

**PERILAKU SOSIAL INDIVIDU
PEMAIN GAME ONLINE “PERFECT WORLD”
DI DESA SEA SATU**

Gerry F. Kapoh
NIM. 070817013

ABSTRACT

The growth of the worldwide computer network known as the Internet is massively has facilitated the emergence groups of people who receive and share information, among others through conversation / chat via online media such as discussion forums, facebook, twitter, etc. One of today's online media are most influential in forming a large number of these people groups that interact and integrate is media online games (online games). Here will be studied, the social behavior of individual players online game "Perfect World", Also the change of their behavior within the family and society. Behaviors of individuals in a community is a form of interaction between individual characteristics with the characteristics of the community. Every individual in the community, everything will behave differently from each other and the behavior would be affected by each environment.

Keywords : internet, game online, social behaviour

PENDAHULUAN

Perkembangan kehidupan dan perkembangan teknologi dapat dikatakan berjalan berbarengan, dengan melihat gambaran wajah dunia saat ini yang semakin canggih, meninggalkan wujud lamanya yang tradisional. Perubahan dan penyesuaian massal tak dapat terhindarkan dengan berkembangnya berbagai aspek masyarakat modern yang mendukung kehidupan sosial penduduk dunia saat ini, terlebih dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Begitu cepatnya persebaran komputerisasi yang merupakan bentuk kemajuan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan sosial, seperti diantaranya dunia pendidikan, dunia kerja dan pemerintahan, menuntut semua lapisan masyarakat untuk lebih pintar dalam memanfaatkan segala bentuk teknologi yang ada saat ini. Komputer yang merupakan salah satu inovasi manusia yang terbaik, berguna dan juga merupakan sebuah cerminan kepintaran manusia dalam menciptakan sesuatu, memberikan kontribusi yang besar dalam pe-

nyebaran informasi dan komunikasi di dunia ketika interconnection-networking (internet) ditemukan dalam melengkapi akan fungsi komputer itu sendiri. Perkembangan fenomenal internet dalam beberapa tahun terakhir membawa suatu perubahan besar dalam media komputer. Pertumbuhan jaringan komputer di seluruh dunia yang dikenal sebagai internet ini, secara besar-besaran telah memfasilitasi munculnya kelompok-kelompok orang yang menerima dan berbagi informasi, antara lain lewat percakapan/chatting melalui media online seperti forum-forum diskusi, facebook, twitter dan lain sebagainya.

Salah satu media online saat ini yang paling berpengaruh dalam membentuk sejumlah besar kelompok orang-orang tersebut yang saling berinteraksi dan berintegrasi adalah media permainan online (game online). Berbagai tipe dan jenis game online bermunculan seiring dengan perkembangan internet yang begitu cepat dalam menghubungkan setiap orang dari berbagai tempat di seluruh

pelosok dunia. Permainan komputer ini telah berkembang dari sistem visual sederhana hingga menjadi rumit dan mutakhir. Dalam salah satu jenis game online yang disebut MMO-RPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) adalah suatu game online di mana sang pemain dapat menciptakan karakter/avatar-nya sendiri dan bertualang meningkatkan kemampuan (leveling) karakter tersebut dalam suatu dunia dengan latar tertentu (oriental, fantasy, medieval, steampunk, post-apocalyptic, dsb) yang terhubung dengan jutaan pemain lain. Dalam dunia itu, para pemain dapat membentuk kelompok (guild), menikah dengan avatar lain serta berjualan benda-benda yang ditemukan di sana dan dapat ditransaksikan baik secara online maupun offline. Dalam game seperti itu tidak ada ending sama sekali sebab jalan cerita nyaris tidak ada. Artinya, cerita dalam MMO-RPG terbentuk dari interaksi dan dialog antar pemain di dunia maya dan karenanya tidak mungkin repetitif.

Sejak dulu, kata bermain sebagai lawan kata bekerja, sering menunjuk ke perilaku yang dianggap kurang penting karena bekerja berkaitan dengan perilaku bertahan hidup sementara bermain lebih diasosiasikan dengan santai, rekreasi, pengisian waktu luang dan kehidupan kanak-kanak (Franken, 1994). Namun dalam perkembangan dunia internet saat ini khususnya game online, kegiatan bermain yang sebenarnya merupakan suatu aktivitas rekreasi (fisik) dan relaksasi (pikiran) kini menjadi sebuah kerja keras yang harus dilakukan pemain game online tersebut, demi kepuasan akan status sosial dalam game yang akan terbentuk pada karakter ciptaannya itu. Masyarakat yang menjadi bagian dari perkembangan dunia maya ini juga tak luput dari pergeseran budaya, terlebih khusus dalam hal permainan. Permainan tradisional mulai dilupakan dengan adanya permainan-permainan komputer online maupun offline yang makin menjadi trend di kalangan usia remaja. Usaha-usaha untuk melestarikan dan tetap menjaga

permainan-permainan tradisional juga sama sekali tidak diupayakan. Sama halnya dengan yang terjadi di desa Sea Satu Kecamatan Pineleng, dimana game online telah menjadi salah satu kegiatan favorit kalangan remaja saat ini yang tidak dapat dibendung, memberi pengaruh yang besar terhadap perubahan tingkah laku dalam pergaulan baik dengan masyarakat pada umumnya dan keluarga pada khususnya..

KEBUDAYAAN

Kebudayaan merupakan konsep fundamental dalam disiplin ilmu antropologi. Salah seorang ahli antropologi mengemukakan tentang definisi kebudayaan yang melingkupi semua pengalaman manusia : “Kebudayaan meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, serta kapasitas dan perilaku lainnya yang diterima atau dipelajari oleh manusia yang adalah anggota masyarakat” (Tylor, 1871). Dari definisi ini dapat dikatakan bahwa keunikan kebudayaan dalam peradaban manusia didapatkan dan bergantung dari pembelajaran manusia terhadap

sesuatu yang berintegrasi dengan lingkungan hidupnya sendiri. Sehingga kebudayaan mencakup keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar (Koentjaraningrat, 2009).

Kita tidak mewarisi kebudayaan melalui kode genetik seperti mewarisi bentuk karakter fisik dari orang tua ataupun generasi nenek moyang kita. Tetapi kita mendapatkan kebudayaan melalui proses enkulturasi. Enkulturasi adalah proses interaksi manusia dimana dia belajar dan kemudian menerima budayanya. Manusia memperoleh budayanya baik sadar, melalui pembelajaran langsung maupun tidak sadar, melalui interaksi tidak langsung. Antropolog mengelompokkan beberapa tipe pembelajaran diantaranya, tipe pertama dikenal dengan situational learning atau pembelajaran dengan cara memahami dan mengamati situasi dimana kita menyesuaikan perilaku berdasarkan pengalaman langsung. Bentuk lain pem-

belajaran disebut social learning atau pembelajaran sebagai suatu proses kognitif yang terjadi dalam konteks sosial dan murni terjadi melalui observasi atau instruksi langsung, dengan kata lain manusia mengamati respon manusia yang lain terhadap suatu lingkungan sosial dan menambahkan bentuk respon tersebut dalam koleksi perilakunya sendiri. Dengan demikian, kita tidak perlu memiliki pengalaman langsung karena kita dapat mengamati bagaimana orang lain berperilaku dan kemudian meniru atau menghindari perilaku tersebut (Rendell, et al. 2010).

INTERNET

Internet adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global Transmission Control Protocol /Internet Protocol Suite (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (packet switching communication protocol) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Cara menghubungkan rangkaian dengan kaidah ini dinamakan internetworking (antarjaringan).

GAME ONLINE

Game online adalah sebuah video game yang dimainkan lewat sebuah bentuk jaringan komputer. Jaringan ini biasanya adalah internet ataupun teknologi yang setara yang dapat menghubungkan jaringan komputer itu sendiri. *Game online* dapat berupa sebuah pengkodean komputer sederhana sampai dengan visualisasi gambar yang kompleks dalam dunia virtual yang berisi banyak pemain. Banyak game online yang telah menciptakan komunitas-komunitas online, menjadikan game itu sebagai sebuah aktivitas sosial dalam berinteraksi sehari-hari (Saputra, 2008). Salah satu jenis game online yang banyak dimainkan di banyak negara maju adalah game MMO (Massively Multiplayer Online). Pertumbuhan akses *Internet Broadband* saat ini memungkinkan ratusan ribu pemain untuk bermain game yang sama secara bersama-sama. Banyak gaya yang berbeda tersedia dari game *massively multiplayer* ini, seperti:

- MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game)
- MMORTS (Massively multiplayer online real-time strategy)
- MMOFPS (Massively multiplayer online first-person shooter)

- MMOSG (Massively multiplayer online social game)

PERILAKU DAN INTERAKSI

Konsep antropologi psikologi akan sangat berguna dalam mempelajari dan mengamati perilaku sosial individu, dikarenakan terdapat tiga kelompok permasalahan besar dalam hubungan antara kebudayaan dan perilaku sosial individu, yaitu ; kelompok hubungan kebudayaan dengan sifat pembawaan manusia (*human nature*), kelompok hubungan kebudayaan dengan kepribadian khas kolektif tertentu (*typical personality*) dan kelompok hubungan kebudayaan dengan kepribadian abnormal.

Menurut Skinner (1983), perilaku adalah respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus. Teori Skinner ini disebut teori S-O-R (stimulus-organisme-respons). Ada 2 jenis respons menurut teori S-O-R :

1. *Respondent* respons : respons yang ditimbulkan oleh stimulus tertentu dan menimbulkan respons yang relatif tetap.
2. *Operant* respons : respons yang timbul & berkembang kemudian diikuti oleh stimulus yang lain.

Berdasarkan teori S-O-R, perilaku manusia dibagi 2 kelompok :

1. Perilaku tertutup, yaitu perilaku yang tidak dapat diamati oleh orang lain. Contoh : perasaan, persepsi, perhatian.
2. Perilaku terbuka, yaitu perilaku yang dapat diamati oleh orang lain berupa tindakan atau praktek.

Skinner juga mengemukakan bahwa perilaku dapat dibedakan menjadi *innate behaviour* yaitu perilaku yang dibawa sejak lahir berupa refleks serta insting dan *operant behaviour* yaitu perilaku yang dibentuk, dipelajari dan dapat dikendalikan, serta dapat berubah melalui proses belajar (Skinner, 1983).

GAMBARAN UMUM INTERNET DAN GAME ONLINE

Dalam lima belas tahun terakhir, pertumbuhan jaringan komputer dunia yang dikenal sebagai *internet*, secara massal telah memfasilitasi munculnya kelompok-kelompok orang yang menerima dan berbagi informasi, antara lain lewat percakapan/*chatting* melalui media *online* seperti forum-forum diskusi, *facebook*, *twitter* dan lain sebagainya. Di beberapa negara maju, *internet* dapat dikatakan telah menjadi kebutuhan pokok yang harus selalu ada baik itu di rumah,

kantor, sekolah dan di perangkat telepon seluler. *Internet* yang menawarkan berbagai kemudahan dalam komunikasi dan memberikan sumber informasi yang lengkap, membuat jumlah pengguna terus meningkat setiap tahun. Hal ini dapat dilihat dari data jumlah pengguna internet tahun 2014 di dunia yang telah mencapai 3 miliar lebih. Di Indonesia sendiri, menurut data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) menyatakan, pengguna internet tahun 2014 telah mencapai 82 juta orang. Dari jumlah pengguna internet tersebut, 80 persen di antaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun, yang rata-rata adalah pelajar dan mahasiswa. Salah satu situs jejaring sosial favorit saat ini, yaitu *Facebook* yang penggunaannya mencapai 350 juta pada November 2009, merupakan contoh kecil akan jumlah populasi dunia yang menggunakan *internet*. Indonesia, menurut data statistik pengguna *Facebook* tahun 2010 berada di peringkat 3 dunia dengan jumlah pengguna 19.01 juta orang dan pada tahun 2014 jumlah pengguna aktif *Facebook* di Indonesia telah mencapai 69 juta orang. Hal menunjukkan bahwa laju pertumbuhan internet di Indonesia sangat pesat, karena dalam jangka waktu kurang lebih 4 tahun ada

sekitar 50 juta orang yang mengakses *internet* lewat *Facebook*.

Permainan daring (dalam jaringan), atau lebih dikenal dengan bahasa Inggris *game online* juga berperan penting dalam persebaran jumlah pengguna internet di dunia, khususnya di Indonesia. Permainan daring ini dalam penjelasannya merupakan jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan *internet* dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan *internet* tertentu. Permainan daring terdiri dari banyak jenis, mulai dari permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Dalam permainan daring, ada dua unsur utama, yaitu *server*

dan *client*. *Server* melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan *server*. Rollings dan Ernest Adams menjelaskan bahwa permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

GAME ONLINE “PERFECT WORLD”

Perfect World adalah sebuah MMORPG yang dikembangkan oleh *Beijing Perfect World* dari Cina. Permainan ini telah dirilis dalam beberapa versi di beberapa negara, antara lain ; GF Station (Taiwan), MK-Style (Japan), Level Up! Games (Brazil), CJ Internet (South Korea), Perfect World Entertainment (US), Nival Online (Russia), Games-Masters (Europe) dan LYTOGAME (Indonesia).

Pemain bisa mendapatkan ID permainan dengan membuat akun di website perusahaan yg merilis game menggunakan *e-mail* pribadi kita. Game pun dapat mulai kita unduh dan *install* di komputer. Ketika *login* ke dalam permainan, pertama-tama

kita diarahkan ke pembuatan karakter dalam game dengan memilih ras dan kelas dan mengkustomisasi karakter, memilih bentuk wajah, model rambut, warna kulit dan lain sebagainya. Setelah itu kita dapat memilih nama karakter yang diinginkan. Di dalam *game*, pemain dihadapkan dengan bermacam-macam tugas dan tanggung jawab berbeda-beda, sesuai dengan pilihan ras dan kelasnya. Karakter dalam game yang dibuat pemain, dikembangkan dengan berbagai macam *skill* melalui *level up* yang didapatkan dengan mengerjakan misi-misi dan mendapatkan hadiah berupa *experience point*, *spirit point* juga *coin* (uang dalam game).

KEHIDUPAN SOSIAL DI DALAM GAME ONLINE “PERFECT WORLD”

Kehidupan sosial di dalam *game* yang merupakan cerminan dari kehidupan sosial di dunia nyata, dimana segala sesuatu harus diperhitungkan dalam mengambil tindakan dan keputusan dalam permainan. Hiruk pikuk sebuah kota dapat dirasakan pemain apabila karakternya telah mencapai level 30 dan mendapatkan tugas/misi untuk menemui Jendral Robinson (NPC/*Non-Player Character*) di Kota Naga. Kota ini merupakan

sebuah titik temu para *Begginer Player* (pemain baru) atau istilah *in-game*-nya *Newbie* pada saat karakternya mencapai level 30 dan semuanya mendapatkan misi yang sama dari *Elder* di kota masing-masing ras. Setiap kota-kota besar di dalam *game* mempunyai tetua (*Elder*) sendiri-sendiri, begitu pula Kota Naga yang tetuanya berada di pelabuhan sebelah selatan. Keramaian di jalan sebelah barat Kota Naga karena banyaknya *catshop/vending* (toko) dari pemain seringkali membuat adanya *Lag* (koneksi jaringan tersendat-sendat), yang cukup membuat frustrasi bagi sebagian pemain. Di sebelah barat jalan ini juga dimana NPC Jendral Robinson berada, terdapat tungku-tungku HH (singkatan dari *Holy Hall*, goa tempat mendapatkan barang produksi) untuk memproduksi senjata, baju zirah dan aksesoris untuk karakter yang kita mainkan. Kita dapat memproduksi *item-item* ini ketika mencapai level 60, 70, 80, 90 dan 100, dengan membawa barang-barang yang dibutuhkan dalam proses produksi ini. Pemain dapat merasakan perbedaan serangan dan pertahanan dari karakternya jika menggunakan *item* ini daripada menggunakan *item* standar. Adanya misi-misi harian yang harus dijalankan karakter, membuat para

pemain harus membuat grup berjumlah maksimal 6 orang untuk menyelesaikan misi-misi tersebut. Biasanya dari grup inilah pemain-pemain mendapatkan teman baru untuk diajak bicara dan membuat janji untuk melakukan misi harian bersama lagi, keesokan harinya. *Farming* (mencari coin) dan *Leveling* (menaikkan level karakter) merupakan kegiatan sehari-hari dari pemain agar karakternya dapat menjadi sesuai dengan yang diinginkan pemain tersebut. Di bagian inilah para pemain dituntut untuk berusaha dengan gigih menaikkan level karakternya dan memperoleh koin yang cukup untuk menunjang karakternya dalam membeli perlengkapan-perengkapan dalam *game*. Para pemain juga dapat menikah di dalam *game*, tentunya antara karakter laki-laki dan perempuan. Dengan membeli *item* yang dibutuhkan, mereka dapat melangsungkan pernikahan di sebuah gereja katedral dalam *game*. Para pemain yang menikahkan karakter mereka ini, biasanya memiliki *in-game* koin yang banyak, karena harga dari *item* yang dibutuhkan untuk menikah sangat mahal. Jadi pasangan yang menikah di dalam *game* hanya sedikit. Tidak adanya akhir cerita (*storyline*) pada tipe-tipe *game* seperti ini

memberikan keleluasaan pemainnya untuk menyusun ceritanya sendiri.

Bagi sebagian pemain veteran yang rata-rata sudah memiliki *High End Gear*, mereka memanfaatkannya dengan mengumpulkan sebanyak-banyaknya koin dalam *game* dan menjualnya dalam rupiah (Rp) kepada pemain lain dengan sebutan *Jako* (Jasa Koin). Keuntungannya pun dapat dibilang besar karena biasanya mereka bisa mengumpulkan hingga jutaan rupiah hanya dengan berjuala *Jako*. Begitu juga apabila ada item-item langka yang ditemukan dalam *game* dapat dijual dengan variasi harga yang berbeda-beda hingga puluhan juta rupiah, tentunya mengikuti pasaran harga saat itu, karena perputaran koin dan harga dalam *game* sangat teratur dan terstruktur diatur oleh kelompok dagang yang ada di dalam *game*.

PERILAKU MENDASAR INDIVIDU

Individu berasal dari kata *individum* (Latin) dengan artian satuan kecil yang tidak dapat dibagi lagi, berarti manusia yang hidup berdiri sendiri. Individu sebagai makhluk ciptaan Tuhan di dalam dirinya selalu dilengkapi oleh kelengkapan hidup yang meliputi

raga, rasa, rasio dan rukun (Bayer, 2008).

Gibson Cs. (1996) menyatakan bahwa perilaku individu adalah segala sesuatu yang dilakukan seseorang, seperti : berbicara, berjalan, berpikir, atau tindakan dari suatu sikap. Perilaku individu pada dasarnya merupakan fungsi dari interaksi antara individu yang bersangkutan dengan lingkungan. Dari pengertian tersebut, perilaku individu dapat diartikan sebagai suatu sikap atau tindakan serta segala sesuatu yang dilakukan manusia atau individu itu sendiri baik yang dilakukan dalam bekerja maupun diluar pekerjaan seperti menulis, bertukar pendapat, berpikir dan sebagainya. Setiap individu mempunyai karakteristik yang berbeda, sehingga setiap manusia mempunyai keunikan-keunikan tersendiri.

Perilaku individu dalam sebuah komunitas masyarakat adalah bentuk interaksi antara karakteristik individu dengan karakteristik komunitas tersebut. Setiap individu dalam komunitas, semuanya akan berperilaku berbeda satu sama lain dan perilakunya akan dipengaruhi oleh masing-masing lingkungannya yang memang berbeda. Individu membawa sifat/ciri khas sikap ke dalam tatanan komunitas seperti

kemampuan, kepercayaan pribadi, pengharapan kebutuhan dan pengalaman masa lalunya. Karakteristik yang dimiliki individu ini akan dibawanya manakala memasuki lingkungan baru yaitu komunitas masyarakat ataupun yang lainnya. Komunitas masyarakat juga merupakan suatu lingkungan yang mempunyai karakteristik seperti keteraturan yang diwujudkan dalam susunan hirarki, pekerjaan, tugas, wewenang, tanggung jawab, sistem pengendalian dan sebagainya. Dilihat dari sifatnya, perbedaan perilaku manusia itu disebabkan karena kemampuan, kebutuhan, cara berpikir untuk menentukan pilihan perilaku, pengalaman dan reaksi afektifnya berbeda satu sama lain. Pendekatan yang sering dipergunakan untuk memahami perilaku manusia adalah; pendekatan kognitif, *reinforcement*, dan psikoanalitis (Stere, 1994).

Motivasi menjadi suatu peran penting dalam membentuk konsep-diri, seperti yang dikatakan Franken (1994), dimana ada banyak penelitian yang menunjukkan bahwa konsep-diri, mungkin, adalah dasar dari semua perilaku yang termotivasi dan berkemungkinan diri kita menciptakan motivasi untuk sebuah perilaku. Kita

mengembangkan dan mempertahankan konsep diri kita melalui proses mengambil tindakan dan kemudian merefleksikan apa yang telah kita lakukan dan apa yang orang lain katakan tentang apa yang telah kita lakukan. Kita merenungkan apa yang telah kita lakukan dan apa yang dapat kita lakukan dengan membandingkan pada apa yang kita harapkan dan apa yang diharapkan orang lain. Pendekatan-pendekatan ini juga merupakan bagian dari pendekatan penelitian yang penulis gunakan dalam melihat bagaimana pola perubahan perilaku suatu individu dalam sebuah komunitas masyarakat dunia maya.

POLA PERILAKU INDIVIDU PEMAIN GAME ONLINE “PERFECT WORLD”

Dewa-dewi adalah sebutan umum bagi para pemain *game online* “*Perfect World*” dari *Game Master* (GM). Namun para pemain lebih memproyeksikan sebutan dewa-dewi itu untuk karakter berlevel tinggi yang memiliki senjata, baju zirah dan aksesoris terbaik (*High End Gear*). Konsep dewa-dewi inilah merupakan salah satu penuntun *mindset* para pemain untuk membedakan status sosial dengan pemain lain di dalam *game*. Karena menganggap karakternya sudah

berstatus dewa/dewi, pemain ini sering memandang dengan sebelah mata pemain lain yang karakternya pas-pasan dan menjadi pemilih dalam hal pergaulan dalam *game* dengan pemain lain. Hal ini juga menjadi sebuah tindak lanjut di dunia nyata dimana perilaku sebagian pemain cenderung untuk membanggakan diri secara berlebihan kepada orang lain.

“Torang musti skill kalo bermain, biar leh EQ so jago mar kalo payah skill bermain, nda mo untung” (A.S, wawancara, 14 Januari 2015).

Kutipan diatas adalah hasil wawancara dengan salah satu informan yang ditanyai tentang bagaimana anda memenangkan sebuah pertarungan melawan pemain yang lain. Hal yang serupa juga diungkapkan informan yang lain tentang pentingnya menentukan pola bermain dan berpikir untuk mengambil keputusan yang cepat agar menang.

“Tuh tangan musti cepat ba tindis skill deng musti lebe dulu dari musuh” (R.S, wawancara, 15 Januari 2015).

Keseruan dalam *game* inilah yang membuat mereka betah untuk duduk berjam-jam bahkan sampai sehari penuh hanya untuk memenuhi keinginannya bermain *game*. Secara

umum informan yang penulis wawancarai menghabiskan sekitar 7-8 jam perhari memainkan *game* “*Perfect World*” ini, bahkan ada yang bermain hingga 12 jam. Rata-rata mereka bermain pada malam hari, karena sebagian besar dari mereka memiliki aktivitas di siang hari seperti sekolah, kuliah dan kerja, namun seringkali juga beberapa dari mereka tidak masuk sekolah dan kuliah hanya karena ingin memuaskan keinginannya bermain *game* ini untuk mengejar level karakter *game*-nya.

PERUBAHAN PERILAKU PEMAIN GAME ONLINE “*PERFECT WORLD*”

- Dalam Kepribadian

Perubahan pola perilaku dari sisi kepribadian seorang pemain *game online* terlihat dengan jelas dari bagaimana perubahan konstan emosinya yang tidak menentu, kadang tenang, kadang meluap-luap. Hal ini dipicu oleh keadaan-keadaan yang terjadi dalam permainan, misalnya kalah dalam pertarungan melawan monster dalam *game*, dibunuh karakter pemain lain, kehilangan koin dalam *game* karena ditipu pemain lain, dan lain sebagainya. Rata-rata para pemain menunjukkan reaksi emosi yang sama ketika bermain dan mengalami keadaan-keadaan tersebut. Perilaku

ini pun secara tidak sadar sering muncul ketika dalam interaksi di dunia nyata. Tentunya dipicu dengan hal yang kurang lebih sama dengan yang dialami di dalam *game*. Dalam lingkungan keluarga, pribadi mereka pun terlihat sedikit tertutup dikarenakan selalu berdiam diri di dalam kamar untuk menikmati waktu bermainnya.

Perubahan perilaku ini merupakan dampak kecanduan bermain, jika sudah kecanduan *game* akibat intensitas bermain yang tinggi, maka seorang *gamer* sama saja dengan seorang pecandu zat adiktif seperti narkoba. Faktor kecanduan *game online* membuat seorang *gamer* melupakan banyak hal, seperti peran sosial mereka di dunia nyata, kewajiban sebagai siswa atau mahasiswa, kesehatan, keuangan dan lain sebagainya.

- Dalam Aktivitas Bermasyarakat

Ketika seseorang telah mencapai suatu tahap untuk termotivasi, maka keadaan psikologis orang tersebut yang akan merangsangnya untuk bertindak ke arah tertentu dan menahannya untuk tetap menjalankan aktivitas tersebut, dan akhirnya sampailah dia kepada tahap kecanduan. Efek candu inilah yang membuat para pemain *game online* cenderung menghabiskan sebagian waktunya untuk bermain

sehingga jarang sekali bersosialisai dengan masyarakat di lingkungan tempat dia tinggal. Kekakuan sikap ini dapat dia alami di lingkungan masyarakat mana saja. Kegiatan sosial di lingkungan desa pun jarang sekali diikuti oleh mereka, seperti kerja bakti, jaga malam dan lain sebagainya. Mereka umumnya terikat pada satu siklus jadwal harian di dalam *game*, dimana terdapat *daily quest* atau semacam misi harian yang harus diselesaikan setiap hari, sehingga membuat mereka harus mengerjakan misi tersebut agar tidak tertinggal dengan pemain lainnya. Hal inilah yang membuat masyarakat menganggap bahwa pecandu *game* adalah individu-individu yang sulit bergaul karena telah terkungkung dalam dunianya sendiri tanpa mau mengenal dunia luar. Sampai saat ini aktivitas *gaming* atau bermain *game* baik *online* maupun *offline* masih dianggap sebagai aktivitas yang banyak mengundang resiko-resiko negatif bagi para pecandunya.

Perubahan perilaku individu pemain *game online* diatas menunjukkan besarnya dampak yang ditimbulkan, bukan hanya dalam kepribadian dan aktivitas masyarakat yang merupakan fokus penelitian penulis, tapi di berbagai

hal lainnya juga dapat ditemukan perubahan-perubahan perilaku.

PENUTUP

Dalam perkembangannya, *game online* telah mengalami evolusi yang beragam dan pertumbuhan yang pesat, baik dari segi teknologi hingga bisa menjadi industri bisnis yang menguntungkan. *Game online* juga telah mempengaruhi bagaimana cara kita bersosialisasi dengan orang lain, terlebih masyarakat. Akan tetapi dengan begitu banyak dampak buruk yang tidak diimbangi dengan dampak baik yang ditimbulkan, membuat kita harus tahu bagaimana mengontrol diri, pikiran dan waktu.

Hal yang dapat dilakukan untuk menghindari efek adiktif bermain *game online*, adalah :

- Mengatur waktu belajar dan bermain.
- Membuat perencanaan hidup ke depan.
- Menabung uang untuk hal-hal yang lebih bermanfaat.
- Menyadari dampak negatif yang ditimbulkan.
- Berteman dengan orang-orang yang memiliki tujuan hidup.
- Banyak melakukan ibadah.
- Selalu berpikir positif dan menghindari malas-malasan.

Mengatasi mereka yang sudah kecanduan bermain *game online*, yaitu dengan :

- Melakukan aktivitas-aktivitas luar rumah, seperti olahraga, rekreasi ke pantai bersama teman, dan aktivitas-aktivitas lainnya.
- Dengan metode *spiritual thinking*, yaitu dengan mengalihkan energi dan gairah individu tersebut menuju hal-hal kreatif dan positif. Jika mereka bisa memprogramkan diri untuk menyenangkan bermain *game online*, mereka mestinya juga bisa diprogramkan untuk hal-hal lain yang lebih bermanfaat.

Yang dapat dilakukan oleh orang tua pada anak yang kecanduan *game online*, adalah dengan :

- Menjalin komunikasi informal agar anak dapat lebih terbuka pada orang tua, sehingga orang tua bisa memberikan didikan dan mereka tidak merasa dihakimi.
- Belajarlah tentang *game online*. Sehingga anda bisa berdiskusi dengan anak anda tentang permainan tersebut. Jika ini bisa terjadi, anak tidak akan perlu mencari pelarian dengan kawan-kawannya untuk sekedar berdiskusi tentang permainan *game online* dan dapat membuat mereka lebih betah dirumah

karena mendapatkan teman bicara yang memahami dunia mereka.

- Berikan waktu khusus bermain *game online*, dan tegasi anak anda untuk tidak bermain di luar waktu yang sudah disepakati. Ini menunjukkan bahwa anda tidak sekedar melarang, namun memberikan kelonggaran. Di sisi lain, anda mengajarkan anak anda untuk bertanggung jawab pada waktu yang dimilikinya.

Pemerintah dapat melakukan kebijakan-kebijakan berikut ini :

- Memberlakukan pembatasan jam operasional *warnet/game center* untuk tidak beroperasi diatas jam 12 malam.
- Menyediakan wadah bagi pemain *game online*, karena telah diakuinya *e-sport* sebagai salah satu cabang olahraga agar pemain *game online* yang ingin berkarir di bidang ini, bisa lebih serius berkarya.

Memperkuat aturan-aturan atau undang-undang *cybercrime* dalam rangka mengurangi pelanggaran-pelanggaran di dunia maya, khususnya *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrew K. P. 2014. *Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment*. Official Journal of The American Academy of Pediatrics. DOI: 10.1542/peds.2013-4021.
- Danandjaja, P. 1988. *Antropologi Psikologi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Escobar A. 1994. *Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture*. Current Anthropology, Vol. 35, Chicago
- Franken, R. E. 1994. *Human Motivation*. Brooks/Cole Publishing Company, California
- Gibson, J. Ivancevich, J. Konopaske, R. 2011. *Organizations: Behaviour, Structure, Processes*. Paperback.
- Griffiths, M. 2002. *Gambling and Gaming Addictions in Adolescence*. Wiley Blackwell.
- Hermert Blumer. 1969. *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antopologi*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Marc Prensky. 2001. *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Mayer, R. E. (2002). *The promise of educational psychology, vol. II: Teaching for meaningful learning*. New Jersey: Pearson Education
- Murray, J. 1996. *Hamlet on the holodeck: The Future of narrative in cyberspace*. New York: The Free Press.
- N.K., Adaman. 2005. *The Developmental History of Online Gaming Design*. McGraw Hill.
- Oswald Bayer. 2008. *Martin Luther's Theology: A Contemporary interpretation*. Wm. B. Eerdmans Publishing.

- Permatasari, I. 2011, *Studi Deskriptif Tentang Gaya Penggunaan Internet. Skripsi.*
- Sarjana Strata 1.* Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Surabaya, tidak diterbitkan.
- Raco, J. R., 2010. *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya.* PT. Gramedia Indonesia, Jakarta.
- Rendell, et al. 2010. *Why Copy Others? Insights from the Social Learning Strategies Tournament.* AAAS. New York, Washington.
- Rheingold, H. 2000. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier.* London: MIT Press.
- Rollings, A., Ernest A. 2006. *Fundamentals of Game Design.* Prentice Hall.
- Saputra, W. R., 2008. *Hidup Dalam Dunia Game; Perbedaan Intensitas Bermain Game Online Ditinjau dari Gaya Hidup.* Skripsi. Sarjana Strata 1.
Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Surabaya, tidak diterbitkan.
- Skinner, B. F. 1983. *A Matter of Consequences: Part Three of an Autobiography.*
New York. University Press.
- Steere, E. A. 1994. *Cultural formations in text based virtual realities.* Melbourne: University of Melbourne
- Tylor, E. B. 1871. *Primitive culture: researches into the development of mythology, philosophy, religion, art and custom.* London.
- Wilson and Leighton. 2002. *The Anthropology of Online Communities,* Annu. Rev. Anthropol.