

MOTIF PENGGUNA INTERNET BERMAIN GAME ONLINE DI WARNET INFINITY KOTA SAMARINDA

Wahyudi Saputra¹

Abstrak

Artikel ini meneliti tentang pengguna internet bermain game online di warnet infinity kota samarinda.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motif seluruh responden baik anak-anak hingga dewasa dalam bermain game online di warnet Infinity kota Samarinda. Peneliti menggunakan dua kategori motif yaitu Motif kognitif dan Motif afektif.

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif. Analisis ini merupakan analisis pendahuluan yang bertujuan untuk mengetahui karakteristik setiap variabel pada sampel penelitian.

Penelitian dilakukan selama bulan mei hingga juni 2015 dengan melibatkan pengguna internet yang bermain game online diwarnet Infinity kota Samarinda.

Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah dari kedua motif yaitu motif kognitif dan, motif afektif sangat berperan penting dalam diri pengguna internet yang menjadi pendorong untuk bermain game online sesuai dengan perkembangan jaman pada saat ini. Tetapi bila dibandingkan antara kedua motif tersebut, untuk keseluruhan responden maka motif afektif yang lebih berpengaruh dalam diri pengguna dalam game online. Sedangkan perbedaannya, pada responden remaja motif afektif yang lebih dominan, sedangkan pada responden dewasa motif afektif yang lebih dominan.

Kata Kunci : *Motif, pengguna internet, game online.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi massa saat ini tidak dapat dipungkiri mempengaruhi masyarakat, terutama setelah ditemukannya internet yang kini semakin banyak digemari oleh masyarakat. Berbagai kemudahan bisa didapatkan dengan hanya mengakses internet. Dalam beberapa tahun ini, permainan elektronik atau yang lebih dikenal dengan permainan game online mengalami kemajuan yang sangat pesat ini bisa dilihat dari semakin banyaknya warnet ataupun *game center* yang bermunculan bukan hanya dikota-kota besar

¹ Mahasiswa Program S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: yudigarputala@gmail.com

melainkan juga dikota-kota kecil. *Game* merupakan aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah.

Pengguna internet adalah sama halnya dengan sekelompok individu yang mengharapkan sesuatu dari komunikasi yang menerpa mereka dan cenderung memilih yang dirasa berguna bagi dirinya. Hal ini berkaitan dengan teori *Uses and Gratifications* yang lebih melihat pada apa yang dilakukan individu kepada media dalam pengertian individu yang aktif dan selektif memilih motif dan harapan tertentu. Motif dan harapan inilah yang melatar belakangi penggunaan media massa untuk memenuhi kepuasan.

Game Online dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. 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, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain (*multiplayer games*).

Game Online benar-benar 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 daring semakin berkembang hingga hari ini.

Pada saat ini di Indonesia *provider game online* semakin banyak bermunculan dan berkembang yang servernya berpusat di Jakarta seperti PT. Lyto Datarindo Fortuna yang mengembangkan game (RF Online, Ragnarok Online, Seal Online, Get Amped-R, Perfect World, Idol Street, Rohan, Crazy Kart dan Cross Fire), PT. Boleh Net Indonesia yang mengembangkan game (Antara Online, Master Of Fantasy, Drift City), PT. Megaxsus Infotech yang mengembangkan game (Ayo Dance Audition, Lineage 2) dan PT. Kreon Gemscool yang mengembangkan game (Ghost Online, Yugang Online, On Air Online, Point Blank, Atlantica Online, Lost Saga, dll). Permainan online tersebut telah tersebar di seluruh Indonesia, di Samarinda pun permainan online tersebut telah beredar di warnet-warnet.

Berdasarkan uraian pada latar belakang, penulis merumuskan suatu permasalahan yaitu Apa Motif Pengguna Internet Bermain *Game Online* di Warnet Infinity Kota Samarinda.

Teori dan Konsep

Teori Uses and Gratifications Model

Uses and gratifications model (Model Kegunaan dan Kepuasan) model yang tidak tertarik pada apa yang dilakukan media seseorang, tetapi pada apa yang dilakukan orang terhadap media. Khalayak dianggap aktif menggunakan media untuk kebutuhannya. Studi dalam bidang ini memusatkan perhatian pada penggunaan (uses) media untuk mendapatkan kepuasan (gratification) atas kebutuhan seseorang.

Motif Penggunaa Media Massa

Pengertian Motif

Menurut Sarlito Wirawan motif atau dalam bahasa inggrisnya adalah *motive*, berasal dari kata motion yang berarti gerakan atau sesuatu yang bergerak (2000:56-57). Dan menurut Gerungan motif merupakan suatu pengertian yang melingkupi semua penggerak, alasan-alasan atau dorongan-dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan dia berbuat sesuatu (Gerungan, 1991:140). Manusia bukanlah benda mati yang bergerak hanya bila ada daya dari luar yang mendorongnya, melainkan makhluk yang mempunyai daya-daya dalam dirinya sendiri untuk bergerak dan inilah yang disebut dengan motivasi. Oleh karena itu motivasi sering disebut dengan penggerak perilaku atau *the energizer of behavior*, (Irwanto, 1991:193).

Sedangkan menurut Loundon dan Bitta (1993:322) pengertian motif adalah: "*An inner state that mobilizies bodily energy and direct it in selection fashion towawrd goals usually located in the external environment*". Dua komponen utama yaitu mekanisme untuk membangkitkan energi didalam tubuh dan kekuatan untuk menyediakan arah atau tujuan pada energi tersebut. Komponen pertama mengaktifkan ketegangan dan kegelisahan tetapi tidak memberi arah untuk melepaskan ketegangan ini. Sedangkan komponen kedua memfokuskan energi yang dibangkitkan tersebut pada suatu tujuan didalam lingkungan individu seperti pada saat individu lelah maka dia diarahkan oleh motif untuk istirahat.

Motif kognitif

Motif kognitif menekan kebutuhan manusia akan informasi dan kebutuhan untuk mencapai tingkat ideasional tertentu (Rakhmat,2009:208).

Pada kelompok motif kognitif yang berorientasi pada pemeliharaan yang menekankan aspek-aspek kognitif dari kebutuhan manusia yaitu dijelaskan pada teori objektifikasi.

Teori objektifikasi memandang manusia sebagai makhluk yang pasif, yang tidak berfikir, yang selalu mengandalkan ptunjuk-petunjuk eksternal untuk merumuskan konsep-konsep tertentu. Teori ini menyatakan bahwa kita mengambil kesimpulan tentang diri kita dari perilaku yang tampak. Kita

menyimpulkan bahwa kita menyenangi game online karena kita memainkannya.

Teori stimulasi memandang manusia sebagai makhluk yang “lapar stimuli”, yang senantiasa mencari pengalaman-pengalaman baru, yang selalu berusaha memperoleh hal-hal yang memperkaya pemikirannya. Hasrat ingin tahu, kebutuhan untuk mendapatkan rangsangan emosional, dan keinginan untuk menghindari kebosanan merupakan kebutuhan dasar manusia. Komunikasi massa menyajikan hal-hal yang baru, yang aneh, yang spektakuler, yang menjangkau pengalaman-pengalaman yang tidak terdapat pada pengalaman individu sehari-hari. Televisi, radio, film, dan surat kabar mengantarkan orang pada dunia yang tak terhingga- baik dengan kisah-kisah fantastis maupun peristiwa-peristiwa aktual. Dengan menggunakan istilah Daniel Lerner, media massa menyajikan pengalaman buatan (*vicious exoerience*) (Rakhmat, 2009:211-212).

Motif afektif

Motif afektif ditandai oleh kondisi perasaan atau dinamika yang menggerakkan manusia mencapai tingkat perasaan tertentu, dimana motif-motif tersebut ditujukan untuk memelihara stabilitas psikologi dan motif-motif yang mengembangkan kondisi psikologis (Rakhmat, 2009: 213).

Pada motif afektif berorientasi dalam memelihara stabilitas psikologi yang dijelaskan pada teori ekspresif.

Teori ekspresif menyatakan bahwa orang memperoleh kepuasan dalam mengungkapkan eksistensi dirinya menampakkan perasaan dan keyakinannya. Latihan yang berat untuk memperoleh keterampilan fisik, misalnya, terasa menyenangkan karena memberikan tantangan untuk menunjukkan kemampuan diri. Komunikasi massa mempermudah orang untuk berfantasi, melalui identifikasi dengan tokoh-tokoh yang disajikan sehingga orang secara tidak langsung mengungkapkan perasaannya. Media massa bukan saja membantu untuk orang mengembangkan sikap tertentu, tetapi juga menyajikan berbagai permainan untuk ekspresi diri: misalnya teka-teki silang, kontes, novel misterius, acara kuis televisi, atau seperti pada situs jejaring facebook yang menuguhkan aplikasi-aplikasi games yang interaktif.

Sedangkan dalam motif afektif yang berorientasi dalam mengembangkan kondisi psikologis dijelaskan di teori afiliasi.

Teori afiliasi (*affiliation*) memandang manusia sebagai makhluk yang mencari kasih sayang dan penerimaan orang lain. Ia ingin memelihara hubungan baik dalam hubungan interpersonal dengan saling membantu dan saling mencintai. Dalam hubungannya dengan gratifikasi media, banyak sarjana ilmu komunikasi yang menekankan fungsi media massa dalam menghubungkan individu dengan individu lain (Rakhmat, 2009: 215).

Internet sebagai Media Komunikasi Baru (New Media)

Menurut Roger Fidler (2003) dalam bukunya “Mediamorfosis”, media baru (new media) merupakan perubahan media lama (old media) yang bertransformasi dan beradaptasi melalui suatu rangkaian proses yang ia sebut dengan mediamorphosis. Menurut Roger Fidler (2003) mempelajari bentuk new media harus one piece dan tidak terpisah-pisah. Melihat bahwa bentuk media itu berasal dari suatu kesatuan yang berubah dan membentuk pola serta sistem sendiri. Hal ini jelas menunjukkan bahwa new media tidak muncul secara spontan dan independen, mereka muncul dari old media yang bermetamorfosis. Mediamorphosis menyatakan bahwa seluruh media adalah elemen-elemen dari sebuah sistem yang interdependen. Roger Fidler mengatakan bahwa konundrum media baru dewasa ini adalah internet.

Internet sebagai media baru seperti awalnya memang hanya digunakan untuk memindahkan edisi cetak menjadi edisi online supaya lebih mudah dibaca oleh banyak orang tanpa harus mengeluarkan biaya mahal dan distribusi pun semakin mudah. Namun dengan munculnya aplikasi Web 2.0 (World, Wide, Web) menyadarkan semakin banyak praktisi media dan internet akan keunggulan lain media baru ini. Media ini menjadi baru bukan hanya karena kemudahan distribusi, pengarsipan, dan biaya murah, tetapi lebih karena kemampuannya yang dapat mengirimkan konten multimedia dan kemudahan interaksi antara pembaca dan penulis. Sumber online (www.newmedia.web.id) menyebutkan dalam penelitian yang dilakukan *FAD Research*, sebuah lembaga riset media di Kanada, tahun 2006, menuliskan bahwa interaktivitas ini memungkinkan pengguna (pembaca) dapat melakukan banyak kontrol terhadap konten yang ditampilkan. Interaktivitas inilah yang benar-benar membedakan fitur-fitur media baru dengan media lama. Sistem baru dengan adanya media baru yang mengusung interaktivitas tidak hanya membuat pembaca dapat memberikan komentar terhadap artikel yang diterbitkan, lebih dari itu bahkan mereka dimampukan untuk menulis sendiri artikel untuk ditayangkan oleh media tersebut. Sistem inilah yang kemudian dikenal dengan user generated content atau konten yang dibuat oleh pengguna. Media sebagai penerbit menayangkan artikel yang sudah diedit oleh tim redaksi, adapula media yang secara ekstrim menampilkan semua artiikel apa adanya, tim redaksi hanya menjadi pengatur penayangan artikel tersebut.

Internet

Pengertian Internet

Internet (kependekan dari interconnection-networking) adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (packet switching communication protocol) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Rangkaian internet yang terbesar

dinamakan Internet. Cara menghubungkan rangkaian dengan kaidah ini dinamakan internetworking ("antarjaringan").

Sejarah Internet

Internet merupakan jaringan komputer yang dibentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat pada tahun 1969, melalui proyek ARPA yang disebut ARPANET (Advanced Research Project Agency Network), di mana mereka mendemonstrasikan bagaimana dengan hardware dan software komputer yang berbasis UNIX, kita bisa melakukan komunikasi dalam jarak yang tidak terhingga melalui saluran telepon.

Pengertian Game Online

Game Online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Sebuah game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Rolling & Adams, 2006: 770). Menurut Webster Dictionary edisi tahun 1913 istilah game didefinisikan sebagai "A contest, physical or mental, according to certain rules, for amusement, recreation, or for winning a stake; as, a game of chance; games of skill; field games, etc."

Definisi Konsepsional

Definisi Konsepsional berfungsi sebagai jembatan teori dan penelitian agar tidak terjadi pengertian yang tumpang tindih dan kesalah pahaman dari konsep yang digunakan dalam penulisan skripsi ini. Definisi konsepsional memberikan pembatasan tentang suatu konsep atau pengertian. Ini merupakan unsur pokok dari suatu penelitian.

Motif Pengguna Internet bermain Game Online adalah dorongan dan tujuan dalam diri pengguna internet yang timbul dikarenakan adanya kebutuhan-kebutuhan yang ingin dipenuhi melalui bermain game online. Dorongan-dorongan tersebut bisa berasal dari luar diri pengguna internet atau dari dalam diri pengguna internet. Dorongan dari luar seperti terpengaruh teman dan mengikuti perkembangan jaman, sedangkan dorongan dari dalam diri pengguna internet adalah sebagai media hiburan, serta ingin memenuhi keingintahuan terhadap pengetahuan baru yang berasal dari lingkungan hidupnya.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif untuk memperoleh gambaran tentang Motif Pengguna Internet Bermain *Game Online* di Warnet Infinity Kota Samarinda.

Penelitian deskriptif terbatas pada usaha mengungkapkan suatu masalah atau keadaan atau peristiwa sebagaimana adanya sehingga bersifat sekedar mengungkapkan fakta..

Fokus Penelitian

Agar mempermudah dalam melakukan penelitian maka diperlukan fokus penelitian, adapun fokus penelitian yang diambil oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kognitif.
2. Afektif

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Warnet Infinity Jl. Merdeka Blok B No. 8 Samarinda, Kalimantan Timur. Waktu penelitian selama bulan mei hingga juni 2015.

Sumber dan Jenis Data

Sumber Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan informan sebagai sumber memperoleh data penelitian ini. Pemilihan informan didasarkan pada subjek yang banyak memiliki informasi yang berkualitas dengan permasalahan yang ada.

Penunjukan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik nonprobabilitas yaitu *purposivesampling*. Sebagaimana yang dinyatakan Soegiyono (2006:96), bahwa *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel untuk tujuan tertentu saja. Sedangkan menurut Kriyantono (2006:154), *purposive sampling* merupakan teknik pemilihan sampel yang mencakup orang-orang yang diseleksi atas dasar kriteria-kriteria tertentu yang dibuat peneliti berdasarkan tujuan penelitian.

Adapun kriteria/karakteristik yang sudah ditetapkan adalah pengguna internet yang bermain di warnet Infinity yang berjumlah 10 orang, yaitu:

1. Pemain game online.
2. Jenis kelamin pria/laki-laki
3. Usia dari 15 tahun – 30 tahun.

Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah:

1. Data primer

Data yang diperoleh melalui narasumber dengan cara melakukan wawancara secara langsung dan dipandu melalui pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan fokus penelitian yang telah dipersiapkan sebelumnya.

2. Data sekunder

Diperoleh melalui beberapa sumber informasi, yaitu observasi dan literatur dari pengguna internet yang bermain game online di warnet Infinity kota Samarinda.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik atau cara-cara sebagai berikut :

1. Penelitian Kepustakaan

Penelitian di lakukan dengan mempelajari dan menggali konsep-konsep yang relevan, baik yang berasal dari literatur, kitab undang-undang atau peraturan-peraturan yang berhubungan dengan penelitian ini.

2. Penelitian lapangan

Penelitian ini prinsipnya dapat di bagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

a. Observasi

Bentuk penelitian dan pengumpulan data serta keterangan-keterangan dengan melakukan pengamatan di lapangan secara langsung. Dari objek itu penulis, dapat melihat kenyataan yang ada, kegiatan-kegiatan dan hasilnya.

b. Wawancara

Mengadakan wawancara dengan responden untuk mendapatkan informasi secara langsung yang berhubungan dengan penelitian dan data yang di mperlukan.

3. Pengambilan data melalui internet.

Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan melakukan pendekatan dengan metode analisis data kualitatif model interaktif dari miles dan huberman dalam bukunya Analisis Data Kualitatif, (2005:20) yang mencakup pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil Penelitian

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan beberapa gambaran mengenai motif pengguna internet bermain game online di warnet Infinity kota Samarinda adalah sebagai berikut:

Motif Pengguna Internet Bermain Game Online

Motif adalah alasan, keinginan, atau kepuasan yang dicari yang timbul dari sejumlah kebutuhan yang ingin dicapai sehingga menimbulkan dorongan untuk memenuhi sejumlah kebutuhan tersebut berikut motif pengguna internet yang bermain game online berdasarkan penelitian dan analisis data wawancara yang diperoleh.

1. *Motif Kognitif*

Berdasarkan hasil temuan dilapangan mengenai motif kognitif pengguna internet bermain game online di warnet Infinity kota Samarinda diketahui bahwa pemain game online memiliki tingkat pengetahuan yang sedang atau cukup baik terhadap informasi yang diperoleh tentang game online.

Di samping itu, pemahaman pengguna internet mengenai game online merata cukup tinggi. Jadi, sejauh ini motif kognitif yang memberikan dampak kepada pemain game online tentang apa saja yang mengenai informasi game online.

2. *Motif Afektif*

Motif afektif merupakan alasan akan kebutuhan pelepasan diri dari tekanan dan kebutuhan hiburan pengguna internet. Motif afektif berhubungan dengan tumbuhnya perasaan tertentu yang terjadi pada pengguna internet yang bermain game online. Motif hiburan merupakan alasan utama bagi para pengguna internet bermain game online untuk menghibur diri, melepas kejenuhan akan rutinitas sehari-hari seperti bekerja, sekolah, kuliah dan juga merupakan hobi mereka yang menguatkan motif bermain game online.

Motif hiburan adalah motif yang tertinggi pemain game online. Hiburan merupakan aspek yang tidak pernah lepas dari kehidupan menurut teori Uses and Gratification Blumer menganggap media selalau berusaha memenuhi motif khalayak dalam memenuhi kebutuhannya untuk menjadikan media yang efektif dan memuaskan kebutuhan.

Motif hiburan ini diajukan sebagai indikator motif bermain *Game Online*, untuk mengetahui bahwa faktor hiburan menjadi bagian dari pendorong atau *drive* yang mempengaruhi intensitas penggunaan *Game Online*. Pada motif ini diajukan beberapa hal yang dipandang relevan untuk melihat kondisi pemain *Game Online*, yaitu menghindari permasalahan hidup sehari-hari, menikmati waktu kosong untuk bersantai, menyalurkan emosi, dan melepaskan beban dan ketegangan yang terjadi.

Motif ini berdasarkan tanggapan rata-rata bahwa dari responden yang memberikan dukungan bahwa motif hiburan menjadi bagian dari salah satu alasan responden bermain *Game Online*. Hal ini dapat dikatakan bahwa salah satu faktor yang cukup penting mendorong responden untuk bermain *Game Online* adalah fungsi media *Game Online* sebagai sarana mendapatkan hiburan. Hal tersebut juga dapat diketahui dari responden mendukung bila bermain *Game Online* dapat menjadi hiburan satu-satunya yang cukup

menyenangkan di saat saya lelah. Selain itu responden mendukung bila bermain *Game Online* dapat menjadi hiburan ketika merasa jenuh. Hal ini juga dapat dikatakan bahwa media internet berupa *Game Online* mampu menunjukkan fungsinya sebagai media hiburan bagi para penggunanya.

Hal itu menunjukkan bahwa media *Game Online* bagi responden berarti, selain menambah teman juga mampu menghibur responden. Menurut pandangan *teori uses and gratification* yang dikemukakan Katz, Blumberg, dan Gurevitch (dalam Severin, *ed., all*, 2005:48-50), bahwa bentuk komunikasi massa tersebut (*The Service Mode*), menyatakan bahwa komunikasi massa memberikan informasi dan hiburan, sedangkan khalayak memberikan perhatian terhadap informasi dan hiburan tadi. Pada proses komunikasinya, komunikasi massa dalam bentuk ini bersifat impersonal dan non-moral.

Kemudian motif untuk mendapatkan informasi berkaitan pemenuhan kebutuhan responden ketika menggunakan permainan secara *online* untuk memperoleh berbagai informasi yang diperlukan. Motif ini merupakan alasan yang memiliki rata-rata tanggapan dukungan yang paling rendah. Apabila dilihat dari sifatnya memang media *Game Online* bukanlah media informasi, namun lebih sebagai media hiburan berupa permainan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat beragam motif yang melatar belakangi pengguna internet bermain game online ialah sebagai berikut:

1. Motif kognitif yang paling mendominasi yaitu untuk mencari dan mendapatkan informasi-informasi mengenai game online yang mereka mainkan, mengasah kemampuan mereka baik dalam penyusunan strategi ataupun menambah informasi tentang game online itu sendiri. Hal ini didasari karena game tersebut telah mendunia.
2. Motif afektif yang paling mendominasi yang banyak melatar belakangi juga adalah pengguna internet tersebut bermain untuk hiburan atau melepas kejenuhan dari aktivitas-aktivitas mereka di kehidupan sehari-hari. Adapun motif-motif lainnya yang tidak kalah banyaknya yaitu untuk eksistensi, berhubungan dengan hobi, menyalurkan emosi, mengejar reward, mengisi waktu luang, pelarian dari masalah, dan ada juga yang bertujuan untuk mencari teman.

Saran

Setelah peneliti melakukan, mencermati, dan menarik kesimpulan dari penelitian ini, peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut :

1. Disarankan kepada para pelajar agar tetap menjadikan pendidikan di sekolah sebagai prioritas utama dan tidak menjadikan game online sebagai penghambat untuk tetap berprestasi di sekolah

2. Perlu adanya perhatian dari orang tua untuk menuntun dan membagi waktu anak agar ada keseimbangan antaran pendidikan formal anak di sekolah dan waktu bermain anak.
3. Untuk pemain game online yang bekerja di sarankan dapat membagi waktunya, selain membagi waktu dengan pekerjaan di harapkan dapat membagi waktu untuk beristirahat dengan baik.
4. Perlu diketahui untu para pemain game online, bermain game online memang menghibur dan menyenangkan saat memainkannya, tapi hiburan yang sifatnya terus menerus atau berlebihan itu sifatnya tidak baik, karena membuat kita menjadi kecanduan dan sulit lepas dari game online.
5. Perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai tentang pengaruh game online itu sendiri baik dalam kehidupan di sekolah maupun kehidupan sehari-hari pada umumnya serta penelitian lebih lanjut tentang peran serta orang tua dan sekolah dalam pembentukan karakter pelajar dalam kaitannya dengan permainan game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Abu, 2000. *Psikologi Sosial*, PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Burhan Bungin, H.M, 2007. *Sosiologi Komunikasi*, Kencana, Surabaya.
- Dharma Oetomo, Budi Suttedjo, 2002. *E-education Konsep, Tekonolgi dan Aplikasi Internet Pendidikan*, Andi, Yogyakarta.
- Effendi, Onong Uchjana, 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Hidayat, Deddy Nur, 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*, Rajawali Pers, Yogyakarta.
- Laquey, Tracy, 1994. *Sahabat Internet*, ITB bandung, Bandung.
- Nakita. 2001. *Bermain dan permainan*. Jakarta: PT. Sarana Kinasih Satya Sejati
- Nilwan, Agustinus.2007. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: cetakan pertama, Elex Media Komputindo.
- Nurudin, 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Rakhmat, Jalaluddin, 2007. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2009. *Psikologi Komunifikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Soegiyono, 2006. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, Bandung : CV. Alfabeta

Sumber Internet:

- <http://id.wikipedia.org/wiki/Internet> (diakses 20 Maret 2015)
- http://id.wikipedia.org/wiki/Point_Blank_Online (diakses 25 januari 2015)
- http://id.wikipedia.org/wiki/Lost_Saga (diakses 25 januari 2015)

http://id.wikipedia.org/wiki/Audition_Online (diakses 25 januari 2015)

<http://newmedia.web.id> (diakses 20 Maret 2015)

<http://nixiagamer.com/nixia-goes-to-samarinda-manado.html> (diakses 30 April 2015)

<http://ligagame.com/forum/index.php?topic=122666.0;wap2> (diakses 30 April 2015)

<http://tribunnews.com/regional/2011/03/03/19-remaja-samarinda-terjaring-razia-warnet> (diakses 30 April 2015)