

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV ini peneliti membahas mengenai hasil temuan yang peneliti temukan termasuk di dalamnya tahapan wawancara mendalam, observasi dan studi pustaka. Peneliti akan membahas dan memaparkan hasil penelitian dari sudut pandang peneliti dan sudut pandang dari informan. Pembahasan dari sudut pandang peneliti di dapatkan dengan menginterpretasikan hasil wawancara dengan hasil penelitian. Pembahasan dari hasil penelitian ini juga didukung dengan hasil wawancara terhadap 5 orang informan yaitu *Sultan Game Online* di Komunitas *ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile* yang bersangkutan dengan penelitian ini.

Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan informan yaitu *Sultan Game Online* Di Komunitas *ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile* yang telah peneliti tentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yang mana peneliti menentukan sampel untuk tujuan tertentu. Jumlah informan pada penelitian ini yaitu 5 orang.. Proses wawancara dengan informan sendiri dilakukan oleh peneliti dalam jangka waktu yang cukup panjang, yaitu di mulai setelah penyusunan proposal untuk tugas seminar. Melalui wawancara langsung dan observasi yang dilakukan dengan mendatangi langsung lokasi tempat berkumpul *Sultan Game Online* Di Komunitas *ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile* yaitu ditempat mereka bermain *Game Online Dragon Nest Mobile*. Selain itu proses triangulasi sumber juga dilakukan oleh peneliti untuk mendapat data yang valid dalam penelitian ini. Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini yaitu :

Tabel 4.1
Daftar Informan

No	Nama	Usia	Pekerjaan	Status
1.	Ryval Saputra	23 tahun	Wiraswasta	<i>Single</i>
2.	Ryan Haqque	29 tahun	Pengusaha	<i>Married</i>
3.	Tanhana Drama	32 tahun	Dosen	<i>Married</i>
4.	Rizal Mar'ie	21 tahun	Mahasiswa	<i>Single</i>
5.	Fitri	20 tahun	Mahasiswa	<i>Single</i>

(Sumber : Komunitas *ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile* 2019)

4.1. Profile Informan

Informan 1

Nama : Ryval Saputra

Tempat, tanggal lahir : Garut, 18 November 1996

Pekerjaan : Wiraswasta

Ryval Saputra merupakan seorang *player game online* yang memulai bermain *game online* pada jenis *game point blank*, sejak duduk dibangku SMP ia sering memainkan *game online*. Hingga saat ini kebiasaan tersebut melekat pada diri Ryval, dan menurut dia bermain *game online* dapat memberikan *rescure* tersendiri bagi kepenatan beban kerjanya. Awalnya bermain *game online* hanya diperuntukan untuk mengisi waktu luang saja tutur Ryval, tapi kini bermain *game online* sudah menjaddi hobi dan tidak bisa ditinggalkan dalam kesehariannya. Akan tetapi situasi sudah berbeda dengan situasi ketika Ryval duduk dibangku SMP,

karena situasi pada saat ini Ryval mempunyai aktifitas pekerjaan yang tidak bisa ditinggalkan juga.

Dari situlah awal Ryval menjadi seorang sultan yang rela mengeluarkan biaya yang tidak sedikit untuk membiayai *game online*-nya. Maksudnya yaitu Ryval menggunakan jasa joki *gaming* untuk memainkan *game online*-nya, selain itu biaya yang dikeluarkan oleh Ryval tidak hanya untuk membayar jasa joki saja melainkan untuk membeli *skin* (character baju, senjata dan *skill*) untuk memperindah tampilan karakter *gaming*—nya, membeli jenis senjata yang digunakan serta menambah *skill* karakter *gaming*-nya juga.

Informan 2

Nama : Ryan Haqqe

Tempat, tanggal lahir : Bandung, 10 Januari 1990

Pekerjaan : Pengusaha

Ryan merupakan seorang pengusaha yang bergerak dalam bidang usaha warung internet (warnet), ia memiliki warnet *gaming* yang tersebar diberbagai kota. Diluar statusnya sebagai pengusaha atau pemilik warnet, Ryan juga sering bermain *game online*. Banyak *genre game* yang Ryan main dan salah satunya yaitu *game online Dragon Nest*. Dalam memainkan *game online* tersebut, setiap harinya Ryan bisa menghabiskan waktu hingga 6-10 jam/hari. Menurutny kalau tidak bermain *game* dengan durasi selama itu, kita selaku *player game online* tidak bisa menambah *skill* kita dan hafal tentang kemampuan setiap karakter *game* yang kita gunakan.

Selain itu, Ryan juga sering mengeluarkan banyak biaya untuk keperluan bermain *game*-nya. Seperti halnya rakitan PC (Personal Computer) yang memakan biaya hingga puluhan juta rupiah, aksesoris penunjang seperti *headphone gaming* dengan harga jutaan rupiah, hingga *skin character game* yang ia beli untuk mempercantik tampilan *game*-nya dengan kisaran harga mulai dari yang ratusan ribu hingga puluhan juta rupiah. Semua itu Ryan keluarkan, dengan alasan demi kepuasan saat bermain *game online* yang merupakan salah satu hobi dalam kehidupannya.

Informan 3

Nama Lengkap : Tanhana Drama

Tempat, tanggal lahir : Medan, 17 Mei 1987

Pekerjaan : Dosen

Tanhana merupakan seorang dosen disalah satu perguruan tinggi swasta di Kota Bandung. Beliau merupakan *player game online* dadakan, maksudnya yaitu karena pada tahun 2017 *game online* sedang banyak digandrungi oleh anak muda dan tidak sedikit mahasiswa didiknya yang banyak bermain *game online*, kini beliau pun ikut ketularan untuk terus menerus bermain *game online*. Terhitung sudah 2 tahun beliau bermain *game online* dengan fokus pada *game online Dragonest Mobile* saja, sama halnya dengan informan sebelumnya. Tanhana pun sering mengeluarkan dana berlebih untuk keperluan bermain *game online*, seperti halnya dana untuk pembelian PC, Gadget dan aksesoris *gaming* lainnya.

Selain itu, Tanhana pun sering mengeluarkan dana atau pembiayaan untuk mengikuti turnamen *game*, dan untuk mengikuti sebuah *turnament game* tentunya

ada pembiayaan yang cukup besar dari mulai pendaftara, biaya transportasi, penginapan, makan serta kebutuhan pembiayaan lainnya. Hal tersebut masuk pada klasifikasi sultan *gaming*, karena pembiayaan yang dikeluarkan terbilang tidak sedikit. Menurut Tanhana, ia mengikuti *turnament* hanya untuk sekedar mengembangkan *skill* permainnya. Karena dalam *turnament* tentunya akan bertemu dengan para *pro player game online* yang *skill* dan kemampuannya bisa diatas dirinya.

Informan 4

Nama Lengkap : Rizal Mar'ie

Tempat, tanggal lahir : Garut, 10 Oktober 1998

Pekerjaan : Mahasiswa

Rizal merupakan seorang *gamers* yang memsinksn beberapa *game online*, dari mulai *game online* PUBG, AOV, ML serta *game online* lainnya. Namun pada saat ini, Rizal lebih fokus memainkan *game online Dragon Nest Mobile*. Tuturnya *game online Dragon Nest Mobile* lebih seri dimainkan karena karakter *game* yang lucu dan ada keseruan lainnya yang membuat ia lebih suka memainkan *game online Dragone Nest Mobile* pada saat ini. Rizal merupakan mahasiswa dari salah satu Perguruan Tinggi di Kabupaten Garut, dan ia merupakan salah satu sultan *gaming* yang banyak mengeluarkan uang demi hobinya di *game online*. Dari mulai pembelian *gadget* premium, hingga pembelian PC rakitan yang harganya terbilang cukup mahal.

Waktu yang sering digunakan Rizal untuk bermain *game online*, berkisar pada 6– 10 jam setiap harinya, *habbit* kehidupan sehari-harinya yaitu bergadang

dari mulai malam hari hingga subuh. Dan kadang ia tidak tidur bilamana mempunyai jadwal kuliah dipagi hari, katanya itu adalah totalitas untuk *game online* agar skill dan *ranked game*-nya tetap terjaga dan stabil. Rizal juga sering mengeluarkan uang atau pembiayaan untuk sekedar membeli *skin gaming* untuk karakter di *game online*-nya, harganya pun terbilang cukup mahal. Dari mulai harga *skin* yang ratusan ribu hingga harga *skin* yang puluhan juta rupiah, ada dalam *inventory gaming*-nya. Hal tersebut menurut Rizal, merupakan salah satu kepuasan dirinya dalam bermain *game online* yang merupakan hobinya dari kecil.

Informan 5

Nama Lengkap : Fitri

Tempat, tanggal lahir : Garut, 15 April 2000

Pekerjaan : Mahasiswa

Fitri merupakan salah seorang *gamers* dari kalangan perempuan, terbilang cukup langka sekali untuk seorang perempuan yang berprofesi atau memiliki hobi pada *game online*. Tidak kalah dari kalangan laki-laki, Fitri pun merupakan salah seorang sultan *game* yang sering mengeluarkan *budget* yang cukup besar untuk keperluan *game online*-nya. Sama halnya dengan sultan *gaming* lainnya, ia pun mengeluarkan uang demi membeli *gadget* premium, rakit PC dengan spesifikasi gahar, dan aksesoris *gaming* lainnya yang merupakan penunjang untuk bermain *game online*.

Fitri merupakan seorang mahasiswa dari salah satu perguruan tinggi di Kabupaten Garut, sama halnya dengan sultan *gaming* lainnya ia pun memiliki *habbit* bermain *game online* 6-10 jam dalam setiap harinya. Dimulai pada pukul

20.00 WIB hingga pukul 05.00 WIB ia *stay on* didepan PC atau *gadget*-nya untuk bermain *game online*. Selain itu kadang Fitri juga menggunakan jasa joki *gaming* untuk mengejar *ranked* pada *game online*-nya, tuturnya dengan menggunakan jasa joki *gaming*, ia bisa dengan mudah mengejar *ranked gaming*-nya dan juga ia bisa kuliah pagi tanpa terganggu oleh *game online*-nya.

4.2. Hasil Penelitian

4.2.1. Sikap Sultan Game Online di Komunitas ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile.

Seorang *Sultan Game Online* yang aktif di *Komunitas ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile*, tentunya akan memiliki sikap yang berbeda dalam kehidupan sehari-harinya dengan orang pada umumnya. Adapun hal-hal yang mendasari atau penyebab pembentukan *Sikap Sultan Game Online* player *Dragon Nest Mobile* di *Komunitas Komunitas ARTJUSTONE* seperti informan yang pertama dalam penelitian ini yaitu Ryval Saputra mengatakan bahwa :

“Dalam pembentukan sikap, saya rasa tentu komunitas atau aktifitas yang di jalani di dalam bermain *game online* seperti dalam segi pembelian PC, Gadget Premium dengan harga puluhan juta sangat memberikan dampak dalam pembentukan sikap, seperti halnya saya yang sudah membeli berbagai perangkat untuk bermain *game online*, tentunya memberikan dampak sikap pada diri saya. Dari mulai rasa percaya diri saat bermain *game online*, hingga mengucilkan orang lain yang bermain *game online* dengan menggunakan perangkat kentang hahah. Ya intinya akan ada dampak lah ya bagi sipengguna perangkat mahal, terlebih dari penggunaan jasa joki, ya ga ngaruh sih kalo menurut saya itu mah. Yang bener bener ngaruh mah sultan *gaming*-nya yang bener-bener ngeluari banyak uang demi sebuah permainan. Kalo pandangan keluarga saya terhadap saya, ya normal-normal aja, ga ada pandangan buruk atau apa pun, cuman kadang mereka suka ngingetin waktu aja dan jaga kesehatan”¹

¹ Hasil wawancara dengan Ryval Saputra (Kamis 08 Agustus 2019 : Pukul 19.30 WIB) di aplikasi *discord gaming*.

Ryval disini mengatakan bahwa terbentuknya sikap dalam aktifitas salah seorang sultan *gaming*, yaitu terbentuk dari suatu aktifitas *gaming*-nya dari mulai pembelian alat atau perangkat *gamers* yang cukup mahal. Hal tersebut memberikan dampak pembentukan sikap pada diri sultan *gaming* pada saat bermain *game online*. Adapun dalam penggunaan jasa joki *gaming*, menurut informan pertama ini tidak begitu berpengaruh dalam pembentukan sikap. Sedangkan menurut informan kedua yaitu Ryan Haqqe dalam pembentukan sikap seorang *Sultan Game Online* di *Komunitas ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile* seperti yang diungkapkannya dalam wawancara, yaitu:

“kalo saya si emang udah dari dulu main *game online*, terus ada kecanduan gitu ya dari kebiasaan sejak kecil itu, so saya jadi suka *game online* dan mempunyai sikap kaya gini, ya rada-rada dalam bermain *game online* teh ya hehe, terus selain itu akibat dari pembelian skin ya, otomatis kita bisa ledekin orang di *game online* yang skin nya miskin haha tapi itu semua hanya ada di *game online* aja, ga dibawa kedalam kehidupan sehari-hari. Toh dalam kehidupan sehari-hari saya juga jarang berinteraksi dengan orang sekitar, beda dengan di dunia *game online*, kasarnya saya banyak ngebacotlah ya kalo di *game online* haha. Kalo untuk *game* nya sendiri ga ngasih dampak yang signifikan ya, maksudnya ga ngaruh gitu ke sikap saya, yang ngaruh tuh dari dunia *online* nya saja yang mana kita jadi jarang interaksi sama dunia nyata, terus kalo pandangan keluarga sendiri ga ada masalah sih, sepanjang ga mengganggu aktifitas sehari-hari, toh kadang saya pake jasa joki *gaming* juga kalo saya lagi banyak kerjaan, jadi ga ganggu ke aktifitas sehari-hari.”²

Tak jauh beda dengan apa yang dipaparkan oleh Ryval, Ryan juga mengatakan bahwa terbentuknya sikap yaitu karena di pengaruhi oleh beberapa faktor, yang diantaranya terbentuk karena gaya hidup sultan dalam pembelian dan penggunaan perangkat yang mahal. Hal tersebut memberikan dampak pada pembentukan sikap mereka sebagai seorang sultan pada *game online*. Namun berbeda dengan Ryval, Ryan disini mengatakan bahwa dampak dari pembentukan sikapnya yaitu ddipengaruhi juga dari aktifitasnya yang sering *online* di dunia

² Hasil wawancara dengan Ryan Haqqe (Sabtu 10 Agustus 2019 : pukul 20.00 WIB) di aplikasi *discord gaming*.

digitalisasi, sehingga mengakibatkan kurangnya interaksi dengan lingkungan disekitarnya.

Sama halnya dengan informan yang ketiga yaitu Tanhana, ia mengatakan bahwa pembentukan sikap pada dirinya diakibatkan juga oleh pembelian *skin* yang harganya cukup mahal. Seperti yang diungkapkan dalam wawancara dengan dirinya, ia mengungkapkan sebagai berikut :

“Saya merupakan penggila *game online*, walau baru mulai sejak dua tiga tahun kebelakang haha, awalnya ya cuman iseng doang tapi lama lama jadi kecanduan juga sama yang namanya *game online*, soalnya di *game online* kita bisa berinteraksi dengan banyak orang tanpa terbatas apapun. Tanpa terbatas status, jangkauan wilayah bahkan komunikasi internasional pun bisa. Itu bisa nambah kenalan juga kan, bisa banyak teman. Terus kalo untuk pembentukan sikap ya , kalo saya pribadi tidak terpengaruh dengan adanya komunitas, komunitas cuman sebagai wadah saja. Namun untuk *game online*, itu sendiri, memang cukup memberikan dampak bagi saya sendiri, seperti pembelian *skin* dll itu *mood* kita jadi ke Up untuk main *game online*, secara keseluruhan *game online*, memang memberikan dampak bagi saya sih, seperti agak berkurang dalam berinteraksi dengan banyak orang di dunia nyata. Cuman *rescore* bagi saya, karena saya merupakan seorang dosen, ya mau tidak mau harus banyak dan memang banyak berinteraksi sama orang, jadi setidaknya terminimalisir lah ya dengan profesi tersebut. Untuk pandangan keluarga sendiri, ga ada masalah sih toh ga ganggu pekerjaan juga”³

Seperti yang telah diungkapkan Tanhana, dalam pembentukan sikap seorang sultan *game online*, tentunya terbentuk karena adanya pengaruh di aktifitas bermain *game online*, pengaruh dari pengeluaran uang untuk kebutuhan pembelian *skin* atau pembelian *device* yang merupakan alat untuk bermain *game online*. Akan tetapi dalam pandangan keluarganya, Tanhana tidak memiliki pandangan buruk, karena aktifitas dalam bermain *game online*-nya, tidak mengganggu aktifitas pekerjaannya di dunia nyata. Berbeda dengan informan ke empat yaitu Rizal Mar’ie, ia mengungkapkan bahwa :

“Dalam pembentukan sikap, menurut saya ya gimana orangnya juga, contohnya saya ga terlalu terpengaruh sama permainan *game online* atau sikon *komunitas JUSTONE*, saya tetap jadi diri saya, tapi sedikit si ada pengaruhnya yang masuk ke saya, yaitu saya jadi

³ Hasil wawancara dengan Tanhana Drama (Jum’at 09 Agustus 2019 : Pukul 19.30) di aplikasi *discord gaming*.

suka pake *item branded* karena saya beranggapan karakter saya aja ddi *game* memakai pakaian yang ekstra mahal, toh kenapa saya engga gitu kan haha. terus setiap hari, gatau kenapa saya ga suka banget dengan interaksi langsung ddengan banyak orang, saya lebih suka ddiam ketimbang banyak bicara. Berebda dengan ketika saya bermain *game online*, saya banyak bicaralah. Mungkin itu pengaruh dari interakssinya saja sih ya untuk sikap saya, tapi untuk *game online*-nya itu sendiri ga ngaruh sih kalo ke sikap saya, apalagi komunitassnya, ga ngaruh juga. Terus kalo pandangan keluarga, ga ada masalah toh ketika saya gadang untuk main *game online*, mereka nyangkanya saya lagi nugas kuliah haha”⁴

Seperti yang diungkapkan oleh Rizal dalam wawancaranya, secara keseluruhan baik komunitas ataupun *game online* itu sendiri, tidak memberikan dampak yang signifikan dalam pembentukan sikapnya. Adapun yang berpengaruh pada pembentukan sikap terhadap seorang Rizal yaitu, dari sisi interaksinya saja. Karena ia lebih suka berinteraksi didunia maya (*Online*) ketimbang interaksi langsung didunia nyata. Sama halnya dengan informan lainnya, Rizal pun tidak memiliki masalah dengan keluarganya tentang aktifitasnya di *game online*, namun perbedaanya disini yaitu karena keluarganya menganggap Rizal sedang mengerjakan tugas kuliah pada saat bergadang untuk bermain *game online*, hal tersebut yang menjadi dasar tidak ada masalah mengenai pandangan keluarganya itu sendiri.

Adapun wawancara selanjutnya dengan informan ke lima yaitu Fitri, mengenai pembentukan sikap *sultan game online*, ia menjelaskan bahwa dalam pembentukan sikap terjadi karena beberapa faktor, yaitu:

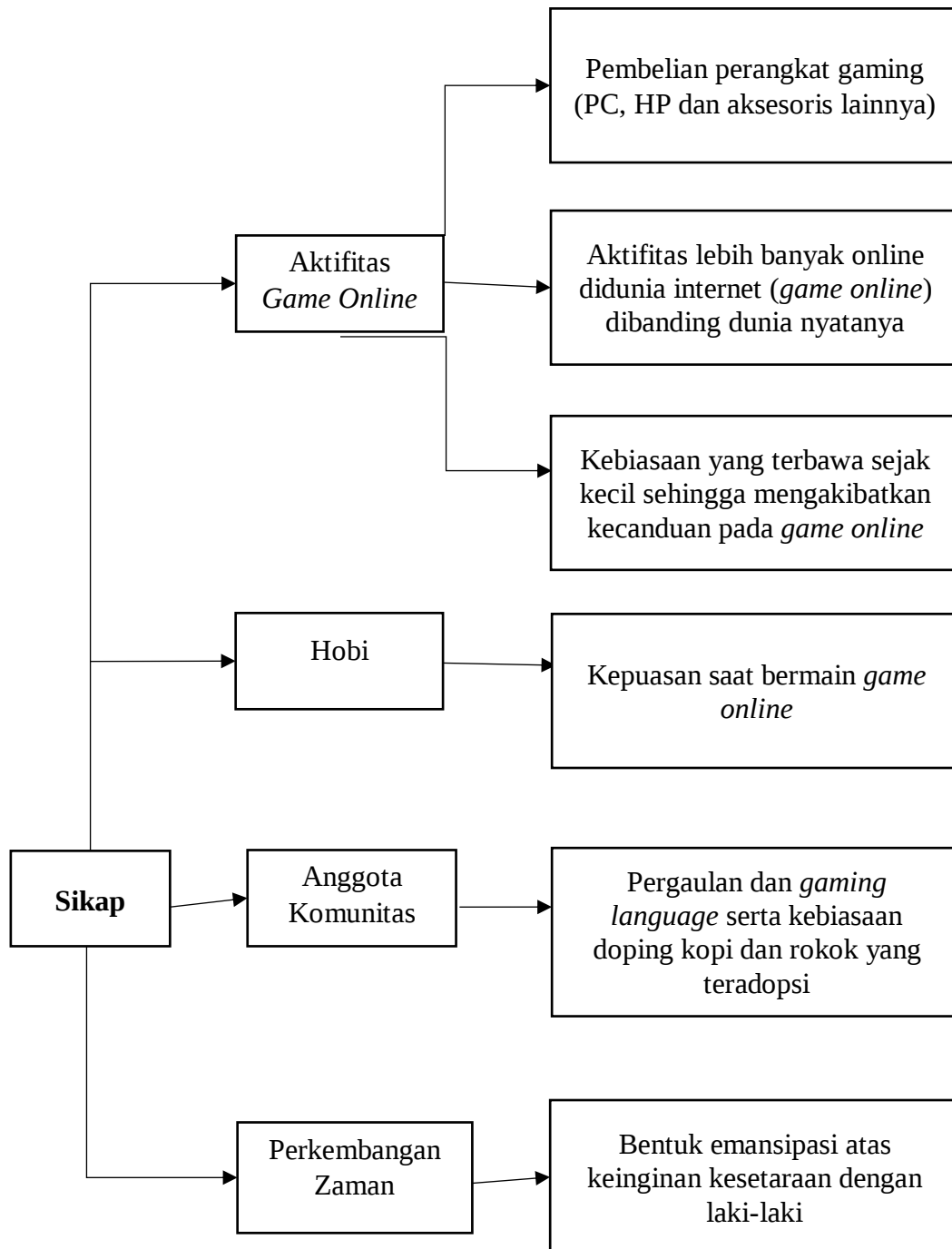
“Menurut saya ada beberapa faktorlah yang jadi sebab terpengaruhnya anggota cewe di komunitas *game online JUSTONE*, pertama karena pengaruh zaman, ini zaman maju, zaman berkembang ya cewe juga ga harus jadi cewe yang mampu imbangin cowo gitu ya, ya kalo suka dengan dunia cowo seperti *game online* ya jalani aja, itu hak pribadi kita. Makannya cewe-cewe di komunitas *JUSTONE* mempunyai sikap kaya cowo anggota komunitas *JUSTONE* dengan anggapan *dont worry be happy* sepanjang itu menyenangkan buat kita pribadi, kedua karena pengaruh *game online* juga si, di *game online* tuh banyak hal hal gila, pergaulannya bebas gitulah ya, so lama kelamaan saya juga ikut terpengaruh karena terbiasa dengan hal itu, terus karena terbiasa jadi sikap sehari-hari juga, seperti cara

⁴ Hasil wawancara dengan Rizal Mar’ie (Jum’at 09 Agustus 2019 : Pukul 24.00) di kediaman Rizal Mar’ie.

berbahasa kita yang ga kaya cewe pada umumnya, cara kita ngomong yang kita kadang kasar, terus yang paling parah si kita juga mulai coba-coba sama rokok dan kopi, ya itu semua akibat gaul di *game online* si hehe soalnya kalo gadag ga ngopi ngantuk mas haha terus kalo pandangan keluarga sih ya gitu aja, paling ngingetin jam tidur, jangan banyak ngerokok juga katanya terus jangan boros uang, soalnya kitakan sering mengeluarkan banyak uang buat beli *skin* atau *nge-upgrade* perangkat gaming kita, demi kepuasan hobi mas kita tancap ajalah hhahah”⁵

Dari hasil wawancara dengan Fitri, hal yang menyebabkan untuk terbentuknya sikap seorang *sultan game online* yaitu salah satunya karena perkembangan zaman, yang mana menurut dia dalam perkembangan zaman pada saat ini seorang perempuan-pun berhak untuk melakukan aktifitas yang dilakukan oleh laki-laki. Menurut dia, hal tersebut merupakan salah satu hak pribadi yang memicunya untuk memilih menjalankan aktifitas sebagai *sultan game online* dengan memiliki sikap-sikap yang berbeda dengan perempuan pada umumnya, kemudian sama halnya dengan informan sebelumnya, yang mana dalam pembentukan sikap seorang *sultan game online* yaitu karena adanya pengaruh di *game online*, pengaruh tersebut diperoleh oleh Fitri ketika melakukan aktifitas bermain *game online*. Dan terakhir ia mengatakan bahwa dalam pembentukan sikap *sultan game online*, dia beranggapan dalam pembentukan sikap karena di pengaruhi oleh aktifitas pembelian *skin* dan *peng-upgradean* perangkat untuk bermain *game online*-nya.

⁵ Hasil wawancara dengan Fitri (Minggu 11 Agustus 2019 : Pukul 17.00) di aplikasi *discord gaming*.



Gambar 4.1
Model Pembentukan Sikap Sultan *Game Online* Di Komunitas
***ARTJUSTONE DRAGON NEST MOBILE*.**

Sumber : Model Kategorisasi wawancara (diadopsi dari informan tahun 2019)

4.2.2. Karakter Diri *Sultan Game Online* di *Komunitas ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile*.

Setiap individu tentunya memiliki karakter yang berbeda, analoginya suatu tanaman yang di tanam di tanah yang keras dengan tanaman yang di tanam di tanah yang lembek tentu akan berbeda pada hasil buahnya. Sama halnya dengan manusia, antara manusia yang tinggal di lingkungan yang normal dengan manusia yang tinggal di lingkungan yang *up normal* tentu akan berbeda, yang mana kedua lingkungan tersebut akan menghasilkan suatu karakter yang berbeda pada setiap lingkungannya. Berdasarkan hasil wawancara dengan para informan, maka di peroleh hasil sebagai berikut:

“Pembentukan karakter diri kalo saya sendiri si terbentuk sama yang saya kerjain sehari-hari, saya *gamers* tiap hari ngurusin *game*, begadang, jarang interaksi sama orang sekitar juga, ya otomatis karakter diri saya ya gini, dan juga karna sudah mengeluarkan uang yang ga sedikit di *game* jadi ya saya lebih banyak menghabiskan waktu di *game* dibanding di *real life* tapi saya berusaha *open* jugalah ke semua orang, ya sapa tau kan bisa jadi nambah temen hehe, tapi lebihnya karakter diri yang terbentuk dari aktifitas saya ini atau di komunitas, berawal dari apa yang saya sukai, kemudian lama kelamaan ke pengaruh juga sama situasi yang ada di komunitas dan aktifitas di *game online* itu sendiri maksudnya orang-orangnya gitu, intinya kata orang si saya orangnya ga *open* ke orang baru, tapi saya lebih banyak berinteraksi dengan orang tuh di dunia *online*”⁶

Pendapat Ryval mengenai pembentukan karakter diri yang melekat pada seorang *sultan gaming* yaitu di sebabkan oleh apa yang setiap harinya ia kerjakan, ia menjelaskan bahwa apa yang dikerjakan akan memberikan dampak terhadap karakter dirinya. Akan tetapi dalam pembentukan karakter dirinya, ia mengatakan tidak terlepas dari peran serta *Komunitas ARTJUSTONE* yang ia ikuti, yang mana komunitas tersebut memberikan dampak dalam pembentukan konsep diri melalui

⁶ Hasil wawancara dengan Ryval Saputra (Kamis 08 Agustus 2019 : Pukul 19.30 WIB) di aplikasi *discord gaming*.

aktifitas-aktifitas komunitas yang di adakan dan di ikuti oleh setiap anggotanya terlebih ketika sama-sama *online* dalam bermain *game*.

Lain halnya dengan Ryan, Ryan memiliki faktor yang berbeda dalam pembentukan karakter dirinya, yaitu:

“Dalam pembentukan karakter diri saya, saya sudah terbentuk sejak kecil, ya walaupun pas menginjak usia dewasa ada karakter diri yang berubah oleh situasi kondisi yang berbeda, tapi tetap aja karakter diri saya masih sama seperti apa yang saya idamkan sejak kecil yaitu menjadi pengusaha yang bergerak dalam bidang kesukaan, maksudnya hobi hehe. Terus kalo komunitas si hanya sepersekitan persen memberikan dampak dalam pembentukan karakter, yang gedanya mah si dalam aktifitasnya, contohnya mabar ya, *gathering* member komunitas, terus aktifitas dalam main *game online* juga yang ngasih dampak yang serius juga, kita jadi asa pang so na lah gitu da perangkat sama skin kita kan pada mahal haha terlepas dari hal itu kalo saya si tetep jadi saya dengan karakter diri yang kalo kata orang lain mah saya ramah sama humoris haha”⁷

Sama halnya dengan pembentukan sikap, bagi Ryan dirinya memiliki karakter diri yang terbentuk karena sudah terdidik sejak kecil karena memiliki cita-cita yang ingin jadi pengusaha yang bergerak dibidang yang ia suka, yaitu bidang *game onlin*. Akan tetapi dirinya berpendapat bahwa dalam pembentukan sikap maupun karakter diri, aktifitas komunitas yaitu seperti mabar dan *gethring* tetap memberikan dampak yang serius dalam pembentukan karakter diri setiap *sultan gaming* yang tergabung ke dalam *Komunitas ARTJUSTONE*. Terlebih ia jelaskan, bahwa pembelian dan penggunaan *skin* dan perangkat yang mahal juga memberikan dampak dalam pembentukan karakter diri sultan *gaming*.

Dari pendapat yang dikemukakan oleh Ryan, berbeda halnya dengan yang diungkapkan oleh Tanhana yang mana dirinya mengatakan bahwa dalam pembentukan karakter dirinya, yaitu:

“Kalo saya si karena faktor lingkungan euy, anak didik pada main *game online* jadi saya ketularan untuk ikut memainkan *game online*. Tapi tetep aja peran serta komunitas masih ngasih dampak dalam pembentukan karakter, contonya dalam segi penampilan, sikap, sifat

⁷ Hasil wawancara dengan Ryan Haqqe (Sabtu 10 Agustus 2019 : pukul 20.00 WIB) di aplikasi *discord gaming*.

dan yang lainnya masih tetep ada pengaruh dari komunitas juga, kebanyakan si *sultan gaming* punya karakter sombong sama songong haha karena hal yang dilakukannya berbau aktifitas duit, kaya pembelian skin, aksesoris *game* yang *eye catching* kan itu mahal, apalagi devicennya kan mahal bet dah ahahaha Kalo disebut memberikan dampak sih ga terlalu menurut saya, saya masih bisa membatasi dan membedakan mana yang di real dan mana juga yang di dunia maya”⁸

Dari ungkapan yang telah Tanhana jelaskan peneliti menyimpulkan bahwa dalam pembentukan karakter diri sultan *gaming*, pertama karena di tunjang oleh aktifitas alam *game online* itu sendiri, yang kemudian di pengaruhi juga oleh hal-hal yang ada di komunitas, yang mana hal tersebut diadopsi oleh para *sultan gaming* tersebut yang kemudian melekat pada dirinya masing-masing. Adapun menurut Rizal, dalam pembentukan karakter diri pada sultan *gaming* adalah:

“karakter diri ya kalo menurut saya terbentuk oleh lingkungan yang setiap harinya kita geluti, tapi untuk saya, saya tidak terpengaruh kalo banyak sama aktifitas komunitas yang ada di komunitas *ARTJUSTONE*, saya cuman terpengaruh dalam tampilan aja si, saya jadi seneng pake baju gaming gitu, biar kelihatanlah kita anak game haha, selain itu aktifitas seperti ya saya seneng gadang, maen malem di mabaran dan lain-lain, pokonya memberikan dampak dalam pembentukan karakter diri”.⁹

Dari pemaparan yang telah Rizal jelaskan, peneliti menyimpulkan bahwa pembentukan karakter diri ini tetap di sebabkan oleh aktifitas mereka yang berada di dunia per-gamers-an. Sekecil apapun pasti ada dampak tersendiri bagi setiap *gamers* baik dalam sikap maupun karakter diri dalam kehidupan mereka, yang mana hal tersebut di sebabkan oleh pengaruh pergaulan mereka, aktifitas mereka, hobi mereka serta apa yang menjadi kebiasaan mereka dalam kehidupan sehari-harinya. Akan tetapi karakter diri mereka pun tidak terlepas dari pengaruh keyakinan mereka terhadap suatu hal, misalnya agama. Adapun pemaparan dari informan selanjutnya yaitu Fitri mengenai pembentukan karakter diri, yaitu:

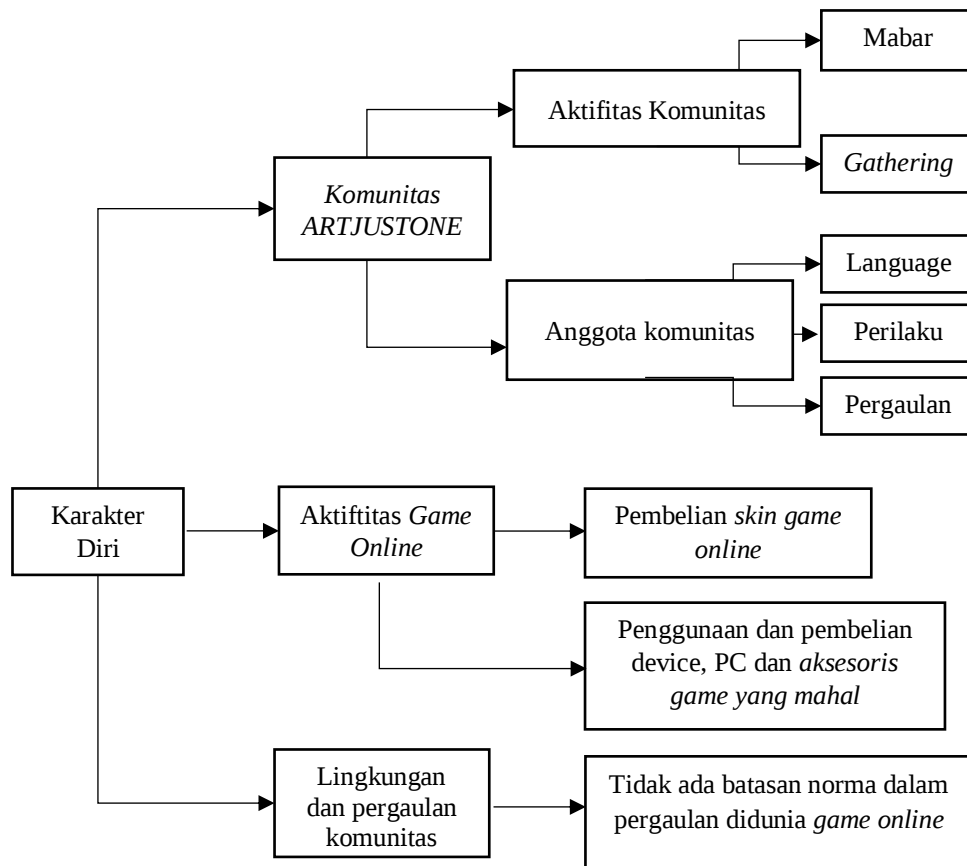
⁸ Hasil wawancara dengan Tanhana Drama (Jum’at 09 Agustus 2019 : Pukul 19.30) di aplikasi *discord gaming*.

⁹ Hasil wawancara dengan Rizal Mar’ie (Jum’at 09 Agustus 2019 : Pukul 24.00) di kediaman Rizal Mar’ie.

“jujur aja, sebelum saya masuk ke *Komunitas ARTJUSTONE* ini saya masih normal kaya cewe lainnya, cuman seudah saya gabung saya rasa saya banyak perubahan lah baik dalam penampilan maupun watak saya, ya walupun watak bawaan lahir tapi saya rasa ada peran juga dari komunitas baik dari aktifitas maupun pergaulannya yang sedikit demi sedikit saya tiru, sekarang saya ga dandan, saya ga peduli dengan *make-up*, yang penting *device* sama PC saya bagus ajalah hehe terus buat karakter dirinya si saya kepengaruh sama anak cowonya, saya gaul dengan cowo ya saya jadi gini, maksudnya udah ga risih lagi kalo kumpul dengan cowo sesama anak *gaming*, tapi sisi negatifnya saya jadi ketularan kaya cowo juga, tapi sisi baiknya saya ga takut sama cowo lagi, mau gimana bentukannya juga saya ga takut haha menurut saya itu terbentuk karena komunitas dan aktifitasnya, apalagi *marab* dan *gathering*, itu bikin kita garang lah haha ketularan *gamers* lainnya”.¹⁰

Bagi Fitri dalam pembentukan karakter dirinya, ia menyadari bahwa peran serta komunitas sangat memberikan dampak dalam pembentukan karakter dirinya. Aktifitas-aktifitas komunitas seperti *marab* dan *gathering* sangat berpengaruh dalam pembentukan karakter diri, karena didalam aktifitas tersebut keduanya memberikan pengalaman yang mana pengalaman tersebut menjadi akumulasi terhadap pandangan mereka dalam kehidupannya yang kemudian mengakar menjadi karakter diri mereka. Selain itu pengaruh lingkungan yang di tularkan oleh anggota laki-laki, menjadi sub juga dalam pembentukan karakter diri *sultan gaming*, karena laki-laki dalam suatu komunitas game merupakan sesuatu yang dominan keberadaannya, maka tidak heran kalau anggota perempuan yang merupakan minoritas akan terpengaruh oleh setiap sikap maupun tindakan yang anggota laki-laki lakukan.

¹⁰ Hasil wawancara dengan Fitri (Minggu 11 Agustus 2019 : Pukul 17.00) di aplikasi *discord gaming*.



Gambar 4.2
Model Pembentukan Karakter Diri Sultan *Game Online* Di Komunitas *ARTJUSTONE DRAGON NEST MOBILE*.

Sumber : Model Kategorisasi wawancara (diadopsi dari informan tahun 2019)

4.2.3. Kebutuhan *Sultan Game Online* di *Komunitas ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile*.

Dalam diri manusia tentunya terdapat beberapa kebutuhan yang berbeda-beda, yang mana kebutuhan merupakan faktor pelengkap dalam kehidupan baik itu yang berorientasi pada keinginan maupun kepuasan. Seperti halnya pada sultan *gaming* di *Komunitas ATJUSTONE*, yang mana mereka memiliki beberapa kebutuhan dalam menyalurkan hobinya tersebut. Seperti pada pemaparan yang di jelaskan oleh informan pertama, adalah sebagai berikut:

“Dalam kebutuhan atau pemenuhannya saya si sudah banyak terpenuhi, karena saya penuh totalitas dalam memenuhi keinginan dan kebutuhan saya ahaha apalagi buat *game* haha rajin nabung pokonya buat terus *upgrade* perangkat biar main nyaman main *game*-nya. Tidak ada kebutuhan lain sih, selama saya ada uang cukup buat makan sama rokok itu udah cukup buat nemenin pas maen *game online*.”¹¹

Dalam segi pemenuhan kebutuhan sebagai seorang sultan *gaming*, disini Ryval memaparkan berbagai kebutuhannya untuk menunjang berbagai keinginannya dan kebutuhannya. Adapun kebutuhan-kebutuhan tersebut lebih kepada dana, yang mana dan tersebut di tujukan oleh Ryval agar lebih nyaman ketika bermain *game online*. Adapun kebutuhan yang diperlukan oleh informan selanjutnya yaitu Ryan yang mana dalam penelitian ini mengatakan bahwa kebutuhan nya adalah sebagai berikut:

“kebutuhan sebagai seorang sultan mah cuman satu, yaitu banyak uang itu ajasih haha soalnya kita butuh perangkat gahar agar ga *lag* saat main *game online*, paling kebutuhan lainnya mah indihome dengan kecepatan internet yang extra cepet kali ya haha waktu main yang lebih lama biar lebih puas, sama apalagi ya, cewe yang sama-sama main *game online* mungkin biar makin semangat main *game* nya haha”¹²

¹¹ Hasil wawancara dengan Ryval Saputra (Kamis 08 Agustus 2019 : Pukul 19.30 WIB) di aplikasi *discord gaming*.

¹² Hasil wawancara dengan Ryan Haqque (Sabtu 10 Agustus 2019 : pukul 20.00 WIB)

Dalam memenuhi kebutuhannya, mereka mengatakan bahwa mereka membutuhkan suatu pendanaan yang cukup besar untuk menunjang kebutuhan mereka dalam bermain *game online*. Adapun dalam kebutuhannya, mereka lebih ke pemenuhan perangkat untuk bermain *game online* seperti PC, HP spek gahar, serta aksesoris *game* lainnya. Adapun kebutuhan lainnya yaitu kebutuhan dalam segi internet dan waktu yang cukup panjang untuk bermain *game online*, yang mana internet merupakan sumber utama untuk mereka bisa bermain *game online*. Adapun kebutuhan mereka terkait waktu, karena mereka mempunyai suatu profesi dan aktifitas lainnya dalam kehidupan nyatanya, yang mana mereka tidak bisa bergadang sepanjang malam untuk bermain *game online* karena harus bangun pagi untuk memulai aktifitas didunia nyatanya. Adapun kebutuhan yang diperlukan oleh informan selanjutnya yaitu Tanhana mengatakan kebutuhan dia sebagai berikut :

“Yah untuk kebutuhan sultan di game mah cukup banyak banyak *top up* aja di *game* dan perangkat yang bagus haha. Kalo dibilang kebutuhan selain jadi *sultan* mah saya juga butuh buat uang sehari-hari dan buat makan anak istri, terkadang ada sedikit khilaf buat ngabisin uang di *game online* haha tapi masih bisa terkontrol lah”.¹³

Tanhana mengatakan dalam memenuhi kebutuhannya, dia memaparkan bahwa kebutuhan nya untuk menunjang dalam aktivitas *game online* yaitu *top up* atau mengeluarkan uang untuk membeli barang *virtual* di dalam *game online* dan membutuhkan perangkat yang bagus sama hal nya dengan informan informan yang sebelumnya. Informan selanjutnya yaitu Rizal Mar’ie mengatakan kebutuhan dia sebagai berikut :

¹³ Hasil wawancara dengan Tanhana Drama (Jum’at 09 Agustus 2019 : Pukul 19.30) di aplikasi *discord gaming*

“Yaa kalo untuk kebutuhan sekarang mah saya ingin memperbagus *stats character* saya di *game online Dragon Nest Mobile* ini biar keliatan bagus dan bisa bersaing dengan yang lain itu aja sih, untuk kebutuhan yang lain mah saya belum ada sih, liat *character* sendiri bagus di game aja udah bikin saya seneng kok haha”¹⁴

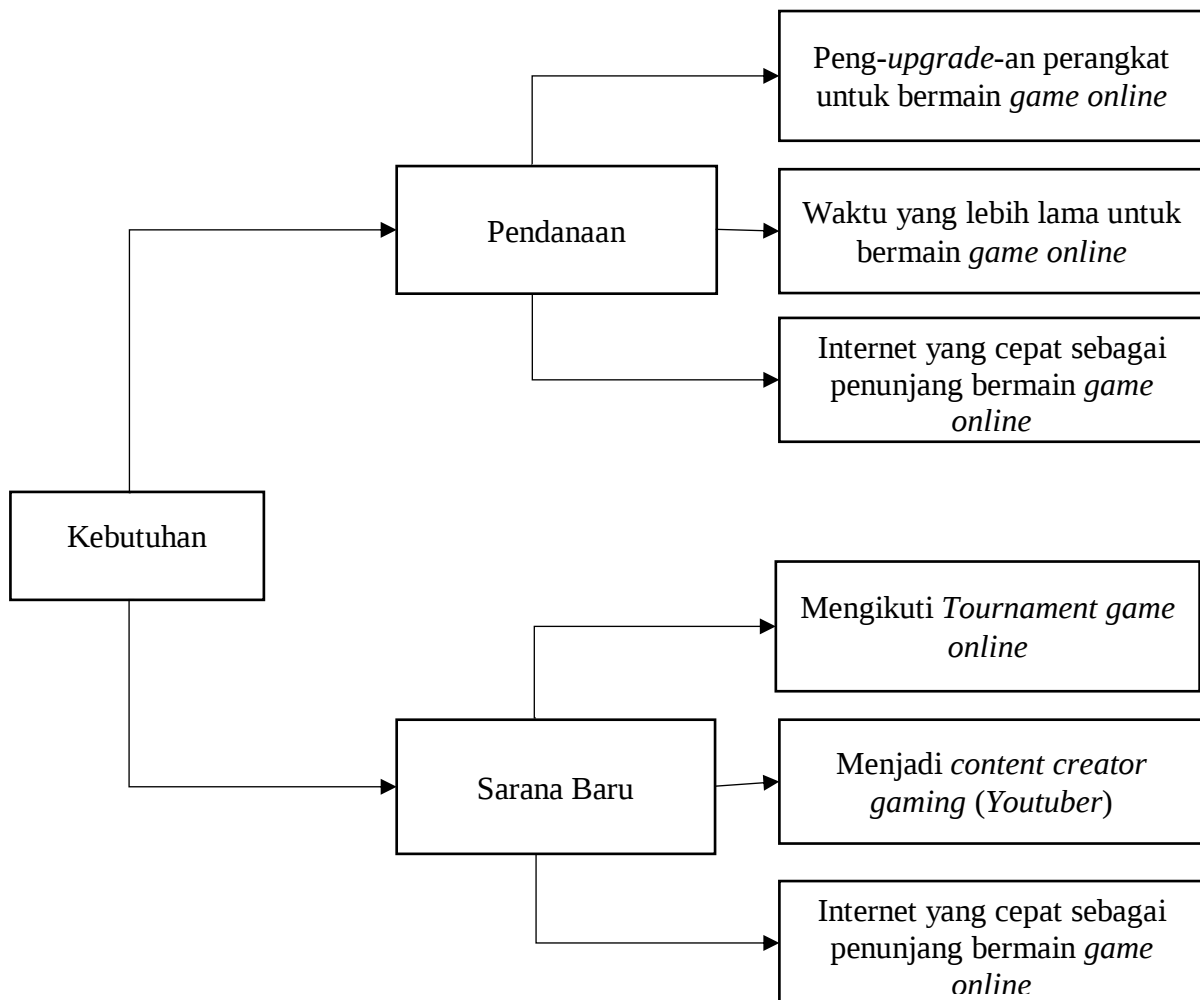
Rizal mengungkapkan bahwa kebutuhan nya untuk menunjang dirinya di dalam *game online* saat ini ingin memperbagus dan memperkuat *character* di dalam *game*-nya sehingga dia bisa bersaing dengan pemain lainnya dan untuk kebutuhan selain di dalam *game online* dia mengatakan bahwa belum punya rencana, karena Rizal sudah cukup puas melihat *character* di *game online* nya sudah bagus dan kuat. Berbeda dengan informan ke lima, yaitu Fitri yang mana ia mengatakan sebagai berikut:

“Saya butuh sarana aktifitas lain, maksudnya saya pengen ikutan *tournament* buat kedepannya, sayang soalnya perangkat PC dan perangkat *game* lainnya udah cakep kalo ga pernah ikut *tournament* mah hehe. Kalo masalah dana ya saya butuh bangetlah buat *ngeupgrade* jugakan, ganti *device* atau PC biar makin kece dikit haha. Terus saya juga butuh orang-orang yang berpikir, maksudnya saya mau bikin *plan* biar aktifitas anak *game* teh ga hanya sekedar main *game* aja, bikin konten gitu untuk kedepannya biar ada hasil uang dari main *game* nya haha niat jadi *youtuber* sih ini”¹⁵

Dalam segi kebutuhan selain kebutuhan untuk bermain *game online*, disini Fitri mengatakan bahwa dirinya membutuhkan sarana lain untuk aktifitasnya sebagai sultan *gaming*. Adapun kebutuhan tersebut yaitu di tujukan untuk menyalurkan hobinya serta untuk mengasah kemampuannya, yaitu ia ingin mengikuti sebuah *tournament game online* serta ingin meningkatkan aktifitasnya didalam dunia *game online* dengan berpikir maju agar dapat menghasilkan uang dalam bermain *game online*.

¹⁴ Hasil wawancara dengan Rizal Mar'ie (Jum'at 09 Agustus 2019 : Pukul 24.00) di kediaman Rizal Mar'ie.

¹⁵ Hasil wawancara dengan Fitri (Minggu 11 Agustus 2019 : Pukul 17.00) di aplikasi *discord gaming*.



Gambar 4.3
Model Kebutuhan Sultan *Game Online* Di Komunitas ARTJUSTONE
***DRAGON NEST MOBILE*.**

Sumber : Model Kategorisasi wawancara (diadopsi dari informan tahun 2019).

4.2.4. Tujuan hidup *Sultan Game Online* di *Komunitas ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile*.

Pada dasarnya semua manusia memiliki tujuan dalam setiap kehidupannya, ia memiliki impian sesuai apa yang di cita-citakannya dari kecil hingga dewasa. Seperti halnya para sultan *Game Online Dragon Nest* di *Komunitas ARTJUSTONE* tentunya mereka memiliki tujuan hidup yang merupakan salah satu tujuan yang harus diraih, dijalankan atau di realisasikan dalam kehidupannya. Seperti yang dipaparkan oleh informan pertama yaitu Ryval, ia mengatakan bahwa:

“Tentunya komunitas bukan tujuan akhir saya sebagai manusia haha untuk saat ini sih saya mempunyai hobi bahwa berada dalam dunia *game online* merupakan salah satu hobi saya saja, makannya sekarang saya enjoy dan begitu menikmati setiap proses yang dijalani oleh saya baik itu di komunitas maupun aktifitas saya di pekerjaan, tapi untuk kedepannya saya juga gatau kan, pokonya ingin yang lebih baik lagi aja buat hidup saya, secara keseluruhan komunitas dan *game online* memberikan sedikit dampak buat hidup saya, itu aja kalo dari saya”¹⁶

Pendapat Ryval disini, menunjukan untuk sementara ini komunitas beserta aktifitasnya terkait dunia per-*gamers*-an merupakan salah satu hobi saja dalam hidupnya. Adapun untuk kedepannya Ryval hanya berharap mendapatkan yang terbaik saja, serta tanggapan dirinya terhadap pengaruh secara keseluruhan yang disebabkan oleh *Komunitas ARTJUSTONE*, dirinya beranggapan bahwa memang komunitas tersebut memberikan dampak dalam pembentukan konsep dirinya walaupun hanya sedikit.

Sama halnya dengan informan yang kedua yaitu Ryan, yang mana dirinya memaparkan sebagai berikut:

¹⁶ Hasil wawancara dengan Ryval Saputra (Kamis 08 Agustus 2019 : Pukul 19.30 WIB) di aplikasi *discord gaming*.

“Saya aktif di *Komunitas ARTJUSTONE* hanya sebatas buat penyaluran hobi saya aja tentang *game*, terlepas dari itu ya punya tujuan akhirilah dalam hidup, yang pastinya ingin hidup kaya orang normal pada umumnya, *but* untuk aktif disini tuh biar punya cerita aja di masa muda tuh kek gimana, dan punya cerita buat ke anak hehe kalo bicara sampai kapan saya gatau juga, ya kalo udah nikah kaya gini mah kalo isteri larang ya paling berenti haha tapi kalo engga ya lanjutin dulu aja, tapi untuk keseluruhan dalam pembentukan konsep diri saya, saya rasa ada lah ya walupun sedikit, intinya aktif dimanapun itu tergantung diri kitanya sendiri juga”¹⁷

Disini Ryan mengatakan bahwa *Komunitas ARTJUSTONE* dan *game online* bukan tujuan dari hidupnya, melainkan hanya sekedar untuk menyalurkan hobi nya di bidang *game*. Adapun untuk keikutsertaan dirinya dalam bidang *game* yaitu di *Komunitas ARTJUSTONE*, ia mengatakan entah sampai kapan, akan tetapi dalam pembentukan konsep dirinya ia mengatakan bahwa komunitas memberikan dampak walupun terhitung kecil. Adapun informan selanjutnya yaitu Tanhana, mengatakan dalam wawancara yang dilakukan tentang tujuan hidupnya adalah sebagai berikut:

“Kalo buat saya ya aktif didunia *game online* bukan tujuan hidup, tapi sekarang aktif di *Komunitas ARTJUSTONE* ya kaya punya keluarga baru yang sejalan lah, ada apa-apa bisa saling bantuin satu sama lain, ya sepanjang masih ada saya bakalan aktif terus kayanya mah, toh sekedar hobi juga kan. Kalo tujuan hidup saya mah ya gini gini ajasih, udah cukup dan keraih juga dengan jadi dosen, toh saya bisa mengamalkan ilmu yang saya punya. Sedikit nya ada lah pengaruh buat hidup saya, saya disini jadi punya keluarga baru dari komunitas, saya jadi membagi waktu agar bisa bermain *game online*.”¹⁸

Berbeda dengan informan sebelumnya, disini Tanhana mengatakan bahwa komunitas yang sekarang digelutinya, merupakan suatu keluarga baru dalam hidupnya. Akan tetapi dalam tujuan hidupnya secara keseluruhan, ia mengatakan bahwa sudah cukup dengan menjadi seorang dosen saja, dan *game online* itu hanya

¹⁷ Hasil wawancara dengan Ryan Haqqe (Sabtu 10 Agustus 2019 : pukul 20.00 WIB) di aplikasi *discord gaming*.

¹⁸ Hasil wawancara dengan Tanhana Drama (Jum'at 09 Agustus 2019 : Pukul 19.30) di aplikasi *discord gaming*.

untuk sekedar penyaluran hobi saja. Kemudian wawancara selanjutnya, yaitu dengan informan keempat Rizal ia memaparkan sebagai berikut:

“Kalo *Komunitas ARTJUSTONE* itu ga lebih dari sekedar penyaluran hobi sih, ga mungkin jadi tujuan hidup, cuman dengan bergabungnya saya ke komunitas, saya bisa punya banyak temen pertama, kedua saya bisa nyalurin hobi dengan orang-orang yang sama menyukai *game Dragon Nest*, ketiga buat ngisi waktu kosong biar punya aktifitas lah di *weekend*, terlepas dari hal itu ya saya ingin jadi manusia normal pada umunya haha ya seperti berkeluarga dan lain sebagainya hehe dan untuk berapa lama waktu bergabung kalo saya sih gimana bosennya aja, gimana waktunya aja, toh kedepannya saya gatau punya waktu gatau engga juga kan buat aktifitas yang kaya sekarang ini, dan kalo secara keseluruhan menurut saya tentu ada pengaruh yang disebabkan oleh pergaulan di komunitas yang ngefek ke diri kita”¹⁹

Dalam pemaparannya, penulis beranggapan bahwa Rizal menyikapi keikutsertaan-nya dalam aktifitas di sebuah komunitas yaitu *Komunitas ARTJUSTONE* yaitu hanya sebagai suatu wadah penyalur untuk menyalurkan hobinya tersebut, dengan tujuan lain yaitu untuk mencari teman yang mempunyai hobi yang sama dengan dirinya. Adapun untuk tujuan akhirnya, penulis beranggapan bahwasannya seorang Sultan *Gaming* pun ingin memiliki kehhidupan yang baik yang mana sudah menjadi impian, harapan dan tujuan manusia pada umumnya, yaitu berkeluarga dan memiliki keturunan. Adapun wawancara dengan infroman selanjutnya yaitu Fitri, ia memaparkan sebagai berikut dalam tujuan hidupnya:

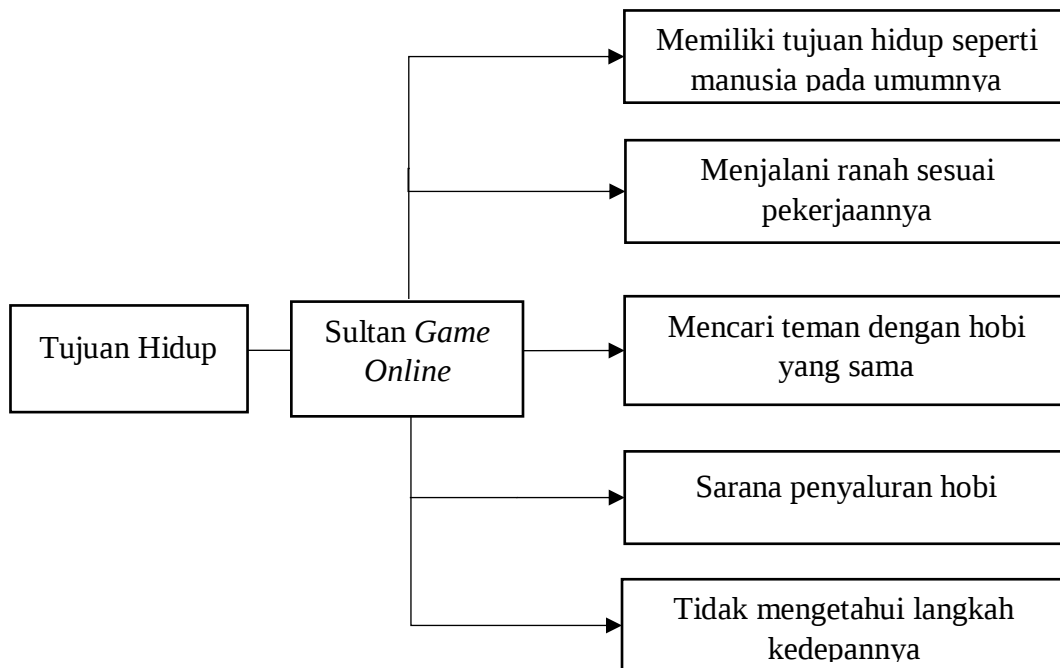
“Tujuan hidup aku tuh ga di Komunitas, atau *stuck* di *Komunitas ARTJUSTONE*. Tapi aku ingin jadi seorang wanita karir, karena profesi aku sekarang sebagai mahasiswa ya, ya kedepannya aku juga pengen punya pekerjaan yang sudah diimpikan, maksudnya dengan ranah tempat kerja yang gede, biar gajinya gede hehe kalo buat komunitas mah aku nangepinnya sebagai tempat main aja, tempat kumpul biar punya temen yang banyak, temen yang punya hobi yang sama, sama temen yang ga biasanya, biar nambah pengalaman juga dalam hidup. Terus buat kedepannya ya pengen gabung terus aja sepanjang bisa, bair bisa kenal seindonesia, soalnya seru juga ada kesukaan tersendiri ngebacot *digame*, tapi buat keseluruhan aku pikir tentu ada pengaruh atuh dari komunitas, soalnya ampir setiap minggu kita ketemu bahas game, nongkrong bareng dengan mabar ya tentulah ada pengaruhnya juga yang jadi kebiasaan kita sehari-hari. Tapi efeknya kalo aku sih jadi ga

¹⁹ Hasil wawancara dengan Rizal Mar'ie (Jum'at 09 Agustus 2019 : Pukul 24.00) di kediaman Rizal Mar'ie.

takut mau sama cowok gimana juga, kalo ada apa-apa bisa ngadu ke barudak, dan nanti barudak bantuin hehe”²⁰

Dalam pemaparan Fitri, penulis berkesimpulan bahwa pada setiap diri seorang Sultan *Gaming* tentunya ada suatu pengaruh yang dirasakan yang mana hal tersebut diadopsi oleh masing-masing *player game online* dan menjadi kebiasaan dalam hidupnya. Adapun dalam tujuan akhir mengenai hidup seorang Fitri sebagai salah satu sultan *game online* tidak semua *player game online* bertujuan bahwa dengan bergabung ke sebuah komunitas itu merupakan tujuan akhirnya dalam hidup, melainkan hanya sekedar menyalurkan hobi yang disukainya dengan mempunyai banyak teman yang sama-sama menyukai hal tersebut. Dengan begitu dirinya akan merasa punya partner dan tidak ragu untuk melakukan hal tersebut dengan anggapan orang lainpun melakukan hal tersebut.

²⁰ Hasil wawancara dengan Fitri (Minggu 11 Agustus 2019 : Pukul 17.00) di aplikasi *discord gaming*.



Gambar 4.4
Model Tujuan Hidup Sultan *Game Online* Di Komunitas ARTJUSTONE
***DRAGON NEST MOBILE*.**

Sumber : Model Kategorisasi wawancara (diadopsi dari informan tahun 2019)

4.3. Pembahasan Penelitian

Pada pembentukan sikap, penulis menyimpulkan bahwa konsep diri mengenai pembentukan sikap pada *Sultan Game Online* di Komunitas *ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile* terbentuk oleh beberapa faktor. Seperti halnya yang terjadi pada para informan yang mana mengungkapkan kecanduan terhadap *game online* dan rela mengeluarkan uang yang banyak di dalam *game online* disebabkan oleh kebiasaan yang terbawa sejak kecil sehingga mengakibatkan kecanduan pada *game online*, disini penulis menyimpulkan bahwa hal tersebut di adopsi dari lingkungan sekitarnya yang mana hal tersebut akan memberikan dampak dalam pembentukan sikapnya. faktor penyebab selanjutnya, yang mana ada

peristiwa yang menjadi akumulasi teradopsinya aktifitas-aktifitas di dalam komunitas yang kemudian menjadi dasar sebagai suatu pengalaman yang kemudian membentuk sikap pribadinya.

Faktor selanjutnya yaitu yang mana dalam pembentukan sikap seseorang di tunjang oleh faktor intelegensi yang berkembang, faktor usia serta pengalaman dan faktor sejenis yang berkembang menjadi pandangan tersendiri. Hal tersebut serupa dengan pandangan para informan, yang kemudian faktor tersebut berkembang seiring dengan perkembangan intelegensi, umur serta pengalaman dari diri informan tersebut. Kemudian terjadi perkembangan dari apa yang disukainya dengan ditunjang oleh faktor pengalaman yang dialaminya, maka terbentuklah sikap dirinya karena ada faktor utama yang menjadi dasar yang kemudian di berkembang seiring pertumbuhan intelegensi serta pengalaman diri pribadinya.

Kemudian dalam pembentukan sikap ada faktor trauma juga, yang mana faktor tersebut memberikan kesan dalam suatu peristiwa atau aktifitas yang dialami oleh seseorang. Seperti yang para informan paparkan dalam hasil wawancara, mereka terkesan oleh peristiwa atau aktifitas yang ada di lingkungan mereka. Dengan melihat *game online* yang dimainkan oleh anak didiknya. Seperti yang dialami oleh Tanhana, dirinya terpengaruh untuk sama-sama memainkan *game online* tersebut. Akan tetapi setelah itu karena didasari oleh faktor trauma yang mana memberikan kesan mendalam terhadap para informan tersebut, mereka tidak terhenti dengan hanya memainkan *game online* saja, akan tetapi mereka jauh lebih mendalam dengan mengikuti aktifitas seputar dunia per-*game*-an seperti bergabung ke dalam komunitas game dan kemudian mengikuti aktifitas yang ada didalam

komunitas *game* tersebut. Dan pada akhirnya hal tersebut membentuk sikap-sikap mereka karena ada proses pengadopsian dari keseharian di komunitas *game* yang akhirnya membentuk sikap pribadi mereka.

Untuk Karakter Diri secara garis besar, menurut hasil wawancara yang dilakukan bahwa informan memiliki karakter diri yang beragam yang disebabkan oleh lingkungan yang dimana mereka ada dalam ranah aktifitasnya. Karakter diri seseorang dapat berubah dan disebabkan pula oleh bawaan atau pengaruh internal, seperti halnya yang terjadi pada para informan yang mana mereka terpengaruh atau terdorong oleh faktor internal yang mana lingkungannya merupakan lingkungan yang menyukai dunia per-*game*-an.

Hal itu merupakan faktor dasar dalam pembentukan karakter diri mereka, selain itu faktor lingkungan dari komunitas pun merupakan salah satu faktor penyebab dalam pembentukan karakter diri para sultan *gaming* ini, seperti halnya aktifitas-aktifitas yang dilakukan dalam komunitas seperti *maabar*, *gathering*, dan aktifitas lainnya. Selain faktor-faktor yang telah disebutkan, dalam pembentukan karakter diri sultan *gaming* ini disebabkan oleh pengaruh anggota komunitas lainnya. Anggota pada komunitas sangat memberikan dampak yang signifikan dalam pembentukan karakter diri, yang mana pola perilaku mereka sebagian akan ditiru oleh anggota lainnya dan akan melekat pada diri sendiri yang kemudian menjadi karakter diri para sultan *gaming* ini.

Pada umumnya semua informan yaitu para sultan *gaming* yang tergabung di *Komunitas ARTJUSTONE* memiliki kebutuhan yang sama, yaitu kebutuhan-kebutuhan untuk melengkapi fasilitas atau kebutuhan alat dalam sarana aktifitas

seputar dunia per-*gaming*-annya yang terdiri dari beberapa kebutuhan yaitu *Physical Needs* (Kebutuhan-kebutuhan fisik), *Safety Needs* (Kebutuhan-kebutuhan rasa aman), *Social Needs* (Kebutuhan-kebutuhan sosial), *Esteem Needs* (Kebutuhan-kebutuhan penghargaan), *Self Actualization* (kebutuhan aktualisasi diri). Kebutuhan ini merupakan kebutuhan tertinggi dari individu dan kebutuhan ini sekaligus paling sulit dilaksanakan. (Santoso, 2010 hal 111-112).

Merujuk pada pemaparan diatas yang dikemukakan oleh Abraham Maslow, bahwasannya kebutuhan-kebutuhan yang dibutuhkan oleh para sultan *gaming* ini masuk dalam pemaparan tersebut. Yang mana dalam kebutuhan untuk pemenuhan keinginannya baik itu kebutuhan alat, fasilitas dan lain sebagainya masuk dalam kebutuhan *Phsycal needs*. Dalam kebutuhan *Phsycal needs* ini Abraham Maslow mengungkapkan bahwa manusia mempunyai keinginan untuk memenuhi kebutuhannya yang berkenaan dengan kebutuhan pangan, sandang, dan papan. Serta kebutuhan lainnya seperti halnya kebutuhan untuk menunjukkan aktualisasi dirinya sebagai seorang sultan *gaming* tersebut, masuk dalam kebutuhan *Self Actualization*.

Pada intinya, semua kebutuhan para *gamers* ini masih merujuk pada kebutuhan dana. Dana tersebut akan diorientasikan untuk pemenuhan kebutuhan penyediaan alat seperti PC, Hp dan aksesoris lainnya. Namun ada yang sedikit berbeda dengan informan lainnya, informan terakhir yaitu Fitri, ia mengungkapkan bahwa selain kebutuhan-kebutuhan lainnya yang sama dengan kebutuhhan sultan *gaming* pada umumnya, ia mengungkapkan bahwa dirinya membutuhkan sarana aktifitas lain, yaitu sarana untuk mengasah kemampuannya disebuah *tournament*

game online. Dengan begitu para sultan *gaming* maupun *gamers* lainnya dapat mempunyai suatu ruang atau wadah untuk menampilkan *skill*-nya sendiri. Selain itu Fitri juga mengungkapkan bahwa dirinya mempunyai *plan* untuk kedepannya ingin membawa arah para anggota *Komunitas ARTJUSTONE* kearah yang lebih positif, dengan begitu maka para anggota komunitas motor dapat mempunyai suatu penghasilan yang dapat digunakan sebagai penunjang atas kebutuhannya. Meninjau kembali pada pemaparan Abraham Maslow tentang kebutuhan, bahwa kebutuhan-kebutuhan yang informan Fitri ungkapkan ini masuk kedalam ranah kebutuhan *Safety Needs, Social Needs, Esteem Needs*.

Penulis menyimpulkan bahwa pemaparan dari Fitri tersebut masuk kedalam ranah kebutuhan tersebut karena pada dasarnya para sultan *gaming* membutuhkan kebutuhan sosial seperti diakui oleh masyarakat, kebutuhan keamanan dalam menjalankan aktifitasnya sebagai anggota sebuah komunitas *game*, serta kebutuhan penghargaan atas sebuah kempuan yang mereka telah asah setiap malamnya, yaitu dengan mengikuti sebuah *tournament* yang mana hal tersebut dapat memberikan kepuasan terhadap para sultan *gaming*. Dengan begitu mereka akan merasa terpenuhi dalam segi kebutuhan mereka dalam aktifitas seputar dunia per-*game*-annya serta mempunyai *output* yang jelas dalam setiap aktifitas yang mereka lakukan.

John Dewey menyebutkan bahwa perbedaan yang jelas antara mahluk hidup dan benda mati adalah bahwa mahluk hidup memelihara kelanjutan hidupnya dengan terciptanya pembaharuan dalam dirinya dan mahluk tidak hidup atau benda mati tentu sebaliknya. Diantara mahluk hidup itu terdapat manusia, manusia itu

selama hidupnya berusaha dan berjuang untuk memanfaatkan alam sekitarnya, terutama sekali dia mempergunakan daya dan tenaga alam untuk kepentingan dirinya. Tujuan hidup bagi makhluk hidup merupakan suatu pembaruan diri sendiri melalui tindakannya mengendalikan lingkungannya.

Sama halnya dengan tujuan hidup para sultan *gaming* di *Komunitas ARTJUSTONE*, terlepas dari apa yang mereka paparkan mengenai tujuan hidupnya, intinya para sultan *gaming* sebagai makhluk hidup bertujuan untuk terus menerus memperbaharui hidupnya dengan mengejar apa yang diinginkannya karena hidup bagi makhluk hidup adalah proses pembaharuan diri sendiri melalui tindakannya mengendalikan lingkungannya. Seperti yang dipaparkan oleh para informan, yang mana mereka memaparkan bahwa untuk kedepannya menginginkan hal-hal yang lebih baik dari pada saat ini, maksudnya seperti yang dipaparkan dalam pertanyaan sebelumnya yang merujuk pada pedoman wawancara, mereka memaparkan bahwa untuk kedepannya ia menginginkan kehidupan seperti manusia pada umumnya.

Hal tersebut merupakan salah satu tujuan dalam hidup mereka yang mana sama dengan pemaparan yang di paparkan oleh John Dewey yaitu manusia sebagai makhluk hidup menginginkan pembaharuan dalam hidupnya. Adapun penjelasan mengenai kehidupan seperti orang pada umumnya, maksudnya yaitu seperti berkeluarga, bekerja dan mempunyai keturunan, adapun untuk tujuan dirinya mengikuti aktifitas di *Komunitas ARTJUSTONE* mereka memaparkan hanya sebagai penyaluran hobi dalam bidang yang ia sukai, serta untuk mempunyai suatu histori yang mengesankan dalam hidupnya yang sesuai dengan apa yang dirinya sukai agar mempunyai suatu cerita bagi anak-anaknya kelak. Dan untuk

keseluruhan informan, mereka mengungkapkan bahwa mereka tidak tahu sampai kapan mereka akan bergabung kedalam suatu komunitas *game*, akan tetapi sepanjang mereka bisa untuk bergabung, mereka akan tetap bergabung dengan mengikuti segala aktifitasnya.

Selain dari hasil wawancara dengan informan, penulis juga melakukan proses triangulasi dengan melakukan wawancara pada Rendy Irawan, S..Sos, beliau merupakan seorang psikolog sekaligus pengamat *Games* di Kota Bandung. Menurut Rendy pada dasarnya setiap orang butuh pengakuan diri, proses pengakuan diri atau yang biasa dinamakan eksistensi setiap orang itu berbeda-beda, masing-masing orang mencari cara bagaimana dirinya eksis dan diperhatikan oleh lingkungan sekitarnya yang membuat diri mereka merasa ada atau berarti. Hal tersebut di dasari oleh pengetahuan dan kemampuan finansialnya, kemudian selain ditunjang dari pengetahuan dan kemampuan finansial, dominasi lingkungan juga memberikan pengaruh yang menjadi suatu faktor utama dalam pembentukan sikap, karakter diri serta faktor pembentuk lainnya terkait konsep diri mereka.

Tetapi itu hal tersebut merupakan proses untuk mendapatkan pengakuan dan hal tersebut merupakan suatu pengorbanan yang dilakukan oleh mereka agar mereka dapat diakui dan mendapatkan pengakuan sebagai seorang sultan dalam dunia *game*, karena hal tersebut tidak akan didapati di kehidupan yang lain sehingga mereka merasa punya eksistensi yang kemudian menjadi sebuah kebanggaan dan mereka merasa ada keterikatan untuk diterima oleh kelompok tersebut dan menurut saya hal tersebutlah yang merupakan awal dalam pembentukan konsep diri mereka. Kemudian faktor lingkungan dan pergaulan juga mempunyai pengaruh yang sangat

besar, sehingga ada dampak terhadap orang yang ada di dalamnya. Hal itu kadang membentuk prinsip diri yang sebenarnya sudah terbentuk sebelum mereka masuk kedalam lingkungan dan pergaulan di dunia *game*, namun dengan adanya pengaruh dari lingkungan tersebut maka prinsip dirinya pun akan berubah atau bertambah dan menjadikan lingkungan dan pergaulan mereka sebagai referensi untuk prinsip diri mereka, sehingga menyebabkan penyimpangan dengan aturan dan norma sosial sehingga tidak sejalan.

Selain itu kepuasan juga merupakan suatu faktor yang mereka kejar, yang mana mereka menginginkan kepuasan yang secara personal mereka puas. Akan tetapi kekurangan mereka hanya mempunyai pandangan yang referensinya dari kelompok mereka saja, seharusnya mereka sebagai anggota masyarakat pada umumnya harus memiliki sudut pandang yang sangat luas, inilah yang menjadi referensi mereka sehingga mereka merasa benar sendiri menurut pandangan kelompok mereka sendiri. Seharusnya mereka berpikir jauh atau luas mengenai dampak terhadap diri mereka sendiri, karena mereka hanya merasa aman di kelompok saja dan tidak memperdulikan pandangan masyarakat pada umumnya atau keluarganya sendiri.

Hal lain dalam pembentukan konsep diri mereka yaitu kehidupan yang mereka temui sebelumnya atau pengalaman sebelumnya, yang mana hal tersebut menjadi suatu pondasi untuk mereka dalam mencari suatu jati diri yang sesuai dengan diri mereka, akan tetapi jati diri mereka terbentuk dari apa yang menjadi pengalaman dan kehidupan mereka yang sebelumnya. Kemudian selain itu faktor dorongan kesukaan atau hobi juga menjadi suatu faktor dalam pembentukan

konsep diri mereka pada saat ini, contohnya seperti sebuah hobi yang menyukai dunia olahraga maka kedepannya dalam kesehariannya tersebut akan melahirkan suatu kecintaan yang sama-sama berbau dunia olahraga, contoh kecilnya seperti itu. yang peneliti teliti pada penelitian sekarang ini.