

***Game Online* Dalam Perspektif Pertukaran Sosial
Di Warnet Orange.Net Madurejo Prambanan
Sleman Yogyakarta**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh gelar Sarjana Sosiologi**



Disusun Oleh:
Ramdhan Subhan Taufik
NIM 11720004

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2018**

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Moch. Sodik, M.Si.
Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Kepada Yth:
Dekan Fakultas
Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah memeriksa, mengarahkan dan melakukan perbaikan seperlunya, maka selaku pembimbing, bahwa skripsi saudara:

Nama : Ramdhan Subhan Taufik
NIM : 11720004
Program Studi : Sosiologi
Judul : *Game Online* Dalam Perspektif Pertukaran Sosial Di
Warnet Orange.Net Madurejo Prambanan Sleman
Yogyakarta

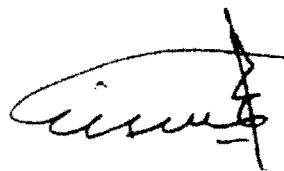
Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana strata satu Sosiologi.

Harapan saya semoga saudara tersebut segera dipanggil untuk mempertanggung jawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 28 Mei 2018
Pembimbing,



Achmad Zainal Arifin, S.Sos, M.A, Ph.D.
NIP 19751118 200801 1013

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ramdhan Subhan Taufik
NIM : 11720004
Program Studi : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “*Game Online Dalam Perspektif Pertukaran Sosial di Warnet Orange.Net Madurejo, Prambanan, Sleman, Yogyakarta*” merupakan hasil karya atas peneltian sendiri dan bukan plagiasi dari karya atau penelitian orang lain. Adapun karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 28 Mei 2018

Yang menyatakan,



Ramdhan Subhan Taufik
NIM. 11720004



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI SOSIOLOGI**

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274)585300, Fax. (0274)519571, email: fishum@uin-suka.ac.id
YOGYAKARTA 55281



PENGESAHAN TUGAS AKHIR
Nomor: B-74/Un.02/DSH/PP.00.9/ 5 /2018

Tugas Akhir dengan judul:

**GAME ONLINE DALAM PERSPEKTIF PERTUKARAN SOSIAL DI WARNET ORANGE.NET
MADUREJO PRAMBANAN SLEMAN YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama	: Ramdhan Subhan Taufik
NIM	: 11720004
Telah dimunaqasyahkan pada	: Rabu, 16 Mei 2018
Nilai Munaqasyah	: 82 (B+)

dan dinyatakan diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

SIDANG DEWAN MUNAQASYAH

Ketua Sidang

Achmad Zainal Arifin, S.Sos, M.A, Ph.D.
NIP 19751118 200801 1 013

Penguji I,

Dr. Sulistyaningsih, S.Sos., M.Si.
NIP 19761224 200604 2 001

Penguji II,

Dr. Yayan Suryana, S.Ag., M.Ag.
NIP 19701013 199803 1 008

Yogyakarta, 16 Mei 2018

Dekan,



Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
NIP 19680416 199503 1 004

MOTTO

Zan'nen'nagara, itsumo shukufuku ga arimasu

[Selalu ada berkah dibalik penyesalan]

(Ramdhan Subhan Taufik)

Tantangan adalah guru yang terbaik untuk pembelajaran diri, sabar
dan percaya diri

(Maulidiyah Isniyati)

Hidup itu perjuangan dan butuh pengorbanan, maka tetaplah selalu
mengharap pertolongan pada Allah SWT

(Rumidhatus Sakdiyah)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya peruntukkan kepada:

Kedua Orang Tuaku Tercinta di Rumah

Bapak dan Ibu

yang tidak henti-hentinya selalu berdo'a dan memberikan materil untuk
kesuksesan dalam skripsi

Kedua Mbak ku yang Cantik Jelita dan Intelektual

Mbak Diah Mbak Lilik

yang selalu terus mensupport adiknya yang 'bebal' ini agar segera lulus dengan
nilai terbaik

Kakak Ipar saya yang begitu Tegas dan Keren

Mas Aji

yang selalu memberikan nasihat dan kritik yang begitu luar biasa dalam
memberikan pencerahan dalam mengerjakan skripsi

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ‘lamin, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Game Online* dalam Perspektif Pertukaran Sosial di Warnet Orange.Net Madurejo, Prambanan, Sleman, Yogyakarta”. Proses penyusunan skripsi ini tidak hanya sekedar pemenuhan tugas akhir sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata 1 (S1), namun lebih mengarah ke proses memperluas ide, wawasan, memperkaya pengetahuan dan menambah bekal peneliti dalam menghadapi masa depan.

Penulis hanya bisa memberikan rasa terima kasih yang begitu besar kepada pihak yang telah membantu dalam terwujudnya skripsi ini:

1. Bapak Ahmad Zainal Arifin, S.Sos, M.A, Ph. d., selaku dosen pembimbing skripsi dan selaku Ketua Prodi Sosiologi yang terus berupaya memberikan semangat kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini dengan kesabaran dan perhatian yang lebih.
2. Ibu Dr. Muryanti, S.Sos, M.A, selaku Dosen Pembimbing Akademik Sosiologi 2011 yang tidak pernah melupakan murid-murid dalam keadaan ‘belum ada kabar’ termasuk penulis sendiri serta memperingatkan akan pentingnya segera lulus dalam belajar terutama dalam mengerjakan skripsi.
3. Ibu Dr. Sulistyaningsih, S.Sos, M.Si selaku Dewan Penguji I atas perhatiannya dalam memberikan masukan dan kritik atas kesalahan yang penulis buat dalam skripsi ini.
4. Bapak Dr. Yayan Suryana, M. Ag. selaku Dewan Penguji II atas koreksi dan masukannya untuk perbaikan skripsi ini baik dari segi teknis maupun konten.
5. Bapak H. Soekandar dan Ibu Hj. Halimatus Sakdhiyah selaku orang tua kandung saya yang telah membantu mendo’akan dan memberikan bantuan berupa materil yang begi besar sejak berlangsungnya skripsi ini.

6. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua mbak saya yang cantik dan bijaksana, Mbak Diah dan Mbak Lilik dan kakak ipar Mas Aji atas bantuan material maupun non-material yang begitu besar kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
7. Bang Dedi selaku pemilik warnet Orange.Net yang telah memberikan kesempatan ‘emas’ kepada penulis untuk memperbolehkan meneliti di warnet Orange.Net tersebut. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bang Dedi dalam memberikan informasi yang sangat berharga tentang perihal warnet Orange.Net dan pengalaman pribadinya.
8. Untuk teman-teman Informan Arif, Wakhid, Febrian alias Petel, Septian, Abri, Irul, Wawan yang telah memberikan kontribusi yang sangat besar dalam memberikan data dan informasi selaku informan di warnet Orange.Net tersebut dan telah senantiasa memberikan waktu luangnya untuk bersedia diwawancarai. Selain itu, terima kasih juga atas kerja samanya dalam bermain *game online* secara *party* sehingga memberikan rasa kebersamaan.
9. Untuk teman-teman operator warnet Orange.Net Anton dan Acha dalam memberikan masukan serta cerita pengalaman hidup dari diri sendiri dan dengan para pemain warnet Orange.Net. Semoga selalu bermanfaat.
10. Jajaran Dosen Program Studi Sosiologi Ibu Muryanti, Ibu Napsiah, Bapak Yayan Suryana, Bapak Musa, Ibu Sulistyaningsih, Bapak Ahmad Zainal A. dan segenap Dosen Program Studi Sosiologi
11. Untuk segenap warga di desa Krapyak Sidoarum Godean Yogyakarta yang telah memberikan saya dorongan dan kata-kata semangat untuk tetap mengerjakan skripsi dengan lancar.
12. Seluruh mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora khususnya Program Studi Sosiologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta angkatan 2011 yaitu Karim, Ade, Ida, Candra Buana, Galih, Fuadi, Suci, Widya, Ria, Febri, Nur Arifah, Beng, Puasa, Tatang,

Riyadi, Rifa'i, Aulia, Danar, Roni, Putra, Dian, Mita, Aziz, Ida, Maya, Reva, Imam Jazuli, Candra setiawan, dan teman-teman yang belum saya cantumkan semoga kalian sehat selalu dan selalui diberi berkah dari Allah Subhana wa Ta'ala. Amin ya rabbal alamin.

13. Dan segenap pihak yang ikut membantu dan berjasa dalam penulisan skripsi ini, yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Akhirnya peneliti sampaikan terima kasih yang begitu besar kepada semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan, bantuan dan perhatian kepada peneliti dalam menempuh skripsi ini sehingga dapat diselesaikannya karya ini dengan baik.

Yogyakarta, 28 Mei 2018

Yang menyatakan,

Ramdhan Subhan Taufik

NIM. 11720004

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA DINAS PEMBIMBING	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Tinjauan Pustaka	8
F. Landasan Teori	17
G. Metode Penelitian	21
H. Sistematika Pembahasan	25
BAB II SETTING LOKASI PENELITIAN WARNET ORANGE.NET MADUREJO, PRAMBANAN, SLEMAN, YOGYAKARTA	
A. Sekilas Tentang Warnet Orange.Net	27
B. Pemain <i>Game Online</i> Warnet Orange.Net	31

BAB III PERTUKARAN SOSIAL *GAME ONLINE* DI WARNET ORANGE.NET

- A. Pemain Dengan *Game Online* 34
- B. Pertukaran Sosial Antar Sesama Pemain 38
- C. Pertukaran Sosial Pemain dengan Pihak Warnet Orange.Net
(Operator dan Pemilik Warnet) 40

BAB IV KONTEKSTUALISASI *GAME ONLINE* DI WARNET ORANGE.NET DALAM PERSPEKTIF PERTUKARAN SOSIAL

- A. Dorongan, Nilai dan *Reward* Para Pemain *Game Online* Warnet
Orange.Net 45
 - 1. *Reward* antara *Game Online*, Pemain dan Pemilik Warnet
Orange.Net 45
 - 2. Dorongan Para Pemain *Game Online* di Warnet Orange.Net Ketika
Bermain *Game Online* 47
 - 3. Nilai Dari Permainan *Game Online*, Solidaritas, Kebutuhan Ekonomi
serta Kepuasan Pemain *Game Online* 49
- B. Aktor Sebagai Pencari Keuntungan yang Rasional 52
- C. Individu-individu Selalu Berusaha Untuk Memaksimalkan Imbalan
dan Menimimalkan Biaya yang Harus Dikeluarkan 53
- D. Ketika Individu Menerima Imbalan Dari Pihak Lain, Mereka
Merasa Mempunyai Kewajiban Untuk Membalasnya
(Mengembalikannya) 56

BAB IV PENUTUP

- A. Kesimpulan 59
- B. Saran 60

DAFTAR PUSTAKA 61

LAMPIRAN

PEDOMAN WAWANCARA

CURRICULUM VITAE

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Foto Rumah Warnet Orange.Net.....	28
Gambar 2.2. Area Parkir Warnet Orange.Net.....	29
Gambar 2.3. ‘Gerobak Orange’ Warnet Orange.Net.....	29
Gambar 2.4. Ruangan PC Internet, Ruangan PC Biasa dan Ruangan PC VIP ...	29
Gambar 2.5. Bang Dedi Sebagai Pemilik Warnet Orange.Net	31
Gambar 2.6. Acha (Salah Satu Operator Warnet Orange.Net	31
Gambar 2.7. Daftar Harga <i>Billing</i> dan Daftar Harga <i>Print</i>	31
Gambar 2.8. Foto Para Informan Pemain <i>Game Online</i> Warnet Orange.Net	33
Gambar 3.1. Febrian Alias Petel yang Sedang Bermain Di Ruangan PC VIP ...	41
Gambar 3.2. Arif Sedang Bermain <i>Game Online</i> Di Ruangan PC VIP	42
Gambar 3.3. Wakhid Sedang Bermain <i>Game Onlinen</i> dengan Temannya Di Ruangan PC Biasa	43
Gambar 3.4. Wakhid Sedang Bermain <i>Game Onlinen</i> dengan Temannya Di Ruangan PC Biasa	43
Gambar 3.5. Wakhid Bermain <i>Game Online DOTA 2</i> di Ruangan PC Regular ·	43

ABSTRAK

Pertukaran sosial merupakan merupakan suatu tindakan yang terjadi pada setiap orang dalam melakukan ‘barter’ untuk kepentingannya baik berupa material maupun non material. Pertukaran sosial dapat ditemukan di mana saja bahkan dalam dunia *game online*. Kajian dalam penelitian ini adalah para pemain *game online* yang berada di warnet Orange.Net. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui perspektif pertukaran sosial pemain *game online* di warnet Orange.Net Madurejo, Prambanan, Sleman, Yogyakarta.

Adapun teori yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan perspektif pertukaran sosial George Homans berupa proposisi-proposisi serta tiga asumsi khusus pertukaran sosial. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Jumlah informan yang ada pada penelitian ini berjumlah tujuh (7) informan. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Lokasi penelitian berada di alamat jalan Prambanan, Piyungan Km.5 Madurejo, Prambanan, Sleman, Yogyakarta. Sumber data berasal dari pemain yang telah bermain *game online* di atas 5 jam/hari. Teknik pengumpulan data berupa *interview guide* dan wawancara tidak struktur. Dokumentasi berupa foto dan observasi yang dilakukan merupakan observasi partisipatif (*participant observation*) dimana peneliti melakukan hal (bermain *game online*) dengan para informan. Adapun analisis data penelitian ini adalah mereduksi data penelitian tentang pertukaran sosial *game online* lalu digolongkan sesuai dengan tema penelitian dan ditarik kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan tiga (3) fenomena yang terjadi di warnet Orange.Net. *Pertama*, pertukaran pemain dengan game yaitu hal-hal berhubungan dengan pengalaman game yang dimainkan, intensitas waktu yang digunakan untuk bermain serta fenomena konsep ekonomi (jual-beli) dari *game online*. *Kedua*, pertukaran sosial antar sesama pemain yang ditandai dengan adanya berbagi informasi game dari setiap informan, meminjam uang dari teman atau meminjam *ID* akun game serta melakukan *party* (main bersama). *Ketiga*, pemain dengan pihak yang ada di warnet Orange.Net (operator dan pemilik) berupa kenyamanan tempat bermain (PC biasa dan PC VIP), nyaman mengakses *WiFi* dan interaksi jual-beli di warung ‘Gerobak Orange’ oleh para pemain warnet Orange.Net serta bertukar informasi tentang saran peluang usaha terhadap pemilik warnet.

Kata Kunci : *game online, pertukaran sosial, warnet Orange.Net.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di zaman *now* ini, dunia teknologi sangatlah marak di kalangan generasi muda. Mereka memiliki minat yang tinggi terhadap teknologi dan *pop culture*, sehingga ketika dilanda rasa bosan mereka mencurahkan aktifitasnya dengan hal yang berupa internet dan *entertainment* seperti *online shopping*, nonton *online*, main *game online*. Selain itu mereka aktif di sosial media (seperti *facebook*, *instagram*, *twitter*, *whatsapp*, dan lain-lain). Adapun aktifitas media teknologi yang berkembang sangat pesat saat ini ialah *game online*. Para pemain merasa terhibur dan sangat menikmati *game online* tersebut.

Menurut berita yang diunggah oleh salah satu cabang berita Indonesia, bahwa pada tahun 2013 ada sekitar 25 Juta orang Indonesia gemar main *game online*. Mereka bermain sejak *game online* pertama kali muncul di Indonesia yaitu pada tahun 2001 melalui *Nexian Online*.¹ Dengan demikian, *game online* merupakan salah satu alternatif minat orang untuk memenuhi aspek hiburan dan juga menambah wawasan betapa menyenangkan bermain *game online*.

Selama hampir 16 tahun ini, *game online* telah ‘hidup’ di tengah kesibukan aktifitas orang-orang dengan menampilkan berbagai fitur yang menarik dan memikat di mata para pemain.

¹ Herudin, “Ada 25 Juta Orang Indonesia Doyan Main Game Online”, (<http://www.tribunnews.com/ipitek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online> diakses 1 Desember 2017)

Saat ini, *game online* selain menjadi hiburan bagi orang-orang yang melepaskan kepenatan selama beraktifitas sehari-hari, *game online* juga bisa dijadikan sebagai kegiatan yang menguntungkan. Hal ini didapatkan dari data bahwa terdapat 2 alasan orang Indonesia saat ini yang tertarik dengan *game online* yaitu pertama jumlah pemain *game online* di Indonesia sendiri telah meningkat sekitar 5%-10% per tahunnya. Hal ini dikarenakan pesatnya infrastruktur dan fasilitas internet di kota maupun di desa. Selain itu, dampak bagi pelaku industri *game* di Indonesia ini sudah dapat menghasilkan pendapatan hingga US\$190 Juta pada tahun 2013 dengan tingkat pertumbuhan 35%. Alasan kedua adalah di setiap wilayah seperti kecamatan kebanyakan jasa internet masih berupa warnet biasa. Mengingat biaya pembelian fasilitas *game online* cukup mahal sehingga dapat dijadikan sebagai peluang untuk membangun *game online center*.²

Menurut data yang didapat dari sebuah artikel website, *e-Sport* adalah cabang olahraga elektronik yang didukung oleh *IeSPA (Indonesia eSport Association)*. *IeSPA* sendiri merupakan bagian dari FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia). FORMI adalah sebuah federasi yang telah diakui oleh Kemenpora (Kementerian Pemuda dan Olahraga). Itu artinya *e-Sport* sudah didukung sepenuhnya oleh pemerintah, termasuk Presiden Jokowi sendiri. Perhatian pak Jokowi terhadap *e-Sport* dibuktikan dengan akan diadakannya eksibisi *e-Sport* di *Asian Games 2018* di Indonesia untuk pertama kalinya di dunia. Pak Jokowi juga menyampaikan agar pendidikan

² Gilang Dirga, "Gantilah Bisnis Warnet Dengan Bisnis Game Online Center", (<http://tulisbaca.com/gantilah-bisnis-warnet-dengan-bisnis-game-online-center/> diakses 1 Desember 2017)

Indonesia membuka kejuruan *e-Sport*. Beliau menyadari bahwa dunia pendidikan Indonesia harus mengakomodasi kebutuhan dunia yang dinamis saat ini.³

Dalam bermain *game online*, seorang pemain selalu memiliki motif dalam mencapai hasil yang diinginkannya. Seperti game yang disukai, tempatnya yang nyaman, memiliki teman yang dapat diajak bermain bersama, harga yang tersedia di setiap *game online center*, promo atau *event* yang diadakan, spesifikasi dari setiap perangkat komputer yang digunakan untuk bermain, pelayanan yang diberikan oleh *game online center* tersebut, hingga keuntungan yang didapatkan baik berupa material maupun non-material dari game tersebut.

Beberapa Dampak Positif Bermain Game :⁴

1. Lebih Berkonsentrasi

Karena dalam dunia game menemukan hal baru, anak dapat secara tidak langsung mengkondisikan dirinya untuk mengetahui keadaan sekitar, dan beberapa game menuntut untuk berkonsentrasi, artinya anak dapat berkonsentrasi pada satu hal yang menurut dia menarik. Bermain game sekitar 20 menit sebelum belajar dapat memancing konsentrasi dalam belajar.

2. Berkembangnya Kemampuan

³ Tekno Kompas, "Gamer Sebagai Profesi", (<https://www.klikmania.net/gamer-sebagai-profesi/> diakses 1 Desember 2017)

⁴ <http://www.gudangkesehatan.com/dampak-positif-dan-negatif-dari-bermain-game-online/>, "Dampak Positif dan Negatif dari Bermain Game Online" diakses 31 Mei 2018

Dilakukan penelitian di Amerika Serikat, New York bahwa anak yang sudah mengetahui strategi dalam game dapat meningkatkan daya kemampuan berkembang dalam Matematika, pemecahan masalah, dan kemampuan membaca terlebih lagi bila game yang biasa dimainkan berbahasa Inggris.

3. Mengalihkan Perhatian

Bagi anak yang mengalami perawatan seperti kemoterapi dapat mengalihkan rasa sakit dengan bermain game, tensi darahpun dapat menurun. Dengan tuntutan tangan yang lihai dalam bermain game dapat melancarkan tangan agar tetap lincah terutama bila anak tersebut sedang mengalami cedera tangan.

Terdapat pula berita dari liputan 6 yang menerangkan adanya sisi positif dari bermain *game online*. Seorang peng-*upload* berita ‘Yesha’ memberitakan segi positif *game online* pada 28 Desember 2012 pukul 13:05 WIB.

Dampak Positif dari Game Online⁵

Dengan bermain game online dapat bertemu teman-teman karena memakai koneksi internet sehingga tidak hanya bermain sendirian. Maka dari itu untuk melepaskan stres akibat rutinitas sebagai mahasiswa, mereka melakukan aktifitas yang bagi mereka simple namun menghibur, yaitu bermain game online. Kebanyakan dari masyarakat pasti menilai game online berdampak buruk. Namun jika kita lebih kritis lagi, ternyata game online juga memiliki dampak positif. Berikut ini adalah beberapa dampak positif dari game online

⁵ Liputan 6, “Dampak Positif dari Game Online”, (<https://www.liputan6.com/citizen6/read/476318/dampak-positif-dari-game-online> diakses 31 Mei 2018)

tersebut:

1. Hiburan

Dengan memanfaatkan sebuah permainan bisa untuk mencoba mengurangi stress akibat aktivitas yang telah kita lalui atau untuk menghilangkan kebosanan karena kegiatan yang itu-itu saja.

2. Ajang menambah kawan

Dengan bermain game online bisa menambah teman di dunia maya. Saling tegur sapa dan bisa untuk menjalin tali silaturahmi misalnya tukeran link facebook, twitter, dan lainnya. Walaupun itu lawan di game online, namun nantinya bisa jadi kawan.

3. Sarana penghasilan.

Ternyata hanya dengan duduk dan bermain game online dapat menghasilkan uang. Contohnya dalam game online para pemain dapat menjual karakter yang telah dimainkan ataupun item-item yang diperlukan pemain lain. Setelah sepakat, nanti akan langsung dilakukan transaksi pembayaran.

4. Membuka lapangan pekerjaan

Dari tahun per tahun penggemar game online selalu meningkat. Otomatis penyedia game online atau warnet game online semakin banyak. Dengan demikian lapangan kerja baru tercipta.

5. Bisa untuk ajang melatih konsentrasi

Misalnya saja dalam game-game online dengan genre action, dibutuhkan konsentrasi saat menembak, sembunyi ataupun lari. Mereka juga akan lebih

fokus dalam menghadapi misi-misi dalam game tersebut. Hal itu membuat para pemainnya memiliki pola pikir untuk segera dan dapat menyelesaikan tugas atau misi yang ada.

Demikian dampak positif dari game online. Faktanya tidak ada yang mutlak berdampak baik bagi seseorang karena setiap yang "baik" pasti ada yang "buruk". Tinggal bagaimana kita memanfaatkannya. Jadi, manfaatkan game online dengan bijak dan gunakan seperlunya. (Muhammad Faris/YSH)

Konteks dalam penelitian tersebut, peneliti menemukan topik yang dapat diteliti di lokasi warnet Orange.Net tentang adanya motif dari setiap pemain *game online* atas tindakan yang mereka lakukan. Tindakan tersebut menghasilkan suatu pertukaran sosial. Pertukaran sosial tersebut dapat diartikan seperti '*take and give*' atau barter. Hasil dari pertukaran sosial yang ada di warnet Orange.Net dapat berupa material, non-material atau semi-material (material – non-material).

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana perspektif pertukaran sosial pemain *game online* di warnet Orange.Net Madurejo, Prambanan, Sleman, Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perspektif pertukaran sosial pemain *game online* di warnet Orange.Net Madurejo, Prambanan, Sleman, Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan gambaran dan informasi mengenai tentang fenomena *game online* di warnet Orange.Net dilihat dari sudut pandang sosiologi online (*cybersociology*) dan sosiologi komunikasi.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi remaja pada khususnya dan masyarakat pada umumnya, agar dapat menambah pengetahuan mengenai *game online* dalam perspektif pertukaran sosial.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian bagi para sosiolog tentang tindakan sosial yang menyebabkan adanya pertukaran sosial pada *game online* saat ini.
- c. Bagi pemain *game online*, penelitian tersebut dapat memberikan wawasan tentang motif dalam bermain *game online* ditinjau dari perspektif pertukaran sosial dalam kehidupannya.

E. Tinjauan Pustaka

Dalam melakukan penelitian, dibutuhkan tinjauan pustaka dari penelitian-penelitian yang dilakukan orang lain agar dapat memahami posisi dan tujuan penelitian ini dilakukan. Tinjauan pustaka yang peneliti tulis dalam penelitian ini berisi tentang topik yang berkaitan dengan *game online*. Adapun tinjauan pustaka yang peneliti tulis sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Nur Khayati Bilkhaq.⁶ Fokus penelitian ini adalah untuk mengungkap motif (rasionalitas) yang membuat para *online pemain* mau untuk bermain *game online* sampai berjam-jam bahkan mengesampingkan aspek kesehatan. Teori yang digunakan dalam penelitiannya adalah teori rasionalitas Max Weber. Weber menggunakan metodologi tipe ideal tindakan dengan cara mengidentifikasi empat tipe tindakan dasar. Empat tipologi tindakan sosial yang dikaji Max Weber ialah Rasionalitas Praktis, Rasionalitas Teoritis, Rasionalitas Formal, Rasionalitas Substantif. Dalam hal ini, melihat bagaimana pola, cara berpikir manusia dan apa yang melatar belakangi terjadinya tindakan sosial serta melihat hubungan antara rasionalitas tindakan sosial tersebut dengan nilai-nilai agama yang pemain *game online* miliki. Metode penelitian yang digunakan oleh Nur Khayati Bilkhaq tersebut adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data yang diperoleh adalah dari para pemain *game online* di kalangan mahasiswa dari UIN Sunan Kalijaga. Jumlah informan 13 mahasiswa.

⁶ Nur Khayati Bilkhaq, Skripsi Sarjana: "*Rasionalitas Para Gamers Game Online DOTA 2 Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga*" (Yogyakarta: Fakultas Ushuludin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga, 2017).

Informan tersebut dipilih berdasarkan intensitas bermain *game online DOTA*

2. Teknik pengumpulan data dari penelitian berupa teknik *interview* atau wawancara. Teknik tersebut menggunakan wawancara terstruktur. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan *purpose sampling*. Dokumentasi dalam penelitian tersebut mengumpulkan dokumen berupa buku, notulen, catatan harian yang terkait dengan *game online*. Metode pendekatan menggunakan pendekatan sosiologis. Hasil menunjukkan bahwa rasionalitas dibalik perilaku bermain *game online* ada empat. Pertama, rasionalitas praktis yaitu lebih mempertimbangkan hal yang paling cepat dan praktis untuk dilakukan. Dengan pengertian, yaitu bermain game sebagai hiburan. Kedua, rasionalitas teoritis yang mempertimbangkan pengalaman pemain game. Ketiga, rasionalitas substantif yaitu mempertimbangkan nilai-nilai dan ajaran dalam agama. Keempat, rasionalitas formal yang mempertimbangkan aturan yang mengikat para mahasiswa di dunia perkuliahan. Sedangkan nilai-nilai agama yang ada di dalam perilaku mahasiswa pemain game *DOTA 2* ini adalah nilai kerjasama yang dipengaruhi komunikasi dan timbal balik serta nilai silaturahmi.

Kedua, penelitian yang dilakukan Muhammad Seno Aji Wijaya Putra⁷, bermaksud untuk memahami perilaku judi *online* pada remaja di Yogyakarta. Fokus penelitian ini adalah memahami lebih mendalam mengenai latar belakang, proses dan dinamika perilaku judi *online* pada remaja di Yogyakarta. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah Teori Freud

⁷ Muhammad Seno Aji Wijaya Putra, Skripsi Sarjana: “*Perilaku Judi Online Studi Kasus Remaja di Yogyakarta*” (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga, 2016).

(teori perkembangan remaja), yaitu memandang remaja masuk dalam tahap *genital (genital stage)* adalah masa kebangkitan kembali dorongan seksual dan sumber kesenangan seksual sekarang adalah orang di luar keluarga. Tahap perkembangan ini terjadi mulai dari masa pubertas hingga dewasa⁸. Adapun metode Penelitian yang terdapat dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif dan pendekatan penelitian studi kasus. Sumber data terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer yang terdapat pada penelitian ini ialah informan remaja melalui pengamatan (observasi) dan wawancara terkait perilaku judi *online*. Sedangkan data sekunder yang digunakan adalah orang terdekat dari remaja tersebut. Selain itu data tambahan yang dipakai ialah dokumen pribadi subjek, buku ilmiah, jurnal, skripsi dan sumber dari internet. Hasil pada penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh pengalaman berjudi secara konvensional pada remaja sebelum mengenal judi *online*. Awal proses terbentuknya perilaku judi *online* dimulai dengan adanya pengenalan melalui orang lain (*observational learning*) atau melalui media internet secara langsung (*enactive learning*). Akun judi *online* sudah terkoneksi dengan rekening bank penjudi dalam setiap transaksi taruhan. Berjudi *online* dapat dilakukan di kamar, warnet atau di kafe. Remaja lebih sering menggunakan waktu luang dan malam hari. Remaja masih mengandalkan modal uang kiriman orang tua. Faktor internal yang mempengaruhi perilaku judi *online* remaja meliputi *self regulation*, *self efficacy*, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi

⁸ J.W. Santrok, *Adolescence (Perkembangan Remaja)* terjemah. Jakarta: Erlangga. 2003

meliputi kemudahan akses, kenyamanan, ragam pilihan, ketersediaan waktu, dan lemahnya penegakan hukum. Awal proses terbentuknya perilaku judi *online* diawali dengan pengenalan melalui orang lain atau bahkan melalui media internet secara langsung.⁹ Taruhan judi *online* dilakukan dengan sistem transaksi perbankan yang telah terkoneksi dengan akun judi *online* yang dimiliki. Menurut yang dipaparkan dalam skripsi tersebut, ada 3 fase yang menunjukkan proses dan dinamika perilaku judi *online* yang terjadi pada remaja di Yogyakarta. Fase pertama adalah *social gambler* yang menunjukkan intensitas judi yang hanya sesekali dan tidak membawa dampak serius bagi kehidupan pribadi seseorang. Fase kedua *problem gambler* menunjukkan intensitas yang lebih tinggi sebagai bentuk pelarian diri dari masalah yang dihadapi, dan ketiga ialah *pathological gambler* yaitu adanya intensitas berjudi yang semakin meningkat dan sulit untuk dikontrol, sehingga meskipun mengetahui konsekuensi kerugian dari berjudi namun tetap terus dilakukan.¹⁰ Remaja dapat mengalami dinamika pergeseran dari satu fase ke fase yang lain tergantung pada besarnya intensitas berjudi, kontrol diri, dan dampak yang ditimbulkan dari perjudian *online*.¹¹

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Liana Amrul Haq.¹²

Fokus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel

⁹ Muhammad Seno Aji Wijaya Putra, Skripsi Sarjana: “Perilaku Judi **Online** Studi Kasus Remaja di Yogyakarta” (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga, 2016), Hal. 146.

¹⁰ *ibid.*, Hal.5.

¹¹ *ibid.*, Hal.147.

¹² Akhmad Liana Amrul Haq, Skripsi Sarjana: “Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Berkonten Kekerasan Dengan Agresi Pada Siswa di SMA Muhammadiyah Wonosobo” (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga, 2012).

tergantung, yaitu Agresi dengan variabel bebas yaitu intensitas penggunaan *game online* berkonten kekerasan. Metode Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel penelitian yaitu *purposive sampling* dan mengambil sebanyak 50 sampel (sampel siswa kelas X dan XI SMA Muhammadiyah Wonosobo) orang dari populasi 100 orang. Alat pengumpulan data menggunakan skala agresi dan skala intensitas penggunaan *game online* berkonten kekerasan. Analisis data dengan menggunakan teknik korelasi dari *Pearson's product moment* dengan menggunakan bantuan program *SPSS 16.00 for Windows*. Selain itu, dalam skripsi tersebut teori yang digunakan ialah teori agresi menurut Morgan, King, Weisz & Schopler.¹³ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara intensitas penggunaan *game online* berkonten kekerasan dengan agresi. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien korelasi (r_{xy}) sebesar 0,274 dengan $p = 0,027$, kaidah yang digunakan dalam pengujian hipotesis adalah ($p > 0,050$) dengan demikian hipotesis diterima. Sumbangan efektif intensitas penggunaan *game online* berkonten kekerasan terhadap agresi pada siswa SMA Muhammadiyah Wonosobo ditunjukkan dengan koefisien (r^2) sebesar 0,075 yang artinya terdapat 7,5% pengaruh intensitas penggunaan *game online* berkonten kekerasan terhadap agresi pada siswa SMA Muhammadiyah Wonosobo, sedangkan 92,5% dipengaruhi oleh faktor lain.

¹³ *ibid.*, Hal.11.

Keempat, penelitian yang berjudul “Perilaku *Adiksi Game Online* ditinjau dari *Efikasi Akademik dan Keterampilan Sosial* pada Remaja di Surakarta¹⁴” yang ditulis oleh Pradipta Christy Pratiwi memfokuskan penelitian tersebut pada perilaku *adiksi game online* yang terjadi pada remaja Surakarta. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: Pertama, mengetahui hubungan antara *efikasi* diri akademik dan keterampilan sosial dengan perilaku *adiksi game online* pada remaja di Surakarta. Kedua, mengetahui hubungan antara *efikasi* diri akademik dengan perilaku *adiksi game online* pada remaja di Surakarta. Ketiga, mengetahui hubungan antara keterampilan sosial dengan perilaku *adiksi game online* pada remaja di Surakarta. Perilaku *adiksi* yang dimaksud ialah perilaku yang bersifat kronis dan kompulsif untuk memuaskan diri pada permainan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun permasalahan yang timbul bersifat merugikan diri sendiri dan tidak membuat individu berusaha untuk menghentikan atau mengurangi aktivitas bermain *game online* karena disebabkan individu merasa sulit untuk keluar atau berhenti bermain *game online*. Hasil dari penelitian tersebut mengindikasikan bahwa ada hubungan antara *efikasi* diri akademik dan keterampilan sosial dengan perilaku *adiksi game online* dengan perhitungan analisis regresi berganda $F_{hit} 10,412 > F_{tab} 3,114$ dan $p=0,000$ ($p<0,05$) serta $R 0,471$, lalu nilai $r_{par} x_1y = -0,363$ ($p=0,001; p<0,05$) menghasilkan hubungan negatif antara *efikasi* diri akademik dengan perilaku *adiksi game online* dan nilai $r_{par} x_2y = -0,289$

¹⁴ Pradipta Christy Pratiwi, Skripsi Sarjana: “Perilaku *Adiksi Game online* ditinjau dari *Efikasi Akademik dan Keterampilan Sosial* pada Remaja di Surakarta” (Jawa Tengah: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret, 2012).

($p=0,012$; $p<0,05$) disimpulkan bahwa ada hubungan negatif antara keterampilan sosial dengan perilaku *adiksi game online*.

Kelima, penelitian yang dilakukan Elgharori Hadi¹⁵ memfokuskan tentang 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*. Teori yang digunakan pada penelitian ada dua. *Pertama*, Teori Habitus menurut Albert Lord, yaitu didefinisikan sebagai seperangkat skema (tatanan) yang memungkinkan agen-agen menghasilkan keberpihakannya kepada praktek-praktek yang telah diadaptasi atau disesuaikan dengan perubahan situasi yang terus terjadi¹⁶. *Kedua*, Teori perkembangan moral di mana setiap individu mengalami 3 tahap perkembangan moralitas, yaitu tahap *preconventional*, tahap *conventional*, dan tahap *postconventional*. Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: 1) Jenis penelitian adalah deskriptif kualitatif, 2) Subjek yang terdapat pada penelitian ini adalah Peneliti. Dalam penelitian tersebut terdapat 10 gamer yang memainkan *Kungfu Legacy Online*. Penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Objek penelitian adalah dampak positif dan negatif *game online* dalam perspektif kesejahteraan sosial dan 3) Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan observasi partisipatif.

¹⁵ Elgharori Hadi, Skripsi Sarjana: “Komunitas Clan Wutang Kungfu Legacy Online (Studi Kasus Dampak Positif dan Negatif Game Online dalam Perspektif Kesejahteraan Sosial)” (Yogyakarta: Fakultas Dakwah UIN Sunan Kalijaga, 2013).

¹⁶ Peter Burke, *Sejarah dan Teori Sosial* (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2017).

Observasi dilakukan dengan melihat sebagai apa *character* yang menjadi subjek penelitian, selain itu peneliti juga sering melihat *chatting* di *Clan Wutang Kungfu Legacy Online*. Wawancara, menggunakan pertanyaan terbuka di mana pertanyaan yang jawabannya tidak disediakan sehingga responden bebas menulis jawabannya sendiri. Wawancara dilakukan di dalam game melalui *chatting box* kemudian hasilnya di *print screen*. Hasil pada penelitian ini yaitu 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 di mana hiburan merupakan salah satu kebutuhan non material seseorang dan *game online* bisa menjadi sarana untuk mencari uang.

Keenam, Vemila Afon Sonia dalam penelitian yang berjudul Fenomena Kecanduan *Game online* pada Anak dan Pengaruhnya¹⁷. Fokus pada penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara kritis tentang fenomena kecanduan *game online* pada anak dan pengaruhnya terhadap minat belajar pendidikan agama Islam di Kecamatan Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap. Metode Penelitian yang ada pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian metode kombinasi (*mixed methods*) dengan strategi metode campuran sekuensial/bertahap (*sequential mixed methods*) yaitu strategi eksploratoris sekuensial. Desain penelitian berupa *Sequential*

¹⁷ Vemila Afon Sonia, Skripsi Sarjana: “Fenomena Kecanduan Game Online pada Anak dan Pengaruhnya” (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2017).

eksploratory designs. Lokasi penelitian berada di Kecamatan Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap dengan waktu penelitian dimulai bulan September-Desember 2016. Subjek pada penelitian ini diklarifikasikan sebagai berikut: 1) Anak usia 6-12 tahun, 2) Belajar pendidikan agama Islam di sekolah, 3) Berdomisili di Kecamatan Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap, dan 4) Mengetahui dan pernah memainkan *game online*. Selain itu sampel penelitian menggunakan *purposive sampling* dengan mengambil 50 orang informan. Skala pengukuran penelitian dengan menggunakan Skala Likert. Adapun teknik pengumpulan data yaitu berupa observasi, wawancara, kuesioner/angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Vemila Afon Sonia sebagai berikut: 1) Fenomena *game online* pada anak di kecamatan dayeuhluhur kabupaten cilacap sedang menjadi tren baru yang menarik minat anak sehingga menyebabkan mereka kecanduan, 2) Rendahnya minat belajar pendidikan agama Islam pada anak di Kecamatan Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap, dan 3) Kecanduan *game online* mempengaruhi minat belajar pendidikan agama Islam pada anak di kecamatan dayeuhluhur kabupaten cilacap.

Dari beberapa penelitian di atas, posisi penelitian yang dilakukan melengkapi riset-riset terhadulu dengan berfokus pada landasan teori. Landasan teori yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teori pertukaran sosial George Caspar Homans.

F. Landasan Teori

Pembahasan tentang *Motive* (Motif)/Penggerak dikemukakan David Krech dan Crutchfiel (1948) ada dua alasan pokok, yakni:

1. Bahwa tiap-tiap individu mempunyai hanya satu penggerak dalam dirinya untuk bertindak laku.
2. Bahwa tiap-tiap individu memiliki satu penggerak keteguhan yang digunakan untuk memilih kegiatan dan menghadapi problem dalam kegiatan.

Dengan kedua alasan tersebut, *motive*/penggerak sama dengan bila mempelajari tujuan dan keteguhan bertindak laku dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, *motive* yang ada pada setiap individu, menjadi kunci dari kegiatan dan kesuksesan individu yang bersangkutan.¹⁸

Pengertian tentang motif yakni dorongan dari manusia untuk bertindak laku guna mencapai tujuan. Menurut Charles N. Cofer, ada tiga aspek di dalam motivasi, yaitu tujuan, ketentuan kegiatan, dan tingkat kegiatan untuk mencapai tujuan. Sedangkan menurut David Krech dan Richard Crutfield dalam setiap *motive* aspek yang ada adalah *want* (keinginan) dan *goal* (tujuan).

Theodore M. Newcomb mengemukakan beberapa prinsip membentuk *motive*, yakni:

1. Semua motivasi individu timbul bila tingkah laku diarahkan pada tujuan tertentu. Misal: anak yang lapar, kemudian ia melihat roti, maka ia segera mengarahkan tingkah laku ke arah pencapaian roti tersebut.
2. *Motive* dapat ditimbulkan dengan mengganti tujuan, walaupun penggantian ini bersifat sementara saja. Misal: anak yang lapar dan melihat roti tadi, ternyata ia juga melihat susu di meja, maka susu di meja menarik perhatian anak untuk kemudian diraih dan diminumnya. Akan tetapi anak tetap ingin mendapatkan roti yang menjadi tujuan awalnya.
3. Tujuan antara yang dicapai dapat meningkatkan *motive* individu guna melakukan sesuatu tingkah laku. Misal: anak lapar, melihat

¹⁸ Slamet Santoso, *Teori-teori Psikologi Sosial* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2010), 104.

roti dan kemudian minum susu tadi, merasakan bahwa susu yang diminum dapat mengurangi sedikit laparnya maka anak itu makin ber-motive untuk memperoleh roti yang dilihatnya.

Teori pertukaran adalah teori yang berkaitan dengan tindakan sosial yang saling memberi atau menukar objek-objek yang mengandung nilai antar-individu berdasarkan tatanan sosial tertentu. Adapun objek yang dipertukarkan itu bukanlah benda yang nyata, melainkan hal-hal yang tidak nyata. Ide tentang pertukaran itu juga menyangkut perasaan sakit, beban hidup, harapan, pencapaian sesuatu, dan pernyataan-pernyataan antar-individu. Dengan demikian, ide tentang pertukaran itu sangat luas tetapi inklusif.¹⁹

Teori pertukaran sosial George Caspar Homans dibagi menjadi enam (6) proposisi.²⁰ Pertama, Proposisi Sukses (*The Success Proposition*). Kedua, Proposisi Pendorong (*The Stimulus Proposition*). Ketiga, Proposisi Nilai (*The Value Proposition*). Keempat, Proposisi Deprivasi-Kejemuan (*The Deprivation-Satiation Proposition*). Kelima, Proposisi Persetujuan-Agresi (*The Aggression-Approval Proposition*). Terakhir Keenam, Proposisi Rasionalitas (*The Rationality Proposition*).

Teori pertukaran sosial ini sebagai perluasan dari *Rational Decision-Making Theory* karena terjadi setelah dua atau lebih individu telah saling mengadakan interaksi. Teori ini intinya adalah tingkah laku seseorang dilakukan terhadap individu lain berdasarkan pertimbangan untung-rugi dari setiap individu yang timbul akibat berlangsungnya interaksi. Teori ini berguna untuk menganalisis situasi perbandingan di mana kedua belah pihak harus mencapai persetujuan bersama dan mengesampingkan kepentingan sepihak dari kedua belah pihak. Misalnya, persetujuan antara perawat dan pasien; serta persetujuan antara penjual dan pembeli.

Prinsip-prinsip dalam teori pertukaran sosial terbagi menjadi tiga prinsip, yaitu:

1. Satuan Analisis

Satuan analisis dalam tatanan sosial adalah sesuatu yang diamati dalam penelitian dan memainkan peran penting dalam menjelaskan

¹⁹ I.B. Wirawan, *Teori-Teori Sosial Dalam Tiga Paradigma (Fakta Sosial, Definisi Sosial, dan Perilaku Sosial)* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 171.

²⁰ Goodman, George Ritzer dan Douglas J., *Teori Sosiologi Modern* (Jakarta: Kencana, 2010, Cet ke-6), 361-366.

tatanan sosial dan individu. Teori pertukaran tidak hanya terpusat pada individu, akan tetapi lebih mengarah pada tatanan dan perubahan.

2. Motif Pertukaran

Motif dalam teori pertukaran mengasumsikan bahwa setiap orang mempunyai keinginan sendiri. Setiap orang itu akan memerlukan sesuatu, tetapi sesuatu itu tidaklah merupakan tujuan yang umum. Dengan demikian, teori ini berasumsi bahwa orang melakukan pertukaran karena termotivasi oleh gabungan berbagai tujuan dan keinginan yang khas.

Teori pertukaran memandang bahwa motivasi sebagai suatu hal yang pribadi dan individual. Walaupun demikian, motivasi nantinya akan mengacu pada budaya pribadinya. Motivasi itu mengacu pada saat memperoleh barang yang diinginkan, kesenangan, kepuasan, dan hal lainnya yang bersifat emosional.

3. Faedah atau Keuntungan

Orang yang paling egois pun tidak berada dalam kehampaan hidup, karena ia memberikan sesuatu kepada orang dan memperoleh kesenangan dari emosinya. Biaya yang dikeluarkan seseorang akan memperoleh suatu “hadiah” (*reward*), terkadang tidak memperhitungkan biaya yang dikeluarkan. Karena itu, suatu “*cost*” dapat didefinisikan sebagai upaya yang diperlukan guna memperoleh suatu kepuasan, ditambah dengan *reward* yang potensial yang akan diperoleh apabila melakukan sesuatu. Kepuasan atau *reward* yang diperoleh seseorang itu dapat dinilai sebagai sebuah keuntungan.

4. Pengesahan Sosial

Pengesahan sosial merupakan suatu pemuas dan merupakan motivator yang umum dalam sistem pertukaran. Besarnya makna ganjaran tidaklah mudah untuk diberi batasan, karena sifatnya yang individual dan emosional sesuai dengan keanekaragaman orang. Walaupun demikian, menurut teori pertukaran, *reward* ialah ganjaran yang memiliki kekuatan pengesahan sosial (*social approval*). Dalam kehidupan sehari-hari, segala sesuatu yang disenangi akan dicari dalam relasi-relasi sosial mereka. Orang akan lebih menyenangi atau cocok dengan orang lain yang mengesahkan dirinya.²¹

Kerangka teori pertukaran sosial difokuskan pada pertukaran sumber daya antar-orang. Secara khusus, teori pertukaran sosial dikembangkan berdasarkan tiga asumsi:

1. Perilaku sosial merupakan sebuah rangkaian pertukaran.

²¹ *ibid.*, hal. 174-176.

2. Individu-individu selalu berusaha untuk memaksimalkan imbalan dan meminimalkan biaya yang harus dikeluarkan.
3. Ketika individu menerima imbalan dari pihak lain, mereka merasa mempunyai kewajiban untuk membalasnya (mengembalikannya).²²

Dengan mengesampingkan pada level analisis, seluruh tipe pertukaran sosial merefleksikan usaha individual untuk memenuhi kebutuhan dan kepentingan personalnya melalui pilihan perilaku yang mereka lakukan, baik material maupun non-material dan juga kebutuhan emosional.

Perspektif teori pertukaran dan juga teori pilihan rasional meliputi seluruh aspek relasi sosial – pertemanan dan relasi personal lainnya sebagaimana transaksi pasar sesaat maupun kontrak-kontrak jangka panjang – dalam term biaya dan imbalan, baik material maupun non material.²³

Teori ini menelaah bagaimana kontribusi seseorang dalam suatu hubungan, di mana hubungan itu memengaruhi kontribusi orang lain. Thibaut dan Kelley, pencetus teori *Social Exchange*, mengemukakan bahwa orang mengevaluasi hubungannya dengan orang lain dengan mempertimbangkan konsekuensinya, khususnya terhadap ganjaran yang diperoleh dan upaya yang dilakukan, orang akan memutuskan untuk tetap tinggal dalam hubungan tersebut atau pergi meninggalkannya. Biasanya dalam konteks hubungan ini, seseorang memiliki banyak alternatif yang dapat diberikan dalam model pertukaran sosial di mana pilihan-pilihan dan alternatif tersebut memiliki ukuran yang dapat ditoleransi seseorang dengan mempertimbangkan alternatif-alternatif

²² Sindung Haryanto, *Spectrum Teori Sosial: Dari Klasik Hingga Postmodern* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 164-165.

²³ *ibid.*, Hal. 165.

yang dia miliki. Asumsi tentang perhitungan antara ganjaran dan upaya (untung-rugi) tidak berarti bahwa orang selalu berusaha untuk saling mengeksploitasi, tetapi bahwa orang lebih memilih lingkungan dan hubungan yang dapat memberikan hasil diinginkannya. Tentunya kepentingan masing-masing orang akan dapat dipertemukan untuk dapat saling memuaskan daripada mengarah pada hubungan yang eksploitatif. Hubungan yang ideal akan terjadi bilamana kedua belah pihak dapat saling memberikan cukup keuntungan sehingga hubungan tersebut menjadi sumber yang dapat diandalkan bagi kepuasan kedua belah pihak.²⁴

Secara umum, teori pertukaran sosial dengan demikian mengklarifikasikan dua macam pertukaran, yakni pertukaran langsung dan pertukaran tidak langsung.

G. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian, dibutuhkan sebuah metode penelitian untuk mendapatkan data-data yang akurat dalam menjalankan sebuah penelitian. Seperti yang dikutip dalam buku Metodologi Penelitian Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif oleh W. Lawrence Neuman²⁵, dalam hal ini penelitian yang dilaksanakan menggunakan metode penelitian sosial pendekatan kualitatif. Adapun aspek-aspek yang digunakan antara lain:

²⁴ H.M. Burhan Bungin. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat* (Jakarta: Kencana, 2006), 264.

²⁵ W. Lawrence Neuman, *Metodologi Penelitian Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif Edisi 7* (Jakarta: PT Indeks, 2015)

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian lapangan. Penelitian lapangan termasuk melakukan studi kasus *participant observation* pada sekelompok kecil orang untuk jangka waktu tertentu.²⁶ Menurut buku metode penelitian yang berjudul *Memahami Penelitian Kualitatif* oleh Sugiyono jika dikaitkan dengan penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif yaitu berusaha mengungkapkan masalah yang terjadi kemudian menganalisis dari informasi yang didapat dimana dalam penelitian kualitatif instrumennya adalah orang atau *human instrument*. Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif karena menurut peneliti, jenis penelitian kualitatif dapat memberikan hasil yang lebih akurat dan merupakan cara yang sangat tepat untuk mengupas tuntas pribadi seseorang yang menjadi informan tersebut. Dalam hal ini, informan yang diwawancarai ialah pemain *game online*.

2. Waktu dan Lokasi Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini dibutuhkan waktu serta lokasi yang jelas sehingga memberikan hasil yang bagus. Waktu yang dibutuhkan untuk penelitian pada tanggal 1 Januari 2018 hingga 20 Januari 2018 dan 13 April 2018 hingga 20 April 2018. Sedangkan lokasi penelitian berada di jalan Prambanan, Piyungan Km.5 Madurejo, Prambanan, Sleman, Yogyakarta.

²⁶ *ibid.*, Hal.57

3. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini yaitu diperoleh dari pemain *game online* dengan kualifikasi sebagai pelanggan tetap warnet Orange.Net. Informan yang akan diwawancarai ialah pelanggan tetap dan telah bermain *game online* dengan jangka waktu yang lama di atas 5 jam/hari. Hal ini dimaksudkan agar mendapatkan data yang akurat tentang intensitas mereka menghabiskan waktu bermain *game online* di warnet Orange.Net. Peneliti memfokuskan informan yang dijadikan subyek penelitian yaitu pada umur sekitar 15-25 tahun.

4. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah:

a. Wawancara

Penelitian ini menggunakan wawancara mendalam. Adapun informan yang diwawancarai ialah pemain *game online* di warnet Orange.Net. Wawancara dilakukan berkaitan dengan topik yang berkesinambungan dan sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun wawancara yang dilakukan menggunakan metode *interview guide*. Selain itu peneliti menggunakan metode wawancara tidak terstruktur atau wawancara ‘basa-basi’ kepada para informan. Menurut peneliti, teknik ini digunakan dengan cara wawancara secara santai namun terarah. Teknik yang dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu informan diambil berdasarkan kriteria yang telah

ditentukan sendiri oleh peneliti sesuai dengan latar dan tujuan dalam penelitian, sehingga memberikan data yang akurat dan valid. Adapun maksud sesuai dengan latar dan tujuan dalam penelitian di sini ialah dengan memenuhi kriteria sebagai berikut: 1) Informan merupakan pelanggan warnet Orange.Net, 2) Setiap informan memiliki motif tersendiri dalam melakukan suatu kegiatan, 3) Setiap informan melakukan aktifitas dalam bermain *game online* dengan perspektif pertukaran sosial, dan 4) Informan melakukan ‘transaksi *take and give*’ sesama individu atau di dalam *game online* dengan pengeluaran material maupun non-material. Informan yang diwawancara ialah Febrian, Wakhid, Arif, Irul, Wawan, Septian dan Abri. Waktu pelaksanaan wawancara dilakukan tahap pertama pada tanggal 3-10, 12 Januari, 14-20 Januari 2018 dan dilakukan tahap kedua pada tanggal 16-19 April 2018.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah laporan *interview guide*.

Adapun dokumentasi selain *interview guide* ialah dengan foto. Foto tersebut dijadikan sebagai dokumentasi oleh peneliti dengan alasan foto merupakan bukti konkrit atas keberadaan subyek maupun obyek penelitian. Foto dapat menjelaskan bagaimana situasi dan kondisi

pada saat kejadian foto tersebut diambil. Foto yang tercantum dalam penelitian ini terkait dengan data subyek dan obyek warnet Orange.Net.

Adapun foto yang diambil oleh penulis ialah seperti foto rumah warnet Orange.Net beserta pembagian ruangan, foto para informan, foto pemilik dan operator warnet Orange.Net. Waktu pengambilan foto dilakukan pada tanggal 8-15 Januari 2018.

c. Observasi

Observasi adalah proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti. Peneliti mengemukakan bahwa proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti ialah proses tersebut dilakukan secara bertahap dan *continue* (berlanjut) dari satu gejala menuju gejala yang lain dengan seksama sehingga menghasilkan runtutan kisah dari suatu penelitian. Observasi yang dilakukan merupakan observasi partisipatif (*participant observation*) yaitu peneliti mengamati apa yang dikerjakan orang, mendengarkan apa yang diucapkan, dan berpartisipasi dalam aktivitas mereka. Peneliti terjun ke lapangan dan berinteraksi langsung dengan informan-informan, pemilik dan operator warnet Orange.Net. Observasi penelitian dilakukan pada tanggal 1-3 Januari 2018.

H. Sistematika Pembahasan

Pada rancangan pembahasan terkait penelitian yang dilakukan dibagi menjadi lima bab. Setiap bab terdiri dari beberapa sub bab agar penjelasan

dalam penelitian tersebut dapat dipahami dengan pengkategorianya sebagai berikut:

Bab I : Berisi Bab Pendahuluan, peneliti memberikan penjelasan terkait latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, landasan teori yang digunakan, metode penelitian (jenis, waktu, lokasi, sumber data, teknik pengumpulan) dan sistematika pembahasan.

Bab II: Tentang setting lokasi penelitian dengan judul “Setting Lokasi Penelitian Warnet Orange.Net Madurejo, Prambanan, Sleman, Yogyakarta”. Adapun isi dalam bab tersebut ialah : 1) Sekilas tentang warnet Orange.Net dan 2) Pemain *game online* warnet Orange.Net.

Bab III: Berisi penyajian data hasil wawancara pemain *game online* warnet Orange.Net berkaitan dengan teori pertukaran sosial. Adapun informan yang berada pada bab tersebut ialah tujuh (7) informan warnet Orange.Net.

Bab IV: Berisi analisis data hasil penelitian pemain *game online* mengkontekstualisasikan teori George Caspar Homans tentang perspektif pertukaran sosial di warnet Orange.Net.

Bab V: Penutup. Dalam bab tersebut berisi kesimpulan dan saran dalam penelitian yang dilakukan.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah penulis jabarkan dalam pembahasan sebelumnya mengenai *game online* dalam perspektif pertukaran sosial di warnet Orange.Net Madurejo, Prambanan, Sleman, Yogyakarta, penulis menyimpulkan beberapa topik yang dibahas dalam penelitian ini. Terdapat tiga (3) topik hasil wawancara berkaitan dengan perspektif pertukaran sosial. *Pertama*, pertukaran sosial pemain dengan game. Topik tersebut menjelaskan tentang beberapa informan memaparkan peristiwa maupun pengalamannya dalam bermain *game online*. Selain itu, konsep ekonomi seperti *buy, sell, trade and gift* juga terjadi pada beberapa informan yang bermain *game online*. *Kedua*, pertukaran antar sesama pemain *game online*. Terdapat pertukaran informasi dari game yang masing-masing informan mainkan (seperti informasi tentang *DOTA 2* ditukar dengan informasi *ROS*), meminjam uang dengan waktu tertentu atau *ID game* dari informan lain serta melakukan *party*. *Ketiga*, pertukaran yang terjadi antara pemain dengan pihak-pihak yang ada di warnet Orange.Net (operator dan pemilik warnet) seperti fenomena *WiFi* yang terdapat di ‘Gerobak Orange’.

B. Saran-Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat dirumuskan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran untuk penelitian selanjutnya dalam perspektif pertukaran sosial para pemain *game online* agar dikembangkan lebih mendalam dan menarik sehingga memberikan wawasan yang begitu bermanfaat.
2. Saran untuk Warnet Orange.Net agar lebih dikembangkan lagi cara memikat pelanggan dengan memberikan event-event atau promo yang lebih menarik sehingga dapat dikembangkan tentang topik yang berkaitan dengan perspektif pertukaran sosial.
3. Saran untuk para pemain *game online* warnet Orange.Net agar selalu bertindak rasional dan terarah dalam setiap mengambil keputusan baik di dalam dunia maya maupun di dunia nyata. Selain itu, perlu juga diberi pembelajaran tentang perspektif pertukaran sosial sehingga dapat memberikan manfaat dalam mencari berbagai informasi baik untuk diri individu maupun untuk orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusyanto, Ruddy. 2014. *Jaringan Sosial Dalam Organisasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Akhdian. 2012. *Jenis-jenis Game Online*. Diupload 5 Juli 2012 <https://akhdian.net/2012/07/05/jenis-jenis-game-online/>. (Diakses pada tanggal 7 Desember 2017 pukul 17:20 WIB).
- Barzam, 2016. *Jenis Motif Dalam Psikologi Pendidikan*. (<https://dosenpsikologi.com/jenis-motif-dalam-psikologi-pendidikan> diakses 20 April 2018)
- Bilkhaq, Nur Khayati. 2017. *Rasionalitas Para Gamers Game Online DOTA 2 Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Bungin, H.M. Burhan. 2006. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat* (Jakarta: Kencana).
- Burke, Peter. 2017. *Sejarah dan Teori Sosial* (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia).
- Damsar, 2015. *Pengantar Teori Sosiologi*. Jakarta: Prenadamedia.
- Depdikbud. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dirga, Gilang. 2014. *Gantilah Bisnis Warnet Dengan Bisnis Game Online Center*. Diupload 6 Oktober 2014 (<http://tulisbaca.com/gantilah-bisnis-warnet-dengan-bisnis-game-online-center/> (Diakses pada tanggal 1 Desember 2017, pukul 14:04 WIB).
- Hadi, Elgharori. 2013. *Komunitas Clan Wutang Kungfu Legacy Online (Studi Kasus Dampak Positif dan Negatif Game Online dalam Perspektif Kesejahteraan Sosial)*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Haq, Akhmad Liana Amrul. 2012. *Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Berkonten Kekerasan Dengan Agresi Pada Siswa di SMA Muhammadiyah Wonosobo*. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Haryanto, Sindung. 2012 *Spectrum Teori Sosial: Dari Klasik Hingga Postmodern* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media).

- Herdiansyah, Haris. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Herudin. 2014. *Ada 25 Juta Orang Indonesia Doyan Main Game Online*. Diupload pada Jumat 31 Januari 2014, pada pukul 14:44 WIB . <http://www.tribunnews.com/iptek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online> (Diakses pada tanggal 1 Desember 2017, pukul 05.57 WIB)
- I.B. Wirawan. 2015. *Teori-Teori Sosial Dalam Tiga Paradigma (Fakta Sosial, Definisi Sosial, dan Perilaku Sosial)* (Jakarta: Prenadamedia Group).
- J.W. Santrok, Adolescence. 2003. *Perkembangan Remaja* (terjemah). Jakarta: Erlangga.
- Liputan 6. 2012. *Dampak Positif dari Game Online*, (<https://www.liputan6.com/citizen6/read/476318/dampak-positif-dari-game-online>) (Diakses pada tanggal 31 Mei 2018 pukul 08:50 WIB)
- Martono, Nanang. 2015. *Metode Penelitian Sosial: Konsep-konsep Kunci*. Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.
- Nafilah. 2015. *Sambil Bermain, 9 Game Online Ini Ternyata Bisa Menghasilkan Uang*. Diupload pada 25 November 2015, pukul 01:12 WIB dari <https://www.brilio.net/news/sambil-bermain-9-game-online-ini-ternyata-bisa-menghasilkan-uang-1511243.html> (Diakses pada tanggal 1 Desember 2017 pukul 14:17 WIB).
- Pradipta Christy Pratiwi, dkk.. 2012. *Perilaku Adiksi Game online ditinjau dari Efikasi Akademik dan Ketrampilan Sosial pada Remaja di Surakarta*. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Semarang: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret.
- Prasaja, Dhimas. 2017. *Ketagihan Game Online, Gamer Ini Susun Rencana Jahat*. Diupload pada tanggal 16 Maret 2017 pukul 19:04 WIB. Dari <http://regional.liputan6.com/read/2888311/ketagihan-game-online-gamer-ini-susun-rencana-jahat> (Diakses pada tanggal 1 Desember 2017 pukul 15:31 WIB).
- Purnomo, Jusuf Tjahjo dan Yohanes Rikky Dwi Santoso. 2017. *Hubungan Kecanduan Game Online Dota 2 Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja*, Vol 4. No. 1. Diupload oleh YRD Santoso 2017. Data diambil dari internet yang diakses pada tanggal 27 Desember 2017 pukul 17:27 WIB. dari <http://www.jurnalilmiah-paxhumana.org/index.php/PH/article/view/99>

- Ritzer, George. 2013. *Eksplorasi dalam Teori Sosial Dari Metateori sampai Rasionalisasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Cetakan 1.
- Ritzer, George & Douglas J. Goodman. 2010. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana.
- Ritzer, George & Douglas J. Goodman. 2013. *Teori Sosiologi: Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Santoso, Slamet. 2010. *Teori-teori Psikologi Sosial* (Bandung: PT. Refika Aditama).
- Scoular, Claire; Care, Esther; Awwal, Nafisa. *An Approach to Scoring Collaboration in Online Game Environment*. Electronic Journal of e-Learning . 2017, Vol. 15 Issue 4, p335-342.search.ebscohost.com
- Seno Aji Wijaya Putra, Muhammad. 2017. *Perilaku Judi **Online** Studi Kasus Remaja di Yogyakarta. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Solechah, Ika Nur. 2017. *Pengguna Internet di Awal Tahun 2017 Meningkat 51%*. Diupload pada 9 Maret 2017 dari <https://www.herosoftmedia.co.id/pengguna-internet-di-awal-tahun-2017-meningkat-51/> (Diakses pada tanggal 1 Desember 2017, pada pukul 06.08 WIB).
- Setiawan, Agung Candra. *Dampak Negatif Game Online Ditinjau dari Beberapa Segi*. <https://keluarga.com/1403/dampak-negatif-game-online-ditinjau-dari-beberapa-segi> (Diakses pada tanggal 2 Desember 2017 pukul 15:33 WIB).
- Sujatmiko, Eko dan Agung Tri Haryanta. 2012. *Kamus Sosiologi*. Surakarta: Aksara Sinergi Media.
- Tim VIVA. 2016. *Siswa Berprestasi Tewas Main Game Online, Keluarga Ikhlas*. Diupload pada 11 Agustus 2011 pukul 13:55 WIB. Dari <http://www.viva.co.id/berita/nasional/807872-siswa-berprestasi-tewas-main-game-online-keluarga-ikhlas> (Diakses pada tanggal 1 Desember 2017 pukul 15:41 WIB).
- Tim VIVA. 2016. *Menkominfo – Mendikbud Baru Akan Rapat Soal Blokir Game Online*. Diupload pada 18 Mei 2016. Dari <http://www.viva.co.id/digital/digilife/773776-menkominfo-mendikbud-baru-akan-rapat-soal-blokir-game-online> (Diakses pada tanggal 1 Desember 2017 pukul 15:47 WIB).

Udiyani, Ni Putu, Wahyu Budi Nugroho dan Gede Kamajaya. 2016. Jurnal Penelitian. *Game Online dan Autisitas Sosial: Studi Kasus Gamers DOTA-2* Mahasiswa Teknologi Informasi Universitas Udayana. Bali: Universitas Udayana. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/sorot/article/download/23775/15557>Data diambil dari internet dan diakses pada 27 Desember 2017 pukul 17:34 WIB.

Wagiyo, dkk. 2012. *Teori Sosiologi Modern*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

W. Lawrence Neuman. 2015 (Cet. 2). *Metodologi Penelitian Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif Edisi 7*. Jakarta: PT Indeks. [Pramudito. 2016. *Game Online, Dari Hobi ke Profesi*. Diupload pada Jumat, 5 Februari 2016 pukul 05:30 WIB. Dari http://surabaya.tribunnews.com/2016/02/05/game-online-dari-hobi-ke-profesi \(Diakses pada tanggal 1 Desember 2017 pukul 15:04 WIB\).](http://surabaya.tribunnews.com/2016/02/05/game-online-dari-hobi-ke-profesi)

Yanto, Riki. 2011. *Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus 5 Orang Remaja Pelaku Game Online di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, kota Padang)*. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas. <https://www.klikmania.net/gamer-sebagai-profesi/> (Diakses pada tanggal 1 Desember 2017pukul 15:13 WIB).

<http://www.gudangkesehatan.com/dampak-positif-dan-negatif-dari-bermain-game-online/>, “Dampak Positif dan Negatif dari Bermain Game Online” diakses 31 Mei 2018

PANDUAN WAWANCARA (INTERVIEW GUIDE)

Profil Informan

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

Status :

Agama :

Pendidikan :

Alamat :

Pekerjaan :

No. Telp :

Daftar Pertanyaan

1. Apa yang Anda sukai dari bermain *game online*?
2. Adakah pemain *game online* yang memainkan game yang sama dengan Anda?
3. Jenis *game online* seperti apa yang paling Anda gemari? Berikan Contoh dan Alasannya?
4. Berapa lama waktu yang Anda gunakan untuk bermain *game online*? Alasannya?
5. Apabila Anda bermain game, apakah mengganggu bersosialisasi dengan lingkungan selain di area game?

6. Manfaat apa yang Anda dapatkan dari bermain game tersebut?
7. Bagaimana menurut Anda tentang orang yang masih bermain game padahal mengetahui dampak buruknya?
8. Menurut Anda apakah dengan bermain game, bisa mempengaruhi kehidupan sosial sekitar? Alasannya?
9. Motif apa yang membuat anda tertarik dengan *Game Online*? Alasannya?
10. Apakah dengan bermain *Game Online* berdampak buruk terhadap kehidupan sosial Anda? Alasannya?
11. Bagaimana menurut Anda dalam mendapatkan kepuasan yang besar namun juga dengan pengeluaran yang besar pula?
12. Darimana informasi yang Anda ketahui ketika bermain *game online* pertama kali?
13. Apakah bermain *game online* cenderung berdampak pada pengeluaran yang besar daripada pendapatan yang Anda dapatkan?
14. Darimanakah Anda belajar *game online* yang baru Anda mainkan?
15. Menurut Anda bermain game DOTA 2 lebih tinggi manfaatnya dibandingkan game lain?
16. Bagaimana tanggapan Anda teman yang selalu memerintah orang lain agar patuh ketika bermain *game online*?
17. Bagaimana tanggapan Anda tentang kafe 'Gerobak Orange'? Selain itu bagaimana tanggapan tentang fasilitas *WiFi* yang disediakan?
18. Bagaimana tanggapan Anda tentang perbedaan PC biasa dan PC VIP ketika Anda bermain *game online*? Apakah perbedaannya?

19. Benarkah bahwa *game online* dijadikan sebagai sarana mencari banyak teman dan dapat dijadikan ajang menjalin silaturahmi? Berikan alasan.
20. Apa saja yang ditukarkan kepada teman Anda ketika bermain *game online*?



CURRICULUM VITAE



Nama Lengkap : Ramdhan Subhan Taufik

Tempat, Tanggal Lahir : Sleman, 07 Maret 1993

Agama : Islam

Alamat Lengkap : Desa Krpyak, RT.05/RW.17, Sidoarum, Godean,
Sleman, Yogyakarta

E-mail : eterlity0703@gmail.com

No. HP : 0858-6534-0942 (Whatsapp)
0812-2528-2854

Nama Orangtua

Ayah : H. Soekandar

Ibu : Hj. Halimatus Sakdiyah

Riwayat Pendidikan

SD Negeri Karangasem Yogyakarta : 1999 - 2005

SMP Negeri 3 Depok Yogyakarta : 2005 - 2008

MAN 3 Yogyakarta : 2008 - 2011

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta : 2011 – 2018