

## **PENGALAMAN REMAJA BERUSIA DI BAWAH 18 TAHUN DALAM BERMAIN *GRAND THEFT AUTO GAME***

**Fikri Yumna Aqila, Oktavia Gesti Riyandanie, Reissa Nur Fauziah, Ro'iz Santria Giri**

Jurusan Magister Psikologi Profesi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Jl. A. Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Surakarta Jawa Tengah 57162,

fikriyumnaaqila@gmail.com

### **Abstract**

GTA (Grand Theft Auto) is a video game containing sexual and violent content classified as a mature category (18+). However in Indonesia, this video game is often played by teenagers under 18 years old. This research purposes to describe teenager's experience on playing GTA game and the factors influencing them to play the game. The informants of this research are 6 teenagers who have been playing this game with under 18 years old obtained by using snowball sample technique. The method used in this research is qualitative with phenomenological approach. The data were collected through semi-structured interview. The result of this research shows that teenagers who play this game said that they could gain new experiences like being outside of country situation. For teenagers it was exciting because they could perform things that they could not do in the real life like kill, rob, and fight between gang. The factors influencing them to play GTA game come from their playmates, parent's supervision, and also education level. Playmates are the main cause for teenagers to play GTA game. Teenagers playing GTA game without parent's supervision will tend to get negative impact. While higher level of teenager education decreases the intensity of playing GTA game. Therefore, in order to minimize negative impact obtained by teenagers in playing GTA game, it requires the parent supervision so that the teenagers know time limit to play and the certain behavior in the game that may or may not be imitated in the real life.

**Keywords:** playing, GTA game, adolescence, peer, parents

### **Abstrak**

GTA (Grand Theft Auto) merupakan video game berkonten seksualitas dan kekerasan dengan kategori mature (18+). Namun di Indonesia, video game tersebut banyak dimainkan oleh remaja dibawah 18 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengalaman remaja bermain game GTA dan faktor-faktor yang mempengaruhi bermain game GTA. Informan dalam penelitian ini adalah remaja yang bermain game GTA dengan usia dibawah 18 tahun berjumlah 6 orang yang didapat melalui teknik snowball sampling. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Alat pengumpulan data menggunakan wawancara semi terstruktur. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam bermain game GTA remaja mendapatkan pengalaman baru seperti berada di luar negeri. Bagi remaja menyenangkan karena mereka dapat melakukan aktivitas yang tidak dapat dilakukan di dunia nyata seperti membunuh, merampok, dan berperang antar geng. Sedangkan faktor-faktor yang mendorong remaja bermain game GTA adalah teman bermain, pengawasan orang tua, dan jenjang pendidikan. Teman bermain merupakan penyebab awal remaja bermain game GTA. Remaja yang bermain game GTA tanpa pengawasan orang tua akan cenderung mendapatkan dampak negatif. Sedangkan semakin tinggi jenjang pendidikan remaja maka semakin menurun intensitas bermain game GTA. Oleh karena itu untuk meminimalisir dampak buruk yang didapat remaja dalam memainkan game GTA maka perlu adanya pengawasan orang tua agar remaja mengetahui batasan waktu bermain serta perilaku dalam game yang boleh maupun tidak boleh dicontoh di dunia nyata.

**Kata kunci:** bermain, game GTA (*Grand Theft Auto*), remaja, teman sebaya, orang tua

### **PENDAHULUAN**

Masa remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Masa remaja juga sering disebut sebagai masa kritis dimana mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi

sehingga apabila pada masa ini remaja tidak mendapatkan bimbingan dan informasi yang tepat akan berakibat tidak baik yang bisa mempengaruhi masa depannya (Santrock, 2002). Fenomena permasalahan remaja yang sering muncul pada saat ini adalah rasa

keingintahuannya pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ialah internet. Layanan internet yang banyak digunakan oleh remaja adalah *game*. *Game* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. *Game* berkisar dari permainan yang menggunakan teks sederhana sampai permainan yang melibatkan grafis yang kompleks dan dunia virtual yang dipenuhi oleh banyak pemain secara serempak (Rooij, 2011).

*Game* yang melibatkan grafis yang kompleks salah satunya ialah serial *Grand Theft Auto* atau yang biasa disingkat GTA. GTA merupakan *game* yang berorientasi pada hubungan sosial masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari misi permainan ketika menyelesaikan permasalahan sosial karakter utama, seperti memperoleh poin dari mulai memukul, menembak, membunuh kerumunan orang termasuk polisi. Kriminalitas ini dapat dilakukan di ruang-ruang publik seperti rumah sakit, super market dan jalan raya. Selain itu, dapat juga menghancurkan kendaraan yang sedang parkir maupun berjalan, mencuri mobil, dan melakukan bisnis narkoba. Karakter yang dimainkan di dalam GTA bisa mendapatkan kembali "kesehatannya" dengan cara membayar pelacur untuk berhubungan seks. Apabila pemain berhasil memenangkan suatu permainan atau misi maka ia akan diberi ciuman oleh wanita yang sedang telanjang tersebut (Irianto, 2014).

Unsur kekerasan, bahasa yang kasar, adegan vulgar, serta adegan-adegan lain yang kurang pantas bila dimainkan oleh remaja dibawah 18 tahun menjadikan GTA termasuk *game* yang mempunyai rating "M" atau *mature* (18+). Namun, dibandingkan *game* yang lain para remaja lebih tertarik bermain GTA karena konten yang ada dapat menyalurkan perilaku yang tidak dapat dilakukannya di dunia nyata, seperti melakukan tindakan kriminalitas, seksualitas dan kekerasan. Dari

konten yang ada ini, para remaja lebih sering memainkan GTA pada konten kekerasan (Hasan, 2015).

GTA ini dikembangkan oleh *Rockstar Games* dan dirilis untuk pertama kali pada tahun 1997. Sejak GTA 3 dirilis, serial ini telah menjadi salah satu video *game* tersukses. Per Desember 2012, total penjualan serial GTA minus GTA V telah mencapai angka 125 juta unit. Sedangkan GTA V yang dirilis pada tanggal 17 September 2013 mendapatkan angka penjualan sebesar 800 juta Dollar Amerika pada hari pertama penjualannya dan menembus 1 milyar pada hari ketiga. Melihat angka penjualan, bisa ditarik kesimpulan bahwa khalayak mengapresiasi serial GTA *game*. Penerimaan masyarakat Indonesia akan serial GTA sendiri bisa dibilang amat baik. Ini bisa dilihat dari populernya GTA San Andreas di rental-rental *Play Station* (PS) dan warung internet yang ada di berbagai daerah Indonesia (Anonim, 2016a).

Dari hasil observasi lapangan di daerah X, maraknya *game* GTA ini bisa dilihat dengan banyaknya warung internet dan rental PS yang melengkapi fasilitas *game* dalam tiap komputernya. Remaja yang bermain *game* GTA cukup membayar dengan biaya yang relatif murah yaitu sebesar Rp 3.000 per jamnya. Harga yang relatif murah tersebut, seorang remaja bisa menghabiskan waktu berjam-jam dalam kesenangannya bermain *game* GTA.

Remaja yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain GTA akan terstimulasi secara visual untuk melakukan suatu tindakan seperti yang ditayangkan dalam video *game* tersebut. Pengalaman bermain GTA ini akan mempengaruhi pikiran, perilaku dan emosi para remaja yang memainkannya. Banyak remaja yang meniru adegan-adegan yang ada dalam video *game* dan kemudian mempraktikkannya dalam dunia nyata (Lesmana, 2015). Seperti kasus yang terjadi pada 7 Juni 2013, remaja di Fayette, Alabama, ditangkap polisi karena

dicurigai telah mencuri mobil. Ketika hendak ditangkap, ia meraih salah satu pistol petugas polisi, kemudian menembakkannya kepada dua perwira polisi dan satu orang operator. Tiga orang itu tewas dalam insiden mengerikan ini. Menurut hasil pemeriksaan, aksi Moore terinspirasi dari permainan GTA (Lesmana, 2015).

Merujuk pada kasus-kasus yang terjadi karena dampak bermain *game* GTA, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan daftar *game* berbahaya bagi remaja, dimana salah satu dari 15 daftar tersebut ialah GTA. Pemerintah telah membuat regulasi terkait *game online*, yaitu Undang-undang (UU) Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Regulasi tersebut melarang materi tayangan termasuk *game online* yang terkait persoalan kesusilaan, perjudian, penghinaan, pemerasan, berita bohong, SARA, dan ancaman kekerasan (Anonim, 2016b).

Sebuah sekolah dasar dan menengah di Inggris juga mengeluarkan surat keputusan peringatan pada siswanya yang memainkan dan melihat *game* konten dewasa seperti GTA, *Call of Duty*, dan *Gears of War*. Dalam surat keputusan tersebut diungkapkan bahwa tingkat kekerasan dan konten seksual dalam permainan tersebut tidak pantas dan dapat menyebabkan perilaku *oversexualized* kepada pemainnya. Memainkan permainan tersebut juga dapat meninggalkan ingatan keinginan eksploitasi seksual dan kekerasan (Hasan, 2015).

Adanya surat keputusan dan peringatan mengenai larangan bermain GTA, tidak menyurutkan para remaja untuk memainkannya. Dari hasil wawancara awal dengan subjek MI, yang berusia 15 tahun, daya tarik utama bermain GTA terletak pada interaksi dengan lingkungan sekitar. Pemain bisa melakukan hampir apa saja yang mereka inginkan saat bermain GTA. Mulai dari kegiatan sehari-hari seperti berkeliling kota dengan berjalan kaki atau menaiki kendaraan bermotor, membeli pakaian, berolahraga,

makan di restoran cepat saji sampai tindak kriminal seperti mencuri kendaraan bermotor, merampok, membunuh, serta tindak asusila seperti menyewa jasa pekerja seks komersial.

Berdasarkan hasil observasi data awal yang diperoleh peneliti di dua tempat *Play Station* ialah pada saat bermain GTA remaja terbawa dalam permainan, misalnya ketika remaja menembak maka akan berkata "*ayo tembak*". Selain itu para remaja yang bermain juga berkomentar tentang pakaian perempuan yang terdapat didalam *game* tersebut. Karena pakaian yang dikenakan di dalam *game* memperlihatkan bagian-bagian sensitif tubuh perempuan. Melihat hal yang demikian para pemain berkata "*wah cewek e kelihatan itunya*" sambil tertawa berkata "*manteb, ulangi- ulangi*". Para remaja juga mengatakan bahwa perempuan yang ada di dalam *game* itu seksi dan cantik.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Vanri dan Hasbiyalloh (2011), bahwa *content* dalam *game* dapat menjadi katarsis visual sebagai sarana penyaluran id. *Game* tersebut memfasilitasi tersalurnya hasrat-hasrat tersembunyi dalam diri pemainnya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *game* memberikan pengalaman baru bagi para remaja mengenai masalah-masalah sosial. *Game* yang sudah membuka batasan-batasan dunia, kini memberikan kesempatan untuk terciptanya dunia virtual sebagai representasi dari individu yang ada di dunia nyata. Di satu sisi, kemampuan tanpa batas itu telah mengembangkan komunikasi yang dahulu tersekat, namun sekarang dapat mengalir bebas sehingga terciptanya otoritas publik yang mulai menggeser otoritas elit.

Dari penjabaran fenomena diatas, dapat disimpulkan bahwa remaja yang bermain *game* GTA cenderung meniru perilaku tokoh yang ada didalam video *game* tersebut. Perilaku tersebut muncul karena adanya proses belajar dari pengalaman-pengalaman saat bermain *game* GTA. Remaja yang

bermain *game* GTA harus mampu memilih dan memilah informasi-informasi yang ada didalam *game*. Dengan memilih informasi-informasi tersebut akan menimbulkan perbedaan sudut pandang dalam proses belajarnya. Remaja yang kurang memiliki kemampuan dalam memilih informasi maka akan cenderung meniru tayangan didalam *game* GTA tanpa memperhatikan informasi dalam *game* tersebut apakah baik atau buruk sehingga, mempengaruhi kehidupan dan perilakunya sehari-hari.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang pengalaman remaja bermain *game* GTA. Oleh karena itu penulis merumuskan permasalahan “Bagaimana pengalaman remaja berusia dibawah 18 tahun dalam bermain *game* GTA (*Grand Theft Auto*)?” Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan pengalaman dan faktor-faktor yang mempengaruhi kebiasaan remaja berusia dibawah 18 tahun dalam bermain *game* GTA.

## METODE

Jenis penelitian ini kualitatif dengan teknik *snowball sampling* yaitu salah satu teknik pengambilan sampel sumber data, yang pada awalnya jumlahnya sedikit, lama-kelamaan menjadi besar (Creswell, 2013). Karakteristik informan utama dalam penelitian ini adalah remaja laki-laki yang telah bermain *game* GTA selama 3 hingga 10 tahun dengan intensitas waktu bermain 2 hingga 10 jam per

minggu. Peneliti memutuskan untuk mengambil 6 (enam) informan dengan usia antara 14 hingga 17 tahun. Penelitian ini dilaksanakan di daerah X.

Pengumpulan data dilakukan kepada informan satu per satu, karena menggunakan cara wawancara semi terstruktur yang bertujuan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara dimintai pendapat, dan ide-idenya. Panduan wawancara semi terstruktur disusun berdasarkan tujuan dan pertanyaan penelitian, meliputi pengalaman remaja bermain *game* GTA serta faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game* GTA. Sebelum melakukan wawancara, informan sudah menandatangani *informed consent* terlebih dahulu selanjutnya peneliti menentukan informan yang akan diteliti atau diwawancarai sesuai dengan kriteria dan kusioner terbuka yang telah diisi. Pada saat peneliti melakukan wawancara, agar data yang diperoleh sesuai dengan hasil wawancara yang disampaikan oleh informan, maka pembicaraan dalam wawancara direkam dengan *hand recorder* atas persetujuan dari informan.

Analisis data merupakan proses berkelanjutan yang membutuhkan refleksi terus menerus terhadap data, mengajukan pertanyaan-pertanyaan analisis, dan menulis catatan singkat sepanjang penelitian (Creswell, 2013). Penelitian yang dilakukan ini bersifat kualitatif maka analisis data yang

Tabel 1.  
Karakteristik Subjek Penelitian

	Subjek 1	Subjek 2	Subjek 3	Subjek 4	Subjek 5	Subjek 6
Nama	KA	B	RB	AN	AD	AP
Jenis kelamin	Laki-laki	Laki-laki	Laki-laki	Laki-laki	Laki-laki	Laki-laki
Usia	16 tahun	16 tahun	17 tahun	17 tahun	14 tahun	17 tahun
Mulai bermain GTA	3 SD	4 SD	3 SD	4 SD	6 SD	5 SD
Intensitas waktu bermain	2 jam per minggu	10 jam per minggu	5 jam per minggu	5 jam per minggu	2 jam per minggu	10 jam per minggu

digunakan adalah analisis data secara induktif, yaitu proses pengumpulan data yang menggunakan gambaran cerita dengan cara melakukan abstraksi setelah rekaman-rekaman fenomena-fenomena khusus dikelompokkan menjadi satu. Teori yang dikembangkan dengan cara ini muncul dari bawah, yang berasal dari sejumlah besar bukti yang terkumpul yang saling berhubungan satu dengan yang lain

Penelitian ini, dalam menganalisis data menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: 1) organisasi data atau mengolah data. Mengorganisasikan data-data yang telah diperoleh dari lapangan berupa rekaman suara, kemudian diolah menjadi verbatim yang sesuai dengan temuan di lapangan, 2) mengkode data dengan tujuan agar dapat mengorganisasikan dan mensistematisasi data secara lengkap dan mendetail sehingga dapat memunculkan gambaran tentang topik yang dipelajari, 3) menentukan sub tema berdasarkan isi cerita informan (*content analysis*), 4) mencari kategori dengan cara pengambilan kesimpulan secara induksi, yaitu kesimpulan ditarik dari keputusan untuk mendapat kesimpulan yang umum berdasarkan data yang diperoleh, 5) mendeskripsikan kategori untuk menggambar sekaligus menjelaskan pengalaman remaja bermain *game* GTA, 6) pembahasan hasil penelitian atau menginterpretasi sub tema dengan mengkaitkan teori-teori mengenai pengalaman remaja bermain *game* GTA.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran diagram alur pengalaman remaja bermain GTA digambarkan dalam gambar 1. Gambar tersebut menunjukkan beberapa tema yang menonjol adalah tentang pengalaman remaja bermain *game* GTA, faktor-faktor yang mempengaruhi remaja bermain *game* GTA, dan dampak bermain *game* GTA.

### *Pengalaman Remaja Bermain Game GTA*

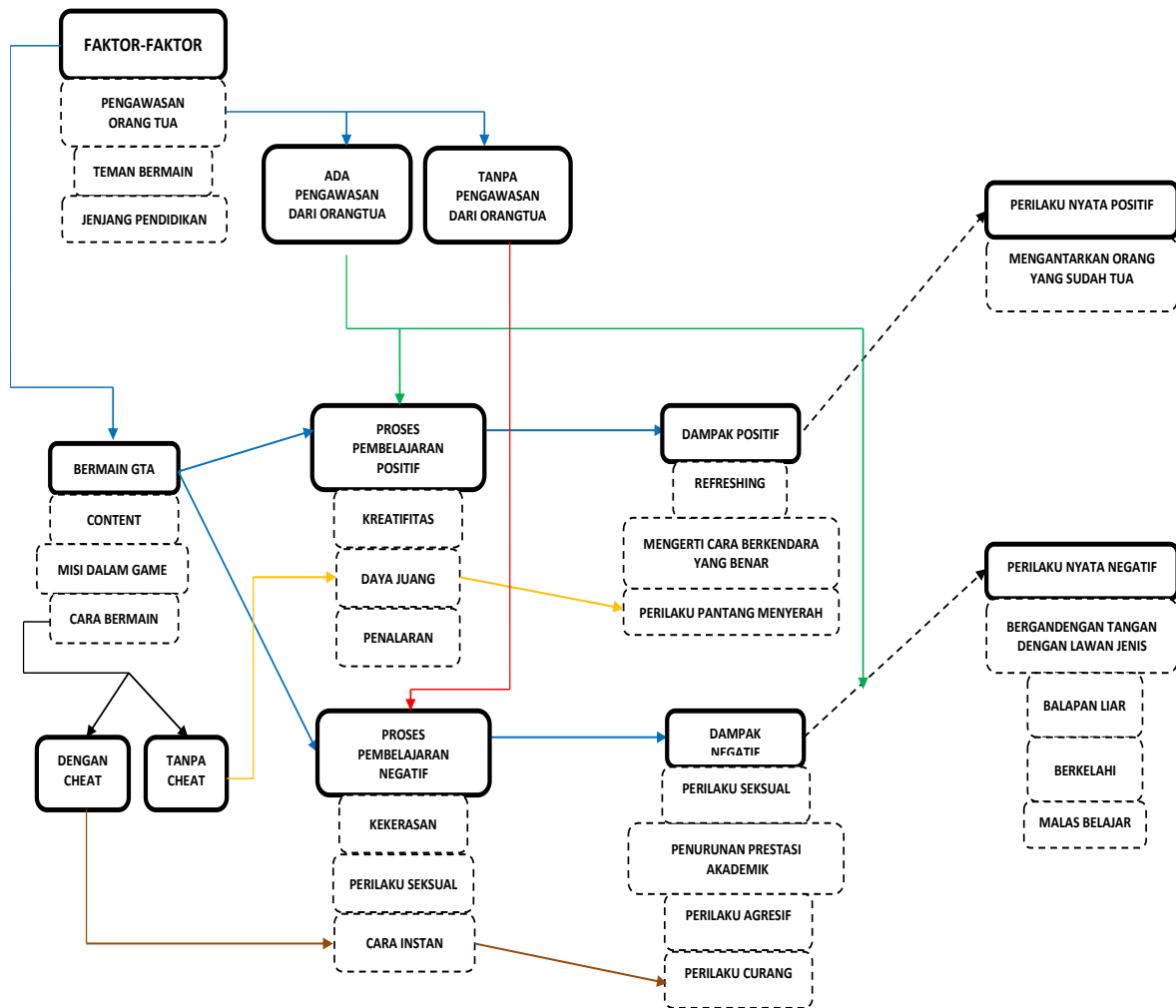
Wawancara yang dilakukan kepada keenam informan menunjukkan bahwa pertama,

remaja mendapat ajakan dari lingkungan teman sebaya kemudian tertarik untuk bermain *game* GTA yang memiliki konten kekerasan dan seksualitas. Konten di dalam *game* GTA yang sering dimainkan adalah konten kekerasan.

*Game* GTA bertemakan petualangan dimana tokoh yang dimainkan seperti di dunia nyata berperan sebagai penjahat dapat bebas mengendalikan permainan dan melakukan kegiatan apapun yang diinginkan didalam *game*. Misi *game* GTA sendiri terdapat dua jenis misi yaitu misi positif dan negatif, misi positif misalnya petualangan dan menyelamatkan teman satu geng. Sedangkan, misi negatif dalam *game* GTA seperti mencuri, membunuh, dan merusak kota. Setiap berhasil menyelesaikan sebuah misi maka remaja akan mendapatkan *reward* berupa uang, nyawa dan senjata. Sedangkan, apabila gagal dalam menyelesaikan misi, remaja akan mendapatkan *punishment* berupa dikejar-kejar polisi dan dipenjara yang mengakibatkan uang dan senjata pemain habis.

Menurut Vanri dan Hasbiyalloh (2011), *game* memfasilitasi keinginan seseorang untuk melakukan tindakan-tindakan yang mungkin sulit lakukan di dunia nyata, seperti memukul, membunuh, merampok, bahkan memperkosa. *Game* semakin eksplisit dalam menyajikan konten-konten kekerasan dan seksualitas yang erat kaitannya dengan motivasi pemain dalam memainkan *game* dengan konten tersebut.

Kedua, cara bermain dalam *game* GTA adalah menyelesaikan misi, terkadang misi hanya dapat diselesaikan melalui *cheat*. *Cheat* adalah kode yang digunakan oleh pemain untuk menghindari hambatan di dalam permainan misalnya tidak dikejar-kejar polisi saat melakukan kejahatan. Dalam permainan ini terdapat misi mencuri, merebut wilayah, menyelamatkan seseorang, merusak fasilitas umum dan membunuh orang tertentu dengan menggunakan berbagai senjata.



Gambar 1. Diagram Alur Pengalaman Remaja Bermain Game GTA

Tokoh dalam *game* yang diperankan pemain dapat berkencan dengan tokoh perempuan yang berada di dalam setiap pilihan konten *game* GTA kemudian melakukan perilaku berciuman dan berhubungan badan. Adegan berhubungan badan hanya dapat dilakukan di dalam mobil dan di tempat yang sepi, sedangkan berciuman dapat dilakukan di tempat ramai. Pada permainan GTA misi selanjutnya yang harus dimainkan oleh pemain akan ditandai dengan simbol berwarna atau teks, misalnya misi mendapatkan uang akan ditandai dengan simbol uang (dollar).

Penelitian yang dilakukan Vanri dan Hasbiyalloh (2011) menyatakan bahwa teks dan simbol merupakan media antara pemain dengan *game* itu sendiri, karena melalui

keduanya pemain dapat menjalankan permainan. Proses konsumsi yang terjadi adalah proses aktif dimana pemain menginterpretasikan simbol-simbol tersebut dan dapat secara langsung menentukan tindakan untuk menanggapi sehingga, terjadilah proses pembelajaran pada pemain. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Amory (2010) di Afrika Selatan menunjukkan bahwa pemain *game* dapat memperoleh pengalaman baru mengenai sosial dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Hasil tersebut mendukung bahwa *game* dapat digunakan sebagai sebagai alat untuk media belajar.

Ketiga, proses pembelajaran yang diperoleh dari bermain *game* dapat berupa pembelajaran positif dan negatif. Proses pembelajaran positif diantaranya kreatifitas,

daya juang dan penalaran. Pembelajaran tersebut diperoleh dengan atau tanpa menggunakan *cheat* pada saat menyelesaikan setiap misi. Sedangkan proses pembelajaran negatif meliputi kekerasan, perilaku seksual dan cara instan untuk mendapatkan sesuatu. Pembelajaran tersebut diperoleh dengan atau tanpa menggunakan *cheat* pada saat menyelesaikan setiap misi, saat berkelahi dengan musuh, dan pada saat menambah stamina tokoh dalam permainan. Penelitian Baki dkk (2010) menunjukkan pendekatan pengembangan *game* berpengaruh signifikan terhadap proses kreatif siswa. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan kreatifitas yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Sehingga proses kreatif sebenarnya dapat meningkat dengan pendekatan pedagogis yang sesuai dalam hal ini melalui *game* GTA.

Hasil penelitian Franklin (2010) menyatakan bahwa ada efek jangka panjang dan pendek serta risiko munculnya perilaku agresi setelah melihat media kekerasan yang ditemukan lebih tinggi terjadi pada anak laki-laki pada kepribadian tertentu atau tempramen. Ditemukan perilaku yang muncul seperti agresifitas, tempramen jangka pendek, paparan kekerasan media, nilai-nilai moral yang rendah dan kurangnya empati terhadap lingkungan.

#### *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Remaja Bermain Game GTA*

Dari hasil wawancara terhadap informan dapat dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi remaja bermain *game* GTA antara lain teman sebaya, pengawasan orang tua, dan jenjang pendidikan. Teman bermain merupakan penyebab awal remaja bermain *game* GTA. Remaja ketika melihat teman bermainnya senang bermain *game* GTA akan merasa penasaran dengan *game* tersebut sehingga akan melihat temannya memainkan *game* tersebut. Selanjutnya teman bermain remaja akan mengajarkannya cara bermain *game* tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Kaye dan Bryce (2012) menunjukkan bahwa ketika pemain bermain

*game*, orang lain yang berada sekitar yang belum pernah memainkan *game* tersebut akan mendekat (karena penasaran) dan melihat sehingga orang lain itu pun akan ikut tertarik dengan *game* yang dimainkan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Hanum (2015), menunjukkan bahwa pemain yang mengenal permainan dari teman pada awalnya sekedar ikut temannya pergi ke warnet untuk melihat teman-temannya bermain *game*. Kemudian dia (pemain) akan mulai mencoba memainkannya sendiri dengan dibantu oleh teman-temannya tersebut hingga akhirnya dia mahir memainkannya sendiri.

#### *Dampak bermain game GTA*

Para informan dalam penelitian ini mengaku mendapatkan dampak negatif sekaligus dampak positif setelah bermain *game* GTA. Dampak negatif yang didapatkan oleh informan adalah perilaku seksual, perilaku agresif, dan perilaku curang. Dampak negatif tersebut ditunjukkan dalam bentuk perilaku nyata para informan. Salah seorang informan mengaku meniru salah satu perilaku seksual dalam *game* yaitu berpegangan tangan ketika berpacaran. Para informan juga mengaku pada saat bermain *game* GTA bersama teman-teman, mereka akan menunjukkan perilaku agresif verbal seperti berkata-kata kasar dan perilaku agresif fisik seperti memukul teman. Selain itu, dampak negatif yang didapat para informan bermain *game* GTA adalah perilaku curang. Perilaku curang dilakukan oleh informan pada saat di sekolah yaitu menyontek pekerjaan teman. Informan mengaku melakukan tindakan tersebut karena malas belajar akibat terlalu lama dalam bermain *game* GTA. Terlalu lama bermain *game* GTA menyebabkan tubuh mereka lelah dan mengantuk sehingga para informan memilih untuk tidur dibandingkan belajar. Hal tersebut berakibat pada penurunan akademik remaja. Penjelasan tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rudiyansah (2014), bahwa *game* mempunyai dampak negatif bagi remaja, yaitu dapat merusak kesehatan remaja, menimbulkan kemalasan dan

tindakan kriminal, dapat membuat remaja lupa waktu, lupa belajar, lupa tugas dan tanggung jawab, serta dapat membuat pemainnya tidak produktif karena waktunya habis dipergunakan untuk bermain *game*.

Dampak positif yang didapatkan para informan dalam *game* GTA adalah menurunkan stres, mengerti cara berkendara yang benar, perilaku menolong dan kekompakan, serta perilaku pantang menyerah. Dampak positif tersebut ditunjukkan dari perilaku nyata informan dimana ketika informan memiliki waktu luang atau sedang jenuh dengan rutinitas sekolah, informan akan memainkan *game* GTA sebagai hiburan dan penurun stres. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian dari Suryanto (2015) bahwa dampak positif dari bermain *game* bagi remaja adalah menghilangkan stres dan menambah teman. Dampak yang didapat remaja dipengaruhi oleh pengawasan orang tua. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa remaja yang bermain *game* GTA di rumah akan memainkan *game* dalam pengawasan orang tua. Orang tua akan memberikan batasan waktu dalam bermain *game* dan akan memberikan pengetahuan kepada remaja mengenai konten *game* yang boleh ditiru maupun yang tidak boleh ditiru. Sebaliknya remaja yang bermain *game* GTA di tempat lain seperti rental PS (*Play Station*) maka remaja akan memainkan *game* tanpa pengawasan orang tua. Remaja tersebut akan bebas bermain tanpa batasan waktu dan tidak mendapatkan pengetahuan apakah adegan dalam *game* boleh ditiru dalam kehidupan sehari-hari atau tidak. Hal tersebut mengakibatkan remaja penasaran terhadap adegan dalam *game* dan menirunya di kehidupan nyata.

Menurut Nikken (2011), *parental mediation* didefinisikan sebagai interaksi orang tua dan anak saat menggunakan media. *Parental mediation* terbagi menjadi tiga jenis yaitu *restrictive mediation*, *active mediation*, *co-use of media* yang telah diuji secara empiris dan dapat digunakan pada penggunaan media baik televisi maupun *video games*.

*Restrictive mediation* dilakukan dengan mengontrol pada jumlah waktu yang dihabiskan anak dengan media dan konten (isi) dari media yang diizinkan atau diperbolehkan untuk anak gunakan. *Active mediation* adalah instruksi normatif serta berbagi komentar kritis termasuk tentang penjelasan isi yang kompleks. *Co-use of media* merupakan jumlah waktu untuk menonton atau bermain bersama dengan anak tanpa adanya diskusi, hal ini merupakan sebuah strategi yang disengaja untuk berbagi penggunaan media dengan anak.

Pengawasan orang tua yang ditemukan dalam penelitian ini adalah *restrictive mediation* dan *active mediation*. *Restrictive mediation* ditunjukkan oleh orang tua dari salah satu informan dimana orang tua memberikan batasan waktu dalam memainkan *game* GTA yaitu paling lama 2 jam setiap harinya. *Active mediation* ditunjukkan juga oleh orang tua dari salah satu informan yaitu orang tua memberikan penjelasan mengenai isi *game* meliputi perilaku yang boleh ditiru maupun tidak boleh ditiru. Selain itu orang tua juga mengajarkan remaja untuk membedakan permainan dan dunia nyata dengan menekankan bahwa GTA hanya sekedar *video game* sehingga banyak aktivitas yang tidak diperkenankan untuk dilakukan di dunia nyata.

Intensitas remaja dalam bermain *game* GTA dipengaruhi oleh jenjang pendidikan. Remaja dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa intensitas bermain *game* GTA mereka paling tinggi adalah pada saat mereka duduk di bangku Sekolah Dasar. Intensitas bermain tersebut akan semakin menurun ketika jenjang pendidikan mereka semakin tinggi. Hal tersebut disebabkan karena semakin tinggi jenjang pendidikan remaja maka semakin padat kegiatannya di sekolah sehingga mereka jarang memiliki waktu bermain *game*. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi jenjang pendidikan remaja maka akan semakin menurun intensitas remaja dalam bermain *game* GTA.



## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan, bahwa pengalaman bermain *game* GTA pada remaja diawali dari ajakan teman sebaya, ketertarikan terhadap *game* GTA meliputi konten atau isi yaitu kekerasan dan seksualitas, misi seperti menyelamatkan teman satu geng, mencuri, membunuh, seksual dan merusak kota serta cara bermain *game* yaitu dengan *cheat* dan tanpa *cheat*, sehingga menjadi model pembelajaran yang menimbulkan dampak-dampak pada remaja yang bermain *game* GTA. Dampak positif yang didapatkan remaja pemain *game* GTA pada penelitian ini adalah mengisi waktu luang, remaja dapat mengerti cara berkendara yang benar, menurunkan stress, perilaku menolong dan kekompakan, serta perilaku pantang menyerah. Sedangkan dampak negatif dari bermain *game* GTA ialah dapat memberikan model perilaku agresif, perilaku seksual, penurunan prestasi akademik dan perilaku curang. Faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game* GTA meliputi teman bermain, ada atau tidaknya pengawasan orang tua, tempat bermain dan jenjang pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amory, A. (2010). Learning to play games or playing games to learn a health education case study with soweto teenagers. *Australian Journal of Educational Technology University of Johannesburg*. 26 (6): 204-220.
- Anonim. (2016a). Game paling populer di dunia, <http://koran-sindo.com/news.php?r=0&n=15&date=2016-07-18>, diakses pada 1 Oktober 2016.
- Anonim. (2016b). *15 game berbahaya bagi anak menurut Kemendikbud*, <http://www.tribunnews.com/video/2016/05/02/15-game-berbahaya-bagi-anak>
- menurut-kemendikbud, diakses pada 1 Oktober 2016.
- Creswell, J. W. (2013). *Research design qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed)*. Ed 3, diterjemahkan oleh Fawaid, A., Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hanum, K. (2015). Aktivitas game online siswa SD (Kelas 3-6). Studi deskriptif di warnet kelurahan Gunung Anyar kota Surabaya. *Jurnal AntroUnai*. Vol IV (2): 137-146.
- Hasan, W. N. (2015). *Memuat kekerasan & seks game GTA berbahaya bagi anak*, <http://techno.okezone.com/read/2015/03/31/326/1127166/memuat-kekerasan-seks-game-gta-berbahaya-bagi-anak>, diakses pada 1 Oktober 2016.
- Irianto, K. (2014). *Seksologi kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Kaye, L. K., & Bryce, J. (2012). Putting the “fun factor” into gaming: The influence of social contexts on experiences of playing video games, *International Journal of Internet Science*. 1 (7): 23-36.
- Lesmana, F. (2015). 9 kasus pembunuhan mengerikan karena video game. <https://www.merdeka.com/teknologi/game-berthema-kekerasan-picu-kriminalitas.html>, diakses pada 1 Oktober 2016.
- Nikken, P. (2011). *Parental mediation of young children's internet use*. Jakarta: Erlangga.
- Rooij, V. (2011). *Online video game addiction*. The Netherlands: Erasmus University Rotterdam.
- Rudiyansah. (2014). Dampak game online terhadap pelajar dan mahasiswa (Studi

- kasus game center di BTP kelurahan Tamalanrea). *Skripsi yang Tidak Dipublikasikan*.
- Santrock, J. W. (2002). *Life span development (Perkembangan masa hidup)*. Jakarta: Erlangga.
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak positif dan negatif permainan game online di kalangan pelajar. *Jom FISIP*. 2 (2): 1-15.
- Vanri, K. F., & Hasbiyalloh, B. Y. (2011). Games online dan katarsis visual studi kasus dengan analisis psikoanalisis freud pada kecenderungan permainan game interaktif point blank dan second life. *Jurnal Ilmu Komunikasi ULTIMA COMM*. (2) Vol III: 35 - 54.