

KOMUNITAS CLAN WUTANG KUNGFU LEGACY ONLINE

**(Studi Kasus Dampak Positif dan Negatif Game Online dalam
Perspektif Kesejahteraan Sosial)**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1

Disusun Oleh:

Elgharori Hadi

09250001

Pembimbing

M. Izzul Haq, M.Sc

198108232009011007

**PRODI ILMU KESEJAHTERAAN SOSIAL
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2013



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor: UIN.02/DD/PP.00.9/ 1641 /2013

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

**KOMUNITAS CLAN WUTANG KUNGFU LEGACY ONLINE
(STUDI KASUS DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF GAME ONLINE DALAM PERSPEKTIF
KESEJAHTERAAN SOSIAL).**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Elgharori Hadi
Nomor Induk Mahasiswa : 09250001
Telah dimunaqasyahkan pada : Rabu, 09 - 10- 2013
Nilai Munaqasyah : 88 (A/B)

dan dinyatakan diterima oleh Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang/Penguji I,

Muh. Izzul Haq, M.Sc
NIP. 19810823 200901 1 007

Penguji II,

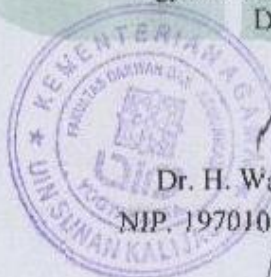
Asep Jahidin, S.Ag, M.Si.
NIP. 19750830 200604 1 002

Penguji III,

Abidah Mulikhati, S.Th.I, M.Si.
NIP. 19770317/200604 2 001

Yogyakarta, 09 Oktober 2013

Dekan,



Dr. H. Waryono, M.Ag
NIP. 19701010 199903 1 002



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada :
Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta menyarankan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Elgharori Hadi
NIM : 09250001
Judul Skripsi : Komunitas Clan Wutang Kungfu Legacy Online (Studi Kasus Dampak Positif dan Negatif Game Online dalam Perspektif Kesejahteraan Sosial)

sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Jurusan/ Progam Studi Kesejahteraan Sosial UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Ilmu Sosial.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi tersebut di atas dapat dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 1 Oktober 2013

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kesejahteraan Sosial

Dr. H. Zainudin, M.Ag
NIP.19660827 1999 31001

Pembimbing

M. Izzul Haq, M.Sc
NIP. 198108232009011007

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Elgharori Hadi
NIM : 09250001
Prodi : Ilmu Kesejahteraan Sosial
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul *Komunitas Clan Wutang Kungfu Legacy Online (Studi Kasus: Dampak Positif dan Negatif Game Online dalam Perspektif Kesejahteraan Sosial)* adalah hasil karya pribadi dan sepanjang pengetahuan penyusun tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan. Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggungjawab penyusun.

Yogyakarta, 1 Oktober 2013

Yang menyatakan



Elgharori Hadi

09250001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi sederhana ini kupersembahkan untuk :

Illahi Rabbi

Dra.Titik Anirosana Drs.Nur Hadi

Meria Ulfa Sucihati, S.Sos

Nok Umayah, Akhmad Khabrun

Keluarga Surabaya Tercinta

Dosen Pembimbing

Sahabat – Sahabatku

Almamater Tercinta Fakultas Dakwah dan Komunikasi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Teman-temanku yang telah mensupport

MOTTO

*Happiness is what you think, what you say
and what you do are in a harmony*

(MAHATMA GHANDI)



KATA PENGANTAR



Puji syukur alhamdulillah penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Komunitas Clan Wutang Kungfu Legacy Online (Studi Kasus Dampak Positif Dan Negatif Game Online Dalam Perspektif Kesejahteraan Sosial)**. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, sebagai tugas akhir dalam mencapai gelar sarjana strata satu dalam Kesejahteraan Sosial di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Segala upaya untuk menjadikan skripsi ini mendekati sempurna telah penulis lakukan, namun keterbatasan yang dimiliki penulis maka akan dijumpai kekurangan baik dalam segi penulisan maupun segi ilmiah. Adapun terselesaikannya skripsi ini tentu tidak akan berhasil dengan baik tanpa ada dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Prof. Dr. Musya Asy'ari, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta. Terima kasih atas kesempatan yang telah diberikan kepada penulis untuk bisa melakukan pendidikan di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2. Dr. H. Waryono Abdul Ghafur, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Terima kasih atas bimbingan yang telah diberikan kepada penulis dalam proses akademik di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. H. Zainudin, M.Ag dan Noorkamilah, M.Si, selaku ketua Jurusan dan sekretaris Jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial Fakultas Dakwah dan Komunikasi serta segenap dosen Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Terima kasih atas dorongan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam pembuatan karya ilmiah ini.
4. M. Izzul Haq, M.Sc selaku pembimbing penulis. Terima kasih atas bimbingan, masukan dan kesabaran dalam proses penyusunan skripsi mulai dari pembuatan proposal sampai terselesaikannya karya ilmiah ini.
5. **Meria Ulfa Sucihati S.Sos** yang selalu ada saat suka maupun duka dan setia mendampingi saat penulis. *You are my everything for me.*
6. Ibuku Dra. Titik Anirosana, Drs. Nur Hadi, keluarga Surabaya, Istafada Roshadi, Dek Hanifah Azmi terima kasih bantuannya.
7. Ibu Nok Umayah dan Akhmad Khabrun yang memberikan kasih sayang kepada penulis, terima kasih banyak.
8. Teman-teman seperjuanganku Jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial angkatan 2009: Pipit, Rifa, Pesek, Feri, Fazli, Marsono, Ari, Prast, Dwi, Arin, Novi, Ratri, Asti, Teguh, Anjar, Agus F, Fatur, Gilang, Agus M, dan Husein.

Terima kasih yang besar ku ucapkan karena telah bersama-sama dalam waktu 4 tahun ini dan semoga kita bertemu lagi dalam kesuksesan.

9. Teman-teman Kuliah Kerja Nyata Ersu, Yusni, Erma, mas Saprol, Dejur, Nelly terima kasih atas segala bantuan, semangat dan dukungan kalian.
10. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih semuanya.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan selanjutnya. Sehingga dapat menghantarkan skripsi ini menjadi lebih baik. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua. Amin.

Abstrak

Skripsi berjudul ini “Komunitas Clan Wutang Kungfu Legacy Online (Studi Kasus Dampak Positif dan Negatif Game Online dalam Perspektif Kesejahteraan Sosial)”. Ketertarikan penulis untuk meneliti game online karena banyaknya dampak negatif yang timbul karena game online, seperti pembunuhan, pencurian, perampokan dan penelantaran anak. Maka dari itu penulis mengambil salah satu game online di Indonesia yang bernama Kungfu Legacy Online, karena dirasa terlalu luas maka penulis mengerucutkan kembali menjadi *clan* (komunitas) Wutang, yaitu salah satu *clan* terbesar di Kungfu Legacy Online. Peneliti mengambil Kungfu Legacy Online sebagai pilihan untuk diteliti karena termasuk game baru di Indonesia, muncul pada akhir tahun 2012.

Penelitian ini memfokuskan tentang apa saja dampak positif dan negatif game online di clan Wutang Kungfu Legacy Online dari perspektif Kesejahteraan Sosial dalam konsep keberfungsian sosial, selain itu agar lebih bermanfaat maka penelitian ini ingin mencari formulasi untuk meminimalisir dampak negatif dan menguatkan dampak positif dari game online. Jenis penelitian ini termasuk penelitian lapangan yaitu penelitian berdasarkan data empiris, bersifat *deskriptif kualitatif*, Informan dipilih dari teknik *purposive sampling* dari sepuluh anggota *clan* Wutang yang aktif. Dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara terbuka dengan melakukan chatting. Sedangkan observasi dilakukan dengan melihat sebegus apa *character* yang menjadi subyek penelitian, selain itu peneliti juga sering melihat *chatting* di *clan*, yang terkadang anggota *clan* bercerita tentang masalah pribadinya.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dampak negatif game online di clan Wutang Kungfu Legacy Online adalah game online bisa membuat seseorang adiktif, game online bisa membuat seseorang melupakan kehidupan nyata, dan mengesampingkan kesehatan diri sendiri. Sedangkan dampak positif game online adalah seseorang bisa mempunyai banyak teman, game online sebagai hiburan yang di mana hiburan merupakan salah satu kebutuhan non material seseorang dan game online juga bisa menjadi sarana untuk mencari uang. Sedangkan upaya yang harus dilakukan setelah melakukan penelitian adalah (1) gamer harus bisa mengatur manajemen waktu, (2) gamer tidak boleh memprioritaskan game online sebagai prioritas utama dalam hidupnya, (3) gamer harus sering berolah raga agar tidak mudah sakit karena gamer menghabiskan waktu berjam-jam didepan komputer, (4) lingkungan gamer harus sensitif terhadap perubahan perilaku gamer.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	11
D. Tujuan Penelitian	11
E. Manfaat Penelitian	11
F. Kajian Pustaka.....	12
G. Landasan Teori.....	13
H. Metode Penelitian	26
I. Sistematika Pembahasan	29
BAB II GAMBARAN UMUM CLAN WUTANG KUNGFU LEGACY ONLINE	30
A. Istilah dalam Game Online	30
B. Kungfu Legacy Online	38
C. Clan Wutang	42
BAB III KOMUNITAS CLAN WUTANG	46
A. Anggota Clan Wutang yang Menjadi Subjek	47
B. Dampak Negatif Dan Positif	65
1. Dampak Negatif	67
2. Dampak Positif	71
BAB IV PENUTUP	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran-saran	78

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1	Hasil Wawancara dengan Subjek Penelitian	63
---------	--	----



BAB I

PENDAHULUAN

A. PENEGASAN JUDUL

Dalam memahami judul **“Komunitas Clan Wutang Kungfu Legacy Online (Studi Kasus Dampak Positif dan Negatif Game Online dalam Perspektif Kesejahteraan Sosial)”** perlu adanya penjelasan masing-masing makna di dalam istilah atau kata tersebut. Maka dari itu peneliti perlu memberikan penegasan atau mempertajam kata atau istilah yang terdapat dalam judul tersebut.

Adapun kata atau istilah yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Komunitas

Komunitas berasal dari bahasa Latin *communitas* yang berarti "kesamaan", kemudian dapat diturunkan dari *communis* yang berarti "sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak". Sedangkan pengertian komunitas adalah sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa¹.

Komunitas dapat terbagi menjadi 3 komponen, yaitu; (1) berdasarkan lokasi atau tempat wilayah atau tempat sebuah komunitas

¹ Diambil dari <http://id.wikipedia.org/wiki/Komunitas> pada tanggal 4 Maret 2013 pada pukul 09.00 WIB.

dapat dilihat sebagai tempat dimana sekumpulan orang mempunyai sesuatu yang sama secara geografis, (2) berdasarkan minat sekelompok orang yang mendirikan suatu komunitas karena mempunyai ketertarikan dan minat yang sama, misalnya agama, pekerjaan, suku, ras, maupun berdasarkan kelainan seksual, dan (3) berdasarkan komunikasi dapat berarti ide dasar yang dapat mendukung komunitas itu sendiri.²

2. Clan Wutang Kungfu Legacy Online

Clan adalah salah satu fitur yang terdapat di game Kungfu Legacy Online. Fitur ini adalah wadah komunitas bagi pendekar (sebutan *gamer* yang bermain Kungfu Legacy Online) di Kungfu Legacy Online, di dalam clan terdiri dari 80 sampai 300 pendekar. Di dalam clan ini memiliki struktur layaknya organisasi. Tujuan dibentuknya clan yaitu berperang dengan clan lain untuk memperebutkan wilayah.

Di dalam Kungfu Legacy online terdapat kurang lebih 20 clan (jumlahnya bisa naik atau turun karena semua pendekar bisa mendirikan clan). Dan salah satu clan dalam Kungfu Legacy Online adalah Wutang.

3. Studi Kasus

Studi kasus merupakan salah satu jenis pendekatan deskriptif, dan pengertiannya adalah penelitian yang dilakukan secara intensif,

² Etienne Wenger, dkk., *Communities of Practice: the Organizational Frontier* (Harvard Business School Press, 2002), hlm. 4.

terperinci dan mendalam terhadap suatu organisme (individu), lembaga atau gejala tertentu dengan daerah atau subjek yang sempit.

4. Dampak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dampak adalah benturan, pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif).³

5. Game Online

Game online adalah suatu permainan yang berbasis elektronik dan visual yang menggunakan jaringan internet. Game online tidak hanya dimainkan oleh 1 atau 2 *gamer*, tetapi beratus-ratus bahkan beribu-ribu *gamer* dalam salah satu server game online.

Game online memiliki dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. *Server* melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan *server*.⁴

6. Perspektif Kesejahteraan Sosial

Menurut Undang-Undang, kesejahteraan sosial adalah kondisi terpenuhinya kebutuhan material, spiritual, dan sosial warga negara agar dapat hidup layak dan mampu mengembangkan diri, sehingga dapat melaksanakan fungsi sosialnya⁵.

³ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hlm. 183.

⁴ Diambil dari http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring pada hari Rabu tanggal 20 Februari 2012 pukul 14.20.

⁵ Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2009 Tentang Kesejahteraan Sosial, pasal 1 ayat (1).

Menurut Walter A. Friedlander dalam Syarif Muhidin, kesejahteraan sosial adalah sistem yang terorganisir dari pelayanan-pelayanan sosial dan lembaga-lembaga yang bertujuan untuk membantu individu dan kelompok untuk mencapai standar hidup dan kesehatan yang memuaskan dan relasi-relasi pribadi dan sosial yang memungkinkan mereka mengembangkan kemampuannya sepenuhnya dan meningkatkan kesejahteraannya secara selaras dengan kebutuhan keluarga dan masyarakat.⁶

Menurut Max Sipori dalam Dwi Heru Sukoco, kesejahteraan sosial mencakup semua bentuk intervensi sosial yang secara pokok dan langsung untuk meningkatkan keadaan yang baik antara individu dan masyarakat secara keseluruhan. Kesejahteraan sosial mencakup semua tindakan dan proses secara langsung yang mencakup tindakan dan pencegahan masalah sosial, pengembangan sumber daya manusia dan peningkatan kualitas hidup.⁷

Sedangkan menurut Edi Suharto, kesejahteraan sosial adalah suatu institusi atau bidang kegiatan yang melibatkan aktivitas yang terorganisir yang diselenggarakan oleh lembaga pemerintah atau swasta yang bertujuan untuk mencegah/mengatasi atau memberikan kontribusi⁸.

⁶ Drs. Syarif Muhidin, Msc., *Pengantar Kesejahteraan Sosial*, (Bandung: Sekolah Tinggi Kesejahteraan Sosial, 1992), hlm. 2.

⁷ Dwi Heru Sukoco, *Profesi Pekerjaan Sosial dan Proses Pertolongannya*, (Bandung: Koperasi Mahasiswa Sekolah Tinggi Kesejahteraan Sosial (STKS), 1995), hlm. 7.

⁸ Edi Suharto, *Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat: Kajian Strategis Pembangunan Kesejahteraan Sosial & Pekerjaan Sosial* (Bandung: Refika Aditama), hlm. 1.

Dalam hal ini peneliti melihat kesejahteraan sosial dalam konteks keberfungsian sosial. Sebagaimana halnya profesi kedokteran berkaitan dengan konsepsi kesehatan, psikolog dengan konsepsi perilaku *adekuat* (serasi dan tepat), guru dengan konsepsi pendidikan, dan pengacara dengan konsepsi keadilan, keberfungsian sosial merupakan konsepsi yang penting bagi pekerjaan sosial karena merupakan pembeda antara profesi pekerjaan sosial dengan profesi lainnya.

Jadi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah melihat dampak positif dan negatif game online khususnya di *clan* Wutang Kungfu Legacy dalam perspektif kesejahteraan sosial dalam konteks keberfungsian sosial.

B. LATAR BELAKANG MASALAH

Di era globalisasi ini banyak sekali hiburan-hiburan yang tersedia. Mulai dari hiburan yang bersifat tradisional sampai yang bersifat modern. Hiburan yang bersifat tradisional, seperti pagelaran wayang kulit, pasar malam, wayang orang, untuk anak banyak permainan seperti gobak sodor, tali karet, petak umpet dan lain sebagainya. Sedangkan hiburan yang bersifat modern, seperti diskotik, bioskop, game (playstation, sega, nintendo), game online. Hiburan yang bersifat tradisional merupakan kebudayaan yang harus tetap kita lestarikan, karena merupakan jati diri kita. Sedangkan hiburan yang bersifat modern biasanya berasal dari kebudayaan asing yang masuk ke dalam negara dan maka dari itu kita

harus selektif agar budaya dan permainan tradisional tetap terjaga kelestariannya di bangsa kita ini.

Salah satu jenis hiburan yang sangat diminati saat ini adalah game online. Di Indonesia sendiri para *gamer* meningkat dari tahun ke tahunnya. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) baru-baru ini mengadakan survei pengguna internet di Indonesia. Hasilnya adalah jumlah pengguna aktif internet Indonesia sudah mencapai 63 juta orang, atau sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Dari data pengguna internet aktif di Indonesia, diperkirakan pemain game online aktif Indonesia berkisar 6 jutaan, atau sekitar 10% dari jumlah pengguna internet. Pengertian aktif di sini adalah mereka yang hampir tiap hari bermain game online atau mengakses internet. Untuk pemain game online pasif, diperkirakan mencapai sekitar 15 jutaan. Perkiraan ini didapat dari data pengguna Facebook di Indonesia yang telah tembus di atas 30 juta orang, dimana 50% penggunanya pernah memainkan game online yang terdapat di situs jejaring sosial tersebut⁹.

Game online yang paling banyak dimainkan saat ini adalah yang bergenre First Person Shooter (FPS). Diperkirakan 50% - 60% *gamer* online memainkan game ini. Sisanya di isi dengan game bergenre MMORPG dan Casual. Tiap tahunnya pemain game Indonesia diperkirakan meningkat sekitar 5% - 10%.¹⁰

⁹ Diambil dari <http://www.ligagame.com/index.php/home/1/5228-berapa-jumlah-pemain-game-online-di-indonesia-ini-datanya> pada tanggal 5 Februari 2013 pukul 20.30 WIB.

¹⁰ *Ibid*,

Salah satu game online yang baru muncul pada akhir tahun 2012 adalah Kungfu Legacy Online yang berasal dari *publisher*¹¹ Wavegame. Wavegame sendiri sukses dengan 3Kingdom Online yang dirilis pada bulan Juni 2010 lalu, dan mencoba kembali peruntungan dengan Kungfu Legacy Online. Kungfu Legacy Online termasuk game yang baru dirilis dari *publisher* yang sukses yaitu Wavegame.

Seseorang yang sudah gemar bermain game online terkadang susah membedakan dunia maya dan dunia nyata. Apalagi seseorang yang gagal dan kurang beruntung dalam dunia nyata, bisa jadi lebih memilih dan mementingkan dunia maya sebagai kehidupannya daripada dunia nyata. Berikut adalah contoh masalah sosial karena game online.

Di China, tepatnya di Beijing pasangan suami istri menjual 3 anaknya disebabkan membayar uang sewa warnet. Setelah ditanya mengapa tega menjual ketiga anaknya, "Kami tidak bermaksud untuk membesarkan anak kami. Kami hanya membutuhkan uang dari keberadaan mereka"¹².

Masih di Beijing, seorang anak terlalu terbawa dalam permainan World of Warcraft dan dia merasa menjadi *Fire Mage* atau orang yang bisa membuat api dan dia membakar teman sekolahnya. Pada 27 Desember 2004, Xiaoyi meninggalkan surat bunuh diri yang menyatakan

¹¹ Publisher adalah perusahaan yang menjual sebuah game, dan biasanya memiliki hak atas game tersebut, misalnya Activision yang memiliki hak cipta untuk Call of Duty. Selain menjual game secara fisik (via GameStop) atau secara digital (via Steam atau AppStore), publisher juga bertanggung jawab mulai dari pendanaan development game, sampai promosi game tersebut.

¹² Diambil dari <http://tekno.liputan6.com/read/426609/demi-game-online-pasutri-jual-tiga-anaknya> pada tanggal 4 Januari 2013.

dia akan bergabung dengan para hero di dalam game kesayangannya. Bocah 13 tahun ini akhirnya lompat dari gedung apartemennya setelah bermain World of Warcraft selama 36 jam.¹³

Tidak hanya kasus di atas, lagi-lagi di China ada seorang *gamer* berumur 41 tahun yang menusuk teman game-nya sendiri. Hal ini disebabkan teman game tersebut menjual pedang virtual di game Legend of Mir 3 milik pria tadi seharga 7,200 Yuan kepada orang. Sang pemilik pedang virtual tidak terima dan menusuk temannya tersebut dengan pisau pada waktu tidur.¹⁴

Pada tanggal 10 Maret 2010, di Korea Selatan ada seorang bayi berusia 3 bulan meninggal karena orang tuanya bermain game Prius Online terus menerus. Game Prius Online sendiri adalah game yang bermain dengan mengurus sebuah karakter virtual sama seperti di dalam kehidupan sehari-hari. Pasangan ini pergi bermain game Prius Online ke warnet selama 12 jam, dan sekembalinya mereka menemukan anaknya tewas.¹⁵

Seorang anak berumur 15 tahun berasal dari Perth, Australia membolos sekolah untuk bermain game online kurang lebih 16 jam sehari. Setiap pagi anak tersebut berpakaian sekolah dan menunggu ibunya untuk berangkat bekerja. Setelah ibunya berangkat bekerja, anak tersebut

¹³ Diambil dari http://www.zonaeuropa.com/20060304_1.htm pada tanggal 4 Maret 2013 pada pukul 11.10 WIB.

¹⁴ Diambil dari <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4072704.stm> pada tanggal 4 Maret pukul 14.50 WIB.

¹⁵ Diambil dari http://articles.cnn.com/2010-04-01/world/korea.parents.starved.baby.1_gaming-addiction-internet-gaming-gaming-industry?_s=PM:WORLD pada tanggal 4 Maret pukul 13.30 WIB.

berangkat ke warnet untuk bermain game online. Alasan dia tidak masuk sekolah karena dia sedang melakukan rawat inap di rumah sakit. Dan akhirnya kejadian ini diketahui setelah pihak sekolah datang ke rumah anak tersebut.

Pada tanggal 2 Januari 2013 di Jakarta ada 2 remaja menjarah toko karena ingin membeli voucher game online. Hal ini dilakukan agar karakter mereka di game semakin kuat¹⁶ dan tidak lama kemudian tanggal 21 Januari 2013 seorang remaja lelaki putus sekolah berumur 15 tahun nekat mencuri sepeda motor milik warga karena kecanduan bermain game online. Dia mengaku mencuri sepeda motor dan rencananya mempreteli satu persatu kemudian dijual ke pedagang loak, uang hasil curian itu digunakan untuk bermain game online di warnet.¹⁷

Alasan peneliti memilih game Kungfu Legacy Online adalah karena game ini terbilang baru di Indonesia, game ini mulai bisa dimainkan pada tanggal 27 September 2012¹⁸. Selain baru game ini juga game yang dinantikan oleh para *gamer* yang gemar akan pertarungan silat dan berlatar belakang China kuno.

Di dalam Kungfu Legacy Online terdapat perkumpulan atau komunitas *pendekar* (sebutan *gamer* yang bermain Kungfu Legacy Online) yang bernama clan. Ada 3 clan terbesar di dalam Kungfu Legacy

¹⁶ Diambil dari program metrotv nasional di stasiun televisie MetroTV pada tanggal 3 Januari 2013 pukul 19.00.

¹⁷ Diambil dari <http://news.detik.com/bandung/read/2013/01/21/181007/2148753/486/kecanduan-game-online-bocah-ini-nekat-mencuri-motor> pada tanggal 4 Maret pukul 15.00 WIB.

¹⁸ Diambil dari <http://kungfu.wavegame.net/news/view/19> pada tanggal 3 Februari 2013 pukul 20.30.

Online ini, yaitu ; (1) Ravenz, (2) Conqueror, dan (3) Wutang. Peneliti memilih clan Wutang karena termasuk dalam salah satu dari 3 clan terbesar di Kungfu Legacy Online.

Peneliti sendiri merupakan anggota clan Wutang dari sejak game ini muncul di Indonesia. Peneliti juga sudah mengenal masing-masing anggota dari clan Wutang ini. Karena peneliti juga sebagai mahasiswa Ilmu Kesejahteraan Sosial (IKS) maka peneliti ingin melihat dampak positif dan negatif dari game online. Dan diharapkan nantinya akan ada formulasi baru untuk *gamer* untuk meminimalisir dampak negatif dan sesuai tugas pekerja sosial yaitu meningkatkan keberfungsian sosial.

Dari penelitian awal yang dilakukan oleh peneliti, ternyata anggota Clan Wutang berumur dari 17 – 42 tahun. Dari yang berpendidikan SMP sampai S2, dari yang bersekolah, karyawan, hingga wiraswasta semuanya ada di dalam clan Wutang Kungfu Legacy Online. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti apa saja dampak game online terhadap masing-masing kehidupan *pendekar* di clan Wutang ini.

Karena permasalahan-permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk melihat dampak yang ditimbulkan karena game online, dan supaya tidak melebar dan terlalu meluas, penulis fokus untuk melihat dampak itu pada clan Wutang Kungfu Legacy Online.

C. RUMUSAN MASALAH

1. Apa saja dampak positif dan negatif game online di *clan* Wutang Kungfu Legacy Online dari perspektif Kesejahteraan Sosial dalam konsep keberfungsian sosial?
2. Bagaimana upaya untuk meminimalisir dampak negatif dan menguatkan dampak positif dari game online?

D. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif game online dalam konteks keberfungsian sosial di *clan* Wutang Kungfu Legacy Online khususnya dan seluruh *gamer* pada umumnya.
2. Menemukan upaya untuk meminimalisir dampak negatif dan menguatkan dampak positif dari game online.

E. MANFAAT PENELITIAN

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dari berbagai segi, diantaranya adalah:

1. Secara Teoritis : Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan keilmuan tentang dampak positif dan negatif game online pada Jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial (IKS) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan umumnya kepada semua pembaca.
2. Secara Praktis : Agar semua pihak (keluarga, teman, rekan kerja, dll) dapat mengetahui dampak positif dan negatif perkembangan teknologi khususnya game online, sehingga dapat mencegah hal-hal negatif yang

F. KAJIAN PUSTAKA

Skripsi **Ahmad Liana Amrul Haq**, Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, tahun 2012. Yang berjudul *Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Berkonten Kekerasan dengan Agresi pada Siswa di SMA Muhammadiyah Wonosobo*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan game online berkonten kekerasan dan agresi dan mengetahui tingkat agresi siswa yang mempunyai intensitas tinggi menggunakan game online berkonten kekerasan.¹⁹

Hasil skripsi di atas adalah ada hubungan positif antara intensitas penggunaan game online berkonten kekerasan dan agresif pada siswa di SMA Muhammadiyah Wonosobo. Semakin tinggi intensitas pengguna game online berkonten kekerasan maka semakin besar pula tingkat agresi. Sumbangan efektif dalam penelitian ini ditunjukkan dengan angka 7,5%, artinya intensitas pengguna game online berkonten kekerasan mempunyai andil 7,5% dalam pembentukan perilaku agresi siswa.

Skripsi **M. Khoirul Basyir**, Jurusan Muamalat Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, tahun 2011. Yang berjudul *Transaksi Game Online Ditinjau dari Perspektif Hukum Islam*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui menjelaskan

¹⁹ Ahmad Liana Amrul Haq, *Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Berkonten Kekerasan dengan Agresi pada Siswa di SMA Muhammadiyah Wonosobo*, tidak diterbitkan, skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2012.

model transaksi game online, termasuk jual beli yang sering dilakukan *gamer* di dalam game online dan menjelaskan hukum transaksi jual beli di internet menurut kaidah hukum Islam (fiqh).²⁰

Kesimpulan dari skripsi M. Khoirul Basyir adalah menurut hukum Islam transaksi di dalam game online haram hukumnya, karena syarat dan rukun jual beli tidak terpenuhi. Basyir juga mengajak para pembaca untuk tidak bermain game online secara terus menerus karena tidak ada manfaatnya dan membuang-buang waktu, lupa akan kewajibannya, dan masalah pendidikan akan terbengkalai.

G. LANDASAN TEORI

1. Game Online

a. Sejarah Game Online

Game online ada sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan²¹(atau disebut juga *multiplayer game*). Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing*, yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, di mana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru,

²⁰ M. Khoirul Basyir, *Hubungan Transaksi Game Online Ditinjau dari Perspektif Hukum Islam*, tidak diterbitkan, skripsi Fakultas Syari'ah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.

²¹ Diambil dari <http://tharsis-gate.org/articles/imaginary/HISTOR~1.HTM> pada tanggal 20 November 2012 pukul 13.50.

yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain (*multiplayer game*)²². Game online mengalami perkembangan setelah tahun 1995, pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan, membuat akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan permainan game online semakin berkembang hingga hari ini.

Menurut Ligagame Indonesia game online mulai muncul di Indonesia pada tahun 2001, dengan diluncurkannya Nexia Online, sebuah permainan RPG (*Role Playing Games*) keluaran BolehGame dengan grafik sederhana berbasis 2D. Nexia hanya membutuhkan spesifikasi komputer yang cukup kecil, bahkan bisa dimainkan di Pentium 2 dengan minimal grafik 3D. Permainan keluaran Korea ini berhasil memperkenalkan bermain *game* dan *chat* pertama di Indonesia. Sayangnya, permainan ini ditutup pada tahun 2004 karena lisensi yang tidak diperpanjang. Semenjak itu, dunia game online di Indonesia semakin berkembang dengan masuknya beberapa *provider game* baru, seperti Redmoon (2002), Laghaim pada awal 2003, Ragnarok Online (RO) pada pertengahan 2003, dan Gunbound pada tahun 2004.

²² Diambil dari <http://thinkofit.com/plato/dwplato.htm> pada tanggal 20 November 2012 pukul 15.22.

Ragnarok Online (RO) merupakan salah satu game online yang menghebohkan di ranah dunia game online Indonesia. Permainan yang keluar pada bulan Mei tahun 2003 ini, memang telah dinantikan kedatangannya dengan penuh antusias dari banyak *gamer*, dan telah lebih dulu *booming* di ranah mancanegara. Permainan ini langsung diserbu oleh banyak orang dan berhasil membuat game online mencapai titik puncak penggunaan hingga sempat membuat koneksi internet Indonesia kacau karena *bandwidth*²³ yang tersedia pada saat itu belum memadai.

b. Jenis permainan Game Online

Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS), game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.

²³ Dalam dunia web hosting, *bandwidth capacity* (kapasitas lebarpita) diartikan sebagai nilai maksimum besaran transfer data (tulisan, gambar, video, suara, dan lainnya) yang terjadi antara server hosting dengan komputer klien dalam suatu periode tertentu. Contohnya 5 GB per bulan, yang artinya besaran maksimal transfer data yang bisa dilakukan oleh seluruh klien adalah 5 GB, jika *bandwidth* habis maka website tidak dapat dibuka sampai dengan bulan baru. Semakin banyak fitur di dalam website seperti gambar, video, suara, dan lainnya, maka semakin banyak *bandwidth* yang akan terpakai.

Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG), game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain bergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, dan Kungfu Legacy Online.

Cross-platform online play, jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (console games) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online. Misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360.

Massively Multiplayer Online Browser Game (MMOBG) game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. Game sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan *Flash games* atau

Java games yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti Pac-Man bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (*plugin*) pada sebuah halaman *web*. *Browser games* yang baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi multiplayer.

Simulation games, game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah Second Life.²⁴

Kungfu Legacy Online merupakan salah satu game berjenis MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-playing games).

c. Game Online berdasarkan Grafis

2D, permainan yang mengadopsi teknologi ini biasanya termasuk permainan yang ringan dan tidak membebani sistem.

²⁴ Diambil dari http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring pada tanggal 4 Maret pukul 20.00 WIB.

Kelemahan permainan ini adalah kualitas gambar yang kurang enak dilihat jika dibandingkan dengan permainan 3D. Permainan daring pada umumnya sekarang mengadopsi teknologi 2,5D di mana karakter yang dimainkan berbentuk 2D, namun dengan lingkungan yang sudah mengadopsi 3D.

3D, permainan bertipe 3D memiliki grafik yang lebih baik dalam penggambaran sehingga mirip dengan realita. Biasanya dalam permainan dengan grafik 3D memiliki sudut pandang hingga 360 derajat sehingga kita bisa melihat secara keseluruhan dunia dalam permainan tersebut. Akan tetapi, spesifikasi komputer yang dibutuhkan dalam permainan 3D cukup tinggi.²⁵

d. Game Online berdasarkan pembayaran

Pay to Play, jenis permainan di mana pemain harus membayar sejumlah uang untuk bermain. Beberapa permainan dapat di-*install* atau dimainkan secara gratis, sedangkan *pay to play* ini harus membayar dahulu melalui voucher bila ingin bermain (seperti biaya langganan perminggu atau perbulan), misalnya seperti Ragnarok Online. Saat ini jenis pembayaran *pay to play* ini sudah tidak populer lagi.

Free to Play, jenis permainan ini tidak membebankan pemain dengan biaya apapun, sehingga dapat dimainkan langsung secara cuma-cuma. Akan tetapi bila *gamer* ingin lebih cepat

²⁵ *Ibid.*

leveling atau membeli *equipment* yang bagus maka harus membeli *item mall*²⁶. Saat ini hampir semua game online di Indonesia menggunakan sistem ini termasuk Kungfu Legacy Online.

2. Keberfungsian Sosial

Kajian Kesejahteraan Sosial, melahirkan profesi yang bernama pekerja sosial (*social worker*). Tugas utama dari pekerja sosial ini adalah meningkatkan keberfungsian sosial individu, kelompok, maupun masyarakat. Jadi bisa disimpulkan bahwa keberfungsian sosial merupakan bidang garapan yang harus dikuasai oleh pekerja sosial.

Menurut Zastrow interaksi yang kondusif akan menyebabkan orang mampu memenuhi kebutuhan, melaksanakan tugas, dan mencapai tujuan hidup. Namun sebaliknya, jika interaksinya kurang baik akan menyebabkan orang tersebut mengalami masalah. Kebutuhan manusia tidak hanya pada kebutuhan material saja, tetapi ada juga kebutuhan jiwa seperti konseling, manajemen keuangan, dan tempat rekreasi.²⁷

Menurut pakar Social Worker, Baker, Dubois, dan Miley keberfungsian sosial berkaitan dengan pemenuhan tanggung jawab seseorang terhadap masyarakat secara umum, terhadap lingkungan terdekat dan terhadap dirinya sendiri. Tanggung jawab tersebut meliputi pemenuhan kebutuhan dasar dirinya, pemenuhan kebutuhan

²⁶ Barang yang di komersialisasikan oleh pihak publisher, barang-barang ini tidak bisa didapat di game kecuali membeli voucher game dan menukarkan dengan barang item mall ini.

²⁷ Zastrow, Charles., Introduction to Social Welfare Institutions: Social Problems, Services and Current Issues, (The Dorsey Press, 1982) hlm. 6.

dasar anggota keluarga yang menjadi tanggungannya, dan pemberian kontribusi positif terhadap masyarakat.²⁸

Senada dengan di atas menurut Edi Suharto konsep keberfungsian sosial pada intinya menunjuk pada “kapabilitas” (*capabilities*) individu, keluarga atau masyarakat dalam menjalankan peran-peran sosial di lingkungannya. Konsepsi ini mengedepankan nilai bahwa klien adalah subyek dari segenap proses dan aktifitas kehidupannya; bahwa klien memiliki kemampuan dan potensi yang dapat dikembangkan dalam proses pertolongan; bahwa klien memiliki dan/atau dapat menjangkau, memanfaatkan, dan memobilisasi aset dan sumber-sumber yang ada di sekitar dirinya.²⁹

Keberfungsian sosial atau *social functioning* mencakup :

- a. Kemampuan memenuhi Kebutuhan (Fisik, Sosial, Mental, dan lain-lain)

Sebagai makhluk hidup yang multidimensional, maka kebutuhan seseorang juga multidimensional. Orang tidak cukup hanya memenuhi kebutuhan fisik saja (pangan, sandang, rumah dan kesehatan), tetapi orang juga harus memenuhi kebutuhan sosialnya, kebutuhan mentalnya, dan lain-lain.

- b. Kemampuan melaksanakan peranan sosialnya

²⁸ B. & Miley, dkk., *Social Work: An Empowering Profession*, (Boston: Allyn and Bacon, 1992) hlm. 14.

²⁹ Edi Suharto “Kemiskinan dan Keberfungsian Sosial: Merancang-Kembangkan Program Pembangunan Kesejahteraan Sosial yang Bernuansa Pekerjaan Sosial”, *Makalah*, disampaikan pada Seminar di IPB, (17 Desember 2002), hlm.1.

Peranan sosial adalah tindakan/tingkah laku yang harus dilakukan oleh seseorang sesuai dengan Status Sosialnya. Status Sosial adalah kedudukan seseorang di dalam lingkungan sosial. Lingkungan Sosial adalah kesatuan sosial yang intensif.

c. Kemampuan memecahkan masalah

Manusia tidak *steril* dari masalah, artinya setiap orang pasti mempunyai masalah. Masalah adalah kondisi tidak menyenangkan yang harus diatasi atau dipecahkan. Masalah yang dihadapi manusia dapat berupa dapat berupa masalah yang berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan atau pelaksanaan peranan sosial. Dalam memecahkan masalahnya, orang harus memperhatikan nilai dan norma masyarakat.

Karena Peneliti adalah calon pekerja sosial, dan tujuan seorang pekerja sosial adalah meningkatkan keberfungsian sosial³⁰. Maka peneliti ingin melihat dampak positif dan negatif game online dalam kacamata keberfungsian sosial.

3. Bermain game sebagai pemanfaatan waktu luang

Biasanya seseorang bermain game online untuk mengisi waktu luang mereka. Waktu luang atau yang disebut *leisure time* sendiri terbagi menjadi 4 definisi, yaitu; (1) *leisure as time*, waktu luang dalam hal ini dipandang sebagai waktu senggang setelah semua waktu untuk kebutuhan yang lebih penting lainnya terselesaikan, dan

³⁰ *Ibid*, hlm.3.

memanfaatkannya sesuai dengan keinginan sendiri, dalam hal ini game online, (2) *leisure as activity*, waktu luang berisikan berbagai macam kegiatan yang mana seseorang akan mengikuti keinginannya sendiri baik untuk beristirahat, menghibur diri sendiri seperti bermain game online, (3) *leisure as an end in itself or a state of being*, waktu luang juga bisa dimengerti sebagai hal yang berhubungan dengan kejiwaan dan sikap yang berhubungan dengan hal-hal keagamaan, seperti mengaji dan mengikuti pengajian, (4) *leisure as an all embracing*, waktu luang adalah relaksasi, hiburan, dan pengembangan diri. Dalam ketiga aspek tersebut, mereka akan menemukan kesembuhan dari rasa lelah, pelepasan dari rasa bosan, dan kebebasan dari hal-hal yang bersifat menghasilkan, contohnya berlibur di gunung, pantai, ato sekedar bermain game online³¹.

Dampak positif dalam setelah mengisi waktu luang yang sejalan dengan game online adalah; meningkatkan kesegaran mental, membuat kita mengenali kemampuan diri sendiri, mendukung konsep diri serta harga diri, meningkatkan daya kerja sehingga memacu prestasi dan produktivitas³².

Tetapi terdapat juga dampak negatif dalam bermain game online yaitu adiktif. Dari berbagai sumber, para pakar psikologis menyimpulkan bahwa adiktif sebagai ketergantungan psikologis yang

³¹ George Torkildsen , Leisure and Recreation Management. 2nd (London: E. & F.N. Spon,1986) hlm. 10-11.

³² Sukadji, Soetarlinah. Psikologi Pendidikan dan Psikologi sekolah (direvisi dan dilengkapi). (Depok : Universitas Indonesia, 1992) hlm. 60.

abnormal pada beberapa hal berikut ini misalnya judi, makanan, seks, pornografi, komputer, internet, kerja, olahraga, idola, TV atau video non-pornografi tertentu, obsesi spiritual, melukai diri, dan belanja³³. Salah satu yang disebutkan diatas adalah adiktif terhadap komputer dan internet, maka dari itu game online juga bisa menyebabkan ketergantungan atau adiktif bagi para *gamer*.

4. Teori Habitus

Banyak dari *gamer* bermain game atau game online sejak mereka masih duduk di bangku sekolah dasar sampai mereka SMA, Kuliah, bahkan berkeluarga tetap menjadi *gamer*. Hal ini disebabkan game atau game online sudah terinternalisasi di dalam diri mereka dan menjadi suatu kebiasaan. Maka dari itu penting untuk mengetahui apa yang disebut dengan habitus.

Habitus didefinisikan sebagai seperangkat skema (tatanan) yang memungkinkan agen-agen menghasilkan keberpihakannya kepada praktek-praktek yang telah diadaptasi atau disesuaikan dengan perubahan situasi yang terus terjadi. Intisari dari hal ini adalah sejenis “improvisasi yang teratur”, sepotong *frase* yang berasal dari rumusan dan tema puisi lisan yang dikaji oleh Albert Lord.³⁴

Selain itu, habitus juga didefinisikan sebagai struktur mental atau kognitif yang digunakan aktor untuk menghadapi kehidupan

³³ Jean Morrissey, dkk., *Psychiatric Mental Health Nursing*, (Dekker, 2008), hlm. 289.

³⁴ Peter Burke, *Sejarah dan Teori Sosial*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2001), hlm. 179-181.

sosial. Habitus dibayangkan sebagai struktur sosial yang diinternalisasikan kemudian diwujudkan. Sebagai contohnya, kebiasaan makan dengan menggunakan tangan kanan, yang dipelajari seseorang sejak kecil dari orang-orang yang ada disekitarnya, sehingga terbawa sampai dewasa, karena kebiasaan tersebut sudah diinternalisasikan dalam dirinya. Sebagai contoh lainnya, yaitu kebiasaan seseorang berjalan di sebelah kiri pada jalan umum dan raya, karena peraturan lalu-lintas, di mana hal itu merupakan peraturan dalam kehidupan sosial yang harus ditaati, karena ketaatan dari individu tersebut, hal yang tadinya merupakan peraturan menjadi kebiasaan karena sudah terinternalisasi dalam diri setiap individu. Sehingga dapat dikatakan bahwa habitus adalah struktur sosial yang diinternalisasi sehingga menjadi suatu kebiasaan yang terus diwujudkan.

Habitus yang ada pada waktu tertentu merupakan hasil ciptaan kehidupan kolektif yang berlangsung selama periode historis yang relatif panjang. Habitus menghasilkan, dan dihasilkan oleh kehidupan sosial. Dan tindakanlah yang mengantarai habitus dan kehidupan sosial. Menurut Bourdieu dalam George Ritzer dan Douglas Goodman, habitus semata-mata “mengusulkan” apa yang sebaiknya dipikirkan orang dan apa yang sebaiknya mereka pilih untuk sebaiknya dilakukan.³⁵

³⁵ George Ritzer dan Douglas Goodman, *Teori Sosiologi Modern*, (Jakarta: Kencana,

Kebiasaan bermain game online sehari-hari bisa diinternalisasikan di dalam kehidupan *gamer*, sehingga bisa menjadi kebiasaan sehari-hari yang akan dilakukan oleh *gamer*. Maka dari itu penulis rasa perlu memasukkan teori ini.

5. Teori Perkembangan moral

Setiap individu mengalami 3 tahap perkembangan moralitas, yaitu tahap *preconventional*, tahap *conventional*, dan tahap *postconventional*.³⁶ Pada tahap *preconventional* individu bertindak atas dasar kendali yang berasal dari luar dirinya, yaitu sekedar untuk menghindari hukuman dan mendapatkan imbalan. Tahap ini terjadi saat berusia 4 sampai 10 tahun.

Pada tahap *conventional*, individu sudah mulai menginternalisasikan aturan dan mulai menyadari kebutuhan akan kehidupan sosial yang teratur. Individu melaksanakan aturan bukan sekedar untuk menghindari hukuman dan mendapatkan imbalan, tetapi untuk menjadi individu yang menyenangkan bagi orang lain dan menjadi individu yang baik secara sosial, demi tercapainya kehidupan sosial yang teratur. Tahap ini umumnya terjadi pada saat individu berusia 10 tahun keatas. Namun demikian, tahap ini bisa jadi belum tercapai hingga masa dewasa.

2003), hlm. 523-524.

³⁶ Gunarsa, S. D. Bunga rampai psikologi perkembangan dari anak sampai usia lanjut. (Jakarta: BPK, 2004). hlm.252.

Tahap terakhir adalah tahap *postconventional*, Pada tahap ini individu mulai menyadari pertentangan-pertentangan antara aturan moral yang ada dan prinsip-prinsip dasar tentang kesamaan, keseimbangan hak, atau kewajiban, serta rasa keadilan. Tahap ini umumnya baru bisa tercapai setelah melewati masa remaja atau minimal pada masa dewasa awal.

H. METODOLOGI PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam *field research* atau penelitian lapangan. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu berusaha mengungkapkan suatu masalah yang terjadi kemudian menganalisa informasi data yang didapat.

2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah sumber utama dalam memperoleh data, keterangan dalam penelitian.³⁷ Yang menjadi subjek dalam penelitian ini yaitu peneliti dan 10 *gamer* yang memainkan Kungfu Legacy Online clan Wutang Kungfu Legacy Online. Dalam memilih informan, peneliti mengambil 10 *gamer* yang aktif bermain setiap hari, aktif untuk chatting di chatting box dan aktif hunting bersama anggota clan. Pengambilan informan ini disebut juga *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan jenis penarikan sampel untuk tujuan khusus yaitu

³⁷ Tatang M. Arifin, *Menyusun Rencana Penelitian*, (Jakarta: Rajawali, 1986), hlm. 92.

atas situasi, untuk memilih informan yang sesuai dengan pokok masalah penelitian dan mengidentifikasi masalah-masalah khusus yang sesuai dengan penelitian³⁸. Sedangkan objek penelitian ini adalah Dampak Positif dan Negatif Game Online dalam Perspektif Kesejahteraan Sosial.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang disengaja dan dilakukan secara sistematis, didukung dengan pencatatan terhadap gejala-gejala yang berhasil diamati.³⁹ Data observasi dapat berupa data cermat, terinci dan faktual mengenai keadaan lapangan, kegiatan seseorang dan keadaan sosial, serta dimana keadaan kegiatan terjadi. Dalam penelitian ini observasi dilakukan dengan melihat sebagai apa *character/karakter*⁴⁰ yang menjadi subyek penelitian, selain itu peneliti juga sering melihat *chatting* di clan, yang terkadang anggota clan bercerita tentang masalah pribadinya dan ikut di dalamnya. Jadi peneliti melakukan observasi partisipatif dalam skripsi ini.

³⁸ W Laurence Neuman, *Social Research Methods and Quantitative Approaches*, (Boston: Allyn & Balcon, 2000), hlm. 198.

³⁹ Dudung Abdurrahman, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2003), hlm. 11.

⁴⁰ *Character* adalah tokoh yang dimainkan oleh para pendekar (*gamer*), satu orang *gamer* biasanya memiliki satu *character* (nama, pilihan job, equip, semua *gamer* sendiri yang memilih) dan biasanya semakin bagus *character* yang dimiliki semakin banyak pula uang yang dikeluarkan oleh si pemilik *character* tersebut.

b. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu.⁴¹ Teknik wawancara yang digunakan oleh penulis yaitu pertanyaan terbuka. Pertanyaan terbuka adalah pertanyaan yang jawabannya tidak disediakan sehingga responden bebas menulis jawabannya sendiri. Wawancara dilakukan di dalam game melalui chatting box kemudian hasilnya di preen screen.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah difahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.⁴²

I. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Dalam penelitian skripsi ini, peneliti membagi data-data secara sistematis keseluruhan, dan disusun berdasarkan per bab dan kemudian akan dibagi lagi dalam sub-sub bab antara lain :

Bab I yaitu pendahuluan, bab ini berisi tentang penegasan judul yang mana digunakan sebagai penegasan pengertian supaya tidak terjadi salah faham dalam pemaknaannya. Latar belakang masalah yang berisi

⁴¹ Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi Dan Ilmu Sosial Lainnya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2004), hlm. 180.

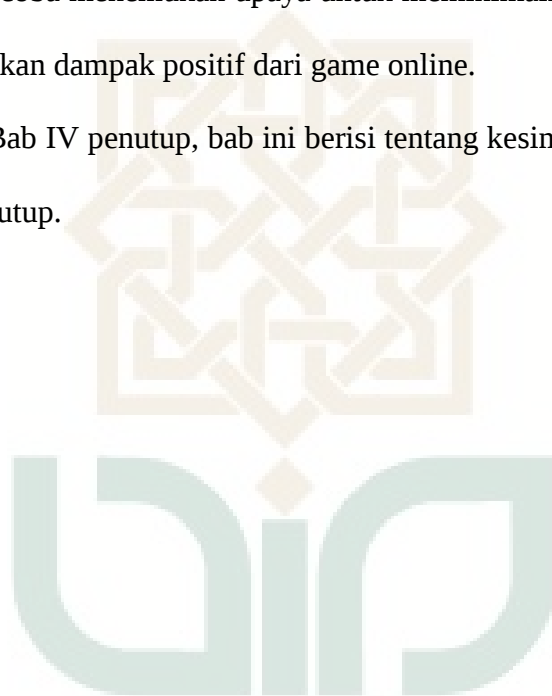
⁴² *Ibid.*, hlm. 244.

tentang alasan-alasan mengapa memilih judul tersebut. Rumusan masalah berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan masalah penelitian.

Bab II berisi tentang gambaran umum tentang clan Wutang Kungfu Legacy Online dan anggotanya.

Bab III pembahasan melihat dampak positif dan negatif *gamer* di clan Wutang Kungfu Legacy Online dalam kacamata keberfungsian sosial dan mencoba menemukan upaya untuk meminimalisir dampak negatif dan menguatkan dampak positif dari game online.

Bab IV penutup, bab ini berisi tentang kesimpulan, saran-saran dan kata penutup.



BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan data-data yang didapatkan selama penelitian, maka diperoleh beberapa kesimpulan tentang Komunitas Clan Wutang Kungfu Legacy Online (Studi Kasus Dampak Positif dan Negatif Game Online dalam Perspektif Kesejahteraan Sosial). Kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut :

1. Dampak positif game online, yaitu sebagian besar informan bisa mengisi waktu luangnya dengan efektif dengan menjadikan game online sebagai hiburan yang merupakan kebutuhan non material manusia. Pemenuhan kebutuhan manusia juga merupakan salah satu syarat keberfungsian sosial. Dari game online khususnya di *clan Wutang Kungfu Legacy Online* informan juga memperluas pertemanan dari game online hal ini sejalan dengan peran sosial dalam keberfungsian sosial. Sebagian informan juga memanfaatkan game online untuk mencari tambahan pendapatan, hal ini bisa menyelesaikan masalah bagi gamer yang mempunyai pendapatan sedikit. kemampuan untuk menyelesaikan masalah juga merupakan salah satu syarat keberfungsian sosial seseorang

2. Dampak negatif game online, Karena seseorang sudah nyaman, merasa dihargai dan disegani di dalam game online dibandingkan di dunia nyata, maka seseorang bisa adiktif terhadap game online. Selain itu gamer juga bisa membuat seseorang melupakan dan mengesampingkan kehidupan nyatanya. Selain itu agar disegani di dalam game online, seseorang *hunting* terus menerus dengan tujuan menjadi yang terkuat sampai melupakan kebutuhan pokok seperti makan dan minum, tidur, dan mandi.
3. Upaya yang dilakukan setelah melakukan penelitian adalah (a) gamer harus bisa mengatur manajemen waktu, (b) gamer tidak boleh memprioritaskan game online sebagai prioritas utama dalam hidupnya, (c) gamer harus sering berolah raga agar tidak mudah sakit karena gamer menghabiskan waktu berjam-jam didepan komputer, (d) lingkungan gamer harus sensitif terhadap perubahan perilaku gamer.

B. SARAN-SARAN

Saat penelitian ini dilakukan, peneliti menemukan sedikit sekali studi mengenai game online. Padahal banyak kasus kriminal yang disebabkan oleh game online yang disajikan oleh media massa baik skala internasional maupun nasional. Ternyata salah satu produk hiburan di zaman *postmodern*

yaitu game online bisa memunculkan permasalahan sosial baru. Tentu saja tidak hanya permasalahan sosial yang di sebabkan game online, tetapi juga menjadi tren hiburan saat ini. Seperti yang kita ketahui bersama hiburan adalah salah satu kebutuhan nonmaterial (jiwa) manusia.

Berangkat dari data-data yang didapatkan selama penelitian, maka peneliti memberikan saran :

1. Bagi jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial, perlu adanya studi mendalam tentang game online, karena banyak sekali permasalahan sosial timbul karena game online ini. Dalam perspektif kesejahteraan sosial, bila seseorang belum mencapai keberfungsian sosial, maka seseorang itu termasuk dalam kategori orang yang mempunyai permasalahan sosial¹. Selain itu perlu diperbanyak penelitian tentang game online, karena penelitian yang dilakukan oleh penulis ini hanya bagian kecil dari game online yang sangat luas.
2. Bagi *gamer*, tempatkanlah game online sebagai hiburan saja, tidak sebagai prioritas utama. Karena bila game online menjadi prioritas utama maka *gamer* akan mengesampingkan kepentingan lainnya yang seharusnya lebih penting untuk keberlangsungan keberfungsian sosial seseorang.

¹ Zastrow, Charles., *Introduction to Social Welfare Institutions: Social Problems, Services and Current Issues*, The Dorsey Press. 1982. hlm. 70.

3. Bagi masyarakat, Sebagai orang tua, suami, atau istri penyuka game online, harus sensitif dengan perubahan perilaku yang dilakukan oleh gamer. Bila dinilai sudah mengarah ke adiktif, maka keluarga wajib untuk mengingatkannya secara pelan dan bertahap karena tidak gampang untuk merubah seseorang yang sudah adiktif, dimulai dengan cara mengurangi sedikit demi sedikit jam untuk bermain game online dan mengurangi pembelian voucher game online.



DAFTAR PUSTAKA

Buku-Buku:

- Abdurrahman, Dudung, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2003.
- Ahmadi, Abu, *Psikologi Sosial*, Jakarta: Rineka Cipta, 1999.
- Baumeister, R.F. (Ed.), *The Self in Social Psychology*, PA: Psychology Press (Taylor & Francis), 1999.
- Burke, Peter, *Sejarah dan Teori Sosial*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2001.
- B. & Miley, dkk., *Social Work: An Empowering Profession*, Boston: Allyn and Bacon, 1992.
- George Ritzer dan Doouglas Goodman, *Teori Sosiologi Modern*, Jakarta: Kencana, 2003.
- George Torkildsen , *Leisure and Recreation Management*. 2nd, London: E. & F.N. Spon, 1986.
- Goble, Frank G., *Mazhab Ketiga Psikologi Humanistik Abraham Maslow*, Yogyakarta: Kanisius, 1987.
- Gunarsa, S. D. Bunga rampai psikologi perkembangan dari anak sampai usia lanjut. Jakarta: BPK, 2004.
- Heru, Sukoco, Dwi. 1995. Profesi Pekerjaan Sosial dan Proses Pertolongannya. Koperasi Mahasiswa Sekolah Tinggi Kesejahteraan Sosial (STKS): Bandung. 1995.\
- Jean Morrissey, dkk, *Psychiatric Mental Health Nursing*, Dekker, 2008.
- Moeleong, Lexy J., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.
- Muhidin, Syarif, Drs. Msc., *Pengantar Kesejahteraan Sosial*. Sekolah Tinggi Kesejahteraan Sosial : Bandung. 1992.
- Mulyana, Deddy, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi Dan Ilmu Sosial Lainnya*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2004.
- M. Arifin, Tatang, *Menyusun Rencana Penelitian*, Jakarta: Rajawali, 1986.

Neuman, W Laurence *Social Research Methods and Quantitative Approaches*, Boston: Allyn & Balcon, 2000.

Ritzer, George dan Goodman, Doouglas, *Teori Sosiologi Modern*, Jakarta: Kencana, 2003.

Suharto, Edi, *Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat: Kajian Strategis Pembangunan Kesejahteraan Sosial & Pekerjaan Sosial*, Bandung: Refika Aditama.

Sukadji, Soetarlinah. *Psikologi Pendidikan dan Psikologi sekolah* (direvisi dan dilengkapi). Depok : Universitas Indonesia, 1992.

Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2006.

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1989.

Undang-Undang Republik Indonesia No.11 Tahun 2009 tentang Kesejahteraan Sosial, 2009.

Wenger, Etienne dkk., *Communities of Practice: the Organizational Frontier*, Harvard Business School Press, 2002.

Zastrow, Charles., *Introduction to Social Welfare Institutions: Social Problems, Services and Current Issues*, The Dorsey Press, 1982.

Skripsi:

Amrul Haq, Liana, Ahmad, *Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Berkonten Kekerasan dengan Agresi pada Siswa di SMA Muhammadiyah Wonosobo*, skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2012. Tidak diterbitkan.

Basyir, M. Khoirul, *Hubungan Transaksi Game Online Ditinjau dari Perspektif Hukum Islam*, skripsi Fakultas Syari'ah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011. Tidak diterbitkan.

Internet:

http://articles.cnn.com/20100401/world/korea.parents.starved.baby1_gaming-addiction-internet-gaming-gaming-industry?_s=PM:WORLD

<http://forum.prodigy.co.id/archive/index.php/t-508.html>

<http://id.wikipedia.org/wiki/Komunitas>

http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring

<http://kungfu.wavegame.net>

http://kungfu.wavegame.net/guides/assist#right_menu

http://kungfu.wavegame.net/guides/clan_war#right_menu

http://kungfu.wavegame.net/guides/combo#right_menu

http://kungfu.wavegame.net/guides/craft#right_menu

http://kungfu.wavegame.net/guides/create#right_menu

http://kungfu.wavegame.net/guides/inventory#right_menu

http://kungfu.wavegame.net/guides/story#right_menu

http://kungfu.wavegame.net/guides/ui#right_menu

<http://www.ligagame.com/index.php/home/1/5228-berapa-jumlah-pemain-game-online-di-indonesia-ini-datanya>

<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4072704.stm>

<http://tharsis-gate.org/articles/imaginary/HISTOR~1.HTM>

<http://tekno.liputan6.com/read/426609/demi-game-online-pasutri-jual-tiga-anaknya>

http://www.zonaeuropa.com/20060304_1.htm

LAMPIRAN-LAMPIRAN

CURRICULUM VITAE

Nama : Elgharori Hadi

Tempat/Tanggal Lahir: Surabaya, 16 Juni 1986

Alamat : Jl. Bimokunting Blok D/61 GK I/787 Pengok, RT
030/RW 009, Demangan, Gondokusuman, Yogyakarta

Nama Ayah : Drs. Nur Hadi

Nama Ibu : Dra. Titik Anirosana

Email : elgaror1@yahoo.com

Pendidikan :

- a. 1991-1993 : TK Bina Nurani
- b. 1993-1998 : SDN Jemurwonosari 1 Surabaya
- c. 1998-2003 : SMPN 13 Surabaya
- d. 2003-2006 : SMAN 10 Surabaya
- e. 2009-2013 : Kesejahteraan Sosial Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta