

MOTIF BERMAIN GAME ONLINE

STUDI KASUS PADA REMAJA DESA SUMBERSARI BANYUWANGI

Agung Obiyanto-Muhaimin

obianto@iaida.ac.id-muhaimin@gmail.com

Abstract

Online games are a new type of game that appears in the current Android era. This game is different from games in the previous era, which were usually only played at certain times, namely during the day, at night, or during school holidays. Meanwhile, online games can be played at any time, when someone holds an android. Therefore, this game can make anyone addicted so that they forget the time to pray, recite the Koran, or study. This article focuses on examining the motives that drive teenagers to become addicted to online game games by using Sumbersari Village as a case study. The results of the study show that what drives the motives of the teenagers include boredom, following trends, parents who are too free, and maximum facilities

Keywords: Online Game, Motive, Youth

Abstrak

Game online merupakan jenis permainan baru yang muncul di era android saat ini. Permainan ini berbeda dengan permainan di era sebelumnya, yang biasanya hanya dilakukan di waktu-waktu tertentu, yakni ketika siang hari, malam hari, atau pas liburan sekolah. Sedangkan, game online bisa dimainkan setiap saat, ketika seseorang memegang android. Oleh karena itu, permainan ini bisa membuat siapapun kecanduan sehingga lupa waktu sholat, mengaji, maupun belajar. Artikel ini fokus meneliti motif yang mendorong anak-anak remaja kecanduan permainan game online dengan menjadikan Desa Sumbersari sebagai studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan yang mendorong motif para remaja tersebut antara lain Faktor bosan, Mengikuti trend, Orang tua yang terlalu bebas, dan Fasilitas yang maksimal

Kata Kunci: Game Online, Motif, Remaja

A. PENDAHULUAN

Perilaku manusia disebabkan oleh motif-motif, Motif adalah daya kekuatan atau dorongan dari dalam diri seseorang yang mendorong yang bersangkutan untuk berbuat atau bertingkah laku untuk mencapai suatu tujuan tertentu. (Akyas azhari, 20014:65).

Motif-motif manusia dapat bekerja secara sadar, dan juga secara tidak sadar. Untuk itu, agar dapat memahami dan mengerti tingkah laku manusia dengan lebih sempurna maka patutlah kita memahami dan mengerti terlebih dahulu apa dan bagaimana motif-motif dari tingkah laku, perbuatannya. Dalam mempelajari tingkah laku manusia pada umumnya seharusnya kita mengetahui apa yang akan dia lakukan, dan mengapa dia melakukannya. Keinginan, hasrat, dorongan, dan tenaga penggerak lainnya merupakan motif manusia yang berasal dari dalam dirinya untuk melakukan sesuatu. Motif-motif itu memberikan tujuan dan arah kepada tingkah laku kita, bahkan motif bisa dikatakan sebagai daya penggerak aktif dari sebuah tindakan, terutama ketika seseorang berada dalam keadaan dimana ia memiliki kebutuhan yang sangat mendesak. Kegiatan-kegiatan yang kita lakukan sehari-hari juga mempunyai motif-motifnya sendiri. Seperti kita tidur setiap malam dan makan tiga kali sehari dengan motif untuk memenuhi kebutuhan beristirahat dan kebutuhan dengan makanan. Salah satu motif dan motivasi adalah game online, Game online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. Game artinya adalah permainan dan Online artinya adalah Daring (Dalam Jaringan). Jika dua kata ini digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna baru yang tidak jauh dari pengertian dasar kedua kata itu. Jadi, Pengertian Game Online adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Jadi, jika seseorang yang ingin

bermain game online maka perangkat yang ia gunakan itu harus terhubung dengan internet. Kalau tidak, maka besar kemungkinan game online itu tidak dapat dimainkan.

Pengguna *game online* sendiri bukan hanya dari kalangan anak-anak saja, akan tetapi mayoritas penggunanya adalah remaja (11-21 tahun). Banyak remaja (11-21 tahun) yang berpartisipasi dalam permainan *game online*. Bermula dari bermain secara *online* bersama banyak teman atau dari ajakan teman untuk bermain *game online* bersama. Hal inilah yang menyebabkan para remaja (11-21 tahun) menjadi tertarik untuk menikmati dunia game dengan suasana dan tantangan yang berbeda yang semula bermain secara *offline* atau dengan tantangan musuh yang dijalankan dengan sistem yang monoton berubah menjadi permainan yang interaktif dan menjadi sangat menarik untuk terus dimainkan.

Sebagaimana terjadi di Desa Sumbersari. Sumbersari adalah sebuah Desa yang berada diwilayah Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi. Secara umum Desa Sumbersari Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi mempunyai bermacam-macam tingkatan warga atau penduduk, yaitu: balita, kanak kanak, remaja, dewasa, Orang tua, dan Manula. Di Desa Sumbersari Sebagian remajanya (11-21 tahun) bermain game online setiap saat melalui gadget (*smartphone*) yang berbasis android, *smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan fungsi dan pengunaan yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti ponsel cerdas. Bagi beberapa orang, *smartphone* adalah telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, *smartphone* hanya merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*) atau terdapat papan ketik dan penyambung VGA. Dengan

kata lain, Smartphone merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.

Sedangkan Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar, komputer, dan tablet. Salah satu faktor penyebab bermain game online adalah fasilitas maksimal misalnya *smartphone* yang berbasis android, dengan adanya fasilitas maksimal, maka semakin mempermudah sebagian remaja (11-21 tahun) untuk mengakses dan bermain game online, sehingga mengganggu berbagai aktivitas, seperti sholat berjamaah, silaturrahmi, interaksi, dan belajar. Dengan demikian Penelitian ini dikonsentrasi kepada remaja (11-21 tahun) yang bermain game online di android di Desa Sumbersari, Kecamatan Srono, Kabupaten Banyuwangi.

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Konsep Motif

Motif dalam bahasa Inggris “motive” berasal dari kata *move* atau *motion*, yang berarti gerakan atau sesuatu yang bergerak. dalam psikologis, istilah motif erat hubungannya dengan “gerak”, yaitu gerakan yang dilakukan oleh manusia atau disebut juga perbuatan atau perilaku.

Menurut Sherif dalam Alex Sobur mengatakan bahwa motif adalah suatu istilah generik yang meliputi semua faktor internal yang mengarah pada berbagai jenis perilaku yang bertujuan, semua pengaruh internal, seperti kebutuhan yang berasal dari fungsi-fungsi organisme, keinginan, dan dorongan aspirasi dan selera sosial, yang bersumber dari fungsi fungsi tersebut.

Menurut Giddens, motif tidak harus dipersepsikan secara sadar. Ia lebih merupakan suatu keadaan perasaan. Menurut Nasution motif adalah daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut R. S. Woodworth motif adalah sebagai sesuatu yang dapat atau dengan mudah menyebabkan individu untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu (berbuat sesuatu) dan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Menurut wikipedia motif adalah dorongan dalam diri manusia yang timbul karena adanya kebutuhan-kebutuhan yang ingin dipenuhi oleh manusia tersebut.

Motif adalah daya kekuatan atau dorongan dari dalam diri seseorang yang mendorong yang bersangkutan untuk berbuat atau bertingkah laku untuk mencapai suatu tujuan tertentu. (Akyas azhari, 2014:65). Secara Umum motif yaitu dorongan yang menyebabkan individu untuk melakukan suatu gerakan atau tingkah laku tertentu untuk mencapai suatu tujuan.

Motif-motif manusia dapat bekerja secara sadar, dan juga secara tidak sadar. Untuk itu, agar dapat memahami dan mengerti tingkah laku manusia dengan lebih sempurna maka patutlah kita memahami dan mengerti terlebih dahulu apa dan bagaimana motif-motif dari tingkah laku, perbuatannya. Dalam mempelajari tingkah laku manusia pada umumnya seharusnya kita mengetahui apa yang akan dia lakukan, dan mengapa dia melakukannya. Motif manusia merupakan keinginan, hasrat, dorongan, dan tenaga penggerak lainnya yang berasal dari dalam dirinya untuk melakukan sesuatu. Motif-motif itu memberikan arah dan tujuan kepada tingkah laku kita, bahkan motif bisa

dikatakan sebagai daya penggerak aktif dari sebuah tindakan, terutama ketika seseorang berada dalam keadaan dimana ia memiliki kebutuhan yang sangat mendesak. Kegiatan-kegiatan yang kita lakukan sehari-hari itu juga mempunyai motif-motifnya sendiri. Misalnya kita makan tiga kali sehari dan tidur setiap malam dengan motif untuk memenuhi kebutuhan akan makanan dan perlu beristirahat.

2. Jenis-jenis motif

Ada beberapa jenis motif yang pada umumnya muncul sebagai alasan manusia untuk melakukan sesuatu (Gerungan, 2012):

a) Motif Biogenesis

Motif ini bersifat bawaan dan berkembang dalam diri manusia dalam kaitanya manusia sebagai makluk biologis. Motif ini bersifat universal dan kurang terikat dengan lingkungannya. Contoh motif ini adalah rasalapar, haus, berhubungan seksual, beristirahat, mengambil nafas, dan sebagainya.

b) Motif Sesiogenesis

Motif ini adalah belajar bukan bawaan. Seorang manusia memiliki motif ini karena lingkungan memberikan pembelajaran kepadanya. Perkembangan motif ini akan ditentukan hasil interaksi seseorang dengan lingkungannya. Sebagai contoh dari motif ini adalah keinginan menonton sepak bola, meganyam pendidikan tinggi, mengikuti audisi sebuah konser music dan sebagainya.

c) Motif Teogenesis

Motif ini bersumber dari hasil interaksi manusia dengan Tuhan. Motif ini akan terealisasi dari perilaku ibadah yang dijalankannya, atau bentuk amalan lain yang dikerjakannya. Sebagai contoh motif ini adalah kegiatan untuk merealisasikan norma-norma agama menurut penunjuk kitab suci, motif untuk melakukan permintaan pengampunan dari Tuhan, dan sebagainya (suciati, 2015:47).

Adapun jika dikaitkan langsung dengan bidang komunikasi. Blumer (dalam Rahmat, 1999) memberikan tambahan tentang beberapa jenis motif:

d) Motif Kognitif

Motif ini berorientasi pada kebutuhan untuk mendapatkan informasi aktuall, atau eksplorasi realitas. Seorang individu dalam hal ini akan selalu berusaha untuk mencari segala informasi yang ia butuhkan dari berbagai media yang diinginkannya. Motif ini terkait dengan fungsi media sosial *social surveillance* yang terjadi di dalam dan di luar lingkungan individu. Misalnya saja, penggunaan media sosial seseorang didasari keinginanya untuk bisa download jurnal ilmiah, mencari pemberitaan terkini, mencari resep makanan, lowongan pekerjaan, dan sebagainya. Pada dasarnya motif ini terkait dengan pemenuhan kebutuhan informasi individu.

e) Motif Diversi

Motif ini terkait dengan dorongan untuk memenuhi kebutuhan akan pelepasan dari tekanan akan kebutuhan akan hiburan. Penggunaan media

sosial untuk sekedar menambah pertemanan adalah contoh motif ini. Selain itu, menonton sinetron di TV, acara komedi, mendengarkan music di radio, atau menonton film di bioskop juga bisa dikategorikan sebagai pelepasan kebutuhan akan hiburan.

f) Motif Identitas Personal

Motif ini terkait dengan penggunaan isi media untuk menonjolkan atau memperkuat sesuatu yang penting dalam kehidupan atau situasi khalayak sendiri. Termasuk dalam motif ini akan memberikan komentar dan *update* status di media sosial atau membuat *blog* yang berisikan tulisan karya yang dibanggakan. Dengan motif ini, seseorang merasa bahwa keberadaan dirinya dihargai dan diperhitungkan oleh orang lain.

g) Fungsi motivasi

Dalam suatu proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melaksanakan aktivitas belajar. Motivasi diperlukan dalam menentukan intensitas usaha seseorang. Menurut Djamarah ada tiga fungsi motivasi: Motivasi sebagai pendorong perbuatan. Motivasi ini berfungsi sebagai pendorong untuk mempengaruhi sikap apa yang seharusnya orang ambil dalam rangka belajar. Motivasi sebagai penggerak perbuatan. Dorongan psikologis melahirkan sikap terhadap anak didik dan itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbendung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik. Motivasi sebagai pengarah perbuatan. Anak didik yang mempunyai

motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang seharusnya diabaikan. (Djamarah, 2012 : 123)

Menurut Hamalik *fungsi motivasi* adalah : Mendorong timbulnya suatu kelakuan atau perbuatan. Tanpa adanya motivasi maka tidak akan timbul perbuatan seperti belajar. Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan. Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Motivasi berfungsi sebagai mesin dalam mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat lambatnya suatu pekerjaan. (Hamalik, 2003:161)

3. Pengertian Game Online

Game Online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. Game artinya adalah permainan dan Online artinya adalah Daring (Dalam Jaringan). Jika dua kata ini digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna baru yang tak jauh-jauh dari pengertian dasar kedua kata itu. Secara umum *game* merupakan suatu bentuk permainan. Game tidak terbatas pada barang elektronik, Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui internet. Jadi, Pengertian Game Online adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Jadi, apabila seseorang yang ingin bermain game online maka perangkat yang ia miliki itu harus terhubung internet. Kalau tidak, maka besar kemungkinan game online itu tidak dapat dimainkan.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Study (*field research*) dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Sedangkan metode penelitian yang peneliti gunakan adalah metode penelitian deskriptif. Yaitu data yang dikumpulkan lebih mengambil bentuk kata kata atau gambar daripada angka angka. Disisi lain penelitian ini lebih mempunyai perspektif *emic* dengan pengertian bahwa data yang dikumpulkan dan di upayakan untuk dideskripsikan berdasarkan ungkapan, bahasa, cara berfikir pandangan subjek penelitian (informan).

Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah sebagian remaja (11-21 tahun) yang bermain game online, orang tua, tokoh masyarakat. Jumlah informan di tentukan dengan teknik *snow-ball* yakni penggalian data melalui wawancara mendalam dari satu informan ke informan lainnya seterusnya sampai peneliti tidak menemukan informasi baru lagi.

Informasi tentang faktor-faktor penyebab bermain game online akan digali dengan teknik wawancara. Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data dan informasi mengenai penyebab game online di desa sumbersari dalam bentuk Tanya jawab, sehingga mendapatkan keterangan atau ungkapan secara lisan dari berbagai informan yang bermain game online.

Teknik observasi digunakan untuk *cross check* terhadap jawaban informan (hasil wawancara) bahwa hasil dari jawaban wawancara sama dengan tindaknya. Teknik dokumentasi digunakan untuk *cross check* terhadap

jawaban informan (hasil wawancara) dan observasi partisipan, bahwa jawaban dalam wawancara dan observasi partisipan dapat dibuktikan melalui data atau situasi objek penelitian.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teori teknik analisis interaktif miles dan huberman menawarkan suatu teknik analisis yang lazim disebut dengan interactive model. Teknik analisis ini pada dasarnya terdiri dari tiga komponen : Reduksi data (data reduction), Penyajian data (data display), Penarikan serta Kesimpulan (drawing and verifying conclusions) (Pawito, 2017:104).

Reduksi data (data reduction), mencari, mengelompokkan, dan meringkas data terkait dengan faktor-faktor penyebab bermain online di Desa Sumbersari, Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi. Penyajian data (data display), Peneliti mengumpulkan data tentang faktor-faktor bermain game online yang sudah terkumpul dari informan kemudian dikaitkan dalam satu kesatuan sesuai dengan kerangka teori yang digunakan, dan langkah terakhir dapat dilakukan peneliti dalam mempertimbangkan pola pola display data yang telah dibuat dengan cara penarikan serta kesimpulan (drawing and verifying conclusions) data data tentang faktor-faktor penyebab bermain game online yang sudah disajikan maka dibuat kesimpulan.

D. HASIL & PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti ada beberapa faktor-faktor penyebab bermain game online, diantaranya Faktor

bosan/jenuh. Salah satu faktor-faktor penyebab bermain game online adalah rasa bosan yang dimilikinya, dengan rasa bosan yang ia rasakan akan menjadi pendorong untuk menghabiskan waktunya dengan bermain game online. Hal ini terjadi karena rutinitas yang menjemukan, seperti menganggur, tidak ada kesempatan rileks dari padatnya jadwal sekolah, belajar, dan sebagainya. Belum lagi pengaruh suasana di rumah yang jauh dari kenyamanan. Faktor bosan/jenuh adalah faktor yang banyak dijadikan alasan penyebab remaja (11-21 tahun) bermain game online.

Sebagaimana wawancara dibawah ini yang dilakukan pada 16 juli 2018.

“Makhis Zubaidi (20) biyen aku ngegame ki goro goro bosen ae cak, soale aku kan megawe milu tarupan dadi kerjone pas enek job tok, lak pas sepi yo nganggur nang umah dadine bosen lah mosok urep mek mangan turu mangan turu tok, opo maneh koyok ngeneki wong rabi wes entek, job sepi sekolah yo ora ape nyapo maneh laan terus aku njajal game ML (mobile legend) kui kepenak'en, kerono akeh tantangane, saiki bendino ngegame wes penggaweanku mabar karo arek-arek.”

Makhis Zubaidi (20) Dulu, saya bermain game online hanya karena bosan saja mas, soalnya saya kerja ikut *tarupan* (tempat walimahan) jadi kerjanya waktu ada yang mengundang saja kalau pas lagi tidak ada yang mengundang ya menganggur dirumah, karena bosan menganggur masak hidup hanya makan tidur makan tidur saja, apalagi seperti sekarang ini orang nikah sudah sepi, kerjaan sepi sekolah ya tidak mau gimana lagi mas, jadinya saya mencoba bermain game online *mobile legend*, terus keenakaan karena dalam game itu banyak sekali tantangan dan persaingan yang bagus, bahkan sekarang saya setiap hari bermain game online *Mabar* (main bareng) sama teman-teman.

Faktor yang kedua adalah mengikuti trend, mengikuti trend disini maksudnya adalah rata-rata remaja (11-21 tahun) awalnya hanya mencoba game-game online terbaru seperti game AOV, mobile legend, Huge, Domino dan sebagainya hingga akhirnya ketagihan dan terus menerus bermain game online.

Pinar Kirci dalam penelitiannya yang berjudul "*Effect computer and internet utilization over young people in world and turkey: considered with education and health application*", menyampaikan bahwa remaja merupakan pengguna internet yang paling besar karena mereka lebih mudah dan tertarik terhadap kemajuan teknologi yang ada.

Sebagaimana wawancara dibawah ini yang dilakukan pada 17 juli 2020.

"Muhammad Novendi (21) aku mosok dulinan game online ngunu kui mbiyen, malahan ra seneng blas goro gorone yo arek arek kui wes di duduhi game online kon maen "iki lo game seng ngetop saiki, jajalen" aku moh, pas ketemu maneh di tawani maneh, awale aku mek jajal neng hp ne kancaku terus suwi-suwi nginstal dewe aku wes, biyen ki tas maen dilokne noob karo arek-arek, isin lah ben maen dilokne terus dadine maen awan bengi aku saiki ben ndang dadi pro player ben gak diarani noob".

"Muhammad Novendi" (21) saya dulu tidak bermain game online bahkan tidak suka sama sekali, ya teman teman itu yang kasih tau tentang game online katanya "ini lo game yang sang popular sekarang" saya sih tidak mau tapi setiap bertemu selalu di tawari untuk bermain game online lagi, awalnya saya mencoba game itu dari hp teman saya hingga akhirnya saya install sendiri game itu di hp saya, dulu saya waktu pertama main di katain newbie (pemula) terus karena malu saya pun bermain game online terus pagi dan malam agar

tidak dikatain newbie lagi, dan sampai sekarang pun saya bermain game online setiap hari.

Faktor yang ketiga adalah orang tua yang terlalu bebas, faktor yang satu ini penyebab dari orang tua sendiri, dimana mereka terlalu membebaskan anak-anaknya dalam menggunakan gadget.

Sebagaimana wawancara dibawah ini yang dilakukan pada 16 juli 2018.

Bpk. Drs. Hamdan (Kepala Desa Sumbersari), ada beberapa faktor penyebab remaja (11-21 tahun) bermain game online salah satunya orang tua yang terlalu bebas, faktor inilah yang membuat anak-anaknya bermain game online sampai lupa waktu, orang tua itu mempunyai kendali penuh bagi anaknya, jika orang tua membatasi anaknya dalam menggunakan HP anak-anaknya pun tidak akan bermain game online sampai lupa waktu, dan jika orang tua terlalu membebaskan anak-anaknya dalam bermain game maka anaknya pun akan merasa bebas dalam bermain game online dan jika hal itu dibiarkan akan berdampak buruk bagi anaknya sendiri baik itu dalam hal belajar ataupun yang lainnya.

Faktor yang selanjutnya adalah fasilitas yang maksimal, misalnya smartphone yang berbasis android, dengan adanya fasilitas maksimal, maka semakin mempermudah sebagian remaja (11-21 tahun) untuk mengakses dan bermain game online.

Sebagaimana wawancara dibawah ini yang dilakukan pada 16 juli 2018.

“Bapak Ali Masrur (orang tua) Faktor penyebab bermain game online yang paling penting adalah fasilitas yang maksimal, tidak dapat dipungkiri pada zaman sekarang dalam satu keluarga pasti mempunyai minimal satu handphone yang berbasis android, bahkan tidak sedikit anak kecil yang masih TK atau pun belum sekolah sudah memegang hp sendiri, apalagi remaja. Coba difikir, jika tidak ada fasilitas apakah mereka bisa bermain game online? Kan tidak ! jadi intinya dengan adanya fasilitas maksimal, maka semakin mempermudah sebagian remaja (11-21 tahun) untuk mengakses dan bermain game online.”

Temuan: bermain game online disebabkan oleh faktor bosan, mengikuti trend, orang tua yang terlalu bebas, dan fasilitas yang maksimal.

Hal ini sesuai dengan motif dan motivasi. Motif adalah dorongan atau daya kekuatan dari dalam diri seseorang yang mendorong yang bersangkutan untuk berbuat atau bertingkah laku dalam rangka mencapai suatu tujuan tertentu (Akyas azhari, 2014:65). Motivasi adalah sesuatu daya yang menjadi pendorong manusia bertindak, dimana rumusan motivasi menjadi sebuah kebutuhan nyata dan merupakan muara dari sebuah tindakan (Akyas azhari, 2014:65).

Dengan demikian faktor-faktor penyebab bemain game online adalah faktor bosan, mengikuti trend, orang tua yang terlalu bebas, dan fasilitas yang maksimal.

Game Online adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Jadi, apabila seseorang yang ingin bermain game online maka perangkat yang ia miliki itu harus terhubung internet. Kalau tidak, maka besar kemungkinan game online itu tidak dapat dimainkan. Game Online jika dimainkan terus-menerus sampai lupa waktu dapat mengganggu berbagai aktivitas, seperti sholat berjamaah, silaturrahmi, interaksi, dan belajar.

Adapun Faktor-faktor penyebab remaja (11-21 tahun) di Desa Sumbersari, Kecamatan Srono bermain game online, yaitu: *Faktor bosan/jemuhan*, bosan sering terjadi karena aktivitas yang membosankan, seperti menganggur,

padatnya jadwal, dan tidak adanya kesempatan rileks dari suatu kegiatan, hal itulah yang menjadikan mereka memilih pelarian sendiri, yaitu dengan bermain game online, dengan bermain game online rasa bosannya bisa teralihkan.

Faktor selanjutnya yaitu *Mengikuti trend*, mengikuti trend disini maksudnya adalah sebagian remaja (11-21 tahun) awalnya hanya mencoba game-game online terbaru seperti game AOV, mobile legend, Hago, Domino dan sebagainya hingga akhirnya ketagihan dan terus menerus bermain game online.

Faktor yang ke tiga yaitu *Orang tua yang terlalu bebas*, dimana mereka para orang tua terlalu membebaskan anak-anaknya dalam menggunakan *gadget*, hal itu membuat anaknya merasa bebas dan bermain game online sampai lupa waktu.

Faktor yang keempat adalah *fasilitas yang maksimal*, misalnya smartphone yang berbasis android, dengan adanya fasilitas maksimal, maka semakin mempermudah sebagian remaja (11-21 tahun) untuk mengakses dan bermain game online.

E. KESIMPULAN

Penelitian di Desa Sumbersari ditemukan beberapa faktor penyebab remaja (11-21 tahun) bermain game online yaitu: *Faktor bosan, Mengikuti trend, Orang tua yang terlalu bebas, dan Fasilitas yang maksimal*.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhari, A (2014). Psikologi Umum dan Perkembangan. Jakarta: Teraju
- Suciati, (2015). Psikologi Komunikasi, Yogyakarta: Litera Yogyakarta
- Pawito, (2017). Penelitian komunikasi kualitatif. Yogyakarta: pelangi aksara Yogyakarta.
- Sardiman, A.M. (2016). Interaksi dan Motivasi Belajar mengajar. Jakarta: Grafindo
- Hamalik, (2003). Proses belajar mengajar. Bandung: Bumi Aksara.
- Dimyati, (2015) belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Depdikbud
- Darsono, Max dkk (2016). Belajar dan Pembelajaran. Semarang: IKIP Semarang press.
- Djamarah, (2012) Psikologi Belajar. Jakarta: PT Rineka cipta
- Nakita, (2012). Bermain dan permainan. Jakarta: PT. sarana kinash surya sejati