

INTISARI

Video game adalah perkembangan dari sebuah permainan yang bisa dimainkan melalui mesin komputer, konsol *game*, maupun ponsel. Faktanya *game* bukan hanya sebuah permainan, akan tetapi juga bisa menjadi profesi untuk mencari uang. Selain itu, *game* juga memiliki beberapa hal yang menarik untuk dibahas yaitu adanya pola perilaku, kontrol, dan peranan sosial yang muncul saat bermain *game*. Ketiga komponen itulah yang menghantarkan penelitian ini untuk mencari jawaban atas apa saja bentuk pola perilaku, kontrol, dan peranan sosial yang muncul saat bermain *game*. Tujuan dari penelitian ini adalah bentuk perilaku, kontrol, dan peranan sosial *gamers* saat bermain *game online*.

Pencarian jawaban pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan kualitatif-deskriptif. Sumber informasi yang digunakan adalah mahasiswa aktif dan alumni yang pernah tergabung dalam komunitas UGM Esport yang dipilih dengan teknik purposif.

Hasil penelitian yang didapatkan adalah adanya tiga temuan yang saling berkaitan. Pertama, adanya perilaku konstruktif (positif) dan destruktif (negatif) setelah bermain *game online*. Kedua, adanya kontrol sosial. Di dalam kontrol sosial terdapat kontrol diri yang ternyata dapat mencegah terjadinya tindakan destruktif. Ketiga, *game* sama sekali tidak mempengaruhi peranan *gamers* sebagai anak dan anggota masyarakat.

Temuan dari penelitian ini menunjukkan adanya sudut pandang yang berbeda terhadap sebuah *game online*. Hasil temuan ini diharapkan dapat menjadi sebuah wawasan baru dari sebuah *game online*.

Kata kunci: *game*, perilaku sosial, kontrol sosial, peranan sosial, *esports*.

ABSTRACT

Video games are the development of a game that can be played via computer machines, game consoles, or mobile phones. But the fact is that the game is not only a game, but can also be a profession to make money. In addition, the game also has some interesting things to discuss, namely the existence of patterns, controls, and social roles that arise when playing games. These three components lead this research to find answers to any form of behavior patterns, control, and social roles that arise when playing games. The purpose of this study is the form of behavior, control, and social roles of gamers when playing online games.

The search for answers in this study uses a qualitative method with a qualitative-descriptive approach. The sources of information used are active students and alumni who have been members of the UGM Esports community who were selected using a purposive technique.

The research results obtained are three interrelated findings. First, there are constructive (positive) and destructive (negative) online games. Second, there is social control. In social control, there is self-control that can prevent destructive actions from occurring. Third, the game does not affect the role of gamers as children and members of society.

The findings of this study indicate that there are different points of view on an online game. These findings are expected to be a new insight from an online game.

Keywords: *game*, social behavior, social control, social role, *esports*.



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

PERILAKU GAMERS DAN KONTROL SOSIAL DALAM KOMUNITAS UGM ESPORT
ANGGORO SETO PRIYAMBODO, Drs. Hendrie Adji Kusworo, M.Sc., Ph.D.
Universitas Gadjah Mada, 2022 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>