



## ABSTRAKSI

Perkembangan Teknologi komunikasi tidak hanya pada daerah nyata atau realita semata, tapi juga menjangkau dunia maya. Sekarang ini mudah sekali dijumpai anak muda dan orang dewasa duduk berjejer di depan komputer, televisi bahkan yang terbaru dengan Smartphone mereka di tempat duduk yang nyaman di ruangan ber-AC. Terkadang mereka berteriak kegirangan, kaget, atau berteriak kecewa. Mereka sangat menikmati apa yang disajikan oleh layar-layar tersebut. Sebenarnya apa yang mereka teriakkan?

Tentunya seseorang yang sedang *browsing* di internet tidak perlu sampai berteriak hingga mengumpat, begitu pula seseorang yang sedang melihat televisi tidak perlu sampai *euforia* yang berlebihan terkecuali jika orang itu sedang melihat sepak bola. Ini karena mereka memang tidak sedang berhadapan dengan komputer untuk *browsing* ataupun sedang melihat acara di televisi, tetapi mereka sedang bermain *video games*.

*Video games* merupakan fenomena yang mampu mengalahkan aktivitas penting lainnya. Penelitian ini dilakukan karena ketertarikan penulis dengan banyaknya anak muda bahkan orang dewasa yang gemar bermain *video games*. *Video games* juga bisa dipandang sebagai gaya hidup dan budaya konsumtif anak muda di perkotaan. Penelitian ini dilakukan di “Congok” yang merupakan salah satu *rental Playstation* terkenal di Yogyakarta.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi apa yang menjadikan mereka gemar bermain *video game*, manfaat, dan dampak yang ditimbulkan dari bermain *games*. Penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, maupun studi literatur. Penelitian dilakukan pada bulan April 2014. Observasi dilakukan untuk mengetahui kegiatan apa saja yang dilakukan oleh penggemar *video game* di rental. Informan terdiri dari empat orang dua diantaranya adalah Mahasiswa, Seorang pengangguran, dan Pegawai Negeri Sipil. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan *video game*.

Penelitian ini menemukan bahwa anak muda dan orang dewasa yang bermain *video game* tidak hanya untuk mengisi waktu luang. Tetapi juga merupakan kecanduan para penggemarnya. Kecanduan di sini terlihat dari *game* yang dimainkan, frekuensi bermain, cara bermain, tempat bermainnya, dan perilaku pemain. Perilaku para informan pun menunjukkan suatu gaya hidup yang dilihat dari kesehariannya. Perilaku yang membedakan dirinya dengan orang lain. Misal kebanyakan orang-orang mengerjakan aktivitas pada siang hari, baik itu bekerja, belajar dan sebagainya. Namun yang terjadi sebaliknya bagi para penggemar *video game* kebanyakan di antara mereka justru di siang harilah mereka beristirahat karena malam harinya mereka gunakan untuk bermain *game*

Kata kunci: *video game*, kecanduan, perilaku.



## ABSTRACT

The development of communication technologies not only in the of real world or reality alone, but also extends to cyberspace. Now it is easy to be found young people and adults sat lined up in front of computer, television and even the latest with their Smartphone at a comfortable seat in the air-conditioned room. Sometimes they shout for joy, shock, or shout disappointed. They enjoy what is presented by the screens. Actually what they call it?

Obviously someone who is browsing the Internet does not need to shout to curse, as well as someone who is watching television do not need to excessive euphoria unless the person is looking at football. This is because they are not dealing with a computer for browsing or are looking at the event on television, but they're playing video games.

Video games are a phenomenon that is able to defeat the other important activities. This research was done in the interest of authors with many young children and even adults who love to play video games. Video games can also be seen as a consumptive lifestyle and culture of young people in urban areas. This research was conducted in "Congok" which is one of the famous Playstation rental in Yogyakarta.

The purpose of this study is to determine what the motivation that makes them love to play video games, benefits, and impacts of playing games. This study uses observation, interview, and literature study. The study was conducted in April 2014. The observation was conducted to determine what activities are done by video game fans in the rental. Informants consisted of four people two of them are students, An unemployment, and the Civil Service. Interviews were conducted to obtain information related to video games.

This study found that young people and adults who play video games are not just for leisure. But also an addicted fans. Addiction here looks of games played, the frequency of play, how to play, where to play, and the behavior of the player. The behavior of the informants also show a lifestyle of daily visits. Behavior that distinguishes itself with others. For example most people do activity during the day, whether it is work, study, and so on. But the opposite happens for fans of video games most of them precisely at noon they have a rest because the next night they use to play games

Keywords: video games, addiction, behavior