta gaya hidup yang tidak sehat. Namun, Bungtoy menyatakan sulit untuk terlepas dari *game online*.

3. Aldi

Umur : 17 tahun

Asal : DKI Jakarta

Pendidikan : SMK

Jumlah saudara : anak pertama dari dua bersaudara

Aldi mempunyai latar belakang keluarga yang kurang harmonis dimana ayahnya adalah seorang pecandu alkohol dan hal ini membuat komunikasi dengan ayahnya menjadi terhambat disebabkan oleh perilaku ayahnya sering membuat onar dalam keluarganya dan sering cekcok dengan ibunya. Hal ini membuat aldi tidak nyaman berlama-lama dirumah dan sebagian besar waktunya dihabiskan di warnet. Aldi juga sering berbohong terhadap orangtuanya ketika bermain *game online*. Berdasarkan latar belakang keluarga, Aldi adalah anak pertama dari dua bersaudara. Ibu Aldi bermata pencaharian sebagai buruh jahit di daerah KBN (kawasan berikat nusantara). Setiap hari ibu Aldi berangkat bekerja pukul 06.00 WIB dan pulang pukul 17.00 WIB. Sedangkan Ayah Aldi bekerja sebagai buruh borongan dengan jam kerja pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 18.00 WIB. Hal ini menyebabkan Aldi jarang memiliki waktu untuk berkomunikasi dengan kedua orang tuanya. Bahkan ketika liburan atau ketika memiliki waktu luang pun Aldi lebih memilih untuk menghabiskan waktu dengan bermain *game online* di warnet sehari penuh. Ditambah lagi Aldi tidak menyukai perilaku Ayahnya yang sering mabuk-maukan, yang kemudian membuat Aldi malas menjalinkomunikasi dengan Ayahnya. Latar belakang kedua orang tua Aldi yang keduanya bekerja membuat Aldi jarang mendapat pengawasan dari kedua orang tuanya hal ini terlihat ketika Aldi bermain dalam durasi yang lama maka Aldi tidak dicari oleh kedua orangtuanya bahkan hingga larut malam, dan tidak diberikan sanksi ketika pulang larut malam.

Aldi gemar bermain *game online* sejak tahun 2007 ketika itu *game* pertama yang ia mainkan adalah Gunbound. Sedangkan permainan yang saat ini gemar ia mainkan adalah *game Lost Saga* dan *Dragonica* serta Digimon Online. Peneliti melihat Aldi sering bolos sekolah karena terlalu asik bermain *game*. akibatnya dalam satu bulan hari sekolah Aldi dapat membolos sekitar tujuh hingga sepuluh hari dengan alasan sakit. Alasan tersebut sengaja dibuat oleh Aldi agar

dapat bermain *game online* lebih lama. Aldi sempat bercerita pada Peneliti dalam sesi wawancara, ia menceritakan bahwa ia pernah dijempit secara paksa oleh gurunya ketika terpergok sedang membolos dan bermain *game* di warnet.

Selain itu, Aldi pun sering melakukan penipuan di dalam *game*. Aldi merubah avatar atau karakternya dalam permainan menjadi perempuan kemudian merayu pemain laki-laki agar bisa dibelikan *cash* dalam *game online*. Aldi sering melakukan penipuan dalam bermain *game online* dengan cara merubah jenis kelamin di dalam *game* menjadi seorang perempuan, dengan nominal yang cukup lumayan yaitu sekitar Rp 500.000 dan aldi juga sering berbohong kepada orangtua dalam hal keuangan. Aldi sering menambah nilai iuran buku sekolah maka Aldi jauh dari harga sebenarnya dan menggunakan uang tersebut untuk bermain *game online*.

Aldi juga menyadari bahwa dengan bermain *game online* dapat menurunkan prestasi belajarnya, tingkat adiksi yang membuat Aldi memikirkan permainan ketika di sekolah membuatnya malas belajar dan selalu mengantuk ketika berada di sekolah. Hal ini pun berdasarkan pengakuannya mempengaruhi agresifitasnya sebab Aldi mengaku sering menggunakan kata-kata kasar ketika bermain *game online*. Gaya hidupnya berubah menjadi gaya hidup yang tidak sehat, namun Aldi menyatakan sulit untuk terlepas dari *game online* ini.

4.5. Gambaran Delinkuensi yang dilakukan oleh Subyek

4.5.1. Gambaran Delinkuensi yang dilakukan oleh Adul

Kasus delinkuensi yang pernah dilakukan oleh Adul terkait masalah delinkuensi pada anak ketika bermain *game online* adalah bolos sekolah dan perokok aktif hal ini diungkapkan Adul ketika peneliti melakukan wawancara dengan subyek

“Bolos sekolah? Itu karena nggak ada temen, Ya, kalo diajak bolos, ikut” (Wawancara dengan Adul, 13 Mei 2012, Pukul 02.00 WIB, Pandawa.net)

Peneliti juga sering melihat Adul dan teman-temannya bolos sekolah. Adul juga pernah terpergok oleh ibunya ketika sedang membolos sekolah. Adul mengaku, saat terpergok oleh ibunya ketika sedang membolos sekolah dan Adul dimarahi saat itu juga, ketika berada di warnet. Peneliti turut menyaksikan ketika Adul dimarahi oleh ibunya. Kebiasaan Adul membolos sekolah seperti sudah menjadi rutinitas. ‘Jadwal’ Adul membolos sekolah adalah setiap hari Jumat, tepatnya pada siang hari, selain hari umat Adul pun sering terpergok membolos pada hari lainnya. Ketika ditanyakan mengenai hal ini, Adul mengaku memiliki alasan tersendiri yang sebagai pembenaran atas tindakan membolos yang ia lakukan.

“..karena hari jumat itu praktek otomotif, kalau praktekk bete ajah”
(Wawancara dengan Adul, 27 Mei 2012, Pukul 21.59 WIB, Pandawa.net)

Selain dorongan dari dalam dirinya, Adul pun sering mendapat ajakan atau pengaruh dari teman-temannya untuk membolos sekolah. Adul mengaku bahwa biasanya ia dan teman-temannya akan pergi ke warnet ketika membolos sekolah. Peneliti sempat menanyakan alasan mengapa Adul dan teman-temannya memilih warnet sebagai tempat yang mereka kunjungi ketika membolos sekolah, Adul mengaku bahwa ia dan teman-temannya tidak mempunyai pilihan tempat lain ketika membolos sekolah. Hal ini diungkapkan Adul ketika Peneliti melakukan wawancara terhadap Adul, pada tgl 13 Mei 2012

“Apaan? Ya, kemana lagi? Nggak ada yang lain. Ya, daripada bolos kemana-mana yang nggak jelas juntrungannya”
(Wawancara dengan Adul, 13 Mei 2012, Pukul 02.00 WIB, Pandawa.net)

Dengan jawaban demikian maka peneliti berasumsi bahwa Adul sangat ingin bermain *game online* dan berfikir bahwa warnet adalah tempat satu-satunya yang ia ingin kunjungi. Peneliti berasumsi demikian karena Peneliti melihat hampir dapat dipastikan bahwa Adul akan berada di warnet setiap harinya, sejak siang hari, kemudian Adul akan pulang sebentar pada waktu Adzan Magrib, kembali lagi ke warnet sekitar pukul 19.00, dan terus berada di warnet hingga pukul 01.00

WIB atau Adul baru akan pulang ketika warnet akan ditutup. Adul bukan hanya sekali atau dua kali membolos sekolah di warnet, melainkan sudah sangat sering ia lakukan, Adul mengaku, setiap minggunya ia membolos dua hari sekolah, dan jika dijumlah dalam satu tahun bersekolah maka Adul membolos sekitar 60 hari sekolah. Hal ini diungkapkan Adul dalam sesi wawancara yang dilakukan dengan Peneliti. Pada 13 Mei 2012.

“P: ...nggak, kalo misalnya di total-total. Lu misalnya, seminggu, bolos dua kali?”

A: Ada, ada.

P: Seminggu dua kali, sebulan berarti delapan kali berarti.

A: Bisa.

P: Itu terus terusan tuh, dari kelas berapa sampe kelas berapa?

A: Dari kelas satu.

P: Ada lu total-total kalo lu dalam satu tahun bolos sekolah tuh, ada dua bulan, tiga bulan.

A: Dua bulan lah.” (**Wawancara dengan Adul, 13 Mei 2012, Pukul 02.00 WIB, Pandawa net**)

Kegemaran Adul bermain *game online* memang sudah sangat berlebihan sehingga hal ini kerap kali mendorong Adul untuk terus bermain *game online*, Adul bisa dikategorikan sebagai kategori “Hardcore Gamer”. Hal ini dibuktikan dengan kebiasaan Adul yang biasa menghabiskan *voucher* dengan waktu enam jam dalam sekali bermain atau dua kali bermain. Adul pun sering lupa waktu ketika sudah hanyut bermain *game online*, hingga melewatkan waktu makan. Adul hanya mengkonsumsi dua batang rokok (Adul merokok sejak duduk di bangku kelas tiga SMP, Adul mengaku bahwa Adul belajar merokok dari teman sebayanya) dan air mineral botol yang ia minta dari teman bermainnya. Kebiasaan lupa waktu inilah yang sering membuat orang tua Adul memarahinya. Agar tiak dimarahi oleh orang tuanya, Adul mengaku sering berbohong pada orang tuanya. Hal ini sekaligus menjadi bentuk delinkuensi yang biasa dilakukan Adul terkait dengan kegemarannya bermain *game online*. Berbohong menjadi hal yang dapat dikategorikan sebagai status offenses. Peneliti melihat Adul sering berbohong pada orangtuanya dan Adul melakukan kebohongan itu untuk bermain di warnet. Adul berbohong dengan berpura-pura mencari tugas sekolah, padahal sebenarnya Adul hanya ingin bermain *game online*.

“Bohongnya kalo ada tugas dowang, alesannya nyari tugas di warnet, padahal main, hahahhaha”

(Wawancara dengan Adul, pada 13 Mei 2012, pukul 02.00 WIB, Pandawa.net)

Adul juga hampir setiap hari pulang larut malam. Adul baru akan pulang ketika warnet akan ditutup (sekitar pukul 01.00). Apabila warnet buka 24 jam maka dapat dipastikan bahwa Adul akan menginap di warnet atau baru pulang pada subuh hari. Padahal Adul masih tinggal bersama kedua orang tuanya, Adul mengaku biasanya orang tuanya akan memarahinya ketika ia pulang larut atau tidak pulang sama sekali. Adul mengaku bahwa orang tuanya hanya memarahinya sambil lalu, beberapa kali memang orang tuanya mencarinya ke warnet, namun, Adul tetap mengulangi tindakannya. Saat ini, orang tua Adul sudah tidak mencarinya ketika ia pulang larut atau tidak pulang. Hal ini mengesankan bahwa Adul seolah dibiarkan terus bermain *game online* dan menunjukkan lemahnya peran pengawasan orangtua. Sedangkan peran orang tua sebagai pengasuh dan pengawas sangat diperlukan dalam hal ini, sebab di warnet anak-anak akan rentan terpapar pengaruh delinkuensi.

Selain merokok, membolos sekolah, dan berbohong, Adul kerap kali mengeluarkan kata-kata kasar ketika sedang bermain *game online*. Adul sering memaki teman satu timnya dalam *game online* maupun musuhnya dengan menggunakan kata-kata kasar, Peneliti sering melihat Adul meluapkan kekesalannya karena salah satu timnya menyebabkan kekalahan tim dan adul memaki dengan kata-kata kasar, yang ia berulang kali dan setiap hari ketika bermain *game online* pasti adul sering mengumpat

“A; Sering tiap hari, itu mah pasti

P: Semua bahasa lu keluarin ya? Ya kan?

A: iya, hahaha

P: Alat kelamin berarti semuanya disebut ya? Anjing gitu-gitu ya

A: (Mengangguk)”**(Wawancara dengan Adul pada 13 Mei 2012, Pukul 02.00 WIB, Pandawa.net)**

Peneliti tidak heran dengan pernyataan Adul tersebut sebab Peneliti sendiri melihat fenomena menarik pada *game-game* bergenre Real Time Strategy (RTS)

seperti HoN dan DoTA, yakni *game* yang membutuhkan kerjasama tim. Dalam permainan ini, anggota tim yang mempunyai skill di bawah rata-rata akan menjadi sasaran empuk dan paling di incar oleh pihak musuh dan mengakibatkan timnya kalah⁹, dan mendapat cacik maki dengan menggunakan bahasa yang sangat kasar dan menyakitkan hati. Hinaan dan caciaan akan keluar dari mulut (melalui Headset yang mempunyai Mic) maupun chatting walaupun ada metode banlist untuk meminimalisir tetapi tetap saja hal ini sering dilakukan oleh para pemain. Salah satu kata yang biasa diucapkan sebagai bentuk cacik maki oleh tim musuh adalah menyebut tim lawan sebagai “Ampas”. Hal ini sudah menjadi tradisi dan menjadi ciri khas dalam permainan RTS. Hinaan dan cacik maki tersebut bukan hanya keluar dari Server local (Indonesia), melainkan juga server luar negeri (server internasional misalnya GARENA untuk ASEAN)

Komunikasi dan pengawasan orang tua adalah faktor yang sangat penting dalam menentukan Adul menjadi anak yang suka bermain *game online*. Orang tua Adul tidak begitu memperhatikan tumbuh kembang anaknya karena harus bekerja setiap hari dari pagi hingga malam hari dan Peneliti pun menanyakan hal ini kepada subyek.

“P: Orang tua lu berarti tau dong lu setiap hari di warnet?

A: Tau lah

P: Tau? Hmm, berarti kalo nyari lu gampang, diwarnet, gitu?

A: iya, hahaha, iya lah tinggal diwarnet dowang apa susahnya.

P: ooooh berarti luuu hampir separuh, seharian pasti di warnet pasti yahhh? terus orangtua lo pernah negor nga si maen lama-lama bngt nga si di warnettt gini-gini?

A: Nga pernah

P: nga pernah? pantes ajah asoy geboy lo bebas banget cumiii hahaha terus nga pernah negor berarti yaaah?

A: nga pernah laaaaah

(Wawancara dengan Adul pada 13 Mei 2012, Pukul 02.00 WIB, Pandawa.net)

4.5.2. Gambaran Delinkuensi yang dilakukan oleh Bungtoy

Kasus delinkuensi yang pernah dilakukan oleh Bungtoy terkait masalah delinkuensi pada anak ketika bermain *game online* adalah bolos sekolah dan

⁹ Tim yang terus terbunuh akan menyebabkan pihak lawan bertambah kuat dan berhasil mendapatkan Experience dan Gold dan pada akhirnya tim yang sering terbunuh akan kalah, dan harus siap mendapat cacik maki.

perokok aktif serta melakukan pencurian dan penipuan iuran sekolah hal ini diungkapkan Bungtoy ketika peneliti melakukan wawancara dengan subyek.

Bungtoy adalah seorang perokok aktif. Bungtoy sudah mulai menjadi perokok aktif sejak lama dan mulanya keinginan merokok muncul karena didasari rasa ingin tahu, dan akhirnya Bungtoy menjadi pecandu rokok. Peneliti sering melihat Bungtoy membagikan rokok kepada sesama pemain *game* di warnet. Hal ini diungkapkan Bungtoy dalam wawancara yang dilakukan Peneliti pada 13 Mei 2012.

P: lo ngerokok sejak kapan si?

B: sejak dari kelas enam si

P: kelas enam sd dewaaa dongg hahahahah?

B: jadi temen ngerokok liatinn enak apa kaga si rasanya terus cobain pengen tahu ajah rasanya eh lama-lama ketagihan sampe sekarang” **(Wawancara dengan Bungtoy pada 13 Mei 2012, Pukul 23.00 WIB, Pandawa.net)**

Peneliti sering melihat Bungtoy merokok sambil bermain. Bungtoy pun sering bermain di samping anak-anak yang tidak merokok, namun Bungtoy tidak pernah menghiraukan lingkungan sekitarnya. Terkadang Peneliti melihat Bungtoy enggan mengambil asbak ketika merokok dan hal ini mengakibatkan abu rokok bertebaran dan meja tempat Bungtoy bermain sangat kotor dengan abu rokoknya. Peneliti juga sering melihat Bungtoy membolos sekolah. Bungtoy sering merasa malu ketika Peneliti memergokinya bolos sekolah, Bungtoy hanya menimpali dengan senyuman ketika terpergok bolos sekolah oleh peneliti. Peneliti tidak hanya sekali atau dua kali melihat hal tersebut tetapi sangat sering dan peneliti pun tertarik untuk bertanya kepada Bungtoy maka Peneliti tertarik untuk mengetahui alasan Bungtoy sering bolos dari sekolah.

P:Teruss hmmm lo kalau misalnyaa bolos sekolah kan lo sering bngt tuhuh itu diajak temen apa inisiatif sendiri sii?

B; inisiatif sendiri udah ada niatt males yaaaa kalau sekolah ada guru kesel ama guru yang dikeselinn,,palingan cabut ajah dah udah niatt sendiri gtuhh inisiatip pengen permainan hon kalau nga maen hon nga sekali itu ngaa enakk kayana gtuh rasanyaaa kalau nga maen sehari

P; oohh gtuu berarti itu intinyaa kalau lo bolos lo inisiatif sendiri kann?

B;iyahh inisiatif sendiri,nga ada ajakan orang lain ngaa adaaa

P; lah lo kenapa lo bolos ke warnettt?

B; lah emang udah niattt sebelum masuk sekolah pengen ke warnet dolo pengen maen honn”

(Wawancara dengan Bungtoy pada 13 Mei 2012, Pukul 23.00 WIB, Pandawa.net)

Bungtoy mengaku bahwa ia mulai sering membolos dari sekolah, ketika dirinya baru-baru mengenal *game online*.

“P; dari kelas kapan kapan lo bolos sekolah tuh

B; dari kelas dua semenjak kelas dua (STM)

P; pas kenal warnet tuh

B; iyaaa

P; tuh bolos bisa berapa kali seminggu tuh bung toy?

B; seminggu bisa tiga kali kadang-kadang bisa lima kali bias

P; seminggu bisaaa tigaaa kali tuh

B; iyaa waktu kelas dua tuh alesannyaa yahh lagi PKI (praktekkerja lapangan)

P; ooh alesanyaaa pkl padahal lo bolos warnet yahhh... hmmm terus lo rata-rata bolos ke warnet semuaa?

B; warnet semua”

(Wawancara dengan Bungtoy, 13 Mei 2012, Pukul 23.00 WIB, Pandawa.net)

Bahkan Bungtoy sudah sering mendapatkan surat peringatan dari pihak sekolah terkait perilakunya yang sering bolos dari sekolah dan hampir dikeluarkan dari sekolah karena seringnya melakukan bolos sekolah. Namun, sekolah memberikan kebijakan untuk tidak mengeluarkan Bungtoy dari sekolah sebab Bungtoy sudah kelas tiga STM.

“B gimana tuh yaahh dikasih surat apaaa,,, surat apa tuh namanyaa kalau bolos-bolos yang dapet surat tiga kali

P; ngaa tauuu surat peringatan kali SP lahh sp satu sp dua kali lo dah dapet sp berapa kali?

B; iyaa sp satu dapet sp dua mau dapet SP tiga dapet keringanan gara-gara udah kelas tiga ya udah kita jadi jarang-jarang bolos lagi

P; ooh berarti lo dah dapet sp satu sama sp dua yah hmmm

B; ampir sp tiga tuh cuman masih dapet keringanan dari pihak sekolah,, bner lagi nga nihh

(Wawancara dengan Bungtoy pada 13 Mei 2012, Pukul 23.00 WIB, Pandawa.net)

Bungtoy termasuk dalam kategori pemain *game online* yang bermain dalam durasi yang lama yaitu sekitar enam hingga delapan jam dalam sehari, dan Bungtoy melakukan hal tersebut setiap hari dalam seminggu. Bungtoy baru akan pulang ketika warnet akan tutup sebab Bungtoy memang terbiasa bermain hingga larut malam.

“P; ooooh berarti lo bolos,,lo berapa jam si rata-rata maen *game online* rata-rata sehari?

B; bisa kadang-kadang seharian siang malem

P; seharian berapa iyaa lo berapa si berapa kalau gwa liatin kan lo 6 jam terus terus lo nambah lagi itu?

B;nambah lagi

P; jadi berapa di total?

B; ya ibarat kata paling lama delapan jam lahh

P; paling sedikit enam jam?

B;iyaaa paling dikit enam jam **(Wawancara dengan Bungtoy, pada 13 Mei 2012, pukul 23.00 WIB, Pandawa.net)**

Selain itu, Bungtoy juga termasuk dalam kategori pemain yang jarang puas ketika bermain. Ketika uangnya habis Bungtoy terkadang nekat untuk mencuri uang orangtunya untuk memuaskan hasratnya bermain *game online* dan terdorong melakukan pencurian kecil-kecilan. Meskipun jumlah uang yang dicuri tidak terlalu besar namun Bungtoy sering melakukannya. Dan alternatif lain yang ia lakukan untuk memenuhi hasrat bermain *game online* ketika ia sedang tidak memiliki uang adalah berhutang di warnet.

“P; hmmm terusss apakah anda boleh berhutang diwarnet ketika anda tak mempunyai uang untuk bermain *game online*?pernahkan?

B;pernah

P; utangnyaa kira-kira nominal nya antara 5 rebu same 10 rebu yah?

B;iyaah paling gede juga paling goceng

P; ooooh tapi kan kalau lu ibarat kata ngutang itu pas lo nga punya duit yahh?

B;pas lagi kosong bner tuh duit emang pas lagi bokek

(Wawancara dengan Bungtoy, pada 13 Mei 2012, Pukul 23.00 WIB Pandawa.net)

Fenomena yang menarik adalah seperti halnya anak yang kecanduan narkoba, Bungtoy pun rela melakukan apa saja untuk dapat terus bermain *game online*. Bungtoy termasuk pada kategori pemain *game online* akan melakukan segala hal untuk memuaskan hasrat untuk terus bermain.

“P:Lo pernah ngaa si ngambil duit orang tua lo gara-gara pengen maen warnet atau gimana?

B; bung toy pernahhh cumang paling gede sepuluh rebuu pengen maen *game* lagi nga punya duit

P; ngutit kecil-kecil doing yahhh aahahahahahah

B; udah cuman gtu-gtu doing paling banyak lahh ibaratnyaa

P;hahahahaha lo berarti sepuluh ribu itu pengen bngt maen warnet

B; pengen pengen bngt bngttt

(Wawancara dengan Bungtoy, pada 13 Mei 2012, Pukul 23.00 WIB, Pandawa. net)

Selain melakukan pencurian terhadap uang orangtuanya, Bungtoy pun sering melakukan kebohongan dengan cara mengambil uang iuran sekolah. Uang iuran sekolah tersebut ia pakai untuk bermain *game online*. Beberapa jenis kenakalan memang sering terjadi di warnet, misalnya Peneliti sering sekali menemukan kasus kehilangan barang-barang seperti Hp, kamera digital, flash disk serta *voucher billing* serta penghack-an ID dengan cara memasang key-logger . Sulit untuk mengetahui pelaku pencurian disebabkan ramainya pengunjung warnet yang mayoritas adalah anak-anak, pernah pula Peneliti menangkap basah para pelaku pencurian tersebut, yang juga adalah anak-anak.

“P :ooo iyaa lo iuran sekolah buat digunakan buat maen *game online* hahahahahaha pernah?

B; pernah ya ituu

P; berapa bulann lo pake?

B;sebulan

P; sebulan apa dua bulan ahahahahaha

B;sebulan

P; waktu itu yang buat scan scan?

B; ngakak itu sebulan doang

P; itu berapa nominallnyaaa?

B; dua ratus tiga puluhh rebu

(Wawancara Bungtoy tgl 13 Mei 2012, Pukul 23.00 WIB, Pandawa.net)

Sedangkan pengawasan dan komunikasi orang tua adalah faktor yang sangat penting dalam menentukan bungtoy menjadi anak yang suka bermain *game online* dalam durasi yang lama dimana orangtuanya tidak begitu memperhatikan tumbuh kembang anaknya dan hal ini terungkap ketika wawancara dengan subyek

“P; terus bokap lo nanyaa nga lo nanyaa ngaa maen *game* lama-lama gtuh?

B; sering lagi itu kk dari anak pertama tuh perempuan lo pulang malem ngapain ajah sii? Yahhh gwa mah alesannn nyaa boong ajahh „onoh nginep di rumah temen ngerjain Pr padahal di maen warnet sampe jam 12 malem

P; hahahah oooh gitu lo alesannyaaaa jadi lo ke warnet pake boong boong yahh,, terus kalau ditanya bokap lo nga ditanyaa yah berarti anak pertama doing nih ama?

B; Ama anak keempattt

(Wawancara Bungtoy tgl 13 Mei 2012, Pukul 23.00 WIB, Pandawa.net)

Bungtoy mengaku jarang berkomunikasi dengan orangtuanya karena orangtuanya sudah tinggal di rumah yang berbeda dan menikah lagi setelah almarhum ibunya meninggal

“P; berartri lo jarang di ajak ngobrol ama bokap lo bung toy?

B; jarang ngerti situasi dia lah

P; emang bokap lo galak emang?

B; yahh ngaa jugaa si emang dah tua si stroke penyakitnyaa jadii kita ngertilahh banyak pikirannn tar kita Tanya-tanyaa terus tar takutnya sakit lagii

P; kalau ngobrol berarti jarang yahh

B; iya kalau ngobrol jaraangg **(Wawancara Bungtoy tgl 13 Mei 2012, Pukul 23.00 WIB, Pandawa.net)**

4.5.3. Gambaran Delinkuensi yang dilakukan oleh Aldi

Kasus delinkuensi yang pernah dilakukan oleh Aldi terkait masalah delinkuensi pada anak ketika bermain *game online* adalah bolos sekolah dan melakukan penipuan di dunia maya khususnya dalam *game online*. Hal ini diungkapkan Aldi ketika peneliti melakukan wawancara dengan subyek.

Aldi mulai bermain *game online* sejak tahun 2007. Ketika awal mengenal *game online* permainan pertama yang dimainkan adalah *game* gunbound. Bermula

hanya sekedar coba-coba, namun Aldi akhirnya menjadi pemain yang hampir setiap hari bermain *game*. Aldi sudah merasakan berbagai jenis *game online* dan Aldi lebih cenderung suka *game* petualangan. Sayangnya akibat kegemarannya bermain *game*, Aldi terkadang lupa waktu dengan hal yang sedang di sukainya. Selain itu, hampir dipastikan Aldi selalu membolos sekolah demi bermain *game online*. Hal ini diungkapkan oleh Aldi saat peneliti mewawancarainya

P: terus lo sering nga bolos sekolah?sering?

L:sering

P;sering bngt yah.,tuh kira-kira durasi bolosnya gimana tuh?misalnya seminggu dua kali atau berapa sebulan berapa kali?

L: seminggu dua kali

P; sebulan berarti bisa empat kali dong..terus sekolah tuh pasti tau dong kalau lu bolos gtu?

L:iya (**Wawancara dengan Aldi pada 12 Mei 2012, Pukul 22.00-01.00, Pandawa.net**)

Guru-guru Aldi di sekolah pun mengetahui bahwa Aldi sering membolos dari sekolah. Guru-guru di sekolah Aldi pun mengetahui bahwa ketika membolos dari sekolah, Aldi pasti akan pergi ke warnet. Aldi menggunakan taktik dengan tidak mengenakan baju seragam sekolah, tetapi mengenakan kaos dan celana pendek, agar orang-orang di sekitarnya tidak mengira bahwa Aldi sedang bolos dari sekolah. Kebiasaan Aldi membolos dari sekolah, pernah menyebabkan guru Aldi datang ke warnet untuk memastikan. Jarak antara warnet dengan sekolah Aldi kurang lebih 400m. Aldi memaparkan bahwa ketika sang guru menjemput Aldi secara paksa dari warnet dan membawanya kembali ke sekolah.

“guru gwa ngomel-ngomel terus ajah terusss terusss itu maennn, langsung nyamperin gwa gwa di gaplok punggung gwa, gwa di jewer dari bangku sini sampe rumah sruh pakean gnti baju di boncengin sama dia ke sekolahan dah gwa sampe sekolahan di hokum sampe sore gwa nga boleh pulang ampe gwa di kunciin di gerbang” (**wawancara dengan Aldi, 12 Mei 2012 pukul 22.00-01.00**)

Selain membolos dari sekolah Aldi juga sering berbohong kepada orangtuanya, khususnya ibunya agar dapat memperoleh uang lebih untuk bermain di warnet. Kebohongan yang pernah dilakukan Aldi misalnya, berbohong kepada

ibunya bahwa sekolah telah menaikkan harga buku dan berbohong bahwa dirinya ada kegiatan sekolah, padahal uang tersebut kemudian digunakan oleh Aldi untuk bermain *game online* diwarnet.

P; pernahkah lo berbohong pada orangtua lo untuk bermain *game online*?

L; sering ,,sering bngt

P:contohnyaaa kaya gimana

L: yah gwa bilangnyaaa alasanaaa belajar kelompok kalau ada latihan ya latihan gwa datang tapi nga datang ke latihan tapi dateng ke warnet

P;berarti lo intinya ketika lo pengen maen warnet pengen ke warnet lo berarti ngelakuin segala hal untuk memenuhi hasratnyaa luu untuk bermain, terus lo pernah nga menggunakan uang iuran sekolan seperti uang baju uang buku untuk digunakan bermain *game online*?

L; nga pernah adanya Cuma nambah-nambahin dikit doang kaya misalnya uang buku 120 gwa bilang 140 -150 yang 120 gwa bayar, yang 30 gwa ambil.

(Wawancara dengan Aldi pada tgl 12-Mei-2012 pada jam 22.00-01.00)

Selain sering berbohong Aldi juga terkadang lupa waktu ketika bermain *game online*. Aldi terbuai oleh kehidupan dalam permainan *game online*. Pada setiap harinya Aldi bermain *game online* antara enam hingga 15 jam. Hal ini diungkapkan oleh Aldi dalam sese wawancara dengan Peneliti, Aldi juga mengungkapkan durasinya bermain *game* akan meningkat ketika ia ingin naik level, sehingga Aldi akan menambah *billing* agar dapat naik level pada hari tersebut.

“P: Hmm, trus kira-kira lu main diwarnet tuh berapa lama si? ampe, dalem..untuk bermain *game online* tersebut?”

L: Ya, bisa, dari awal 6 jam, bisa nambah lagi 6 jam, ya pokoknya full 15 jam.

P: Sehari?

L: nggak, sehari ya paling cuma 8 jam.

P: O, kalo lu sehari tuh, maksimal paling 8 jam ya?

L: He’eh **(Wawancara dengan Aldi Pada 12 Mei 2012 Pukul 22.00-01.00 WIB, Pandawa.net)**

Aldi juga sering pulang larut malam ketika sudah asyik bermain *game online*. Hal ini terkadang menyebabkan terjadinya konflik antara dirinya dengan orang tuanya. Aldi menceritakan hal ini kepada Peneliti dalam sesi wawancara.

“P: Lu kenapa si main sampe larut malam kayak gitu?

L: ya kalo misalnya sampe larut malem kalo kata gue sih lebih enak, soalnya koneksinya lebih cepet.

P: Hmm, koneksi lebih cepet, biaya lebih murah juga ya, nggak ada yang ganggu

L: Nah, itu jug bisa diituin.

P: Nah, terus nah kalo lu main ampe larut malem kan seenggak-enggaknya lu pasti diomelin lah sama orang tua. Lu bilangnya gimana?

L: Ya, bilang aja keasikan.

P: Keasikan? Masa keasikan? Hahahah

L: Iya serius, tapi ntar Emak gua ngomel.

P: Diomelinnya kayak gimana?

L: Ya udah sono lu tinggal aja diwarnet daripada dirumah.

P: Hahaha..

L: bawa sono luh pakean lu! Yaudah gua diem aja langsung masuk kamar **(Wawancara dengan Aldi pada 12 Mei 2012, Pukul 22.00-01.00 WIB, Pandawa.net)**

Selain itu Aldi juga seorang penipu yang lihai dalam *game online*. Setiap karakter yang ia gunakan dalam *game online* adalah karakter perempuan. Hal ini sengaja dilakukan Aldi untuk mempermudah aksi penipuannya. Dari karakter yang dimainkan Aldi berpura-pura sebagai perempuan dan berusaha menjadi perempuan yang sesungguhnya ketika bermain *game online* mulai gaya chatting hingga avatar yang digunakan, dibuat secantik mungkin. Agar lebih meyakinkan, Aldi pun membuat akun Facebook dengan profil perempuan palsu agar korban-korbannya percaya bahwa Aldi adalah seorang perempuan. Modus yang biasa Aldi gunakan untuk meyakinkan korban-korbannya adalah dengan memberikan nomor handphone temannya yang memang seorang perempuan dengan sebelumnya ia membuat kesepakatan bersama teman peremouannya tersebut untuk bekerjasama agar korban tertipu dan mau membelikan *item mall*, juga agar mendapatkan bantuan selama bermain *game*. Informasi ini diperoleh Peneliti berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Aldi tanpa alat bantu rekam.

Korban yang menjadi sasaran Aldi biasanya adalah para pemain baru, juga pemain baru yang sudah berada pada level yang tinggi.

“ P: Sering? Terus lo cara melakukan penipuan terus kaya gimana
 L: ya gitu lah..jadi Hode¹⁰
 P; jadi hode ooh... jadi hode itu berarti ngerubah jenis kelamin lo di dalam dunia game itu tadinya lo laki-laki jadi berubah perempuan
 L; evolusi yang bagus hahahahaha
 P;Kenapa si lo melakukan penipuan tersebut?
 L; Yahhhh pertama ya kan awal-awal di *game* tersebut, kita bakalan masih coponah gwa pengen cepet secara instan gwa punya duit bnyak dan aksesoris lebih dan dengan cara itulah gwa ngerubah gender
(Wawancara dengan Aldi pada 12 Mei 2012, Pukul 22.00-01.00 WIB, Pandawa.net)

Bahkan dengan cara menipu menjadi Hode Aldi sudah meraup keuntungan secara materi yakni dalam bentuk *item mall*, Aldi mengaku bahwa melalui penipuan yang biasa ia lakukan, Aldi merasa lebih cepat naik level sebab pemain yang biasanya ia tipu adalah pemain dengan level tinggi yang akan membantu Aldi ketika hunting monster dan menyelesaikan misi. Atas perbuatan yang biasa ia lakukan, Aldi menyebutkan bahwa dirinya tidak merasa bersalah telah melakukan hal tersebut.

P; lo ngelakuin Cuma buat dapetin itemmm mall gitu-gitu lo dapetin kemudahan dibantuin cari level dan cari barang,,teruss lo merasa bersalah ngelakuin kaya gitu?
 L; ngaaa
 P; walaupun dengan nominal gede?
 L; ngaaa
 P; lo pernah nipu nominal paling gede berapa?
 L; kalau misalnya di itung-itung bisa lebih dari gope
 P; lima ratus ribuan?
 L: dari awal sampe akhir **(Wawancara dengan Aldi pada 12 Mei 2012 pukul 22.00-01.00, Pandawa net)**

¹⁰ Istilah Hode adalah istilah untuk menunjukkan pemain yang memakai jenis kelamin berbeda dengan *avataarnya*. Hode sebenarnya berasal dari permainan *online* Ragnarok, dan merupakan sejenis monster yang berbentuk seperti manusia, namun tidak diketahui jenis kelamin aslinya.

Bukan hanya menipu, melainkan Aldi pun terkadang mencuri item-item milik teman sepermainan untuk keuntungan pribadi, tanpa sepengetahuan pemilik ID permainan tersebut. Kegemaran Aldi dalam bermain *game online* memang sudah sangat berlebihan. Sehingga memotivasinya untuk melakukan apa saja agar berhasil dalam permainan. Selain itu, sangking ketergantungannya pada *game online*, Aldi mengaku bahwa dirinya selalu memikirkan tentang *game online* meskipun saat tidak sedang bermain. Aldi terus memikirkan untuk mendapatkan equipment dewa.

“P; apakah lo selalu memikirkan permainan yang lo maenin ketika lo berada di sekolah ataupun di rumah untuk terus online?

L; iyaa mikirin misalnya kaya ini nih hari ini nih misalnya teman gwa dapet barang yang gwa penegin lah sedangkan gwa nga dapet gwa udah nyari usaha sekeeras apapun juga tetepa gwa nga dapet tuh nah gwa mikirin it terus tuh hh yah kadang-kadang gwa keseringan maen *game online* sampe gwa dibawa mimpi

P; hahahahah lah mimpi nyaa kaya gimana mann?

L; lah gwa jadi karakter yang gwa maenin ituh misalnya gwa bkin karakter jadi warior yah gwa jadi warior

(Wawancara dengan Aldi Pada 12 Mei 2012 Pukul 22.00-01.00, Pandawa.net)

Kondisi ini semakin bertambah buruk dengan lemahnya pengawasan dan komunikasi yang terjalin antara Aldi dengan kedua orang tuanya. Padahal pengawasan dan komunikasi dengan orang tua adalah faktor penting yang juga berpengaruh dalam membentuk Aldi menjadi pribadi seperti saat ini. Ketika Aldi bermain *game online* dalam durasi yang lama, orangtua Aldi tidak begitu memperhatikan. Aldi juga mengeluhkan kebiasaan Ayahnya yang sering bermabuk-mabukan. Aldi mengaku bahwa kondisi rumah yang tidak kondusif tersebut membuat ia merasa terbebani. Peneliti juga mengetahui mengenai keluarga Aldi sebab tempat tinggal Aldi dekat dengan tempat tinggal Peneliti. Hal ini diungkapkan pula oleh Aldi dalam wawancara yang dilakukan dengan Peneliti.

“P: terus lo sering nga komunikasi dengan orang tua lo kaya ngobrol-ngobrol bicara gtu?

L: kalau hari –hari ya ada paling malem doang itu juga cuman nyokap doang

P; berarti lo kurang komunikasi dengan bokap loo berarti bokap loo cuek yahh berarti yah.

Terus:lo biasanya komunikasi cuman ngobrol-ngobrol pas malem doang yah dan itu terjadi pas orangtua lo pulang kerja paas itu juga terjadi pas weekend pas sabtu minggu

L; iyahhh

P: terus orang tua lo nanya nga si bagaimana perkembangan lo di sekolah?

L: kalau prestasi blajar mah kaga tapi kalau ada pr ada tugas-tugas dia pasti nanya (**Wawancara dengan Aldi Pada tgl 12 Mei 2012 pada jam 22.00-01.00**)

4.5.4. Keterkaitan antar Kasus

Bagi ketiga subyek belajar di sekolah bukan lagi menjadi prioritas utama. Ditambah lagi menurut subyek, guru seringkali tidak masuk mengisi jam pelajaran maka ia memanfaatkan kesempatan tersebut untuk bolos sekolah. Teman-teman sekolahnya tidak jauh berbeda dengan subyek, mereka memiliki kegemaran yang sama, yakni bermain *game online*, maka ketika mereka merasa bosan menunggu di kelas tanpa adanya guru, mereka seolah serentak untuk membolos bersama dan pergi ke warnet untuk bermain *game online*. Mengisi Hal ini kemudian menjadi kebiasaan mereka, menurut mereka hal ini berawal pada guru yang sering tidak masuk mengisi jam pelajaran sekolah dan guru yang membosankan ketika mengajar. Sehingga anak-anak menjadi terbiasa dan sudah nyaman dengan hal tersebut, menyiasati kebosanan dengan membolos dari sekolah. Hal ini lah yang menjadi pembenaran atas tindakan yang biasa mereka lakukan, yakni membolos dari sekolah. Salah seorang subyek mengaku bahwa setiap harinya ia selalu memikirkan tentang *game online*, tidak ada hal lain dalam pikirannya selain *game online*. Ketika berada di sekolah pun hal yang dipikirkannya adalah bermain *game online* maka tidak heran ketika ada kesempatan baginya untuk membolos dari sekolah, ia memanfaatkan kesempatan tersebut untuk pergi ke warnet dan bermain *game online*.

Bila ditelusuri awal mula keterlibatan mereka dengan *game online* maka diketahui bahwa ketiga subyek mengenal *game online* semula dari teman sepermainan mereka. Dari teman-teman sepermainan tersebut, mereka mengerti cara bermain, teknik bermain, strategi bermain, hingga belajar taktik yang dapat digunakan untuk memperlancar kegiatan bermain *game* (berbohong kepada orang

tua, membolos dari sekolah, melakukan penipuan, dll). Lingkungan keluarga inti dengan tingkat pengawasan yang lemah membuat mereka semakin terpuruk pada kecanduan bermain *game online*. Ketiga subyek melontarkan komentar yang senada terkait dengan interaksi antara mereka dengan orang tua mereka, ketiganya memiliki latar belakang keluarga yang tidak banyak memberi perhatian kepada mereka. Pun tidak ada interaksi istimewa yang terjalin antara mereka dengan orang tua mereka. Salah seorang subyek memiliki latar belakang keluarga yang kurang harmonis. Hal ini kerap kali menjadi pembenaran akan seringnya ia berada di luar ketimbang berada di rumah. Subyek ke dua mengakui bahwa orang tuanya tidak pernah memberikan sanksi yang terlalu berat ketika ia bermain *game online* hingga larut bahkan ketika ia bermain hingga pagi hari. Menurutnya orang tuanya sudah bosan menasihati dan memarahinya namun tetap ia ulangi hal yang sama. Kemudian orang tuanya mulai tidak memperdulikan apa yang ia lakukan, orang tuanya hanya marah sesekali kemudian, selesai.

Tidak berbeda dengan keluarga, sekolah ketiga subyek pun memiliki kadar pengawasan yang rendah secara khusus terhadap para subyek. Ketiga subyek mengaku sering mendapat surat peringatan dari sekolah terkait dengan kebiasaan mereka yang sering membolos sekolah. Salah seorang subyek mengaku pernah di jemput paksa ke sekolah oleh gurunya ketika sedang asik bermain di warnet. Namun surat peringatan dan nasihat para guru tidak begitu dihiraukan oleh ketiga subyek. Pihak sekolah pun pada akhirnya tidak lagi memperdulikan hal tersebut. Salah seorang subyek mendapat surat peringatan bahwa dirinya akan dikeluarkan dari sekolah akibat kebiasaannya yang sering membolos sekolah, namun subyek yang bersangkutan saat ini sedang duduk di bangku kelas XII SMA sehingga pihak sekolah memutuskan untuk tidak mengeluarkan subyek dan mengizinkan subyek untuk mengikuti ujian nasional. Pihak sekolah seolah tidak mempertimbangkan apakah sanksi yang diberikan dapat memberikan efek jera bagi para subyek, sekolah juga tidak menindak lanjuti peringatan yang telah dilakukan. Ketidaktegasan sanksi yang diberikan membuat ketiga subyek tidak ragu untuk mengulangi hal yang sama.

Ketiga subyek tetap ingin bermain *game online* meskipun sudah mendapat peringatan dari orang tua dan sekolah. Ketiga subyek melakukan berbagai hal

untuk dapat memenuhi keinginan mereka bermain *game online*, ada yang rela menahan lapar dan tidak jajan di sekolah, ada yang berani memakai uang iruan sekolah demi bermain *game*, berani mencuri uang orang tua secara diam-diam, berani berhutang pada pihak warnet, bahkan berani melakukan penipuan dengan modus tertentu, semua hal tersebut dilakukan demi dapat bermain *game online*. Ketiga subyek menyadari bahwa hal-hal yang mereka lakukan bukanlah suatu hal yang baik, namun mereka mengaku tidak merasa bersalah atas tindakan yang mereka lakukan. Mereka pun menyadari bahwa *game online* telah memberikan dampak buruk bagi kehidupan mereka di dunia nyata. Bagi prestasi belajar mereka di sekolah, bagi interaksinya dengan keluarga, serta bagi tubuh dan kesehatan mereka sendiri. Di warnet mereka terpapar asap rokok orang dewasa, bahkan kedua subyek mengaku menjadi perokok aktif sejak mereka duduk dibangku SMP. Dua subyek yang merupakan perokok aktif rela menghemat uang jajan, demi dapat merokok sambil bermain *game online*. Tidak jarang mereka rela berbagi rokok dengan sesama teman yang merokok. Namun, ketiga subyek seolah tidak peduli. Mereka merasa *game online* sebagai tempat mereka mendapatkan penghargaan dan mendapatkan pengakuan teman-teman sebaya.

Salah satu dampak buruk dari kecanduan mereka terhadap *game online* adalah menyebabkan mereka terlibat dalam perilaku delinkuen. Berdasarkan paparan bentuk-bentuk delinkuensi yang biasa dilakukan oleh ketiga subyek terkait dengan kegemarannya bermain *game online*, Peneliti melihat terdapat beberapa persamaan antar kasus delinkuensi yang dilakukan oleh subyek. Beberapa persamaan yang terlihat diantaranya adalah, kesamaan pada awal mula mengenal *game online*. Ketiga subyek mengaku mengenal *game online* dengan diawali oleh rasa ingin tahu yang kemudian berlanjut hingga saat ini. Selain itu, ketiga subyek juga sering bermain hingga lupa waktu bahkan hingga larut malam dan mengakibatkan penurunan prestasi mereka di sekolah karena terlalu banyak bolos. Bolos dari sekolah menjadi persamaan yang ditemukan oleh Peneliti dari ketiga subyek. Durasi waktu yang lama dalam bermain *game* juga menjadi persamaan yang ditemukan dari ketiga subyek dan ketiganya juga lemah dalam aspek pengawasan orangtua. Bentuk delinkuensi lain yang ditemukan Peneliti sebagai persamaan dari ketiga subyek adalah seringnyaa ketiga subyek

menggunakan kata-kata kasar ketika bermain *game online* dan kebiasaan ketiga subyek yang sering berbohong demi bermain *game online*.

Jadi, dalam hal ini Peneliti menyimpulkan bahwa proses seseorang anak menjadi gemar bemar pemain *game online* dan pada akhirnya menunjukkan gejala delinkuen bermuara pada lemahnya pengawasan orangtua. Berdasarkan studi terhadap tiga orang subyek penelitian, ketiganya memiliki orangtua yang hampir semuanya bekerja dari pagi hingga malam hari yang kemudian ini menyebabkan lemahnya kontrol atau pengawasan terhadap anak menjadi lemah serta tidak perhatiannya orangtua terhadap tumbuh kembang anak, yang kemudian hal ini diperburuk dengan adanya pengaruh *peer group* dalam proses pengenalan terhadap *game* itu sendiri.

Terkait dengan kasus pencurian serta penipuan yang berkaitan dengan *game online* hal ini terjadi karena adanya keterbatasan yang dihadapi subyek untuk bermain *game online* yang berbenturan dengan hasrat yang besar untuk dapat terus bermain *game online*. Sama halnya dengan kecanduan akan narkoba, pada tahap kecanduan maka pengguna akan menghalalkan segala cara untuk memperoleh kepuasan tersebut meskipun dilakukan dengan cara yang salah seperti melakukan pencurian terhadap uang orang tua serta melakukan penipuan. Berdasarkan hal tersebut Peneliti menyimpulkan bahwa kasus yang dilakukan oleh dua subyek yakni Aldi dan Bungtoy terjadi karena adanya dorongan pribadi serta adanya proses belajar melakukan penipuan karena Aldi sudah berkecimpung selama lebih dari lima tahun dalam permainan online.

BAB 5

ANALISIS

5.1. Proses Terpapar Anak terhadap Pengaruh *Game Online* yang Menyebabkan Delinkuensi

Peneliti akan mencoba menjelaskan proses terpaparnya anak pada faktor-faktor yang menyebabkan delinkuensi terkait kegemaran subyek bermain *game online*. Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi anak terpapar pengaruh delinkuensi akibat kecanduan pada *game online*.

5.1.1. Disorganisasi Sosial di Lingkungan Subyek

Lingkungan permukiman di sekitar warnet merupakan lingkungan permukiman dengan struktur yang cukup kompleks. Warga permukiman terdiri dari berbagai macam suku bangsa, diantaranya adalah Suku Bangsa Betawi, Jawa, Batak, Manado dan Sunda. Masyarakat di lingkungan permukiman di sekitar warnet, tergolong pada masyarakat dengan kelas ekonomi menengah ke bawah, dengan mata pencaharian utamanya adalah bekerja sebagai buruh di pabrik-pabrik atau industri di sekitar permukiman serta pekerjaan informal lainnya. Sebagian besar masyarakat tinggal di rumah kontrak atau rumah susun di sekitar warnet, serta rata-rata orangtua tua subyek hanya lulusan SMA dan secara umum pun orangtua dari anak-anak yang bermain di warnet hanya lulusan sekolah menengah atas, orangtua menganggap ketika anak bermain di warnet adalah hal yang baik karena anak dapat mengenal teknologi serta dianggap “pintar” dan melek teknologi karena rata-rata orangtua menganggap lebih baik bermain di warnet daripada bermain yang tidak jelas serta berpergian kemana-mana karena ketidaktahuan orangtua tentang penggunaan komputer yang terhubung dengan internet inilah yang menyebabkan anak dapat bermain dalam durasi yang lama

Selain itu, ketiga subyek berasal dari keluarga yang kedua orang tuanya bekerja mulai pagi hingga malam hari. Hal ini praktis mengakibatkan lemahnya komunikasi antara orang tua dengan anak, yang seharusnya menjadi salah satu bentuk kontrol. Hubungan keluarga dalam hal ini diukur dengan interaksi, kasih

sayang, pengawasan, dan disiplin yang diterapkan antara orang tua dan anak ketika perlindungan dan pengawasan terhadap anak lemah maka mengakibatkan anak menjadi korban yang selanjutnya mengarah pada delinkuensi

Publisher yang tidak mencantumkan batasan usia pada *game-game* tersebut (padahal *game-game* tersebut mengandung konten kekerasan) menunjukkan lemahnya kepedulian *publisher-publisher game* pada pengaruh *game* tersebut terhadap tumbuh kembang anak. Kondisi ini kemudian diperburuk oleh lemahnya pengawasan dan perlindungan orang tua atau masyarakat dan sekolah. Faktor pengawasan orang tua atau masyarakat dan sekolah yang lemah berdampak pula pada lemahnya kontrol sosial terhadap perilaku delinkuen anak-anak serta lemahnya sanksi-sanksi yang diberikan terhadap subyek. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara dengan subyek dimana terjadi pembiaran yang dilakukan orang tua ketika anak-anak dibiarkan bebas di ruang terbuka yaitu warnet yang dipenuhi oleh orang dewasa dan penuh dengan unsur dan nilai-nilai orang dewasa. Subyek terlihat bermain dalam durasi yang lama tanpa diawasi oleh orang tua, sekolah dan mengakibatkan anak-anak terpapar oleh budaya kekerasan baik di dunia nyata yaitu interaksi di warnet maupun interaksi di dunia virtual yaitu melalui media *game online*.

Sedangkan sekolah, berdasarkan keterangan subyek tidak tegas dan terkesan cuek terhadap perkembangan prestasi anak di sekolah. Ketiga subyek mengaku sering membolos sekolah namun sanksi yang diberikan sekolah hanyalah surat peringatan yang disampaikan kepada orang tua melalui anak, tidak ada tindak lanjut terhadap surat peringatan tersebut sehingga subyek terus mengulangi dan terus mendapat surat tanpa adanya sanksi tegas atau tindak lanjut dari pihak sekolah. Ketiga subyek juga mengeluhkan mengenai tidak menariknya kegiatan belajar mengajar yang membosankan serta guru yang kurang berinteraksi dengan murid membuat sekolah menjadi hal yang tidak menarik untuk para subyek serta sering tidak hadirnya guru membuka peluang subyek untuk membolos sekolah. Peneliti melihat karena ketiga subyek bersekolah di sekolah swasta menengah ke bawah membuat faktor disiplin tidak begitu diterapkan dengan baik oleh sekolah-sekolah tersebut.

Konsep *Family and Delinquency Prevention* menyebutkan bahwa banyak dari permasalahan delinkuensi mengarah pada peran pengawasan orang tua dan penegakkan disiplin yang sangat berpengaruh pada delinkuensi anak. Hal ini disebutkan Donald Fischer dalam penelitiannya bahwa pengawasan orang tua yang baik menjadi salah satu variabel yang berperan signifikan dalam menurunkan tingkat delinkuensi. Penelitian lain mengindikasikan bahwa remaja yang tidak mendapat pengawasan akan cenderung terlibat dalam masalah dibandingkan dengan remaja yang mendapat pengawasan baik (Agnew and Peterson, 1989; Simons et al., 2004). Selain itu, diperlukan pula peran aktif sekolah dan orang tua sebagai pihak yang bertanggung jawab pada tumbuh kembang anak. Pihak sekolah perlu menindak lanjuti surat peringatan misalnya mengundang orang tua siswa kesekolah atau dengan mendatangi rumah subyek dan berkonsultasi dengan pihak orangtua tentang kelanjutan pendidikan anak-anak mereka. Serta pengakuan dari subyek bahwa subyek bolos karena gurunya saat mengajar sangat monoton dan membuat dia bosan karena proses belajar mengajar menjadi tidak menyenangkan dan membuat subyek lebih baik pergi ke warnet

Keluarga dan sekolah menjadi pihak-pihak yang bertanggung jawab dalam upaya perlindungan anak sekaligus berperan sebagai agen sosialisasi bagi anak-anak yang turut memegang kendali pengawasan pada terjadinya fenomena anak yang kecanduan bermain *game online*. UU Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan anak menyebutkan beberapa hak anak yang terkait dengan fenomena anak yang kecanduan anak yang bermain *game online*, diantaranya hak untuk dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar serta, hak untuk memperoleh perlindungan dari perlakuan:

- g. diskriminasi;
- h. eksploitasi, baik ekonomi maupun seksual;
- i. penelantaran;
- j. kekejaman, kekerasan, dan penganiayaan;
- k. ketidakadilan; dan
- l. perlakuan salah lainnya.

Fenomena anak yang kecanduan bermain *game online* dalam durasi yang lama, menunjukkan lemahnya perlindungan anak oleh orang tua, wali, atau pihak sekolah dan pihak mana pun yang sebenarnya bertanggung jawab atas pengasuhan hal ini terlihat ketika orangtua menganggap anaknya ketika pergi ke warnet adalah hal positif agar dapat "melek" teknologi justru sebaliknya anak mendapatkan hal sebaliknya yaitu bahaya kecanduan *game online* dan efek-efek lainnya karena teknologi tidak selalu berdampak positif. Selanjutnya Orang tua maupun sekolah tidak menerapkan disiplin yang baik dalam memberikan sanksi bagi anak yang terlalu lama bermain *game online* bentuk disiplin ini adalah bentuk perlindungan dan pada akhirnya anak rentan menjadi korban *bullying* dalam permainan *game online* (mengabaikan tugas sekolah, mengabaikan kesehatan diri, serta mengabaikan masa depan). Pada kondisi lemahnya pengawasan orang tua serta pihak-pihak lain yang bertanggung jawab atas pengasuhan (dalam hal ini sekolah) anak akan mudah mendapat pengaruh dari luar (baik konten *game online* maupun interaksi dengan lingkungan di warnet) dalam penelitian ini Peneliti mengetahui bahwa pengaruh besar pada diri subyek berasal dari teman-teman sepermainan (*peer group*).

5.1.2. Adanya Pengaruh *Peer Group*

Bermain *Game online* muncul sebagai perilaku-prilaku yang dipelajari dan adanya stimulus orang lain baik melalui *peer group* dan orang lain yang mengajarnya. Kemudian terjadi interaksi antara anak, perilaku dan lingkungan serta minimnya pengawasan orangtua terhadap anak. Delinkuensi pada anak dapat disebabkan karena pengaruh lingkungan pola pengawasan orangtua yang lemah, dan hubungan dengan teman sebaya yang dapat menyebabkan anak tumbuh menjadi anak delinkuen ditambah lagi dengan faktor lemahnya pengawasan dan perlindungan terhadap anak oleh orang tua dan sekolah lemah maka anak akan mudah mendapat pengaruh buruk dari *peer group*

Subyek pada penelitian ini mengakui bahwa pihak yang paling berperan dalam memperkenalkan mereka pada *game online* adalah teman sebaya. Jika teman-teman mereka menyukai *game* tertentu kemungkinan besar mereka akan mencoba dan ikut memainkan permainan tersebut dan pada akhirnya subyek akan

berprilaku konformis dengan teman-teman sepermainan mereka. Selain itu kemungkinan bahwa anak terpapar faktor-faktor delinkuensi juga dipengaruhi oleh durasi mereka bermain *game online* dan lamanya waktu mereka berada di warnet.

Ketiga subyek mengakui bahwa mereka mengenal *game online* semula dari teman-teman sepermainan. Mulanya mereka menonton teman mereka bermain selanjutnya belajar bagaimana membuat ID, belajar membuat karakter dalam *game*, serta belajar mengenai aturan permainan. Kemudian ketika mereka berada pada tahap kecanduan, mereka sering (satu bulan hingga dua bulan dalam satu semester) membolos sekolah bersama dan bermain *game online* di warnet, bahkan salah satu subyek mengetahui cara-cara melakukan penipuan dalam permainan *game online* dengan melihat teman sepermainannya yang melakukan hal yang sama.

Teman sebaya juga membuat subyek nyaman untuk melakukan tindakan bolos sekolah karena tidak melapor ke orangtua subyek dan teman sebaya juga terkadang mengajak untuk bolos terhadap salah satu subyek dan bermain bersama ketika *online*, karena dengan teman sebaya yang mempunyai hobi yang sama akan membuat subyek betah berlama-lama di warnet hingga berjam-jam lamanya, dan ternyata teman sebaya di Aldi dan Adul mempunyai kesamaan yaitu teman rumah sekaligus teman di warnet ketika *online*

Pengaruh *peer group* tidak hanya sebatas itu karena teman sebaya juga mengajarkan cara menggunakan *cheat* untuk mengakali *game online* agar terus menang tanpa mempedulikan bahwa hal tersebut merugikan orang lain. Penggunaan *cheat* tersebut menghilangkan nilai-nilai sportivitas dan *fair play* dan tidak mendidik tentang kejujuran karena anak terlihat egois untuk selalu menang dalam permainan online, teman sebaya juga akan mengajarkan cara meng *hack* ID pemain lain untuk kepentingan diri sendiri dengan cara mengintip ketika pemain lain login atau dengan cara memasang *software* untuk melakukan pencatatan *password* misalnya dengan penggunaan *keylogger* untuk mengambil ID dan *password* untuk menjadikan hak milik pribadi atau dengan menjualnya ke pemain lainnya dengan harga yang cukup mahal bila level tinggi dan hal ini dianggap melanggar hukum sesuai dengan pasal 30 ayat 1,2 dan 3 karena pemain

mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik Orang lain, dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik, dan dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan.

Faktor lainnya adalah mengapa subyek bermain dalam durasi yang lama adalah adanya keinginan untuk diakui oleh teman sebaya bahwa dia lebih hebat dibandingkan dengan teman-temannya dan ini menjadikan subyek ingin terus bermain-dan bermain untuk mengasah kemampuannya dan untuk menunjukkan eksistensinya dalam pergaulan dan hal ini dijelaskan oleh teori yang dikemukakan oleh Yee

Bermain *game online* dalam waktu lama dapat dimotivasi oleh berbagai faktor. Yee (Dimitri, et. al. 2008: 996) mengidentifikasi adanya lima faktor yang memotivasi seseorang untuk bermain *game*, yakni *relationship*, *manipulation*, *immersion*, *escapism*, *achievement*. Dalam penelitian ini, berdasarkan pengakuan tiga orang subyek yang diwawancarai, Peneliti mengidentifikasi bahwa motivasi bermain *game* yang terlihat pada subyek penelitian adalah motivasi *escapism* dan *achievement*. Motivasi *escapisme* dalam penelitian ini, ditemukan pada subyek Aldi yang bermain dalam durasi yang lama dengan alasan untuk menghilangkan stress karena masalah yang menimpa keluarganya. Aldi mengeluhkan bahwa ayahnya sering mengkonsumsi minuman keras. Aldi pun bercerita dalam wawancara tak terekam bahwa ayah dan ibunya selalu bertengkar dan ini membuat Aldi berusaha mencari pelarian dengan bermain *game online*. Aldi berpikir bahwa dirinya merasa lebih nyaman di dunia *online* dibandingkan dengan kehidupannya di dunia nyata.

Ketiga subyek dalam penelitian ini bermain dengan durasi yang lama (berkisar 6-12 jam setiap harinya) dengan alasan untuk menghilangkan stress. Sebagai bentuk pelarian, anak-anak bermain *game online* karena bagi mereka bermain *game online* adalah suatu aktivitas yang menyenangkan. Menurut mereka ketika bermain dijadikan pelarian untuk menghindari masalah dalam dunia nyata, maka hal ini menunjukkan bahwa anak-anak telah berada pada tahap *escapism*. *Escapism* adalah bentuk motivasi untuk lari dari kehidupan sehari-hari dan tidak

bisa menerima kenyataan dengan masuk ke dalam kesibukan atau dunia lain atau dalam kasus ini seperti dunia *game*. Sedangkan motivasi *achievement* terlihat pada ketiga subyek tersebut dimana mereka lebih mengutamakan status karakter dalam permainan dan mereka ingin menjadi yang terbaik ketika dalam permainan terutama di lingkungan warnet dan di dunia virtual, peneliti melihat hal tersebut ketika subyek lebih mengutamakan karakter status *Kill Death* dan item-item mahal.

Berdasarkan motivasi tersebut, individu atau anak yang mulanya hanya bermain *game online* untuk mengisi waktu luang, kemudian mereka merasa nyaman dalam bermain *game online*. Pada akhirnya motivasi bermain *game online* yang semula hanya untuk mengisi waktu luang pun berubah menjadi suatu kebutuhan dan kecanduan bermain *game online*. Keinginan terus bermain disini dipahami sebagai bentuk masalah sosiologis dimana peran dari subyek tidak terlepas dari hal-hal yang berkembang di luar permainan itu sendiri. Adiksi pada subyek terjadi dikarenakan bentuk perubahan dalam kehidupan nyata pada para subyek adalah bagaimana mereka ternyata sulit berinteraksi kembali ke dunia nyata karena yang mereka pikirkan hanya bermain dan bermain. Hal ini sebetulnya diakibatkan oleh seringnya mereka harus *online* dan bagaimana akhirnya mereka kehilangan waktu untuk memperhatikan hal-hal yang lain seperti sekolah, belajar dan berkomunikasi dengan orangtua. Setelah berada pada tahap tersebut, anak-anak penyuka *game online* kemudian akan menunjukkan gejala-gejala kecanduan *game online*, seperti halnya yang pernah dipaparkan Peneliti dalam bab kerangka pikir. Gejala yang menjadi tolok ukur seorang anak telah berada pada tahap kecanduan bermain *game online* adalah *dependence* dan *withdrawal* (Yee, 2003).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap ketiga subyek penelitian maka diketahui bahwa ketiga subyek telah berada pada tahap kecanduan. Subyek penelitian mengaku ingin dapat terus menerus bermain *game online*, bahkan rela menyisihkan uang saku mereka dan rela tidak makan pada jam istirahat sekolah demi bermain *game online*. Anak-anak dengan gejala ini menunjukkan bahwa mereka berada pada tahap *dependence* bahkan peneliti juga melihat fenomena yang menarik dimana anak-anak seumuran sekolah dasar banyak mengumpulkan

kertas *billing voucher* sisa orang lain dan mencoba-coba ketika suasana warnet sepi dan pasti terjadi di komputer yang jarang dilihat oleh operator, peneliti bertanya kepada anak-anak tersebut dan jawaban dari mereka adalah keberuntungan untuk mendapatkan sisa waktu dan karena tidak mempunyai uang . Dampak selanjutnya dari kegemaran ketiga subyek pada *game online* tersebut adalah penarikan diri atau *withdrawal* yakni ketika ketiga subyek merasa tidak lagi berkomunikasi baik dengan orang tua mereka dan tidak lagi memikirkan perkembangan prestasi mereka di sekolah, dibuktikan dengan seringnya ketiga subyek membolos sekolah demi bermain *game*. Hal ini menjadi gejala penarikan diri dari kecanduan subyek terhadap permainan *game online*. Gejala penarikan diri ini menunjukkan bahwa subyek telah kecanduan bermain *game online*.

5.1.3. Lingkungan Warnet (*Game Center*) yang Mendukung

Proses yang membuat anak menjadi delinkukensi ketika bermain dalam durasi yang lama tidak terlepas dari faktor lingkungan warnet peneliti melihat hal ini juga mendukung dalam membuat anak menjadi delinkuensi ketika warnet menjadi tempat hiburan yang paling utama bagi anak-anak dan suasana warnet yang mendukung untuk melakukan bolos sekolah maka akan membuat subyek merasa warnet lebih nyaman dibandingkan tempat dia sekolah dan lebih nyaman dibandingkan rumah sendiri. Warnet menyediakan konten *game online*, koneksi yang cepat dan stabil mendukung untuk berlama-lama di warnet serta spesifikasi komputer yang nyaman membuat anak-anak betah berlama-lama dalam bermain *game online*, warnet juga menjadi tempat bertemu para pemain yang mempunyai hobi yang sama. Dengan adanya *game online* yang semakin marak dan digemari oleh anak-anak maka banyak warnet yang membuka 24 Jam Nonstop, dengan fasilitas ruangan yang ber AC dan bebas merokok, yang buka selama 24 jam non stop, tarif yang relatif terjangkau (Rp1500-Rp2500/jam), dan lokasi strategis, memberikan kemudahan bagi setiap orang termasuk anak-anak untuk dapat mengakses internet terutama *game online* dan ini menimbulkan ekses negatif terutama terhadap anak-anak penggemar *game*.

Hadirnya warnet yang buka hingga 24 jam non stop ketika anak mempunyai ikatan yang lemah dan pengawasan orang tua yang kurang, maka

anak-anak mungkin akan bermain setiap hari bahkan menjadikan warnet sebagai rumah kedua, peneliti melihat hal ini sebagai hal yang mengkhawatirkan dimana di daerah peneliti, warnet banyak yang buka 24 jam dan dipenuhi oleh anak – anak seumuran subyek dimana warnet-warnet tersebut menjadi ajang tempat berkumpul dari berbagai usia dan seharusnya anak tidak berada di tempat tersebut ketika anak tidak pada jam yang tepat. contohnya ketika larut malam dan jam sekolah

Pemilik maupun pengelola Warnet juga tidak membuat aturan yang jelas tentang anak-anak yang bolos sekolah peneliti melihat hal ini hampir terjadi di semua warnet yang berada di daerah tempat dilakukannya penelitian. Pada warnet-warnet tersebut tidak terdapat larangan bagi anak yang membolos sekolah maupun aturan terkait dengan jam bermain maksimal bagi pelajar. Tidak terdapat aturan baik tertulis maupun aturan tidak tertulis mengenai hal tersebut. Seolah yang diutamakan oleh pemilik atau pengelola warnet hanyalah uang yang dibayarkan oleh pelanggan tersebut.

Peneliti juga melihat ketika hampir pukul 23.30 terkadang banyak orangtua yang mencari anaknya namun anak-anak tersebut tidak ditemukan di warnet yang peneliti teliti. Kejadian ini sering terjadi dimana banyak orangtua mencari anaknya ketika sudah larut malam. Peneliti melihat adanya sikap pembiaran dari orang tua yang membiarkan anak-anaknya bermain di warnet dalam durasi yang lama, sebab ada pandangan dari orang tua bahwa bahwa mungkin anak mereka akan lebih pintar dan ”melek” teknologi ketika bermain di warnet. Bagi Peneliti orangtua perlu merubah pandangan tersebut karena terdapat bahaya laten dari kecanduan *game online* yang dapat menimbulkan efek-efek lainnya dan akan membuat anak cenderung berperilaku delinkuen ketika bermain *game online* dalam durasi yang lama.

Uraian-uraian tersebut membuat proses anak menjadi delinkuen menjadi lebih cepat karena terdapat proses kemudahan dalam memperoleh akses untuk bermain *game online*. peneliti ketika melakukan observasi ke warnet sekitar dan warnet yang peneliti teliti mayoritas dipenuhi anak-anak berbagai usia.

5.2. Pengaruh Negatif *Game Online* yang Menyebabkan Delinkuen

5.2.1. Bentuk-bentuk Delinkuensi yang dilakukan Subek terkait Kecanduan Bermain *Game Online*

Selain berperan dalam mengenalkan *game online* pada subyek, *peer group* pun berperan dalam menguatkan nilai-nilai yang tertanam di dalam warnet dalam diri anak yang selanjutnya memotivasi anak untuk dapat terus meningkatkan kemampuannya dalam bermain *game online*. Hal ini terjadi pada Aldi yang mengaku sering melakukan penipuan di *game online* dengan berpura-pura sebagai pemain perempuan¹¹ demi mendapatkan keuntungan-keuntungan yang menunjang permainannya. Aldi mengaku bahwa dirinya termotivasi ketika melihat teman sepermainannya berhasil melakukan penipuan dengan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan hasil penipuan yang ia peroleh.

Berbeda dengan Aldi, Bungtoy mengaku sering mencuri uang orang tuanya secara diam-diam, demi bermain *game online*. Jumlah uang yang dicuri oleh Bungtoy memang tidak terlalu besar, yakni berkisar antar Rp5.000-Rp10.000. Namun hal ini kerap Bungtoy lakukan ketika ia ingin bermain *game online* sedangkan ia sedang tidak memiliki uang untuk bermain. Padahal Bungtoy sudah diberikan uang saku sebesar Rp 25.000 setiap harinya. Namun Bungtoy tetap merasa uang tersebut kurang karena Bungtoy tidak merasa puas bermain dengan uang tersebut. Bungtoy pun mengaku sempat memakai uang iuran sekolahnya sebesar Rp 230.000,- demi bermain *game online*. Bungtoy pun pernah berusaha mengelabui kedua orang tuanya dengan men *scan* dan mem *print* kwitansi iuran sekolah.

Hal-hal tersebut menunjukkan bentuk-bentuk delinkuensi yang dilakukan para subyek terkait dengan kegemaran mereka dalam bermain *game online*. Beberapa delinkuensi yang dilakukan seperti halnya melakukan pencurian bolos sekolah, berulang-ulang mengabaikan perintah orang tua, berulang-ulang kabur dari rumah, dan berulang-ulang mengkonsumsi minuman memabukan, dan melakukan kenakalan serta penipuan dalam istilah Kriminologi dapat digolongkan

¹¹ Aldi sengaja membuat akun *facebook* dengan karakter perempuan dan memberikan nomor telepon selular (dengan sebelumnya meminta teman perempuannya untuk berperan sebagai karakter perempuan yang Aldi mainkan) demi menunjang aksi penipuannya di dunia *game online*.

pada *status offenses* yakni ketika hal-hal tersebut dilakukan oleh orang dewasa, hal tersebut dianggap wajar, namun ketika hal-hal tersebut dilakukan oleh anak-anak maka dikategorikan sebagai penyimpangan, kenakalan (Bernard, 1992; Flowers, 1990 dalam Weis, dalam Bynum, Jack E., & William E. Thomson, 2007: 10).

Kecanduan terhadap *game online* ini yang kemudian menyebabkan anak menjadi delinkuen, mau pun menyebabkan menurunnya prestasi belajar subyek di sekolah. Seluruh subyek secara tidak langsung mengakui bahwa mereka telah teradiksi dan mereka berusaha untuk tetap menjaga eksistensi mereka di dalam permainan. Hal ini adalah bentuk pelemahan terhadap pemikiran para subyek dimana pemikiran mereka menjadi tergantung pada konsumsi akan kesenangan dan adiksi ini menjadikan anak akan menjadi delinkuensi dimana anak akan terus-menerus mengkonsumsi *game* tersebut dan karena mengkonsumsi itu membutuhkan biaya maka anak akan cenderung melakukan tindakan-tindakan yang merugikan seperti mencuri uang orangtua, melakukan penipuan. Anak-anak (khususnya subyek penelitian) dapat dengan mudah mempelajari teknik-teknik atau cara untuk dapat mendukung kegiatan mereka bermain *game online*. Hal ini mereka pelajari dari pergaulan yang terjalin di warnet. Di warnet, anak-anak akan bertemu dengan banyak orang dari berbagai kalangan usia. Dengan adanya interaksi yang terjalin di lingkungan warnet, khususnya interaksi anak dengan *peer group* maka proses belajar teknik-teknik demi melanggengkan keinginan untuk terus bermain dapat dijelaskan dengan teori Sutherland mengenai *Differential Association* pada preposisi nomor 2, 4 dan 9, yakni sebagai berikut:

- 4) Tingkah laku jahat dipelajari dalam suatu interaksi melalui proses komunikasi (baik verbal, isyarat maupun sikap). Hal ini ditunjukkan pada perilaku ketiga subyek penelitian. Baik Adul, Aldi, maupun Bungtoy ketiganya mengakui bahwa mereka kerap kali mengeluarkan kata-kata kasar untuk mengekspresikan kekesalan maupun keberhasilan mereka dalam permainan (Hasil wawancara dengan subyek pada tgl 13-05-2012). Kata-kata yang mereka gunakan relatif sama, hal ini menunjukkan adanya pengaruh interaksi yang terjalin di

warnet dalam mempengaruhi perubahan sikap agresif yang ditunjukkan dengan penggunaan kata-kata kasar, saat bermain *game online*.

- 5) (Tingkah laku jahat) yang dipelajari termasuk teknik/cara melakukan kejahatan, petunjuk/arah khusus dari motif, dorongan, rasionalisasi, dan sikap. Preposisi ini dapat dibuktikan dengan melihat bentuk delinkuensi yang biasa dilakukan oleh Aldi. Aldi mengaku bahwa dirinya kerap kali melakukan penipuan saat bermain *game online* dengan berpura-pura sebagai perempuan agar dapat merayu pemain laki-laki demi mendukung permainannya. Aldi mengaku bahwa dirinya belajar dari seorang teman mengenai teknik-teknik melakukan penipuan. Teknik-teknik penipuan tersebut diajarkan kepada Aldi melalui *chatting* dengan temannya dan melihat teman-temannya di warnet. (Hasil wawancara dengan Aldi pada tgl 12-05-2012)
- 6) Meskipun tingkah laku jahat merupakan ekspresi kebutuhan dan nilai-nilai umum, tingkah laku jahat tidak dapat dijelaskan oleh kebutuhan dan nilai-nilai umum tersebut karena tingkah laku jahat juga merupakan ekspresi kebutuhan nilai-nilai yang sama. Dalam hal ini kebutuhan dalam teori tersebut dianalogikan sebagai kebutuhan para subyek untuk dapat bermain *game online*. Sebab ketiga subyek mengaku setidaknya mereka akan menghabiskan waktu enam jam setiap harinya untuk bermain *game online*. Ketika kebutuhan bermain *game online* tidak sejalan dengan ketersediaan faktor penunjang (yakni uang dan waktu) maka para subyek melakukan berbagai cara untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Untuk mengatasi keterbatasan uang, Bungtoy rela memakai uang iuran sekolah, dan mencuri uang orang tuanya, demi bermain *game online* (Hasil wawancara dengan Bungtoy pada 13-05-2012). Dan Aldi melakukan penipuan agar dapat terus bermain *game online* (Hasil wawancara dengan Aldi pada 13-05-2012). Sedangkan untuk mengatasi keterbatasan waktu, ketiga subyek rela berbohong pada orang tua dan membolos dari sekolah untuk dapat bermain *game online* lebih lama. Adul dan bung toy mengaku pernah dua kali mendapat surat peringatan dari sekolah yang memperingatkan

bahwa dirinya akan dikeluarkan dari sekolah jika terus menerus membolos dari sekolah (Hasil wawancara dengan Adul pada 13-05-2012). Semua hal tersebut dipelajari oleh subyek melalui interaksi yang terjalin dengan *peer group*.

5.2.2. Dampak Bermain *Game Online* bagi Subyek

Berbagai bentuk delinkuensi tersebut, beberapa diantaranya dapat menempatkan anak pada posisi korban terjadinya *cyber bullying*. Misalnya saja Aldi yang sering melakukan penipuan dalam permainan *game online*, dalam hal ini Aldi berperan sebagai pelaku, namun secara bersamaan anak-anak lain akan rentan pula menjadi korban dari penipuan Aldi atau oknum lainnya. Selain itu, bentuk *cyber bullying* lain yang dapat terjadi pada anak-anak yang bermain *game online* adalah, anak-anak akan mendapatkan cemooh atau caci maki (dengan kata-kata kasar) dari pemain satu tim ketika anak tersebut adalah pemain baru dan skillnya berada di bawah rata-rata sebab pemain dengan skill yang masih di bawah rata-rata akan menjadi sasaran empuk bagi tim lawan dan menjadi beban bagi timnya sendiri. Saat itulah terjadi *cyber bullying* (dalam bentuk caci maki dan cemooh dengan kata-kata kasar terkait SARA) bagi pemain tersebut. Hal ini terutama terjadi pada permainan Dota dan HoN. Hal ini dianggap sebagai hal yang dilarang sesuai dengan yang tercantum pada Pasal 28 Ayat 2 UU Nomor 11 Tahun 2008 yang menyatakan melarang *Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA)*. Contohnya dengan menghina nabi dalam agama tertentu serta mengolok-olok Tuhan dari agama tertentu dan untuk masalah ras biasanya sering terjadi terhadap suku tionghoa dengan meledek sering makan babi, dan penggunaan bahasa yang menghina dengan menggunakan istilah-istilah menghina menggunakan istilah *Chinese*.

Selain *cyber bullying*, terjadi pula *traditional bullying* pada pemain anak-anak. *Traditional bullying* yang biasa terjadi di Pandawa.net diantaranya adalah ketika anak-anak bermain bersama di warnet, kemudian terdapat salah seorang anak dengan skill di bawah rata-rata karena baru bermain, dan apabila anak

tersebut menyebabkan kekelahan bagi timnya maka anak tersebut akan mendapat cemooh dan caci maki dengan kata-kata kasar dari teman-temannya. Hal ini terjadi secara langsung (*face to face*), sebab mereka berada pada warnet yang sama dan hal ini telah dianggap biasa oleh anak-anak, padahal kata-kata kasar yang digunakan tidak sepatutnya diungkapkan oleh anak-anak.

Terkait dengan bentuk *bullying* tersebut, baik *cyber bullying* maupun *traditional bullying* pelaku tidak dapat menyerang secara fisik, namun lebih kepada psikis sang korban. Hal ini tentu berdampak buruk pada perkembangan anak. Anak akan cenderung melakukan hal yang sama ketika mereka telah memiliki skill permainan yang lebih baik. Hal ini terjadi seperti siklus dalam permainan *game online*. Sehingga selain anak selain rentan menjadi delinkuen, anak pun rentan untuk menjadi korban *cyber bullying* padahal hal ini sudah dilarang dalam UU Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pada Pasal 27 yang menyebutkan “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik”.

Dampak lain adalah timbulnya gejala penarikan diri (*withdrawal*) pada para subyek. Ketiga subyek mengakui bahwa aktifitas bermain *game online* ini telah mengganggu aktifitas mereka di kehidupan nyata khususnya mempengaruhi aktivitas sekolah para subyek dan interaksi dengan keluarga serta lingkungan sekolah. Akibat penarikan diri tersebut para subyek mengabaikan aktivitas-aktivitas yang lebih utama dan lebih memilih untuk bermain *game online* dalam durasi yang lama yakni enam hingga 12 jam per hari hal ini menyebabkan kehilangan orientasi hidup. Hal ini memberikan dampak kepada para subyek diantaranya adalah:

- 1) Penurunan prestasi belajar, Adul mengaku akan sempat mendapat surat peringatan dua kali dari sekolahnya yang berisi bahwa peringatan bahwa dirinya akan dikeluarkan dari sekolah apabila terus membolos dari sekolah ditambah lagi ketiga subyek pasti akan lelah ketika

belajar dan terlihat subyek juga jarang belajar karena bermain dalam durasi yang lama.

- 2) Penurunan kualitas hubungan dengan keluarga karena lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online*. Ketiga subyek mengakui kualitas komunikasi yang buruk antara mereka dengan orang tua mereka menjadi penyebab sekaligus dampak dari kecanduan bermain *game online*.
- 3) Timbulnya kebiasaan berbohong demi bermain *game online*. Hal ini diakui oleh ketiga subyek, mereka mengaku bahwa mereka sering berbohong kepada orang tua, untuk dapat memperoleh tambahan uang maupun waktu untuk bermain *game online*.
- 4) Melakukan pencurian kecil-kecilan dengan nominal yang kecil demi memenuhi hasrat bermain *game online* ketika tidak punya uang. Hal ini menjadi salah satu cara yang dilakukan subyek untuk mengatasi keterbatasan uang dengan keinginan bermain *game online* yang tidak terbendung. Selain mencuri uang subyek pun terkadang berhutang kepada temannya serta warnet, hal ini dilakukan oleh Bungtoy
- 5) Gangguan kesehatan karena pola hidup yang tidak teratur (bermain dalam durasi yang lama, bahkan tidak tidur ketika ada paket murah, pola makan yang tidak teratur dan tidak memperhatikan kebersihan tubuh serta terpapar oleh asap rokok, serta ruangan yang bising karena speaker). Hal ini jelas dialami oleh ketiga subyek. Lingkungan warnet yang penuh dengan asap rokok, ditambah dengan durasi mereka berada di warnet pada waktu yang lama, serta melewatkan waktu makan, dan mengurangi waktu tidur, tentunya akan memberikan dampak baik pada kesehatan subyek baik gangguan kesehatan jangka pendek maupun gangguan kesehatan jangka panjang.

Hal-hal tersebut telah dialami oleh ketiga subyek. Data ini diperoleh Peneliti berdasarkan hasil wawancara dengan ketiga subyek Penelitian. Pada tahap kecanduan, para subyek juga akan mengalami modifikasi perilaku jangka pendek,

seperti halnya yang dipaparkan oleh Yee (2007) perubahan perilaku verbal dapat diamati dengan melihat pilihan kata yang digunakan dan kebiasaan berbohong. Pilihan kata yang digunakan oleh subyek tergantung pada jenis *game* yang mereka mainkan contohnya ketika bermain *game* yang bersifat kompetitif seperti halnya HoN dan PB maka kata-kata kasar yang biasa digunakan diantaranya ‘anj*ng’, ‘bab*’, ‘bangs*t’, ‘t*i’, idiot, ‘be*o’, ‘t*lol’, serta istilah-istilah lain yang hanya dimengerti oleh komunitas *game online*, seperti ‘GG’, ‘AFK’ ‘Hode’ dan lain-lain. Hal ini diakui oleh ketiga subyek yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan dalam penggunaan bahasa sehari-hari di rumah dan disekolah, yang berbeda dengan bahasa yang digunakan ketika mereka bermain *game* di warnet juga mempengaruhi kebiasaan mereka untuk berbohong.

Selain perubahan perilaku verbal, pengaruh *game online* terhadap perilaku anak pun mempengaruhi agresifitas anak sebagai efek jangka panjang dari bermain *game online* dalam jangka waktu yang lama dan berkelanjutan. Dalam penelitian ini, dua orang subyek memainkan jenis *game online* yang mengandung unsur kekerasan. Jenis permainan tersebut adalah *game Heroes of New Earth* dan *Point Blank*. Kedua *game* tersebut bersifat kompetitif dan banyak mengandung unsur kekerasan. Dalam permainan tersebut anak-anak harus berhasil membunuh banyak lawan bermain, untuk mendapatkan poin yang tinggi serta memperoleh status karakter yang baik.

Anak-anak yang bermain dalam permainan ini masing-masing ingin mendapatkan gelar *God Game* (GG) dan Pro yakni gelar yang diberikan pada pemain yang ahli memainkan satu jenis permainan. Pada durasi waktu bermain yang lama, maka memungkinkan anak-anak mempelajari kekerasan melalui beberapa tahapan mekanisme, yakni pertama anak akan mempelajari, kemudian berlatih, dan terjadi otomatisasi dari struktur kognitif. Dengan demikian tidak menutup kemungkinan anak tumbuh menjadi pribadi dengan tingkat agresifitas yang tidak stabil. Mekanisme seperti ini sebelumnya telah ditemukan pada kasus anak-anak yang terbiasa menonton tayangan kekerasan melalui televisi. Selain itu, dalam kedua jenis *game* tersebut *publisher game* tidak mencantumkan batasan usia sehingga seluruh pemain dari berbagai kalangan usia dapat memainkan permainan ini.

Uraian tersebut menggambarkan betapa lemahnya perlindungan pihak-pihak yang bertanggung jawab pada pengasuhan anak (dalam hal ini orang tua, sekolah, dan *publisher game online*) terhadap hak-hak anak untuk tumbuh berkembang dengan baik, serta berhak mendapat perlindungan dari kekerasan (dalam hal ini adalah *cyber* dan *traditional bullying*). Kondisi lemahnya perlindungan dan pengawasan terhadap anak ini menempatkan anak pada posisi sebagai korban. Anak mengalami kekerasan, prestasi belajar anak menurun, anak mendapat pengaruh buruk sehingga tumbuh menjadi pribadi yang buruk, agresif dan berperilaku delinkuen. Orang tua, sekolah, *publisher game online* warnet dan *game center* yang buka hingga 24 jam seharusnya menyadari peran mereka dalam mempengaruhi tumbuh kembang anak. Lemahnya kontrol sosial terutama dari keluarga ditambah dengan pengaruh *peer group* menjadi hal yang paling berpengaruh dalam fenomena delinkuensi terkait dengan kecanduan anak pada *game online*.

Dengan demikian maka kecanduan terhadap *game online* telah memberi dampak buruk pada anak dan turut juga berpengaruh pada kehidupan nyata ketiga subyek. Mereka rela melepaskan prioritasnya di dunia nyata, yakni sekolah mereka demi bermain *game online*. Cara-cara yang mereka lakukan adalah dengan membolos dari sekolah, dan justru pergi ke warnet pada jam sekolah. Hal ini juga mendorong subyek untuk berbohong kepada orangtua agar dapat memenuhi hasrat bermain, yang kemudian berdampak pada kurangnya interaksi dengan keluarga.

Ketika subyek sudah merasa sulit untuk berkomunikasi atau jarang berkomunikasi dengan orangtua, Maka subyek akan mudah berbohong untuk memenuhi hasrat mereka untuk bermain *game*. Serta mereka akan terbiasa menggunakan kata-kata kasar yang tidak pantas dikeluarkan untuk anak seusianya sebagai akibat dari interaksi dengan berbagai usia dan anak yang terjalin di warnet. Subyek juga terpapar oleh konten-konten kekerasan dan konten-konten yang berbau pornografi dan unsur seksualitas yang begitu tinggi (terlihat dari karakter perempuan *game* yang ada di *game PB* dan *HoN*) yang tidak selayaknya di konsumsi oleh anak-anak apalagi dimainkan oleh anak-anak yang belum memenuhi batasan umur seharusnya.

BAB 6

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

6.1. Kesimpulan

Fenomena *game online* di Indonesia merupakan hal yang sangat menarik sekaligus mengkhawatirkan. Adanya *game online* tersebut, memunculkan fenomena baru yakni munculnya warnet dan *game center* 24 jam. Para pemain khususnya anak-anak yang bermain dalam durasi yang lama dalam bermain bahkan biasa disebut dengan “*Extreme Gamer*” dalam kajian ini memperlihatkan fenomena yang sebenarnya merupakan bentuk kegiatan mencari kesenangan dan untuk menghilangkan *stress*, dan dalam perkembangannya menjadi hal yang mengkhawatirkan khususnya ketika ketika anak berada pada tahap terpapar dalam durasi yang lama. Anak-anak yang terpapar bermain *game online* rela mengorbankan banyak hal mulai dari mengorbankan uang saku demi bermain *game online*, rela membolos sekolah, mencuri uang orangtua, berbohong, melakukan penipuan, kehilangan motivasi belajar, membuat orang terisolir dan menganggap permainan adalah bagian terpenting dari hidupnya. Penelitian ini menemukan bahwa:

1. Anak yang terpapar pengaruh buruk *game online* disebabkan lemahnya pengawasan orangtua yang menyebabkan subyek kemudian dapat bersentuhan dengan internet dan pada akhirnya subyek untuk ingin terus bermain *game online*. Lemahnya kontrol atau pengawasan orang tua dikarenakan orang tua ketiga subyek yang tidak memahami betul mengenai dampak buruk dari *game online*. karena anggapan umum orang tua ketika anak di warnet maka anak akan lebih pintar dan seharusnya merubah paradigma tersebut.
2. Kondisi terpapar selanjutnya diperburuk dengan adanya pengaruh *peer group* sebagai hasil interaksi dengan teman sebaya (khususnya ketika di warnet) adalah sederet faktor yang mendorong anak menjadi delinkuensi terkait dengan kegemarannya bermain *game online*.
3. Bentuk delinkuensi terkait dengan kegemarannya bermain *game online* yang ditemukan pada ke tiga subyek adalah cenderung dilatarbelakangi

oleh keterbatasan materi terutama keuangan. Sebab berbeda dengan pemain game dewasa, anak belum memiliki penghasilan pribadi sedangkan untuk dapat bermain *game online* dibutuhkan biaya maka untuk memenuhi kebutuhan mereka bermain game, anak akan cenderung melakukan tindakan-tindakan yang merugikan seperti mencuri uang orangtua, melakukan penipuan dan berbohong.

4. Anak pun belum memiliki rasionalitas yang tinggi terutama terkait apa yang harus mereka terima. Bagi ketiga subyek, *game online* memang merupakan bagian utama dari kehidupan mereka. Peneliti bisa melihat hal ini melalui rutinitas yang mereka jalani sehari-hari yakni ketika ketiga subyek selalu berada di warnet pada jam sekolah. Ketiga subyek menganggap sekolah menjadi prioritas nomor dua jika dibandingkan dengan bermain *game online*. Hal ini tidak mengherankan bagi Peneliti, sebab pada kondisi anak pada tahap tersebut, anak akan bermain game dalam durasi yang lama, dan secara langsung akan mengganggu kehidupan mereka di dunia nyata maka yang selanjutnya terjadi adalah gangguan terhadap kehidupan mereka di dunia nyata karena sebagian dari mereka bahkan harus melepaskan prioritasnya di dunia nyata seperti mengabaikan kewajibannya sebagai pelajar, serta rela berbohong kepada orang tua yang selanjutnya meminimalisasi komunikasi yang terjalin antara orang tua dengan anak.

Hal di atas jelas menggambarkan bahwa ternyata terdapat kerentanan bagi anak yang bermain *game online* untuk menjadi delinkuen juga anak rentan menjadi korban (korban kekerasan, *traditional bullying dan cyber bullying*). Dalam hal ini Peneliti berusaha menekankan bahwa peran kontrol terhadap seseorang anak agar tidak terlanjur terpapar bermain game dipegang oleh keluarga, yang juga berperan sebagai salah satu agen sosialisasi. Sedangkan lemahnya kontrol atau pengawasan dari keluarga terhadap anak akan mempermudah masuknya pengaruh negatif dari *peer group* yang memegang peran memperkenalkan *game online* kepada subyek. Sayangnya permainan yang diperkenalkan pun bukanlah permainan yang khusus dapat dimainkan oleh anak, melainkan permainan yang

sarat akan kekerasan, seperti HoN atau PB. Oleh karena itu dalam hal ini menurut Peneliti, keluarga adalah pihak yang dapat membatasi terpapar game tersebut.

6.2. Rekomendasi

1. Perlu adanya sosialisasi terhadap Keluarga dan sekolah dan pengawasan konten *game online* di Indonesia dan penggunaan batasan umur dalam pembuatan ID Game,
2. Perlu adanya pengaturan jam buka warnet dan jam tutup warnet dan pengelola harus selektif dalam menentukan jam bermain anak-anak sekolah. serta seharusnya warnet dan *game center* tidak buka 24 jam karena menurut pendapat peneliti hal ini memunculkan ekkses negatif terutama anak-anak yang kurang pengawasan pasti akan terus bermain untuk memuaskan hasratnya
3. Perlu adanya peran aktif dari orang tua dalam pengawasan dan perlindungan bermain *game online* karena anggapan orang tua ketika anak di warnet maka anak akan lebih pintar dan seharusnya merubah paradigma tersebut dan orang tua adalah faktor penentu terutama dalam membatasi waktu bermain karena hanya keluarga dan orangtua yang bisa mencegah dari ekkses negatif *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Bynum, Jack E., & William E. Thomson. (2007). *Juvenile Delinquency: A Sociological Approach Seventh Edition*. USA: Pearson Education Inc.
- Clark, Neils and P. Shavaun Scott. (2009). *Game Addiction: Experience and the Effect*. North Carolina, and London: McFarland & Company, Inc., Publishers Jefferson.
- Dovey, Jon and Helen W. Kennedy. (2006). *Game Culture: Computer Games as New Media*. UK: Open University Press.
- Guntarto. (2006). *Bertarung dengan Game Online*. Jakarta: Yayasan Pengembangan Media Anak.
- Mustofa Muhammad. *Kriminologi: Kajian Sosiologi Terhadap Kriminalitas Prilaku Menyimpang dan Pelanggaran Hukum Bekasi*: Sari Ilmu Pratama
- Neuman, Lawrence. (1997). *Social Research Methode: Qualitative Approach*. Boston: Alyn and Bacon.
- Olweus, D. (1993). *Bullying at School: what we know and what we can do*. Oxford: Blackwell
- Shoemaker, Donald J. (2009). *Juvenil Delinquency. United States*: by Rowman & Littlefield Publishers, Inc.
- Shoemaker, Donald J. (2010) *Theories Of Delinquency: An Examination of Explanations of Delinquent Behavior*. New York: Oxford University Press
- Sunarto, Kamanto. (2004). *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Supatmi, Mamik Sri dan Herlina Permatasari. (2007). *Dasar-dasar Teori Kriminologi*. Jakarta: PTIK Press.
- Suyanto, Bagong. *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan*. Jakarta: Kencana. 2010.
- Taylor, Ian, Paul Walton, Jock Young. (2003). *The New Criminology: For A*

Social Theory of Deviance. London and New York: Routledge.

Young, Kimberly S. and Cristiano Nabuco de Abreu. (2011). *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Jurnal:

Caplan, Scott, Dmitri Williams, Nick Yee. (2009). Problematic Internet Use and Psychological Well-being among MMO Players. *Journal of Computer and Human Behavior*. Diakses melalui <http://www.elsevier.com/locate/comphumbeh>, pada 3 Februari 2012, 21.40 WIB

Gentile, Douglas A., et al., (2011). Pathological Video Game use Among Youth: A Two-Year Longitudinal Study. *Journal of the American Academy of Pediatrics*. Diakses melalui <http://pediatrics.aappublications.org/content/127/e319.full.html> Pada 8 Februari 2012, 23.10 WIB

Hinduja, S., Patchin, J.W., 2009. *Bullying Beyond the Schoolyard: Preventing and Responding to Cyberbullying*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications (Corwin Press)

Huh, Searle and Dmitri Williams. (2009). *Dude Look Like a Lady: Gender Swapping in an Online Game*. Diakses melalui <http://dmitriwilliams.com/research.html> pada 3 Februari 2012, 21.22 WIB

Kubrin, Charis E. and Ronald Weitzer. (2003). *New Direction in Social Disorganization Theory (Journal of Research in Crime and Delinquency, Vol. 40 No. 4, November 2003 374-402)*. California: Sage Publication.

Porter, Guy, et al., (2010). *Recognizing Problem Video Game Use*. Diakses melalui, <http://anp.sagepub.com/content/44/2/120>, pada 5 Februari 2012, 22. 05 WIB.

Osgood, D. Wayne and Jeff M. Chambers. (2000). *Social Disorganization Outside the Metropolis: An Analysis of Rural Youth Violence (Criminology Journal Volume 38 Number 1)*. ____:____

Sheng Wan, Chin and Wen-Bin Chiou. (2006). *Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan (Cyber Psychology &*

Behavior Volume 9, Number 6). Taiwan: Mary Ann Liebert, Inc.

Williams, Dimitri, Nick Yee, and Scott A. Caplan. (2008). *Who Plays, How Much, and Why? Debunking the Stereotypical Gamer Profile* (Journal of Computer-Mediated Communication).

Williams, Dimitri and Marko Skoric. (2005). *Internet Fantasy Violence: A Test of Aggression in an Online Game*. (Journal of National Communication Association). ____: Routledge Taylor & Francis Group.

Williams, Dimitri, et. al.. (2009). *The Virtual Census: Representation of Gender, Race, and Age in Video Games*. California: Sage Publication.

Wolak, J.D., Mitchell, K., & Finkelhor, D. (2007). *Does Online Harassment Constitute Bullying? An Exploration of Online Harassment by Known Peers and Online-Only Contacts*. Journal of Adolescence Health 42, 51-58

Yee, Nick. (2007). Dissertation, *The Proteus Effect: Behavioral Modification via Transformations of Digital Self-Representation*. Stanford University.

Yee, Nick. (2007). *Motivations Of Play In Online Games* (Journal Of CyberPsychology and behavior).

Yee, Nicholas. (2002). *Understanding MMORPG Addicton*. Diakses melalui <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>, pada 15 Mei 2012, 20.15 WIB.

Young, Kimberly S., (1996). *Internet Addiction: The Emergence of A New Clinical Disorder (CyberPsychology and Behavior, Vol. 1 No. 3., pages 237-244)*. Bradford: University of Pittsburgh.

Skripsi dan Tesis:

Ayunigtyas, Karina. (2012). *Hubungan Antara Pola Penggunaan Jejaring Sosial Facebook Dengan Kerentanan Viktimisasi Cyber Harrasment pada Anak* Skripsi Jurusan Kriminologi FISIP UI. Tidak Diterbitkan

Imanuel, Natalia. (2009). *Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online*. Skripsi Jurusan Psikologi FPsi UI. Tidak Diterbitkan

Wisudarmoko, Antonius. (2010) *Pembentukan Hiperealitas di Ruang online (Studi*

Kasus terhadap tiga pemain permainan online "Perfect world") Skripsi Jurusan Sosiologi UI FISIP UI. Tidak diterbitkan

Instrumen Hukum dan HAM:

Keputusan Menteri Sosial (Kepmensos) RI Nomor 23/HUK/1996 (Pusat Data dan Informasi Kesejahteraan Sosial Departemen Sosial RI Jakarta, Pengertian Pengertian Dibidang Kesejahteraan Sosial, Jakarta:Departemen Sosial, 1999)

UU Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak

UU Nomor. 39 tahun 1999 Tentang Hak Asasi Manusia

UU Nomor. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Artikel:

- ____. *"Akibat Bermain Game Online"*, Diakses melalui <http://www.lintasberita.com/go/209149>, pada Mei 2011, 21.00 WIB.
- ____. *"Duh, Tewas Setelah Main "Game" 12 Jam Nonstop" Di Akses Melalui* <http://tekno.kompas.com/read/2011/08/01/23104261/Duh..Tewas.Setelah.Main.Game.12.Jam.Nonstop>, pada Agustus 2011, 23.25 WIB
- ____. *" Game Online Pemicu Anak Berbuat Sadi"* Diakses melalui <http://poskota.co.id/berita-terkini/2011/11/29/game-online-pemicu-anak-berbuat-sadis>, pada 1 Maret 2012, 16.20 WIB
- ____. *" Game Online Semakin Melejit"* Diakses melalui <http://www.inilah.com/read/detail/122753/game-online-makin-melejit>, pada 18 Februari 2012, 21.00 WIB
- ____. *"Game Online: "Virus Baru" yang Butuh Perhatian"* Di akses melalui <http://www.wikimu.com/News/DisplayNews.aspx?id=8285>, pada Agustus 2011, 23.15 WIB
- ____. *"Gila Game Online, ABG Asal Cipinang Tewas di Warnet"* Di Akses melalui <http://international.okezone.com/read/2011/12/05/338/538005/gila-game-onlinea-bg-asal-cipinang-tewas-di-warnet>, pada 20 Mei 2011, 20.10 WIB
- ____. *"Heroes of NewEart"* 21 May 2011, diakses melalui <http://www.klikgame.com/games/heroes-of-newerth> Pada 20 Mei 2012, 23.30

- ____. "How to be Awesome at Everything" Majalah PC Gamer Indonesia Edisi Agustus 2010 halaman 41.
- ____. "Kecanduan Game Online, Pelajar SMP Bobol Rumah" yang diakses melalui, <http://www.haluankepri.com/news/batam/17969-kecanduan-game-onlinepelajar-smp-bobol-rumah-.html>, pada Kamis, 1 Maret 2012, 12.45 WIB
- ____. "Pembatasan Jam Main Melebar ke Konsol Game" Di Akses Melalui <http://tekno.kompas.com/read/2011/11/16/09485315/Pembatasan.Jam.Mai.n.Melebar.ke.Konsol.Game>. pada 18 Februari 2012, 20.25 WIB
- ____. "Perkembangan Games Online" diakses melalui, <http://www.ligagames.com/sejarah-perkembangan-games-online-diindonesia>. pada Mei 2011, 19.30 WIB.
- ____. "Point Blank" 01 Apr 2009, diakses melalui, <http://www.klikgame.com/games/point-blank>, Pada 20 Mei 2012, 23.10
- ____. "Sekitar 70.000 Siswa Korsel Diduga Kecanduan Game Online" Diakses melalui, <http://www.haikorea.com/berita/sekitar-70-000-siswa-korsel-didugakecanduan-game-online/> Pada Kamis, 1 Maret 2012, 12.45 WIB
- ____. "The Truth about Game Addiction" Majalah PC Gamer Indonesia, Edisi Desember 2009.
- ____. "1 dari 8 Orang Indonesia adalah Pemain Game Online" Diakses melalui <http://www.wikimu.com/News/DisplayNews.aspx?id=11010>, pada 20 Mei 2011, 19.55 WIB.
- ____. "Gamelist Online" Diakses melalui <http://www.klikgame.com/gamelist?pf=11> Pada 8 Juni 2012, 21.30 WIB

Pedoman Pertanyaan Penelitian

Informasi Umum

1. Identitas Informan?
2. Latar belakang keluarga (jumlah saudara kandung, pekerjaan orang tua,)
3. Berapa umur anda?
4. Pendidikan terakhir?
5. Uang jajan sehari-hari?
6. Pekerjaan Orang Tua?

Game Online

1. Sejak kapan Anda bermain game Online?
2. Apa yang melatar belakangi Anda bermain game online?
3. Apa motivasi Anda bermain game online terus menerus?
4. Jenis permainan online apa yang sering Anda mainkan?
5. Bagaimana Anda dapat mengenal permainan tersebut?
6. Apa yang membuat Anda begitu menggemari jenis permainan tersebut?
7. Kapan biasanya Anda meluangkan waktu untuk bermain game online?
8. Berapa lama waktu yang Anda habiskan dalam sehari untuk bermain game online?
9. Apakah anda bermain hingga larut malam?
10. Kenapa anda bermain sampai larut malam?

Nilai-nilai Sosial yang Tertanam di Warnet maupun di dunia online.

1. Apakah perilaku pemain dewasa sering mempengaruhi Anda ketika bermain game online di warnet dan di dunia game online itu sendiri?
2. Apakah Anda boleh berhutang di warnet ketika Anda tidak mempunyai uang untuk bermain game online?
3. Apakah penggunaan bahasa sehari-hari di warnet berbeda dengan bahasa sehari di rumah maupun di sekolah
4. Apakah anda merasa lebih nyaman bermain di dunia online dibandingkan dunia nyata?

Peer Group

1. Apakah teman sepermainan Anda sebaya dengan Anda?
2. Dimana Anda mengenal teman sepermainan Anda?
3. Apakah Anda megenal game online dari teman sepermainan Anda?
4. Apakah teman anda mengajari anda ketika anda bermain game online
5. Seperti apa teman anda mengajari anda ketika bermain game online
6. Sedekat Apa Anda dengan teman sepermainan Anda?
7. Apakah Anda juga mengenal latar belakang teman sepermainan Anda?
8. Apakah anda pernah diajak teman anda bolos sekolah untuk bermain game online?
9. Apakah anda pernah diajak untuk belajar merokok bersama teman anda?
10. Apakah teman anda mengajari anda cara melakukan penipuan di game online

11. Bagaimana sikap anda, ketika anda, ketika anda mengetahui teman anda menipu di dalam permainan online

Status Offenses

1. Apakah Anda sering bertengkar dengan teman Anda?
2. Pertengkar seperti apa yang biasanya terjadi dengan teman Anda?
3. Apakah menurut Anda lingkungan sekolah Anda menyenangkan bagi Anda?
4. Apakah Anda sering membolos sekolah?
5. Apa alasan Anda bolos sekolah?
6. Apakah teman sepermainan Anda juga bolos sekolah?
7. Apakah Anda merokok?
8. Apa alasan Anda merokok?
9. Apakah teman sepermainan Anda juga merokok?
10. Apakah Anda pernah mengambil uang orang tua Anda secara diam-diam?
11. Apakah Anda pernah mengambil uang milik orang lain (teman/guru/lain-lain)?
12. Apakah Anda pernah mengambil barang milik orang lain secara diam-diam?
13. Apa Alasan Anda mengambil uang atau barang milik orang lain diam-diam?
14. Apakah teman Anda juga melakukan hal yang sama (mengambil uang/barang milik orang lain secara diam-diam)?
15. Pernahkah Anda berbohong pada orang tua Anda untuk alasan bermain game online?
16. Kebohongan apa yang biasanya Anda lakukan pada orang tua Anda?
17. Apakah anda pernah menggunakan iuran sekolah untuk digunakan bermain game online?

Delinkuensi

1. Apakah anda pernah melakukan penipuan di dalam game online?
2. Bagaimana cara anda melakukan penipuan tersebut?
3. Kenapa anda melakukan penipuan tersebut?
4. Apakah anda merasa bersalah ketika melakukan penipuan?
5. Kejahatan apa yang sering anda lakukan ketika anda bermain game online?

Pengawasan Orang tua dan Sekolah

1. Apakah orang tua Anda sering berada di rumah?
2. Apakah Anda sering berkomunikasi dengan kedua orang tua Anda?
3. Komunikasi seperti apa yang biasa terjalin antara Anda dengan orang tua Anda?
4. Apakah orang tua Anda memperhatikan perkembangan Anda di sekolah?
5. Perhatian seperti apa yang diberikan terhadap perkembangan Anda di sekolah?
6. Apakah orang tua Anda mencari Anda ketika Anda terlalu lama bermain game online di warnet?
7. Apakah orang tua Anda mengenal teman sepermainan Anda?

8. Apakah orang tua Anda pernah memberikan komentar mengenai teman sepermainan Anda?
9. Apakah orang tua Anda mengetahui bahwa Anda sering bermain di warnet?
10. Apakah orang tua menegur Anda ketika Anda terlalu lama bermain game online?
11. Teguran seperti apa yang diberikan oleh orang tua Anda ketika Anda terlalu lama bermain game online?
12. Apakah Anda mendapat peringatan dari sekolah ketika Anda bolos sekolah?
13. Peringatan seperti apa yang diberikan sekolah kepada Anda ketika Anda bolos sekolah?
14. Apakah orang tua mengetahui bahwa Anda bolos dari sekolah?
15. Apakah orang tua memberikan teguran kepada Anda ketika Anda terpergok bolos sekolah?
16. Teguran seperti apa yang diberikan orang tua Anda kepada Anda ketika Anda terpergok bolos sekolah?
17. Apakah orang tua Anda menegur Anda ketika Anda terpergok merokok?
18. Teguran seperti apa yang diberikan oleh orang tua kepada Anda ketika Anda terpergok merokok?
19. Pernahkah Anda mendapat peringatan dari sekolah ketika Anda terpergok sedang merokok?
20. Peringatan seperti apa yang diberikan sekolah kepada Anda ketika Anda terpergok merokok?
21. Apakah orang tua menegur Anda ketika Anda terpergok mengambil uang/barang milik orang lain secara diam-diam?
22. Teguran seperti apa yang diberikan oleh orang tua Anda ketika Anda terpergok mengambil uang/barang milik orang lain secara diam-diam?

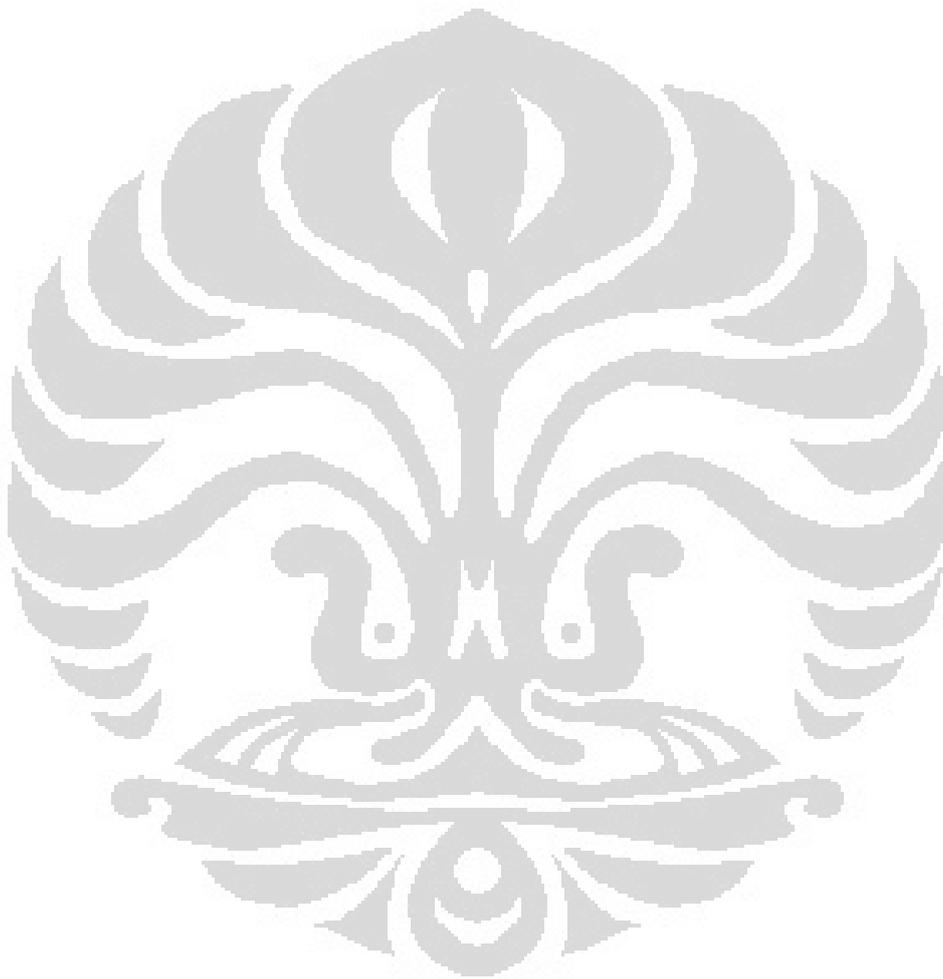
Agresifitas anak

1. Apakah anda sering mencaci-maki teman sepermainan game online anda?
2. Apakah anda sering menggunakan kata-kata kasar setiap kali bermain game online?
3. Apakah anda sering bertengkar dengan teman bermain game online anda ?
4. Pertengkaran seperti apa yang biasanya terjadi antara anda dengan teman bermain game online anda?
5. Apakah anda sering menekpresikan kekesalan anda dengan memukul sesuatu di sekitar anda(seperti meja ,keyboard dan mouse)
6. Apakah anda sering berteriak-teriak untuk mengekpresikan kegagalan dan keberhasilan anda dalam bermain game online?

Terkait dengan Pendidikan dan Kesehatan

1. Apakah Aktivitas bermain dengan jangka waktu yang lama mengganggu aktivitas belajar anda?
2. Apakah dengan bermain game online prestasi anda di sekolah menurun?
3. Apakah dengan bermain game online ada hal yang bisa diterapkan di dunia nyata?

4. Apakah orang tua anda bertanya ketika anda bermain dalam waktu yang lama dan menanyakan apakah anda sudah makan dan minum?
5. Apakah anda merasa tidak melaksanakan hidup sehat ketika anda lebih banyak bermain game online misalnya makan tiga kali sehari mandi dua kali sehari dan bangun pagi setiap hari?
6. Apakah anda selalu memikirkan permainan yang anda mainkan ketika anda sedang di sekolah atau pun di rumah untuk selalu terus online?
7. Apakah anda merasa lelah ketika melakukan aktivitas sekolah yang diakibatkan karena bermain game online?



LAMPIRAN 1

Pedoman Pertanyaan Penelitian

Informasi Umum

7. Identitas Informan?
8. Latar belakang keluarga (jumlah saudara kandung, pekerjaan orang tua,)
9. Berapa umur anda?
10. Pendidikan terakhir?
11. Uang jajan sehari-hari?
12. Pekerjaan Orang Tua?

Game Online

11. Sejak kapan Anda bermain game Online?
12. Apa yang melatar belakangi Anda bermain game online?
13. Apa motivasi Anda bermain game online terus menerus?
14. Jenis permainan online apa yang sering Anda mainkan?
15. Bagaimana Anda dapat mengenal permainan tersebut?
16. Apa yang membuat Anda begitu menggemari jenis permainan tersebut?
17. Kapan biasanya Anda meluangkan waktu untuk bermain game online?
18. Berapa lama waktu yang Anda habiskan dalam sehari untuk bermain game online?
19. Apakah anda bermain hingga larut malam?
20. Kenapa anda bermain sampai larut malam?

Nilai-nilai Sosial yang Tertanam di Warnet maupun di dunia online.

5. Apakah perilaku pemain dewasa sering mempengaruhi Anda ketika bermain game online di warnet dan di dunia game online itu sendiri?
6. Apakah Anda boleh berhutang di warnet ketika Anda tidak mempunyai uang untuk bermain game online?
7. Apakah penggunaan bahasa sehari-hari di warnet berbeda dengan bahasa sehari di rumah maupun di sekolah
8. Apakah anda merasa lebih nyaman bermain di dunia online dibandingkan dunia nyata?

Peer Group\

12. Apakah teman sepermainan Anda sebaya dengan Anda?
13. Dimana Anda mengenal teman sepermainan Anda?
14. Apakah Anda megenal game online dari teman sepermainan Anda?
15. Apakah teman anda mengajari anda ketika anda bermain game online
16. Seperti apa teman anda mengajari anda ketika bermain game online
17. Sedekat Apa Anda dengan teman sepermainan Anda?
18. Apakah Anda juga mengenal latar belakang teman sepermainan Anda?
19. Apakah anda pernah diajak teman anda bolos sekolah untuk bermain game online?
20. Apakah anda pernah diajak untuk belajar merokok bersama teman anda?

21. Apakah teman anda mengajari anda cara melakukan penipuan di game online
22. Bagaimana sikap anda, ketika anda, ketika anda mengetahui teman anda menipu di dalam permainan online

Status Offenses

18. Apakah Anda sering bertengkar dengan teman Anda?
19. Pertengkaran seperti apa yang biasanya terjadi dengan teman Anda?
20. Apakah menurut Anda lingkungan sekolah Anda menyenangkan bagi Anda?
21. Apakah Anda sering membolos sekolah?
22. Apa alasan Anda bolos sekolah?
23. Apakah teman sepermainan Anda juga bolos sekolah?
24. Apakah Anda merokok?
25. Apa alasan Anda merokok?
26. Apakah teman sepermainan Anda juga merokok?
27. Apakah Anda pernah mengambil uang orang tua Anda secara diam-diam?
28. Apakah Anda pernah mengambil uang milik orang lain (teman/guru/lain-lain)?
29. Apakah Anda pernah mengambil barang milik orang lain secara diam-diam?
30. Apa Alasan Anda mengambil uang atau barang milik orang lain diam-diam?
31. Apakah teman Anda juga melakukan hal yang sama (mengambil uang/barang milik orang lain secara diam-diam)?
32. Pernahkah Anda berbohong pada orang tua Anda untuk alasan bermain game online?
33. Kebohongan apa yang biasanya Anda lakukan pada orang tua Anda?
34. Apakah anda pernah menggunakan iuran sekolah untuk digunakan bermain game online?

Delinkuensi

6. Apakah anda pernah melakukan penipuan di dalam game online?
7. Bagaimana cara anda melakukan penipuan tersebut?
8. Kenapa anda melakukan penipuan tersebut?
9. Apakah anda merasa bersalah ketika melakukan penipuan?
10. Kejahatan apa yang sering anda lakukan ketika anda bermain game online?

Pengawasan Orang tua dan Sekolah

23. Apakah orang tua Anda sering berada di rumah?
24. Apakah Anda sering berkomunikasi dengan kedua orang tua Anda?
25. Komunikasi seperti apa yang biasa terjalin antara Anda dengan orang tua Anda?
26. Apakah orang tua Anda memperhatikan perkembangan Anda di sekolah?
27. Perhatian seperti apa yang diberikan terhadap perkembangan Anda di sekolah?

28. Apakah orang tua Anda mencari Anda ketika Anda terlalu lama bermain game online di warnet?
29. Apakah orang tua Anda mengenal teman sepermainan Anda?
30. Apakah orang tua Anda pernah memberikan komentar mengenai teman sepermainan Anda?
31. Apakah orang tua Anda mengetahui bahwa Anda sering bermain di warnet?
32. Apakah orang tua menegur Anda ketika Anda terlalu lama bermain game online?
33. Teguran seperti apa yang diberikan oleh orang tua Anda ketika Anda terlalu lama bermain game online?
34. Apakah Anda mendapat peringatan dari sekolah ketika Anda bolos sekolah?
35. Peringatan seperti apa yang diberikan sekolah kepada Anda ketika Anda bolos sekolah?
36. Apakah orang tua mengetahui bahwa Anda bolos dari sekolah?
37. Apakah orang tua memberikan teguran kepada Anda ketika Anda terpergok bolos sekolah?
38. Teguran seperti apa yang diberikan orang tua Anda kepada Anda ketika Anda terpergok bolos sekolah?
39. Apakah orang tua Anda menegur Anda ketika Anda terpergok merokok?
40. Teguran seperti apa yang diberikan oleh orang tua kepada Anda ketika Anda terpergok merokok?
41. Pernahkah Anda mendapat peringatan dari sekolah ketika Anda terpergok sedang merokok?
42. Peringatan seperti apa yang diberikan sekolah kepada Anda ketika Anda terpergok merokok?
43. Apakah orang tua menegur Anda ketika Anda terpergok mengambil uang/barang milik orang lain secara diam-diam?
44. Teguran seperti apa yang diberikan oleh orang tua Anda ketika Anda terpergok mengambil uang/barang milik orang lain secara diam-diam?

Agresifitas anak

7. Apakah anda sering mencaci-maki teman sepermainan game online anda?
8. Apakah anda sering menggunakan kata-kata kasar setiap kali bermain game online?
9. Apakah anda sering bertengkar dengan teman bermain game online anda ?
10. Pertengkaran seperti apa yang biasanya terjadi antara anda dengan teman bermain game online anda?
11. Apakah anda sering menekpresikan kekesalan anda dengan memukul sesuatu di sekitar anda(seperti meja ,keyboard dan mouse)
12. Apakah anda sering berteriak-teriak untuk mengekpresikan kegagalan dan keberhasilan anda dalam bermain game online?

Terkait dengan Pendidikan dan Kesehatan

8. Apakah Aktivitas bermain dengan jangka waktu yang lama mengganggu aktivitas belajar anda?
9. Apakah dengan bermain game online prestasi anda di sekolah menurun?

10. Apakah dengan bermain game online ada hal yang bisa diterapkan di dunia nyata?
11. Apakah orang tua anda bertanya ketika anda bermain dalam waktu yang lama dan menanyakan apakah anda sudah makan dan minum?
12. Apakah anda merasa tidak melaksanakan hidup sehat ketika anda lebih banyak bermain game online misalnya makan tiga kali sehari mandi dua kali sehari dan bangun pagi setiap hari?
13. Apakah anda selalu memikirkan permainan yang anda mainkan ketika anda sedang di sekolah atau pun di rumah untuk selalu terus online?
14. Apakah anda merasa lelah ketika melakukan aktivitas sekolah yang diakibatkan karena bermain game online?

LAMPIRAN 2

Verbatim Wawancara

1. Verbatim Wawancara dengan Adul

Wawancara tgl 13-05-2012 pukul 02.00-03.00 WIB

- P: Ayo mulai, nama Dul, nama, nama, iya, udah terus aja ngomong aja nggak papa
 A: nama aslinya nggak usah, nggak usah .
 P: Yaudah, nama lu siapa kek..
 A: Saputra Inuyasha
 P: yauda, terus.
 A: Nama rijal
 P: oo, nama Rijal, yauda. Latar belakang keluarga, jumlah saudara kandung, sana pekerjaan orang tua?
 A: Dua
 P: dari?lo anak keberapa dari berapa?
 A: Anak pertama dari dua bersaudara.
 P: Trus ade lo cewek apa cowok?
 A: Cewek.
 P: Trus pekerjaan bokap lo apaan dul?
 A: nggak tau
 P” terus terus, masa kerja nggak tau
 A: Iya, nggak tau.
 P: serius:

A: iya
P: Trus nyokap lu?
A: Apaan? Ibu rumah tangga
P: Ah elu, trus dapet duit dari mana cumi?
A: kaga tau, kerja.
P: Kerja apaan?
A: wiraswasta.
P: Wiraswasta ngapai?
A: Tau dah.
P: Ah, hahaha, serius gua.
A: Beneran kaga tau gua. Wiraswasta
P: Wiraswastanya ngapain, misalnya jualan warung, apa gimana?
A: Kerja di PT.
P: kerja di PT? lu tadi bilang wiraswasta trus kerja di PT gimana sih?
A: Iya itu.
P: Hah? PT apaan?
A: Msa PT nya juga?
P: iya, nggak papa , Pt ngapain maksudnya, dalam arti kata bagiannya bagian apa?
A: Bagian panel.
P: Panel, ooh, berarti listrik ya?
A: Iya
P: Trus, umur lu berapa?
A: 17
P: 17, trus pendidikan terkahir berarti lu SMK ya?
A: (Mengangguk)
P: Trus uang jajan lu sehari-hari berapa?
A: ya, dua belas.
P: Dua belas ribu? Hmm, berarti orang tua lu bekerja sebagai wiraswasta, eh ini ya, hmm kerja di karyawan di PT, yang nggak mau u sebutin. Tapi kerjaannya di bagian panel ya?
A: (Mengangguk)
P: Trus lu, alas an lu apa sih bermain game online?
A: Apa?
P: Serius.
A: Kapan lu bermain game online?
P: Lupa.
P: Kok, lupa lu?Hahahaha
A: Lupa
P: Nggak lu main PB tahun berapa?
A: Tahun berpa?
P: 2009? 2008?li kelas SMA lu?
A: SMP kelas 3.
P: Hah? Lu pas kelas 3?
A: (Mengangguk)
P: Terus lu kenapa si, pengen banget bermain game online?
A: Ya, kayaknya menarik aja.
P: Menarik? Terus? Menarik dowang? Kalo menarik dowang mah bosan.
A: Menarik ya, gimana??
P: Jangan nyengir-nyengir aja, selow aja. Takut banget. Emang ada yang ini, rahasia Negara? Trus menarik kenapa coba jelasin.
A: ya, menyenangkan.
P: terus, lu kan udah menyenangkan, trus kenapa sih lu bisa bermain berlama-lama, berjam-jam, terus motivasi l uterus bermain game online tuh kayak gimana? Misalnya main ayo dance, HoN, sampe lama-lama itu karena apa?

A: Maen lah, nyenangin.
P: Nyenangin dowang? Masa nyenangin dowang
A; Ya, ngilangn stress.
P: Ngilangin stress tiap hari lu? Hahaha, serius.
A: Apaan?
P: Kenapa lu nggak bisa berpikir ya? jadi dalam, lu ngecep main game online it uterus-terus karena seneng, trus lu dapet temen baru apa gimana?trus lu merasa ketika lu bermain game online lu punya rasa yang berbeda dengan kehidupan lu yang sehari-hari?
A: (Tersenyum-senyum sambil mengangguk)
P: Serius ini..
A: (Mengangguk)
P: Oh, lo ngerasanya kayak gitu. Hmm, jenis permainan online yang lu sering mainin berarti, jenis permarmainan yang real time strategi ya? dalam arti kata kayak HoN kayak PB gitu ya?
A: Ho'oh.
P: Yang bener-bener kompetitif ya?
A: Iya
P: Terus lu kenal game ini dari mana?
A: temen.
P: temen? Dari siapa? Dari gua lagi jangan-jangan, hahaha
A: iya, dari lu.
P: Ya, terus. Lu kenapa sih gemar banget main HoN atau main Ayo Dance kenapa?
A: Apa?
P: Kenapa lu gemar?
A: Main HoN?
P: Iya.
A: biar ngebacotin orang.
P: Masa lu main game buat ngebacotin orang?bodol banget lu
A: Iya
P: Masa, gitu dowang?
A: Apaan lagi?
P: Kaga ada lagi.
P: Lu misalnya merasa ketika lu bermain tuh lu merasa jago, merasa jadi Dewa atau gimana? Dibandingin ama temen-temen lu atau gimaan?
A: He'eh
P: Iya?
A: Berasa jadi Dewa.
P: Lu berasa jadi Dewa, terus?serius, lu kalo ngomong jangan cengar cengir lu, serius?
A; He'eh
P: Ketika lu bermain berarti lu merasa paling jago berarti dibandingin yang lain ya?ketika lu main terus terusan, terus, lu merasa lu lebih dibandingin yang lain, yak an?
A: Iya
P: Terus, lu biasanya kalo main itu kan, kadang-kadang kalo gue liat kan dari pagi sampe malem, sampe tutup warnet.
A: Kaga
P: Kaga salah lagi, nah lu kenapa sih sampe bisa kayak gitu?
A: Cuman hari biasa dowang.
P: Ya, hari biasa, sampe bolos sekola juga cumi. Lu kenapa sih bisa kayak gitu?
A; Tau, udah kecanduan kali.
P: Lu udah kecanduan? Lu ngerasa diri lu kecanduan?
A: Kaga,
P: Lu tau dari mana?
A; Kaga

- P: Tapi, lu kenapa terus di warnet?
 A: Apaan? Buat iseng-iseng dowang.
 P: Buat iseng-iseng dowang masa buat iseng-iseng dowang tiap hari, ya bosen. Jadi, kenapa tuh coba?
 A: ya, kenapa.
 P: Hah,?
 A: Nggak kenapa-kenapa.
 P: Nggak kenapa-kenapa. Lu nggak tau lu kenapa bisa main kayak gitu terus-terusan?
 A: Nggak tau.
 P: Lu sehari, berapa lama sih, berapa jam main di warnet?
 A; Enam jam.
 P: Ada enem jam dowang? Hahaha
 A: Iya, tiga jam kalo nggak enem jam.
 P: Enem jam dowang lu, gue liatin, delapan jam.
 A: Beda dua jam dowang.
 P: Lu kan, misalnya enam jam ni main kan . Kan duit dari uang jajan sekolaan lu . Lu sisaain tuh dari bolos kan tuh.
 A: Apaan?
 P: Dari lu bolos sekolah. Lu kan jajan 12 ribu.
 A: Iya
 P: Lu beli billing kan berarti ceban, enam jam.
 A: Iya, trus sisanya buat beli rokok.
 P: Hyaa, hahaha. Lah elu kaga makan sama sekali lu kalo gitu?
 A: Kaga
 P: Bodol banget luh, hahaha, Terus kenapa sih lu. Main game itu sampe malem terus? Sampe warnet tutup gitu-gitu, kenapa?
 A; Hah?
 P: Nggak punya temen ato gimana?
 A: Apanya? Emang billingnya belum abis, hahahah.
 P: Oh emang billingnya belum abis. Berartri lu ketika lu bermain enem jam tuh harus lu abisin dalam sehari?
 A: Iya
 P: Kalo bisa lebih ya. Lu paling malem main sampe berapa jam si dul?
 A: Enam jam.
 P: Enem jam? Masa enem jam dowang?
 A: Emang
 P: Lu mainin, si Bagus, si Agung.
 A: Sisa-sisa itu.
 P: Lu, terus lu kenapa main sampe larut malam karena billingnya belum abis?
 A: Iya
 P: Oo, gokil. Terus lu merasa nggak si, ketika lu bermain tuh orang-orang disekitar lu tuh, orang-orang yang gede-gede tuh, mempengaruhi lu dalam bermain, baik di dunia nyata mapun di dunia ini? Nah contohnya gini, orang dewasa tuh pada, misalnya tuh pada ngomong jrok gitu-gitu, lu kan suka ngomong jorok, nah itu gara-gara orang dewasadisekitar lu apa dari diri lu sendiri?
 A: Dari game, itu. Dari game.
 P: dari game?
 A: Iya.
 P: Serius lu?
 A: Iya
 P: Masa lu anak STM kaga kayak gitu?
 A: Dari game
 P: dari game? Ah lu boong lu.

A: dari game. Lu ngebacot gimana
P: Hahahaha, terus lu pernah nggak ngutang di warnet
A: Belum pernah.
P: Belum pernah, lu ya?
A: Belum
P: Iya, bagus juga berarti lu.
A: Banyak duit gua.
P: Hahaha, banyak duit, cumi. Ngerokok bareng-bareng. Hahaha.
A: Ya, iya lah.
P: Terus lu ngerasa nggak sih, penggunaan bahasa sehari-hari di warnet itu berbeda dengan kehidupan lu di sekolah atau pun di rumah? Ketika lu gunain, bahasa,keroco, copo
A: Nggak penah.
P: Nggak, beda kan. Vuma di warnet dowangyang kayak gitu-gitu. Jadi, lu ngerasa berbeda dengan penggunaan bahasa sehari-hari lu di rumah atau di sekolah?
A: Beda.
P: Beda kan? Beda obrolan, beda apa kan
A: (Mengangguk)
P: Terus lu merasa, lebih nyaman di dunia online apa di dunia nyata, lu sendiri?
A: Dua-duanya.
P: Nggak, serius.
A: Iya, dua-duanya.
P: Lah, lu kenapa main sampe berjam-jam di warnet samape malem.
A: Kan Cuma buat ngabisin biling dowang.
P: Hah? Ngabisin billing diwang? Cumi lu. Emang kaga punya kehidupan laen gua Tanya?
A: Kaga ada yang lain, Cuma sekolah ama main. Udah itu dowang.
P: Hahaha, lu nggak mikirin yang lain-lain?
A: Kaga
P: Berarti lu, sama dunia online itu sama?
A: Nggak
P: Serius lu?
A: Hiburan
P: Lu Hiburan main enem jam tiap hari?
A: Hiburan
P: Hiburan apaan kayak gitu? Kalo hiburan tuh sejam dua jam cumi. Lu apakah teman sepermainan lu sebaya dengan Anda?Sebaya ya, ibaratnya, culer, ipan, nopal. Terus, dimana Anda mengenal teman sepermainan Anda?Di rumah? Di rumah ya?
A: Apaan?
P: Kayak culer, gitu-gitu , sama ipan. Kalo nopal kenal di warnet?
A: Iya, di warnet
P: Sama Hafiz?
A: (Mengangguk)
P: Apakah Anda mengenal game online dari teman sepermainan Anda?
A: Iya.
P: Dari siapa lu.
A: Dari lu, hihhi
P: Kok dari gua?! LAh emang gua ngajarin apaan? Cumi.
A: Dari Nopal, dari nopal.
P: Eh Nopal, dari gua ya.
A: Iya.
P: Terus, Apakah teman Anda mengajari Anda ketika Anda bermain game online. Oh berarti lu diajarin ya, ama gua, ama Nopal.
A: Iya

P: Terus, lu seperti apa teman Anda mengajari Anda ketika bermain game online, berarti cara ngebuat ID, cara lu nyari item nyari equip itu, berarti diajarin dari temen lu ya?

A: (Mengangguk)

P: Terus, lu merasa deket nggak dengan teman sepermainan lu?

A: Deket.

P: Deket? Deket nya kayak apa?Jalan bareng kayak gitu?

A: Belom pernah lah. Ngapain jalan bareng?

P: Cumi, itu kalo ama Culer?

A: Kalo sekola dowang jalan bareng.

P: Kalo maen-maen diwarnet dowang, udah?

A: He'eh.

P: Udah, lu kenal nggak sih sama latar belang keluarganya si Culer, si Ipan?

A: Nggak kenal

P: Nggak kenal? Lu meng kaga pernah ini?Emak lu kenal nggak ama dia-dia pada?

A: Kenal.

P: Terus, lu. Apakah Anda pernah diajak teman sekolah Anda bolos sekolah untuk bermain game online?

A: Nggak

P: Lu yang ngajakin.

A; Kaga, Tergantung itunya lah.

P: Siapa yang ngajakin bolos?

A: Tergantung orang-orangnya, kalo pada mau bolos ya bolos.

P: Lu, tapi sering bolos sendiri gua liatin.

A: Kapan?

P; Lahh, lu kapan?

A: Sekarang mah jarang bolos.

P: Hah?

A: Jarang, paling kalo lagi nggak ada temen baru gua bolos.

P: Lu bolos, lu sering bolos kan lu?

A: sering,

P: Ah, cumi lu, pura-pura PKL-PKL.

A: Emng PKL gua.

P: Apakah Anda pernah diajak belajar merokok bersama teman Anda?Lu ngerokok diajarin sama siapa?

A: Sama Culer.

P: Lu di warnet?nerokoknyaaa

A:ngaaaa

P; udah dari doloo sebelumnyaaaa kan?

A; iyaaaa

P; hahaha terus apaakah teman anda mengajari teman anda cara melakukan penipuan game online Kaya nge hack ID PB gtu gtu pernah kan lo?

A; nga pernah gwaaa

P; seriuss luu? Terus kalo temen lo ngelakuin penipuan kayak Ipan kayak Culer kan sering nipu tuh di game online. Lu ngerasa gimana

A; Biasa aja.

P: Biasa aja

A: Biarin aja.

P: Biarin aja? Oh berarti yang penting bukan diri lu yang di hack ya?

A: Iya

P: Lu pernah kah bertengkar dengan teman Anda?

A: Sering

P: Sering , sama Yogi ya, sering main bacot-bacotan

A: (Tertawa)

P: Ya, kan dalam main game kan? Brarti udah sering, terus pertengkarannya bacot-bacotan ya, terus main kata-kataan. Terus menurut lu lingkungan sekolah lu menyenangkan nggak sih bagi lu?Sampe lu bolos sekolah terus?

A: Ada yang menyenangkan ada yang ngebetein.

P: Ngebeteinnya kayak gimana cuy?

A: Hah?

P: Ngebeteinnya?

A: Ngebeteinnya, ya itu, nggak ada guru
Terus, nggak ada guru?

A: ih, jarang ada guru.

P: Hah?Gimana cerita lu jarang ada guru?

A: Jarang, jarang ada guru.

P: Iya?sama sekali nggak ada guru beneran?

A: Jarang, jarang.

P: Terus?

A: APa?

P: Lu kenapa nyenengin?Tadi kan ngebeteinnya kalo nggak ada guru, terus nyenenginnya?

A: Nyenenginnya kalo pas ada ituannya, pas ada olah raga.

P: Olah raga, lu ngapaian emang?

A: Maen.

P: Maen dowang?Lu maen mulu otak lu, hahaha, terus lu sering kan ngebolos sekolah. Lu kenapa sering bolos sekolah?

A: Bolos sekolah? Itu karena nggak ada temen

P: Terus?

A: Ya, kalo diajak bolos, ikut.

P: Lah, gimana cerita? Lah lu kenapa bolosnya ke warnet gua Tanya?

A: Apaan? Ya, kemana lagi? Nggak ada yang lain.

P: Kok Nggak ada yang lain? Gimana cerita? Berarti orientasi lu bolos tuh bukan buat main game online?

A: Tergantung anak-anaknya kalo pada pengen bolos ya bolos.

P: Lu berarti nggak tertarik'ah gue pengen maen game online aja ah dari pada gua nggak ada kerjaan'

A: Ada sih ada.

P: Hah?

A: Ada

P: Jadi lebih nyaman bolos di warnet karena ibaratnya lu udah seneng main game online ya?

A: Iya

P: Ya, daripada bolos kemana-mana yang nggak jelas juntrungannya, terus temen sepermainan ANda juga bolos sekolah?

A: Iya

P: Ama Culer, ama ini ya. Terus apakah Anda merokok?

A: Iya

P: Terus lu merokok kenapa?

A: Apaan?

P: Merokok nepa:

A: Enak aja.

P: Enaknya kenapa? Lu kan masih kecil. Kan lu asih 16 17 kenapa lu merokok?

A: Nggak tau dah

P: Hah? Tapi bokap lu tau kalo lu ngerokok

A: Tau

P: Tau?lu nggak diomelin

A: Kaga dong
P: Set, dah
A: Bareng ngerokoknya
P: Terus apakah lu pernah ngambil uang orang tua lu?
A: Nggak pernah
P: Terus, apakah lu pernah ngambil uang milik orang lain?
A: Kaga
P: Apakah lu ngambil milik orang lain secara diem-diem?
A: Kaga pernah lah
P: Kayak ngambil ID orang itu di game?
A: Apa? Kaga pernah.
P: Lu jujur Dul.
A: Kaga!
P: Hemm, berarti lu nggak pernah ngambil uang ini ya. Terus pernahkan lu berbohong sama orang tua untuk bermain game online?
A: Pernah
P: Kayak gimana boongnya?
A: Hah?
P: Boongnya kayak gimana? Lu misalnya pernah nyari tugas, tau-taunya lu ke warnet, ato gimana?
A: Iya begitu lah
P: lu tiap hari
A: Kaga lah, kalo nggak ada itu (uang) aja.
P: Nggak contohnya, gimana, alesannya kayak gimana, misalnya 'Ma, gua mau kemana, tau-tau lu ke warnet.' Boongnya kayak gimana? Coba certain
A: Bohongnya kalo ada tugas dowang, kalo ada tugas warnet.
P: Terus lu padahal maen game?
A: Iya, maen game lah
P: Terus kaga ada yang laen?
A: Kaga ada.
P: OO berarti lu alesannya nyari tugas di warnet, padahal lu main terus-terusan ya?
A: Iya
P: Terus pernah nggak lu make uang bayaran sekolah kayak Bung Toy?
A: Nggak pernah.
P: Boong lu?
A: Nggak usah nilep-nilep uang gitu.
P: Lu kayak Bung Toy kangitu tuh?
A: Oh nipu uang bayaran?
P: Misalnya uang bayaran lu gede-gedein
A: Kaga pernah
P: Kaga pernah lu?Wah lu jujur banget luy..hahaha
A:Uang baju, semuanya dibayarin ama emak gua semua.
P: Jadi lu, secara tidak langsung uang sekolah lu itu diatur sama Emak lu ya?Lu kaga pernah megang?Bayaran sendri?
A: Kalo bayaran, pernah, sering.
P: Tapi nggak pernah lu tilep gitu, digede-gedein?
A: Nggak pernah lah, Emak gua tau uang bayarannya berapa.
P: Terus, dale, pernah nggak ngelakuin penipuan dalemgame online?
A: Ngapain?
P: Ngeboongin orang?
A: Ngeboongin orang, sering lah pasti
P: Terus melakukan penipuan?
A; Nggak pernah lah

- P: Nipunya misalnya lu ngaku orang mana-orang mana?
 A: Pernah pasti, pernah.
 P: Trus lu ngaku jadi orang dewasa, padahal lu masi kecil, yak an?
 A: Pernah.
 P: Lu ibaratnya malsuin umur, yak an? Seolah-olah lu udah dewasa padahal lu masi bocah. Ketika lu lagi ada konflik ama orang lain kan, ama geng.
 A; Iya
 P: Lu ngerasa bersalah nggak si kalo misalnya sok jadi kagoan-jagoan gitu kalo di game?
 A: (Tertawa)
 P: Kok lu ketawa Dul?
 A: Pertanyaannya ada-ada aja.
 P: Mantep ini, lu misalnya lu, ketika lu bermain game kan, lu cekcok kan, bacot-bacotan kan. Lu jadi ngakunya sebagai orang yang udah dewasa. Padahal lu masi kecil juga kan? lu merasa bersalah nggak?
 A: 17 tahun umur gue kan.
 P: Nih, kalo gede itu kalo umurnya udah 18 tahun ke atas, kalo masih dibawah 18 tahun itu masih disebutnya anak Dul. Lu merasa bersalah nggak, padahal lawan chatinganlu itu umurnya lebih dewasa dari lu?
 A; Merasa bersalah lah pasti.
 P: Pasti merasa bersalah? Ah elu Sok jadi bener lu. Trus orang tua lu kalo kerja sampe jam berapa siDul?
 A: Apanya?
 P: Pulang kerja, Kerja?
 A: Jam tujuh.
 P: Jam tujuh malem balik?
 A: Berangkat jam tujuh, pulang jam tujuh.
 P: Terus nyokap lu sering di rumah berarti kan? Lu kan pernah main game di keplak-keplakin ama Emak lu bolos sekolah. Terus lu sering nggak sih ngobrol sama Emak lu sama Bapak lu?
 A: Jarang
 P: Jarang? kok lu jarang sih Dul?
 A; Ya iyalah, gua pulang sekolah, makan, terus ke belakang, ngerokok.
 P: Kebelakang itu, ke belakang apa ke warnet?
 A: Kebelakang, ke itu lah ke rumah sodara gua. Ngerokok
 P: Terus?
 A: Udah, abisa itu, balik lagi, langusng dah ke warnet.
 P: Berarti komunikasi lu ngak jalan ya ama orang tua lu?
 A: Jarang
 P: jarang banget ya? Nggak pernah nanyain Dull u udah makan, apa nggak?
 A: Sering
 P: Nyokap lu dowang itu? Bokap lu nggak pernah ngobrol ama lu?
 A; Pernah, kalo masalah sekolah.
 P: Kayak gimana emang?
 A: Masalah sekolah
 P: Ceritanya kayak gimana coba?
 A: 'Lu pernah bolos nggak? lu bolos ya sekarang?, 'nggak''
 P: Hah? Hahahah. Oh lu berarti sering boong lu ya. Terus orang tua lu merhatiin perkembangan lu nggak sih, kayak misalnya rapot-rapot, lu bolos, gitu- gitu? pernah nanyain tugas, 'Ada tugas nggak?'
 A: Tugas-tugas, nggak penah.
 P; Nggak pernah, berarti, lu kan sering bolos kan. Berarti meratiinnya kalo misalnya lu bolos dowang ya?

- A: Iya.
P: Lu bolos apa nggak, kan?
A: (Mengangguk)
P: Terus lu pernah dapet surat nggak sih dari sekolah?
A: Iya
P: terus lu kasi ke Emak lu apa Bapak lu?
A: Iya lah langsung kasih lah.
P: Lah lu jujur banget
A: Lah, biar urusan clear.
P: Hah?
A: Biar cepet itu gitu loh, biar cepet selesai.
P: Emang lu mau dikeluarin pas lu dapet surat?
A: kaga naek, dibilang kaga naek, gara-gara bolos
P: Hah? Lu bolos berapa lama?
A: setiap hari Jumat.
P: nggak, kalo misalnya di total-total. Lu misal nya, seminggu, bolos dua kali?
A: Ada, ada.
P: Seminggu dua kali, sebulan berarti delapan kali berarti.
A: Bisa.
P: Itu terus terusan tuh, dari kelas berapa sampe kelas berapa?
A: Dari kelas satu.
P: Lu kok bolosnya ke warnet mulu sih?
A: Apaan? Malu-maluin gua aja, jadi merasa bersalah cuy.
P: Hahaha, hah? Lu bolos nya ke warnet mulu?
A: Tau, orang pengen ngajakin ke warnet
P: Ya berarti lu ngajakin karena l pengen main game online kan?
A: Iya
P: Berarti lu bolos nya udah, sebulan bisa delapan kali. Delapan kali ya?
A: iYa
P: Lu berarti pas, waktu dapet surat itu, disebutin dong bolos udah berapa, gitu?
A: Ada
P: Ada lu total-total kalo lu dalam satu tahun bolos sekolah tuh, ada dua bulan, tiga bulan.
A: Dua bulan lah.
P: Oo, itu secara tidak langsung ya. Terus lu kalo misalnya lo lagi main game ni kayak gini, lama-lama nih, sampe pagi, ini kan jam tiga subuh nih, Hahaha, lu dicariin nggak sih?
A: Apaan?
P: Sama Emak lu sama Bapak lu?
A: Kaga.
P: Kaga?
A: Kaga
P: Kok kaga dicariin?
A: Ya, kalo pere (libur) mah kaga dicariin.
P: Kalo misalnya hari biasa?sering ampe nutup warnet, ampe jam satu, dicariin kaga?
A: Dicariin
P: Ah, dicariin apaan lu?
A: dicariin
P: Kaga pernah gua liat lu dicariin
A; Dicariin, diruma ngomel-ngomel, 'lu pulang malem-malem mulu lu, besok sekolah'
P: terus?lu digitui ndowang? Trus lu diem aja?
A: Diem lah.
P: Berarti cuman, orang tua lu, cuman gitu dowang ya, nggak sampemukul lu, nggak?

A: Nggak, ya tau lah, kan udah dewasa.
P: Dewasa dari mana lu, masi orok lu ibaratnya, hahahaha.
A: Yaiya lah, umur udah 17 masi dipukul, malu.
P: Buset, hahaha, ade gua aja sering gua gebuk kalo kaga ini. Terus orang tua lu tau nggak sih ama temen-temen lu yang main di warnet gitu-gitu.
A: Tau lah, si Culer, Ipan.
P: Tau? Terus dibilangun apa sama Emak lu sama Bapak lu. Nggak pernah orang tua lu komen apa gitu? 'Ngapain lu ama dia-dia pada, bolos barang, pa bareng'
A: Pernah sih, pernah diceritain.
P: Kayak gimana?
A: 'Bareng mulu lu, kewarnet '
P: 'lu nggak diomelin apa ama yang py=unya warnet?' gitu?
A: Kaga.
P: Ditanyain kaga kalo itu.
A: Ditanyain kalo itu
P: lu bikin malu gua jaa lu, hahahaha. Trus orang tua lu berarti komentar Cuma, 'bolos bareng, main warnet bareng' kayak gitu dowang?
A: Iya
P: Orang tua lu berarti tau dong lu setiap hari di warnet?
A: Tau lah
P: Tau? Hmm, berarti kalo nyari lu gampang, diwarnet, gitu?
A: iya, hahaha, iya lah tinggal diwarnet dowang apa susahny.
P: ooooh berartiiii luuu hampir separuh, seharian pasti di warnet pasti yahhh?terus orangtua lo pernah negor nga si maen lama-lama bngt nga si di warnettt gini-gini?
A;Nga pernah
P; nga pernah?pantes ajah asoy geboy lo bebas bngt cumiii hahaha terus nga pernah negor berarti yaaah?
A: nga pernah laaaaaah
P;lo pernah dapet surat peringatan dari sekolah pernah pernahyahh?gara-gara bolos ke warnet molo yahhh?
A: menganguk
P; berartiii dapet peringatann dapet surat doang?nga diomongin?nga distrapp
A; kaga
P;nga diumumim pas lagi di upacaaaa
A; kagaaaa
P; nga pernah dapet surat doang?
A; dapet suarat doanggg
P;dapet suarat doanggg iyaaa dah berapaa kali dapet suarat loo?
A; dah duaaa kali kelas satu sekaliii kelas dua sekaliii
P; berarti guru-guru lahhh dah apal donggg?
A; pasti lahhh dah apaaalll
P;emang kenapa si lo bolos sekolah molo siiii?sekolah lo jelek apa atau gimanaa?apa temen-temen lo ngaa asikkk?
A;tauuu dahhh
P: hahh? Lo jujur ajah ama gwaaaaa nga bakalan g a sebut sekolah lo namanyaaa apaaa.
A; apaannn yaaaa beteee
P;bête kenapaa siiii? Belajarnya susahhh?
A; kagaaa beteee ajahhhhh
P;emang lo bagiannyaa jurusannyaaa apaa si dullll
A: otomotiff
P;otomotiff terus betee nyaa kenapaa?
A;bête ajah lah
P; nga Pernah praktek apa teori doang?

A;prkatek molo malaahhh bebassss
P; haah ?
A: bebasss
P; ooh berartri lo ngga nyaman ajah di sekolah yahhh mendingan di warnet yaahhh?bner ngaaa?
A; iyaaaaa
P: Berarti orang tua lu kadang-kadang tau lu bolos sekolah, kadang-kadang nggak tau?
A: (Mengangguk)
P: Berarti yang waktu itu lu ketauan itu ama Emak lu itu kenapa gara-garanya?
A: Itu diaduin sama Bogel.
P: Bogel siapa? Oh abangnya Culer?
A: Iya
P: Oh berarti Culer juga ke gap?
A: Culer juga ke gap.
P: Lagi dimana ke gap nya? Di warnet juga?
A; Di warnet
P: Hahaha
A: Gara-gara dia, gua diaaduin.
P: oh lu diaduin yak? Lu berarti tegorannya cuma ngomelin Emak lu dowang ya. Abis itu, Emak lu pulang lagi ya?
A: Iya
P: Ooh
A: iya
P: ooh gitu dowang itu? Ngomelannya gitu dowang?
A; Iya
P: Enak banget lu, kagadisiram pake aer.hahaha. Terus, berarti Emak lu cuma ngomel-ngomel dowang ya, ketika lu bolos sekolah ya?
A: (Mengangguk)
P: Lu kalo orang tua lu kalo lu ngerokok tuh bebas nga ngomelinn?
A: kagaa, bebas
P; pertama-pertama diomelin kaga?
A; kaga, paling Cuma diomelin dowang.
P: Buset, merdeka banget lu. IU kalo ngerokok tuh dari sekolah bebas? Nggak ketauan?Boleh?
A: Lah, kalo disekola kaga boleh.
P: Lu pernah ke gap?
A: Nggak pernah.
P: Tapi kalo misalnya kalo disekolah lu biasanya kalo ngerokok ketauan tuh diapain sih?
A: Dibotakin dong
P: Dibotakin?
A: Iya
P: Oo berarti lu ngerokoknya di WC dong ngumpet-ngumpet.
A: Kaga pernah lah.
P: Berarti di mana? Di luar?
A: (Mengangguk)
P: O berarti rambutnya dibotakin ya?
A: (Mengangguk)
P: Terus berarti lu nggak pernah ngambil barang-barang orang lain ya gara-gara pengen maen game kan? Nggak pernah kan?
A: Nggak
P: Serius lu?
A: Nggak pernah, liat aja. Ngapain ngambil barang orang lain
P: ngambil-ngambil voucher billing itu, kayak bocah-bocah kertas dikumpulin.

A: Kaga Apaan, hahaha

P: Lu ngerti nggak? Oo berarti lu lebih baik disuruh nyapu ya dapet billing dari pada kayak gitu, bener nggak?

A: (mengangguk)

P: Berarti lu masih sehat Dul Otak lu. Cuman otak lu terlalu sering main game online jadi ini. Terus, apakah lu sering mencaci maki teman sepermainan game online lu. Wah .

A: Sering tiap hari, itu mah pasti.

P: Semua bahasa lu keluarin ya? Ya kan?

A: iya, hahaha

P: Alat kelamin berarti semuanya disebut ya? Anjing gitu-gitu ya?

A; (Mengangguk)

P: Lu kalo, ngengunai bahasa kayak gitu ada merasa pantes nggak sih lu, ngomong semuran gitu ketika lu masih seumurannya gini?

A: Pantes nggak pantes sih

P: nggak, serius. Dari dalem hati lu aja

A; Iya, pantes nggak pantes.

P: Kok pantes nggak pantes si?

A; Iya, iya, nggak pantes lah

P: Nggak pantes kan?

A: Berarti lu ngerasa nggak pantes ketika ngutarain gini-gini?

A: (Mengangguk)

P: Sering bertengkar? Sering kan? Kalo misalnya lagi main ngak sinkron, misalny temen lu bodoh. Kalo itu gua tau dah, temen lu si Yogi, bodoh banget.

A; Hahaha

P: Terus, pertengkaran seperti apa ya biasanya bacot-bacotan main kata-kataan, ini ya, ibaratnya secara tidak langsung melakukan Bullying juga kan. Terus lu sering nggak sih mengekspresikan kekesalan lu dengan mukul sesuatu disekitar lu? kayak mukul meja, keyboard?

A: Sering, sering.

P: Hemm, berarti lu sering berteriak-teriak ya, kalo lagi mengekspresikan keberhasilan dan kegagalan?

A; Iya, iya.hahahahaa

P: Apa lagi Yogi bacot nya?

A; Emang

P: Trus lu ngerasa nggak sih ketika lobermain itu ini dalam jangka waktu yang lama tuh lo kan maen tuh PB dari 2009 tuh lo kelas dua berapa si?

A; kelas dua

P; kelas dua kan LO?

A:iyaaa kelasss duaaa

P;sama si eko kann loooo ekonyaaa agunggg

A; ooh iyaaaa

P; itu dia kelas berapa tuh? sama kan sepantarann loo kann diaa kelas 1 stm kan dia yaaa?

A;dia kelas satu diaaa

P; dia kelas satu lo kelas dua?iyaa kannnnn

A: mengangguk

P; itu tahun berapa si tuh??

A: tau,tahunnn berapaaa ituuuuuu

P: lo kaaannn sekarang 2012 coba itung dari sekaraang

A; 2008

P; 2012 kelas berapa loo

A; kelassss duaaa

P:2011 kelas satu yaa kannn?

A; iyaaaa
P; 2010 kelassss tigaaa(smp)
A: 2009 berarti
P; 2009 berarti pas pb PB nyaa yakkk?
A: menganguk
P; pas lo maen game yaaaa?hhmm berarti pass 2009 yaaa pas lo maen PB awal-awal2nyaaa
A: mengangukkk
P; lo ngerasa ngaa si ketika lo bermain game dengan durasi yang lama ini menggagu aktivitas belajar loo?kayaa belajar jadi males
A: terganggu
P; terganggu?
A: Terganggu iya
P: lah lu terus kenapa main terus?
A: Hah?
P: Lu kenapa main terus?
A: Enak aja
P: Hmm, udah susah dideskripsikan dengan kata-kata ya? susah jelasin, berarti lu kalo bermain itu merasa terganggu, sadar kalo lu terganggu, tapi lu tetep mainin terus kan?
A: (Mengangguk)
P: Berarti, terus lu ngerasa nggak sih ketika lu main game online terus prestasi lu menurun?
A: Apaan?
P: Kayk belajar lu, misalnya rapot lu makin ancur, lu ngerasa ngak sih?
A: Merasa
P: Ngerasa? Pas lu SMP pas lu belum kenal game lu masi ngurusin sekolah ini-gini, pas sekarang cuek bebek?Hah?
A: Iya, heheh
P: Lu ngerasa?
A; Ngerasa gua
P: Iya ngerasa, terus ada ggak sih ketika lu bermain game online, ada suatu hal manfaat yang bisa diterpakn di dunia nyata, misalnya lu leih jago komputer dari pada temen-temen lu ato gimana, kayak lu disekolah lu ada praktek komputer nggak?
A: Kaga ada.
P: Yah, seenggak-enggaknya lu lebih bisa kan kalo dibandingin temen-temen lu?
A: Rata-rata bisa semua
P: Bisa semua?
A; Bisa semuanya lah jaman sekarang.
P: Berarti, ya ,ka nada yang bodoh juga Dul, kalo ketik-ketik?
A; Ya, kalo kga bisa ketik ada. \
P: Biasanya lebih ada manfaatnya ya kalo ketik-ketik ya?
A: (Mengangguk)
P: Terus, lu ketika lu kan main lama banget ni, terus sampe kurus kayak gini kan.
A; Lah, dari sononya.
P: Turun ini Dul berat badan lu, apa lagi lu sering begadang sama ngerokok, lu orang tua lu nanya kaga si ketika lu main lama nih, lu udah makan am minum belim?
A; Apaan?
P: Peratian lu, ama lu?
A: Pernah lah
P: Pernah? Tapi jarang kan
A: Iya jarang
P: Maksudnya, Emak lu dowang kan berarti.
A: Bapak gua juga

P: Bapak lu pernah 'lu udah makan apa belom, gini-gini', 'badan lu kurus', pernah kan dibilang gini kan?

A; Iya

P: Emang badan lu kurus, terus lu ngerasa nggak sih hidup lu nggak sehat, ketika lu lebih banyak bermain game online, apa lagi lu maen sering banget di tempat yang ruangan merokok, lu kayak misalnya makan tiga kali sehari,

A; Bisa

P: Mandi dua kali sehari, bangun pagi, lu nggak merasa nggak lu, gara-gara main game online aktivitas lu kayak gitu terganggu.

A: (Mengangguk)

P: Lu bangun pagi kuat nggak sih?

A: Kaga kuat gua pasti lah

P: Ya kan, lu bangun pagi jam berapa?

A: Kaga pernah bangun pagi. Siang mulu

P: jam berapa?

A; Jam 11.

P: Hahaha, berarti lu berasa ya ketika pola hidup lu berubah gara-gara main game gitu, kayak makan telat, ya kan?

A: Iya, lah

P: Terus sampe lu kecelakaan yang hampir, sodara sampe meninggal kan?

A: hihihih

P: Gitu-gitu berarti, itu salah satunya ya?

A: (Mengangguk)

P: Lu pernah nggak sih, mikirin game online ini ketika lu sekolah apa gimana?

A: Pernah

P: Pernah? Sampe dibawa mimpi nggak?

A: Apaan, kaga pernah lah.

P: hahaha, nggak maksudnya lu bayang-bayangin sebelum tidur, wah tadi gua kenapa kalah gini-gini, lu bayangin nggak?

A; Nggak

P: Nggak, berarti lu ngobrolinnya pas lu main sama temen-temen, kayak ama Culer ama Ipan, yang ngerti-ngerti game?

A: (Mengangguk)

P: oh, lu berarti mikirin gitu-gitu terus ya

A: (Mengangguk)

P: Terus lu ngerasa badan lu capek nggak sih, gara-gara main game melulu di warnet, gitu0gitu?

A: Capek lah

P: Iya, lu ngerasa badan lu pegel-pegel gitu pas disekolah?

A: (Mengangguk)

P: Lu tidur gitu kalo dikelas?

A: Tidur mulu, hahaha, tidur mulu kalo dikelas.

P: Iya, terus guru lu gimana?

A; Kalo kaga ada guru

P: Oh, kalo ada guru lu tidur nggak? Kalo duduk di belakang?

A; Apaan? Tidur, dibelakang

P: Berarti lu berasa nih, ara-gara main game itu aktivitas lu, sekolah lu terganggu bener-bener.

A: (Mengangguk)

P: Oh, berarti, Oh jadi, gua ambil kesimpulan, ketika lu bermain dengan waktu yang lama kan lu enem jam ni kan sehari kan

A; Iya

P: Ya kan, minimal enem jam kan

A: Iya

P: Berarti lu capek gitu-gitu, sekolah terus lu merasa terganggu, tetapi lu merasa tuh kayak gitu, tapi lu tetep seneng main gitu?

A: Iya, hihhi

P: Ketika lu bolos sekola lu ujung-ujungnya ke warnet. Ya kan?

A: Iya lah

P: padahal udah gua omelin mulu kan?

A: Hahahah

P: gua poto-poto, gua tag, tapi lu tetep cuek kan? Berarti lu emang merasa, diwarnet itu lebih enak, terus lu main game itu lebih enak ya? Dibandingin lu melakukan aktivitas sekolah?iya?

A: Iya

P: Berarti lu merasa ketika lumain game lu jadi orang lain? Bukan diri lu sendiri? Ketika lu dianggep Dewa lu dianggepnya, diakuin. Bener nggak nih?

A: Iya, iay bener hehehehe

P: Ketika lu jadi Dewa, lu diakuin ama orang lain di dunia online lu merasa ada kepuasan tersendiri gitu?

A: Apaan? Ah biasa aja itu mah

P: Nggak, wee, ni kan lu nick lu 'bulupantat', berarti kan kalolu main game itu kan, trus kalomisalnya dikenal kan, gini-gini, lebih jago, ibarat kata ka nada kepuasan tersendiri kan bagi lu? Bener nggak?

A: Iya bener, iya bener

P: Berarti ketikalu merasa ketika kill dead lu bagus, gini-gini itu berarti lu merasa

A: Merasa GG

P: Iya merasa GG, lebih jago dibandingin yang laen? Terus

A: Abis itu?

P: Ntar dulu, mau kemana sih lu buru-buru? Berarti lu ngeluangin waktu bermain game online itu kadang-kadang kalo lu bolos sekolah pas lu jam satu, yak an antara lu berangkat sekolah sampe magrib yak an, gua taubanget. Magrib balik ntar jam tujuh sampe jam satu malem balik?

A: Iya lah

P: Hah? Berarti lu ibaranya udah cuek ya ama nyokap bokap lu. Lah terus pintu rumah lu siapa yang buka kalo udah jam satu gitu?

A: Emak gua

P: Emak lu?

A: Iya

P: Emak lu nggak marah

A: Kaga lah

P: Emak lu bae banget dong

A: Kadang-kadang marah. Kalo lagi uring-uringan marah dia.

P: Berarti kalo itu, udah nauin ya, udah, Emak lu berpikir kan didaerah lu kan daerah doyan mabok semuanya tuh, Emak lu paling mikir lebih baik main di warnet apa lagi pada minum kalo ya?

A: Iya lah

P: Emak lu mikirnya gitu?

A: Apanya tuh

P: Iya kan daerah lu kan pada gitu gitu tuh, daerah-daerah hard core, pada doyan banget minum, jadi Emak lu mendingan main di warnet, apa gitu kan?

A: Iya

P: Lu doyan minum nggak sih?

A: Kaga

P: Nggak, terus, lu nggak pernah ngutang ya? Terus?

A: Abis, abis

P: Ntar dulu, berarti lu intinya lu bolos sekolah ketika lu bolos sekolah pikiran lu menuju ke warnet yah?

A: PAsti

P: Nggak ada yang laen tuh

A: nggak ada yang laen lah

P: selalu bolos ke warnet mulu

A; iya lah

P: Nggak, kenapa sih lu sampe bolos sekolah menuju ke warnet gitu? Apakah gara-gara orang-orang udah pada nauin lu di sekolah, apa gara-gara operatornya nggak ngomelin lu? Atau gimana?

A: Apaan? Ya temen lah.

P: Ama temen-temen lagi, balik lagi ke temen? Lah elu kan sering sendiri lu gua liati.

A: nSendiri? Kan bedua ama Ipan

P: Itu Ipan ngakunya kaga bolos,, katanya 'gua masuk pagi bang mail'

A: Bohong dia

P: Bohong itu?

A: Iya bolos, dia kan sekelas ama gua

P: Oh berarti gua diboingin mulu dong ama dia?Hah? Berarti gua diboingin mulu ama dia?

A: Iya lah, iya pasti

P: Wah, parah banget

A: rang gua sekelas sama dia

P: Bearti, ketika lu bolos selama bedua ini, itu berarti Culer masuk, lu berdua bolos mulu kan?

A: (Mengangguk)

P: Lu paling banyak bolos kan ama Ipan kan? Daripada Culer, berarti ketika lu bolos mulu itu lu boingin gua mulu ?

A: Kenapa, iya Ipannya

P: OO, kalo lu kan ibaratnya kalo udah bolos ketauan tuh, yak an? Udah ngaku aja, muka lu cengir-cengir dowang

A: (Mengangguk sambil tersenyum)

P: Jadi intinya, otak lu mikirnya ke warnet ke warnet ke warnet terus ya, ketika bolos ketika ini, karena lu punya dunia sendiri ya diwarnet, merasapaling enak lah, dibandingin selama lu idup, dibandingin yang lain ya, tempat-tempat yang lain ya,bener ya

A: (Mengangguk)

P: Nggak ngaruh gara-gara sekolah lu nggak enak? Kan kalo STM tuh kan kaga ada cewenya tuh?

A: Hah?

P: Nggak ada cewenya?

A: Ada satu orang

P: Lah lu nggak godain aja

A: Lah tomboy, ngapain.

P: Hahaha, berarti Fktr sekolah tuh nggak ngaruh ya

A; Iya

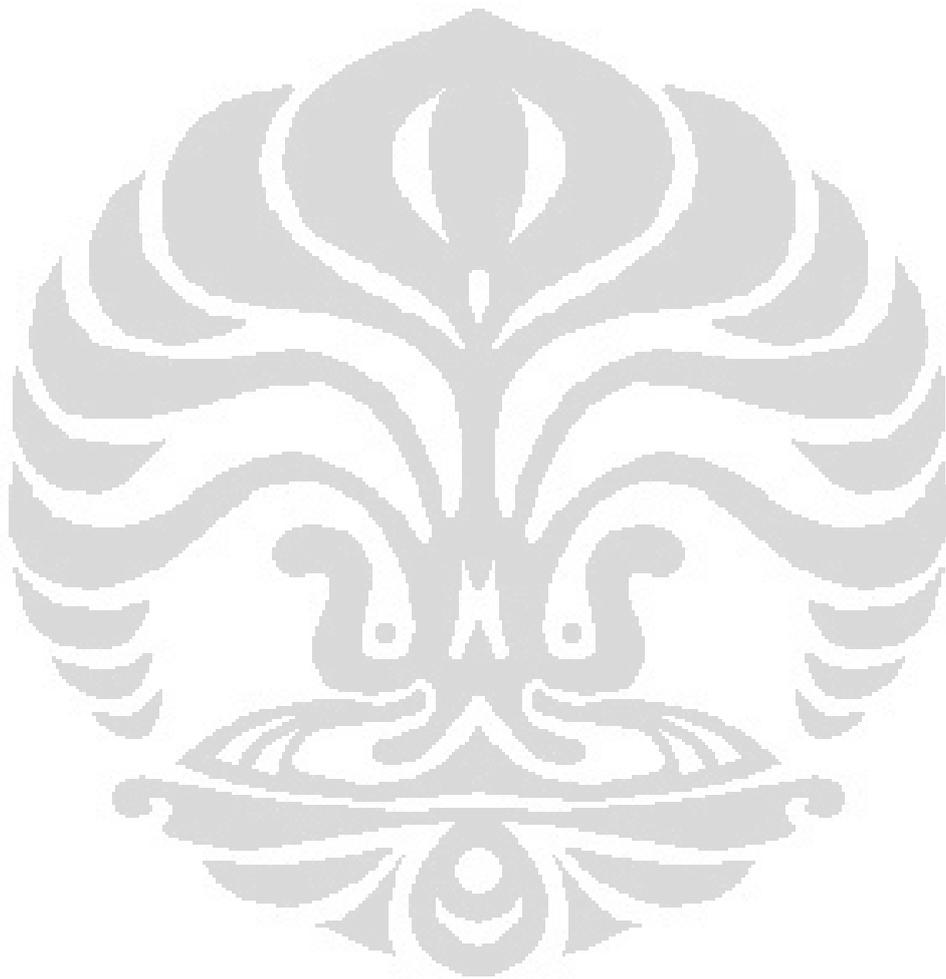
P: Cuma emang lu udah pengen aja, males sekolah , terus lu pengenya ke warnet aja yah. Sini yang deketan lu

A: Iya lah

P: Jadi intinya, otak lu ke warnet, ke warnet, ke warnet, ketika lu ada waktu luang ada apa, lu ngerasa di warnet itu lu nemuin sesuatu yang ebrbeda ya, contohnya temen baru, bisa bermain, bisa nyari seneng, bisa nyari apa, ya kan

A; Iya lah, udah?

P: yaudah, Sip. Tengkyu atas ininya.



Verbatim Wawancara dengan Bungtoy
Wawancara tgl 13-05-2012 pukul 23.00-01.00 WIB

P; Bung toy nama sape nih nama asli nama samarana lo sape kek? hahahahaha
 B; Muhamad anggi Zakaria
 P; keren bngt nama lo hahahahaha,hahahahaha latar belakang terus latar belakang keluarga jumlah saudara kandung dan pekerjaan orangtua kaya gimana?
 B;pekerjaan orang tua udah nga kerja lagi udah pensiun,pensiunan tentara
 P: ooh bokap lo pensiunan tentara
 B;iya
 P; kalau nyokap?
 B; udah almarhum
 P; udah almarhum?
 B iya
 P; sejak kapan tuh sejak lo umur berapa
 B; sejak umur tiga tahun
 P; ooh masih kecil yaa sodara lo ada berapa bungtoy?
 B;tujuh
 P; tujuh dari tujuh bersaudara
 B; iyaa terakhir
 P itu laki berapa cwe berapa?
 B laki lima cwe dua
 P; buseddd bnyakk dahhhh,umur berapa bungtoy?
 B; 18
 P: pendidikan terakhir bungtoy?SMk?
 B;Stm dinamikaaa,,stma di cakung di cakung
 P; teruss lo uang jajan lo sehari berapa bungtoy?
 B; uang jajan sehari-hari dua puluh lima ribu
 P; bnyaakkk bung toy tapi kurang ajah gwa liatin hahahahaha
 B ; iya dua puluh lima ribu
 P; lahh bnyak uang jajajn lo cuy daripada si adul dua belas ribu, hahahahaberarti bokap lo mantan tentara yaa?
 B ; iyaaa
 P; kapan si maen game online ini?
 B; yahh iyaa itu ngikutin temen
 P;temen sape temen?
 Bl adulll
 P; ko adulll maksud gwa sebelum maen Hon kan lo maen pb tuh itu tahun berapa
 B; baru tahun 2011 awal dua ribu sebelas
 P;berarti baru waktu kenal-kenal game ini baru2011 ooh lo baru-baru berarti ,,terus kenapa lo maen game ini mang nga ada kerjaan laen loh?
 B:gimana yaaa udah kecanduan!!
 P; hahahahah seriuss gwaaa nanyaa nyaa?
 B; iyaaa udahhhh kecanduaaannn!! ngeliat temen enak maen warnet jadi ngilangn pusing ajah di rumah maen game. udah emng hobi maen game
 P; ooh lo udah maen PS maen bola-bola?
 P;terus kenapa si lo maen game online terus menerus kalau misalnya hobi kan maen sejam dua jam tapi lo kan maennya lebih dari enam jam lebih seharian seharian itu kenapa si?
 B; pengen jadi apa yaa hahahahaha pengen jadi orang mantep pengen mantepin skill yak an pengen lebih mantep daripada yang sering maen hahahahaha

P; lo mantepin skill tapi koo kalau lo kan initinyaaa lo kan pengen lebih bisaaa,,tapi intinyaa lo ingin lebih jago dalam permainan HON ini ,

B; iyaaaa bnerrr

P lo permainan nyaaa berarti real team strategy yaa Hon yahhh

B; iyaaaa

P; lo tau lo kenal permainan tersebut ini darii?dari temen warnet?

B;dari temen temen itu awalnya kaga suka Cuma nge Liat terus suntukkk pengen jadi pensaran terus nyoba terus yahh itu jadi ketagihann nyarii yang baruuu

P: dibandingin Pb sama Hon enakan Hon gtu yaaa?

B; enakan hon

P; ooh lo heran ajah yaah pas ngeliat orang orang ngebacod gtu yaaa teriak teriak,,ooh berarti lebih tertarik dibandingin game sebelumnya

B; iyaaa:

P;Teruuus lo kapan si kalau maen game online itu

B;yah jam malem doang kadang kadang siang kalau siang kalau lagi cabut sekolah kalau malem palingan jam tujuh lah

P; lah kalau pag-pagi kadangi ada luhh?

B pas ini doang;kalau pagi kalau lagi sekolah pagi

P; ooh berarti lo bolos,,lo berapa jam si rata-rata maen game online rata-rata sehari?

B; bisa kadang-kadang seharian siang malem

P; b seharian berapa iyaa lo berapa si berapa kalau gwa liatin kan lo 6 jam terus terus lo nambah lagi itu?

B;nambah lagi

P; jadi berapa di total?

B; ya ibarat kata paling lama delapan jam lahh

P; paling sedikit enam jam?

B;iyaaa paling dikit enam jam

P; hmmm terus kalau lo maen sampe jam segini lo diomelin ngaaakk sama bokap lo?

B; ngaakkk siiii yaaah yang penting asal tau diri ajah lahhh

P; tau diri contohnya kyaa gimana?

B; yahh ingetlah ama dirumah kesadaran kesehatan diri malem-malem masih maen game gtu

P; lo terus kenapa si maen sampe larut malem gtu ngabisin biling apah apa bagaimana?

B;ya mungkin udah kebiasaan mungkin yaa kali yaaa

P; kebiasann ini baru satu tahun ini lo hobi maen ini nih sebelum-sebelumnya jam segini lo ngapain nih?

B; sebelumnya belum yaa mungkin tahun ini litat temen maen bareng asikkk

P:Kalau menurut lo prilaku orang dewasa maen game online di warnet itu didunia game sendiri paling kata-kata kasar menurut lo gimana pas awal-awal bungtoy pas lo baru bisa maen?dikata-katain sampe sakit hati kna?

B;sakit hati siiii sebebenryaaa tapi gimana lagii yaa namanya kita dah dewasa jugaa baru yaahhh kita ngerti lahhh yahh kann

P; hmmm terusss apakah anda boleh berhutang diw arnet ketika anda tak mempunyai uang untuk bermain game online?pernahkan?

B;pernah

P; utangnyaa kira-kira nominal na antara 5 rebu same 10 rebu yah ?

B;iyaah paling gede juga paling goceng

P; ooh tapi kan kalau lu iabarat kata ngutang itu pas lo nga punya duit yahh?

B;pas lagi kosong bner tuh duit emang pas lagi bokek

P;terus lo ngerasa si maen game online sama dunia nyata lo lebih enak mana si?

B; sebenarnya dunia nyatalah daripada game online, game online kan Cuma sekedar dunia penghibur

P; tapi kooo berjam –jam hahahahah

B;ngilangin rasa bête

P; masa bête tiap hariii?nga ada hiburan laen apaah?

B; ngaa ada abisnyaaa kalau di rumah nogkrong ama temen-temen yaah maboookk ya gtuu

P; hahahah mang temen-temennloo doyan pada mabokkk?

B; iyaaaaa yaudah cuman mending maen warnet sendiri lahhh ketawa-tawa ama temen bareng enak lahh enak duit ngaa abis paling ke warnet

P terus teman sepermainan anda sebaya dengan anda? Iyaa sebaya yahh

B; iyaahh

P;terus kenal rata rata kenal sama ini sama temen-temen sepermainan anda berarti diw arnet semua yahh ?bererati rata-rata gara-gara kenal di warnet di semuaanyaa?

B;iyahhh d warnet

P; terus lo kenal game online dari teman jugaa yak?

B;Dari temen

P; sape si yang kenalinn?

B;yang kenalin

P; oka kan tuwier diaaa?

B;bukan bukan diaaa

P; kaga pas Pb

B;kalau pb emang dari dolo dolo sendiri pengen cobaa cari tahuu

Gtuuhh

P;ooh sendriii ooh pas lo orang-orang pada ke warnet nagapain si?

B; ngapain si itu yaa kan? terus permainan PB kaya gimanaaa

P;tapi kan lo cara buat ID na diajarin temen lo kan?

B; kalau buatin diajarin iyaa diajarinnn

P;jadi lo rata-rata maen game online diajarin yahhh?

B; iyaahh diajarinnn

P;berarti lo rata-rata buat id cari di web nyaa cara-cara cara cari item iyaah diajarinnn semua rata-rata diajarinnyah?

B;Iyaa diajarin dikasih tahu

P; terus lo kenal sama adul sama ivan sama culer kenal ngaa si latar belakangnyaaa?

B; dolonyaa mah nga kenal sama sekali gara- gara mungkin permainan kenal deket deket

P; ooh berarti lokenal nyaa di warnet doang yahhh?

B; iyaah di warnet

P:Teruss hmmm lo kalau misalnya bolos sekolah kan lo sering bngt tuhhu itu di ajak temen apa inisiatip sendiri sii?

B; inisiatip sendiri udah ada niatt males yaaaa kalau sekolah ada guru kesel ama guru yang dikeselinnn,,palingan cabut ajah dah udah niatt sendiri gtuhh inisiatip pengen permainan hon kalau nga maen hon nga sekali itu ngaa enakk kayana gtuh rasanyaaa kalau nga maen sehari

P; oohh gtuu berarti itu intinyaa kalau lo bolos lo inisiatip sendiri kann?

B;iyahh inisiatip sendiri,nga ada ajakan orang lain ngaa adaaa

P; lah lo kenapa lo bolos ke warnettt?

B; lah emang udah niattt sebelum masuk sekolah pengen ke warnet dolo pengen maen honn

P; aduh aduh bung toy bung toy hahahaha teruss kalau lo ngerokok itu diajarin ama temen ngaak/

B; kalau ngerokok mah sendiriiii pengen tau rasanyaaa gimanaa

P; lo ngerokok sejak kapan si?

B;sejak dari kelas enam siiii

P; kelas enam sd dewaaa dongg hahahahah?

B; jadi temen ngerokok liatinn enak apa kaga si rasanya terus cobain pengen tahu ajah rasanya eh lama-lama ketagihan sampe sekarang

P; terus kalau maen game online pada sering nipu tuh kalau maen pb maen hon menghack id karakterr gtu lo nga pernah

B; nga pernahh jujur ajah yahhh

P; tapi kalau temen looo?

B; kalau temenn dolo,,,,nga pernah kayanaa kayanan murni semuaaa

P; kalau sering bertengkar dengan teman anda berarti pas lagi maen ajah yahhh?

Betertengkar-tengkar gtu yah kata-kataan cacad yahh .Terus kalau sekolah ituuu berarti lo nga merasa nyaman yah di ama lingkungan sekolaahh yah?

B;iyaa kalau sekolah kaya gtuuu

P:Iyaa nga nyaman yaa?temen-temen lo satu kelas nga ada yang doyan maen warnet doang?nga ada?

B; ngaa ada temen paling jugaa motor cwe

P; rata-rata cowo yaaa hahaha

B; kalau cuman kita doing yang sendiri doang maen warnet hobinyaaaa

P; oohh iyaaa lo sering nga bolos sekolah itu?

B;seringgg

P; dari kelas kapan kapan lo bolos sekolah tuh?

B;dari kelas dua semenjak kelas dua

P; pas kenal warnet tuh

B; iyaaa

P; tuh bolos bisa berapa kali seminggu tuh bung toy?

B; seminggu bisa tiga kali kadang-kadang bisa lima kali bisa

P; seminggu bisaaa tigaaa kalii tuh

B; iyaa waktu kelas duaa tuh alesannyaa yahh lagi PKI

P; ooh alesanyaaa pkl padahal lo bolos warnet yahhh...hmmmm terus lo rata-rata bolos ke warnet semuaaa?

B;warnet semua

P; lo alesan bolos kenapaa gara-gara males lingkungan sekolah ama pikiran lo pengen maen game?

B;pengennyyaaa game teruss honnn ajah tuh pengennyyaa

P; teruss lo ngerokoko? ngerokok yahh ,terus lo ngerook gara-gara pengen coba ajah yahhh terus lo kenapa ketagihan ngeroko terus?

B; gimana lagii yaaa

P;dah susah yah?

B;ibarat iyaa tren lah anak mudaaa yaa kann

P;; anjirr hahahahaha gwa dmen dahhh.. gaya hidup yahhh?

B gaya hidupp laahhh

P:Lo pernah ngaa si ngambil duit orang tua lo gara-gara pengen maen warnet atau gimana?

B; bung toy pernahhh cumang paling gede sepuluh rebuu pengen maen game lagi nga punya duit

P; ngutit kecil-kecil doing yahhh aahahahahahah

B; udah cuman gtu-gtu doing paling banyak lahh ibaratnyaa

P;hahahahaha lo berarti sepuluh ribu itu pengen bngt maen warnet

B; pengen pengen bngt bngttt

P; oooh gtu mantep jugaa bung toyyy,,,selain duit bokap lo duit kk lo pernah ngaa?

B; nga pernahh

P; barang orang lain ngaa pernah kan?

B; ngaa pernahhh

P; berarti lo ngambil na sepuluh ribu tapi sering-sering yahhh?

B; kalau itu jarang-jarang kalau nga punya duit doang

P:Tanpa sepengetahuan bokap lo intinyaaaa yak an?

B; iyaahhh

P;kalau si ivan tipikalll sama kaya lo ngambil duit ceban-ceban kalau adul maluuuuu dia sama gwa...loo kalau misalnya sekarang nih kaya gini nih lo bilangnyaa sama bokap lo apa si?ke warnet apa maen?

B; Maen kadang-kadang bilang juga ke warnet

P; berarti bokap lo dah tau yah kalau lo maen di warnet molo yaaa

B; iyaahh

P:berarti lo ngaa pernah boong nih kalau ke warnet

B; ngaa pernahhh

P:Nгаа pernahhh berartii boonggg Cuma kalau disekolah doing berarti?

B; ngaa pernahh iyaa kalau di sekolah bohongg kalau lo misalnyaa lo bilang ke sekolah padahal lo di warnet?

P; selain itu nga pernah boongg

B; iyaaa

P :ooo iyaa lo iuran sekolah buat digunakan buat maen game online hahahahaha pernah?

B; pernah ya ituu

P; berapa bulann lo pakeee?

B;sebulan

P; sebulan apa dua bulan ahhahahaha

B;sebulan

P; waktu itu yang buat scan scan?

B; ngaak itu sebulan doing

P; itu berapa nominallnyaaa?

B; dua ratus tiga puluhh rebu

P; yang sampe Robert minjem duit
 B; iyyaaa
 P; itu dua ratus tiga puluh ribu lo pake buat maen warnet itu?
 B; ngaa warnet doing buat makan minum maen sama ngeroko
 P;intinyaa ujung-ujungnyaaa lo di warnet kan?lo ngabisin duit di warnet kann?
 B:Iyaaa di warnet
 P;hmmm terus selain iuran sekolahhhh kaya uang baju uang buku nga pernahh lo nga tilep-tilep?
 B;itu mah ngaa pernahhhh
 P; berarti soleh lo hahahahahaha
 B;udah uang bayaran tapi si gwa gantiiii uang bayaraannnyaa
 P;hmmmm diganti ama lo sendiri ngumpuln lo skak jadinyaaa kannn ttep ajah ngadalinnn,tapi ngaa da yang laenn ngadalain selain itu kaya bukuu?
 B; bukuu mahhh udah dibayarain semunyaaaa
 P; ooooh iyaaa kaya uang fotokopi pura-pura nyari tugassss purapura ke warnet padahal buat nyar tugaaasss nyarii tugasss?
 B; ngaa pernahh
 P; bagus jugaa bung toyyy berarti lo penipuan di dalam game nga pernah ya bung toy?
 B; ngaa pernahh gwa
 P; berarti bohong –bohong doing di game?
 B; males bohong-bohong kaya gtu ngaa ada gunaannyaaa
 P;teruss bokapp itulo berada di rumah molo ngaa si bung toyyy?
 B; kalau bokap sering ke rumaahh
 P; Nгаа maskudnya lo tiap hari dirumah molooo apa gimana apa lo ama bokap lo rumahnyaa misahh?
 B”:satu jadii bokapp kalau malam kaya ginii pulang ke rumahh istrinyaaa keduaaa kalau siang di rumah ketemu bokap ,,yah masing masing lah hiduponyaa ngurusinnn sendiri –sendiri lah karena kita ngerti lah tanggung jawab ibaratnyaa
 P; berartri lo jarang di ajak ngobrol ama bokap lo bung toy?
 B;jarang ngerti situasi dia lah
 P; emang bokap lo galak emang?
 B;yahh ngaa jugaa si emang dah tua si strokeee penyakitnyaa jadii kita ngertilahh bnyaakk pikirannn tar kitaa Tanya-tanyaa terus tar takutnya sakit lagi
 P; kalau ngobrol berarti jarang yahh
 B:iya kalau ngobrol jaraangg
 P;kalau bokap lo nanya-nanyaain sekolah lo ngaa kayaa raport lo gimana?
 B;sering kalau itu mah
 P;laha kan lo kalau bolos –bolos sekolah ituu dapet surat peringatan tuh lo paling parah si kalau bolos yang lo crtain sebulan apa duabulan apa tiga bulan si yang waktu lo crtaainn?
 B; sebulann
 P; sebulan paling parahhh pas kelas dua apa kelas tigaaa yang dapet surat peringtan lo kasih ke bokap lo ngaa?
 B iya udah dikasih dari temen jadi temen kasihnyaa ke bokap bukan kasih ke gwaaa jadi yahh ketataan gtu dahhh diomeliinnn,,ampe orangtua nangiss biaya mahal gini ajah deh kata biokapp...gimana yaa kita jugaa sedihh siihhh

P; ooh bokap lo nangis tapi lo sadar kaann tapi kadang-kadang lo males jugaa sekolah pengen bolos kan ,,tetapi ketika waktu itu losadar kaann?

B; sadar

P; berarti orangtua lo perhatiaann yahh kalau masalah pendidikan yahhh?

B; iyaa masi perhatiaann

P; terus bokap lo nanyaa nga lo nanyaa ngaa maen game lama-lama gtuh?

B; sering lagi itu kk dari anak pertama tuh perempuannn lo pulang malem ngapain ajah siiii? Yahhh gwa mah alesannn nyaa boong ajahh ,,onoh nginep di rumah temen ngerjain Pr padahal di maen warnet sampe jam 12 malem

P;:: hahahah ooh gtu lo alesannyaaaa jadi lo ke warnet pake boong boong yahh,,terus kalau ditanaya bokap lo nga ditanyaa yah berarti anak pertama doing nih ama?

B; Ama anak keempattt

P; umurnya udah gede gede?

B; yahh udah punyaa anak satu lah umurnya duan tujuh laahhh

P; hmmm berarti orangtua lo nga kenal yah ama temen sepermaainan lo?

B; iyaa ngaa ada

P; terus orangtua lo nga pernah negur yahhh? karena nga tau yah?

B; ngaaa tauuuu

P; pokona lo bilang kemana-mana yahhh,,terus orangtua lo nga pernah negur yah karena nga tau lo maen game yah

B; ngaa tauu

P; lo dapet peringatan yah terus kalau peringatan itu bentuknyaa kaya gimana ?kalau lo bolos lagi dikeluarin apa gimana

B; yah dikeluarin langsung udah ada peringatan waktu itu

P; emang bacaan nyaa bacaaanyaaa gimanaa?

B; gimana tuh yaahh dikasih surat apaaa,,surat apa tuh namanyaa kalau bolos-bolos yang dapet surat tiga kali?

P; ngaa tauuu surat peringatan kali SP lahh sp satu sp dua kaliiii lo dah dapet sp berapa kali?

B; iyaa sp satu dapet sp dua mau dapet SP tiga dapet keringanan gara-gara udah kelas tiga ya udah kita jadi jarang-jarang bolos lagi

P; ooh berarti lo dah dapet sp satu sama s dua yah hmmm

B; ampir sp tiga tuh cuman masih dapet keringannan dari pihak sekolahh,,bner lagi nga nihhh

P; berarti lo udah tau yah bokap loo tau lo booloss tapi gimana yahhh yang penting dah dinasehatiin yang penting dari kesadaran sendiri yahhh?

B; iyahh

P; terus orangtua member teguran ketika anda kepergok bolos sekolahh?udah ditegur kannn udah dinasehatin nasehatin kan?intinyaa kepada diri sendiri yahh?

B; udahhh dewasaa lahhh

P; asiikk laaaa kalau ngeroko kalau ketauan bokap lo diomelin ngaaaa

B; kalau ngerokok pasti ketauan lahh diomelin lahhh cuman kalau ketataan darimata belum jadi ada ,cuman dari omongan doang jadi ada orang yang ngdu dari temen bokap gini gini nih anaknya ngerokok Paling udah diceramaahin belum pastinya belum ngeliat dari maata sendiri

P; dari mata sendiri belum ngeluiat yaaa?kalau dari sekolahan belum pernah ketahuan ngerokok?

B;kalau dari sekolahan belom pernah soalnya ngumpet-ngumpet takut ketauan guru

P; di wc yaakk,,kalau ketauaan ngerokok di sekolah diapainnn si luu?

B;kalau di sekolah ketauaan ngerokok di yaa hokum palingann

P; kalau adul kan di sekolahan kalau ketauan ngerokok di botakin tuh kalau lu?

B;bersihin wc buang sampah 4 lantay semunyaaa

P; buseeeedddd

B;iyaa kadang-kadang ngepeln aulaaa

P; gede bngt kan DP

B;ya gtu dah kalau ketauaan ngerokonyaaa

P;lo sering ngaa caci maki temen sepermainan game lo?sering yahh?

B;sering si becanda-canda lahh ibaratnyaa

P;walaupun jangan yang nyata tapi kalau yang jauh dimana gtu-gtu misalnya dia bodoh atau nga nurut?

B ya gtuuh dahhhh: kalau itu seringgg siiii yahh gimana yaahh namannyaa permainan ama duania nyataa beda siiii yahh sering yaaaa pstiii

P; kalau-kata-kata kasar sering yahhh?

B;seringg

P: pokona alat kelamin kata-kata hewan udah keluar pasti yaaa?

B;apa ajah tuh apa ajah dah itu yang dibawa nyangkut ajahhhh ahahahahaha

P;lo pernah ngaa si pas maen game online itu kesel nih terus lo mukul keyboard mejaa kaya si iink tuh sama yogi?

B;ngaa pernanhhh

P; ngaa pernanhhh?

B; ngapainnn kesel pake ngancurin baranggg

P; misalnya gni sambil memeraktekkan megang mejaaaa(memukul meja)?

B;ngaa pernanhhhhh yaahh kitaaa mahh diem ajaha dirii kalau kitaa kalah

P; paling mukaaa senut yaahhh

B;iyaaaahhh

P; terus lo teriak teriak mengekpresikan kegagalan dan keberhasilann lo maen game online? Lo seringgg yahh?

B: seringgg

P;kaya teriak – teriak woyyyy stunnnnn stunnnnn!!!! Sering yaaa

B; seringggg

P: nanh terkait dengan pendidikan dan kesehatann lo ketika bermain ini dengan aktivitas dalam jangka waktu yang lama lo ngerasa nga sih aktivitas belajar lo terganggu ?

B;yahhh sangat terganggu lahhhhh

P; terus kenapa lo lakuinnn

B: yahh gimanaaa yahhh kalau gwa piker-pikirrr si pengen kelas tigaa pengenn luluss

P;Lahhh Lo UANNN ajah maenn cumiiiiii!!!! Hahahahahaha

B; lahh pas UAN ngaa si kemarennn pas tigaa hari udah ngaa maennnnn

P; maenn lo apapaan gwa liatiinnnn,,hahahahahaha

B; ngaa abiss UAN nyaaaa,,siangnyaaaaa

P;iyaa siang lo maennnnnnn

B;iyaa abiss uannnnnnn kalau malemmm maah di rumahhhhhh

P; hahahahahaha besoknyaaa kan masih ada kannn?

B; gtuuu dahhhhhh

P; teruss lo ngerasa ngaaa gara-gara maen game ini prestasi sekolah lo turun ngaa?kaya misalnyaa raport gtuuu

B;merasaaa lahhhhh turun dah anjlok gtuuu sering bolos alphaaa nilai jadii kurangggg

P; terus lo ngerasaaaa si gara-gara maen game ini lo sering ngantukkk di kelas?sering cape nih

B:kalau di kelasss ngaaaaa besokkk paginyaaaa

P;iyaa ngantukkk maksud gwa besokkk paginyaaaa abis maen sampe jam seginii nih jam satu malemmm kaya gini nihh

B: tapi kan masuknyaa siang sekolahhhh

P;tetep ajah ngantuk ngaaaa?sampe jam berepa lo tidur?

B; kan tidur abis maen

P; sampe jam berapa lo?

B:sampe jammmm 12 sianggg kan masuk siang

P; ooh sampe jam 12 siangg lo ngeresa ada efekkk cape ngaa maen game iniii?

B:capee

P; capp... capenyaa dimaanaaa?lelahh apa gimanajadi males kaya gtu?

B;lelah iyaa jadi malesssss kaya gtu belajar ngaa mauu pengenngyaa game terusssss

P; oohh gttt berarrtii lo mikriinn nih pas di sekolaahh cara creepingan yang bnerr gtuu?berarti sama kaya adulll loooo

B;betullll

P;lo ngerasa si ada lo maen game ini ada ngaaa ,si yang bisa lo terrapin d duniaaa nyataaa?kaya maen computer lebih jagoooo dibandingin temen-temen lo atau gimanana

B; ngaa sebernnyaaa ngaa siiii Cuma buat have funnn ajahhh

P; ooh buat seneng-seneng doanggg

B;kalau buat hobiii mahh sedikiit si adaaaa

P; berarrti lo seneng-senengnyaaakblingeer yahhh?

B; iyaaaa

P; maen sampe enam jam depalapan jammmm

B;daripada foya-foyaa yang nga jelas mendingan buat sendiriiii

P; berarrti kalau misalnyaa lo maen lama-lama gtuh lo pernahh ngaa si ditanyainnnnnnnn udah makan apa belomm?

B;ngaa pernahhh kitaa mah sadarrr diri ajahhhh,,orang tua pernah bilangg lo dah dewasaaa udah nga ad yang ngrusiinn yang penting tau diri lah ibaratnyaa

P;berarti bokap lo dah nau inn yahhhh....terus lo ngerasaa ngaa sihh hidupp lo ngaa sehat kalau maen warnet ituuhh sama lo di ruangan rokok lo merokok.lo jarang makan ,lo jarang mandi terus lo makan ngaa teraturr terus bangun pagi nga bakalan bisaaa lo ngerasa ngaa sii hidup lo nga sehat?

B ;,ngerasaaa bngttttt

P; ko lo lakonin teruss?

B;yahhh udah kebiasaaannn udahhhh ,,pengenn si kaya gtuuuu tapi gimanaaa susahhh udahh kebiasannnn

P;ooh kebiasaann ooo kebiasaann ini baru satu tahun ini

B; iyaa satu tahun iniiii,,pas kenalll warnettt

P; pass kenal warnett ini?aduuuhhh kaga beress nihhhh,, berartii lo selalu mikiriin ngaa sii permainann yang lo maenin ketika sedang di sekolah maupun dirumahhh?

B; seringggggg kalaun lagi abis belajarr pas istirahat sering ngomong-ngomong sendiri ama temenn

P;emangggg temenn lo ada yang doyaann maen gameee?

B;Paling diaa maen nyaa dotaaa gtuuu berbedaaa doangg

P;ooh lo berartiii lo tuker pikirannnnn

B;iyaa tuker pikirannnnn,,bdua doangggg

P;hahahahah krocooo jugaa looo ngerasaaa lelahh ngaa si gara gara lo melakukan aktivitas maen game inii?

B;kalau ngerasaa lelaahhh ngaa siiiii cumaaaann bawaannnyaa pegeell maleesssss

P; lo ngerasaiinnn kaki lo pada pegeell ngaa sii ketika lo bangun tidurr?

B;pegelllll duduk selamaaa enam jam gimanaaa siiiii,,orang jugaa pastiii pegell laaaa

P;oohh gttuu bung toy berartii lo kalau nyolong-nyolongg duit bokapp loo paling sekitar sepeluhh rebuu itu sering tapii yahh tuh kuantitassnyaa seringgg kalau lo kedesak pengen maen game kalau ngaa punya duitt duitt lo buressss,,lo ngaa buat gamee lo nga nyimpen duitt tuh misalnyaa lo simpeenn duit misalnyaa lo dionkosinnn 25 rebu tuh lo simpennn seceng misalnyaaa lo nga bisa kayaa gtuuuu?

B;ngaa bisa orangnyaaa boross jadi gimanaa yaa pemikiran ada kedepann gttuu buat warnet inii buat ngerokokkk iniii buatt makann iniiii buat minum iniudah ada

P; tapi tau taunya buresss

B;ehh tau taunya buresss nga sesuai pendapat sendiriiii

P; ngaa kayaa adulll yaaakkk adult uh bisa nyimpen 12 rebuu dua rebu buat rokokkkk empat ribu buat ongkosss tujuh rebu buatt tiga jam buat maen gameee

B;kalau gwaa sii ngaa bisaaa udah ada buat pemikiraann kedepannyaaaa

P;ooh gtuuu tar kalau misalnyaaa lo duit nyaa abiss ya udahh gwa ngentit ajah deh

B:iyaaaaaa

P; ooh lo bgtu mikirnyaa hahahahaha ya udah bung toy tq yaaa atas waktunyaaaa

B: okee

P; sep

Verbatim Wawancara dengan Aldi

Peneliti (P): Ayo Man kita mulai sesi wawancara, oiya, nama lu siapa man, nama lengkapnya?

Lukman (L): Aldi Lukman

P: Latar belakang keluarga?misalnya lu anak keberapa dari berapa bersaudara?trus pekerjaan orang tua?

L: Gue anak pertama dari dua bersaudara, orang tua dua-duanya buruh. Emak gue jadi buruh jahit, kalo bokap gua borongan gitu kerjanya.

P: O jadinya buruh borongan gitu ya? Trus umur lu berapa man?

L: Umur gue 17

P:tujuh belas?trus pendidikan terakhir, sekarang?

L: SMK

P:SMK? SMA!!

L: SMK gue!

P: Oo SMK aooan lu Man?

L: Hmmm, di Nurul Huda.

P: Ooo, terus berarti uang jajan lu sehari-hari?

L: Uang jajan gua, kalo sekola lima belas rebu, kalo misalnya sampe sore, yaa, dua pulurebuan lah. Itu seharian full

P: Oo seharian full ya? Itu uangnya, semuanya dari orangtua semuanya?

L: nggak juga, dikasi juga sama nenek.

P: Oo, terus lu kapan si, pertama kali bermain game online?

L: Itu tahun 2007

P: Itu 2007 berarti pas lu SMP ya?

L: Iya

P: Eh, SMP, SD ya?

L: SMP

P: SMP kelas 1 ya?

L: SMP kelas 2

P: O gitu ya. Trus apa yang ngebuat lu sampe bermain game online sampe sekarang?

L: Ya, awalnya cuma coba-coba, coba-coba, lama-lama keterusan.

P: Hmm, terus motivasi lu bermain game online secara terus menerus?masa coba-coba dowang nggak mungkin kan?kalo coba-coba dowang bosan, terus kenapa si, sampe lu maennya sampe lama-lama?

L: Yaa, mungkin karena gamenya asik, terus juga disitu gua pengen jadi dewa. Soalnya kan di Pandawa jarang main game tersebutlah.

P: Oo, jadi lu pengen dikenal ama yang lain yah?

L: Iya

P: Ketika lu bermain ini, jadi nama lu jadi eksis di warnet?

L: Nah, bisa dibilang begitulah.

P: Terus, kenapa si lu gemar banget bermain jenis-jenis game petualangan? Kan banyak tuh game kayak PB, kayak Lost saga, gitu-gitu yang berantem-berantem, yang perang-perang, tapi kenapa lebih suka game-game yang kayak macemnya petualangan, kenapa?

L: Kalo game-game yang tempur kayak gitu ya, keasikannya ada, tapi gue bilang sih lebih sedikit keasikannya dibanding sama petualangan, soalnya petualangan lebih asik. Misalnya kayak cari duitnya ya bisa dibilang lebih susah lah daripada game-game yang bertarung.

P: Hmm, trus kira-kira lu main diwarnet tuh berapa lama si? ampe, dalem..untuk bermain game online tersebut?

L: Ya, bisa, dari awal 6 jam, bisa nambah lagi 6 jam, ya pokoknya full 15 jam.

P: Sehari?

L: nggak, sehari ya paling cuma 8 jam.

P: O, kalo lu sehari tuh, maksimal paling 8 jam ya?

L: He'eh

P: Trus lu main sampe larut malam? Apakah lu pernah main sampe larut malam? Sampe jam 12 apa jam 1?

L: Paling, sampe pagi juga pernah

P: sampe pagi?Oo itu kalo lagi libur-libur dowang ya?

L: Iya

P: Oo kalo warnetnya buka ampe pagi?

L: Iya

P: Lu kenapa si main sampe larut malam kayak gitu?

L: ya kalo misalnya sampe larut malem kalo kata gue sih lebih enak, soalnya koneksinya lebih cepet.

P: Hmm, koneksi lebih cepet, biaya lebih murah juga ya, nggak ada yang ganggu

L: Nah, itu jug bisa diituin.

P: Nah, terus nah kalo lu main ampe larut malem kan seenggak-enggaknya lu pasti diomelin lah sama orang tua. Lu bilangnya gimana?

L: Ya, bilang aja keasikan.

P: Keasikan? Masa keasikan? Hahahah

L: Iya serius, tapi ntar Emak gua ngomel.

P: Diomelinnya kayak gimana?

L: Ya udah sono lu tinggal aja diwarnet daripada dirumah.

P: Hahaha..

L: bawa sono luh pakean lu! Yaudah gua diem aja langsung masuk kamar.

P: Hahaha, oo gitu yak. Trus lu ngeliat di warnet tuh nilai-nilai sosial yang tertanam di warnet nih ama di dunia online ya, apakah perilaku pemain dewasa sering mempengaruhi elu ketika bermain game online, di warnet dan di dunia game online itu sendiri?

L: Pengaruhnya ya lumayan lah.

P: Apakah lu dapet ilmu, dari ketika lu bermain game online itu sendiri?

L: Nah, kalo itu iya pasti

P: Apakah terus eluu..yang positip kan dapet ilmu tuh, yang negative-negatifnya?

L: Ya itu, kayak misalnya kata-kata kasar.

P: Hmm, terus, kata-kata kasarnya tuh kayak bahasa-bahasa yang nggak sepantesnya anak-anak gunain

L: Ho'oh

P: Hmm, terus, apakah lu pernah ngutang diwarnet, ketika tidak mempunyai uang untuk bermain game online?

L: Pernah.

P: Pernah ya..tuh utangnya kira-kira sampe berapa?

L: Ya, minimal tiga rebu (Rp 3000).

P: Minimal 3000, paling maksimal pernah ngutang sampe berapa?

L: Sampe goceng dowang udah.

P: Goceng ?oooo.. lu kalo ngutang malu ngak?

L: yah malu lahhh

P; Tapi lu cuek ajahh ya.yang penting bisa main ya

L: soalnya kan ibaratnyaa udah temen

P;Hmmm apakaah penggunaan bahasa sehari- hari di warnet berbeda dengan bahasa sehari-hari di rumah maupun di sekolah ?ya ketika lu bermain tuh yang digunain kan berbeda ngak dengan bahasa sehari-hari di sekolah maupun di rumah?

L: kalau sehari- hari di sekolah ama dirumah sih mungkin tapi kalau di warnet beda

P: contohnya?

L: ya kalau misalnya sehari ya bisa dibilang sih gue kalau misalnyanya di warnet gua ,tapi kalau di sekolah ya kadang-kadang macem-macem”man”

P;kalau misalnya istilah penggunaan kata cacad ,kroco,copo,,

L; kalau kaya gitu di warnet doang

P: Oo gitu..terus, apakah anda merasa lebih nyaman bermain di dunia online dibandingkan di dunia nyata?

L: Lebih nyaman di dunia online sih

P: Kenapa alesannya?

L: Kalo di dunia nyata, kalo gue bnyak banget masalahnya

P: Hahaha, lah elu bukannya kalo elu main game sama dengan elu lari dari masalah di dunia nyata?

L: Ya, bodo amat

P: Bodo amat? Lu nggak mikirin?

L: Kaga

P: Kenapa emang lu nggak mikirin?

L: Gua nggak ambil pusing orangnya. Kecuali kalo misalnya di game online duit gua abis baru gua ambil pusing

P: Pusingnya kayak gimana?

L: Yaiyalah, orang mau belanja kaga bisa

P: Belanja apaan?

L: Aksesoris. Aksesoris buat game gua. Kan itu pake uang

P: Lah elu, kalo berarti demi bermain game online tuh rela nggak makan rela nggak ini dong?

L: iya

P: Lah elu kan, kalo disekolah itu

L: Nggak jajan

P: Nggak jajan ?

- L: Nggak, istirahat kan gua di kelas
- P: Hahahah
- L: Ntar kalo temen-temen gua bawa makanan gua comot
- P: berarti lu bener-bener nyisain duit buat main game?
- L: Ho'oh
- P: P: Anjrot. Hahaha, kaco banget lu man, serius man?
- L: Serius
- P: Hmm, terus nih, temen segrup. Apakah teman sepermainan Anda sebaya dengan Anda?
- L: Hmm, iya, eh nggak deh, ada yang di atas ada yang di bawah. Yang diumuran atas, ya kayak sepantaran 19 tahunan 20 tahunan laH
- P: Trus si Buluk dia umurnya berapa?
- L: Dia? Baru 13
- P: Lah kok bisa akrab ama lu? yang umurnya jauh
- L: Kalo itu gua kurang tau, mungkin anaknya aja yang pengen akrab ama gua
- P: Asik, tua di ayunan dia
- L: Iya
- P: Terus, dimana Anda mengenal teman sepermainan Anda? Kayak di dunia online, apa di warnet
- L: warnet
- P: Oo, rata-rata warnet semuanya ya. Apakah Anda mengenal game online dari teman sepermainan Anda?
- L: Sebagian ada, tapi kalo awal-awal sendiri
- P: Oo, terus apakah teman Anda mengajari Anda ketika bermain game online, kayak bikin status, milih hero, gitu-gitu, pastikan diajarin pasti ya?
- L: Kalo status-status diajarin, tapi awal-awalnya kaga
- P: Oo, berarti ngajarnya itu kayak pemilihan karakter, sama pemilihan skill ya?
- L: Iya
- P: Oo, ngajarnya seperti itu ya. Sedekat apa Anda dengan teman sepermainan Anda?
- L: Ada yang deket kayak sahabat, dan temen-temen biasa yang Cuma ketemu diwarnet dowang ada. Ada yang setiap hari, misalnya, 'woy maen woy ntar malem' yauda, kalo gitu
- P: Seolah-olah lu selain diwarnet temennya dikit ya. Warnet tuh kayak dunia lu yang kedua ya
- L: Iya
- P: Apakah Anda pernah diajak teman Anda bolos sekolah untuk bermain game online?
- L: Nggak
- P: Nggak pernah
- L: Nggak pernah, rata-rata sendiri
- P: P: Hmm, terus apakah Anda pernah belajar merokok dari teman Anda? Anda nggak merokok ya?
- L: Nggak, anti gua
- P: Apakah teman Anda mengajari Anda cara melakukan penipuan di game online?
- L : Ngaa
- P : Lah lu nga belajar dari cara-cara menipu gtu nga diajarin?
- L: Kalau gtu cuman ngeliat doang

P; Iya itu sama ajah diajarin
 L :Oooh kalau gtu diajarin ya
 P: Diajarinnnya nga liwat interaksi nyata tapi lewat virtual dari chattingan dan pola-pola nipu ya
 L; Iya
 P: Bagaimana sikap anda ketika mengetahui teman anda menipu dalam permainan online?biasa ajah
 L; Teman gwa nih?
 P: misalnya rizki nih? Misalnya si rizki nipu nih?
 L: Tergantung si kalau dia misalnya dia nipu barang-barangnya cere-cere si gwa biasa ajah tapi kalau mantap-mantap gwa iri(syirik)
 P; hahahahaha,,lo pengen nipu lagi
 L; gwa pengen lebih dari dia
 P:oooh gtu ooh lo makin termotivasi ya,,ketika temen lo berhasil nipu lo makin termotivasi lagi untuk nipu lagi lebih dari dia ,,kacuali juga lo penjahat jugaa lu bandit hahahhaha
 P; Apakah anda sering bertengkar dengan teman anda?
 L: Sering kalau di warnet misalnya masalah keyboard terus juga kadang-kadang masalah kaga di loginin karakternya dia yang game online
 P :ooh lo yang jadi joki yaa
 L;”ooh”
 P; lo dibayar nga jadi joki?
 L; ngaa
 P: oooh pertengkarannya hanya cekcok-cekcok doang yahh
 L: oooh
 P; ngata-ngatain doang yah
 P menurut lo lingkungan sekolah lo menyenangkan nga si buat lo?
 L: ngaa
 P: emang nganyaaa kaya gimana?
 L; yah nga yaa karena mungkin temen-temen gwa nga bisa di ajak ke warnet lah
 P; intinya temen-temen lo nga sehobi Maen game dan mereka kurang paham intinya ya
 P; terus Guru-gurunya kaya gimana?
 L: guru-gurunya sekolah gwa si yaah ada yang asikk ada yang kaga, kadang-kadang ada yang tau nih gwa maen di warnet dan dia juga sering ngelarang makanya jangan maen warnet molo bantuin orang tua noh kerja di rumah
 P;hmmm
 L; uda
 P: terus lo sering nga bolos sekolah?sering?
 L:sering
 P;sering bngt yah,,tuh kira-kira durasi bolosnya gimana tuh?misalnya seminggu dua kali atau berapa sebulan berapa kali
 L: seminggu dua kali
 P; sebulan berarti bisa empat kali dong..terus sekolah tuh pasti tau dong kalau lu bolos gtu
 L:iya
 P; iyaaa?
 L; tau

P;lo bolos sekolah dari kelas satu sampe kelas tiga sekarang?
 L: nga Cuma dari kelas dua
 P : dua sampe sekarang?kelas tiga?kelas satu masih rajin yaahh?
 L; masi
 P; hmmm,,terus alasan lo bolos sekolah apah ?Cuma pengen maen warnet doang?
 L: Iya
 P;ah
 L:iya
 P pengen maen warnet doing? Ama pengen maen game??.... kacau lahhh
 P; terus apakah temen sepermainan anda bolos sekolah juga misalnya kaya rizki nih bolos juga?
 L;:ngaa
 P; emang lo doang yang bolos sendiri?
 L; iya
 P; ayid nga bolos jugaa?
 L; ngaa pernah
 P; ini temen sekotakan game ini?
 L; kaga da
 P; kada ada
 L;si anto juga nga pernah
 P; nga pernah? Berarti lo doang doang?
 L: emang
 P: Lo pernah ngambil uang ortu lo secara dem-diiem gara-gara warnet?
 L:nga
 P;Lo pernah ngambil milik uang orang lain?
 L; uang orang lain juga nga paling Cuma barang-barang doang
 P; barang-barang yahhh? Terus kenapa si lo ngambil barang itu?
 L; yahhh untuk keperluan sendiri lah
 P; contohnya kalau di dunia game online lo ngambil barang dia buat nempa buat apa gtu-gtu,,berarti buat keuntungan lo secara pribadi yaa?
 L; iyahh
 P; terus apakah temen lo ada yang ngelakuin hal yang sama kaya lu jugaa?
 L; ada
 P; adaaa.... Siapa?
 L; rizki?
 P; hyaaaaaa
 L: rizkii ayidd jugaa sama diaaaa pernah jgaa diaa
 P; punya sape diambil?
 L; kalau dia si kurang tahu ,,tapi dia kontak-kontakan sama gwa misalnya gwa yang bukaa terus bagilah ke gw
 P;oohh bagi hasil yahhhh jadi ngembat tuh karakter orang secara adi
 L; hheh iya
 P; pernahkah lo berbohong pada orangtua lo untuk bermain game online
 L;sering ,,sering bngt
 P:contohnyaaa kaya gimana?
 L: yah gwa bilangnyaaa alasan yaa belajar kelompok kalau ada latihan ya latihan gwa datang tapi nga datang ke latihan tapi dateng ke warnet

P;berarti lo intinya ketika lo pengen maen warnet pengen ke warnet lo berarti ngelakuin segala hal untuk memenuhi hasratnyaa luu untuk bermain, terus lo pernah nga menggunakan uang iuran sekolan seperti uang baju uang buku untuk digunakan bermain game online?

L; nga pernah adanya Cuma nambah-nambahin dikit doang kaya misalnya uang buku 120 gwa bilang 140 -150 yang 120 gwa bayar yang 30 gwa ambil

P; oohh jadi lo intinyaa ketika lo nipu itu ujung-ujung lo pengen buat maen warnet?

L: Hoooh

P; nga ada yang ;lain

L:nga adaa

P: kampret jugaaa luuu hahahahaha

P;terus apakah anda pernah melakukan penipuan di dunia game online?

L; sering

P; sering?terus lo cara melakukan penipuannyaa terus kaya gimana?

L; yaa gtu lahhhhh ,,jadi Hode

P; jadi hode oohh jadi hode itu ,, berarti ngerubah jenis kelamin lo di dalam dunia gam,e itu tadinya lo laki-laki jadi berubah perempuan

L; evolusi yang bagus itu hahahhaha

P;Kenapa si lo melakukan penipuan tersebut?

L; Yahhhh pertama ya kan awal-awal di game tersebut kita bakalan masih copo nahhn gwa pengen cepet secara instan gwa punya duit bnyak dan akserois yang lebih dan dengan cara itu lah gwa ngerubah gender

P; hahahahaha,,terus lo pernah nga si melakukan kejahatan yang lo lakuian selain penipuan karakter itu?

L ;nga adaaa,,Cuma itu doang mungkin itu yang paling besar

P; lo ngelakuin Cuma buat dapetin iteemmm mall gtu-gtu lo dapetin kemudahan dibantuin cari level dan cari barang,,teruss lo merasa bersalah nga si ngelakuin kaya gtu?

L; ngaa

P;Walaupun dengan nominal gede?

L; ngaa

P; lo pernah nipu nominal paling gede berapaa?

L;kalau misalnya bisa di itung-itung bisa lebih dari gope

P: lima ratus ribuan?

L:dari awal sampe akhir?

P; maen dragonica doang?

L; nga dragonica doang semuanya

P; lima ratus ribuannn yah

L; Hoooh

P;Lo nga merasa bersalah ketika melakukan itu

L;nga

P: lo kejahatan apa yang sering lo lakuin ketika lo bermain game online?menipu doang?

L nipu ya itu jadi itu Hode

P; nga aada yang laen

L; kaga ada

P terus masalah pengawasan orangtua dan sekolah nih man,,apakah orangtua lo sering berada di rumah

L: kalau orangtua kaga ada palingan hari sabtu minggu doang

P; sabtu minggu doang?

L; itu juga hari liburnyaa mereka kerja

P;terus lo sering nga komunikasi dengan orang tua lo kaya ngobrol-ngobrol bicaragtu?

L: kalau hari –hari ya ada paling malem doang itu juga cuman nyokap doang

P; berarti lo kurang komunikasi dengan bokap loo berarti bokap loo cuek yahh berarti yah Terus:lo biasanya komunikasi cuman ngobrol-ngobrol pas malem doang yah dan itu terjadi pas orangtua lo pulang kerja paas itu juga terjadi pas weekend pas sabtu mingg

L; iyah

P: terus orang tua lo nanya nga si bagaimana perkembangan lo di sekolah?

L: kalau prestasi blajar mah kaga tapi kalau ada pr ada tugas-tugas dia pasti nanya

P: terus berarti perhatinnyaa tuh Cuma nanya pr doang?nga liat raport nga liat perkembangan absen lu nga ini?

L; ngaakk

P: Berartii orangtua lo rada-rada cuek yah man yah

L;iya

P; yang penting naek kelas yah nga mikirin prestasi kaya gimana yah

P; terus orangtua lo nyari nga si ketika lo bermaen sampe larut malem maen lama-lama bngt dari pagi sampe malem gtu?

L; kalau awal-awal pasti nyari lah tapi kalau misalnya kalau udah kesini siniaaan udah kaga mungkin bosan kali nyari mulu

P; terus orang tua lo kenal nga si sama teman-teman di warnet lu?

L; kenal

P;kenal ya

L; rata-rata pada kena

P; terus orang tua lo pernah nga memberikan komentar terhadap temen-temen lo pada yang di warnet?

L; ada komentar kalau misalnya kaya si syahid rizky,temen mang lo kaga ada lagi yang lebih kecil?

L; gwa bilang ajah ada mang kaga takut jadi anak kecil lagi?kaga lah lah lo kan udah gede terus gwa mau apain yaudah kata bokap gwa udah lah lo jadilah temen-temen yang lebih gede juga orang kaga ada di sono,,orang kaga ada di sono

P; terus orangtua lo tau nga si lo sering maen di warnet?

L kalau itu tau

P; tau bngt yahh,,jadi seolah olah orangtua lo ngebiarin lo maen di warnet yah

L;soalnyaa mungkin masih di lingkungan rumah la

P; deket yah,,terus orangtua lo pernah nga negor lo ketika lo bermain terlalu lama di warnet?

L: kalau itu sering

P; sering bngt yah contohnya kaya gimana?

L: yah seringnyaa kan kalau misalnya keseringan di warnet kan otomatis gwa ngeluarin uang yang lebih tuh ditegor palingan di uang doing jangan abis-abisin uang buat maen warnet doing,ingetin tuh lo makan gimana tar,,ya udah gtu doang

P; terus tegurannyaa kaya gtu doang yah? Nga sampe lo pernah digebuk atau gimana?

L; ngaak

P; ngakkk pernah yahhh..lo kan sering melakukan bolos sekolah tuh lo pernah nga tuh dapet peringatan dari sekolah tuh ketika bolos?

L;kalau peringatan sering

P;sering bngt yah dah dapet berapa peringatan man?

L: udah empat kali

P; empat kali tuh? berupa surat?

L;surat

P; ngak pernah guru lo dateng ke rumah lo?

L;kalau guru si udah dua kali dateng

P; ke rumah looo?

L;ke rumah sama ke warnet

P; terus kaya gimana?

L; ya udah yang paling parah yang pas di warnet

P; kenapa?

L; guru gwa ngomel-ngomel terus ajah terusss terusss itu mennn langsung nyamperin gwa gwa di gaplok punggug gwa gwa di jewer dari bangku sini sampe rumah

P; hahahaha

L: sruh pakean gnti baju di boncengin sama dia ke sekolahan dah gwa sampe sekolahan di hukum sampe sore gwa nga boleh pulang ampe gwa di kunciin di gerbang

P; iya kacau bngt

L; hoo ampe sepatu gwa dibawa-bawa pulang ama guru itu

P; teruss terus kapok nga kaya gtu?

L; kapok si kapok tetapi orang namanyaa juga udah dilakuin mau diapain lagi

P;oooh ooh tetap ajah pas lo dihukum kaya gtu lo tetap bolos?

L ; yaa bolos namanyaa gwa ikutin peringatan kalau misalnya gw Bolos sekali lagi gwa di keluarin itu,,, Si katanyaa

P; tapi lo tetap bolos

L: bolos yang kata itu waktu itu yang waktu nga ada jam pelajaran ajah paling

P;Ooh berarti pas guru lo lagi lengah lo bolos yah looo orang tua lo tau nga si pas bolos waktu itu?

L:Tau pas guru gw dateng doang Kalau misalnya gwa dapet surat panggilan pertama,,kedua ketiga nga tahu

P; berarti pas panggilan pertama doing yah?ketika guru itu dateng ke rumah lo apa gimana?

L;yah ketikaaa guru dateng

P; ke rumah loo kacau jugaa hahahaha

L;hoooh...ketemu nenek gwa bapak gwa

P; terus lo diomelin-omelin ngak sama keluarga lu?

L;diomelin lah tapi yah jangan sampe ketaun ama yang laen ama saudara-saudara yang laen

P; oooh gtu yah oooh jadi seolah-olah kelaurga lo nutupin biar sodara-sodara lo yang lebih tua-tuan nga tau

L; iyaa biar sodara-sodara nga tau

P; terus lo cuman ditegur na kaya gtu doang yah berarti yah?

L; iyah

P; nga sampe dengan kekerasaann cuman pake mulut doang yah? diomongin intinya

L; iyalaah

P; tegurannya berarti cuma dibilangin sruh rajin blajar gtu-gtu yahh

L; iyahh

P; terus lo pernah ngambil uang atau barang orangtua lo secara diem-diem?

L; ngaaa

P; terus lo pernah nga ngambil barang milik orang lain secara diem diem? nga juga kan?

L; ngaa

P; Terus agresifitas lo sering nga maen sambil caci maki temen sepermainan game online lu?

L; sering kalau misalnya dia terlalu mungkin bisa dibilang bodoh bngt baru gwa caci maki

P; terus lo selain bodoh misalnya kaya nyampahin lo lagi hunt gtu-gtu ngambil baranglo atau gimana?

L; kalau itu ya sering sii ya namannya juga udah cape-cape hunt masa disampahin

P; jadi akalau menurut lo caci maki itu hal yang wajar?

L; wajar kalau misalnya dia salah tapi kalau kaga slaah yah nga wajar

P; lo sering nga si gunaian kata-kata kasar setiap lo bermain bermainan game online?

L; sering kalau lagi gedeg

P; Sering?

L; kalau misalnya gwa mati yahh gwa sering gunaian kata-kata gtu lah

P; kaya gimana? anjing gtu golbok tolol bahasa kelamin alat kelamin

L; kaga kalau itulah palingan paling anjing babi

P; terus lo nga merasa bersalah menggunakan kata-kata seperti itu?

L; Bersalah lah orang sekelliing gwa bnyak anak kecil akhirnya pada ngikutuin hahah

P; anak-anak kecil yang laen pada ngomong kaya gtu kan anjing babi kalau lagi maen game?

L; iya itu mungkin kalau anak - anak nyaa udah emang bner keterlaluhan ngiktin zaman

P; hahahahhaa teruss lo pernah nga bertengkar dengan teman sepermainan game online? ooh yang tadi ya ketika lo bertengkar lo ketika lo disampahin barang lo diambil gtu-gtu yah dan temean lo nga bisa diajak kerjasama dalam bermain

L; yaap

P; lo pernah nga si mengekpresikan kekesesalan lo dengan memukul sesuatu di sekitar lo kaya misalnya lo lagi war lagi perang terus lo kalah perang atau gimana lo pernah nga kesel teriak teriak gtu?

L; kalau teriak-teriak iya sering kalau missal kaya apa namanya namannya memukul benda-benda palingan meja doang nga pernah alat-alat yang laen

P; terus lo kalau teriak gtu nga malu ama lingkungan sekitar lo yang sesama pemain?

L; ngaa

P cuek ajah

L; namanya juga orang kesel hahahahaha

P; terus lo pernah nga si merasa aktivitas bermain dalam jangka waktu yang lama mengganggu aktivitas belajar lo?

L; sering tapi uda namanyaa juga udah kebiasaan mau diapain lagi, paling yah misalannya gwa pulangnih pulang pas jam empat ama jam lima ya udah itu doang itu juga sembari nonton tipi

P; lo belajar cuman jam empat ama jam lima doang

L; hooh

P; tiap hari ngak?

L; Nga tiap har

P; ooh berarti kalau ada tugas doang

L hooh

P; terus apakah dengan bermain game online prestasi anda di sekolah merasa turun?

L; menurun iya tapi nga nurun nurun amat si tapi kalau kata guru gwa sedikit demi sedikit ada peningkatan

P; ooh yang penting lo merasa naek sekolah? yang penting gwa maen game online terus yah Nurun nga nurun masa bodo?

L; hooh

P; lo ada nga si yang dari maen game online lo merasa ada hal yang bisa diterapkan di dunia nyata

L; ngaa ada

P; ngaa maksudnyaa misalannya ketika lo maen game online tuh penggunaan computer tuh jadi lo lebih jago dibandingin teman teman lo?

L; ooh kalau itu iyaaa tapi kalau misalannya buat game online otomatis nga bakalan ada kalaumisalannya fungsi computer yang laen ada

P; berarti untuk game online na nga ada?

L; ngaa adaaa

P; berarti buat cari seneng doang ya man ama ngilangin stress?

L; ama ngilangin kalau gwa lagi pusing lagi kesel ama orang yah gwa ke warnet ajah emang obantnyaa di warnet

P; ooh berarti lo merasa segala sesuatu bisa dihilangkan ketika lo bermain game online?

L; yaapp

P; ooh lo sakit juga lo man hahahahaha kalau lo bgtu tandanyaa sakit lo man

L; ooh gwa sakit yahhh

P; iyeee hahaha

L; kirain gwa nga sakit

P; ahahahahaha apakah orangtua lo bertanyaa ketika lo bermain dengan waktu yang lama mennyakan apakah anda sudah makan dan sudah minum?

L; kalau itu iyalah

P; nanyain terus?

L; yah palingan jarang lah orang tua , gwa juga jarang dirumah

P; ooh berarti nga pernah paliangan pas sabtu minggu doang yah

L; iyaa

P; berarti orangtua lo cuek juga yah sama lo yah?

L; iyaah

P: Apakah lo merasa tidak melaksanakan hidup sehat ketika anda lebih banyak bermain game online misalnya makan tiga kali sehari mandi dua kali sehari dan bangun pagi setiap hari? Lo ngerasa nih hidup lo nga sehat karena nga melaksanakan hal hal tersebut makan tiga kali sehari mandi dua kali sehari bangun pagi setiap hari gara-gara maen game online?

L: nga

P; lo mandi nga tiga kali?

L;nga gwa paling mandi satu kali doing makan paling Cuma dua kali doing itu juga kalau inget

P; lo kalau bangun pagi pas sekolah lo telat nga?

L: telat molooo

P; hmmm itu gara gara kenapa?

L: yahh sengaja si itu faktor sengaja juga si lagian masuk setengah tujuh nga ad aapa-apa setengah tujuh bel masuk terus baris di lapangan masuk baca doa di kelas nunguin sampe setengah delapan ya udah gwaq masuk nyaa setengah delapan ajah kaya gtu tiap hari

P; ooh berarti nga gara-gara efek kecapean gara-gara bermain game yang lama?

L; nga

P :lo nga merasa nga kecapean tuh kalau bangun pagi maen yang lama kan cape tuh mata pegel

L;cape pasti ada ya gwa selon ajah intinya mungkin karena udah kebiasaann,intinyaa tar siang gwa maen lagi

P;hahahahaha ngehe luuu apakah lo selalu memikirkan permainan yang lo maenin ketika lo berada di sekolah ataupun di rumah untuk terus online?

L;iyaa mikirin misalnya kaya ini nih hari ini nih misalnya teman gwa dapet barang yang gwa penengin lah sedangkan gwa nga dapet gwa udah nyari usaha sekeeras apapun juga tetepa gwa nga dapet tuh nah gwa mikirin it terus tuh nah kadang-kadang gwa keseringan maen game online sampe gwa dibawa mimpi

P; hahahahah lah mimipi nyaa kaya gimana mann?

L; lah gwa jadi karakter yang gwa maenin itu misalannya gwa bkin karakter jadi warior yah gwa jadi warior

P; lahh lo gilaa jugaa mann hahahahahahahah terus merasa sampe dibawa-bawa mimpi gwa seumur-umur nga kayan gtu man?

L;hoooh baru kemarin maen left4 dead tuh gwa mimpi jadi pemainnyaa malah tuh yaa alloh byangin gwa nulis status yak mimpi jadi pemeran film resident evil bunuh zombie pake obeng tuh gwa nulis status di fb gwa bunuh zombie pake obeng gwa tusuk-tusuk

P; hahahahaha udah gila lo man hahahahaha udah taraf ini lu

L;taraf apaan taraf akhir

P; udah parah lo iabarat kata maen ajah udah delapan jam tiap hari gimana kaga mabok mata kaga celong makan udah kaga makan gara-gara maen game?

P: apakah Apakah lo merasa lelah ketika melakukan aktivitas sekolah yang diakibatkan karena bermain game online? Jadi ngantuk molo di kelas gara-gara maen game online molo?

L;iyaa tapi lebih malessan di sekolahsi kalau gwa ama capean di sekolah di sekolah nih misalannya guru ngaa ada itu nga ad ayang kasih tugas udah anak-anaka pada geser-geser meja buat dijadiin alat tidur itu yang yang paling males males itu malah yang buat gwa cape

P; jadi lo nga merasa cape ketika lo bermain dengan durasi waktu yang lama?

L; nga

P lo nga merasa badan-badan lo pegel-pegel gtuh

L; ini pegel si tapi asik ajahhh hahaha

P; hah

L; pegel si tapi asik ajah ahahahha

P gokill bngt lo mannn mantep-mantep emang lo dewa dahhh

L; ya udah makasih udah jadi dewa gwa tuh

P; gwa nga nyangka man gwa kan merhatiin cuman lo kan maen enam jam bikin billing gtu-gtu dan gwa nga nyangka lo maen sampe dua belas jam sampe lima belas jam dalam sehari dan gwa nga nyangka

P: terus lo pernahh nga si mikirin masa depan untuk kedepannya?

L; kalau itu yaah pasti

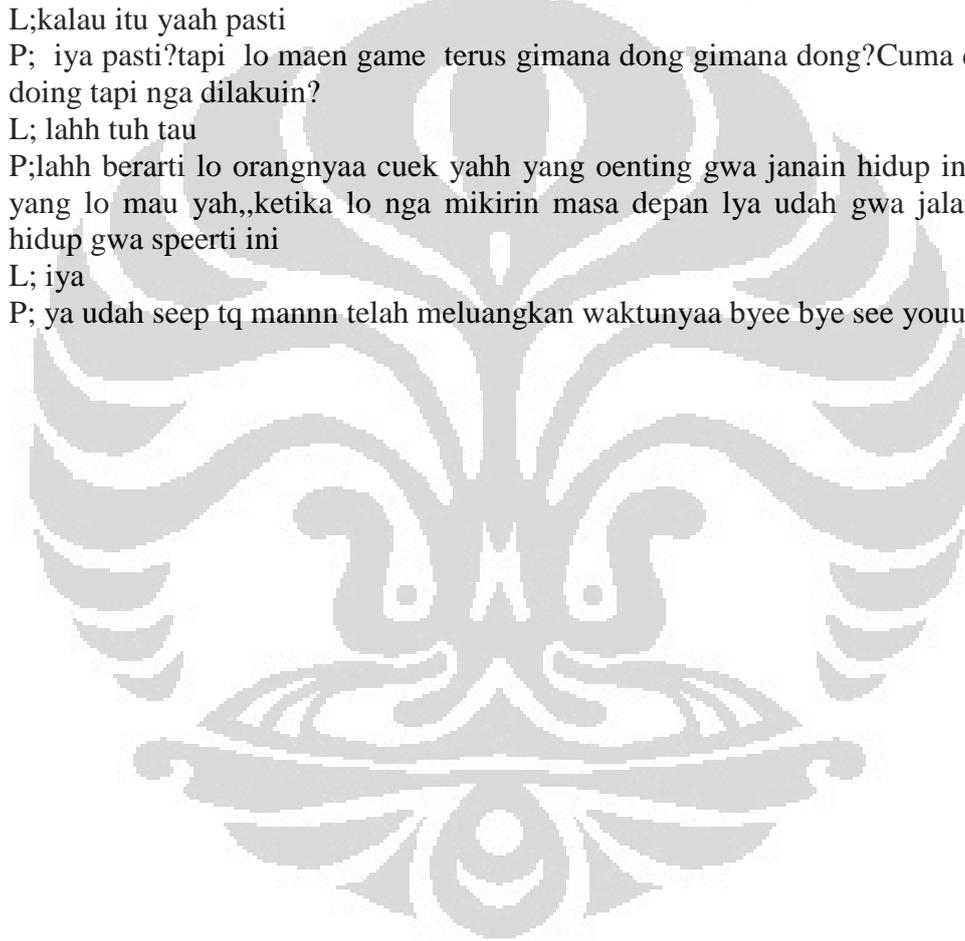
P; iya pasti? tapi lo maen game terus gimana dong gimana dong? Cuma dipikirin doing tapi nga dilakuin?

L; lahh tuh tau

P; lahh berarti lo orangnyaa cuek yahh yang oenting gwa janain hidup ini seperti yang lo mau yah,, ketika lo nga mikirin masa depan lya udah gwa jalanin ajah hidup gwa speerti ini

L; iya

P; ya udah seep tq mannn telah meluangkan waktunya byee bye see youuu



LAMPIRAN 3

Kategorisasi Data

Tabel Hasil Kategorisasi Data Subyek Penelitian Adul

Topik	Hasil
Pertanyaan terkait dengan game online	<p>1. Sejak kapan Anda bermain game Online? A; Sejak tahun 2009 Smp kelas tiga</p> <p>2. Apa yang melatar belakangi Anda bermain game online? B; Ya, kayaknya menarik aja</p> <p>3. Apa motivasi Anda bermain game online terus menerus? A; Maen lah, nyenangin</p> <p>4. Jenis permainan online apa yang sering Anda mainkan? A: permarmainan yang real time strategi kaya HoN</p> <p>5. Bagaimana Anda dapat mengenal permainan tersebut? A: temen.</p> <p>6. Kapan biasanya Anda meluangkan waktu untuk bermain game online? P; biasanya kalo main itu kan, kadang-kadang kalo gue liat kan dari pagi sampe malem, sampe tutup warnet. A: Tau, udah kecanduan kali.</p> <p>7. Berapa lama waktu yang Anda habiskan dalam sehari untuk bermain game online? A: Enam jam.</p> <p>8. Apakah anda bermain hingga larut malam? A: iyaaa</p> <p>9. Kenapa anda bermain sampai larut malam? A: Apanya? Emang billingnya belum abis, hahahah</p>
Nilai-nilai Sosial yang Tertanam di Warnet maupun di dunia online	<p>1. Apakah perilaku pemain dewasa sering mempengaruhi Anda ketika bermain game online di warnet dan di dunia game online itu sendiri? P: P: Oo, gokil. Terus lu merasa nggak si, ketika lu bermain tuh orang-orang disekitar lu tuh, orang-orang yang gede-gede tuh, mempengaruhi lu dalam bermain, baik di dunia nyata maupun di dunia ini? Nah contohnya gini, orang dewasa tuh pada, misalnya tuh pada ngomong jrok gitu-gitu, lu kan suka ngomong jrok, nah itu gara-gara orang dewasadisekitar lu apa dari diri lu sendiri? A: Dari game, itu. Dari game</p> <p>2. Apakah Anda boleh berhutang di warnet ketika Anda tidak mempunyai uang untuk bermain game online? A: Belum pernah.</p> <p>3. Apakah penggunaan bahasa sehari-hari di warnet berbeda dengan bahasa sehari di rumah maupun di sekolah? A: Beda.</p> <p>4. Apakah anda merasa lebih nyaman bermain di dunia online dibandingkan dunia nyata?</p>

	A: Dua-duanya.
<i>Peer Group</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah teman sepermainan Anda sebaya dengan Anda? P;Lu apakah teman sepermainan lu sebaya dengan Anda?Sebaya ya, ibaratnya, culer, ipan, nopal. Terus, dimana Anda mengenal teman sepermainan Anda?Di rumah? Di rumah ya? A; Iya, di warnet 2. Dimana Anda mengenal teman sepermainan Anda? A;Iya, di warnet 3. Apakah Anda megenal game online dari teman sepermainan Anda? A; Dari lu, hihhi 4. Apakah teman anda mengajari anda ketika anda bermain game online A; Iya 5. Seperti apa teman anda mengajari anda ketika bermain game online P: Terus, lu seperti apa teman Anda mengajari Anda ketika bermain game online, berarti cara ngebuat ID, cara lu nyari item nyari equip itu, berarti diajarin dari temen lu ya? A: (Mengangguk) 6. Sedekat Apa Anda dengan teman sepermainan Anda? A;: Deket. 7. Apakah Anda juga mengenal latar belakang teman sepermainan Anda? A; Kenal. 8. Apakah anda pernah diajak teman anda bolos sekolah untuk bermain game online?A: A: Nggak P: Lu yang ngajakin. A; Kaga, Tergantung itunya lah. P: Siapa yang ngajakin bolos?A: Tergantung orang-orangnya, kalo pada mau bolos ya bolos.

	<p>P: Lu, tapi sering bolos sendiri gua liatin. A: Kapan? P; Lahh, lu kapan? A: Sekarang mah jarang bolos.</p> <p>9. Apakah anda pernah diajak untuk belajar merokok bersama teman anda? A; Sama Culer.</p> <p>10. Apakah teman anda mengajari anda cara melakukan penipuan di game online? A; A; nga pernah gwaaa</p> <p>11. Bagaimana sikap anda, ketika anda, ketika anda mengetahui teman anda menipu di dalam permainan online ? A: Biasa aja. P: Biarin aja? Oh berarti yang penting bukan diri lu yang di hack ya? A: Iya</p>
<p><i>Status Offenses</i></p>	<p>1. Apakah Anda sering bertengkar dengan teman Anda? P: Sering , sama Yogi ya, sering main bacot-bacotan A: (Tertawa)</p> <p>2. Pertengkar seperti apa yang biasanya terjadi dengan teman Anda? P;Brarti udah sering, terus pertengkarannya bacot-bacotan ya, terus main kata-kataan.</p> <p>3. Apakah menurut Anda lingkungan sekolah Anda menyenangkan bagi Anda? A; Ada yang menyenangkan ada yang ngebetein</p> <p>4. Apakah Anda sering membolos sekolah? A: sering sekali</p> <p>5. Apa alasan Anda bolos sekolah? A: Bolos sekolah? Itu karena nggak ada temen P: Terus? A: Ya, kalo diajak bolos, ikut. P: Lah, gimana cerita? Lah lu kenapa bolosnya ke warnet gua Tanya? A: Apaan? Ya, kemana lagi? Nggak ada yang lain.</p> <p>6. Apakah teman sepermainan Anda juga bolos sekolah? A; P: Ya, daripada bolos kemana-mana yang nggak jelas</p>

	<p>juntrungannya, terus temen sepermainan Anda juga bolos sekolah?</p> <p>A: Iya</p> <p>P: Ama Culer, ama ini ya</p> <p>7. Apakah Anda merokok?</p> <p>. A: Iya</p> <p>8. Apa alasan Anda merokok?</p> <p>A; Enak aja.</p> <p>9. Apakah teman sepermainan Anda juga merokok?</p> <p>A: iyaahhh</p> <p>10. Apakah Anda pernah mengambil uang orang tua Anda secara diam-diam?</p> <p>A: : Nggak pernah</p> <p>11. Apakah Anda pernah mengambil uang milik orang lain (teman/guru/lain-lain)?</p> <p>A; Kaga</p> <p>12. Apakah Anda pernah mengambil barang milik orang lain secara diam-diam?</p> <p>A:</p> <p>13. Apa Alasan Anda mengambil uang atau barang milik orang lain diam-diam?</p> <p>A; Kaga pernah lah</p> <p>14. Apakah teman Anda juga melakukan hal yang sama (mengambil uang/barang milik orang lain secara diam-diam)?</p> <p>A: Kaga pernah lah</p> <p>15. Pernahkah Anda berbohong pada orang tua Anda untuk alasan bermain game online?</p> <p>A: Pernah</p> <p>16. Kebohongan apa yang biasanya Anda lakukan pada orang tua Anda?</p> <p>P: Kayak gimana boongnya?</p> <p>A: Hah?</p> <p>P: Boongnya kayak gimana? Lu misalnya pernah nyari tugas, tau-taunya lu ke warnet, ato gimana?</p> <p>A: Iya begitu lah</p> <p>P: lu tiap hari</p> <p>A: Kaga lah, kalo nggak ada itu (uang) aja.</p> <p>17. Apakah anda pernah menggunakan iuran sekolah untuk digunakan bermain game online?</p> <p>A; Nggak pernah</p>
--	---

<p><i>Delinkuensi</i></p>	<p>1. <i>Apakah anda pernah melakukan penipuan di dalam game online?</i> A: Ngapain? P: Ngeboongin orang? A: Ngeboongin orang, sering lah pasti P: Terus melakukan penipuan? A: Nggak pernah lah</p> <p>2. <i>Bagaimana cara anda melakukan penipuan tersebut?</i> P: Nipunya misalnya lu ngaku orang mana-orang mana? A: Pernah pasti, pernah. P: Trus lu ngaku jadi orang dewasa, padahal lu masi kecil, yak an? A: Pernah. P: Lu ibaratnya malsuin umur, yak an?Seolah-olah lu udah dewasa padahal lu masi bocah. Ketika lu lagi ada konflik ama orang lain kan, ama geng. A: Iya</p> <p>3. <i>Kenapa anda melakukan penipuan tersebut?</i> P: Lu ibaratnya malsuin umur, yak an?Seolah-olah lu udah dewasa padahal lu masi bocah. Ketika lu lagi ada konflik ama orang lain kan, ama geng. A: Iya</p> <p>4. <i>Apakah anda merasa bersalah ketika melakukan penipuan?</i> P: Lu ngerasa bersalah nggak si kalo misalnya sok jadi kagoan-jagoan gitu kalo di game? A: (Tertawa) P: Kok lu ketawa Dul? A: Pertanyaannya ada-ada aja. P: Mantep ini, lu misalnya lu, ketika lu bermain game kan, lu cekcok kan, bacot-bacotan kan. Lu jadi ngakunya sebagai orang yang udah dewasa. Padahal lu masi kecil juga kan?lu merasa bersalah nggak? A: 17 tahun umur gue kan. P: Nih, kalo gede itu kalo umurnya udah 18 tahun ke atas, kalo masih dibawah 18 tahun itu masih disebutnya anak Dul. Lu merasa bersalah nggak, padahal lawan chatinganlu itu umurnya lebih dewasa dari lu? A: Merasa bersalah lah pasti.</p> <p>5. <i>Kejahatan apa yang sering anda lakukan ketika anda bermain game online?</i> A: melakukan kebohongan</p>
---------------------------	---

<p>Pengawasan Orang tua dan Sekolah</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah orang tua Anda sering berada di rumah? A: Apanya? P: Pulang kerja, Kerja? A: Jam tujuh. P: Jam tujuh malem balik? A: Berangkat jam tujuh, pulang jam tujuh. P: Terus nyokap lu sering di rumah berarti kan?Lu kan pernah main game di keplak-keplakin ama Emak lu bolos sekolah. Terus lu sering nggak sih ngobrol sama Emak lu sama Bapak lu? A: Jarang P: Jarang?kok lu jarang sih Dul? A; Ya iyalah, gua pulang sekolah, makan, terus ke belakang, ngerokok. P: Kebelakang itu, ke belakang apa ke warnet? A: Kebelakang, ke itu lah ke rumah sodara gua. Ngerokok P: Terus? A: Udah, abisa itu, balik lagi, langsung dah ke warnet. 2. Apakah Anda sering berkomunikasi dengan kedua orang tua Anda? A; Jarang 3. Komunikasi seperti apa yang biasa terjalin antara Anda dengan orang tua Anda? A; mengobrol dengan emak gwa 4. Apakah orang tua Anda memperhatikan perkembangan Anda di sekolah? P: Nyokap lu dowang itu?Bokap lu nggak pernah ngobrol ama lu? A; Pernah, kalo masalah sekolah. P: Kayak gimana emang? A: Masalah sekolah P: Ceritanya kayak gimana coba? A: ‘Lu pernah bolos nggak?lu bolos ya sekarang?, ‘nggak’ P: Hah? Hahahah. Oh lu berarti sering boong lu ya. Terus orang tua lu merhatiin perkembangan lu nggak sih, kayak misalnya rapot-rapot, lu bolos, gitu- gitu?pernah nanyain tugas, ‘Ada tugas nggak?’ A: Tugas-tugas, nggak penah. 5. Perhatian seperti apa yang diberikan terhadap perkembangan Anda di sekolah? P; Nggak pernah, berarti, lu kan sering bolos kan. Berarti meratiinnya kalo misalnya lu bolos dowang ya? A: Iya. 6. Apakah orang tua Anda mencari Anda ketika Anda terlalu lama bermain game online di warnet? A: Apan? P: Sama Emak lu sama Bapak lu? A: Kaga.
---	---

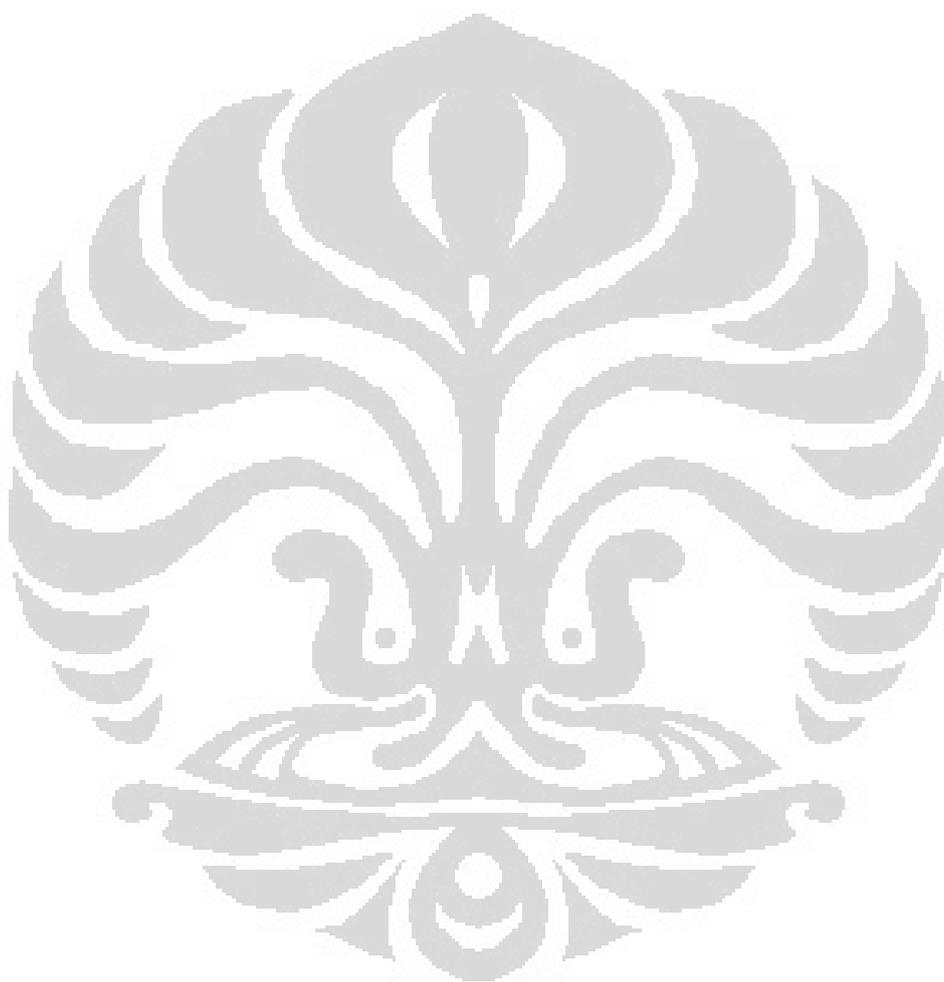
	<p>P: Kaga?</p> <p>A: Kaga</p> <p>P: Kok kaga dicariin?</p> <p>A: Ya, kalo pere (libur) mah kaga dicariin.</p> <p>P: Kalo misalnya hari biasa?sering ampe nutup warnet, ampe jam satu, dicariin kaga?</p> <p>A: Dicariin</p> <p>7. Apakah orang tua Anda mengenal teman sepermainan Anda?</p> <p>A: Tau lah, si Culer, Ipan</p> <p>8. Apakah orang tua Anda pernah memberikan komentar mengenai teman sepermainan Anda?</p> <p>A: A: Pernah sih, pernah diceritain.</p> <p>P: Kayak gimana?</p> <p>A: 'Bareng mulu lu, kewarnet '</p> <p>9. Apakah orang tua Anda mengetahui bahwa Anda sering bermain di warnet?</p> <p>A: Tau lah</p> <p>10. Apakah orang tua menegur Anda ketika Anda terlalu lama bermain game online?</p> <p>A: Nga pernah</p> <p>11. Teguran seperti apa yang diberikan oleh orang tua Anda ketika Anda terlalu lama bermain game online?</p> <p>A: Nga pernah</p> <p>12. Apakah Anda mendapat peringatan dari sekolah ketika Anda bolos sekolah?</p> <p>A: P;lo pernah dapet surat peringatan dari sekolah pernah pernahyahh?gara-gara bolos ke warnet molo yahhh?</p> <p>A: mengangguk</p> <p>P; berarti dapet peringatann dapet surat doang?nga diomongin?nga distrapp</p> <p>A: kaga</p> <p>13. Peringatan seperti apa yang diberikan sekolah kepada Anda ketika Anda bolos sekolah?</p> <p>A: berupas surat peringatan</p> <p>14. Apakah orang tua mengetahui bahwa Anda bolos dari sekolah?</p> <p>A; A; iyaaaaa</p> <p>P: Berarti orang tua lu kadang-kadang tau lu bolos sekolah, kadang-kadang nggak tau?</p> <p>A: (Mengangguk)</p> <p>P: Berarti yang waktu itu lu ketauan itu ama Emak lu itu kenapa gara-garanya?</p> <p>A: Itu diaduin sama Bogel.</p> <p>P: Bogel siapa? Oh abangnya Culer?</p> <p>A: Iya</p> <p>15. Apakah orang tua memberikan teguran kepada Anda ketika Anda terpergok bolos sekolah?</p>
--	---

	<p>A: P: oh lu diaduin yak? Lu berarti tegorannya cuma ngomelin Emak lu dowang ya. Abis itu, Emak lu pulang lagi ya?</p> <p>A: Iya</p> <p>P: Ooh</p> <p>A: iya</p> <p>16. Teguran seperti apa yang diberikan orang tua Anda kepada Anda ketika Anda terpegok bolos sekolah?</p> <p>P: ooh gitu dowang itu? Ngomelannya gitu dowang?</p> <p>A: Iya</p> <p>P: Enak banget lu, kagadisiram pake aer.hahaha. Terus, berarti Emak lu cuma ngomel-ngomel dowang ya, ketika lu bolos sekolah ya?</p> <p>A: (Mengangguk)</p> <p>17. Apakah orang tua Anda menegur Anda ketika Anda terpegok merokok?</p> <p>P: Lu kalo orang tua lu kalo lu ngerokok tuh bebas nga ngomelinn?</p> <p>A: kagaa, bebas</p> <p>P; pertama-pertama diomelin kaga?</p> <p>18. Teguran seperti apa yang diberikan oleh orang tua kepada Anda ketika Anda terpegok merokok?</p> <p>A; kaga, paling Cuma diomelin dowang</p> <p>19. Pernahkah Anda mendapat peringatan dari sekolah ketika Anda terpegok sedang merokok?</p> <p>A: nggak pernah</p> <p>20. Peringatan seperti apa yang diberikan sekolah kepada Anda ketika Anda terpegok merokok?</p> <p>A; A: Lah, kalo disekola kaga boleh.</p> <p>P: Lu pernah ke gap?</p> <p>A: Nggak pernah.</p> <p>P: Tapi kalo misalnya kalo disekolah lu biasanya kalo ngerokok ketauan tuh diapain sih?</p> <p>A: Dibotakin dong</p> <p>P: Dibotakin?</p> <p>21. Apakah orang tua menegur Anda ketika Anda terpegok mengambil uang/barang milik orang lain secara diam-diam?</p> <p>A: Nggak</p> <p>22. Teguran seperti apa yang diberikan oleh orang tua Anda ketika Anda terpegok mengambil uang/barang milik orang lain secara diam-diam?</p> <p>A: A: Nggak pernah, liat aja. Ngapain ngambil barang orang lain</p>
--	---

Agresifitas anak	<p>1. Apakah anda sering mencaci-maki teman sepermainan game online anda? A; Sering tiap hari, itu mah pasti</p> <p>2. Apakah anda sering menggunakan kata-kata kasar setiap kali bermain game online? P: Semua bahasa lu keluarin ya? Ya kan? A: iya, hahaha P: Alat kelamin berarti semuanya disebut ya? Anjing gitu-gitu ya? A; (Mengangguk)</p> <p>3. Apakah anda sering bertengkar dengan teman bermain game online anda ? A;seringggg</p> <p>4. Pertengkar seperti apa yang biasanya terjadi antara anda dengan teman bermain game online anda? Kalo misalnya lagi main ngak sinkron, misalny temen lu bodoh. Kalo itu gua tau dah, temen lu si Yogi, bodoh banget. A; Hahaha P: Terus, pertengkar seperti apa ya biasanya bacot-bacotan main kata-kataan, ini ya, ibaratnya secara tidak langsung melakukan Bullying juga kan. Terus lu sering nggak sih mengekspresikan kekesalan lu dengan mukul sesuatu disekitar lu? kayak mukul meja, keyboard? A: Sering, sering. P: Hemm, berarti lu sering berteriak-teriak ya, kalo lagi mengekspresikan keberhasilan dan kegagalan? A; Iya, iya.hahahahaa P: Apa lagi Yogi bacot nya? A; Emang</p> <p>5. Apakah anda sering menekpresikan kekesalan anda dengan memukul sesuatu di sekitar anda(seperti meja ,keyboard dan mouse) P; menurut pengamatan peneliti selama menajdi pengelola warnet adul sering berteriak dan mengekspresikan kekesalannya dengan teriak dan berkata-kaasar</p> <p>6. Apakah anda sering berteriak-teriak untuk mengekspresikan kegagalan dan keberhasilan anda dalam bermain game online? P: Hemm, berarti lu sering berteriak-teriak ya, kalo lagi mengekspresikan keberhasilan dan kegagalan? A; Iya, iya.hahahahaa</p>
Terkait dengan Pendidikan dan Kesehatan	<p>1. Apakah Aktivitas bermain dengan jangka waktu yang lama mengganggu aktivitas belajar anda? A: Terganggu iya</p> <p>2. Apakah dengan bermain game online prestasi anda di sekolah menurun? P: Hmm, udah susah dideskripsikan dengan kata-kata</p>

	<p>ya? susah jelasin, berarti lu kalo bermain itu merasa terganggu, sadar kalo lu terganggu, tapi lu tetep mainin terus kan?</p> <p>A: (Mengangguk)</p> <p>P: Berarti, terus lu ngerasa nggak sih ketika lu main game online terus prestasi lu menurun?</p> <p>A: Apaan?</p> <p>P: Kayk belajar lu, misalnya rapot lu makin ancur, lu ngerasa ngak sih?</p> <p>A: Merasa</p> <p>3. Apakah dengan bermain game online ada hal yang bisa diterapkan di dunia nyata?</p> <p>P: Iya ngerasa, terus ada ggak sih ketika lu bermain game online, ada suatu hal manfaat yang bisa diterpakn di dunia nyata, misalnya lu leih jago komputer dari pada temen-temen lu ato gimana, kayak lu disekolah lu ada praktek komputer nggak?</p> <p>A: Kaga ada.</p> <p>P: Yah, seenggak-enggaknya lu lebih bisa kan kalo dibandingin temen-temen lu?</p> <p>A: Rata-rata bisa semua</p> <p>P: Bisa semua?</p> <p>A; Bisa semuanya lah jaman sekarang.</p> <p>P: Berarti, ya ,ka nada yang bodoh juga Dul, kalo ketik-ketik?</p> <p>A; Ya, kalo kga bisa ketik ada. \</p> <p>4. Apakah orang tua anda bertanya ketika anda bermain dalam waktu yang lama dan menanyakan apakah anda sudah makan dan minum?</p> <p>P: Terus, lu ketika lu kan main lama banget ni, terus sampe kurus kayak gini kan.</p> <p>A; Lah, dari sononya.</p> <p>P: Turun ini Dul berat badan lu, apa lagi lu sering begadang sama ngerokok, lu orang tua lu nanya kaga si ketika lu main lama nih, lu udah makan am minum belim?</p> <p>A; Apaan?</p> <p>P: Perhatian lu, ama lu?</p> <p>A: Pernah lah</p> <p>P: Pernah? Tapi jarang kan</p> <p>A: Iya jarang</p> <p>P: Maksudnya, Emak lu dowang kan berarti.</p> <p>A: Bapak gua juga</p> <p>5. Apakah anda merasa tidak melaksanakan hidup sehat ketika anda lebih banyak bermain game online misalnya makan tiga kali sehari mandi dua kali sehari dan bangun pagi setiap hari?</p> <p>A; Bisa</p> <p>P: Mandi dua kali sehari, bangun pagi, lu nggak merasa</p>
--	--

	<p>nggak lu, gara-gara main game online aktivitas lu kayak gitu terganggu.</p> <p>A: (Mengangguk)</p> <p>P: Lu bangun pagi kuat nggak sih?</p> <p>A: Kaga kuat gua pasti lah</p> <p>P: Ya kan, lu bangun pagi jam berapa?</p> <p>A: Kaga pernah bangun pagi. Siang mulu</p> <p>P: jam berapa?</p> <p>A; Jam 11.</p> <p>P: Hahaha, berarti lu berasa ya ketika pola hidup lu berubah gara-gara main game gitu, kayak makan telat, ya kan?</p> <p>A: Iya, lah</p> <p>P: Terus sampe lu kecelakaan yang hampir, sodara sampe meninggal kan?</p> <p>A: hihihhi</p> <p>P: Gitu-gitu berarti, itu salah satunya ya?</p> <p>A: (Mengangguk)</p> <p>6. Apakah anda selalu memikirkan permainan yang anda mainkan ketika anda sedang di sekolah atau pun di rumah untuk selalu terus online?</p> <p>A: Pernah</p> <p>P: Pernah? Sampe dibawa mimpi nggak?</p> <p>A: Apan, kaga pernah lah.</p> <p>P: hahaha, nggak maksudnya lu baying-bayangin sebelum tidur, wah tadi gua kenapa kalah gini-gini, lu bayangin nggak?</p> <p>A: Nggak</p> <p>P: Nggak, berarti lu ngobrolinnya pas lu main sama temen-temen, kayak ama Culer ama Ipan, yang ngerti-ngerti game?</p> <p>A: (Mengangguk)</p> <p>P: oh, lu berarti mikirin gitu-gitu terus ya</p> <p>A: (Mengangguk)</p> <p>7. Apakah anda merasa lelah ketika melakukan aktivitas sekolah yang diakibatkan karena bermain game online?</p> <p>A: Capek lah</p> <p>P: Iya, lu ngerasa badan lu pegel-pegel gitu pas disekolah?</p> <p>A: (Mengangguk)</p> <p>P: Lu tidur gitu kalo dikelas?</p> <p>A: Tidur mulu, hahaha, tidur mulu kalo dikelas.</p> <p>P: Iya, terus guru lu gimana?</p> <p>A; Kalo kaga ada guru</p> <p>P: Oh, kalo ada guru lu tidur nggak? Kalo duduk di belakang?</p> <p>A; Apan? Tidur, dibelakang</p> <p>P: Berarti lu berasa nih, ara-gara main game itu aktivitas lu, sekolah lu terganggu bener-bener.</p> <p>A: (Mengangguk)</p>
--	--



Tabel Hasil Kategorisasi Data Subyek Penelitian Bung Toy

Topik	Hasil
Pertanyaan terkait dengan game online	<p>1. Sejak kapan Anda bermain game Online? B; baru tahun 2011 awal dua ribu sebelas</p> <p>2. Apa yang melatar belakangi Anda bermain game online? .B; iyaaa udahhh kecanduaaannn!! ngeliat temen enak maen warnet jadi ngilangn pusing ajah di rumah maen game. udah emng hobi maen game</p> <p>3. Apa motivasi Anda bermain game online terus menerus? B; pengen jadi apa yaa hahahahaha pengen jadi orang mantep pengen mantepin skill yak an pengen lebih mantep daripada yang sering maen hahahahaha</p> <p>4. Jenis permainan online apa yang sering Anda mainkan? B: permainan nyaaa berarti real team strategy yaa Hon yahhh</p> <p>5. Bagaimana Anda dapat mengenal permainan tersebut? B; dari temen temen itu awlanyaa kaga suka Cuma nge Liat terus suntukkk pengen jadi pensaran terus nyoba terus yahh itu jadi ketagihann nyarii yang baruuu</p> <p>6. Kapan biasanya Anda meluangkan waktu untuk bermain game online B; yah jam malem doang kadang kadang siang kalau siang kalau lagi cabut sekolah kalau malem palingan jam tujuh lah</p> <p>7. Berapa lama waktu yang Anda habiskan dalam sehari untuk bermain game online? B: bisa kadang-kadang seharian siang malem,, ya ibarat kata paling lama delapan jam lahh</p> <p>8. Apakah anda bermain hingga larut malam? B: seringggg</p> <p>9. Kenapa anda bermain sampai larut malam? B: ya mungkin udah kebiasaan mungkin yaa kali yaaa</p>
Nilai-nilai Sosial yang Tertanam di Warnet maupun di dunia online	<p>1. Apakah perilaku pemain dewasa sering mempengaruhi Anda ketika bermain game online di warnet dan di dunia game online itu sendiri? paling kata-kata kasar menurut lo gimana pas awal-awal bungtoy pas lo baru bisa maen? dikata-katain sampe sakit hati kna? B; sakit hati siiii sebebenryaaa tapi gimana lagii yaa namanyaa kita dah dewasa jugaa baru yaahhh kita ngerti lahhh yahh kann</p> <p>2. Apakah Anda boleh berhutang di warnet ketika Anda tidak mempunyai uang untuk bermain game online? B; pernah ,, iyaah paling gede juga paling goceng</p> <p>3. Apakah penggunaan bahasa sehari-hari di warnet berbeda dengan bahasa sehari di rumah maupun di sekolah?</p>

	<p>4. Apakah anda merasa lebih nyaman bermain di dunia online dibandingkan dunia nyata? sebenarnya dunia nyatalah daripada game online, game online kan Cuma sekedar dunia penghibur</p>
<i>Peer Group\</i>	<p>1. Apakah teman sepermainan Anda sebaya dengan Anda? B; iyaahh</p> <p>2. Dimana Anda mengenal teman sepermainan Anda? B: iyahhh d warnet</p> <p>3. Apakah Anda megenal game online dari teman sepermainan Anda? B; dolonyaa mah nga kenal sama sekali gara- gara mungkin permainan kenal deket deket</p> <p>4. Apakah teman anda mengajari anda ketika anda bermain game online? B: iyaahh diajarinnn.. berarti lo rata-rata buat id cari di web nyaa cara-cara cara cari item iyaah diajarinnn semua rata-rata diajarinnyah? B;Iyaa diajarin dikasih tahu</p> <p>5. Seperti apa teman anda mengajari anda ketika bermain game online cara buat ID na diajarin,, buat id cari di web nyaa cara-cara cara cari item iyaah diajarinnn semua rata-rata</p> <p>6. Sedekat Apa Anda dengan teman sepermainan Anda?</p> <p>7. Apakah Anda juga mengenal latar belakang teman sepermainan Anda? Hanya mengenal di warnet saja</p> <p>8. Apakah anda pernah diajak teman anda bolos sekolah untuk bermain game online? B; inisiatip sendiri udah ada niatt males yaaaa kalau sekolah ada guru kesel ama guru yang dikeselinnn,,palingan cabut ajah dah udah niatt sendiri gtuhh inisiatip pengen permainan hon kalau nga maen hon nga sekali itu ngaa enakk kayana gtuh rasanyaaa kalau nga maen sehari</p> <p>9. Apakah anda pernah diajak untuk belajar merokok bersama teman anda? ; kalau ngerokok mah sendiriii pengen tau rasanyaaa gimanaa</p> <p>10. Apakah teman anda mengajari anda cara melakukan penipuan di game online ngaa pernah</p> <p>11. Bagaimana sikap anda,ketika anda, ketika anda mengetahui teman anda menipu di dalam permainan online ? kalau temenn dolo,,,,nga pernah kayanaa kayanan murni semuaa</p>
<i>Status Offenses</i>	<p>1. Apakah Anda sering bertengkar dengan teman Anda? bertengkar dengan teman anda berarti pas lagi maen ajah yahh</p> <p>2. Pertengkaran seperti apa yang biasanya terjadi dengan teman Anda? Ngata-ngatain cacad bodoh atau bhasa lainnya</p>

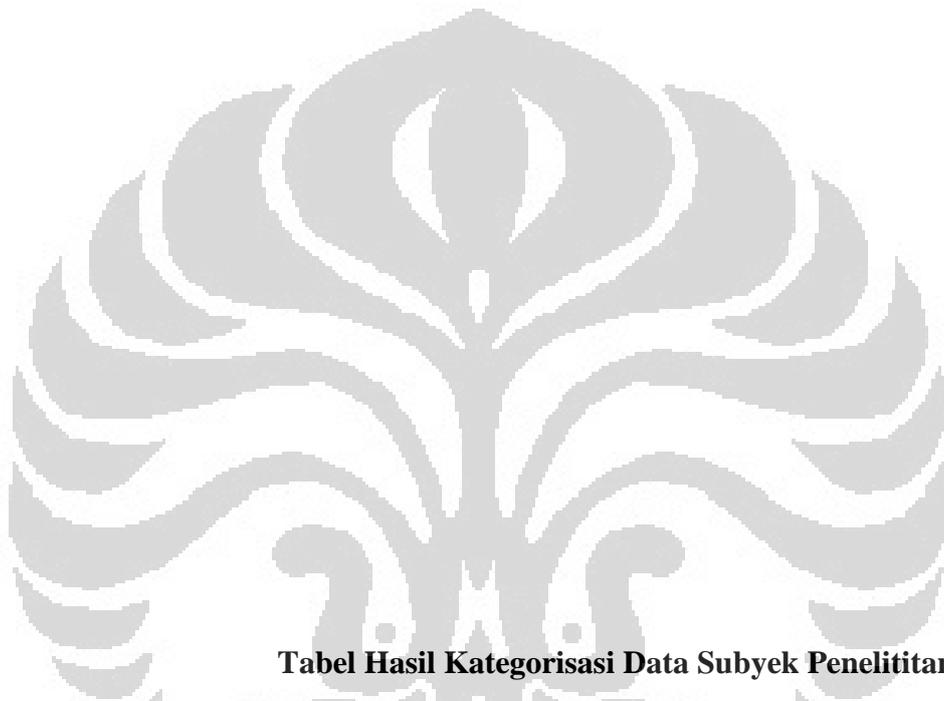
	<ol style="list-style-type: none"> 3. Apakah menurut Anda lingkungan sekolah Anda menyenangkan bagi Anda? iyaa kalau sekolah kaya gtuuu,nga nyaman makanyaa sering bolos gwa 4. Apakah Anda sering membolos sekolah? B:seringgg 5. Apa alasan Anda bolos sekolah? B; pengennyaaa game teruss honnn ajah tuh pengennyaa 6. Apakah teman sepermainan Anda juga bolos sekolah? Ngaaa 7. Apakah Anda merokok? iyaaaaa 8. Apa alasan Anda merokok? ibarat iyaa tren lah anak mudaaa yaa kann gara-gara pengen coba ajah yahhh terus ketagihan ngeroko 9. Apakah teman sepermainan Anda juga merokok?iyaaaa rata-rata merokok 10. Apakah Anda pernah mengambil uang orang tua Anda secara diam-diam? bung toy pernahhh cumang paling gede sepuluh rebuu pengen maen game lagi nga punya duit 11. Apakah Anda pernah mengambil uang milik orang lain (teman/guru/lain-lain)? Ngaa pernahhh 12. Apakah Anda pernah mengambil barang milik orang lain secara diam-diam? Ngaa pernahhhh 13. Apa Alasan Anda mengambil uang atau barang milik orang lain diam-diam?pengen pengen bngt bngttt ke warnet dan maen game 14. Apakah teman Anda juga melakukan hal yang sama (mengambil uang/barang milik orang lain secara diam-diam)? B; Nga pernahhh 15. Pernahkah Anda berbohong pada orang tua Anda untuk alasan bermain game online? B;Ngaa pernahhh tapi pernah iyaa kalau di sekolah bohongg kalau lo misalnyaa lo bilang ke sekolah padahal lo di warnet 16. Kebohongan apa yang biasanya Anda lakukan pada orang tua Anda? B: bolos sekolahhh dan menipu uang bayaran 17. Apakah anda pernah menggunakan iuran sekolah untuk digunakan bermain game online? B; pernah ya ituu memakai satu bulan untuk bermain warnet
<i>Delinkuensi</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah anda pernah melakukan penipuan di dalam game online?B; ngaa pernahh gwa 2. Bagaimana cara anda melakukan penipuan tersebut? Bung toy tidak pernaah melakukan kejahatan di dalam game tetapi dia hanya berbohong ketika di dunia online

	<p>3. Kenapa anda melakukan penipuan tersebut? kejahatan di dalam game tetapi dia hanya berbohong ketika di dunia online untuk terlihat lebih dewasa di dalam game</p> <p>4. Apakah anda merasa bersalah ketika melakukan penipuan? Bung toy tdak melakukan penipuan</p> <p>5. Kejahatan apa yang sering anda lakukan ketika anda bermain game online? B:Bungtoy tidak melakukan kejahatan di dunia online tetapi di dunianya</p>
<p>Pengawasan Orang tua dan Sekolah</p>	<p>1. Apakah orang tua Anda sering berada di rumah? kalau bokap sering ke rumaahh(karena orangtua bung toy telah menikah untuk yang kedua kalinya jadi berbeda rumah) satu jadii bokapp kalau malam kaya ginii pulang ke rumahh istrinya keduaaa kalau siang di rumah ketemu bokap „yah masing masing lah hiduponyaa ngurusinnn sendiri –sendiri lah karena kita ngerti lah tanggung jawab ibaratnyaa</p> <p>2. Apakah Anda sering berkomunikasi dengan kedua orang tua Anda? B; jarang ngerti situasi dia lah</p> <p>3. Komunikasi seperti apa yang biasa terjalin antara Anda dengan orang tua Anda? iya kalau ngobrol jaraangg</p> <p>4. Apakah orang tua Anda memperhatikan perkembangan Anda di sekolah? B;sering kalau itu mah</p> <p>5. Perhatian seperti apa yang diberikan terhadap perkembangan Anda di sekolah? Contohnya dengan melihat raport subyek dan menasehati subyek ketika ketahuan bolos sekolah</p> <p>6. Apakah orang tua Anda mencari Anda ketika Anda terlalu lama bermain game online di warnet? B;sering lagi itu kk dari anak pertama tuh perempuannn lo pulang malem ngapain ajah sii? Yahhh gwa mah alesannn nyaa boong ajahh „onoh nginep di rumah temen ngerjain Pr padahal di maen warnet sampe jam 12 malem</p> <p>7. Apakah orang tua Anda mengenal teman sepermainan Anda? B;iyaa ngaa ada</p> <p>8. Apakah orang tua Anda pernah memberikan komentar mengenai teman sepermainan Anda? B:ngaaa taauuu</p> <p>9. Apakah orang tua Anda mengetahui bahwa Anda sering bermain di warnet? B;ngaa tauu,,</p> <p>10. Apakah orang tua menegur Anda ketika Anda terlalu lama bermain game online? orangtua lo nga pernanh negur yah karena nga tau lo maen game</p> <p>11. Teguran seperti apa yang diberikan oleh orang tua Anda</p>

	<p>ketika Anda terlalu lama bermain game online? Bung toy tidak ditegur oleh orangtuanyaaa tetatpi ditegur oleh saudara yang lainn</p> <p>12. Apakah Anda mendapat peringatan dari sekolah ketika Anda bolos sekolah? B:yah dikeluarin langsung udah ada peringatan waktu itu</p> <p>13. Peringatan seperti apa yang diberikan sekolah kepada Anda ketika Anda bolos sekolah? B;;iyaa sp satu dapet sp dua mau dapet SP tiga dapet keringanan gara-gara udah kelas tiga ya dauh kita jadi jarang-jarang bolos lagi</p> <p>14. Apakah orang tua mengetahui bahwa Anda bolos dari sekolah? B; tauuu tau lo booloss tapi gimana yahhh yang penting dah dinasehatiin yang penting dari kesadaran sendiri yah</p> <p>15. Apakah orang tua memberikan teguran kepada Anda ketika Anda terpergok bolos sekolah?P;udah ditegur kannn udah dinasehatin nasehatin kan?intinyaa kepada diri sendiri yahh? B: udahhh dewasa lahhh</p> <p>16. Teguran seperti apa yang diberikan orang tua Anda kepada Anda ketika Anda terpergok bolos sekolah? B: dinasehatinnnn</p> <p>17. Apakah orang tua Anda menegur Anda ketika Anda terpergok merokok? kalau ngerokok pasti ketauan lahh diomelin lahhh cuman kalau ketataan darimata belum jadi ada ,cuman dari omongan doang jadi ada orang yang ngdu dari temen bokap gini gini nih anaknya ngerokok</p> <p>18. Teguran seperti apa yang diberikan oleh orang tua kepada Anda ketika Anda terpergok merokok? B; kalau ngerokok pasti ketauan lahh diomelin lahhh cuman kalau ketataan darimata belum jadi ada ,cuman dari omongan doang jadi ada orang yang ngdu dari temen bokap gini gini nih anaknya ngerokok Paling udah diceramaahin belum pastinyaa belum ngeliat dari maata sendiri</p> <p>19. Pernahkah Anda mendapat peringatan dari sekolah ketika Anda terpergok sedang merokok? B;kalau dari sekolahan belum pernah soalnya ngumpet-ngumpet takut ketauan guru</p> <p>20. Peringatan seperti apa yang diberikan sekolah kepada Anda ketika Anda terpergok merokok? B; bersihin wc buang sampah 4 lantai semunyaaa</p> <p>21. Apakah orang tua menegur Anda ketika Anda terpergok mengambil uang/barang milik orang lain secara diam-diam? B;Bung toy tidak pernah ketahuan</p> <p>22. Teguran seperti apa yang diberikan oleh orang tua Anda ketika Anda terpergok mengambil uang/barang milik orang lain secara diam-diam? <i>Bung toy tidak mengambil barang</i></p>
--	---

	<i>orang lain</i>
Agresifitas anak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah anda sering mencaci-maki teman sepermainan game online anda? sering si becanda-canda lahh ibaratnyaa 2. Apakah anda sering menggunakan kata-kata kasar setiap kali bermain game online? B;seringg ajah tuh apa ajah dah itu yang dibawa nyangkut ajahhhh ahahahahaha 3. Apakah anda sering bertengkar dengan teman bermain game online anda ? B;seringgg 4. Pertengkaran seperti apa yang biasanya terjadi antara anda dengan teman bermain game online anda? B; becanda-canda kalau teme payah di dalam permainan dan maunya nyanmpah doang 5. Apakah anda sering menekpresikan kekesalan anda dengan memukul sesuatu di sekitar anda(seperti meja ,keyboard dan mouse)? B; ngaa pernahhh 7. Apakah anda sering berteriak-teriak untuk mengekpresikan kegagalan dan keberhasilan anda dalam bermain game online? B; seringgg
Terkait dengan Pendidikan dan Kesehatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah Aktivitas bermain dengan jangka waktu yang lama mengganggu aktivitas belajar anda? B: yahhh sangat terganggu lahhhhh 2. Apakah dengan bermain game online prestasi anda di sekolah menurun? B;;merasaaa lahhhhh turun dah anjlok gtuu sering bolos alphaaa nilai jadii kurangggg 3. Apakah dengan bermain game online ada hal yang bisa diterapkan di dunia nyata? B; ngaa sebernnyaaa ngaa siiii Cuma buat have funnn ajahhh 4. Apakah orang tua anda bertanya ketika anda bermain dalam waktu yang lama dan menanyakan apakah anda sudah makan dan minum? B; ngaa pernahhh kitaa mah sadarrr diri ajahhhh,,orang tua pernah bilang lo dah dewasaaa uudah nga ad yang ngrusiinn yang penting tau diri lah ibaratnyaa 5. Apakah anda merasa tidak melaksanakan hidup sehat ketika anda lebih banyak bermain game online misalnya makan tiga kali sehari mandi dua kali sehari dan bangun pagi setiap hari?

	<p>B; ngerasaaa bngttttt</p> <p>6. Apakah anda selalu memikirkan permainan yang anda mainkan ketika anda sedang di sekolah atau pun di rumah untuk selalu terus online? B:; seringggggg kalaun lagi abis belajarr pas istirahattt sering ngomong-ngomong sendiri ama temennn</p> <p>7. Apakah anda merasa lelah ketika melakukan aktivitas sekolah yang diakibatkan karena bermain game online? B; pegelllll duduk selamaaa enam jam gimanaaa siiiii,,orang jugaa pastiii pegelll laaaa</p>
--	---



Tabel Hasil Kategorisasi Data Subyek Penelitian Aldi

Topik	Hasil
Pertanyaan terkait dengan game online	<p>1. Sejak kapan Anda bermain game Online? Sejak tahun 2007 mulai dari bermain gunbound dan ghost online terus berkelanjutan.</p> <p>2. Apa yang melatar belakangi Anda bermain game online? Awalnya Cuma coba-coba terus keterusan.</p> <p>3. Apa motivasi Anda bermain game online terus menerus? Yaa mungkin karena game nya asik dan gwa pengen jadi dewa dan dipandawa belom ada di game tersebut</p> <p>4. Jenis permainan online apa yang sering Anda mainkan? petualangan (P) Terus kenapa lo si tertarik dengan game-game petualangan? .keasikan dalam game petualangan itu saat mencari uang virtual dalam game tersebut dibandingkan game yang bertempur ama bertarung</p> <p>5. Bagaimana Anda dapat mengenal permainan tersebut?</p> <p>6. Kapan biasanya Anda meluangkan waktu untuk bermain game online?</p>

	<p>Pagi siang dan malam hampir seharian full</p> <p>7. Berapa lama waktu yang Anda habiskan dalam sehari untuk bermain game online? Ya, bisa, dari awal 6 jam, bisa nambah lagi 6 jam, ya pokoknya full 15 jam</p> <p>8. Apakah anda bermain hingga larut malam? Luqman bermain hingga larut malam bahkan jika dia libur sekolah dan warnet buka 24 jam maka dia akan bermain hingga pagi</p> <p>9. Kenapa anda bermain sampai larut malam? ya kalo misalnya sampe larut malem kalo kata gue sih lebih enak, soalnya koneksinya lebih cepet. Dan menurut luqman juga ketika maen di malam hari harganya lebih murah</p>
<p>Nilai-nilai Sosial yang Tertanam di Warnet maupun di dunia online</p>	<p>1. Apakah perilaku pemain dewasa sering mempengaruhi Anda ketika bermain game online di warnet dan di dunia game online itu sendiri? Pengaruhnya ya lumayan lah. contohnya Ya itu, kayak misalnya kata-kata kasar</p> <p>2. Apakah Anda boleh berhutang di warnet ketika Anda tidak mempunyai uang untuk bermain game online?: Pernah. Ya, minimal tiga ribu (Rp 3000). Sampe goceng dowang udah.</p> <p>3. Apakah penggunaan bahasa sehari-hari di warnet berbeda dengan bahasa sehari di rumah maupun di sekolah? Kalo sehari-hari di sekolah ama di rumah sih mungkin sama, tapi kalo di warnet, beda, contohnya</p> <p>4. Apakah anda merasa lebih nyaman bermain di dunia online dibandingkan dunia nyata? : Lebih nyaman di dunia online sih.. Kalo di dunia nyata, kalo gue bnyak banget masalahnya</p>
<p><i>Peer Group</i></p>	<p>1. Apakah teman sepermainan Anda sebaya dengan Anda? Hmm, iya, eh nggak deh, ada yang di atas ada yang di bawah. Yang di umur atas, ya kayak sepantaran 19 tahunan 20 tahunan lah.</p> <p>2. Dimana Anda mengenal teman sepermainan Anda?: warnet</p> <p>3. Apakah Anda megenal game online dari teman sepermainan Anda? Sebagian ada, tapi kalo awal-awal sendiri.</p> <p>4. Apakah teman anda mengajari anda ketika anda bermain game online? Kalo status-status diajarin, tapi awal-awalnya kaga</p> <p>5. Seperti apa teman anda mengajari anda ketika bermain game online? berarti ngajarinya itu kayak pemilihan karakter, sama pemilihan skill</p> <p>6. Sedekat Apa Anda dengan teman sepermainan Anda? Ada yang deket kayak sahabat, dan temen-temen biasa yang Cuma ketemu di warnet dowang ada. Ada yang setiap</p>

	<p>hari, misalnya, ‘woy maen woy ntar malem’ yauda, kalo gitu</p> <p>7. Apakah Anda juga mengenal latar belakang teman sepermainan Anda?</p> <p>8. Apakah anda pernah diajak teman anda bolos sekolah untuk bermain game online? Nggak.</p> <p>9. Apakah anda pernah diajak untuk belajar merokok bersama teman anda? Nggak, anti gua</p> <p>10. Apakah teman anda mengajari anda cara melakukan penipuan di game online : Nggak jadi belajar lewat melihat di game</p> <p>11. Bagaimana sikap anda, ketika anda, ketika anda mengetahui teman anda menipu di dalam permainan online Tergantung si kalau dia misalnya dia nipu barang-barangnya cere-cere si gwa biasa ajah tapi kalau mantap-mantap gwa iri(syirik)</p>
<i>Status Offenses</i>	<p>1. Apakah Anda sering bertengkar dengan teman Anda? Sering kalau di warnet misalnya masalah keyboard terus juga kadang-kadang masalah kaga di loginin karakternya dia yang game online</p> <p>2. Pertengkaran seperti apa yang biasanya terjadi dengan teman Anda? pertengkarannya hanya cekcok-cekcok doang yahhApakah menurut Anda lingkungan sekolah Anda menyenangkan bagi Anda? ngaaa</p> <p>3. Apakah Anda sering membolos sekolah?Sering, seminggu dua kali</p> <p>4. Apa alasan Anda bolos sekolah?Ingin bermain game dan maen di warnet</p> <p>5. Apakah teman sepermainan Anda juga bolos sekolah?ngaaa</p> <p>6. Apakah Anda merokok? Anti gua</p> <p>7. Apa alasan Anda merokok?</p> <p>8. Apakah teman sepermainan Anda juga merokok?</p> <p>9. Apakah Anda pernah mengambil uang orang tua Anda secara diam-diam?:nga</p> <p>10. Apakah Anda pernah mengambil uang milik orang lain (teman/guru/lain-lain)? uang orang lain juga nga paling Cuma barang-barang doing(barang-barang di dunia virtual)</p> <p>11. Apakah Anda pernah mengambil barang milik orang lain secara diam-diam? Iyaa tetapi di dunia game</p> <p>12. Apa Alasan Anda mengambil uang atau barang milik orang lain diam-diam? contohnya kalau di dunia game online lo ngambil barang dia buat nempa buat apa gtu-gtu.,berarti buat keuntungan lo secara pribadi</p> <p>13. Apakah teman Anda juga melakukan hal yang sama (mengambil uang/barang milik orang lain secara diam-</p>

	<p>diam)? Adaaa</p> <p>14. Pernahkah Anda berbohong pada orang tua Anda untuk alasan bermain game online? sering ,, sering bngt</p> <p>15. Kebohongan apa yang biasanya Anda lakukan pada orang tua Anda?: yah gwa bilangnyaaa alasanaa belajar kelompok kalau ada latihan ya latihan gwa datang tapi nga datang ke latihan tapi dateng ke warnet,</p> <p>16. Apakah anda pernah menggunakan iuran sekolah untuk digunakan bermain game online? nga pernah adanya Cuma nambah-nambahin dikit doang kaya misalnya uang buku 120 gwa bilang 140 -150 yang 120 gwa bayar yang 30 gwa ambil</p>
<i>Delinkuensi</i>	<p>1. Apakah anda pernah melakukan penipuan di dalam game online? sering</p> <p>2. Bagaimana cara anda melakukan penipuan tersebut? yaa gtu lahhhhh ,, jadi Hode</p> <p>3. Kenapa anda melakukan penipuan tersebut? Yahhhh pertama ya kan awal-awal di game tersebut kita bakalan masih copo nahhn gwa pengen cepet secara instan gwa punya duit bnyak dan akserois yang lebih dan dengan cara itu lah gwa ngerubah gender</p> <p>4. Apakah anda merasa bersalah ketika melakukan penipuan? Ngaaa</p> <p>5. Kejahatan apa yang sering anda lakukan ketika anda bermain game online? kalau misalanya bisa di itung-itung bisa lebih dari gope (penipuan hal yang paling sering dilakukan)</p>
Pengawasan Orang tua dan Sekolah	<p>1. Apakah orang tua Anda sering berada di rumah? kalau orangtua kaga ada palingan hari sabtu minggu doang</p> <p>2. Apakah Anda sering berkomunikasi dengan kedua orang tua Anda? kalau hari -hari ya ada paling malem doang itu juga cuman nyokap doang</p> <p>3. Komunikasi seperti apa yang biasa terjalin antara Anda dengan orang tua Anda? komunikasi cuman ngobrol-ngobrol pas malem doang yah</p> <p>4. Apakah orang tua Anda memperhatikan perkembangan Anda di sekolah? kalau prestasi blajar mah kaga tapi kalau ada pr ada tugas-tugas dia pasti nanya</p> <p>5. Perhatian seperti apa yang diberikan terhadap perkembangan Anda di sekolah? Cuma nanya pr doang</p> <p>6. Apakah orang tua Anda mencari Anda ketika Anda terlalu lama bermain game online di warnet? kalau awal-awal pasti nyari lah tapi kalau misalnya kalau udah kesini siniaaa udah kaga mungkin bosan kali nyari mulu</p> <p>7. Apakah orang tua Anda mengenal teman sepermainan Anda? kenal</p> <p>8. Apakah orang tua Anda pernah memberikan komentar mengenai teman sepermainan Anda? ada komentar kalau</p>

	<p>misalnya kaya si syahid rizky,temen mang lo kaga ada lagi yang lebih kecil?</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Apakah orang tua Anda mengetahui bahwa Anda sering bermain di warnet? kalau itu tau 10. Apakah orang tua menegur Anda ketika Anda terlalu lama bermain game online? 11. kalau itu sering, yah seringnyaa kan kalau misalnya keseringan di warnet kan otomatis gwa ngeluarin uang yang lebih tuh ditegor palingan di uang doing jangan abis-abisin uang buat maen warnet doing,ingetin tuh lo makan gimana tar,,ya udah gtu doang? 12. Teguran seperti apa yang diberikan oleh orang tua Anda ketika Anda terlalu lama bermain game online? Ditegur untuk ingetin tuh lo makan gimana tar,,ya udah gtu doing dan dinasehatin? 13. Apakah Anda mendapat peringatan dari sekolah ketika Anda bolos sekolah? kalau peringatan sering 14. Peringatan seperti apa yang diberikan sekolah kepada Anda ketika Anda bolos sekolah?udah empat kali berupa surat, kalau guru si udah dua kali dateng ke warnet sama ke rumah 15. Apakah orang tua mengetahui bahwa Anda bolos dari sekolah?Tau pas guru gw dateng doang Kalau misalanya gwa dapet surat panggilan pertama,,kedua ketiga nga tau 16. Apakah orang tua memberikan teguran kepada Anda ketika Anda terpergok bolos sekolah?diomelin lah tapi yah jangan sampe ketaun ama yang laen ama saudara-saudara yang laen 17. Teguran seperti apa yang diberikan orang tua Anda kepada Anda ketika Anda terpergok bolos sekolah? Ditegur dan diomel-omelin 18. Apakah orang tua Anda menegur Anda ketika Anda terpergok merokok? Subyek tidak merokok 19. Teguran seperti apa yang diberikan oleh orang tua kepada Anda ketika Anda terpergok merokok? Subyek tidak merokok 20. Pernahkah Anda mendapat peringatan dari sekolah ketika Anda terpergok sedang merokok? Subyek tidak merokok 21. Peringatan seperti apa yang diberikan sekolah kepada Anda ketika Anda terpergok merokok? Subyek tidak merokok 22. Apakah orang tua menegur Anda ketika Anda terpergok mengambil uang/barang milik orang lain secara diam-diam? Subyek tidak mengambil barang orang lain 23. Teguran seperti apa yang diberikan oleh orang tua Anda ketika Anda terpergok mengambil uang/barang milik orang lain secara diam-diam? 24. Subyek tidak mengambil barang orang lain
--	---

Agresifitas anak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah anda sering mencaci-maki teman sepermainan game online anda? seringg kalau misalnya dia terlalu mungkin bisa dibilang bodoh bngt baru gwa caci maki terus kalau gwa hunt kalau gwa disampahin 2. Apakah anda sering menggunakan kata-kata kasar setiap kali bermain game online? sering kalau lagi gedeg seperti penggunaan kata-kata seperti ini kalau itulah palingan paling anjing babi 3. Apakah anda sering bertengkar dengan teman bermain game online anda ?yaapp,,kalau temen gwa maunyaaa nyampah doang dan nga mau diajak kerjasamaa 4. Pertengkaran seperti apa yang biasanya terjadi antara anda dengan teman bermain game online anda? Bacot-bacotan 5. Apakah anda sering menekpresikan kekesalan anda dengan memukul sesuatu di sekitar anda(seperti meja ,keyboard dan mouse)? kalau teriak-teriak iya sering kalau missal kaya apa namanya namannyaaa memkul benda-benda palingan meja doang nga pernah alat-alat yang laen 6. Apakah anda sering berteriak-teriak untuk mengekpresikan kegagalan dan keberhasilan anda dalam bermain game online? kalau teriak-teriak iya sering kalau missal kaya apa namanya namannyaaa memkul benda-benda palingan meja doang nga pernah alat-alat yang laen
Terkait dengan Pendidikan dan Kesehatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah Aktivitas bermain dengan jangka waktu yang lama mengganggu aktivitas belajar anda? sering tapi uda namanyaa juga udah kebiasaan mau diapain lagi,paling yah misalnya gwa pulangnih pulang pas jam empat ama jam lima ya udah itu doang itu juga sembari nonton tipi 2. Apakah dengan bermain game online prestasi anda di sekolah menurun? menurun iya tapi nga nurun nurun amat si tapi kalau kata guru gwa sedikit demi sedikit ada oeningkatan 3. Apakah dengan bermain game online ada hal yang bisa diterapkan di dunia nyata? ngaa ada, ooooh kalau itu iyaaa tapi kalau misalnya buat game online otomatis nga bakalan ada kalaumisalnya fungsi computer yang laen ada 4. Apakah orang tua anda bertanya ketika anda bermain dalam waktu yang lama dan menanyakan apakah anda sudah makan dan minum? yah palingan jarang lah orang gwa juga jarang dirumah 5. Apakah anda merasa tidak melaksanakan hidup sehat ketika anda lebih banyak bermain game online misalnya makan tiga kali sehari mandi dua kali sehari dan bangun pagi setiap hari? nga gwa paling mandi satu kali doing makan paling Cuma dua kali doing itu juga kalau inget 6. Apakah anda selalu memikirkan permainan yang anda

	<p>mainkan ketika anda sedang di sekolah atau pun di rumah untuk selalu terus online? iyaa mikirin misalnya kaya ini nih hari ini nih misalnya teman gwa dapet barang yang gwa penengin lah sedangkan gwa nga dapet gwa udah nyari usaha sekeeras apapun juga tetepa gwa nga dapet tuh nah gwa mikirin it terus tuh hh yah kadang-kadang gwa keseringan maen game online sampe gwa kebawa mimpi</p> <p>7. Apakah anda merasa lelah ketika melakukan aktivitas sekolah yang diakibatkan karena bermain game online?;iyaa tapi lebih malessan di sekolahsi kalau gwa ama capean di sekolah di sekolah nih misalnya guru ngaa ada itu nga ad ayang kasih tugas udah anak-anaka pada geser-geser meja buat dijadiin alat tidur itu yang yang paling males males itu malah yang buat gwa cape</p>
--	--

