

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini peneliti akan memaparkan fokus penelitian. Kondisi spiritual pengguna Game Online di warnet XYZ@Cybertainment. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan pendekatan deskriptif. Metode kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah.

Pada penelitian kualitatif, peneliti dituntut dapat menggali data. Berdasarkan apa yang diucapkan, dirasakan, dan dilakukan oleh sumber data. bagi penelitian kualitatif, peneliti bukan sebagaimana seharusnya apa yang dipikirkan oleh peneliti. Tetapi, berdasarkan bagaimana adanya yang terjadi di lapangan. Observasi partisipan dilakukan oleh peneliti, sebagai upaya untuk ikut mengalami, merasakan, dan memikirkan segala hal yang dialami, dirasakan, dan dipikirkan oleh subjek/sumber data.

Penelitian kualitatif ini menggunakan pendekatan deskriptif. Karenanya peneliti harus memaparkan, menjelaskan, menggambarkan data yang telah diperoleh oleh peneliti melalui wawancara mendalam yang dilakukan dengan para informan. Pada bab ini dibagi menjadi tiga bagian agar lebih sistematis dan terarah yaitu sebagai berikut:

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian**

##### **1. Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian dimulai sejak tanggal 12 Februari 2019 sampai dengan tanggal 26 pada bulan dan tahun yang sama. Proses ini terhitung sejak peneliti melakukan observasi hingga wawancara dengan subjek pertama dan kedua. Penggalan data lebih dalam karena peneliti melakukan wawancara dengan subjek secara langsung dan bertatap muka. Dalam melakukan penggalan data, peneliti banyak dibantu oleh rekan peneliti, yaitu pemilik warnet tempat penelitian ini yang kebetulan lebih intens menghabiskan waktu bersama subjek penelitian, sehingga pada proses berlangsung dengan

sangat baik, dan wawancara yang dilakukan dapat berjalan secara natural, penuh rasa percaya dan terbuka kepada peneliti.

Proses keterbukaan subjek merupakan data yang valid karena subjek menceritakan hal-hal yang dianggap penting dan berdasarkan apa yang dirasakan oleh subjek. Pengalaman tersebut kemudian dikemukakan subjek kepada peneliti yang merupakan kunci keberhasilan dan pendalaman data dalam penelitian ini.

Dalam proses wawancara, peneliti dibantu dengan adanya pedoman wawancara, yaitu berisi poin-poin penting tentang permasalahan penelitian. Selain itu, alat perekam suara digunakan untuk membantu menganalisis data dalam proses transkripsi atau verbatim. Penggunaan alat bantu rekam (recorder) yakni fitur rekam dalam telepon genggam yang dilakukan setelah peneliti meminta izin terlebih dahulu kepada subjek yang akan diteliti. Pada bagian ini, peneliti berupaya memaparkan informasi/sumber informasi beserta data yang berhasil diperoleh. Adapun sumber data/informasi penelitian ini adalah sebagai berikut :

## **2. Tempat dan Sumber Data Penelitian**

Warnet xyz@cybertainment atau yang lebih sering dikenal dengan nama warnet mas lut ini beralamatkan pada Dusun Jatisari, Desa Buntaran, Rejotangan, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur 66293. Telah berdiri sejak tahun 2014 dengan 10 unit PC (komputer). Dioperasikan langsung oleh pemilik warnet tanpa menyewa operator lain. Lokasi warnet yang terletak kurang lebih 100 meter dari jalan raya provinsi, bersebelahan dengan warung sempol dan bengkel motor, terdapat 3 toko serba ada dalam radius 60 meter, 10 meter dari mushola dan 100 meter dari warung makan menjadikan warnet ini cukup strategis.

Bangunan warnet berbentuk segi empat dengan luas 4x7 meter persegi dengan dua pintu masuk. Satu pintu utama menghadap jalan (timur) dan satu pintu di sisi utara. Komputer klien ditata dengan posisi sejajar dengan masing-masing sisi berisi 5 unit komputer yang saling berhadapan

dan tidak berbilang layaknya warnet lain. Hal ini menjadikan siapa saja bisa melihat apa yang sedang dilakukan oleh pengguna (*user*) komputer klien.

Penataan komputer yang demikian memiliki beberapa dampak, diantaranya adalah lebih hemat ruang, mengurani jumlah *user* yang ingin membuka situs-situs terlarang, dan meningkatkan kenyamanan akses. Seperti yang dikatakan oleh Mas Lut selaku *owner* dari warnet tersebut. Kenyamanan akses yang dimaksud meliputi kemudahan *user* untuk berlalu-lalang didalam warnet serta kemudahan untuk bertukar informasi, karena *user* bisa dengan mudah melihat layar monitor PC lain. Hal ini sangat berguna ketika sedang melakukan *party* (main bareng) saat bermain game online.

Letak bangunan warnet berada tepat didepan rumah sang pemilik (*owner*) dan menjadi satu dengan teras. Letak warnet yang menjadi satu dengan bangunan rumah menjadikan warnet ini memiliki fasilitas layaknya sebuah rumah pada umumnya, seperti halnya ruang tamu, dapur, kamar mandi, dan ruang sholat.

Dari beberapa fasilitas diatas, yang paling sering digunakan oleh pengguna warnet adalah kamar mandi. tidak jarang pula ada yang menggunakan ruang tamu rumah pemilik warnet untuk tidur, atau pergi ke dapur untuk meminjam sendok, atau piring untuk makan. Ada juga beberapa pengguna warnet yang yang menumpang sholat dirumah Mas Lut.

Peneliti mengelompokkan jenis-jenis warnet menjadi 3 kategori, yaitu warnet gaming, warnet koleksi, dan warnet regular. Warnet gaming adalah jenis warnet yang menyediakan beberapa game online populer yang siap dimainkan. Warnet jenis ini biasanya dilengkapi dengan komputer yang memiliki spesifikasi tinggi untuk memberikan kenyamanan dalam bermain game online. Warnet koleksi adalah jenis warnet yang menyediakan berbagai macam data pada komputer server yang siap disalin oleh pengguna warnet. Jenis koleksi yang disediakan biasanya adalah bermacam-macam aplikasi, game, lagu, film, anime, hingga komik. Terakhir adalah warnet regular, adalah jenis warnet yang hanya menyediakan komputer yang

tersambung dengan layanan internet. Komputer pada warnet jenis ini biasanya ditata secara bersekat atau bilik. Hal tersebut menjadikan pengguna pada warnet jenis ini memiliki lebih banyak privasi. Dari yang peneliti amati, warnet XYZ@Cybertainment adalah jenis warnet yang pertama.

Hal ini dikarenakan warnet XYZ@Cybertainment menyediakan banyak game populer yang siap untuk dimainkan, diantaranya adalah : DOTA 2, DragonNest, Lost Saga, Ayo Dance, Point Blank, Left4dead, Left4dead 2, GTA San Andreas, Counter Strike Global Offensive, Rules of Survival, League of Legend, Tree of Savior, Atlantica Online, dan Rising Force. Selain menyediakan banyak game populer, warnet ini juga selalu meng-*update* game yang dimiliki. Hal ini meningkatkan kenyamanan pengguna karena mereka tidak perlu melakukan *update* dan bisa langsung memainkan game yang mereka pilih.

Jenis warnet yang berbeda tentunya membawa jenis pengguna warnet yang berbeda pula. Karena warnet XYZ@Cybertainment adalah jenis warnet gaming, sebagian besar pelanggannya adalah pemain game online. Mulai dari anak usia SD hingga mahasiswa. Peneliti juga merupakan salah satu darinya. Selain pemain game online, ada juga pengguna yang datang hanya untuk *browsing* internet atau mencetak sesuatu. Namun jumlahnya tidak seberapa dibandingkan dengan pemain game online yang datang.

Selain menyediakan jasa bermain game online, XYZ@Cybertainment juga menyediakan jasa *editing* foto, pengetikan, dan juga *printing*. Penyediaan jasa yang beragam menjadikan warnet ini cukup ramai dikunjungi orang-orang dengan berbagai keperluan. Namun tetap saja pengguna warnet ini masih didominasi oleh pemain game online.

Dalam menentukan kisaran tarif menggunakan komputer per jamnya biasanya warnet menggunakan satuan *billing* yang sudah diatur dalam beberapa paket jam. XYZ@Cybertainment memiliki tarif *billing* yang relatif murah. Berikut tabel tarif *billing* pada warnet

XYZ@Cybertainment:

<b>Nama Paket</b>	<b>Tarif</b>	<b>Durasi</b>
Paket regular	Rp. 3000/jam	-
Paket 1	Rp. 3000	1 jam
Paket 2	Rp. 5000	2 jam
Paket 3	Rp. 7000	3 jam
Paket 4	Rp. 8000	4 jam
Paket 5	Rp. 10.000	5 jam
Paket Malam (PM)	Rp. 10.000	7 jam

Untuk penggunaan selain paket regular, pelanggan diharuskan membuat akun terlebih dahulu. Akun ini nantinya yang akan digunakan untuk *login* dan menyimpan sisa durasi yang belum terpakai. Dengan memasukkan *username* dan *password* pengguna sudah dapat mengakses komputer pada warnet dan menggunakannya sesuai kebutuhan. Akun *billing* pada warnet ini tidak memiliki masa kadaluarsa. Menurut peneliti, ini merupakan salah satu kelebihan warnet XYZ@Cybertainment. Hal ini membuat pelanggan bisa bebas ingin mengisi *billing* mereka berapa jam pun dan dapat menggunakannya kapanpun tanpa takut sisa waktu yang belum tergunakan akan hangus.

Dibandingkan game center yang juga menyediakan jasa bermain game online yang serupa, tarif *billing* pada warnet XYZ@Cybertainment tergolong lebih murah dan mudah dijangkau dengan uang saku anak sekolah. Hal ini menjadikan XYZ@Cybertainment cukup ramai didatangi *user* dari berbagai kalangan bahkan anak SD.

XYZ@Cybertainment tidak memiliki jadwal buka dan tutup yang pasti. Namun hal ini tidak lantas membuat warnet ini menjadi sepi. Sebelumnya sudah dijelaskan bahwa warnet ini memiliki dua pintu.

Biasanya pintu utama pada warnet baru dibuka ketika siang hari antara pukul 10.00 – 12.00. Meskipun pintu utama pada warnet dalam kondidi tertutup dan terkunci, bukan berarti warnet dalam keadaan tutup.

Kadang pemilik warnet sudah bangun dan warnet sudah beroperasi, hanya saja dia belum membuka pintu depan dan hanya membuka pintu samping. Hal ini sudah menjadi rahasia umum bagi pelanggan warnet XYZ@Cybertainment. Kadang, meskipun kedua pintu warnet dalam keadaan tertutup, pelanggan tinggal masuk dari pintu samping dan langsung *login*, kemudian dapat menggunakan komputer klien karena komputer server tidak pernah mati.

Untuk jam tutup malam hari, warnet ini tutup ketika pemilik warnet tidur dan sudah tidak ada *user* yang bermain lagi. Jika kedua kondisi tersebut terpenuhi, maka warnet ini akan tutup dan buka lagi besok pagi. Namun ketika hanya ada satu kondisi yang terpenuhi, bisa dipastikan warnet ini masih buka. Meskipun sudah jam 2 pagi, jika masih ada yang bermain atau pemilik warnet belum tidur, warnet ini akan tetap beroperasi. Begitu juga sebaliknya, meskipun masih pukul 22.00 jika sudah tidak ada yang bermain dan pemilik warnet tidur, maka warnet ini akan tutup.

Biasanya ketika masih ada yang bermain dan pemilik warnet sudah mengantuk atau hendak keluar, dia akan bilang “*titip sek yo cah*” kepada semua pengguna warnet yang berada disana. Tidak jarang pula peneliti menemui ada seseorang orang bermain di warnet dan menginap disana. Baru pulang keesokan harinya atau bahkan lusa.

Dari data-data yang berhasil peneliti peroleh, peneliti menemukan beberapa hal yang menjadikan warnet ini banyak diminati pemain game online yaitu : Lokasi strategis, tempat nyaman, pilihan game beragam dan selalu *update*, jam buka warnet fleksibel, harga billing murah

### **3. Pemilik warnet XYZ@Cybertainment**

Pemilik warnet XYZ@Cybertainment bernama Ahmad Lutfi Khoirudin. Putra daerah Dusun Jatisari, Desa Buntaran, Kecamatan Rejotangan. Alamat rumahnya sama dengan alamat warnet yang dia miliki. Merupakan anak ke dua dari lima bersaudara. Dia memiliki kakak perempuan, satu adik perempuan dan dua adik laki-laki. Ayahnya meninggal pada tahun 2012 dan ibunya menjadi TKI di Arab Saudi sejak dia masih kecil. ibunya pulang setiap tiga tahun sekali.

Sosok yang lebih akrab dipanggil Mas Lut saat ini tinggal sendiri dirumahnya. Kakaknya bekerja menjadi TKW di Taiwan, bersama adik perempuannya. Satu adik laki-lakinya tinggal bersama neneknya di Desa Pulosari, Kecamatan Ngunut, namanya haikal. Dan adiknya yang paling kecil, bernama ahmad berada di pondok pesantren. Sesekali nenek dan adiknya yang bernama Haikal datang kerumahnya dan tinggal disana selama beberapa hari.

Mas Lut lahir didalam keluarga yang taat dalam hal beragama. Ayahnya dulu adalah seorang guru mengaji Al-Qur'an di desanya, dan dia juga mengikuti madrasah diniyah sejak umur 12 sampai 20 tahun. Ketika neneknya berada disana, Mas Lut selalu bangun subuh tepat waktu. Neneknya juga memasakkan makanan untuk dimakan dirinya dan adiknya. Namun, ketika dia dirumah sendiri dia selalu membeli makanan tiap kali ingin makan. Kadang, dia menitip kepada anak yang hendak datang untuk bermain di warnet.

Mas Lut dikenal sebagai pribadi yang ramah dan humoris. Hal ini peneliti ketahui dari keseharian dan interaksinya dengan pengunjung warnet. Banyak pengunjung warnet yang sudah akrab dan kenal dekat dengan dirinya. Mulai dari mengajak bercanda pengunjung warnet yang sudah akrab, menitip makanan, pergi ke tempat gym bersama, hingga menitip warnet kepada mereka. karena ramah, para pengunjung warnet tidak

segitu untuk mengajak berbicara dan bercanda.

Sebelum mendirikan warnet ini, Mas Lut sudah terlebih dahulu memiliki pengalaman bekerja sebagai operator warnet selama 9 tahun sejak lulus SMK. Peneliti pertama kali bertemu Mas Lut pada tahun 2010 saat peneliti masih duduk di bangku kelas 2 MTs. Saat itu Mas Lut masih menjadi operator di salah satu warnet di Rejotangan, Samara Net. Pernah suatu ketika peneliti bermain di Samara Net tempat Mas Lut bekerja. Saat itu uang peneliti ketinggalan dan belum bisa membayar *billing*.

Peneliti menawarkan hape yang dimiliki sebagai jaminan lalu pulang untuk mengambil uang. Namun tawaran itu ditolak oleh Mas Lut dengan mengatakan “*alah ndakpopo, sesok ae opo kapan-kapan lek rene neh*”. Ah, tidak apa-apa, besok atau lain kali saja jika kesini lagi.

Peneliti mengetahui Mas Lut sebagai sosok yang suka bermain game online. Sejak awal bertemu dengan Mas Lut pada tahun 2010, hingga sekarang Mas Lut masih suka bermain game online. Tidak jarang peneliti, Mas Lut dan beberapa pelanggan XYZ@Cybertainment melakukan mabar (main bareng) game online. Peneliti dan pemilik warnet XYZ@Cybertainment telah akrab. Pemilik warnet juga sering meminta tolong kepada peneliti untuk berbelanja sesuatu atau menjaga warnetnya.

Keakraban antara Mas Lut dan pengunjung warnet ini semakin terjalin saat pada tahun 2016 peneliti memberikan saran kepada Mas Lut untuk membuat grup di whatsapp yang beranggotakan pelanggan warnet XYZ@Cybertainment. Di grup ini baik Mas Lut maupun anggota grup yang lain sering bercanda membicarakan banyak hal. Mulai dari membicarakan game hingga kehidupan pribadi.

Karena adanya keakraban antara pemilik warnet dan penggunanya, para pelanggan juga menjadi lebih nyaman saat bermain game online di XYZ@Cybertainment. Ketika sedang bermain dan *billing* hampir habis, mereka tinggal meminta kepada Mas Lut untuk menambahkan *billing*

mereka, dan membayarnya setelah permainan selesai. Tidak jarang pula ada yang berhutang billing. Hal ini sudah biasa terjadi. Mas Lut tidak pernah menagih hutang billing tersebut. Bahkan hingga ada yang berhutang hingga mencapai ratusan ribu. Peneliti juga pernah berhutang hingga mencapai Rp 600.000.

Mas Lut bersikap ramah kepada seluruh pelanggan warnetnya dan tidak pernah mengusir mereka siapapun itu. Sekalipun mereka adalah pelajar yang sedang membolos sekolah. Tidak jarang peneliti menemui pengguna warnet yang sedang bermain game online masih menggunakan seragam pada jam sekolah. Mas Lut juga akrab dengan kedua remaja yang menjadi subjek dalam penelitian ini, yaitu MAS dan AY. Dari data yang diperoleh tentang Mas Lut, peneliti menilai bahwa Mas Lut adalah sosok yang ramah, dan humoris.

#### **4. Deskripsi Subjek**

##### **a. Subjek 1**

Nama : MAS  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Usia : 18  
Alamat : Aryojeding, Rejotangan, Tulungagung  
Agama : Islam

MAS adalah remaja kelahiran Tulungagung 12 Oktober 1999. Dia adalah bungsu dari dua bersaudara. Keluarganya bertempat tinggal di Desa Aryojeding. Ayahnya bekerja sebagai tukang bangunan. MAS memiliki kakak perempuan dengan selisih umur 6 tahun. MAS menghabiskan masa RA dan MI di yayasan yang sama yaitu yayasan Darussalam, bertempat di Desa Aryojeding. baru setelah itu melanjutkan pendidikannya di MTsN Aryojeding yang sekarang lebih dikenal dengan nama MTsN 3 Tulungagung. Sekarang MAS duduk di bangku kelas XII MAN 3 Tulungagung. Menghabiskan masa pendidikan formal

di madrasah menjadikan MAS memiliki landasan agama yang cukup baik.

Kehidupan sehari-hari MAS merupakan remaja yang relatif mandiri. Hal tersebut tampak dari beberapa hal yang biasa dikerjakan sendiri. Ketika di rumah, MAS juga mencuci bajunya sendiri. Dia juga biasa menyetrika baju dan merapkannya sendiri. Hal tersebut dikarenakan keluarga MAS mengharuskannya mandiri.

Keluarga MAS termasuk keluarga yang harmonis. Saat waktu luang, mereka sering bercanda gurau. Ayahnya terkadang menjadi pemicu candaan keluarga bercanda saat kumpul-kumpul bareng keluarga. Karena berasal dari keluarga yang cukup mampu, MAS hampir selalu mendapatkan hal yang diinginkan. Meskipun demikian, MAS sering berdiskusi dengan ibu atau ayahnya. Karena keluarga ini memiliki waktu luang setelah isya', mereka menggunakan kesempatan seperti itu untuk membicarakan hal-hal terjadi dalam sehari.

Setelah lulus dari MI Darussalam II, MAS melanjutkan studi ke MTsN Aryojeding. Ketika duduk di bangku MTs, MAS memiliki banyak teman. MAS aktif dalam kegiatan ekstra kurikuler pramuka selama di MTs serta aktif dalam Organisasi keislaman kepemudaan di tingkat desa sampai kecamatan. Pada tahun 2015 MAS menjadi ketua Pimpinan Ranting Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama (PR IPNU) Desa Aryojeding, serta ikut dalam kepengurusan Pimpinan Anak Cabang Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama (PAC IPNU) Kecamatan Rejotangan. Karena kepribadiannya yang supel MAS memiliki banyak teman dan mudah akrab dengan orang baru. Setelah lulus MTs kemudian MAS melanjutkan ke MAN 3 Tulungagung. MAS tidak memiliki cita-cita profesi yang tinggi. Hal ini diketahui peneliti ketika bertanya kepada MAS setelah lulus MAN ingin melanjutkan kemana. MAS menjawab tidak ingin melanjutkan kuliah dan memilih untuk menekuni hobinya sebagai tukang salon/speaker.

Di bangku sekolah MAS termasuk siswa yang biasa-biasa saja. Tidak pintar, tidak pula dungu dan tergolong santai. Hal ini peneliti ketahui ketika MAS mengalami kesulitan di beberapa mata pelajaran MAS tidak terlihat cemas atau berusaha belajar untuk meningkatkan nilainya. Baginya selama nilainya masih diatas rata-rata dia tidak perlu merasa kuatir.

MAS mulai menyukai game online sejak berada di bangku MI. Tepatnya sejak kelas 5 MI. Dulu ketika mulai ada warnet di Rejotangan, MAS sering membolos diniyah untuk pergi ngegame di warnet bersama beberapa temannya. Game yang pertama kali digemari oleh MAS pada waktu itu adalah *point blank*. Game beraliran *first player shooter* ini memiliki istem pangkat layaknya tentara di dunia nyata. Hal ini menjadikan MAS dan beberapa temannya berlomba-lomba untuk menaikkan pangkatnya karena pada waktu itu pemain dengan pangkat lebih tinggi memiliki status sosial yang lebih tinggi diantara teman-teman sepermainannya.

Kegemaran untuk bermain game online di warnet ini berlanjut ketika MAS masuk bangku MTs. Tidak jarang ketika malam minggu atau hari libur Mas dan beberapa temannya mengambil paket malam (PM) di warnet. PM adalah istilah yang sering digunakan kalangan warnet untuk menyebutkan paket hemat/murah dengan alokasi waktu lebih lama namun hanya tersedia pada malam hari saja. Ketika mengambil paket malam, sudah tentu MAS dan beberapa temannya akan begadang sepanjang malam untuk bermain game online. Tarif warnet yang relatif murah dan mudah dijangkau dengan uang saku anak sekolah menjadikan warnet banyak digemari anak-anak dan remaja.

Kebiasaan MAS untuk bermain game online ini pernah berhenti beberapa saat ketika kelas 2 MTs dikarenakan warnet yang biasanya digunakan MAS untuk bermain game online tutup. Namun berlanjut lagi ketika ada warnet baru yang berdiri. Sejak saat ini lah MAS mulai sering

berkunjung ke warnet XYZ@Cybertainment.

Kegemaran MAS untuk bermain game online masih berlanjut. Namun berbeda dengan kebanyakan remaja pecandu game online yang menghabiskan hampir seluruh waktunya untuk bermain game online di warnet, MAS hanya datang ke warnet pada waktu luang, sepulang sekolah, atau hari libur. Pernah beberapa kali peneliti mengetahui MAS membolos sekolah dan bermain game di warnet, namun itupun dilakukan saat sekolah tidak pada jam aktif seperti hari-hari setelah selesai ujian semester. Sering kali pada hari-hari seperti itu sekolah belum meliburkan siswanya namun KBM juga sudah tidak berjalan. MAS juga masih sering melakukan PM di warnet. Biasanya MAS juga mengajak peneliti untuk ikut melakukan PM dan bermain bersama.

MAS adalah salah satu dari beberapa remaja pengguna game online yang peneliti lihat masih rajin menunaikan sembahyang ketika sudah memasuki waktu sholat. Bermain game online tidak bisa dijeda untuk dilanjutkan beberapa saat kemudian. Hal inilah yang menjadikan banyak orang sulit untuk berhenti ketika sudah mulai bermain. Alasannya adalah ketika berhenti di tengah-tengah permainan masa sudah pasti dia akan kalah dalam permainan tersebut. Tidak jarang pula ada game yang menerapkan sistim “hukuman” bagi pemain yang meninggalkan permainan di tengah-tengah pertempuran. Hal inilah yang menjadikan pemain untuk semakin enggan untuk menghentikan permainan. Ketika permainan sudah usai itulah MAS biasanya menyempatkan diri untuk sholat di warnet tersebut.

Keluarga MAS mengetahui kegemarannya untuk bermain game online tersebut. Mereka membolehkannya dengan alasan MAS dinilai sebagai pribadi yang patuh, tidak pernah neko-neko dan tidak pernah lalai dengan kewajibannya terutama kewajiban Agama.

**b. Subjek 2**

Nama : AY

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 19

Alamat : Tanen, Rejotangan, Tulungagung

Agama : Islam

AY (laki-laki) adalah remaja putra berusia 20 kelahiran Tulungagung, 25 Januari 1999. AY adalah sulung dari 2 bersaudara. Ayah bekerja sebagai petani dan buruh bangunan. Peneliti tidak tahu sawah yang dikerjakan oleh kedua orang tua AY adalah milik pribadi atau milik orang lain. Sedangkan ibunya bekerja sebagai buruh toko. AY memiliki adik perempuan berusia 10 tahun.

AY memulai jenjang pendidikannya di TK Dharma Wanita Tanen dan menghabiskan pendidikan dasar di SDN Tanen. Kemudian melanjutkan ke MTsN Aryojeding. Sekolah yang sama dengan MAS. Setelah lulus dari MTsN Aryojeding AY melanjutkan ke SMK Buntaran mengambil jurusan teknik komputer jaringan.

Pada awalnya AY suka dengan komputer dan segala hal terkait komputer dan penggunaannya. Tentu saja pelajaran yang paling disukai subjek AY adalah TIK. AY senang menghabiskan waktunya di depan komputer. Kegemarannya untuk mengoperasikan komputer menjadikan AY cukup mahir. Karena dirumah AY tidak memiliki komputer AY menggunakan jasa warnet. Sebelum gemar dengan game online AY telah terlebih dahulu gemar dengan komputer dan gemar untuk mengoperasikannya. Subjek AY betah berlama-lama didepan komputer. Mulai dari sekedar mendengarkan lagu di winamp, menonton film hingga browsing. Subjek AY kemudian gemar dengan manga (komik jepang), anime (kartun jepang), lagu jepang dan beberapa hal yang berbau jepang.

AY adalah pribadi yang ramah. Hal ini peneliti ketahui dari gaya

bicara subjek dan interaksi sosialnya yang murah senyum dan selalu dalam semangat yang tinggi ketika berada di warnet. Hanya saja ketika sudah bermain game online sedang dalam kondisi permainan yang kurang baik subjek AY terkadang berkata kasar (misuh). Namun misuh itu tidak ditujukan kepada teman bermainnya namun kepada kondisi permainan yang kurang menguntungkan tersebut. AY mulai gemar bermain game online sejak berada di bangku kelas 2 MTs. Di tahun yang sama dengan subjek MAS.

Kehidupannya di lingkungan sekolah, AY sering mengikuti upacara bendera. Meskipun beberapa kali tidak mengikuti. Hal itu karena terlambat datang ke sekolah. AY tidak begitu hafal lagu-lagu kebangsaan karena jarang mendengarkan, dan lebih sering mendengarkan lagu jepang. Selain itu, AY juga jarang mengerjakan piket kelas. Hal tersebut karena AY terkadang sudah merasa lelah setelah perjalanan dari rumah ke sekolah di siang hari. Meskipun demikian, apabila ada pelajaran yang belum dimengerti, dia tidak memiliki kebiasaan untuk bertanya kepada teman. Hal tersebut membuat AY akan merasa pusing dan tidak kuat. Selain itu AY tidak suka membaca buku.

Dari yang peneliti ketahui, AY termasuk pribadi yang malas. Hal ini peneliti ketahui dari kebiasaan AY yang suka menunda-nunda pekerjaannya seperti belajar, mengerjakan tugas sekolah hingga urusan pribadinya seperti memcuci pakaian dan membersihkan kamar. AY juga kurang bisa memanajemen waktunya. Subjek AY terlalu sering menghabiskan waktunya untuk hal yang dia sukai seperti menonton anime, bermain game dan menomor duakan yang lain termasuk urusan Agama. Dirumah AY sering begadang untuk membaca manga atau menonton anime dan sulit bangun tidur di pagi harinya. Hal ini menyebabkan subjek AY terlihat lelah, mengantuk dan kurang bersemangat ketika berada di sekolah.

Subjek AY kurang begitu akrab dengan keluarganya. Hal ini pebulis ketahui ketika subjek bercerita bahwa dirumah dirinya hampir tidak pernah bercengkrama dengan keluarganya. AY bukan anak pembangkang, dia tidak pernah membantah ketika orang tuanya menyuruhnya untuk melakukan sesuatu. Namun, ketika tidak diperintah AY juga tidak melakukan apapun. Subjek terlihat kurang memiliki inisiatif untuk melakukan suatu pekerjaan. Subjek juga lebih suka berdiam diri di kamar bermain hape. Kekurang akrahan inilah yang mungkin menjadikan subjek dan keluarga kurang memiliki ikatan. Tidak jarang pula subjek bernohong ketika ditanya orang tuanya sudah sholat apa belum.

Karena kebiasaan subjek untuk begadang menonton anime atau membaca komik, ditambah rasa malas untuk memperbaiki keadaan pprestasi subjek di sekolah lambat laun semakin menurun. Kekurang antusiasannya di kelas menjadikan guru yang mengajar kadang memarahinya. Akibat sering dimarahi oleh gurunya subjek menjadi tidak nyaman berada di sekolah. Subjek AY yang awalnya hanya membolos pada saat jam kosong atau saat kbm tidak aktif, akhirnya juga membolos pada saat mata pelajaran yang tidak disukainya. Letak warnet XYZ@Cybertainment yang dekat dengan SMK Rejotangan tempat subjek bersekolah menjadikan aktivitas membolos ke warnet ini mudah dipenuhi oleh subjek.

Yang paling parah adalah subjek AY pernah membolos sampai dua bulan penuh dan melarikan diri ke warnet. Hal ini berujung dengan subjek AY tidak bisa naik kelas. Akhirnya subjek AY menghabiskan 2 tahun di kelas 1 SMK. Dan ketika di kelas 2 kebiasaan subjek membolos kembali kambuh. Hal ini berujung dengan dikeluarkannya subjek dari SMK tempat subjek bersekolah.

Subjek sudah tidak memiliki minat pada pendidikan dan lebih suka menghabiskan waktunya untuk bermain game online. Namun

setelah dibujuk oleh ibunya akhirnya subjek mau kembali mengulangi sekolahnya di SMA lain meskipun harus mengulang dari kelas 1 lagi. Saat ini subjek duduk di kelas 2 MAN 3 Tulungagung. Subjek masih sering datang ke warnet untung bermain game online meskipun sudah tidak sesering dulu. Subjek datang pada malam hari sekitar jam 7 dan pulang pada jam 12 malam dan ketika malam minggu atau malam tanggal merah juga masih sering PM di warnet XYZ@Cybertainment.

Ibu AY kurang perhatian terhadapnya. Ibunya tidak pernah menanyakan kepada AY tentang bagaimana di sekolah, adakah pelajaran yg kurang dimengerti, atau sekedar bertanya bagaimana nilainya. AY sering menghabiskan waktu senggang untuk menonton anime. Terkadang dalam kondisi sekarang, AY pernah membandingkan diri sendiri dengan orang lain. Membandingkan dalam segi keluarga dan ekonomi. Selain itu, AY juga membandingkan kondisi sekarang dengan dulu, disaat semua hal dipenuhi dan disiapkan oleh orang tua. Meskipun demikian, AY menyadari dan memaklumi. Kondisi sekarang yang ada, bersikap sabar atas kondisi pada saat ini.

Selain itu, tantangan juga datang dari luar keluarga AY. Banyak pembicaraan yang tidak enak dari tetangga. Menanggapi hal tersebut AY hanya bersikap diam dan bersabar. Hal ini dilakukan, karena menyadari bahwa sebagai remaja, memiliki emosi yang tidak stabil. Sehingga di takutkan terjadi hal-hal yang tidak diinginkan akibat terbawa emosi. Saat malam hari tiba dan tidak bisa tidur, AY sering berfikir dan merenung terhadap kondisinya.

## **B. Pembahasan Temuan**

Fokus pada penelitian ini adalah untuk mengetahui kondisi spiritual atau spiritualitas pada remaja pengguna game online. Spiritualitas adalah kesadaran diri dan kesadaran individu tentang asal, tujuan dan nasib. Jika agama adalah kebenaran mutlak dari kehidupan yang memiliki manifestasi fisik diatas dunia, maka merupakan praktek perilaku tertentu yang

dihubungkan dengan kepercayaan. Dinyatakan dalam sebuah institusi tertentu yang dianut oleh para anggotanya. Agama memiliki kesaksian iman, komunitas dan kode etik. Sedangkan spiritualitas memberikan jawaban siapa dan apa diri seseorang itu.

Dengan kata lain spiritual adalah kesadaran diri tentang setiap apa yang dialami oleh individu melebihi pengalaman indrawi yang dapat mempengaruhi motivasi dan bagaimana seseorang memandang kehidupan serta memberikan nilai terhadapnya. Spiritual merupakan salah satu unsur yang melekat melekat pada manusia, disamping dimensi psikis dan kognitifnya.

Karena dia merupakan suatu hal yang melekat, dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap manusia tanpa terkecuali memiliki spiritualitasnya masing-masing, termasuk pengguna game online. Terlepas dari apa-apa saja yang mempengaruhinya, setiap orang memiliki kondisi spiritual yang khas bagi masing-masing pribadinya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti terhadap kedua responden yang terlibat. Didapatkan beberapa jawaban yang terkait kondisi spiritual mereka, maka terdapat beberapa temuan lapangan yang dapat digambarkan pada bagian ini yaitu:

### **Kondisi Spiritual Remaja Pengguna Game Online**

Untuk memaparkan deksripsi temuan, disini peneliti mengambil titik fokus kondisi spiritual pada enam hal, yakni : (1) Dimensi Transendental, (2) Makna dan tujuan dalam hidup, (3) Misi dalam hidup, (4) Berhubungan dengan ketidakpastian hidup , (5) Menemukan arti dan tujuan hidup, (6) Nilai-nilai kebendaan

#### **a. Subjek 1**

##### **1) Dimensi Transendental.**

Subjek tumbuh didalam keluarga dan lingkungan yang agamis. Sejak kecil subjek mendapatkan pendidikan agama di madrasah dekat rumahnya. hal ini menjadikan menjadikan subjek tumbuh menjadi pribadi yang taat beragama. Bahkan ketika aktivitas

bermain game onlinenya susah untuk dikendalikan, subjek masih mampu mengendalikan diri untuk tetap melaksanakan sholat lima waktu.

Subjek menyakini secara lebih mendalam segala yang dilihat dan dirasakan. Hal tersebut mungkin berkaitan dengan kepercayaan kepada Tuhan dan menyakini bahwa keinginan diri sendiri ditentukan melalui hubungan harmonis dengan dimensi ini.

*“Kalau saya mau terus terang, dulu pernah ada masalah dengan teman ngegame. Dia terus mengganggu saya untuk tidak sholat. Tentu saja saya menolak. Hingga sering saya beradu mulut karena jengkel diganggu melulu. karena di warnet, kebanyakan anak yang main disana jarang melaksanakan ibadah sholat. Karena kebanyakan mereka saat fokus bermain malas untuk beranjak. Tapi saya, tetap memilih berhenti bermain saat sholat tiba, karena selain merasa bersalah. Juga sholat sudah diajarkan sejak kecil oleh orang tua saya.”*

## 2) Makna dan tujuan dalam hidup.

Subjek memiliki tanda dalam melakukan taubat, yaitu dengan menjaga diri dari berbuat salah dan dosa. Salah satu contohnya yaitu dengan meminta maaf kepada teman, atau beristighfar setelah melakukan kesalahan.

Dari observasi peneliti, subjek memiliki kemampuan kognisi dan motorik halus yang baik menjadikan subjek cukup handal dalam bermain game dan menjadikan subjek sering memenangkan pertandingan yang dia mainkan. Terkadang, saat mabar (main bareng) hal ini membuat subjek menjadi besar kepala dan sering menyalahkan teman bermainnya atas permainan jelek yang mereka alami atau menyombongkan diri ketika bisa membawa timnya menang. Subjek mengaku, hal-hal tersebut terjadi diluar kesadarannya. Sehingga, ketika subjek sadar telah bersikap sombong, dengan segera dia beristighfar didalam hati dan memperbaiki sikapnya.

*“Menurut saya ya mas, game online itu tempatnya persaingan. Bersaing untuk mencapai level tertinggi. Jadi ya gitu, saya menyadari kalau permainan online ini, terkadang membuat saya sombong. Karena itu, sehabis sholat saya terkadang mohon ampun pada Tuhan. Yaa, karena merasa gk enak aja, hanya permainan. Tapi sampai menyakiti hati teman juga”. [W1/S1/17/02/W]*

Selain itu, subjek memiliki keinginan/cita-cita berupa konsep, bukan profesi yang bersifat materi.

*“Aku pengen hidup tanpa penyesalan mas. Sepertinya, tujuan terbesarku adalah menjalani hidup yang tidak akan aku sesali.” [W1/S1/17/02/W]*

### 3) Misi dalam hidup.

Subjek memiliki rasa tanggungjawab terhadap hidup dengan memahami bahwa eksistensi dirinya terdiri dari beragam kewajiban yang harus dijalani adalah makna dari misi dalam hidup.

Hasil wawancara dan observasi mengindikasikan bahwa subjek merupakan pribadi yang taat beragama. Subjek meyakini bahwa perbuatan baik akan mendapatkan balasan yang baik begitu pula sebaliknya. Setiap orang akan menuai apa yang mereka tanam. Subjek berupaya untuk selalu bersikap dan berbuat baik serta jujur.

*“Gini ya mas, game online itu juga bisa dibilang dunia seperti kita. “Kalau sedang memainkan game online dengan konsep petualangan, membunuh monster untuk meningkatkan level dan mendapatkan item. Item ini nih yang bisa dijual, terkadang bisa dapat uang beneran atau barter dengan item yang ada di game tersebut. Yaa, karena seperti di dunia nyata. Ada saja pemain yang curang. Misalnya, membeli item dari saya, tapi gk mau bayar langsung kabur. Yaa, karena ini dunia maya, sulit mas mau nagih. Yaa, karena di sekolah diajarkan bahwa segalanya nanti pasti ada balasan dari Tuhan. Yaa saya ikhlaskan saja.” [W1/S1/17/02/W]*

### 4) Berhubungan dengan ketidakpastian hidup.

Manusia yang merencanakan, tuhan yang menentukan. Itulah yang dikatakan oleh subjek saat melakukan wawancara dengan

peneliti. Subjek percaya bahwa tuhan itu baik dan menyayangi serta mengasihi hambanya yang bertaqwa. Hal ini menjadikan subjek senantiasa berprasangka baik dan positif thinking terhadap semua peristiwa didalam hidupnya, termasuk konflik dan kegagalan yang dia alami. Subjek percaya semuanya adalah ujian dari tuhan.

Subjek memandang bahwa segala sesuatu terjadi atas izin Tuhan, dan semua terjadi pasti ada hikmahnya. Ketidakpastian hadir dalam kehidupan manusia karena manusia belum menemukan makna yang ada didalam kehidupan. Spiritualitas memberi seseorang makna akan keberadaanya di dunia ini.

*“Ini juga mas yang tidak banyak orang tahu tentang game online. Yaa, seperti tadi, misalnya di game petualangan. Karena kita pengen dan termotivasi meningkatkan level, kadang tuh sulit. Gak hanya level saja sih. Tapi ada sistem namanya enchane, meningkatkan level senjata dengan syarat digabungkan dengan item tertentu. Yaa kalau senjata udah level tinggi, terkadang gk malah meningkatkan level senjata. Tapi malah membuat senjata itu hilang atau hancur. Kan kecewa banget mas, udah susah-susah nyari item, hilang begitu saja.” [W1/S1/17/02/W]*

Selain itu subjek juga menunjukkan tanda penerimaan terhadap nasib baik dan nasib buruk yang menimpanya. Saat melakukan observasi partisipan terhadap subjek dengan ikut serta bermain game online dota dengan subjek, didapati bahwa subjek meminta maaf atas permainannya yang menyebabkan kekalahan, dan tidak menyalahkan orang lain apabila merekalah yang menyebabkan kekalahan. [OS8/S0/20/02]

#### 5) Menemukan arti dan tujuan hidup.

subjek tidak memiliki cita-cita berupa profesi yang bersifat kematerian maupun suatu jabatan tertentu. Melainkan sebuah konsep tentang hidup tanpa penyesalan.

*“Aku pengen hidup tanpa penyesalan mas. Sepertinya, tujuan terbesarku adalah menjalani hidup yang tidak akan aku sesali.”*

Dari observasi juga didapati bahwa subjek memiliki kepuasan batin

tertentu saat bermain game online. [OS8/S0/20/02]

*“Di game online ini, ada kepuasan tersendiri kalau bisa mendapat level tertinggi. Jadi yaa itu, saya dan banyak teman di game online itu bersaing untuk menjadi pemain dengan level paling tinggi. Ada kepuasan tertinggi kalau sudah dapat level tertinggi”.* [W3/S1/20/02/W]

Selain membiasakan diri untuk bersabar dan ikhlas, subjek juga membiasakan diri untuk selalu bersyukur. Ketika apa yang subjek rencanakan dan subjek usahakan berhasil, subjek merasakan kebahagiaan dan bersyukur atas apa yang dia capai. Termasuk saat bermain game.

6) Nilai-nilai kebendaan

Menyadari bahwa kepuasan dan kebahagiaan tertinggi berasal dari nilai-nilai spiritual, bukan dari hal yang bersifat kebendaan. Diri spiritual secara langsung merasakan berhubungan dengan yang transenden. Maka akan tumbuh kesadaran bahwa tidak ada yang berarti selain hal-hal yang bersifat spiritual.

*“Gini mas, sampean kan juga bermain game online. Kalau kita sampai pada boss, monster di tiap level dungeon. Kalau ingin segera meningkatkan level permainan kita harus mengumpulkan teman-teman dengan komposisi pemain tertentu. Yaa, kalau gk sabaran nyari team. Biasanya saya berjuang sendiri. Biar pun terkadang lama. Sing penting yakin dan menggunakan segala skill yang kita miliki”.* [W3/S1/20/02/W]

Subjek memiliki keyakinan dan kepercayaan diri yang baik terhadap dirinya sendiri. Subjek yakin dengan berjuang semaksimal mungkin, dia akan bisa menyelesaikan tantangan yang dia hadapi. Menurut subjek entah sesulit atau selama apapun itu, ketika kita mau berusaha dengan sungguh-sungguh pada akhirnya kita pasti akan bisa. Man jadda wa jadda.

b. Subjek 2

1). Dimensi Transendental.

Subjek kurang memiliki dorongan untuk melaksanakan sholat. Bagi subjek, selama dia berbuat baik tuhan tidak akan marah padanya. Saat wawancara subjek memang mengatakan bahwa dirinya shalat hanya ketika sedang ingin melakukannya. Hal ini kemudian juga terkonfirmasi dari hasil wawancara dengan pemilik warnet yang mengatakan bahwa subjek AY saat berada di warnet tidak melaksanakan sholat ketika tiba waktu sholat. Peneliti juga pernah melihat langsung subjek berlama-lama berada didepan komputer dan tidak beranjak untuk melaksanakan shalat. [OS8/S0/20/02]

*“ya saya sih gak mau ikut-ikutan orang mas. Kalau saya mau sholat, yaa sholat, kalau ndak yaa ngegame ae mas. La wong, dosa kita sendiri yang nanggung kok. Kalau ikut-ikutan, masak pahalanya ya ikut-ikutan. Yaa, saya yakin Tuhan melihat dari perbuatan kita bukan sholat kita”.* [W2/S2/18/02/W]

Subjek meyakini bahwa Tuhan itu baik. Menurut subjek, dosa-dosa terbesar adalah dosa sosial. Dosa yang berkaitan dengan orang lain seperti membunuh, mencuri, memfitnah, dll. Tuhan itu maha pengampun, tapi tidak dengan manusia. Apa yang mau subjek lakukan, itu adalah urusan subjek. Dan selama subjek berbuat baik dan tidak jahat dengan orang lain, bagi subjek itu sudah cukup.

*Iya mas. Ini menurutku lagi, dosa yang sering kena adzab itu adalah dosa sosial. Dalam artian dosa terhadap orang lain. Misal membunuh, mencuri, firnah, menipu, memerkosa. Semua pasti ada pelaku dan ada korbannya. Ada orang yang dilukai. Kalo sholat itu kan dosa kita kepada Allah, bukan kepada manusia.* [W2/S2/18/02/W]

## 2). Makna dan tujuan dalam hidup.

Dari hasil wawancara peneliti memandang bahwa kebermaknaan hidup subjek adalah ketika dirinya bisa bermanfaat bagi orang lain. Selain itu subjek juga menunjukkan tanda taubat, yaitu menyesali perbuatan, meminta maaf lalu berusaha untuk

menjadi lebih baik. Salah satu penyesalan subjek adalah dirinya pernah menyia-nyiakan 3 tahun masa SMA nya, lalu kembali memulainya dari kelas 1 pada sekolahan yang berbeda. [OS9/S0/23/02]

*“ya nyesel mas. Merasa bersalah juga sama orang tua. Sudah disekolahkan baik-baik malah bolos terus, akhirnya ga naik kelas. Trus di DO. Makanya saya mau sekolah lagi. Meskipun ngulang dari kelas 1 juga gapapa”.* [W2/S2/18/02/W]

*“Ya itu tadi mas, senantiasa berbuat baik. Atau kalo gabisa berbuat baik minimal kita ga nyusahin orang lain aja.”*

Subjek masih memiliki rasa simpati dan empati yang baik. Kecanduan game online ternyata tidak membuat subjek menjadi pribadi yang apatis dan asosial. Subjek juga memiliki penyesalan atas kesalahan yang pernah dia lakukan.

### 3). Misi dalam hidup.

Subjek memiliki rasa tanggungjawab terhadap hidup dengan memahami bahwa eksistensi dirinya terdiri dari beragam kewajiban yang harus dijalani. Seseorang yang memiliki spiritualitas memiliki kepercayaan berdasarkan pengalamannya bahwa terdapat dimensi transenden dalam hidup.

*“Yaa seperti di dunia nyata. Bagi saya sih, kalau kita berbuat baik. Tuhan pasti mengirimkan teman-teman yang baik. Yaa, memang gk selalu sih, tapi sering saya mendapat team yang bisa diandalkan. Suka membantu agar saya cepat naik level. Saya yakin ini karena Allah sayang pada saya. Tapi meski saya jarang sholat, tapi kan saya jarang berbuat jelek. Hehe...”.* [W2/S2/18/02/W]

Subjek bukan umat beragama yang taat. Subjek percaya dengan tuhan dan hukum kausalitas. Subjek percaya bahwa selama dia berbuat baik terhadap sesama, tuhan akan tetap baik kepadanya meskipun dia tidak rajin beribadah. Hal ini dikatakan langsung oleh subjek ketika wawancara. Selain itu peneliti mengklarifikasi hal ini ketika melakukan observasi partisipan. Saat bermain bersama

subjek, subjek lebih mementingkan kebutuhan tim nya lebih tinggi dari pada kepuasan pribadinya. [OS9/S0/23/02]

4). Berhubungan dengan ketidakpastian hidup.

Ketidakpastian hadir dalam kehidupan manusia karena manusia belum menemukan makna yang ada didalam kehidupan. Spiritualitas memberi seseorang makna akan keberadaanya di dunia ini. Pandangan subjek terkait ketidakpastian didalam hidup adalah dia meyakini bahwa setiap kejadian itu memiliki alasan kenapa harus terjadi, dan memiliki hikmah setelahnya. Subjek memandang masa depan dengan keyakinannya terhadap hukum kausalitas, selain itu subjek berusaha untuk senantiasa berbuat baik. [OS9/S0/23/02]

*“Kalau main game itu yaa maas, yaa kayak saya ini, memang gk selalu menang sih, misalnya main game tembak-tembakan. Karena pemenangnya mesti ditentukan item yang dimiliki dan itu kan pakai uang mas. Yaa kalau saya sih, mengandalkan keyakinan diri saya sendiri dan tentu saja skill dan keberuntungan mas”*. [W4/S2/23/02/W]

Meskipun tidak memiliki motivasi untuk bersaing dan memaksimalkan potensi yang dimiliki, ternyata subjek memiliki kepercayaan diri yang baik. Subjek bukan pribadi yang lambat dalam berfikir, hanya saja subjek malas.

5). Menemukan arti dan tujuan hidup.

Seseorang yang memiliki spiritualitas dalam dirinya akan memiliki prinsip hidup untuk menemukan makna dan tujuan hidup. Subjek tidak memiliki cita-cita khusus didalam hidupnya atau goal untuk dicapai. Untuk kesehariannya, subjek hanya melakukan hal-hal yang dia sukai.

*“yaa saya puas kalau duluan dapet nilai atau level tertinggi mas. Tapi yaa gk selalu seperti itu. Kadang saya nyantai aja mas. Toh tiap bulan, ada update terbaru dan update level juga. Yaa tapi tetap saja terkadang gk betah lama-lama di level yang newbie”*. [W4/S2/23/02/W]

Terkait hal ini, dari hasil wawancara peneliti memandang bahwa kebermaknaan hidup subjek adalah ketika dirinya bisa bermanfaat bagi orang lain. Selain itu subjek juga menunjukkan tanda taubat, yaitu menyesali perbuatan, meminta maaf lalu berusaha untuk menjadi lebih baik. Salah satu penyesalan subjek adalah dirinya pernah menyia-nyiakan 3 tahun masa SMA nya, lalu kembali memulainya dari kelas 1 pada sekolahan yang berbeda. [OS9/S0/23/02]

6). Nilai-nilai kebendaan

Menyadari bahwa kepuasan dan kebahagiaan tertinggi berasal dari nilai-nilai spiritual, bukan dari hal yang bersifat kebendaan. Dalam diri akan tumbuh kesadaran bahwa tidak ada yang berarti selain hal-hal yang bersifat spiritual.

Subjek lebih menyukai sesuatu yang sifatnya spiritual dari pada material, yaitu pencapaian dan usaha untuk menjadikan diri lebih baik

*“Kalau di game online, saya lebih mengandalkan diri sendiri mas. Leveling sendiri, cari item sendiri. Yaa, penting sabar dan tlaten. Terkadang yaa, saya bantu teman leveling juga. Tapi kalau memang gk ada yang bantu, ya saya berusaha sendiri. Bagi saya kita pasti bisa melakukan sesuatu kalau kita mau berusaha dan percaya pada kemampuan diri kita”. [W4/S2/23/02/W]*

## **B. Keterbatasan Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pendekatan secara terbuka dan melakukan komunikasi dengan baik. Namun terdapat beberapa hal yang membatasi penelitian ini di antaranya:

1. Saat melakukan proses wawancara terkadang terganggu oleh keadaan sekitar.
2. Setiap jenis game online yang berbeda menghasilkan jenis interaksi dan cara bermain yang berbeda. Penelitian ini masih belum berfokus pada

salah satu game online dan masih bersifat umum