



FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
BIDANG STUDI BROADCASTING

ABSTRAKSI

Willyam Yohannes (44113120083)

EKSTASI GAMES ONLINE (WARCRAFT) DI WARNET PADA KALANGAN REMAJA DI DAERAH BINUS JAKARTA BARAT

Game Online atau sering disebut *Online Games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu *local area network* (LAN) dan internet. Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang.

Yang agak lucu adalah ketika kita harus mencari siapa yang salah. Remaja-remaja ini yang salah karena melupakan pendidikan demi *games online* (karena biasanya usia 7 sampai 17 tahun merupakan masa-masa terbaik bagi manusia untuk menyerap ilmu pengetahuan). Apakah karena orangtua mereka tidak melarang, menjaga atau memberi pengarahan, atautkah karena warnetnya yang membiarkan mereka dapat main di warnet tanpa batas waktu tertentu? Fenomena yang cukup dilematis dalam industri game online Indonesia. Di satu sisi, karena populasi remaja warnet ini cukup banyak sekali, *bisnis game online* bisa tetap berlanjut sampai saat ini. Namun efek negatifnya adalah membuat generasi anak-anak muda ini tidak berkembang dengan baik jika tidak dikendalikan. Yang lebih bagus adalah remaja-remaja ini diberikan wawasan, pengertian dan pemahaman tentang game online.

Adapun narasumber yang akan dijadikan sebagai informan yaitu :

1. Yulius Fernando
2. Tricahyo Dewantoro
3. Willyam yaputra
4. Frendy Leonardi
5. Kelvin Saputra

Informan yang diambil mempunyai kriteria tertentu, yaitu para remaja yang bermain di Warnet daerah Binus Jakarta Barat. Selain itu peneliti juga memilih informan yang pernah terkena dampak ekstasi games online diwarnet dulunya. Hal ini akan menguatkan informasi dan pengalaman yang pernah mereka lakukan.

Maka tipe penelitian kualitatif dalam penelitian ini memakai tradisi fenomenologi. Fenomenologi menyelidiki pengalaman dan kesadaran yang berkaitan dengan pertanyaan seperti bagaimana pembagian antara subjek dan objek muncul dan bagaimana sesuatu hal didunia ini diklasifikasikan.

Kesimpulan secara keseluruhan adalah Game online di Indonesia pada saat ini sudah sangat berkembang pesat. Sehingga pengunjung warnet saat ini sangat ramai, khususnya di kalangan pelajar. Games online juga sudah mempengaruhi beberapa aspek dalam kehidupan kita, salah satunya adalah cara kita bersosialisasi dengan orang lain. Di saat ini, hampir setiap pelajar di Indonesia sudah paham betul apa itu game online. Dan sebagian besar dari mereka sudah sangat menguasai permainan itu.

Tetapi dikarenakan pemain game online sangat banyak di kalangan pelajar, sehingga memberikan beberapa dampak bagi kalangan pelajar. Diantaranya di segi waktu, keuangan, akademik, psikologi, sosial, dan kesehatan. Online gamers di kalangan pelajar sebagian besar berasal dari kaum laki-laki dan mereka juga tahu betul apa itu game online. Mereka sebagian besar memainkan tipe game First Person Shooter. Selama bermain game online di warnet, sebagian besar dari mereka menghabiskan waktu 2-4 jam dengan menghabiskan uang kira-kira Rp. 20.000 sampai Rp. 30.000an. Alasan mereka menghabiskan waktunya bermain game online selama berjam-jam yaitu permainannya yang selalu update dan tidak membosankan.

