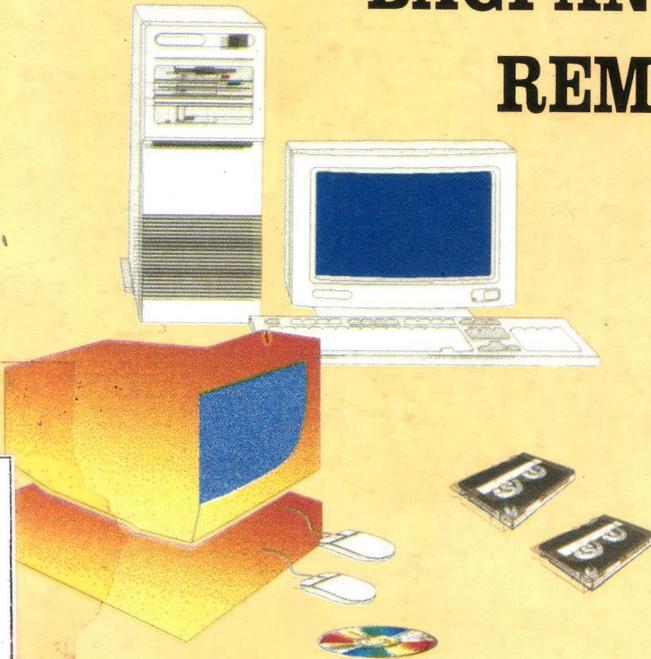


II-162 ~~X~~

# MANFAAT DAN MUDARAT VIDEO GAME BAGI ANAK DAN REMAJA



Direktorat  
Budayaan

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Milik Depdikbud  
Tidak Diperdagangkan

# MANFAAT DAN MUDARAT VIDEO GAME BAGI ANAK DAN REMAJA

248

749.8 ANG m

Oleh:  
Dr. Anggadewi Moesono  
Drs. Binsar Simanullang

KERJASAMA PUSAT PENELITIAN KEMASYARAKATAN DAN BUDAYA  
LEMBAGA PENELITIAN UNIVERSITAS INDONESIA  
DENGAN  
DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
1996/1997

## KATA PENGANTAR

Penelitian tentang Manfaat dan Mudarat Video Game bagi Anak-Anak dan Remaja di DKI Jakarta merupakan kerja sama Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dengan Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya, Lembaga Penelitian Universitas Indonesia. Penelitian ini mencoba memberi tahu manfaat dan mudarat video game bagi anak dan remaja. Dengan diketahuinya manfaat dan mudarat video game, diharapkan pengguna, dalam hal ini anak dan remaja, ataupun pembina (orang tua, guru dan lain-lain) dapat mengarahkan penggunaan video game untuk meminimalkan efek negatifnya. Selain itu, pembina diharapkan dapat mengarahkan secara objektif dan efektif, mengingat selama ini timbul prasangka negatif sebagai akibat ketidaktahuan orang tua akan efek video game bagi anak. Dengan pengetahuan tersebut, orang tua tidak lagi merasa gamang dan iobi terhadap teknologi mesin media ini, sehingga mereka mampu untuk memanfaatkan segi positif dari mesin ini bagi perkembangan anaknya.

Dalam kesempatan ini, kami ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang membantu terlaksananya penelitian ini. Pertama, kami ucapkan terima kasih kepada para kepala sekolah dan guru yang mengizinkan anak-anak didiknya untuk menjadi responden kami dan membantu pecacah dan peneliti kami selama proses pengambilan data. Tanpa bantuan mereka sukar kiranya bagi kami untuk berhasil menyelesaikan penelitian ini.

Kedua, ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Prof. Dr. Edi Sedyawati dan anggota peneliti Drs. Binsar Simanullang dari Direktorat Jenderal Kebudayaan, atas kerja sama dan jerih payahnya hingga penenelitian dan penulisan buku ini bisa diselesaikan. Tidak lupa kepada Hamdi Moeloek, M.Psi dan rekan-rekannya yang telah membantu dalam pengolahan data, saudara Mukhlis A.Md yang telah membantu mengetikkan naskah hasil penelitian ini, dan Dr. Rahayu S. Hidayat yang telah bersedia menjadi penanggung jawab dan penyunting buku ini.

Harapan kami, semoga hasil penelitian ini dapat berguna dan dapat merangsang penelitian-penelitian lain.

Tim Peneliti

## **SAMBUTAN DIREKTUR JENDERAL KEBUDAYAAN DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Dengan senang hati saya menyambut terbitnya buku "Manfaat dan Mudaratnya Video Game Bagi Anak dan Remaja" yang merupakan hasil penelitian Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dengan Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Lembaga Penelitian Universitas Indonesia.

Penelitian ini mencoba untuk mencari tahu tentang manfaat dan mudarat video game, yang diharapkan kepada para pengguna, dalam hal ini anak-anak dan remaja, ataupun pembina (orang tua, guru, dan lain-lain) dapat mengarahkan penggunaan video game untuk meminimalkan dampak negatif yang mungkin ditimbulkannya.

Sebagai langkah awal Direktorat Jenderal Kebudayaan dalam melakukan pembinaan terhadap anak dan remaja sebagai generasi penerus, maka hal ini diharapkan dapat mendorong kita untuk mengetahui dan mempunyai gambaran tentang bagaimana anak dan remaja masa kini, sehingga menghilangkan kesenjangan yang ada antara generasi yang lebih tua dengan generasi penerus.

Dalam penelitian ini sarannya adalah anak dan remaja yang merupakan suatu hal baru di lingkungan Direktorat Jenderal Kebudayaan dengan memperhatikan budaya yang timbul masa kini, dan juga menggambarkan citra budaya remaja yang timbul di kota-kota besar sekarang.

Dengan mengetahui gambaran yang lebih mendalam tentang remaja diharapkan kita dapat melakukan pembinaan dan penanaman budi pekerti dan nilai-nilai budaya luhur pada mereka dengan cara yang tepat.

Jakarta, Juni 1996  
Direktur Jenderal Kebudayaan



Prof. Dr. Edi Sedyawati  
NIP. 130202963

## DAFTAR ISI

PRAKATA .....	i
SAMBUTAN DIREKTUR JENDERAL KEBUDAYAAN DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	vii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Latar Belakang Teoretis Video Game .....	2
1.3 Permasalahan .....	5
1.4 Hipotesis Penelitian .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	7
1.6 Ruang Lingkup Penelitian .....	7
1.7 Metode Pengumpulan Data .....	8
BAB 2 VIDEO GAME DI JAKARTA .....	11
2.1 Gambaran Umum Jakarta .....	11
2.1.1 Lokasi .....	11
2.1.2 Kependudukan .....	13
2.1.3 Pendidikan .....	17
2.1.4 Rekreasi dan Hiburan .....	20
2.2 Gambaran Umum Video Game .....	23
2.2.1 Jenis-jenis Video Game .....	23
2.2.2 Sejarah dan Lokasi Persebaran Video Game .....	26

BAB 3 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
3.1 Gambaran Umum.....	34
3.2 Perkenalan dan Bermain Video Game .....	37
3.3 Pendapat dari Pemain Video Game.....	41
3.3.1 Manfaat Video Game .....	41
3.3.2 Mudarat Video Game .....	44
3.4 Tanggapan Orang Tua.....	47
3.4.1 Manfaat Video Game .....	49
3.4.2 Mudarat Video Game .....	52
3.5 Rangkuman.....	53
 BAB 4 PENUTUP.....	 55
4.1 Hasil Diskusi .....	55
4.2 Kesimpulan.....	58
 BIBLIOGRAFI .....	 60
LAMPIRAN .....	61

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dewasa ini video game dapat dikatakan telah melanda segala lapisan masyarakat, baik lapisan umur, dari muda sampai tua, dari lapisan masyarakat berada sampai yang tidak berada. Di kota besar dan di kota kecil ada pusat-pusat video game, dalam berbagai bentuk dan tujuan.

Gejala video game yang merata ini ternyata telah menimbulkan reaksi dari masyarakat, dan banyak reaksi yang dilontarkan bernada negatif, dalam arti menolak keberadaan permainan tersebut. Fenomena yang serba kontroversial dirasakan di masyarakat, berupa antusiasme yang besar dalam menyambut permainan itu, dan sekaligus penolakan, bahkan sampai pelarangan permainan itu.

Sambutan yang menggebu-gebu di satu pihak dan pelarangan dipihak lain berlangsung berlarut-larut, namun semua itu tidak disertai penjelasan ataupun fakta tentang kebaikan dan keburukan dari permainan video itu.

Kini telah tiba saatnya bagi para pendidik maupun pembina mengetahui fakta-fakta yang benar mengenai manfaat dan mudarat video game.

## 1.2 Latar Belakang Teoretis Video Game

Permainan video adalah permainan yang menggunakan alat video dan piranti lunak komputer. Dalam batas-batas tertentu permainan ini mempunyai ciri-ciri komputer, :

Video game dapat sangat menarik minat dan perhatian anak ataupun orang dewasa lebih daripada permainan yang lain karena berbagai keunggulan yang dipunyainya. Keunggulan tersebut antara lain:

- Sifatnya merangsang seluruh syaraf penginderaan dengan adanya rangsangan penglihatan berupa gambar, rangsangan pendengaran berupa suara, rangsangan tubuh berupa gerak dan lain-lain, karena video game merupakan alat multi media.
- Permainan ini sifatnya interaktif, yaitu terjadi hubungan timbal balik antara manusia dan mesin, bukan hanya mesin yang memberi rangsangan dan anak secara pasif menerima rangsang. Mesin ini dapat memberikan informasi, merangsang, memberi umpan balik (*feedback*), menilai dan memberikan imbalan (*reward*), sehingga permainan menjadi lebih "hidup" dan mengaktifkan anak serta membuat anak merasa terlibat (*involvement*). Jadi, permainan video berbeda dari televisi yang membuat penontonnya bersikap pasif.
- Permainan ini sifatnya *individual programming* yaitu dapat diatur sesuai dengan minat dan tingkat kemampuan anak, sehingga tidak dapat "mengancam" menghukum anak. Karena itu, permainan ini menyenangkan.

- Permainan ini mempunyai kemampuan visualisasi yang tinggi, sehingga mampu meragakan berbagai konsep yang abstrak dan yang sangat rumit.
- Video game merupakan permainan yang "hidup", maka lebih unggul dibandingkan dengan permainan yang lain dalam merangsang emosi dan keterlibatan anak. Dapat dikatakan bahwa segala emosi anak dapat dilampiaskan, seperti agresivitas, menggugah semangat, mengembangkan imajinasi, merangsang kreatifitas, memacu keinginan berprestasi, menumbuhkan semangat berkompetisi.

Dapat dikatakan bahwa permainan ini merangsang segala kemampuan dan perasaan anak-anak: ia terdorong untuk berimajinasi dan berkreasi. Selain itu, semangatnya tergugah sehingga ia menjadi agresif. Terakhir, muncul juga keinginan untuk berprestasi dan berkompetisi.

- Keunggulan lain dari permainan ini adalah melatih anak menjadi terampil dalam penggunaan komputer, koordinasi sensomotorik, gerakan motorik halus, kepekaan akan warna, gambar dan sebagainya.

Namun, ada kerugian-kerugian yang tidak dapat dihindarkan apabila seluruh kegiatan anak-anak diserap dalam video game, dan secara terus-menerus dalam jangka waktu yang panjang.

Jika seorang anak-anak sering tercekam di depan video game, maka perkembangan fisiknya akan terhambat karena ia tidak sempat melakukan latihan-latihan motorik dan bermain untuk mengembangkan fisiknya. Anak memerlukan gerakan fisik untuk tumbuh dengan wajar.

Perkembangan sosialnya juga terhambat: kegiatan permainan yang solitersifatnya kesempatan untuk bersosialisasi dengan teman sebaya menjadi kurang. Kesempatan berkomunikasi dengan orang tua atau anggota keluarga lainnya juga menjadi kurang. Hal ini akan memperburuk hubungan antar-anggota keluarga.

Ada permainan yang sengaja dirancang untuk menimbulkan hubungan dan pengaruh emosi. Jika kebetulan permainan menimbulkan perasaan-perasaan agresifnya, maka anak akan terlatih untuk melakukan pemecahan masalah dengan cara agresif (terjadi efek pengkondisian).

Memang dari segi kesenangan dan segi kognitif, permainan video ada sumbangannya bagi perkembangan anak, namun dari segi perkembangan kepribadian anak, tetap diperlukan manusia lain untuk mengarahkannya. Dengan kata lain, bermain dengan mesin terlalu asyik akan menghambat "pemanusiaan" anak, karena mesin dapat "memperbudak" anak.

Video game dapat menjadikan anak adiksi, yakni membentuk kebiasaan yang pengaruhnya tidak dapat dihentikan. Apabila terjadi hal ini, maka video game telah "mencuri" sebagian dari potensi anak untuk berkembang menjadi anak yang bahagia kelak.

### 1.3 Permasalahan

Dari apa yang telah dijelaskan di atas, tampak ada sifat ganda pada video game. Sebuah alat yang sesungguhnya dibuat demi keuntungan manusia, ternyata pada saat yang sama sekaligus merugikannya. Mengingat hal ini, perlu dilakukan penelitian mengenai manfaat dan mudarat video game, khususnya bagi anak-anak dan remaja.

Dengan mengetahui apa manfaat dan mudarat video game ini, pengguna, dalam hal ini anak-anak dan remaja yang bermain ataupun pembina (orang tua, guru, dan lain-lain) dapat mengarahkan penggunaan video game untuk meminimalkan efek negatifnya.

Mengenai anak-anak dan remaja yang menyukai permainan tersebut, telah dikemukakan kemungkinan efek positif dan negatifnya pada diri mereka. Mengenai pembina, untuk dapat mengarahkan penggunaan video game secara objektif dan efektif, diperlukan data-data tentang video game yang benar. Pada saat ini, beredar prasangka-prasangka negatif, atau bahkan ketidaktahuan orang tua tentang efek video game bagi anak. Yang lebih parah lagi adalah timbulnya rasa gamang akan teknologi mesin media ini pada orang tua, sehingga muncul berbagai fobi yang tidak beralasan. Sebagai akibatnya, akhirnya mereka kurang memanfaatkan hal-hal yang positif dari mesin ini untuk menunjang perkembangan anaknya.

Permasalahan yang Dikaji dalam Penelitian adalah:

1. Bagaimanakah profil demografik para pemain permainan video?
2. Bagaimana perilaku pemain permainan video dalam bermain.
3. Sejauh apakah dipersepsikan manfaat dan mudarat permainan video menurut pemain video? (anak)
4. Sejauh apakah dipersepsikan manfaat dan mudarat permainan video menurut orang tua pemain video?

#### 1.4 Hipotesis Penelitian

1. Ada faktor-faktor tertentu dalam karekteristik demografik para pemain permainan video.
2. Perilaku pemain permainan video akan berbeda, dimana variasinya ditentukan oleh:
  - a. Variabel jenis permainannya, yaitu permainan video pribadi dan permainan video publik.
  - b. Variabel berat ringannya kategori permainan, yaitu: pemain berat, pemain sedang, dan pemain ringan.
3. Permainan video dipersepsikan oleh pemain video, yaitu anak sebagai:
  - a. Bermanfaat, antara lain sebagai dapat menambahkan suatu pengetahuan, pengalaman langsung dan tidak langsung dalam aspek fisik, emosional, intelektual, dan sosialisasi.
  - b. Mudarat atau tidak bermanfaat, antara lain sebagai secara langsung dan tidak langsung terhadap aspek fisik, emosional, intelektual, dan sosialisasi.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan persepsi masyarakat tentang video game manfaat dan mudaratnya bagi perkembangan anak-anak dan remaja; ancaman bagi masyarakat.

Rincian permasalahan:

1. Sejauh apakah dirasakan manfaat dan mudarat video game, bagi anak-anak/remaja.
2. Sejauh apakah dipersepsikan manfaat dan mudarat video game oleh orang tua/pembina.
3. Ancaman apa dirasakan oleh masyarakat tentang melandanya permainan elektronik di masyarakat.
4. Sejauh apakah manfaat dan mudarat
  - yang langsung
  - yang tidak langsung
  - terhadap perkembangan motorik/fisik
  - terhadap perkembangan psikis
  - terhadap perkembangan emosional
  - terhadap perkembangan sosial

## 1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Lingkup penelitian ini adalah persepsi pengguna tetap permainan video tentang manfaat dan mudarat permainan ini, yang dimaksud dengan penggu-

na tetap adalah anak-anak dan remaja yang menyukai permainan ini; dan orang tua mereka serta pembina mereka.

### 1.7 Metode Pengumpulan Data

#### *Penentuan Sampel*

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak dan remaja, berusia 10-13 tahun (anak) dan 14-20 tahun (remaja). Pengumpulan data dilakukan pada sekolah-sekolah, dengan tujuan untuk lebih mempermudah pencarian responden dan koordinasinya. Bila dilihat dari jenjang pendidikannya, responden penelitian ini berada pada tingkat sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA). Khusus untuk responden SD hanya digunakan siswa kelas 5 dan 6, dengan pertimbangan mereka telah dapat mengerti pengisian kuesioner. Sedangkan untuk siswa SMP dan SMA berasal dari kelas 1, 2, dan 3.

Untuk memperoleh sampel yang dapat mewakili anak dan remaja, khususnya di DKI Jakarta, maka diambil langkah sebagai berikut:

- (1) untuk memperoleh sampel anak-anak dan remaja yang bermain video game jenis dingdong, peneliti mendatangi tempat-tempat permainan dingdong yang letaknya tidak jauh dari sekolah. Di sini dilakukan pengamatan dan wawancara dengan siswa pengunjung dan pemain untuk mengetahui sekolahnya. Sekolah yang siswanya banyak mengunjungi dan bermain di sana dijadikan calon sampel sekolah yang disurvei.

- (2) untuk memperoleh sampel anak-anak dan remaja yang bermain video game jenis komputer atau nintendo, peneliti mencari sekolah yang terletak di dalam atau di sekitar kompleks perumahan menengah ke atas. Hal ini didasarkan atas asumsi bahwa siswa yang bersekolah di sana memiliki sarana bermain video game di rumah karena orang tua mereka mampu membelinya.
- (3) untuk memperoleh sampel orang tua dan pembina, peneliti menitipkan kuesioner kepada para siswa yang terpilih menjadi sample dan kepada pembina peneliti menyebarkan kuesioner ditempat siswa yang terpilih menjadi sample.

Pemilihan sekolah sebagai calon sampel mempertimbangkan keterwakilan, baik dalam cakupan wilayah, jenis permainan maupun tingkat pendidikan. Oleh karena itu, pemilihan calon sampel dilakukan di lima wilayah DKI Jakarta (Pusat, Barat, Timur, Selatan, dan Utara). Pada masing-masing wilayah tersebut dipilih sekolah-sekolah (SD, SMP, dan SMA) yang siswa-siswanya gemar bermain video game (dingdong, komputer dan nintendo). Pada tahap ini diperoleh 103 sekolah calon sampel, terdiri atas 30 sekolah di Jakarta Selatan, 13 sekolah di Jakarta Timur, 19 sekolah di Jakarta Utara, 24 sekolah di Jakarta Barat, dan 17 sekolah di Jakarta Pusat. Dari ke-103 sekolah tersebut, kemudian dipilih lagi menjadi 15 sekolah sebagai sampel penelitian dengan tetap memperhatikan keterwakilan wilayah, tingkat sekolah, dan jenis video game.

### *Penyebaran listing dan kuesioner*

Untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh mengenai siswa penggemar video game di sekolah-sekolah yang dijadikan sampel dilakukan penyebaran listing. Kegiatan listing ini antara lain bertujuan untuk mengumpulkan informasi umum tentang data diri, pernah/tidaknya bermain video game, jenis alat yang dimainkan, dan lama permainan.

Pada tahap ini disebar 5000 lembar listing. Penyebarluasan listing ke sekolah-sekolah dilakukan oleh peneliti dengan dibantu oleh 2-3 orang guru sekolah yang bersangkutan (termasuk kepala sekolah). Berdasarkan hasil listing tersebut, kemudian disebarkan satu set kuesioner yang terdiri atas kuesioner anak dan kuesioner orang tua. Dari kegiatan ini, kuesioner yang kembali berjumlah 4837 kuesioner. Namun, kuesioner yang lengkap dan dapat diolah lebih lanjut berjumlah 4142 kuesioner atau 2071 set kuesioner.

## BAB 2

### VIDEO GAME DI JAKARTA

#### 2.1 Gambaran Umum Jakarta

##### 2.1.1 Lokasi.

DKI Jakarta adalah ibu kota negara Republik Indonesia, terletak di dataran rendah yang merupakan pantai utara Jawa Barat. Secara administratif, ibu kota negara ini mempunyai batas-batas sebagai berikut:

- sebelah Utara, berbatasan dengan kepulauan Seribu,
- sebelah Selatan, berbatasan dengan kotamadya Bogor,
- sebelah Timur, berbatasan dengan kotamadya Bekasi, dan
- sebelah Barat, berbatasan dengan kotamadya Tangerang.

Berdasarkan Surat Mendagri Nomor 138/1319/FUOD, tertanggal 1 April 1987 dan SK Gubernur KDKI Jakarta Nomor 1251 tahun 1986 serta SK penyempurnaan Nomor 1227 tertanggal 8 September 1989, DKI Jakarta terbagi atas 5 kotamadya dengan rincian sebagai berikut: Jakarta Selatan terdiri atas 10 kecamatan dan 65 kelurahan; Jakarta Timur terdiri atas 10 kecamatan dan 65 kelurahan; Jakarta Pusat terdiri atas 8 kecamatan dan 44 kelurahan; Jakarta Barat terdiri atas 8 kecamatan dan 56 kelurahan, dan Jakarta Utara terdiri atas 7 kecamatan dan 35 kelurahan. Dengan demikian, secara keseluruhan DKI Jakarta mencakupi 43 kecamatan dan 265 kelurahan. Untuk lebih jelas, tabel berikut ini memuat rincian tersebut.

Tabel 1  
Pembagian Wilayah DKI Jakarta

No.	Kotamadya	Jlh. Kecamatan	Jlh. Kelurahan
1.	Jakarta Selatan	10	65
2.	Jakarta Timur	10	65
3.	Jakarta Pusat	8	44
4.	Jakarta Barat	8	56
5.	Jakarta Utara	7	35
Jumlah		43	265

Sumber: Biro Pusat Statistik DKI Jakarta, 1993

Bila diperhatikan tabel di atas, maka akan tampak bahwa kotamadya Jakarta Barat dan kotamadya Jakarta Timur mempunyai jumlah kecamatan dan kelurahan yang sama, 10 kecamatan dan 65 kelurahan. Kedua wilayah ini juga mempunyai jumlah kecamatan dan kelurahan yang paling banyak. Sementara itu, Jakarta Pusat dan Jakarta Barat sama-sama mempunyai 8 kecamatan, namun jumlah kelurahannya berbeda, yakni Jakarta Pusat mencakupi 44 kelurahan dan Jakarta Barat mencakupi 56 kelurahan. Jakarta Utara adalah wilayah yang jumlah kecamatan dan kelurahannya paling sedikit, yaitu 7 kecamatan dan 35 kelurahan.

### 2.1.2 Kependudukan

Dengan posisinya sebagai ibu kota negara, Jakarta tidak saja merupakan pusat pemerintahan, tetapi juga pusat kebudayaan, industri, pariwisata, dan perdagangan. Penduduk kota ini berasal dari berbagai daerah di Indonesia dan dari berbagai negara, menganut berbagai agama, kemampuan dari berbagai tingkat pendidikan, memperoleh penghasilan yang berbeda-beda serta menekuni profesi yang bermacam-macam.

Dari 7.394.998 orang penduduk Jakarta, yang terbanyak bermukim di Jakarta Timur, yaitu 1.867.498 orang. Sebagian lain berdiam di Jakarta Selatan, 1.865.712 orang; di Jakarta Barat, 1.443.72 orang; di Jakarta Pusat, 1.118.325 orang dan di Jakarta Utara, 1.100.292 orang. Wilayah Jakarta yang terpadat adalah Jakarta Pusat, yaitu 23.347 orang/km; disusul Jakarta Selatan, 12.834 orang/km; Jakarta Barat 11.440 orang/km; Jakarta Timur, 9.948 orang/km dan Jakarta Utara, 7.140 orang/km. Perbandingan jumlah penduduk, luas wilayah dan kepadatan penduduk di setiap wilayah Jakarta dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 2**  
**Luas Wilayah, Jumlah Penduduk**  
**dan Kepadatan Penduduk DKI Jakarta**

No. Kota Madya	Luas Wilayah (Jiwa/km <sup>2</sup> )	Jlh. Penduduk	Kepadatan Penduduk (jiwa/m <sup>2</sup> )
1. Jak. Selatan	145,37	1.865.712	12.834
2. Jak. Timur	187,75	1.867.498	9.948
3. Jak. Pusat	47,90	1.118.325	23.347
4. Jak. Barat	126,15	1.443.172	11.440
5. Jak. Utara	152,11	1.100.292	7.140
DKI Jakarta	659,26	7.394.998	11.183

Sumber: BPS Propinsi DKI Jakarta, 1993

Berdasarkan kelompok umur, dari 7.515.392 orang (data penduduk tahun 1994) penduduk Jakarta yaitu , terdapat 1.487.499 orang yang berumur antara 10 sampai dengan 19 tahun. Kelompok umur ini dikategorikan sebagai kelompok umur remaja. Untuk mengetahui jumlah penduduk berdasarkan kelompok umur dan persebarannya di wilayah DKI Jakarta dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3  
 Jumlah Penduduk Berdasarkan Kelompok Umur  
 Di DKI Jakarta

Nomor Urut	Kelompok	Kota Madya Jakarta					DKI Jakarta
		Selatan	Timur	Pusat	Barat	Utara	
01	0 - 4	247.645	253.316	143.554	215.517	151.872	1.011.904
02	5 - 9	200.970	198.577	113.710	160.866	116.284	790.407
03	10 - 14	190.834	186.775	115.890	151.460	111.231	756.190
04	15 - 19	191.082	184.771	111.422	143.253	100.781	731.309
05	20 - 24	183.589	213.538	106.599	132.723	104.269	740.718
06	25 - 29	161.455	190.740	99.116	117.963	102.036	671.310
07	30 - 34	144.152	158.631	88.607	109.172	95.611	596.173
08	35 - 39	128.976	133.418	74.985	91.773	82.693	511.745
09	40 - 44	105.093	102.947	70.232	84.005	64.915	427.192
10	45 - 49	94.283	83.071	58.394	70.097	56.906	362.751
11	50 - 54	75.995	66.523	43.050	58.339	44.048	287.955
12	55 - 59	59.869	50.686	35.425	45.130	33.775	224.885
13	60 - 64	41.257	36.175	25.082	35.784	23.469	161.767
14	65 - 69	30.734	26.143	18.501	28.045	18.401	121.824
15	70 - 74	19.311	17.176	10.338	17.184	10.978	74.987
16	75 +	12.219	10.789	4.988	9.662	6.617	44.275
Jumlah		1.887.364	1.913.276	1.119.893	1.470.973	1.123.886	7.515.392

Sumber: BPS Propinsi DKI Jakarta, 1994.

Data di atas menunjukkan kelompok umur yang paling banyak adalah umur antara 0 sampai 4 tahun, yaitu 1.011.904 orang. Kemudian disusul oleh kelompok umur antara 5 sampai 9 tahun, yaitu 790.407 orang. Sebaliknya

kelompok umur yang paling sedikit adalah kelompok umur 75 tahun ke atas, yaitu sebanyak 44.275 orang.

Seperti diuraikan di muka, Jakarta merupakan pusat perekonomian Indonesia. Dengan demikian, tidak mengherankan bahwa Jakarta menjadi sasaran para migran. Banyak orang ingin mengadu nasib di Jakarta. Salah satu kebijakan yang diterapkan Pemda DKI untuk menghindari para migran adalah mensyaratkan surat jaminan kerja untuk pemilikan KTP. Meskipun demikian, penambahan penduduk sebagai akibat migrasi itu tidak melambat dari tahun ke tahun. Untuk mengetahui jumlah penduduk yang masuk dan keluar Jakarta, dapat kita lihat tabel di bawah ini.

Tabel 2.4  
Jumlah Penduduk yang Masuk dan Keluar Jakarta

No. Kotanadya	Datang			Pindah		
	Lk	Pr	Jlh	Lk	Pr	Jlh
1. Jaksel	14.569	10.945	25.514	7.782	7.068	14.850
2. Jaktin	9.539	7.263	16.804	4.679	4.373	9.053
3. Jakpus	2.128	2.021	4.149	3.107	2.502	5.609
4. Jakbar	6.010	5.520	11.530	4.510	4.761	9.271
5. Jakut	3.226	3.104	6.330	1.902	1.757	3.659
<b>DKI Jak.</b>	<b>35.472</b>	<b>28.853</b>	<b>64.325</b>	<b>21.980</b>	<b>20.461</b>	<b>42.441</b>

Sumber: BPS Propinsi DKI Jakarta, 1993

Dari tabel di atas diketahui bahwa penduduk yang masuk Jakarta berjumlah 64.325 orang, sedangkan yang keluar adalah 42.441 orang. Dengan demikian, penambahan penduduk sebagai akibat migrasi adalah 21.884 orang. Bila diperhatikan wilayah demi wilayah, para migran paling banyak bermukim di wilayah Jakarta Selatan, selebihnya tersebar di wilayah Jakarta Timur, Jakarta Barat, Jakarta Utara; sedangkan wilayah yang paling sedikit didatangi para migran adalah Jakarta Pusat. Hal itu terjadi karena wilayah ini merupakan pusat perkantoran dan perdagangan. Dapat dikatakan bahwa tempat pemukiman penduduk di sini relatif sedikit dibanding dengan wilayah lainnya. Selain terjadi penambahan penduduk akibat migran juga terjadi penambahan alamiah. Data statistik tahun 1993 menunjukkan bahwa jumlah kelahiran di Jakarta sebanyak 94.094 orang, sedangkan jumlah kematian adalah sebanyak 22.231 orang. Dengan demikian, penambahan penduduk alamiah di Jakarta adalah sebanyak 71.863 orang.

### **2.1.3 Pendidikan**

Jakarta tidak saja merupakan pusat pemerintahan atau pusat perekonomian Indonesia, tetapi juga merupakan pusat pendidikan. Selain Universitas Indonesia yang merupakan perguruan tinggi negeri di Jakarta, juga terdapat beberapa perguruan tinggi swasta yang terkenal. Mahasiswa yang belajar di pelbagai universitas tersebut tidak saja berasal dari kota Jakarta, tetapi juga dari kota-kota lain di Indonesia. Walaupun Jakarta menjadi tempat banyak universitas, tidak berarti bahwa sebagian besar penduduknya berpendidikan tinggi. Bila dilihat persentase penduduk berdasarkan tingkat pendidikan,

ternyata sepertiga dari penduduk tidak/belum tamat Sekolah Dasar, yaitu 30,09 persen. Perbandingan tingkat pendidikan penduduk Jakarta dapat kita lihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 5**  
**Persentase Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan**

No. Kotamadya	Tidak/belum tamat SD	SD	SLTP	SLTA	Akademi	Universitas
1. Jaksel	25,03	19,29	23,74	23,71	4,65	3,58
2. Jaktim	30,54	22,35	20,46	20,47	3,85	2,33
3. Jakpus	29,55	19,38	22,80	22,89	2,96	2,42
4. Jakbar	34,77	27,44	20,00	19,09	2,21	1,49
5. Jakut	32,35	25,34	21,11	17,94	2,13	1,13
DKI Jakarta	30,09	21,59	21,65	21,01	3,34	2,32

Sumber: BPS Propinsi DKI Jakarta, 1993.

Tabel di atas menunjukkan persentase penduduk yang berpendidikan SD adalah 21, 59 persen, SLTP 21,65 persen, dan SLTA 21,01 persen. Ketiga golongan pendidikan di atas berjumlah 65,45 persen.

Di DKI Jakarta terdapat 7431 sekolah yang dapat dirinci sebagai berikut: 213 akademi/universitas, 368 SLA K, 671 SLA U, 57 SLP K, 1.245 SLP U, 4.031 SD dan 846 TK. Bila dilihat dari jumlah sekolah yang ada di DKI Jakarta, dapat disebutkan bahwa jumlah sekolah paling besar adalah di kotamadya Jakarta Selatan dan Timur. Rincian yang lebih jelas dapat kita lihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 6**  
**Jumlah dan Jenis Sekolah**  
**Di DKI Jakarta**

No. Kotamadya	TK	SD	SLP U	SLP K	SLA U	SLA K	D3/S1
1. Jaksel	459	1.029	318	5	169	84	71
2. Jaktim	551	1.006	331	-	216	109	45
3. Jakpus	250	650	233	1	158	49	55
4. Jakbar	329	795	181	32	101	67	32
5. Jakut	257	551	182	19	27	59	10
<b>DKI Jak.</b>	<b>846</b>	<b>4.031</b>	<b>1.245</b>	<b>57</b>	<b>671</b>	<b>368</b>	<b>213</b>

Sumber: BPS Propinsi DKI Jakarta, 1993.

Selain sekolah formal, juga tempat-tempat kursus di DKI Jakarta yaitu sebanyak 2200 buah, dengan perincian kursus komputer 209 buah, kursus PBH (Pemberantasan Buta Huruf) 351 buah, kursus elektronik 212 buah, kursus kecantikan 206 buah, kursus bahasa 328 buah, kursus menjahit 234 buah, kursus perhotelan 25 buah, kursus tatabuku 116 buah, kursus mengetik 308 buah, kursus montir mobil 51 buah, kursus stir mobil 67 buah dan kursus administrasi perkantoran 83 buah. Jika jumlah sekolah dikaitkan dengan jumlah penduduk Jakarta yang berusia sekolah, tampak bahwa jumlah sekolah memadai. Banyaknya ragam kursus juga memungkinkan bagi anak, remaja ataupun orang dewasa untuk menguasai keterampilan tertentu.

#### 2.1.4 Rekreasi dan Hiburan.

Jakarta sebagai pusat perekonomian merupakan tempat orang bekerja untuk memperoleh penghasilan. Orang yang bekerja tentu memerlukan hiburan di kala senggang. Karena itu merupakan pusat hiburan. Berbagai jenis hiburan yang digelar di Jakarta, tidak saja diperuntukkan bagi orang dewasa tetapi juga bagi anak-anak dan remaja. Jenis hiburan yang ada adalah bioskop, pentas kesenian, rekreasi terbuka, taman terbuka, diskotek, night club, coffe house music room, mandi uap, amusement centre, panti pijat, bola sodok (billiard), gelanggang bowling, padang golf, kolam memancing dan mesin permainan keping (coin game machine).

Fasilitas rekreasi dan hiburan di wilayah Jakarta sangat bervariasi dan sangat besar jumlahnya. Untuk mengetahui jumlah dan persebarannya, kita dapat melihat tabel di bawah ini.

**Tabel 7**  
**Jumlah Gedung Bioskop, Pentas Kesenian, Rekreasi**  
**Terbuka, Taman-taman Terbuka di Kota Jakarta**

NO.	Kotawadya	Gedung bioskop	Kesenian Pentas	Rekreasi Terbuka	Taman Terbuka
1.	Jaksel	38	2	3	68
2.	Jaktim	22	9	7	46
3.	Jakpus	38	6	6	72
4.	Jakbar	43	1	1	13
5.	Jakut	45	4	16	30
DKI Jakarta		186	22	33	229

Sumber: BPS Propinsi DKI Jakarta, 1993.

Tabel di atas menunjukkan bahwa di DKI Jakarta terdapat 186 bioskop, 22 pentas kesenian, 33 rekreasi terbuka dan 229 taman-taman terbuka. Dibandingkan dengan jumlah penduduk Jakarta, jumlah tempat rekreasi dan hiburan itu memadai. Meskipun demikian, Jakarta Pusat memiliki paling banyak tempat bersantai (122) sedangkan Jakarta Barat paling sedikit (68). Keadaan Jakarta Selatan (111) dan Jakarta Utara dan Jakarta Pusat (95) tetapi keadaan Jakarta Timur (84) lebih mirip Jakarta Barat. Selain itu, terdapat 83 disko-tek, 31 klap malam, 71 *Coffe house music room*, 9 tempat mandi uap dan 119 *amusement centre*. Untuk mengetahui persebaran tempat hiburan tersebut di kota Jakarta, dapat di lihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 8  
 Jumlah Diskotek, Klap Malam, Coffe House  
 Music Room, Mandi Uap dan Amusement Centre  
 di Kota Jakarta

No.	Kotamadya	Diskotek	Klap Malam	Coffe House Music Room	Mandi Uap	Amusement Centre
1.	Jaksel	15	3	12	7	18
2.	Jaktim	7	2	3	1	7
3.	Jakpus	21	4	13	1	18
4.	Jakbar	25	18	38	-	64
5.	Jakut	15	5	5	1	12
DKI Jakarta		83	31	71	9	119

Sumber: BPS Propinsi DKI Jakarta, 1993.

Pada tabel tampak bahwa tempat bersenang-senang paling banyak terdapat di Jakarta Barat (144) yang paling sedikit memiliki tempat rekreasi (Tabel 7). Jakarta Timur hanya memiliki 20 buah, sedangkan Jakarta Utara, 38 dan Jakarta Selatan (55) serta Jakarta Pusat (57) berimbang. Perlu dicatat pula bahwa dari segi jenis, *amusement centre* adalah yang terbesar jumlahnya, dan banyak video game terdapat di sini.

## 2.2. GAMBARAN UMUM VIDEO GAME

### 2.2.1 Jenis-jenis Video Game

Dalam penelitian ini jenis-jenis video game adalah mencakup;(1.) game komputer, (2) ding-dong, dan (3) nintendo/sega. Permainan ini ada yang dimainkan anak-anak di dalam rumah dan ada juga yang dimainkan di luar rumah. Misalnya, game komputer dan nintendo/sega. Kedua jenis ini dimainkan anak-anak di dalam rumah dengan memanfaatkan sarana komputer dan televisi. Sementara itu, permainan dingdong, dimainkan anak-anak di luar rumah.

Dilihat dari perangkat yang dipergunakan, ketiga permainan di atas memiliki perbedaan. Jenis game komputer dimainkan dengan mempergunakan disket, artinya program permainan ada dalam disket yang dipasang dikomputer ketika anak akan memainkannya, sedangkan jenis dingdong, permainannya sudah terprogram di dalam mesin, dan untuk memainkannya harus mempergunakan keping coin. Berbeda pula jenis nintendo/sega yang mempergunakan layar televisi dan mesin khusus yang mengoperasikan permainan dalam kaset.

Bila dilihat dari jenis permainannya, ketiga permainan di atas pada prinsipnya adalah sama. Gambar yang ditampilkan umumnya dalam dua atau tiga dimensi. Tema-tema permainan juga hampir sama, yaitu sekitar "bermain,

berpetualang, sambil mencari rahasia", misalnya seperti judul permainan nintendo/sega berikut ini; *Blade of Steel* (Pedang Baja), *Bo Jackson Hit and Run! Baseball and Foot Ball* (Gerakan Pukul dan Lari! Bo Jackson dalam Permainan Baseball dan Sepak Bola), *Chase H.Q.* (Pemburu H.Q.), *Teenage Mutant Ninja Turtels* (Kura-kura Ninja), *Bart Simpson's Escape From Camp Deadly* (Bart Simpson melarikan diri dari Camp Deadly), *Maru's Mission* (Misi Maru), *Duble Dragon II*, *Radar Mission* (Misi Radar).

Bila dilihat dari kemampuan ekonomi keluarga para pemain game komputer, dingdong dan nintendo/sega, akan tampak perbedaan. Pada umumnya mereka yang bermain game komputer dan nintendo/sega adalah berasal dari kalangan ekonomi menengah ke atas, sedangkan mereka yang bermain dingdong, berasal dari semua kalangan. Kecenderungan tersebut dapat dibuktikan dari biaya yang mereka keluarkan untuk membeli/menyewa permainan. Khusus untuk permainan game komputer dan nintendo/sega, jelas dibutuhkan biaya jutaan rupiah, terutama untuk membeli komputer, televisi dan mesin nintendo/sega. Jenis tersebut berbeda dengan permainan ding-dong, yang dipergunakan dengan sistem keping senilai seratus rupiah, sehingga memungkinkan untuk dimainkan oleh mereka yang berasal dari golongan ekonomi lemah.

Video game juga dapat dibedakan dari segi perizinan. Penggunaan jenis permainan komputer, nintendo/sega tidak memerlukan perizinan khusus dari pemerintah, karena jenis permainan ini dilakukan di dalam rumah. Berbeda halnya permainan dingdong yang dilakukan di luar rumah. Permainan ini

memerlukan perizinan khusus dari Dinas Pariwisata DKI Jakarta, karena termasuk dalam usaha pariwisata bidang rekreasi dan hiburan umum.

Sejalan dengan itu, berdasarkan Keputusan Gubernur KDKI Jakarta No. 939 Tahun 1987 tentang Penetapan Kembali Ketentuan Pengusahaan Mesin Permainan Keping (*coin game machine*) di wilayah DKI Jakarta, yaitu bentuk mesin permainan yang menggunakan keping yang dipakai sekali habis, diselenggarakan dalam suatu tempat/ruangan tertentu dan terbuka untuk umum.

Mesin permainan keping ini dibagi atas 2 jenis, (1) jenis *kiddy ride* yaitu yang hanya dapat dimainkan oleh anak-anak, dan (2) jenis ding dong yaitu yang dapat dimainkan oleh anak-anak dan orang dewasa .

Dalam persyaratan untuk memperoleh Izin Tetap Usaha Pariwisata (ITUP), khususnya mesin permainan keping, surat permohonan harus dilengkapi: (1) akte pendirian perusahaan bagi yang diselenggarakan oleh Badan Hukum dan atau KTP pimpinan perusahaan bagi yang diselenggarakan oleh perorangan, (2) bukti status tempat yang jelas, (3) pernyataan tidak ada keberatan dari lingkungan/tetangga yang diketahui oleh RT/RW/Lurah dan Camat, (4) tidak berdekatan dengan tempat pendidikan dan peribadatan, (5) keterangan domisili perusahaan dari Lurah yang diketahui Camat setempat, (6) rekomendasi dari Wilayah/Wali kota yang bersangkutan, (7) Nomor Pokok wajib Pajak (NPWP), dan (8) tanda daftar izin undang-undang gangguan.

Izin Tetap Usaha Pariwisata (ITUP) yang diajukan diberikan untuk jangka waktu 1 tahun dan dapat diperpanjang lagi sewaktu mendaftar ulang, dengan melengkapi persyaratan; (1) fotokopi izin usaha yang akan didaftar ulang, (2) fotokopi izin undang-undang gangguan yang masih berlaku, (3) bukti pelunasan pajak hiburan, pajak reklame, pajak bumi dan bangunan dan pajak retribusi.

### 2.2.2 Sejarah dan Lokasi Persebaran Video Game

Seperti diuraikan di atas, video game dapat dibedakan atas 3 jenis yaitu game komputer, dingdong, dan nintendo/sega. Sejarah maraknya ketiga permainan ini di Jakarta berbeda-beda. Seperti halnya dengan game komputer, permainan ini marak di Jakarta adalah sekitar awal tahun 80-an, yaitu seiring dengan maraknya pemakaian komputer di rumah-rumah ataupun di perkantoran. Berbeda dengan dingdong dan nintendo/sega, jenis permainan ini justru marak belakangan yaitu sekitar akhir tahun 80-an dan awal tahun 90-an.

Dalam tulisan ini, data lengkap tentang game komputer dan nintendo/sega tidak diperoleh, karena permainan ini dilakukan di rumah-rumah. Berbeda dengan permainan dingdong yang memiliki izin usaha, datanya dapat diperoleh melalui Dinas Pariwisata DKI Jakarta. Jenis permainan ini terdapat di 83 lokasi. Perhitungan ini hanya didasarkan atas izin usaha yang dikeluarkan Dinas Pariwisata DKI Jakarta. Menurut perhitungan peneliti jumlah tersebut

jauh lebih kecil daripada yang tercatat di DKI Jakarta, mengingat banyak tempat permainan dingdong tidak memiliki izin usaha.

**Tabel 9**  
**Jumlah dan Persebaran Ding-Dong**  
**di Kota Jakarta**

No.	Kotamadya	Jumlah	
		Lokasi	Jlh. Mesin
1.	Jakarta Selatan	26	740
2.	Jakarta Timur	10	360
3.	Jakarta Pusat	19	452
4.	Jakarta Barat	20	586
5.	Jakarta Utara	8	275
DKI Jakarta		83	2.413

Sumber: Dinas Pariwisata DKI Jakarta, 1994

Tabel di atas menunjukkan bahwa lokasi permainan dingdong paling banyak terdapat di Jakarta Selatan, yaitu 26 lokasi dengan jumlah mesin sebanyak 740 buah; kemudian disusul Jakarta Barat yaitu di 20 lokasi dengan jumlah mesin 586 buah; Jakarta Pusat terdapat di 19 lokasi dengan jumlah mesin sebanyak 360 buah; dan paling sedikit terdapat di Jakarta Utara yaitu hanya di 8 lokasi dengan jumlah mesin 275 buah.

Sesuai dengan kebijakan Pemda DKI Jakarta, persebaran lokasi permainan dingdong disesuaikan dengan kondisi lingkungan. Tempat yang diutamakan

adalah pasar swalayan/supermarket dan pada pusat-pusat perdagangan/perkantoran yang jauh dari tempat sekolah dan peribadatan. Guna mencegah anak sekolah bermain dingdong pada jam belajar, para pengusaha dingdong dilarang menerima tamu yang berpakaian seragam sekolah. Hal tersebut sejalan dengan Surat Edaran Kanwil Depdikbud DKI, Nomor 87/101.01/86 tertanggal 21 Oktober 1986, yang diberlakukan kembali tanggal 1 Agustus 1992 tentang pelarangan bagi siswa/siswi SD, SLTP, SLTA yang mengenakan pakaian seragam sekolah memasuki tempat hiburan amusement (dingdong).

Waktu buka usaha permainan dingdong ini tidak sama, disesuaikan dengan jenisnya, yaitu:

1. Kiddy Ride buka setiap hari pada pukul 10.00 - 24 Wib.
2. Ding-Dong buka pada :
  - a. Hari biasa, pada pukul 16-24 Wib kecuali di tempat hiburan/rekreasi dan pasar swalayan/super market pada pukul 10.00-24.00 Wib.
  - b. Hari Minggu/libur, pada pukul 10.00-24.00 Wib.
  - c. Hari biasa, pada pukul 16.00 -02.00 Wib, hari Minggu, pada pukul 10.00-02.00 Wib, khusus dimainkan untuk orang dewasa.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, selain apa yang digariskan Dinas Pariwisata DKI Jakarta dan Kanwil Depdikbud DKI Jakarta, juga terdapat peraturan lain yang diberlakukan oleh pengusaha. Peraturan itu biasanya ditulis besar-besar dan ditempelkan pada dinding ruang permainan. Misalnya larangan bagi pemakai/pengunjung; (1) membawa senjata tajam, (2) meru-

sak barang-barang milik perusahaan ataupun milik orang lain, (3) memba-wa/minum minuman keras atau mabuk-mabukan, (4) membuat keributan dan lain sebagainya yang sifatnya menjurus kriminal/kejahatan. Selain larangan, juga ada pemberitahuan seperti "bila listrik mati, coin yang sudah ditukar tidak bisa diganti lagi dengan uang", dan "barang yang hilang di lokasi tidak merupakan tanggung jawab petugas permainan dingdong".

**Tabel 2.10**  
**Nama, Lokasi Usaha dan Jumlah Mesin**  
**Permainan Ding Dong di DKI Jakarta**

No.	Nama Usaha	Jlh Mesin
1.	Hiburan Budi Mustika Jalan A.M. Sangaji No. 128	20
2.	Gajah Mada Amusement Gajah Mada Plaza - Jalan Gajah Mada	98
3.	Lucky Amusement Jalan Gajah Mada No. 16 C	9
4.	R & G Amusement	10
5.	Ria Amusement Pasar Bendungan Hilir Blok B No. 20	14
6.	Benhil Amusement Jalan Bendungan Hilir Raya No.1 Lt.II	25
7.	Palmerah Amusement Jalan Pal Merah Utara No. 45	20
8.	Robot Amusement Jalan Letjen Suprpto Nomor 69	20
9.	Arena Hiburan Johar Baru Jalan Keramat Jaya Baru F-I/290	15
10.	Roi Amusement Jalan Haji Samanhudi Nomor 11 A	10

11. New Jaya Amusement	
Jalan Krekot Bunder Nomor 83	40
12. Ufo Amusement	
Istana Pasar Baru- Jalan Pintu Air	40
13. Golden Amusement	
Pert. Pasar Baru Lt.II Jalan H. Samanhudi	21
14. Arena Hiburan Puncak Pohon	
Proyek Senen Lt.II Blok III/26-28	35
15. Sinar Jaya Amusement	
Jalan Keramat Raya Nomor 3 C Rt.004/02	25
16. The Atrium-Senen Amusement	
Jalan Raya Senen Nomor 135	20
17. Arena Hiburan Mulia Agung	
Jalan Keramat Pulo Nomor 8	30
18. Raga Sakti Umusement	
Jalan Sungai Bambu Nomor 1	22
19. Jameson Permai Amusement	
Jalan Danau Sunter Blok B.1A/19-28	20
20. Bowling Ancol Amusement	
Jalan Lodan Tinur - Ancol	75
21. Pluit Amusement	
Jalan Taman Pluit Kencana Nomor 1	34
22. Fajar Amusement	
Jalan Jelambar Kebun Pala Nomor 1	15
23. Muara Karang Amusement	
Jalan Muara Karang Nomor 2	60
24. Arena Hiburan Pluit	
Jalan Taman Pluit Kencana Nomor 1	9
25. Sana Amusement	
Jalan Teluk Gong Raya Nomor 19 B	40
26. New Scott Amusement	
Jalan Mangga Besar Raya Nomor 59 A-B	29
27. Orient Amusement	
Jalan Mangga Besar Raya Nomor 75	30
28. Pancoran Amusement	
Jalan Pancoran Nomor 41 C	35

29. <b>Kumbo Amusement</b>	
Glodok Plaza Shopping Centre Lt.1	50
30. <b>Mawar Amusement</b>	
Jalan Pancoran Nomor 20	15
31. <b>Arena Hiburan Cogamindo</b>	
Jalan Mangga Besar Raya Nomor 67 CD	20
32. <b>Fight Amusement</b>	
Jalan Pangeran Jayakarta Nomor 45 Blok C/10	100
33. <b>Arena Hiburan Jakarta</b>	
Jalan Mangga Besar raya Nomor 91-93	20
34. <b>Puja Pub Amusement</b>	
Jalan Mangga Besar Raya Nomor 65	20
35. <b>Hiburan Pancoran</b>	
Jalan Pancoran Nomor 45	18
36. <b>Palapa Amusement</b>	
Jalan Sawah Besar 1 - Pasar Sawah Besar	15
37. <b>Arena Hiburan Lokasari</b>	
THR Lokasari Blok A Nomor 44-47	9
38. <b>Arena Hiburan Glodok</b>	
Jalan Pasar Glodok Barat Nomor 57	9
39. <b>Jeweson's Amusement</b>	
Jalan Meruya Ilir Raya	11
40. <b>Tombang Tol Amusement</b>	
Jalan Kemanggisan Nomor 1 Tangjung Duren	20
41. <b>Tombang Plaza Amusement</b>	
Jalan Kyai Tapa Nomor 1	75
42. <b>Pasar Swalayan Tombang Tol</b>	
Jalan Kemanggisan Nomor 1 Tanjung Priuk	40
43. <b>Liberty Amusement</b>	
Jalan Prof. dr. Latumeten 31-33	20
44. <b>Bina Amusement</b>	
Jalan Palmerah Utara Nomor 56	10
45. <b>Pasar Rumput Amusement</b>	
Pasar Rumput Lt. II - Jalan Sultan Agung	40
46. <b>Tosersa Jaya Manggarai Amusement</b>	
Jalan Sultan Agung Nomor 1	13

47. Pasar Rumput Amusement	
Proyek Pasar Rumput - Jalan Sultan Agung	20
48. Cahaya Amusement	
Jalan Kebayoran Lama Nomor 177	39
49. Lipstick Amusement	
Jalan Kebayoran Lama Nomor 162	35
50. Hiburan Rayamana Swalayan	
Jalan Raya Kebayoran Lama	20
51. Akasia Gelael Pasar Swalayan Amusement	
Jalan Raya Kebayoran Lama	20
52. Hiburan Budi Mustika	
Jalan Pekayon Rt.003/01	19
53. Garuda Amusement	
Jalan Pasar Cipete - R.S. Fatmawati	15
54. Aldiron Plaza Amusement	
Aldiron Plaza Lt.II No.17-18 Blok M	20
55. Hiburan Adi	
Pasar Blok A Lt.IV - Jalan R.S. Fatmawati	9
56. Three Top Amusement	
Aldiron Plaza Lt.I Nomor 14	20
57. Pasaraya Sarinah Jaya	
Jalan Iskandarsyah Nomor 2 Blok M	15
58. Aldiron Amusement	
Jalan Melawai V Blok M Kabayoran Baru	30
59. Melawai Plaza Amusement	
Jalan Melawai Raya Nomor 166-Melawai Pizsa Lt.III	20
60. Bumi Sejahtera Amusement	
Blok M Mall LB. 74-75	25
61. Toserba Jaya Manggarai	
Jalan Sultan Agung Nomor 7	13
62. Pasar Rumput Amusement	
Proyek Pasar Rumput - Jalan Sultan Agung	40
63. Arena Hiburan Viva	
Jalan Prof. Soepomo 37	20
64. Lestari Widodo Amusement	
Jalan Ragunan Nomor 44 Pasar Minggu	49

65. Arena Hiburan Borobudur	
Brobudur Dep. Store-Jl. Ragunan Pasar Minggu	20
66. Arena Hiburan Lingga Indah	
Jalan Ragunan - Pasar Jaya Lt.II	18
67. New Jaya Amusement	
Jalan Ragunan Nomor 33	40
68. Ragunan Amusement	
Jalan Ragunan Nomor 33	40
69. Hiburan Pasar Minggu	
Jalan Raya Ragunan Nomor 4	90
70. Nusantara Amusement	
Jalan Ragunan Nomor 1 A	50
71. Udaya Amusement	
Jalan Raya Bekasi Barat Nomor 31	25
72. Hediria Amusement	
Jalan Jatinegara Barat Nomor 116-i	20
73. Hiburan Binalaras Mitra	
Pusat Perbelanjaan Keramat Jati-Jalan Raya Bogor	123
74. Ramayana Amusement	
Ramayana Dep. Store - Jalan Raya Bogor	30
75. Hiburan Pasar Swalayan Tomal Tol	
Jalan Inspeksi Saluran Nomor 1	40
76. Buaran Indah Amusement	
Jalan Taman Buaran I Nomor 2	15
77. Ciremai Amusement	
Jalan Sunan Giri Nomor 1 Rawamangun	28
78. Arena Hiburan Pulomas	
Komp. Pertokoan Polomas Blok XII	20
79. Sunan Giri Amusement	
Pasar Sunan Giri Lt.I Nomor 5 Rawamangun	19
80. Puloqebang Permai Amusement	
Kompl. Puloqebang Permai Blok D/22	40
<hr/>	
Jumlah	2413
<hr/>	

Sumber: Dinas Pariwisata DKI Jakarta, 1995

## BAB 3

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Gambaran Umum

Penelitian ini menggunakan 2071 responden pemain video game. Dilihat berdasarkan tingkat pendidikannya terdiri dari 767 responden (37,03 persen) Sekolah Dasar (SD), 765 responden (36,94 persen) Sekolah Menengah tingkat Pertama (SMP); dan 539 responden (26,03 persen) Sekolah Menengah tingkat Atas (SMA). Dari jenis kelaminnya terlihat bahwa kedua jenis kelamin terwakili secara cukup berimbang, yakni 50,8 persen pemain video game laki-laki dan sejumlah 49,2 persen pemain perempuan.

Dari keseluruhan responden yang ada, sedikit sekali yang tergolong dalam kategori pemain video game berat, yakni 3,2 persen. Responden terbanyak terdapat dalam golongan pemain video game ringan (79,5 persen), kemudian golongan pemain video game menengah (17,3 persen). Penggolongan pemain video game tersebut didasarkan atas kriteria; (a) Pemain ringan adalah seorang yang bermain video game setiap hari rata-rata satu jam dan kebanyakan bermain 2 kali atau kurang dalam seminggu; (b) Pemain menengah adalah seorang yang bermain video game setiap hari rata-rata 2 jam dan kebanyakan bermain sampai 3 kali dalam satu minggu; dan (c) Pemain berat adalah seorang yang bermain video game setiap hari rata-rata 3 jam atau lebih dan bermain setiap hari. Hal yang menarik dari penggolon-

gan pemain ringan, menengah, dan berat tersebut terdapat kecenderungan perbandingan yang sama pada tiap tingkat pendidikan (SD, SMP, SMA), yakni 20:4:1.

Pemain video game yang tergolong pemain ringan terdapat dalam semua kategori usia anak dan remaja (10-17 tahun). Dalam golongan ini yang terbanyak berasal dari kategori usia 13 tahun (14,8 persen), kemudian berturut-turut usia 11 tahun (13,4 persen), 12 tahun (11,4 persen), 10 tahun (11 persen), 16 tahun (8,6 persen), serta usia 14, 15, dan 17 tahun (masing-masing 0,6 persen). Pemain video game yang tergolong pemain menengah terdapat pada kategori usia 13 tahun (3,1 persen), 12 tahun (2,3 persen), dan 11 tahun (2,3 persen). Sementara itu pemain video game yang tergolong pemain berat pada usia 11, 12, dan 14 tahun masing-masing 0,6 persen, serta pada usia 13 dan 15 tahun masing-masing 0,5 persen. Dengan demikian, kategori usia yang mencakup paling banyak pemain video game adalah 13 tahun (18,4 persen), kemudian berturut-turut 11 tahun (16,3 persen), 12 tahun (14,1 persen), 10 tahun (13 persen), 16 tahun (10,5 persen), 14 tahun (9 persen), dan 17 tahun (8,1 persen). Dapat juga dikatakan bahwa kelompok terbesar dalam bermain video game adalah anak (usia 10-13 tahun) yang mencapai 61,8 persen. Sisanya, 38,2 persen, adalah pemain video game kategori remaja.

Dalam penelitian ini, selain terdapat kategori usia dan tingkat pemain, juga terdapat kategori permainannya. Di sini terdapat dua kategori permainan, yaitu video game pribadi dan video game publik. Video game pribadi

adalah yang umumnya dimainkan di rumah, terdiri dari jenis permainan sega, nintendo, dan komputer, sedangkan video game publik adalah yang dimainkan di luar rumah atau di tempat umum, misalnya jenis permainan dingdong. Dari keseluruhan sampel yang ada, kebanyakan berupa video game pribadi (87,1 persen), dan hanya 12,9 persen yang berupa video game publik.

Diantara siswa, paling banyak menggunakan video game pribadi dan hanya sedikit yang bermain video game publik. Tingkat pendidikan siswa yang bermain video game pribadi ini, SD 98 persen, sedangkan siswa SMP 83,2 persen, dan siswa SMA 80,7 persen. Sementara itu, siswa yang bermain video game publik, terbanyak adalah siswa SMA 19,3 persen, menyusul siswa SMP 16,8 persen, sedangkan siswa SD 2 persen.

Dilihat dari kategori usia, pemain video game pribadi yang paling banyak adalah usia 13 tahun (18 persen), kemudian berturut-turut usia 11 tahun (17,7 persen), 10 tahun (14,2 persen), 12 tahun (13,8 persen), 16 tahun (10 persen), dan sisanya termasuk kategori usia di bawah 10 tahun. Sementara itu, pemain video game publik terbanyak adalah juga usia 13 tahun (18,6 persen), kemudian berturut-turut 16 tahun (17,1 persen), 15 tahun (14,8 persen), 12 tahun (13,6 persen), 14 tahun (12,4 persen), 17 tahun (12 persen), dan sisanya berusia di bawah 10 tahun.

Kegemaran anak dan remaja bermain video game ini juga didukung dengan kondisi sosial ekonomi orang tua yang lumayan. Orang tua dari pemain

Video game ini terbanyak berasal dari kalangan swasta (52 persen), kemudian pegawai negeri (20 persen), dan lain-lain (28 persen). Dilihat dari penghasilan orang tua, 24,7 persen antara Rp.300.000 dan Rp.750.000/bulan, kemudian 22,1 persen antara Rp. 100.000 dan Rp.300.000/bulan, 20,9 persen lebih dari Rp.750.000/bulan, dan 9,5 persen antara Rp. 50.000 dan Rp.100.000/ bulan.

Mengenai pendidikan orang tua (Ayah), terbanyak atau 37,9 persen tamat akademi atau sederajat, kemudian SMA (28,5 persen), SMP (10,8 persen), selebihnya berpendidikan lain-lain. Sementara itu, pendidikan Ibu, yang terbanyak lulusan SMA (26 persen), kemudian akademi (21,3 persen), SMP dan SD (masing-masing 11,1 persen), dan lainnya berpendidikan yang tidak termasuk kategori ini.

Umumnya para pemain video game tinggal di rumah sendiri (73,9 persen), dan pada lingkungan keluarga yang tidak besar, yakni 1-2 orang anak (51,6 persen) dan 3-5 orang anak (33,8 persen). Sebagian besar (87,2 persen) memiliki pesawat televisi di rumah, dan 36,1 persen diantaranya telah mempunyai perangkat komputer.

### **3.2 Perkenalan dan Bermain Video Game**

Permainan video game menurut para responden telah mereka geluti paling tidak selama satu tahun. Bahkan 61,2 persen dari responden menyatakan telah bermain selama lebih dari satu tahun, 18,9 persen bermain selama 2

tahun, 11,9 persen 3 tahun, dan 30,5 persen lebih dari 3 tahun. Pemain video game yang bermain selama kurang dari satu tahun 38,8 persen.

Mereka pada umumnya mengenal video game ini, baik pribadi maupun publik, melalui teman sekolah (40,5 persen). Selain itu, mereka juga mengenal video game dari teman luar sekolah (23,9 persen), orang tua (12,8 persen), serta lingkungan lain seperti keluarga lain, media massa, dan guru. Khusus video game pribadi, mereka mengenalnya dari teman sekolah (39,5 persen), dari teman luar sekolah (21,4 persen), dan dari orang tua (14,4 persen). Sementara itu, video game publik mereka mengenalnya dari teman sekolah (46,8 persen), dari teman luar sekolah (40 persen). Selebihnya mengenal video game dari anggota keluarga, belajar sendiri, media massa, dan instruktur atau guru komputer.

Untuk bermain atau membeli keperluan video game, umumnya mereka memperoleh kemudahan dari orang tua (68,3 persen), sedangkan lainnya memperoleh biaya dari hasil tabungan, uang jajan, pemberian saudara, hadiah, atau pinjam. Uang yang dikeluarkan untuk keperluan ini sangat bervariasi, mulai dari Rp. 1000 (51 responden) hingga Rp. 850.000 (1 responden). Secara garis besar, bila dikelompokkan pengeluaran untuk permainan ini, yang terbanyak adalah kurang dari Rp. 5.000 (41 persen), kemudian sekitar Rp. 50.000 (13,8 persen), sekitar Rp. 25.000 (8,7 persen), sekitar Rp. 100.000 (7,6 persen), sekitar Rp. 10.000 (7 persen), di atas Rp. 100.000 (3,7 persen), dan selebihnya tidak menyatakan jumlahnya.

Berdasarkan jenis permainan dan lama bermain, di antara mereka yang bermain video game pribadi, terbanyak selama satu tahun, yakni 36,8 persen. Selanjutnya, berturut-turut mereka yang bermain selama lebih dari 3 tahun (31,9 persen), mereka yang telah bermain selama 2 tahun (19,2 persen), dan mereka yang telah bermain selama 3 tahun (12 persen). Hal yang sama juga terlihat pada mereka yang bermain video game publik, terbanyak bermain selama satu tahun (51,7 persen), kemudian berturut-turut mereka yang telah bermain lebih dari 3 tahun (20,7 persen), yang bermain selama 2 tahun (16,3 persen), dan yang bermain selama 3 tahun (11,1 persen). Tampaknya apa pun jenis permainannya, video game digemari selama waktu yang terbatas artinya paling lama 3 tahun.

Ada hal yang menarik dalam pengenalan dan bermain video game. Walaupun video game ini mereka kenal dari teman sekolah, rata-rata mereka bermain video game bersama adik/kakak (43,7 persen). Hal ini terutama jelas terlihat pada video game pribadi. Cukup banyak yang bermain bersama adik/kakak (49 persen), kemudian yang bermain sendirian ada 23,7 persen, dan yang bermain bersama teman sekolah ada 9,4 persen. Akan tetapi, mereka yang bermain video game publik umumnya bermain bersama teman sekolah (37,2 persen), kemudian bermain bersama teman luar sekolah (34,8 persen), dan bermain sendirian (17 persen).

Adapun cara memperoleh video game pribadi, separoh dari responden menyatakan mendapatnya dari orang tua (50 persen), membeli sendiri 17 persen, bertukar dengan teman 14,5 persen, dan meminjam 13,4 persen.

Sementara itu, pada jenis permainan video game publik sebagian menjawab meminjam atau menyewa (31 persen), dan mendapat biaya dari orang tua (21 persen). Selain hal-hal tersebut, perolehan video game tersebut juga berasal dari meminjam dengan teman, milik saudara/famili, milik sekolah, atau milik tetangga.

Menurut mereka, ada beberapa persyaratan yang sebaiknya dipenuhi oleh seorang pemain video game. Pendapat terbanyak menyatakan bahwa pemain haruslah mampu berkonsentrasi. Hal ini diungkapkan oleh pemain dari video game pribadi sebanyak 39 persen dan pemain video game publik sebanyak 40,4 persen. Kemudian, menurut para pemain video game pribadi, pemain harus kreatif (20,8 persen), dan teliti (16,6 persen). Sementara itu, bagi para pemain video game publik, justru harus teliti dahulu (19 persen), baru kreatif (15 persen). Hanya sedikit yang menyatakan pemain video game harus pandai, tekun, dan mempunyai daya tahan.

Dalam bermain video game, umumnya mereka cenderung tidak menggunakan waktu yang tertentu. Sebagian besar mereka menyatakan bermain pada waktu istirahat atau waktu kosong (21,8 persen), kemudian pada hari libur (21,3 persen), pada pukul 11.00-16.00 (15,6 persen), pulang sekolah atau setelah mengerjakan PR (12,4 persen), pada pukul 06.00-11.00 (6,2 persen), dan waktu lain. Selain itu, mereka juga menyatakan bahwa selain bermain video game kegiatan pengisi waktu luang, atau di luar jam sekolah, adalah olah raga, kesenian, sosial, dan lain-lain. Untuk bidang olah raga, cabang-cabang yang banyak diminati adalah basket (22,8 persen), renang (14,5

persen), sepak bola (11,6 persen), bulu tangkis (7,9 persen), jalan dan lari (9,4 persen), bersepeda (8,2 persen), bola volley (5,1 persen), senam (4,4 persen), bela diri (4,5 persen), dan lainnya. Bidang kesenian yang paling banyak diminati adalah yang berhubungan dengan musik (60,8 persen), kemudian melukis (17,4 persen), menari (12,4 persen), dan lainnya. Di bidang sosial, kegiatan yang dilakukan adalah bakti sosial (28,1 persen), berorganisasi (19,8 persen), membantu orang tua (10,4 persen), membantu teman dan bergiat di tempat ibadah (masing-masing 5,2 persen), kerja bakti (4,1 persen), dan lainnya.

### **3.3 Pendapat dari Pemain Video Game**

#### **3.3.1 Manfaat Video Game**

Anak dan remaja menyenangi video game ini karena berbagai alasan. Khusus untuk video game pribadi, sebagian besar berpendapat bahwa video game ini bersifat aktif (37,1 persen) dan memiliki gambar yang menarik (36 persen). Selain itu, mereka juga berpendapat video game ini merupakan alat peraga yang baik (13,4 persen) dan bersifat timbal balik (10,4 persen). Namun, pada video game publik, yang paling membuat orang menyenangkannya justru gambarnya yang menarik (37 persen). Kemudian baru pendapat lain, berturut-turut merupakan permainan yang aktif (25 persen), alat peraga yang baik (19,5 persen), dan mempunyai sifat timbal balik (17 persen). Pada bagian lain diungkapkan oleh pemain video game pribadi (35,9 persen) dan publik (34,9 persen) bahwa permainan ini berguna untuk melatih berpikir kritis.

Mengingat video game tersebut memiliki gambar yang menarik dan bersifat aktif, maka berguna untuk menghibur. Kegunaan sebagai hiburan ini dinyatakan paling banyak oleh pemain video game publik (67,8 persen). Sementara itu, pemain video game pribadi menyatakan sebagai hiburan (57,1 persen). Kegunaan lain video game adalah sebagai pengisi waktu. Hal ini dinyatakan oleh 27 persen dari pemain video game pribadi dan 17,6 persen dari pemain video-publik. Pendapat lain mengenai kegunaan video game ini adalah dapat memberi ilmu, melatih kecepatan, meluaskan ilmu pengetahuan, dan memecahkan persoalan. Pendapat itu diberikan oleh sebagian kecil responden.

Umumnya pemain video game tersebut tertarik pada suatu program permainan dengan melihat ceritanya, yakni 30,5 persen untuk video game pribadi dan 27,3 persen untuk video game publik. Ketertarikan lain pada permainan ini adalah tema permainan (25,8 persen pribadi dan 17,6 persen publik), judul permainan (23,6 persen pribadi dan 17,2 persen publik), gambar yang menarik (11,6 persen pribadi dan 20,5 persen publik), dan harga murah (15,1 persen publik).

Mengenai perasaan tentang video game itu sebagai personifikasi dari seseorang, ternyata permainan jenis video game pribadi maupun publik, menganggapnya seolah-olah "teman main". Hal tersebut dinyatakan oleh sebagian besar pemain video game pribadi (81 persen) dan publik (72,2 persen). Selebihnya berpendapat video game bukan siapa-siapa, atau tidak menjawab

ertanyaan ini. Tidak ada yang berpendapat bahwa video game sebagai uru, asisten/pembantu, atau penasihat.

Manfaat lain yang didapat oleh para pemain video game ini adalah sehabis bermain merasakan perasaan yang enak. Hal ini dinyatakan oleh pemain video game pribadi sebanyak 62 persen, dan pemain video game publik sebanyak 56 persen. Sebagian lagi menyatakan bahwa sehabis bermain merasa puas, gembira, senang, rileks atau santai, bersemangat, terhibur, stres hilang, pikiran jernih, segar, dan bergairah.

Para penggemar video game ini mengakui bahwa permainan ini bukanlah segalanya. Artinya uang yang mereka miliki baik yang diterima dari orang tua, saudara, maupun dari orang lain, tidak digunakan seluruhnya untuk video game. Sebagian pemain video game pribadi (50 persen) dan pemain video game publik (37,2 persen) menyatakan bahwa bila mendapat uang, mereka tidak membeli keperluan video game, melainkan ditabung. Sementara itu, sisanya digunakan untuk keperluan lain seperti membeli buku dan alat sekolah lainnya, jajan, membeli majalah, dan benda koleksi. Hanya 15,6 persen dari pemain video game pribadi dan 29,7 persen pemain video game publik yang menggunakan sisa uangnya untuk bermain atau membeli keperluan video game.

Video-games pada dasarnya tidak mengurangi minat mereka untuk bergaul dengan kelompoknya ataupun tidak menjadi penyendiri. Sebagian besar pemain video game pribadi pemain video game publik (70 persen) menyata-

kan tetap berkelompok dengan teman mereka (73,3 persen). Menurut mereka, seorang anak penggemar permainan video "tidak menjadi lain" dari anak-anak lainnya. Hal ini dikatakan oleh 76 persen dari pemain video game pribadi, dan 60 persen dari pemain video game publik.

Video-game juga tidak membuat mereka "mencandu" atau ketagihan hingga merasa ada sesuatu yang kurang jika tidak bermain. Hal ini diungkapkan oleh sebagian besar pemain video game pribadi (65 persen) dan pemain video game publik (54 persen). Mereka juga tidak begitu "terpaku" dengan permainan tersebut. Diakui oleh 54 persen dari pemain video game pribadi dan 59 persen pemain video game publik bahwa mereka dapat berhenti bermain ditengah permainan. Bahkan 62 persen pemain video game pribadi dan 58 persen pemain video game publik menyatakan bahwa setelah bermain mereka ingin atau dapat melakukan kegiatan lainnya. Selain itu, pada kesempatan lain diungkapkan bahwa setelah bermain video game dalam jangka waktu yang lama, mereka perlu beristirahat tidur. Hal ini diungkapkan oleh 77 persen dari pemain video game pribadi dan 71 persen dari pemain video game publik.

### 3.3.2 Mudarat Video Game

Di balik keceriaan dan keasyikan bermain video game, terdapat sejumlah mudarat atau kerugian pada permainan tersebut. Kerugian terbesar yang dirasakan dalam bermain video game adalah kurang waktu untuk belajar. Hal itu terbukti dari pernyataan para pemain sendiri 47,5 persen dari pemain

video game pribadi dan 56 persen dari pemain video game publik merasa kekurangan waktu untuk belajar. Selain itu, ada kerugian lain dari pemain ini, yaitu merusak mata pernyataan dari 41,2 persen pemain video game pribadi dan 34,5 persen pemain video game publik. Kerugian-kerugian lain, yang dinyatakan oleh sebagian kecil pemain adalah kurang pergaulan dan kurang berolah raga.

Diakui oleh pemain video game baik pribadi (27,7 persen) maupun publik (35,8 persen) bahwa permainan ini jelas mengganggu pelajaran sekolah. Walaupun demikian, sekitar 50 persen menyatakan bahwa permainan tersebut tidak ada pengaruhnya sama sekali pada kegiatan sekolah. Hanya sedikit yang menyatakan video game membantu atau mendukung pelajaran sekolah. Bagi sekolah pun, menurut pemain video game pribadi (36,9 persen) dan publik (42 persen) dirasakan tidak ada gunanya.

Para pemain video game pribadi juga menyadari bahwa efek yang mereka rasakan terutama adalah mata lelah (34,3 persen), kemudian mengantuk (16,4 persen), dan lelah badan (10 persen). Sementara itu, bagi pemain video game publik, efek utama yang disebabkan juga mata lelah (26,8 persen), kemudian lelah badan (15 persen). Pendapat lain mengatakan bahwa biasanya, sehabis bermain video game akan merasakan pusing, lelah, malas, mengantuk, badan lemas/pegal, mata lelah/rusak, lupa waktu, rugi waktu dan uang, kesal atau marah, bosan, dan penasaran. Hal yang paling terakhir ini biasanya yang memicu seseorang untuk terus bermain. Bahkan ada pula yang menyatakan sehabis bermain merasa takut dimarahi orang tua, merasa

waktu cepat berlalu, dan merasa menyesal karena telah menghabiskan uang untuk permainan tersebut.

Dalam keadaan demikian, hampir separuh pemain video game merasa ingin berhenti bermain, yakni 44,1 persen dari pemain video game pribadi, dan 47,8 persen dari pemain video game publik. Sementara itu, 38,3 persen dari pemain video game pribadi dan 33,9 persen dari pemain video game publik menyatakan akan tetap bermain. Selebihnya menyatakan akan berhenti apabila sudah bosan, alatnya rusak/hilang/dijual, atau ada PR/ulangan/ulangan umum/tugas sekolah, ataupun ada gangguan (misalnya: dilarang orang tua, diganggu adik, ada tamu, sedang sakit, atau sedang ada kegiatan lain), terakhir, apabila sudah dewasa, kelelahan, dan ada permainan baru.

Bila dalam bermain video game memperoleh kesulitan, khususnya video game pribadi, pemain meminta bantuan terutama kepada kakak/adik (47,8 persen), baru kemudian kepada teman sekolah (25,8 persen) dan teman luar sekolah (14,7 persen). Sebaliknya, mereka yang mendapat kesulitan selama bermain video game publik, meminta bantuan terutama kepada teman sekolah (39,2 persen), lalu teman luar sekolah (37,6 persen). Sedikit sekali yang meminta bantuan kepada orang tua, apalagi guru.

### 3.4 Tanggapan dari Orang Tua

Tanggapan orang tua siswa penggemar atau pemain video game ini bermacam-macam. Secara garis besar dapat dibedakan antara orang tua yang setuju dan tidak setuju. Untuk video game pribadi, 60 persen dari orang tua menyatakan setuju anaknya bermain, sedangkan untuk video game publik, justru 64,4 persen orang tua menyatakan tidak setuju. Orang tua yang menyatakan setuju anaknya bermain video game berpendapat bahwa video game pribadi tersebut merupakan permainan yang berguna (53,5 persen). Hanya 28,4 persen menyatakan video game tidak berguna, dan 17,5 persen menyatakan merugikan. Sementara itu, untuk video game publik, 99,8 persen dari orang tua menyatakan tidak berguna atau merugikan, dan ternyata, menurut para pemain video game ini, sebagian besar guru mereka menyatakan tidak setuju siswanya bermain video game pribadi (68 persen), terlebih lagi video game publik (82,1 persen).

Walaupun ada yang setuju dan tidak setuju, tidak ada orang tua yang tidak peduli dengan video game ini. Orang tua dari pemain video game pribadi menyatakan bahwa mereka mengerti tetapi tidak bermain (42 persen), tidak dapat bermain (26,3 persen), dan hanya 27,6 persen yang menyatakan dapat bermain. Dalam pada itu, 43,3 persen dari orang tua pemain video game publik menyatakan tidak dapat bermain dan 38,5 persen menyatakan mengerti tetapi tidak dapat bermain.

akan bosan akan permainan tersebut. Sebagai orang tua, mereka berharap bahwa bila ada permainan lain, mereka lebih suka anaknya pindah dari video game. Harapan ini diungkapkan oleh 66 persen dari orang tua pemain video game pribadi dan 70 persen dari orang tua pemain video game publik.

Mengenai permainan lain, menurut 29,8 persen orang tua mereka lebih senang jika anaknya memilih olah raga, seperti sepak bola, bola basket, bulu tangkis, bersepeda, catur, beladiri, tenis meja; belajar komputer (22,3 persen), permainan yang sifatnya mendidik (11 persen), bermain permainan yang tidak berbahaya asalkan bukan video game (10,4 persen), bermain bersama kakak/adik di rumah (8,2 persen), dan lain-lain.

Pendapat-pendapat lain dari orang tua adalah: kalau ingin tetap bermain video game, anak-anak haruslah belajar lebih dahulu, atau ingat waktu belajar, atau tidak mengganggu pelajaran sekolah (68,8 persen), tidak terlalu lama (7,4 persen), ada batas waktunya (5,4 persen), dapat membagi waktu (4,8 persen), pada hari libur (4,6 persen), minta izin atau sesuai dengan waktu yang disepakati (1,6 persen), dan lainnya.

#### 3.4.1 Manfaat Video Game

Separuhnya dari orang tua pemain video game pribadi (53,5 persen) menyatakan bahwa permainan tersebut berguna, sedangkan 28,4 persen menyatakan tidak berguna, dan 17,5 persen menyatakan merugikan. Namun, orang tua pemain video game publik menyatakan hal yang berbeda. Sebagian

menyatakan tidak berguna (39,8 persen), dan sejumlah yang sama, yaitu masing-masing 30 persen, menyatakan merugikan dan berguna.

Menurut para orang tua, video game bagi anak-anak mereka bersifat menghibur dan mengisi waktu. Diantara orang tua pemain video game pribadi, 56,7 persen berpendapat bahwa video game mempunyai fungsi menghibur dan 24 persen menyatakan fungsi mengisi waktu. Bagi orang tua pemain video game publik, permainan tersebut umumnya dianggap mempunyai fungsi menghibur (66 persen), dan hanya 20,6 persen diantaranya yang beranggapan sebagai pengisi waktu.

Diakui oleh sebagian besar orang tua bahwa manfaat permainan tersebut melatih anak bereaksi cepat dan menjadi kreatif. Di antara orang tua pemain video game pribadi, 41 persen menyatakan bereaksi cepat dan 32,8 persen menyatakan menjadi kreatif. Sementara itu, di antara orang tua pemain video game publik, 32 persen menyatakan bereaksi cepat dan 27,8 persen menyatakan menjadi kreatif. Manfaat lain, menurut orang tua pemain video game pribadi (39 persen) dan publik (47 persen) dapat mengembangkan daya khayalan atau imajenasi anak. Selain itu, bahwa video game dapat mengembangkan kreativitas diungkapkan oleh 30 persen dari orang tua pemain video game pribadi dan 25 persen orang tua pemain video game publik. Tidak ada di antara mereka yang berpendapat bermanfaat untuk mengembangkan daya ingatan dan motorik.

Menurut para orang tua pemain video game pribadi (67 persen) dan publik (51,2 persen), secara psikologis permainan ini tidak menghambat sosialisasi. Orang tua pemain video game pribadi (76 persen) juga menyatakan bahwa anak mereka yang "mencandu" permainan ini sifatnya tidak berbeda dari anak lain yang tidak bermain. Sementara itu, 65 persen orang tua pemain video game publik menyatakan demikian. Dikatakan pula oleh 81 persen dari orang tua pemain video game pribadi dan 80 persen dari orang tua pemain video game publik bahwa anak yang bermain video game tidak menjadi anak yang penyendiri. Lagi pula, menurut orang tua pemain video game pribadi (82 persen) dan publik (79 persen), sejak anak mereka menyenangi permainan ini, temannya tidak tertentu saja. Hampir semua orang tua pemain video game, yakni pribadi (91 persen) dan publik (88 persen) menyatakan bahwa anak mereka tidak menjadi anak yang pendiam akibat permainan tersebut. Yang jelas, menurut orang tua pemain video game pribadi (62 persen), dan publik (59 persen), anak yang bermain video game memiliki kepekaan yang berbeda dari anak yang tidak main.

Dalam kaitannya dengan aktivitas sehari-hari di rumah, menurut pengakuan lebih dari separuh orang tua anak mereka masih bertingkah laku "baik". Pada saat keluarga berkumpul, anak mereka tidak menjadi asyik sendiri dengan video gamenya. Hal ini dinyatakan oleh orang tua pemain video game pribadi (78 persen) dan publik (83 persen). Sementara itu, terdapat tanggapan yang hampir sama banyak atas kecenderungan lupa makan pada anak mereka: 59 persen yang anak pemain video game pribadi dan 54 persen yang cenderung pemain video game publik menyatakan bahwa

anak-anak tidak melewatkan waktu makan. Video-games, menurut orang tua pemain video game pribadi (64 persen) dan publik (69 persen), tidak mengikat anak mereka, artinya bila selesai melakukan sesuatu yang diberikan keluarga, mereka tidak terserap kembali ke permainannya.

Sehubungan dengan video game ini, orang tua pemain video game pribadi (64 persen) dan orang tua pemain video game publik (53 persen), berpengaruh atas anak-anak mereka, sehingga mereka dapat meminta anaknya untuk tidak bermain pada saat tertentu.

### 3.4.2 Mudarat Video Game

Dalam kaitannya dengan pelajaran sekolah, di antara orang tua pemain video game pribadi, 43,7 persen menyatakan bahwa permainan itu mengganggu pelajaran. Hanya sebagian kecil (14,4 persen) menyatakan bahwa permainan tersebut mendukung pelajaran. Sebagian lagi berpendapat tidak berpengaruh (29,5 persen). Berbeda dari yang sebelumnya, 66,6% dari orang tua pemain video game publik menganggap permainan itu mengganggu pelajaran, dan hanya sebagian kecil (23,6 persen) menyatakan bahwa tidak ada pengaruhnya.

Hampir semua orang tua berpendapat bahwa anak mereka, sejak bermain video game, menjadi tidak bersemangat belajar. Hal ini dinyatakan oleh 73 persen dari orang tua pemain video game pribadi, dan 76% dari orang tua pemain video game publik. Mudarat lain dari video

menurut orang tua pemain video game pribadi (56 persen) dan publik (58 persen) adalah dapat mengalihkan perhatian dari pelajaran sekolah, di samping mengakibatkan mata rusak, membuang-buang waktu dan uang, lelah badan, tidak bersemangat, pemborosan, dan sebagainya.

### 3.5 Rangkuman

Pembahasan data dari penelitian lapangan dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Dari keseluruhan responden, yang terbanyak bermain video game adalah golongan usia 10-13 tahun, atau mereka yang berada di jenjang pendidikan SD dan SMP.
2. Bagian terbesar tergolong pemain video game ringan, yaitu permainan video game pribadi.
3. Setelah mengenal video game dari teman sekolah, mereka umumnya bermain video game lebih dari satu tahun.
4. Biaya untuk bermain video game diperoleh terutama dari orang tua, yaitu sisa dari keperluan lainnya seperti menabung, dan perlengkapan sekolah. Pemain paling banyak menghabiskan biaya kisaran kurang dari Rp. 5000.
5. Permainan umumnya dilakukan pada waktu istirahat atau waktu kosong, libur, atau di luar jam sekolah.
6. Sebagian besar orang tua menyetujui anaknya bermain video game pribadi, dan sebaliknya tidak setuju dengan video game publik.
7. Anak dan remaja menyenangi video game karena ceritanya yang menarik, bersifat aktif, dan gambarnya menarik.

8. Manfaat video game menurut pemain (anak) adalah karena video game merupakan sarana hiburan dan "teman bermain", sehingga permainan ini bukan segalanya, tidak mengurangi kegiatan bergaul dengan sesama, tidak membuat mereka menjadi lain, dan tidak membuat mereka men-candu atau ketagihan. Selain itu, video game dianggap dapat menghi-langkan stres, kembali segar dan bersemangat, dan senang.
9. Manfaat video game, menurut orang tua, adalah melatih anak bereaksi cepat dan menjadi kreatif, dapat mengembangkan kreativitas atau imaji-nasi anak, tidak menghambat sosialisasi, dan tidak menjadi lain.
10. Mudarat video game, menurut pemain (anak), adalah yang kurangi waktu belajar, melelahkan atau merusak mata, melelahkan badan, serta membuang waktu dan uang secara percuma.
11. Mudarat video game, menurut orang tua, adalah mengganggu pelajaran sekolah, atau anak menjadi tidak bersemangat belajar.

## BAB 4 PENUTUP

### 4.1 Hasil Diskusi

Dari data di lapangan disimpulkan bahwa video game pada saat ini cukup dapat dikatakan melanda anak-anak, terutama golongan remaja. Kebanyakan rumah tangga dengan tingkat sosial ekonomi menengah ke atas hampir dapat dikatakan mampu mempunyainya. Permainan video publik sama pula kecenderungannya, dengan fakta tersedianya permainan dingdong saja mencapai jumlah 2413 alat yang tersebar di wilayah DKI, dan banyak di antaranya tersebar di kotamadya Jakarta Selatan, Jakarta Barat, dan Jakarta Pusat. Permainan video ini secara umum dapat dikatakan diterima oleh masyarakat, karena tanpa peminat, tidak mungkin orang membuka usaha itu. Apalagi pengusaha permainan video mempunyai izin resmi, dan juga dinyatakan dapat diterima oleh masyarakat di sekitar lokasi penempatannya.

Meskipun dari sudut pandang aparat berwenang permainan tersebut dapat diterima keberadaannya, tetap saja, khususnya dingdong, "dicurigai" sebagai permainan yang lebih banyak mudaratnya daripada manfaatnya. Demikian juga permainan video pribadi: meskipun pada umumnya orang menganggapnya bermanfaat, terbukti dari kenyataan bahwa permainan tersebut makin beredar, ternyata ada juga pendapat yang menentang keberadaannya.

Prasangka mengenai permainan video ini menunjukkan bahwa dengan cara demikianlah permainan itu berkembang, artinya di tengah berbagai pendapat yang penuh kontroversi. Penelitian ini mengemukakan bahwa banyak pendapat negatif ternyata tidak disertai dukungan data yang memperkuat penilaian tersebut. Namun, penilaian yang menganggapnya sebagai suatu kegiatan yang positif ternyata juga tidak didukung oleh data yang menyakinkan. Di antara pemain permainan video dan orang tua mereka ternyata terjadi "*discrepancy*" atau perbedaan dalam mempersepsi manfaat dan mudaratnya. Para pemain masih melihat bahwa manfaatnya lebih banyak daripada mudaratnya. Namun, para orang tua pemain melihat manfaat dan mudaratnya sebagai sama banyak, sehingga tidak tampak kelebihan dari permainan tersebut.

Dari berbagai opini yang terbentuk di masyarakat, ternyata bahwa ada yang berlawanan dengan data hasil penelitian, misalnya tidak benar bahwa pemain permainan video selalu "kecanduan", tidak benar bahwa mereka kemudian menjadi pribadi yang "unik" atau "aneh", tidak benar bahwa mereka menjadi orang yang senang menyendiri, tidak benar bahwa komunikasi dengan anggota keluarga lain dapat terputus.

Meskipun demikian, jelas bahwa akibat langsung dari permainan video adalah kelelahan pada mata. Manfaat yang mampu mendukung prestasi sekolah tidak ada, bahkan akibat yang langsung lainnya adalah mengalihkan perhatian dari kegiatan belajar, karena pemain memakai jam-jam yang seharusnya dipakai untuk belajar.

Hasil penelitian yang menentang opini masyarakat adalah penggunaan uang oleh anak-anak dan remaja. Ternyata, penggunaan uang oleh mereka tidaklah terlalu "terikat" pada kegemarannya itu, sebab sebagian besar di antara mereka menabungnya. Sesuatu yang membesarkan hati karena kedua kelompok yaitu pemain video (anak dan remaja) dan para orang tuanya yakin bahwa bila suatu saat ada permainan alternatif yang cukup menarik, mereka akan berganti permainan.

Di samping garis besar hasil tersebut, ada beberapa hasil khas yang membedakan reaksi pemain video (anak dan remaja) dan orang tua. Ada yang membedakan antara pemain video pribadi dan pemain video publik, dan antara pemain video ringan, sedang, dan berat.

Yang menyolok adalah bahwa permainan video itu, oleh semua pihak, dinyatakan hanya berfungsi sebagai hiburan saja, sehingga boleh dipikirkan dan dibahas oleh pakar, karena permainan ini sesungguhnya sangat berpotensi untuk diprogram sebagai sarana pengembangan segi intelektual atau kondisi anak, seperti yang digambarkan di dalam studi pustaka/kajian teoretis. Dengan demikian, hasil-hasil penelitian ini telah membawakan manfaat, sekarang kita dapat melihat secara lebih jelas manfaat dan mudarat permainan video dalam kerangka yang lebih proporsional. Selain itu kita mendapatkan data pendukung untuk menunjang atau menolak suatu opini.

## 4.2 Kesimpulan

Dari pernyataan-pernyataan tentang permainan video, ternyata bahwa jawaban anak lebih banyak menyatakan sebagai mudarat yaitu 44 persen, sedangkan dijawab sebagai manfaat hanya oleh 20 persen. Sisanya yaitu 36 persen memberikan jawaban secara netral, yaitu bahwa permainan video dapat menghibur, dapat melatih kecepatan, merupakan teman bermain, dan membutuhkan konsentrasi, dan kurang melihat permainan video sebagai sesuatu yang dapat menambah pengetahuan atau meluaskan pengetahuan dan kepandaian atau dapat bermanfaat sebagai guru/penasihat.

Sementara itu, penilaian orang tua atas permainan video sedikit berbeda kecenderungannya orang tua menilai mudarat dan manfaatnya permainan video sebagai sama berat, yaitu mudaratnya sebanyak 44 persen, manfaatnya sebanyak 44 persen juga, dan 12 persen dijawab sebagai fungsi menghibur, manfaat melatih bereaksi cepat dan mengembangkan imajinasi, dan tidak dijawab sebagai sarana pengembangan pengetahuan atau intelektual atau mengembangkan kreatifitas dan sebagainya yang lebih bermanfaat.

Pernyataan yang sama pada kelompok anak dan orang tua adalah keyakinan bahwa pada suatu saat pemain akan berhenti bermain video apalagi bila tersedia permainan lain sebagai alternatif permainan video tersebut.

Jawaban tersebut mengisyaratkan kepada kita bahwa keadaan pemain video tidak seperti yang kita duga. Prasangka bahwa seorang pemain video itu

akan "kecanduan" pada permainan ini, sehingga cenderung akan mengorbankan segala sesuatu bagi permainan ini, tidaklah terbukti. Demikian pula kekhawatiran bahwa mereka akan meninggalkan waktu makan, waktu berkumpul dengan keluarga, menyendiri dan tidak "nge-gang" lagi, juga tidak pada tempatnya. Keadaan keadaan yang sebenarnya tidaklah seperti yang dibayangkan.

## BIBLIOGRAFI

Dinas Pariwisata DKI Jakarta, 1995, *Brosur Pedoman dan Tata Cara Pengajuan permohonan Izin Daftar Ulang Usaha Pariwisata dalam Wilayah DKI Jakarta.*

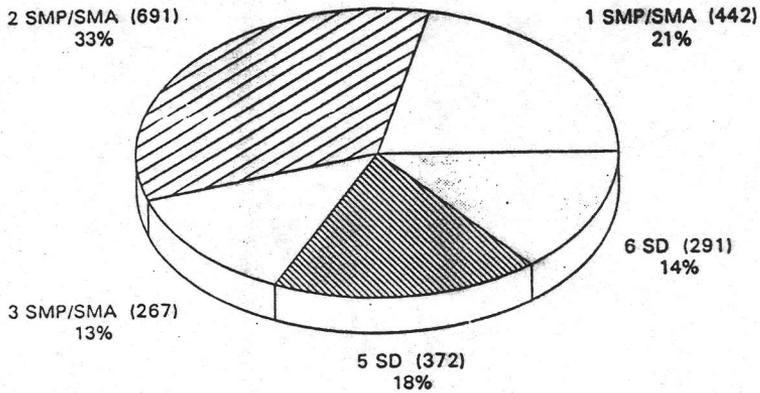
Kafai, Y.B., 1994, *Mind in Play: computer Game Design as a Context for Children Learning*, Laurence Erebound.

Kantor Statistik Propinsi DKI Jakarta, 1993, *Statistik Wilayah DKI Jakarta.*

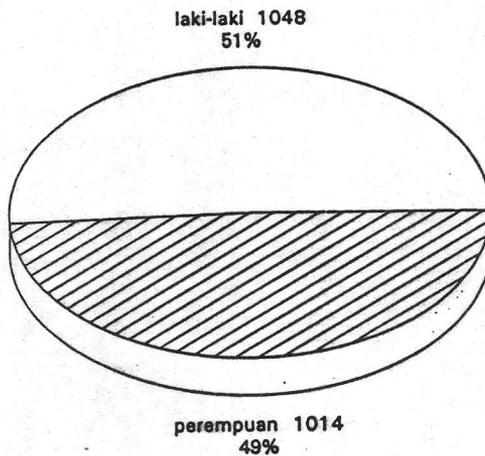
Laurie, Peter. 1983. *The Joy of Computers*, London, Hutchinson. Ltd.

Scharf, Peter, 1984, *A guide to Computer age parenting*, New York, Me Graw-Hill.

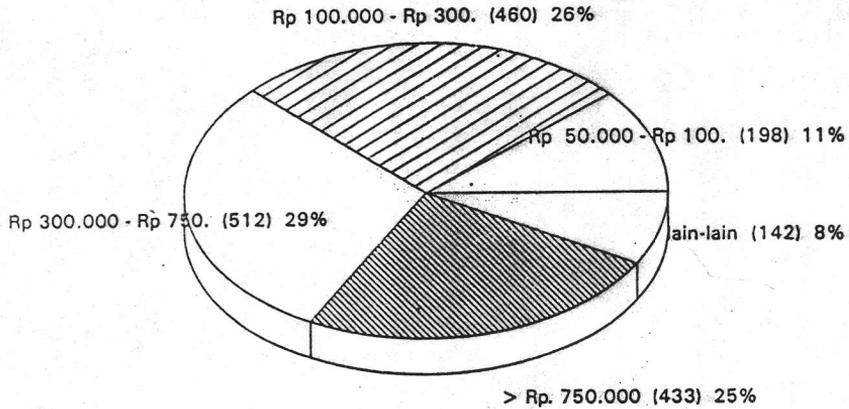
## Distribusi Responden Berdasarkan Kelas



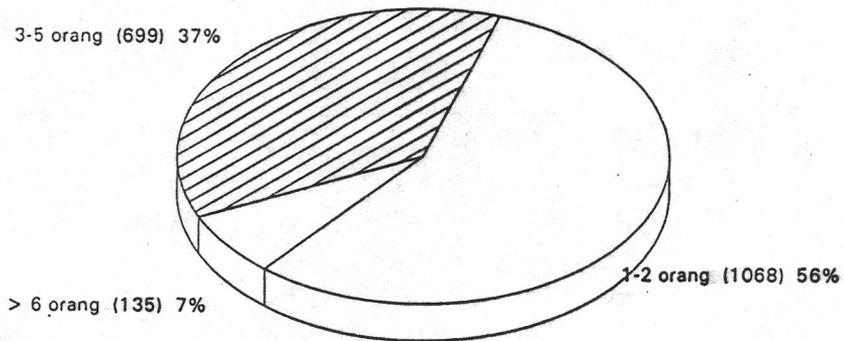
## Distribusi Responden berdasarkan jenis kelamin



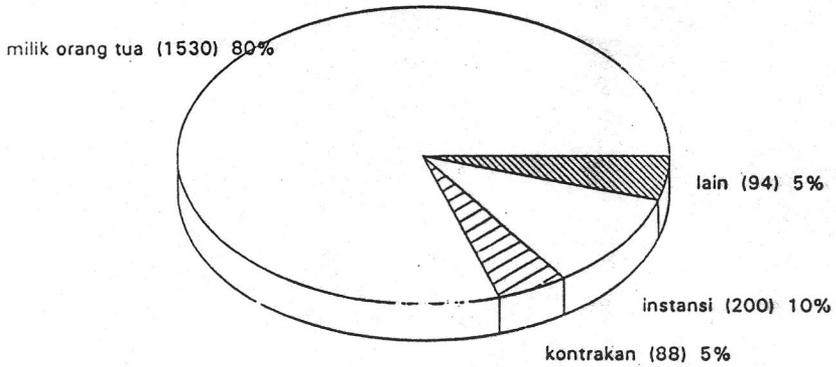
## Distribusi Responden Berdasarkan penghasilan orang tua



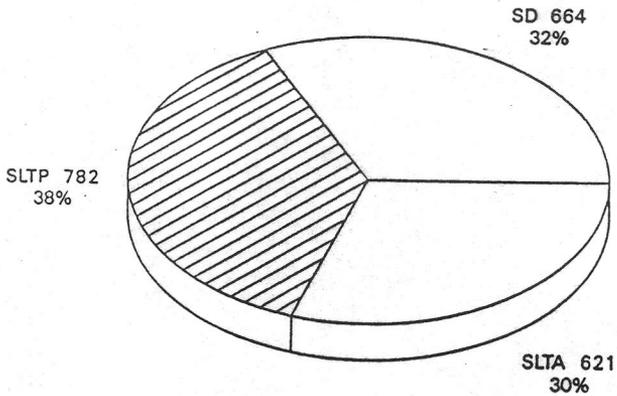
## Jumlah saudara kandung



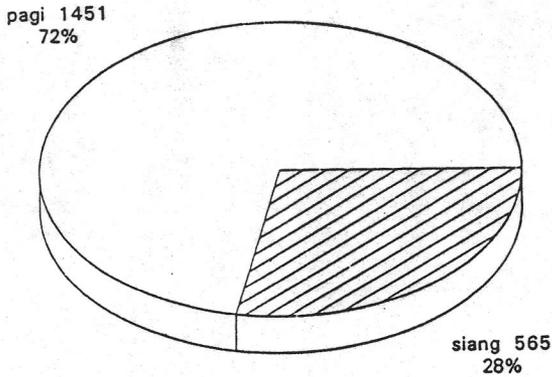
## Status rumah tinggal Responden



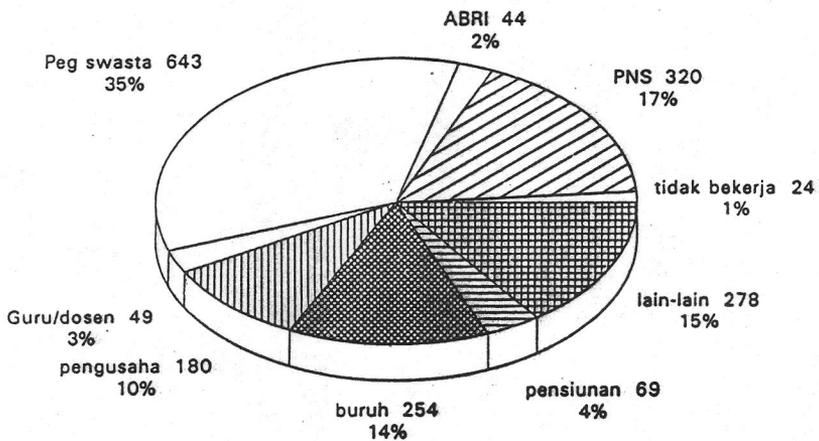
## Distribusi Responden Berdasarkan sekolah



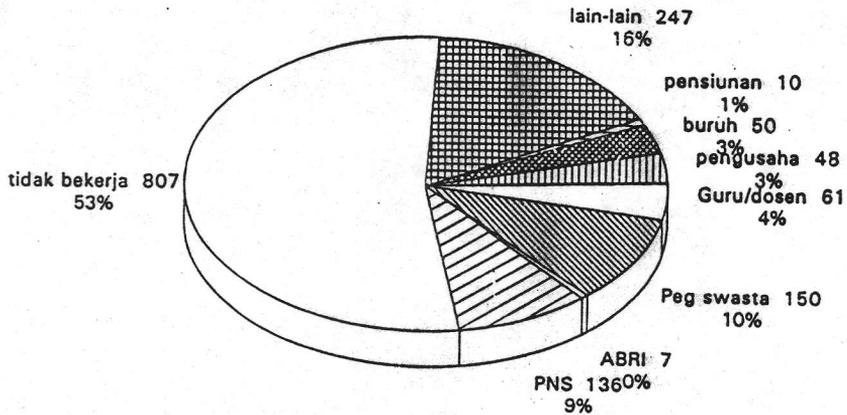
## Distribusi Responden berdasarkan jam sekolah



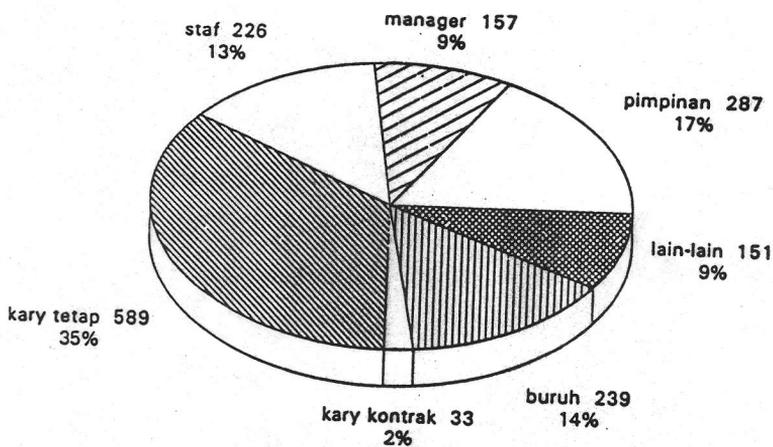
## Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan ayah



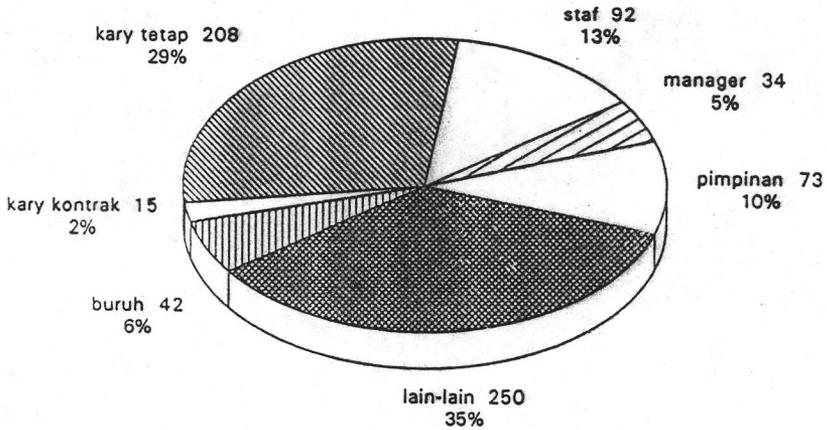
## Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan Ibu



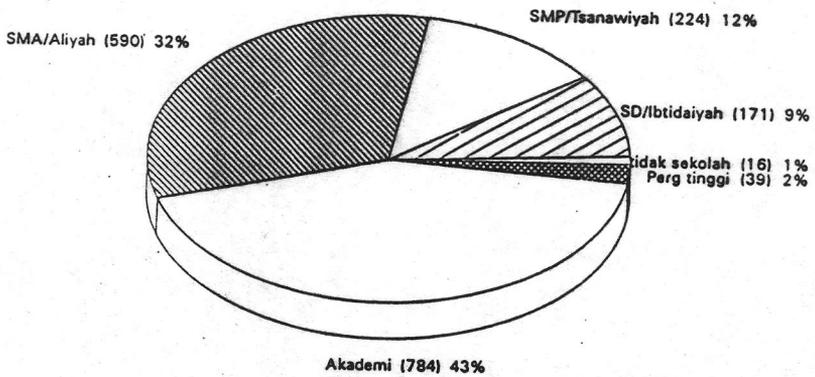
## Distribusi Responden Berdasarkan Jabatan ayah



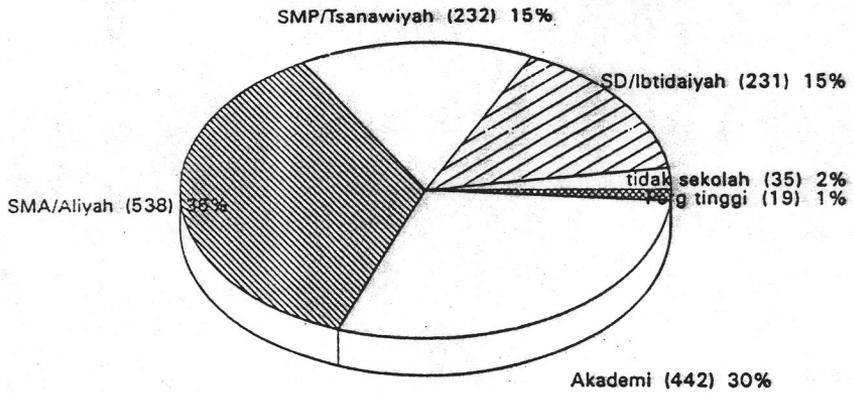
## Distribusi Responden Berdasarkan Jabatan ibu



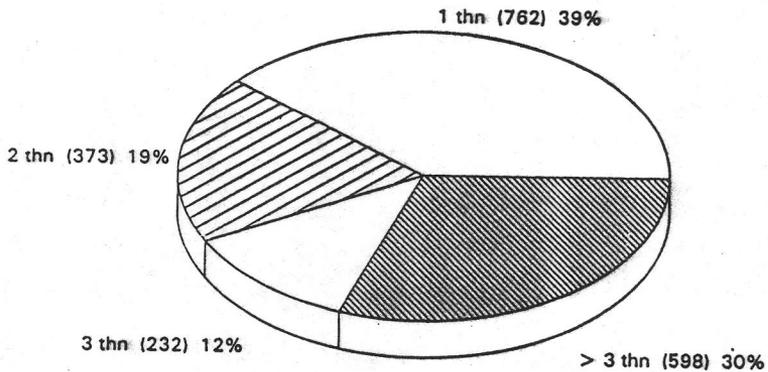
## Distribusi Responden Berdasarkan Pendidikan Ayah



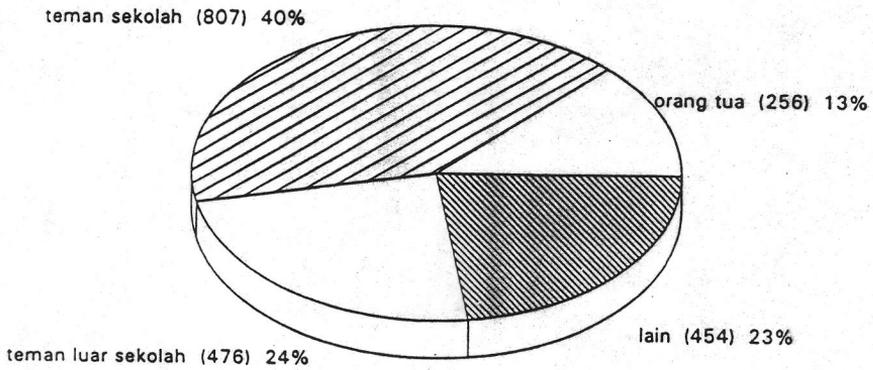
## Distribusi Responden Berdasarkan Pendidikan Ibu



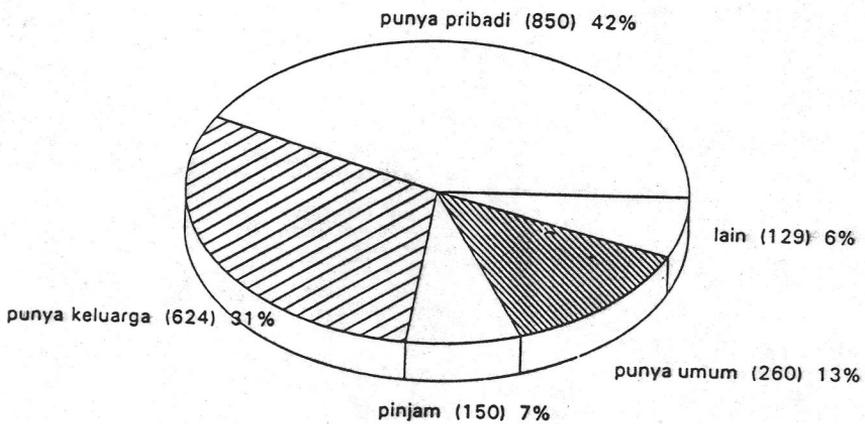
## Saya sudah bermain games selama:



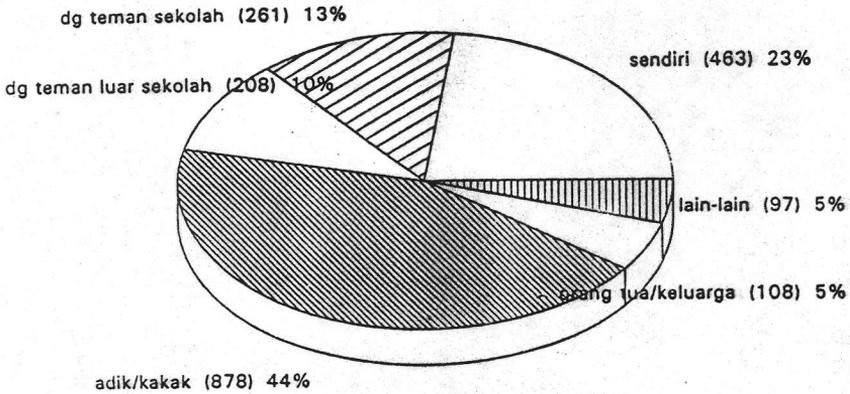
Saya berkenanan dengan permainan lewat:



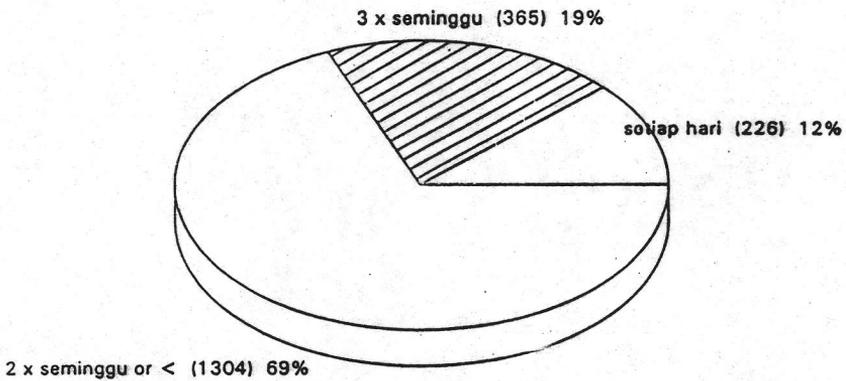
Alat permainan ini:



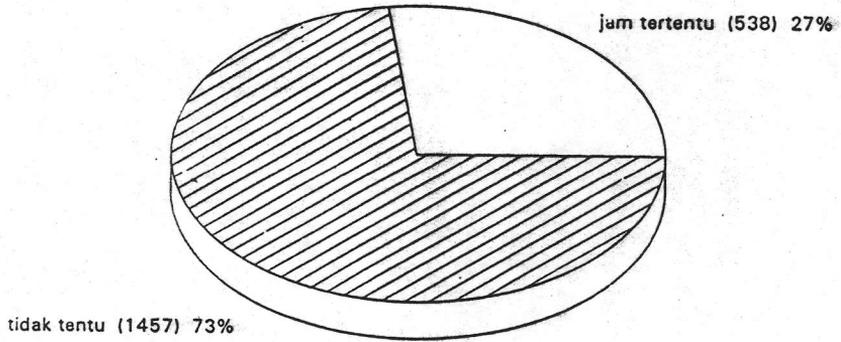
## Biasanya saya bermain:



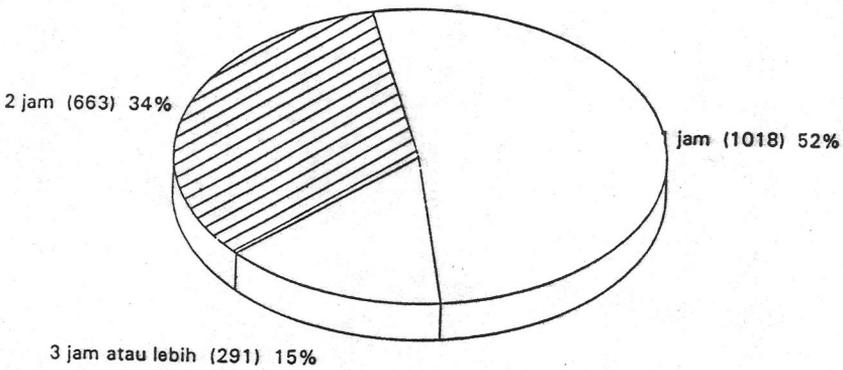
## Frekuensi saya bermain video games:



**Saya bermain pada video games:**

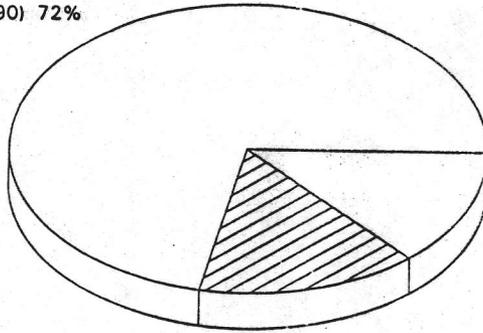


**Saya biasanya bermain selama:**



**Saya memperoleh uang untuk membeli games dari:**

orangtua (1390) 72%

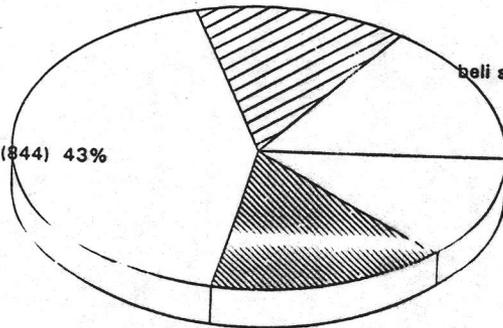


lain (252) 13%

sendiri (290) 15%

**Cara memperoleh permainan:**

bertukar dg teman (271) 14%

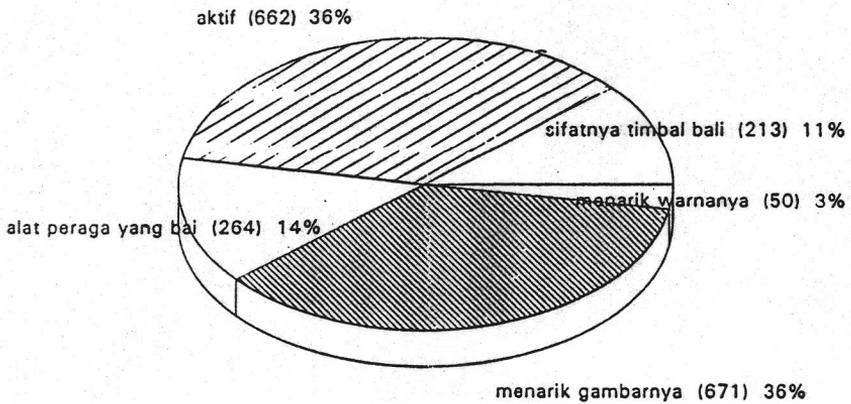


beli sendiri (305) 16%

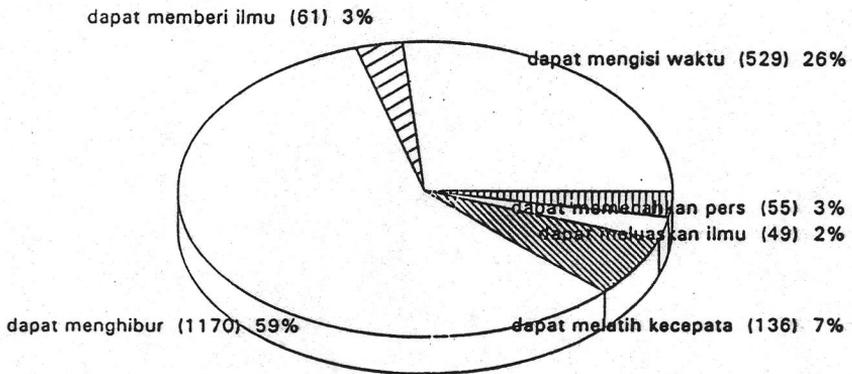
lain (232) 12%

meminjam (314) 16%

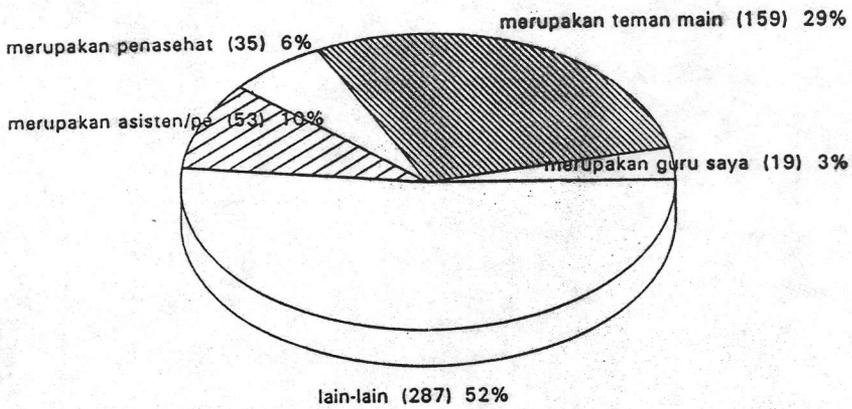
### permainan menyenangkan karena:



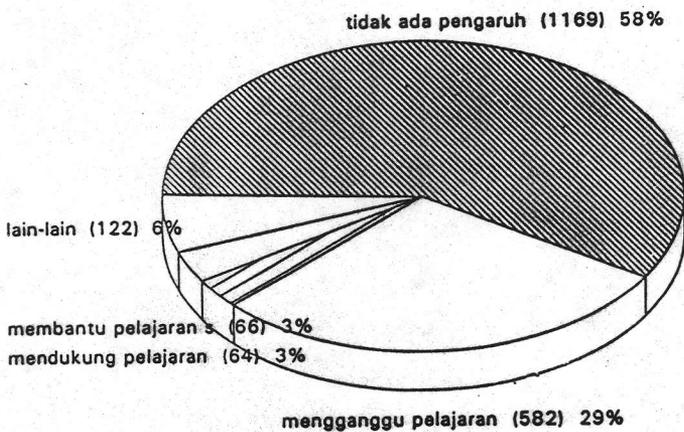
### permainan ini berguna bagi saya:



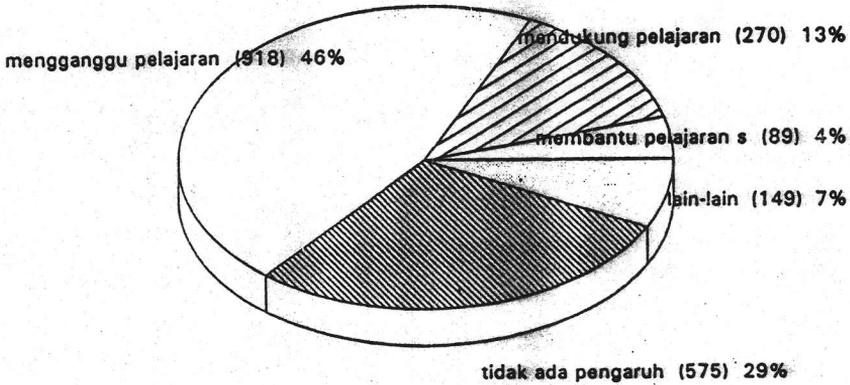
Saya merasa permainan ini seolah-olah sebagai:



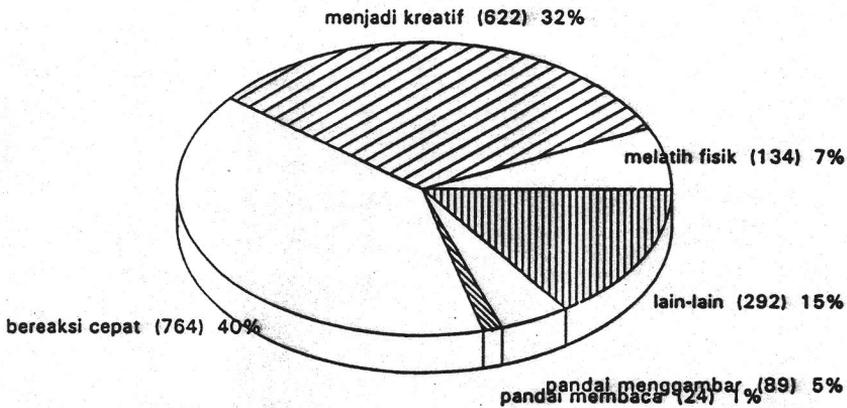
Menurut saya permainan ini:



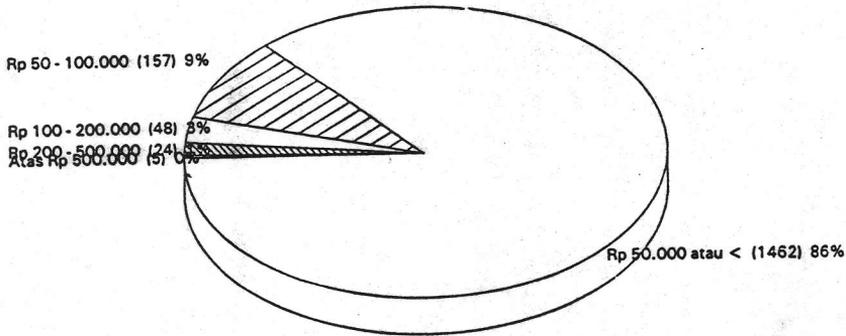
## Menurut OT, permainan ini dapat:



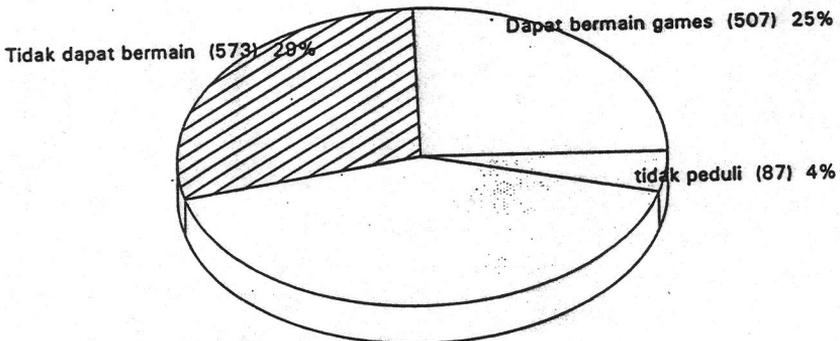
## Menurut saya manfaat permainan



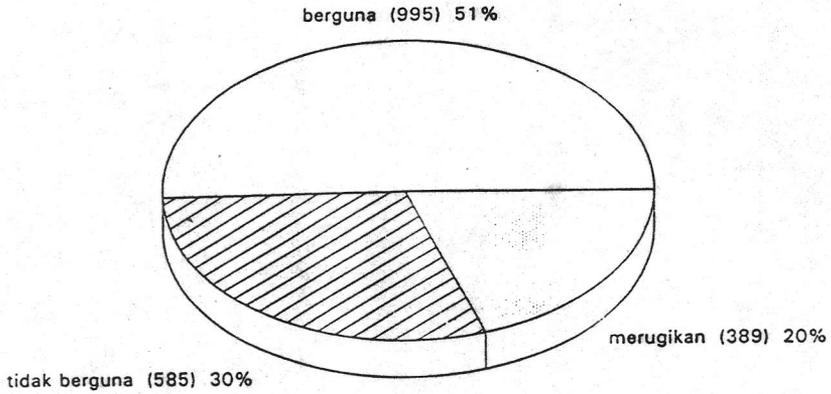
### Responden menghabiskan uang perbulan untuk membeli games:



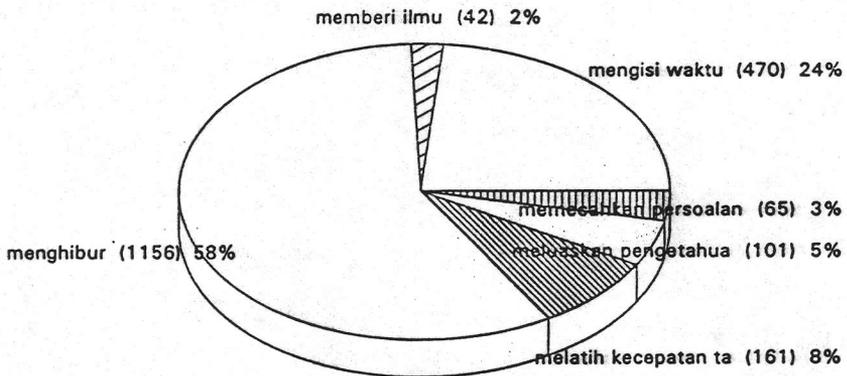
### Saya termasuk orangtua yang:



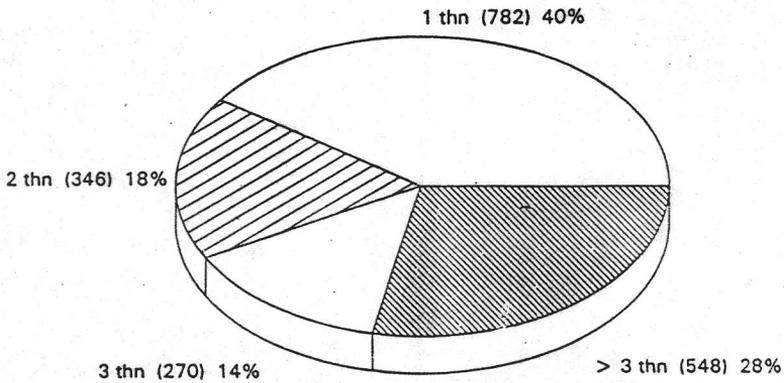
Menurut saya permainan ini:



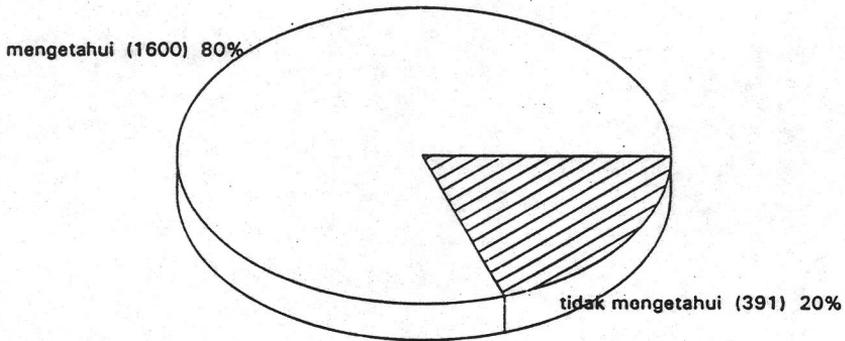
menurut OT, bagi anak permainan ini:



**Anak saya sudah bermain selama:**

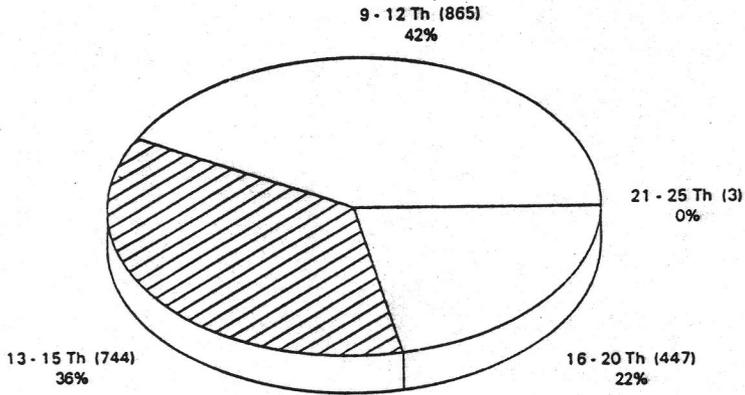


**Sewaktu anak saya mulai bermain orang tua:**

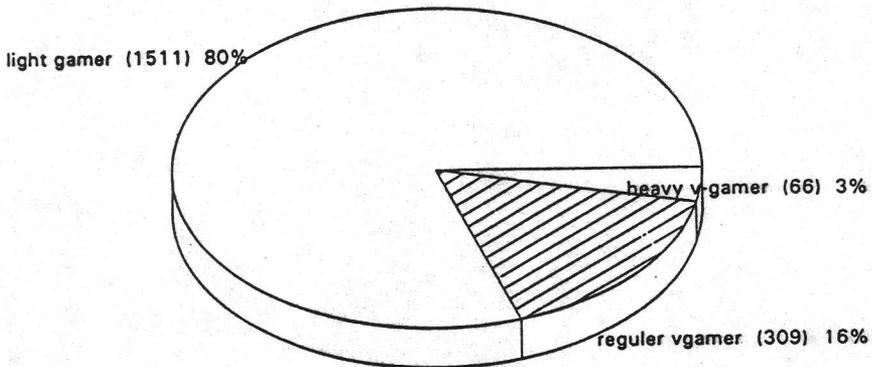


LAMPIRAN

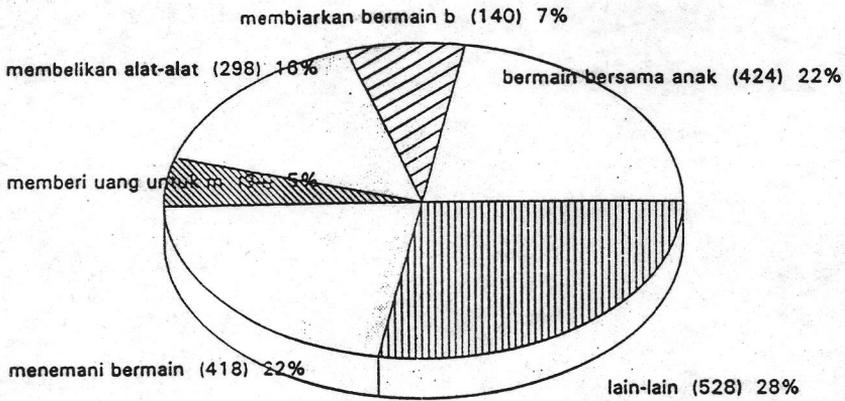
Distribusi Responden Berdasarkan Usia



Kategori Video Gamer:

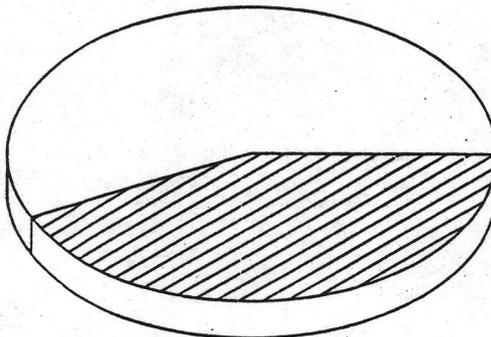


## Dukungan orang tua saya dinyatakan dengan:



## Terus terang orang tua:

setuju anak bermain (1127) 57%



tidak setuju (849) 43%

Perpustakaan  
Jember