

**PROFIL PARA GAMERS DI KOTA PEKANBARU (STUDI TENTANG PERUBAHAN
SOSIAL PENGGEMAR *GAME ONLINE* DI WARNET MARKAS NET Jl. DURIAN,
PEKANBARU)**

Oleh:

JORGI ANDRIE FLAGEO

Dosen Pembimbing: Prof. Dr. H. Yusmar Yusuf, M.Psi

Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus BinaWidya Km. 12,5 SimpangBaruPanam, Pekanbaru, 28293

jorgi_andrie@yahoo.com

ABSTRAK

Di penelitian ini dilatar belakangi oleh semakin maraknya fenomena perkembangan warnet yang semakin pesat di Kota Pekanbaru. Tidak hanya warnet yang memfungsikan semua situs buat dikunjungi pengguna umum tetapi warnet-warnet yang khusus *game online* atau yang dapat dikatakan *game center* juga semakin berkembang pesat, *game center* merupakan warnet yang hanya dikhususkan buat penggemar game online atau bagi mereka yang suka bermain *game online*. Tidak hanya itu game center juga bisa membuka semua situs. Sekarang ada 119 warnet yang buka 24 jam telah tersebar di seluruh wilayah di Kota Pekanbaru, dan salah satunya di jalan Durian. Di jalan tersebut terdapat warnet yang bernama Markas Net. Adapun bentuk penelitian ini adalah Kualitatif dengan purposive sampling sebagai teknik samplingnya, yang dapat menggambarkan secara menyeluruh bagaimana profil penggemar *game online* atau sering disebut *gamers*, mulai dari identitas *gamers*, jenis kelamin, usia, pendidikan, perilaku, hingga sampai pekerjaan orang tua, dan pendapatan orang tua dan dampak yang diperoleh dari bermain *game online*. Lalu, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kebanyakan yang bermain *game online* adalah laki-laki daripada perempuan yang tidak menyukai kebisingan. Kemudian, faktor usia dan pendidikan juga sangat berkaitan dengan *game online* yang mereka mainkan. Serta, uang jajan yang mereka dapatkan tidak dapat menentukan sering atau tidaknya mereka bermain *game online*. Banyaknya *game online* yang ada di Markas Net dengan jumlah 34 *game online*, tetapi dari penelitian ini didapatkan 4 *game online* yang sangat populer dan sering dimainkan *gamers* di Markas Net, yaitu Dragon Nest, Dota 2, Lost Saga dan Point Blank (PB).

Kata Kunci: Profil Gamers, Markas Net, Game Centre, Game Online.

**PROFILES GAMERS IN TOWN PEKANBARU (THE STUDY OF SOCIAL CHANGE
IN THE ONLINE GAMING ENTHUSIASTS MARKAS NET INTERNET CAFES JL.
DURIAN, PEKANBARU)**

Oleh:

JORGI ANDRIE FLAGEO

Dosen Pembimbing: Prof. Dr. H. Yusmar Yusuf, M.Psi

Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus BinaWidya Km. 12,5 SimpangBaruPanam, Pekanbaru, 28293

jorgi_andrie@yahoo.com

ABSTRACT

The background of this study by the increasingly widespread phenomenon of increasingly rapid internet cafes in the city of Pekanbaru. Not only that difungsikan internet cafes all websites visited by users for general but specific internet cafes online games or gaming center that can be said is also growing rapidly, game center is a cafe that is only reserved for online gaming enthusiasts or for those who like to play online games. Not only that game center can open all the sites. Now there are 119 internet cafes are open 24 hours have been scattered throughout the region in Pekanbaru, and one of them on the road Durian. On the road there are internet cafes named Markas Net. The form of this research is qualitative with purposive sampling as a sampling technique, which can describe thoroughly how profiles online gaming enthusiasts often called gamers, ranging from gamers identity, gender, age, education, behavior, until the work of parents, and revenue parents and impact derived from playing online games. Then, the results of this study indicate that most who play online games are men than women who do not like noise. Later, age and education are also strongly associated with online games they play. As well, the pocket money they get often can not determine whether or not they play online games. The number of online games that exist in Markas Net with the number of 34 online games, but from this study found four very popular online game played dansering gamers at Markas Net, namely Dragon Nest, Dota 2, Lost Saga and Point Blank (PB).

Keywords: Profile Gamers, Headquarters Net, Game Centre, Games Online.

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Era Globalisasi pada saat ini telah terjadi perkembangan yang sangat pesat diberbagai bidang kehidupan, seperti dibidang teknologi. Semakin majunya zaman akan

membuat teknologi semakin maju. Teknologi salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia modern pada saat ini. Berbagai informasi yang terjadi dibelahan dunia kini dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi. Penemuan teknologi informasi berkembang

dalam skala massal, maka teknologi telah mengubah bentuk masyarakat, dari masyarakat dunia local menjadi masyarakat dunia global, sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi, transportasi, serta teknologi yang begitu cepat dan begitu besar mempengaruhi peradaban manusia. Salah satu media teknologi yang telah digunakan oleh masyarakat luas, yaitu internet.

Awalnya internet hanya terdiri dari beberapa jaringan komputer kecil yang didirikan oleh Departemen Pertahanan Amerika (ARPANET) untuk tujuan riset, yakni sekitar tahun 1969 dan tahun 1990 (ARPANET) berganti nama menjadi Internet. Sekarang telah kita ketahui internet bukan saja meliputi Negara Amerika dan Eropa tetapi juga meliputi seluruh bagian dunia. Dan sekitar tahun 1996 berkembanglah di Indonesia dan merambah keseluruh Nusantara dan termasuk di Pekanbaru.

Internet adalah sebuah akses data yang begitu cepat didapat dan mudah untuk diterima. Proses yang begitu mudah inilah yang terus mewabah ke lapisan masyarakat secara keseluruhan. Dari internet kita dapat melakukan kegiatan online yang dapat dengan mudah kita mengaksesnya.

Sejak ditemukannya hingga sekarang jumlah pengguna internet senantiasa mengalami peningkatan. Perkiraan resmi dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) terhadap jumlah pengguna internet untuk tahun 2014 menunjukkan bahwa kenaikan jumlah pengguna akan mencapai 107 juta pengguna (<http://www.apjii.or.id>). Dengan jumlah pengguna yang mencapai 107 juta pengguna membuat Indonesia menduduki di peringkat ke-6 di dunia dalam hal jumlah pengguna internet. Pada 2017, e-Marketer memperkirakan, jumlah *netter* Indonesia

bakal mencapai angka 112 juta orang dan mengalahkan Jepang pada peringkat ke-5.

Dengan jumlah penggunaan teknologi internet yang semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*, media *game online* sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, game sangat berkembang pesat di dunia, seperti halnya perkembangan *game online* yang marak terjadi pada masa-masa sekarang ini (Lusiana Afrianto, 2004: 4).

Seperti itulah kehebatan *gamers* yang terbilang positif karena dapat membuat mereka menjadi anak-anak yang tidak *gaptek* (gagap teknologi) dalam penggunaan teknologi. Tidak hanya mahir dalam menggunakan perangkat komputer tetapi mereka yang bermain *game online* juga bisa membuat *email*, membuat akun (*account*) di beberapa jejaring sosial, dan juga mampu menggunakan mesin pencari (*search engine*) seperti *google*, *yahoo*, *mozilla*, *youtube*, dan sebagainya. Meskipun mereka menggunakannya hanya berhubungan dengan *game online* dan jarang mereka menggunakannya untuk hal yang edukatif tetapi setidaknya mereka memperoleh ilmu dan pengetahuan tentang teknologi internet.

Yang telah kita ketahui pada sekarang ini begitu dahsyatnya *game online* mengambil alih perhatian banyak anak-anak, remaja dan sekalipun orang dewasa. Anak-anak yang masih dibawah umur sehingga membawa sebuah perubahan yang sangat besar terhadap jenis permainan anak zaman sekarang ini. Tentu merupakan perbedaan yang sangat jelas ketika mengingat anak-anak zaman dulu bermain kelereng,

layangan, catur, yoyo, gasing, petak umpet dan bermain bola. Kemudian dapat dibandingkan dengan sekarang yang hampir semua anak yang sudah mengenal *game online* tidak lagi tertarik untuk bermain permainan seperti itu (Rini, 2011; 22). Dan dapat dibuktikan dari pengalaman saya yang melihat anak dalam *game center* tak tidak memeperdulikan ajakan temannya yang datang untuk mengajak bermain bola sambil membawa bola. Anak yang bermain tersebut tidak sempat menoleh untuk melihat temannya yang mengajak, itu dikarenakan terlalu asik dan seriusnya anak tersebut bermain *game online*.

Anak-anak, remaja maupun orang dewasa begitu mudah tertarik dengan adanya *game online* dikarenakan salah satu penyebabnya yaitu mereka dimanjakan dengan pilihan dari jenis permainan yang beragam dan variatif. *Game online* berbagai jenis *genre* permainan, seperti; petualangan (*adventure*), perang (*war/action*), *RPG* (*Role Playing Game*), *sport*, strategi, dan sebagainya. Selain itu, *game online* juga disajikan dengan visual dan audio yang menarik bahkan untuk *game* tertentu, seperti *game* yang mempunyai level sehingga semakin tinggi levelnya dapat membuat karakter yang dimainkan menjadi kuat dan karakter (*character*) yang muncul bisa terlihat seperti nyata dan hidup, dengan adanya item-item yang membuat karakter itu menjadi hebat dan kuat. Tidak hanya itu saja, sebagai *game multiplayer*, *game online* juga menyediakan layanan *online chat* sehingga *gamers* dengan permainan yang sama dapat berinteraksi secara tidak langsung dengan mereka yang jauh tetapi harus bermain dengan *game* yang sama.

Game online merupakan jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan

teknologi yang ada pada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Menurut Andrew Rolling dan Ernest Adams, permainan daring atau *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi. Dibandingkan sebagai sebuah permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Rolling & Adams, 2006: 770).

Perkembangan *game online* di Indonesia pertama kali adalah *Nexia Online* dan *Laghaim Online*. Bisa dikatakan *BolehGame* tersebut berhasil, karena *Laghaim* bisa bertahan sekitar 3 tahun. Pada Agustus 2003, *game online* di Indonesia semakin berkembang, dengan hadirnya PT Lyto yang mengusung *game online* 2D terbaik hingga saat ini. Salah satu gamenya adalah *Ragnarok Online*. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan online seperti, *Counter Strike*, *Point Blank*, *Ragnarok*, *Dota 1 & 2*, *Rising Force (RF)*, *MU*, *PangYa*, *Gonbund*, dan banyak lainnya. Perkembangan *game* komputer dan *video game* yang kian memanjakan para pemainnya dengan teknologi-teknologi mutakhir merupakan fenomena menarik untuk dicermati.

Maraknya fenomena *game online* dan serta mahalnya sebuah komputer yang khusus untuk *game online* serta harus adanya koneksi internet yang berjalan dengan lancar memaksa mereka mencari warung internet (*warnet*) yang khusus *game online* untuk mengaksesnya. Meningkatnya jumlah *warnet* dari tahun ke tahun, juga disebabkan oleh pengunjung atau penggunaanya yang semakin bertambah, meski belum dapat dipastikan secara gamblang berapa jumlah pengunjungnya sampai saat ini. jika kita amati dengan lebih

jeli lagi, saat ini saja ada sekitar 200 lebih warnet yang ada di Pekanbaru, dari jumlah itu yang baru terdaftar resmi sudah 119 warnet, dan sementara ini yang datanya telah diinput sebanyak 80 warnet (Asosiasi Warnet Pekanbaru). Seperti warung internet (warnet) yang ada di Jalan Durian, yaitu MARKAS NET merupakan sebuah warnet dengan memanfaatkan 1 ruko dapat memiliki 49 unit computer yang dapat mengakses apa yang kita inginkan tetapi kebanyakan 85% pengguna komputer tersebut memainkan *game online* dan sebagian ada juga yang membuka situs-situs seperti, Facebook (game Facebook), YouTube, Google dan yang lainnya. Dan banyaknya unit komputer, game-game online yang beraneka ragam serta lancarnya koneksi yang disediakan di warnet tersebut menjadikan banyaknya para *gamers* yang tidak hanya dari daerah Jl. Durian saja datang ke warnet tersebut. Para pengunjung warnet tersebut pada umumnya anak-anak, remaja sampai orang dewasa tetapi kebanyakan yang bermain *game online* di warnet tersebut adalah para remaja dan orang dewasa yang berumur berkisaran antara 16-20 tahun. Tetapi lain halnya di Markas Net kebanyakan yang bermain *game online* adalah mereka yang berusia di atas 20 tahun dan faktanya tidak hanya anak-anak atau remaja yang bermain tetapi mereka yang telah dewasa juga tidak ketinggalan bermain *game online*. Dan kebanyakan anak-anak bermain pada hari libur dan pulang sekolah tetapi ada juga sebagian yang main pada malam hari. Dengan tarif yang bisa dibilang murah yaitu sejamnya Rp 3.000 dan menyediakan paket bermain bagi para member hanya membayar Rp 10.000 para *gamers* dapat bermain selama 4 jam. Dan di Markas Net mempunyai peraturan-peraturan yang tidak boleh dilanggar oleh pelanggannya, seperti tidak boleh membuka situs-situs dewasa atau porno dan bagi gamers tidak boleh menggunakan cheat atau

cara instan yang diperoleh agar dapat bermain dengan mudah.

Game online merupakan game yang selalu identik dengan *gamers* anak-anak sampai remaja, tetapi disini *game online* lebih diminati oleh mereka yang telah dewasa dengan umur di atas 20 tahun, dari mahasiswa sampai mereka yang pengangguran dengan alasan meluangkan waktu dengan bermain *game online*. Fenomena ini yang terjadi pada sekarang ini.

Fenomena yang dapat dilihat dari para gamers, yaitu adanya perubahan sosial yang terjadi. Disini para gemar telah melewati dua dimensi yang berbeda dari awalnya hanya mengenal permainan tradisional, yang dimainkan diluar rumah atau ruangan, melakukan interaksi secara langsung, saling bertatap muka, bermain secara kelompok, memainkan permainan yang mengeluarkan keringat dan mengajarkan etika dalam pertemanan. Sedangkan pada era globalisasi anak-anak sekarang lebih senang memainkan permainan yang didalam ruangan, bersifat individu, berinteraksi secara tidak langsung, dan bersifat autisme terhadap teknologi yang hanya memikirkan diri sendiri.

Pada era globalisasi saat ini membuat permainan-permainan tradisional menjadi semakin jarang dimainkan oleh anak-anak, dengan tidak adanya lapangan bermain yang telah diubah menjadi perumahan atau ruko-ruko elite sehingga membuat anak-anak lebih memilih permainan yang canggih, seperti permainan yang ada di smartphone-smartphone dan permainan *game online*. Disinilah akan terlihat perubahan sosial yang terjadi, awalnya permainan tradisional selalu dijadikan sebagai pengisi waktu pada sore hari yang digemari oleh anak-anak, sekarang pada era teknologi berkembang, anak-anak lebih memilih permainan yang hanya

individu, berinteraksi dengan tidak langsung serta permainan yang hanya dilakukan didalam ruangan. Dan penyimpangan yang terjadi pada anak-anak. Seperti rata-rata anak-anak SD sampai SMP saat bermain telah pandai merokok, mereka leluasa merokok karena tidak adanya pengawasan dari orang tua dan seringnya mengucapkan kata-kata kotor saat *hero* mereka mati atau kalah.

B. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana karakteristik gamers di markas net Jln. Durian, Kota Pekanbaru?
2. Bagaimana dampak positif dan negatif dari game online tersebut?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui karakteristik gamers di Markas Net Jln. Durian Kota Pekanbaru.
2. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif dari game online yang mereka mainkan.

D. METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian akan mengambil tempat disalah satu warnet di sekitar Jalan Durian, Pekanbaru. Sebagaimana yang telah peneliti sampaikan di latar belakang, bahwa di wilayah ini ada warnet yang biasa ramai dikunjungi para pengguna internet dan beroperasi hampir 24 jam, sehingga mempermudah peneliti untuk mencari responden yang tepat untuk penelitian ini. Warnet tersebut adalah **MARKAS NET**. Untuk mengetahui profil para *gamers* serta dampak dari bermain tersebut, dengan unsur-unsur pokok yang harus ditemukan sesuai dengan butir-butir rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian, maka digunakan metode penelitian kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah para *gamers* yang senang bermain *game online* di kesehariannya sebagai sarana berinteraksi

dengan orang lain dari semua tingkatan usia dan pendidikan. maka dalam penelitian menggunakan metode *Purposive sampling*, yaitu adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan sumber data dalam penelitian ini terbagi dalam 2 jenis yaitu data primer dan data sekunder.

PEMBAHASAN

A. JENIS KELAMIN GAMERS

Jenis kelamin merupakan suatu yang penting dari identitas seseorang, dari jenis kelamin ini kita dapat mendefinisikan keadaan tempat peneliti yang bisa kita simpulkan. Dari yang telah kita ketahui banyaknya warnet-warnet *game centre* atau warnet-warnet yang khusus *game online* yang ada di Pekanbaru didominasi oleh pelanggan laki-laki sedangkan warnet yang biasa, seperti warnet yang khusus *browsing*, sosial media, dan adanya printer agar pelanggannya dapat ngeprint tugas-tugas mereka. Warnet seperti ini sebagian ada perempuan dan laki-laki, tetapi warnet Markas Net merupakan warnet yang lebih mengutamakan *game online* dan telah kita ketahui kebanyakan pelanggannya laki-laki yang hobi bermain *game online*. Menurut pengamatan penulis, keberadaan para pelanggan warnet laki-laki khususnya remaja sekolah, lebih menyukai berkumpul diwarnet dengan sesama teman yang menyukai *game online*.

B. USIA GAMERS.

Kebanyakan para *gamers* di warnet ini usianya di atas 20 tahun dengan diperkuat oleh keterangan penjaga warnet atau operator warnet yang mengatakan bahwa kebanyakan yang bermain diwarnet tersebut para pelajar tetapi yang lebih mendominasi adalah mereka yang telah dewasa dengan umur 20 tahun keatas dan

yang memiliki umur 10-20 tahun kebanyakan mereka bermain pada sepulang sekolah, namun karena warnet yang bebas dikunjungi siapa saja, karena pada kenyataan meski mayoritas pengunjung warnet berasal dari kalangan muda, mulai dari usia sekolah hingga yang sudah bekerja. yang mendominasi dan jumlah yang terbanyak adalah mereka yang telah berumur 19-24 tahun dengan berjumlah 9 orang. Dan pada responden yang terkecil adalah mereka yang berumur 15-18 tahun dengan berjumlah 5 orang. Dan kemudian menyusul umur 12-14 tahun dengan berjumlah 6 orang. Dapat kita ketahui bahwa yang paling mendominasi adalah mereka yang telah berumur 19-24 tahun.

C. TINGKAT PENDIDIKAN

Mayoritas pelanggan warnet Markas Net adalah pelajar dan mahasiswa, tetapi kebanyakan yang bermain disana adalah mahasiswa. Dan para pelajar yang mau bermain biasanya akan datang pada jam pelajaran sekolah telah berakhir atau pada hari libur. Mayoritas pelanggan yang berasal dari pelajar maupun mahasiswa, ini menguatkan informasi, dikarenakan operator juga menguatkan bahwa yang mendominasi warnet tersebut adalah Mahasiswa dan bahwa mayoritas *gamers* berusia di atas 20 tahun.

D. TEMPAT TINGGAL GAMERS.

Dengan mengetahui tempat tinggal responden, maka peneliti dapat mengetahui kedekatan responden dengan keluarga. Karena jika responden tinggal bersama keluarga atau orang tua, maka seperti keluarga pada dasarnya akan adanya perhatian antara sesama keluarga, terutama orang tua kepada anaknya. Bahwa kebanyakan *gamers* bertempat tinggal bersama orangtua mereka dengan sebanyak 18 orang yang tinggal bersama orang tuanya dan terdapat 2 orang yang ngekost karena

mereka mempunyai kampung diluar Pekanbaru. 2 orang yang ngekost tersebut merupakan Mahasiswa yang menuntun ilmu di Kota Pekanbaru.

E. PEKERJAAN ORANG TUA

Pekerjaan disini mencakup pekerjaan pada orang tua, baik pekerjaan tetap maupun pekerjaan yang tidak tetap, karena dengan mengetahui adanya pekerjaan orang tua dapat dilihat dalam penelitian ini penghasilan keluarga secara keseluruhan termasuk penghasilan sampingan/sumber pendapatan lain orang tua. Karena dengan adanya macam-macam pekerjaan yang ada, maka jenis pekerjaan dikategorikan menurut garis besarnya. Dari hasil kuisioner yang telah peneliti dapatkan, ada 4 jenis pekerjaan yang ada, yaitu Pegawai Negeri Sipil (PNS), wiraswasta, buruh dan security.

Bahwa dari 20 responden memiliki 5 jenis pekerjaan orang tua, yaitu Pegawai Negeri Sipil (PNS), Wiraswasta, Petani, Security, dan Buruh. Maka penulis dapat menyimpulkan bahwa dari 20 responden yang paling banyak pekerjaan orangtuanya adalah Pegawai Negeri Sipil dengan jumlah terbanyak 9 responden, sedangkan yang paling terkecil memiliki 2 jenis pekerjaan, yaitu security dan buruh masing-masing dengan jumlah 1 responden. Dan yang terkecil kedua adalah petani dengan jumlah 2 responden, 2 responden tersebut merupakan mahasiswa yang menuntut ilmu di Pekanbaru, petani yang dimaksud merupakan petani sawit dan petani karet.

F. PENDAPATAN ORANG TUA

Tingkat pendapatan orang tua mencakup pendapatan keseluruhan keluarga yang ikut membantu biaya kebutuhan setiap bulannya. Dengan mendapatkan hasil pendapatan yang diperoleh oleh orang tua responden sangat beragam. Tinggi rendahnya pendapatan yang mereka peroleh

dapat mempengaruhi tingkat kesejahteraan hidup mereka pula. Bahwa dari 20 responden yang terbanyak pendapatan orang tua adalah dengan kategori pendapatan sedang, yaitu pendapatan yang apabila pendapatan antara Rp 1.500.000 sampai Rp 3.000.000/perbulan dengan 10 orang responden. Dan yang terkecil adalah pendapatan dengan kategori pendapatan rendah, yaitu dengan sebanyak 4 orang responden.

G. INTENSITAS BERKUNJUNG

Intensitas atau frekuensi berkunjung juga salah satu tambahan alasan kenapa jumlah uang saku harus diketahui lebih dulu, sebab ini berkait pula dengan berapa biaya yang harus mereka keluarkan setiap kali berkunjung. Frekuensi berkunjung dikategori dalam 3 tingkat keseringan berkunjung:

1. Tinggi :Tingkat berkunjung ini biasanya diberikan pada mereka ini yang selalu berkunjung ke warnet setiap harinya.
2. Sedang : Pada tingkat berkunjung ini, biasa mereka yang berkunjung hanya datang 4-6 kali seminggu dan sudah mulai memikirkan biaya yang harus mereka keluarkan disetiap penggunaan.
3. Rendah : Ditingkatan ini, mereka yang berkunjung akan datang warnet jika ada data atau informasi dari internet yang mereka butuhkan, tentu biaya yang mereka keluarkan lebih sedikit dari 2 tingkatan diatas.

H. UANG SAKU GAMERS.

Kebebasan penggunaan uang saku mereka itu memang sangat dipengaruhi oleh gamers yang gila berat dengan *game-game online* yang mereka mainkan, maka kan lupa berapa biaya

yang harus mereka tanggung setelah berinternet. Keasyikkan inilah yang sulit dihindari, karena berakibat pemborosan.

Bahwa *gamers* dengan uang saku yang terbanyak adalah Rp 30.000 dengan responden sebanyak 9 orang. Dan yang terkecil dengan uang saku Rp 7.000 dengan responden 1 orang, serta disusul terbanyak kedua dengan uang saku Rp 10.000 dengan responden sebanyak 6 orang.

I. KARAKTERISTIK GAMERS DI MARKAS NET JALAN DURIAN KOTA PEKANBARU

Dari hasil observasi yang telah penulis lakukan, dapat dilihat kebanyakan para *gamers* memainkan *game-game online*, tetapi telah penulis dapatkan bahwa 4 *game online* yang menjadi kesenangan *gamers* yaitu, seperti Dragon Nest, Lost Saga, Point Blank (PB), dan Dota 2. Dan dari 4 *game online* ini memiliki perbedaan karakteristik yang terjadi pada *gamers*, sebagian besar memiliki perilaku, lama bermain, sehingga dapat mempengaruhi karakteristik.

- a. Dragon Nest
 - Karakter

Pada game ini, terdapat 5 character dan masing masing memiliki kemampuan tersendiri. Class dapat diubah saat level 15 dan 45. Artikel ini di buat sebelum asinan ada.

- Warrior

Sesuai namanya, karakter ini menggunakan senjata tipe melee atau jarak dekat. Terdapat 2 jenis class yang dapat dipilih pada level 15, yaitu Sword Master dan Mercenary. Dan terdapat 4 jenis class yang dapat dipilih pada level 45, yaitu

Gladiator dan Lunar Knight untuk Class Sword Master sedangkan untuk Class Mercenary yaitu Barbarian dan Destroyer.

- Archer

Archer menggunakan panah sebagai senjata utamanya, dan merupakan job paling gesit di game ini. Terdapat 2 jenis class yang dapat dipilih pada level 15, yaitu Acrobat dan Hunter. Dan terdapat 4 jenis Class yang dapat dipilih pada level 45 yaitu Tempest dan Wind Walker untuk Acrobat sedangkan untuk Hunter yaitu Sniper dan Artillery.

- Sorceress

Sorceress menggunakan tongkat sebagai senjata utamanya, berdaya serang fisik rendah, namun berdaya serang magic tinggi. Terdapat 2 jenis class yang dapat dipilih pada level 15, yaitu Force User dan Elemental Lord. Dan terdapat 4 jenis Class yang dapat dipilih pada level 45 yaitu Smasher dan Majesty untuk Force User sedangkan untuk Elemental Lord yaitu Pyromancer dan Cryomancer.

- Cleric

Cleric menggunakan sebuah wand, atau mace sebagai senjata utamanya, dan menggunakan shield untuk melindungi dirinya. Terdapat 2 jenis class yang dapat dipilih pada level 15, yaitu Paladin dan Priest. Dan terdapat 4 jenis Class yang dapat dipilih pada level 45 yaitu Guardian dan Crusader untuk Paladin sedangkan untuk Priest yaitu Saint dan Inquisitor.

- Kali

Kali adalah karakter yang gesit seperti acrobat dan bertarung dalam jarak dekat (melee) dengan menggunakan chakram atau Fans. Pada level 15, karakter ini dapat dikhususkan untuk menjadi Dancer atau Screamer. Dancer pada umumnya

bertarung secara Melee dan lebih banyak Physical Attack Based dibandingkan Magical Attack Based. Sedangkan Screamer pada umumnya bertarung secara Range dan lebih banyak menggunakan Magical Attack Based. Pada level 45 terdapat 4 Class yang dapat dipilih yaitu Spirit Dancer dan Blade Dancer untuk Dancer, sedangkan Screamer yaitu Dark Summoner dan Soul Eater.

b. Dota 2

Dota 2 dimainkan oleh 2 team yang beranggota 5 orang pemain, setiap tim memiliki markas yang berada dipojok peta, setiap markas memiliki satu bangunan bernama "**Ancient**", Dimana tim harus berusaha menghancurkan "**Ancient**" tim lainnya agar dapat memenangkan pertandingan. Setiap pemain mengontrol satu karakter "**Hero**" yang berfokus pada menaikan level, mengumpulkan gold, membeli item dan melawan tim lawan untuk menang. Dota 2 mengadu 2 tim berisikan masing-masing 5 pemain, dimana keduanya memiliki markas utama yang disebut Ancient dan tim pertama yang berhasil menghancurkan Ancient lawan adalah pemenangnya. Terdapat 3 jalan atau jalur disebut "**lanes**" yang menghubungkan kedua Ancient tersebut dan pasukan "**creeps**" yang spawn atau muncul secara berkala di jalur-jalur tersebut, bertarung dengan "**creeps**" lawan di sepanjang pertempuran menuju markas lawan. Masing-masing pemain dapat mengendalikan sebuah unit/karakter yang disebut "**Hero**" yang dipilih pada awal permainan. Terdapat lebih dari 100 Hero dengan type yang berbeda : Strength, Agility dan Intelligence. Setiap Hero memiliki 4 skill (beberapa memiliki lebih) aktif maupun pasif. Dengan membunuh creeps, menaikkan level, membeli item dan membuat keputusan strategi, pemain akan berusaha menjelajah

map untuk menghancurkan Ancient lawannya.

c. Lost Saga

Karakter di Korea Lost Saga Berjudul "Mercenary" atau "Hero" di Korea Selatan, Amerika Serikat, Thailand, dan Indonesia. Mercenary dibagi menjadi enam kategori yang berbeda: Melee, Ranged, Magic, Special, Premium, dan Rare. Pemain dapat membeli mercenary dari toko dalam game menggunakan peso; mata uang yang diperoleh dari pertempuran, atau memperoleh layanan mereka selama 2 jam ketika mereka mencapai peringkat di mana yang tentara bayaran tidak terkunci, dengan pengecualian Premium Mercenary, yang hanya dapat diperoleh melalui Gold (Mata Uang LostSaga di Korea Selatan), ZP (Mata Uang LostSaga di Amerika Serikat), Acash (Mata Uang LostSaga di Thailand) dan G-cash (Mata Uang LostSaga di Indonesia) atau melalui Hero Scroll, yang bisa didapat dari misi atau beli di toko sebesar 3000 Peso (Korea Selatan dan Indonesia).

d. Point Blank (PB)

Point Blank memiliki berbagai fitur unik yang membedakannya dengan berbagai *game online* sejenis seperti Counter Strike, WarRock, dan Cross Fire. Point Blank memiliki total 11 karakter yang masing-masing ada 6. Masing-masing karakter memiliki penampilan dan latar belakang yang berbeda-beda. Point Blank juga punya 4 karakter dinosaurus.

J. DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF DARI GAME ONLINE

1. Dampak Positif

Mungkin dampak positif bermain *game online* telah saya tampilkan, maka saya akan menambah beberapa dampak positif bermain *game online*, yaitu:

- a. Hiburan, dengan memanfaatkan sebuah permainan bisa mencoba mengurangi stress akibat aktivitas yang telah kita lalui atau untuk menghilangkan kebosanan.
- b. Ajang Menambah Teman, dengan bermain *game online* bisa menambah teman didunia maya.
- c. Sarana Penghasilan, ternyata dengan hanya duduk dan bermain *game online* dapat menghasilkan uang.
- d. Membuka Lapangan Pekerjaan, dari tahun pertahun para penggemar *game online* semakin meningkat.

2. Dampak Negatif

Adapun pengaruh *game online* yang dipaparkan oleh Miftahul dalam Emi (2013: 15) antara lain gangguan fisik, penurunan prestasi, suka berbohong dan hidupnya dirampas oleh games. Sedangkan menurut para ahli (dalam Emi 2013 : 15) beberapa dampak fisik yang ditemukan pada anak dengan kecanduan games antara lain :

- a. Sakit Mata, paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak syaraf mata karena terlalu lama berinteraksi dengan layar komputer.
- b. Carpal Tuner Syndrome, Syndrome Carpal tuner adalah rasa sakit yang menekan bagian syaraf yang melalui pergelangan tangan.
- c. Migrain, Migrain adalah sakit kepala sebelah atau pada titik tertentu kepala.
- d. Gangguan Tidur, Gangguan tidur terjadi stimulasi berlebihan yang terjadi pada otak ketika anak bermain *game online* dalam jangka waktu yang panjang.
- e. Sakit punggung biasa terjadi pada anak yang kecanduan *game online*.
- f. Gangguan makan terjadi karena pemain *game online* tidak mau menggunakan waktu yang cukup

untuk makan.

KESIMPULAN

1. Kegemaran bermain *game online* mayoritas para *gamers* yang ada di Markas Net, yaitu laki-laki dan dengan tingkat pendidikan yang paling banyak bermain adalah Mahasiswa.
2. Sebagian responden ada yang tinggal bersama kedua orang tuanya dan beberapa ada yang ngekost yaitu mahasiswa yang menuntun ilmu di Pekanbaru. Dan dari pekerjaan orang tua mendapatkan 5 jenis pekerjaan orang tua, yaitu Pegawai Negeri Sipil, Wiraswasta, Petani, Security dan Buruh. Petani yang dimaksud merupakan petani sawit dan petani karet. Dapat disimpulkan pekerjaan orang tua yang paling banyak adalah Pegawai Negeri Sipil.
3. Dari hasil yang didapat kebanyakan responden mengetahui permainan *game online* dari teman sebaya mereka. Sehingga mereka menjadi gemar memainkan *game online* yang mereka sukai. Faktor ini merupakan faktor eksternal dan merupakan faktor yang paling besar pengaruhnya dengan mendorong seseorang bermain *game online*.
4. Frekuensi bermain *game online* responden tersebut memiliki frekuensi yang sedang. Para *Gamers* dengan frekuensi ini hanya datang bermain 4-6 kali seminggu dengan hari jum'at sampai minggu yang paling banyak responden pergi bermain *game online*. Frekuensi ini merupakan dalam batasan yang masih sewajarnya.
5. Dengan mengetahui atau pernah memainkan permainan tradisional dengan responden yang didapat dengan hasil yang bagus, karena

responden tersebut masih mengetahui atau pernah memainkan permainan tradisional sehingga mereka belum melupakan permainan tradisional.

6. Dari 18 *game online* yang ada di Markas Net, terdapat 4 *game online* yang sangat digemari para Gamers, yaitu Dragon Nest, Dota 2, Lost Saga, dan Point Blank (PB).
7. Kebanyakan dari orang tua hanya dapat memikirkan dampak negatif dari bermain *game online*. *Game online* juga mempunyai dampak yang positif walaupun lebih banyak dampak negatifnya tetapi dampak positif ini mempunyai manfaat yang baik bagi para penggemar *game online*. *Game online* sebagai hiburan yang dapat mengurangi stres akibat aktivitas yang kita lalui.

SARAN

Sebagai seorang akademisi dan penulis dalam penelitian ini, saya menyarankan agar para orang tua, pengajar, dan masyarakat yang peduli dengan pendidikan anak-anak di Indonesia dapat memberi perhatian lebih terhadap penggunaan teknologi oleh *gamers* terutama untuk kalangan remaja dan anak-anak yang masih berusia dini. Sedangkan untuk para pemain *game online*, penulis menyarankan agar bisa menyeimbangi waktu dalam bermain. Bermain adalah hal yang sangat menyenangkan dan sudah pasti disenangi oleh siapa saja. Namun, tentu saja kalian para *gamer* juga membutuhkan pendidikan sebagai orang-orang yang mempunyai masa depan dan akan menjadi penerus bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulsyani, 1994. *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan*. Jakarta: Bumi Aksara

Ahmadi, Abu, 2003. *Ilmu Sosial Dasar*.
Jakarta: Rineka Cipta

Fauzi, Akmad, 2008. *Pengantar Teknologi
Informasi*. Yogyakarta: Graha
Ilmu.

M. Setiadi, Elly, 2011. *Ilmu Sosial dan
Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana.

Syarbaini, Syahrial, 2009. *Dasar-Dasar
Sosiologi*. Yogyakarta: Graha
Ilmu.

Sztompka, Piotr, 2011. *Sosiologi Perubahan
Sosial*. Jakarta: Prenada Media Group.

Widagho, Djoko, 2004. *Ilmu Budaya Dasar*.
Jakarta: Bumi Aksara