

**AKTIVITAS MABAR *GAME ONLINE* SEBAGAI GEJALA PERILAKU
REMAJA (STUDI DAMPAK SOSIAL-BUDAYA PADA KASUS TERAS CAFE
DUSUN BONTO-BONTO, MAROS)**

Gunawan Majid, Dimas Ario Sumilih

Program Studi Pendidikan Antropologi, Universitas Negeri Makassar

Email: gunawanmajid70@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Bagaimana perilaku remaja yang dapat ditunjukkan melalui pola perilaku remaja dalam melakukan aktivitas mabar *game online* pada Teras Cafe Dusun Bonto-Bonto, (2) Bagaimana dampak sosial-budaya bagi remaja, dengan adanya aktivitas mabar *game online* pada Teras Cafe Dusun Bonto- Bonto. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara dan dokumen serta dokumentasi dengan melibatkan individu sebanyak 13 orang informan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Remaja yang melakukan aktivitas mabar game online di teras cafe dapat menunjukkan gejala perilaku yang mengarah pada ketergantungan, kecanduan, dan penurunan aktivitas sosial. Pola perilaku yang muncul dapat diamati melalui teori S-O-R dan stimulus yang ditimbulkan oleh *game online* dapat mempengaruhi respon dan perilaku remaja. (2) Dampak sosial-budaya dari aktivitas mabar *game online* di Teras Cafe dapat memiliki dampak positif seperti mempererat hubungan sosial antar remaja, namun juga dapat memiliki dampak negatif seperti mengganggu waktu belajar dan kesehatan fisik serta mental.

Kata Kunci : Mabar *Game Online*, Remaja, Pola Perilaku

Pendahuluan

Permainan atau yang sekarang marak disebut *game*, sejak zaman dulu telah banyak diminati oleh masyarakat, tidak terbatas hanya kepada anak-anak dan remaja bahkan orang dewasa pun banyak yang menggemarinya. Ada banyak *game* zaman dulu (tradisional) diberbagai daerah di Indonesia yang biasa dimainkan. Beda daerah, beda juga *game* tradisionalnya, seperti di Makassar ada Benteng-benteng, Dende-dende, dan lain-lain, di Jawa ada Engrag, Boy-Boyan, Lompat Tali dan lain- lain, begitupun di daerah-daerah lain. Seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju dan berkembang pesat telah membawa perubahan dalam segala aspek kehidupan, termasuk terkikisnya permainan tradisional. Salah satu produk manusia ini adalah Internet. Internet berasal dari kata *Interconnected Network*, yang berarti koneksi dari berbagai jaringan komputer di dunia, yang saling terintegrasi untuk komunikasi global. Internet merupakan sumber daya elektronik yang digunakan sebagai perantara untuk mempermudah kehidupan masyarakat pada awal penciptaannya. Internet yang muncul sebagai sarana komunikasi kini telah membawa perubahan yang signifikan bagi kehidupan masyarakat. Internet sebagai sebuah teknologi telah melakukan perubahan penting, sehingga dimensi ruang dan waktu tidak lagi menjadi kendala dalam proses komunikasi. Internet dapat menjadi sumber informasi, saluran ekspresi, sarana untuk mencapai eksistensi dan mencari kepuasan diri. Internet, yang mengandung unsur digitalitas, interaksi dan virtualitas, telah mengembangkan model komunikasi yang berbeda dari model komunikasi media tradisional. Fitur yang menarik dan cukup berkembang di media *online* adalah *game online* (Kusumawardani, 2015).

Game online adalah *game* atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunaanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses *game* tersebut di waktu yang sama. *Game online* juga mudah untuk diakses melalui gadget android maupun iOS, yang dapat diunduh pada *playstore* android maupun *appstore* pada iOS. Kita tahu pasti bahwa gadget sudah menjadi bagian dari diri manusia, setiap manusia memiliki kemungkinan memiliki gadget. Survei *Entertainment Software Association* (ESA) menemukan bahwa setiap orang mempunyai minimal satu gadget yang dapat difungsikan untuk bermain *game*, sementara 32% dari pemain *game* adalah anak berusia dibawah 18 tahun dan sekitar 10% dari remaja berusia 10-18 tahun bermain *game online* dengan durasi satu jam atau lebih per harinya (Syuhada & Aarsal, 2020). Saat ini gadget tergolong mudah didapatkan oleh siapa saja termasuk anak-anak. Ketertarikan orang pada gadget atau gawai pun karena hal yang beragam, mulai dari untuk urusan bisnis pendidikan sosial media, hiburan dan *game*

Permainan yang tersedia pada *playstore* dan *appstore* terdiri dari dua jenis, yaitu *online* (membutuhkan koneksi internet) dan *offline* (tanpa menggunakan koneksi internet). Permainan *offline*, biasanya dimainkan sendiri, tanpa ada kerja sama ataupun kompetisi dengan orang lain, sedangkan permainan *online* seringkali akan berhubungan dengan orang lain. Menurut Kuss (dalam Anggarani, 2015: 1), *online games* atau juga bisa disebut dengan internet *gaming* merupakan fenomena permainan yang sangat populer sejak tahun 2012 dimana lebih dari satu milyar orang memainkan permainan tersebut.

Game online menjadi tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (Swandarini, 2007). *Game online* ini bisa menjadi pengganti interaksi sosial antar remaja satu dengan yang lain tanpa harus bertemu secara langsung. Menurut penelitian Young (1996) dalam (Safitri, 2020) menyatakan bahwa “*game online* bisa menjadi pengganti interaksi sosial melalui dunia maya dan menjadi pelarian dari realitas bagi penggunaanya”. Komunikasi menjadi aspek penting dalam permainan, sehingga para pemain lebih senang membentuk tim (komunitas kecil) pada saat di dalam *game*. Narwoko (2007: 94) dalam (Syuhada & Aarsal, 2020) menyatakan bahwa kelompok bermain baik yang berasal dari kerabat, tetangga maupun teman sekolah-merupakan agen sosialisasi yang pengaruhnya besar dalam membentuk pola-pola perilaku seseorang. Baik buruknya perilaku seseorang bergantung dengan bagaimana kondisi dan sosialisasi yang didapatkan.

Para pemain *game online* memiliki teman bermain bersama, biasanya berdasarkan dengan kemudahan dalam berkomunikasi. Memiliki komunikasi yang lancar akan menambah kesempatan untuk memenangkan permainan. *Game online* sekarang ini memiliki gaya bermain dalam bentuk kerjasama tim, diantaranya *Player Unknown Battle Ground* (PUBG), *Free Fire*, *Mobile Legends*, dan *Arena Of Valor* (AOV). Komunikasi menjadi aspek penting dalam permainan, sehingga para pemain lebih senang membentuk tim (komunitas kecil) pada saat di dalam *game* atau yang mereka sering sebut dengan istilah mabar (Main Bareng). Sebuah permainan yang ada pada komputer dan gadget (*game online*) memang membuat semua orang penasaran. Selain itu juga, *game online* membuat semua orang ketagihan untuk memainkannya. Dalam *game online* itu sendiri, ada tingkatan level dan skill yang harus dilalui pemain agar bisa menjadi yang terkuat pada *game* tersebut. Untuk meningkatkan level dan skill karakter pada *game* tersebut, seorang pemain harus melakukan sebuah misi atau hunting. Salah satu

game online yang populer adalah *Mobile Legends Bang-Bang* (MLBB). *Mobile Legends Bang-Bang* adalah permainan MOBA yang dirancang untuk gadget. Kedua tim masing-masing berisi lima orang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan markas musuh sambil mempertahankan markas mereka sendiri untuk mengendalikan tiga jalur, yang dikenal sebagai jalur "atas", "tengah" dan "bawah", yang menghubungkan ke setiap markas.

Di masing-masing tim, ada lima pemain yang mengendalikan avatar sendiri-sendiri, yang dikenal sebagai "hero", dari perangkat mereka sendiri. Karakter lemah yang dikendalikan komputer disebut "minion", yang bersarang di markas tim lalu menyebar ke tiga jalur dan melawan menara serta lawan yang menghadang. Mengumpulkan EXP berguna untuk menaikkan level hero saat permainan berlangsung. Pada dasarnya, karakter dalam *Mobile Legends* dibedakan menjadi 6 peran (*role*) di antaranya: marksman, fighter, tank, mage, assassin dan support. Setiap peran mempunyai spesialisasi dan kemampuan yang unik (Hutagol, 2018). Moonton secara teratur bekerjasama dengan negara-negara di Asia Tenggara yang merupakan pangsa pasar mereka dengan pemain *Mobile Legends* terbanyak di dunia dengan membuat karakter baru berlatar belakang sejarah atau cerita rakyat masing-masing negara untuk meningkatkan daya tarik permainan. Karakter yang berdasarkan kerjasama tersebut yaitu Lapu-Lapu (Filipina), Minsitthar (terinspirasi dari Kyansittha; Myanmar), Kadita (terinspirasi dari Nyi Roro Kidul; Indonesia), dan Badang (Malaysia).

Meskipun di dalam *Game online* telah terdapat fitur untuk melakukan komunikasi, ternyata remaja *player Game online* terkadang tidak menggunakan fitur tersebut, melainkan mereka lebih suka bertemu secara langsung dengan *player* setimnya. Seperti pada salah Warung Kopi (Warkop) yang ada di kecamatan Bontoa, dimana remaja sengaja berkunjung bukan semata-mata untuk menikmati secangkir kopi, melainkan untuk bermain *Game online* bersama (Mabar). Mabar merupakan sebuah istilah yang sering digunakan oleh *gamer* atau para remaja yang sering bermain *game* untuk melakukan aktivitas bermain *game* bersama-sama. Mabar adalah singkatan dari main bareng. Istilah mabar kerap diucapkan oleh para *gamers* dan muncul pertama kali sekitar tahun 2019 (Sport, 2022). Melakukan aktivitas Mabar *Game online* dinilai para remaja dapat berkomunikasi dengan cepat untuk mengatakan kerja sama tim "*game online* bersama atau lebih familiar di sebut dengan "mabar" di warkop, hal ini di lakukan setiap malam hari, alasan informan bermain bersama-sama agar lebih mudah mendapatkan kemenangan, karena bermain berdekatan komunikasi jauh lebih mudah, berdiskusi jauh lebih cepat, permainan pun akan lebih cepat selesai" (Zulfikri et al., 2020).

Selain itu, waktu yang seharusnya digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan atau pun istirahat, lebih cenderung digunakan untuk melakukan aktivitas mabar *game online* di warkop selama berjam-jam dan sampai rela begadang. Padahal untuk melakukan aktivitas mabar di warkop cukup menguras kantong para remaja sebab harus membeli menu yang disediakan warkop untuk mabar di tempat itu, dimana diketahui bahwa rata-rata remaja hanya mengandalkan uang dari orang tua. Pada saat mabar pun, remaja sering menggunakan kata-kata kasar secara lepas ataupun berteriak-teriak untuk berkomunikasi dengan teman mabarnya. Meski, teman mabarnya tidak merasa tersinggung tetapi, hal itu cukup tidak baik didengar oleh pengunjung lain. Terbukti pada observasi yang dilakukan oleh peneliti pada Teras Cafe Dusun Bonto-Bonto. Hal ini pula mempengaruhi pola perilaku remaja yang melakukan aktivitas mabar *game online* dan berdampak pada kesehariannya. Memperhatikan fenomena Mabar *game online* beserta dampak-dampaknya pada sosial-budaya remaja

yang saat ini sangat marak di khalayak Indonesia. Termasuk di kabupaten Maros, maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam terkait fenomena mabar *game* onlie ini dan mencoba mengungkap bagaimana kegiatan para remaja ketika sedang melakukan aktivitas mabar *game online*, mengapa dapat berpengaruh terhadap perilaku, dan bagaimana dampak mabar tersebut terhadap pola perilaku remaja di kesehariannya. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Aktivitas Mabar *Game online* sebagai Gejala Perilaku Remaja di Kabupaten Maros (Studi Dampak Sosial-Budaya pada Kasus Teras Kafe Dusun Bonto-Bonto)".

Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang di gunakan peneliti kali ini adalah penelitian kualitatif. Menurut para pengagasnya, pengalaman bukan kenyataan empirik yang bersifat obyektif, melainkan pelajaran yang bisa dipetik dari peristiwa yang dilalui atau dialami seseorang. Kebenaran diperoleh lewat pemahaman secara holistik, dan tidak semata tergantung pada data atau informasi yang teramati saja, melainkan pula mendasarkan pada informasi yang tidak tampak dan digali secara mendalam. Akal sehat (*common sense*) bisa menjadi landasan mencari kebenaran. Kebenaran bersifat unik, dan tidak bisa berlaku secara umum dan diperoleh lewat proses induktif.

Tujuan penelitian kualitatif menurut Kriyantono (2006: 62), adalah untuk menjelaskan suatu fenomena dengan sedalam-dalamnya dengan cara pengumpulan data yang sedalam-dalamnya pula, yang menunjukkan pentingnya kedalaman dan detail suatu data yang diteliti. Ada lima tahapan penelitian kualitatif, yaitu: 1) Mengangkat permasalahan; 2) Memunculkan pertanyaan penelitian; 3) Mengumpulkan data yang relevan; 4) Melakukan analisis data; 5) Menjawab pertanyaan penelitian.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian kali ini adalah deskriptif kualitatif merupakan suatu metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif jenis penelitian deskriptif kualitatif kerap digunakan untuk menganalisis kejadian, fenomena, atau keadaan secara sosial. Jenis penelitian dskriptif kualitatif merupakan gabungan penelitian deskriptif dan kualitatif. Jenis penelitian deskriptif kualitaif menampilkan hasil data apa adanya tanpa proses manipulasi atau perlakuan lain.

Penelitian deskriptif (*descriptive reasearch*), sering juga disebut dengan penelitian taksonomik (*taksonomic research*). Dikatakan demikian karena penelitian ini dimaksudkan untuk mengeksplorasi atau mengklarifikasi suatu gejala, fenomena atau kenyataan sosial yang ada. Penelitian deskriptif berusaha untuk mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkenaan dengan masalah dan unit yang diteliti. Penelitian deskriptif tidak mempersoalkan hubungan antar variabel yang ada, karena penelitian deskriptif tidak maksudkan untuk menarik generasi yang menyebabkan suatu gejala, fenomena atau kenyataan sosial terjadi demikian. Beberapa pengertian penelitian deskriptif dapat dikemukakan seperti diungkapkan oleh Hidayat Syah bahwa penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang digunakan untuk menemukan pengetahuan yang sekuas-luasnya terhadap objek penelitian pada suatu masa tertentu. Sedangkan menurut Punaji Setyosari⁶ ia menjelaskan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan suatu keadaan, peristiwa, objek apakah orang, atau segala sesuatu yang terkait dengan variabel-variabel yang bisa dijelaskan baik dengan angka-angka maupun kata-kata.

Pembahasan

Sekilas Tentang *Game Online*

Internet menjadi hal yang tidak bisa ditampik saat ini. Dalam perkembangannya, internet menjadikan hal yang semula tidak mungkin menjadi mungkin. Adanya internet menjadikan perkembangan game online sangat maju saat ini. Di satu sisi, game online bisa menjadi hal yang bermanfaat. Namun, di sisi lain game online juga dianggap membahayakan generasi muda. Dalam sebuah buku berjudul *Kecanduan Game Online Hasil Telaah Penelitian* hasil karya peneliti UI yaitu Devie Rachmawati, Deddy Mulyan, dan Kepala Badan Nasional Penanggulangan Terorisme (BNPT) Boy Rafli Amar diulas mengenai perkembangan game online serta dampaknya berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan. Buku ini dapat dibeli di marketplace dan toko buku terdekat.

Anak laki-laki menjadi lebih rentan kecanduan game online dibanding anak perempuan. “Sebuah penelitian mengungkapkan bahwa pola kecanduan yang dialami oleh anak laki-laki dengan usia yang lebih tua, didorong oleh rendahnya rasa puas terhadap kehidupan mereka. Dengan bermain game, mereka merasa memiliki prestasi yang tidak dimiliki di kehidupan nyata. Menurut Ko Chen, Chen dan Yen (2005) hal yang saat ini tidak berlaku untuk anak perempuan,” ujar Devie, salah satu penulis. Kecanduan game online dapat dipengaruhi beberapa hal. Misalnya, harga ponsel yang semakin terjangkau, teknologi semakin maju, akses internet semakin luas dan murah. Kemudian, game online bisa dimainkan kapan dan di mana saja serta banyaknya variasi game online saat ini juga menjadi pemicu terjadinya kecanduan. “Jika anak-anak mengharapkan lebih banyak keuntungan dari internet, mereka akan menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan internet sehingga berpotensi kecanduan internet,” timpal Deddy, penulis lainnya. Orang tua perlu menyadari beberapa gejala kecanduan game online pada anak. Misalnya, kehilangan minat untuk melakukan hobi atau kegiatan hiburan lain. Kemudian, gagal mengendalikan keinginan untuk bermain game online karena pikirannya terus fokus pada game online. Mereka yang kecanduan game online juga merasa perlu untuk selalu menambah waktu bermain serta terus bermain walaupun sudah menyadari ada masalah dengan kebiasaan tersebut. “Bisa jadi mereka berbohong mengenai kebiasaan bermain game online. Misalnya, terkait durasi atau frekuensi. Mereka akan merasa cemas, tidak tenang dan sedih ketika tidak bermain game online. Hubungan dengan orang lain dan pekerjaan atau pendidikannya juga terpengaruh,” ungkap Boy Rafli Amar. Memahami gejala kecanduan game online menjadi hal wajib bagi para orang tua di era digital. Buku ini sangat bermanfaat di tengah maraknya game online, memberi kajian yang membahas seputar isu game online, serta dampaknya terhadap seseorang secara komprehensif. Kontennya edukatif dan disampaikan secara menarik sehingga mudah dipahami. “Penting dibaca, terutama bagi para orang tua agar kita bisa mengenali dan meminimalisasi dampak kecanduan game online pada anak-anak yang mungkin tidak pernah disadari sebelumnya,” kata produser film Sheila Timothy. Baca juga: *Lewat Turnamen Game Online, Traveloka Dorong*

Pemulihan Sektor Pariwisata Buku ini memberikan pemahaman yang sangat bisa dimengerti dengan mudah bagi pembacanya. Hasil penelitian yang dituangkan dalam buku ini bisa memberikan pemahaman baru terhadap sebuah perubahan yang terjadi. “Telaah hasil penelitian dikupas dengan mencari kelemahan untuk mendapatkan solusi terbaik sehingga ada pemahaman baru terhadap sebuah perubahan yang terjadi. Dalam hal kecanduan game online, buku ini memberikan pemahaman baru dan menjadi penting bagi pelaku serta orang-orang di sekitarnya untuk mendapat panduan dalam menghadapi fenomena game online yang akan selalu berkembang di era perubahan ini,” ujar aktor, produser, dan presenter Darius Sinathrya. Ernest Prakasa selaku komedian, sutradara, penulis dan aktor menuturkan buku ini ditulis dengan penuh ketekunan mendalam dari para peneliti dan penulis sehingga pembaca menjadi paham akan fenomena era perubahan yang begitu dinamis. Pergeseran nilai dan kebiasaan tersebut bisa jadi menimbulkan kebingungan dan

tidak selalu bisa diterima atau diaplikasikan dalam kehidupan setiap individu maupun kelompok dalam satu pandangan yang seragam. “Waktu saya kecil, game konsol adalah permainan belaka yang menjadi momok bagi orang tua. Saat ini, game bukan hanya sebuah industri miliaran dolar, tetapi juga sebuah cabang olahraga yang bisa menjadi pilihan profesi yang serius. Namun, ternyata seperti yang dipaparkan buku ini, game bukan hanya memiliki aspek bisnis dan karier, tapi juga aspek psikologis yang sangat serius. Bagi saya, membaca buku ini memberi saya bekal yang sangat berguna untuk menjadi orang tua di era digital seperti sekarang.

Di era semua yang serba digital seperti sekarang, game semakin populer dan banyak digemari kalangan usia muda terutama game online. Game online adalah permainan yang hanya bisa dimainkan menggunakan perangkat tertentu seperti handphone dan komputer, yang terhubung dengan jaringan internet. Game online lebih berkembang pesat karena memberikan tantangan dan keseruan yang lebih dibandingkan dengan game offline. Seseorang memainkan game online biasanya untuk mencari kesenangan atau hanya sekedar mengisi waktu luang. Meski begitu, game online masih menjadi hal yang buruk di mata masyarakat Indonesia terutama para orang tua.

Bagi masyarakat Indonesia terutama para orang tua menganggap bahwa bermain game hanya buang-buang waktu, tidak ada gunanya. Hal ini disebabkan karena rendahnya edukasi literasi digital kepada masyarakat, sehingga kebanyakan masyarakat menganggap bermain game akan memberikan dampak buruk kepada anak-anaknya. Dampak buruk tersebut antara lain, kecanduan bermain game, merusak kesehatan fisik maupun mental, menyebabkan malas, menghabiskan uang, dan bahkan dapat menjadi pemicu perilaku kekerasan. Para orang tua tentunya tidak ingin dampak buruk tersebut dialami anaknya, sehingga wajar saja masyarakat dan para orang tua melarang anaknya untuk bermain game online.

Terlepas dari semua stigma dan dampak negatif di atas, bermain game online sebenarnya memberikan banyak manfaat dan dampak positif. Manfaat dan dampak positif bermain game seperti, menghilangkan stress terlebih lagi pada saat PPKM kemarin yang mengharuskan masyarakat untuk membatasi aktifitas di luar rumah, melatih sportivitas, mengasah kemampuan otak, melatih kemampuan bekerja sama sebagai tim, menghibur diri sendiri, meningkatkan kreativitas, dan bahkan dengan bermain game juga bisa menjadi sarana belajar anak terutama dalam belajar bahasa asing untuk memperkaya kosa kata baru.

Zaman sudah berubah, di zaman sekarang, bermain game online justru dapat memberikan peluang karir yang cukup menjanjikan. Dengan bermodalkan handphone untuk bermain game, orang dapat menjadi konten kreator di berbagai platform media sosial contohnya Youtube dan Facebook. Melalui Youtube dan Facebook, seorang konten kreator akan mendapatkan penghasilan melalui gift yang diberikan para penonton dan bahkan dapat melalui adsense yang ada di platform media sosial tersebut. Apabila memiliki skill yang mumpuni bisa mengikuti berbagai turnamen game online yang tidak jarang memberikan hadiah yang fantastis, bisa juga menjadi penjoki game yang memiliki penghasilan yang tinggi, bahkan dapat menjadi Pro Player serta bergabung ke sebuah tim esport dan tentunya akan digaji besar.

Apalagi di era sekarang game online sudah menjadi salah satu cabang olahraga yang dilombakan di berbagai ajang perlobaan bergengsi nasional hingga internasional. Pada saat SEA Games 2021 yang digelar di Hanoi, salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan adalah esport. Bahkan melalui cabang olahraga ini, beberapa tim Indonesia telah berhasil meraih medali emas. Hal ini menunjukkan bahwa game online sudah tidak dapat lagi dipandang sebagai hal yang buruk. Game online bukanlah suatu hal negatif dan yang mesti dihindari oleh masyarakat. Kita harus dapat melihat hasil dari kemajuan teknologi ini dari segala sudut pandang. Banyak manfaat dan hal positif dari adanya game online yang dapat diberikan kepada kita. Sekarang pemerintah juga turut andil dalam perkembangan game online untuk menjaring dan menghasilkan atlet-atlet esport yang berbakat dan

dapat mengharumkan nama bangsa. Sehingga tidak ada alasan lagi bagi kebanyakan masyarakat Indonesia terutama para orang tua untuk menilai bahwa game online hanya memberikan dampak negatif saja.

Aktivitas Game Online di Teras Cafe

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan secara umum latar belakang berdirinya Teras Cafe, alasan serta tujuan didirikannya Teras Cafe. Pemaparan tersebut peneliti ambil melalui wawancara dengan pemilik dari Teras Cafe Bapak Hamdi, yang juga berprofesi sebagai seorang Polisi. Teras Cafe adalah cafe pertama dan satu-satunya yang ada di Dusun Bonto- Bonto. Sesuai dengan namanya cafe ini menggunakan konsep setengah outdoor layaknya teras rumah. Terletak di Jalan Andi Raja Panjallangan, Dusun Bonto-Bonto, Maros. Dengan luas 10x12 meter dengan beberapa fasilitas yang telah disediakan seperti kursi (panjang untuk rombongan dan kursi biasa), meja (meja panjang untuk rombongan dan meja biasa), serta wifi yang lancar. Lokasi cafe ini strategis dan dengan harga menu yang murah berkisar Rp. 7000 hingga Rp. 15.000, cafe ini menarik banyak konsumen dari berbagai usia tiap harinya. Cafe ini buka pada pukul 13.30 serta tutup pada pukul 12.00 AM, pada malam minggu tutup pada pukul 01.00.

Alasan didirikannya Teras Cafe bermula dari keresahan dari pemilik Cafe yang ketika ingin minum kopi dan nongkrong dengan teman, harus jauh-jauh ke Kota, sementara jarak tempuh yang dibutuhkan cukup jauh dan memakan waktu yang lama. Dari keresahan itu muncullah ide untuk mendirikan Cafe, atau lebih tepatnya pada waktu itu, tempat untuk minum kopi dengan mendatangkan masyarakat ke tempatnya.

“Karena, Saya capek jauh keluar hanya untuk minum kopi, maka Saya berpikir, kenapa bukan Saya yang mendatangkan orang ke tempatku untuk minum kopi, nongkrong di tempatku? Selain Saya bisa minum kopi dari tempatku juga bisa mendapatkan penghasilan tambahan”

Setelah sempat memikirkan ide untuk mendirikan Cafe beliau menyampaikan idenya ke teman-teman dan tentunya saja banyak yang mendukung ide tersebut. Maka beridirlah Teras Cafe, dengan luas sekitar 2,5x4 meter yang bertempat di Teras rumah pemiliknya, dengan tempat duduk lesehan. Menggunakan modal sekitar 5 jutaan, dan sudah termasuk pemasangan wifi, alat-alat serta bahan untuk pembuatan menu. Dibandingkan dengan sekarang kondisinya sangat jauh berbeda. Adapun tujuan didirikannya Teras Cafe, sebagai wadah bagi masyarakat yang ingin nongkrong dan minum kopi agar tidak terlalu jauh ke Kota, menjadi penghasilan tambahan bagi pemilik Cafe, dan yang lebih penting pemilik Cafe tidak lagi jauh keluar untuk menikmati kopi. Di samping itu, tujuan lain supaya anak-anak remaja menggunakan Teras Cafe sebagai tempat nongkrong, tempat berkumpul untuk mengurangi kekhawatiran orang tua mereka, sekaligus pemilik Cafe bisa mengawasi langsung aktivitas remaja mengingat profesinya sebagai aparat negara.

Mengenai potensi pasar dari Teras Cafe, pemiliknya optimis Teras Cafe akan banyak diminati, dan meraup banyak keuntungan karena, lokasi yang strategis berada di jalu utama Ketika hendak ke Kota dan juga masih banyak Desa sebelum Teras Cafe. Dalam memilih karyawan yang bekerja di Teras Cafe, tidak terlalu banyak syarat, selama bisa membuat kopi dan menu yang ada di Teras dan juga memiliki sifat jujur dan dapat dipercaya. Adapun mengenai listrik yang digunakan langsung dari

rumah pemilik, wifi yang digunakan dari provider ASPOLNet, berkecepatan 15 Mbps. Teras Cafe kedepannya akan diperbaharui mengikuti gaya zaman sekarang, akan ditambahkan rumput sintesis, beberapa gazebo dan *live* musik setiap malam minggu. Harapannya, Teras Cafe wadah yang baik bagi masyarakat tua ataupun muda untuk melakukan pertemuan, nongkrong menikmati minuman kesukaan sehingga tidak perlu jauh ke Kota.

Mabar *Game online* telah menjadi kebiasaan baru bagi para Remaja yang gemar bermain *Game online*. Mabar *Game online* biasanya rutin remaja lakukan di Cafe, khususnya Cafe yang memiliki jaringan dengan kecepatan tinggi untuk menunjang keberhasilan saat bermain. Seperti pada salah satu Cafe yang ada di Dusun Bonto-Bonto, yaitu Teras Cafe. Teras Cafe merupakan salah satu tempat yang sering digunakan remaja untuk melakukan aktivitas Mabar *Game online*. Dari kebiasaan Mabar *Game online* ini, maka terbentuk pula pola-pola perilaku dari remaja ketika melakukan aktivitas Mabar *Game online* dan juga memberi dampak sosial-budaya baik positif maupun negatif.

Game online menjadi salah satu hiburan yang sangat populer di kalangan masyarakat, terutama para remaja. Mereka dapat ditemukan bermain *game online* di berbagai tempat, seperti sekolah, rumah, dan cafe. Dalam *game online*, terdapat *tier* (peringkat) yang harus dicapai, semakin tinggi *tier* yang ingin dicapai, maka tingkat kesulitannya semakin tinggi. Oleh karena itu, remaja sering melakukan aktivitas mabar *game online* (*Multiplayer Online Battle Arena*) dengan teman-temannya untuk mempermudah naik *tier* dan meningkatkan persentase kemenangan. Mabar *game online* biasanya dilakukan di cafe pada malam hari, seperti di Teras Cafe Dusun Bonto-Bonto.

Remaja seringkali memilih malam hari sebagai waktu untuk melakukan aktivitas mabar *game online*, setelah menyelesaikan pekerjaan dan aktivitas akademik. Walau sebagian orang menganggap malam sebagai waktu untuk beristirahat, remaja justru memanfaatkannya untuk bermain *game online* di Teras Cafe Dusun Bonto-Bonto. Dengan fokus bermain *game online*, remaja seringkali menghabiskan waktu selama 4-5 jam dalam satu sesi dan melakukannya sekitar 3-4 kali dalam seminggu. Bagi remaja, malam minggu dianggap sebagai hari yang wajib untuk melakukan aktivitas mabar *game online*. Saat berada di Teras Cafe, remaja biasanya memesan minuman yang paling murah di daftar menu, yaitu extra joss dengan harga Rp. 7.000. Mereka lebih memprioritaskan koneksi sinyal wifi dan colokan dibandingkan minuman yang dipesan.

Temuan di lapangan menunjukkan bahwa remaja melakukan aktivitas mabar *game online* di Teras Cafe selain untuk mempermudah menaikkan *tier*, juga untuk mengisi waktu kosong, bertemu dengan teman dan untuk seru-seruan. Salah satu remaja yang melakukan aktivitas mabar *game online* di Teras Cafe, Muhammad Asri Nur (Accy), mengungkapkan bahwa mereka melakukan Mabar *Game online* bersama teman untuk mendapatkan hiburan dan seru-seruan. Terlebih lagi, mereka dapat bermain bersama teman yang memiliki kesamaan frekuensi dan saling mengerti kekonyolan masing-masing

“Saya merasa senang dan terhibur ketika melakukan aktivitas mabar *Game online* secara bersama sama apalagi dengan teman yang memiliki frekuensi dan saling mengerti akan kokonyolan masing masing individu”.

Sementara, Karim menyatakan bahwa melakukan aktivitas mabar *game online* untuk mengisi waktu kosong dan senang karena terkadang ditaraktir oleh teman mabarnya.

“Ku sukaki mabar sama temanku, karena tidak adaji ku kerja di rumah, jadi untuk mengisi waktu kosongku ke teras ka mabar sama temanku, selaluka juga ditaraktir, jadi rajinka kalua ada panggilka mabar sama-sama”.

Sejalan dengan pernyataan Febriyanti: 2021 “*Game online* berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun mengisi waktu luang”. Dari hal ini, dapat disimpulkan bahwa remaja melakukan aktivitas mabar *game online*, bukan sekedar ingin mencapai *tier* tinggi dalam *game online*, tetapi juga ingin bertemu dan berkumpul bersama dengan teman-temannya sekalian untuk mencari keseruan serta mengisi waktu luang.

Aktivitas mabar *game online* yang dilakukan remaja di Teras Cafe Dusun Bonto-Bonto, jika memandang dari sudut behaviorisme, menggunakan teori S-O-R. Teori S-O-R (Stimulus-Organism-Response) merupakan teori behaviorisme yang lebih kompleks daripada teori stimulus-respon. Teori ini menjelaskan bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh stimulus dari lingkungan sekitarnya (S), serta faktor-faktor internal yang ada dalam dirinya (O), dan meresponnya dengan suatu perilaku (R). Dimana aktivitas mabar *game online* sebagai stimulus (S) utama pada penelitian ini, remaja serta faktor-faktor dalam dirinya sebagai organisme (O) sementara gejala dan pola perilaku remaja sebagai respon (R).

Kesimpulan

Aktivitas mabar *game online* sebagai stimulus (S) utama pada penelitian ini, remaja serta faktor-faktor dalam dirinya sebagai organisme (O) sementara gejala dan pola perilaku remaja sebagai respon (R). Remaja yang melakukan aktivitas mabar *game online* memiliki gejala perilaku seperti: kurang tidur, kreativitas, kerja sama, antisosial, kompetitif, dan kesulitan dalam berhenti. Perkembangan teknologi telah memungkinkan adanya aktivitas main Game online bersama atau yang dikenal sebagai "mabar" di kalangan remaja. Meskipun aktivitas ini dapat memberikan kesenangan dan hiburan, namun aktivitas mabar *game online* juga dapat memberi dampak sosial-budaya yang signifikan pada remaja. Dari segi sosial, aktivitas mabar *game online* di Cafe dapat mempengaruhi interaksi sosial antarremaja dan remaja dapat menjadi terasing dari keluarga dan teman-teman mereka karena mereka menghabiskan banyak waktu di Cafe untuk bermain game. Dari segi budaya, mabar Game online di Cafe dapat mempengaruhi nilai dan norma remaja, remaja yang terpapar dengan *game online* ini mungkin cenderung mengembangkan perilaku agresif dan kurang empati terhadap orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Koentjaraningrat. 2000. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
Lexy J. Meleong. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
Miles dan Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.

- Nusyriwan E. Jusuf. 1989. *Interaksi Sosial dalam Ensiklopedi Nasional Indonesia. Jilid 7*. Jakarta: PT. Cipta Adi Pustaka.
- Ranjabar Jacobus. 2016. *Sistem Sosial Budaya Indonesia: Suatu Pengantar*. Bandung: Alfabeta.
- Setiadi, Elly M dan Usman Kolip. 2011. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Kencana.
- Spradley, James P.. 2006. *Metode Etnografi*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta. Supartono Widyosiswoyo. 2009. *Ilmu Budaya Dasar*. Bogor: Ghalia Indonesia.