Universitas Indonesia Library >> UI - Tesis Membership

Analisis penggunaan warnet dikalangan remaja Jakarta: studi Game Online, Ragnarok dan RYL

Mariam Tadjoedin, author

Deskripsi Lengkap: https://lib.ui.ac.id/detail?id=81992&lokasi=lokal

---

Abstrak

Teori, two-step flow, cultivation theory, limited effect theory dan lain-lain hingga pada wilayah gratification theory. Kepuasan dalam penggunaan media bisa kita temukan dan lihat dalam kondisi media semacam internet. Internet merupakan sebuah jaringan global yang memungkinkan komunikasi antar kota dan bahkan antar negara dapat dilakukan dengan biaya yang murah. Kita bisa mengirim surat elektronik (e-mail), ngobrol (chatting), mendengarkan radio (streaming) dan mencari informasi (browsing) dengan siapapun, darimanapun dan kemanapun dengan biaya pulsa telepon lokal. Di dalam internet sangat dipadati dengan materi pendidikan juga hiburan. Tidak seluruh isi di internet dapat bermanfaat bagi penggunanya. Beberapa isinya bahkan cenderung "merugikan". Hal yang merugikan dan kepuasan tersebut terdapat di situs-situs "negatif', misalnya pornografi, madat, rasisme, kekerasan, perjudian dan games.

Games dengan online sudah menjadi kebutuhan banyak orang ketika memainkannya. Games online (Ragnarok dan RYL) yang merupakan bagian internet, yang telah menjadi ajang interaksi antar pengguna media (internet). Sebagai ajang bisnis (warnet) persoalan dampak bagi pemilik terhadap pengguna tidaklah menjadi keharusan bagi mereka (warnet) untuk mengatur dan melakukan batasan-batasan tertentu yang merugikan. Bagi mereka (warnet) peroalan itu bukanlah urusan mereka, mereka hanya menjalankan usaha dan bisnis saja.

Penulisan tesis ini melihat bagaimana internet dikalangan remaja yang menggunakan warnet sebagai media informasi, namun dalam penelitian kali ini peneliti melihat lebih jauh penggunaan jasa internet di kalangan remaja. Dengan menganalisis persoalan media internet didalammnya, peneliti angkat untuk mengetahui secara interpretatif dalam kondisi itu. Dalam temuan penelitian ini menunjukan, bahwa terjadi polarisasi penggunaan internet dikalangan remaja ibukota, di satu sisi mereka (remaja) menggunakan internet untuk kesenangannya secara pribadi, dan hal yang lain adalah, internet bagi mereka dapat mengatasi tugas-tugas yang diberikan sekolah terhadapnya. Dalam kesenangan yang ditemukan, mereka mengakses intemet untuk bermain game online. selain game mereka juga mengakses berita dan informasi yang mereka inginkan.

Game online sangat digemari dibeberapa warnet ibu kota, ada perbedaan antara warnet dan game center, bahwa warnet adalah jasa pelayanan internet, sedangkan game center adalah khusus menyajikan game online di dalamnya.. Ragnarok (RO) dan RYL (Risk Your Life) adalah permaianan game online yang sedang marak digandrungi banyak remaja ibukota. Permainan ini berasal dari Korea (RO) dan Taiwan (RYL), kebanyakan dari mereka yang memainkannya merupakan pelajar dan mahasiswa, juga tidak ketinggalan para pekerja ataupun orang dewasa. Terjadi interaksi sosial dalam permainan tersebut, artinya mereka yang bermain game online bisa saling berkomunikasi antar pemain satu dengan yang lainnya. Dengan menggunakan fasilitas Chatt atau Cam (kamera).

Secara sosial penelitian ini, memberi pemahaman akan persoalan game online bagi masyarakat. Bahwa game merupakan trend bagi kalangan remaja kebanyakan, ada sisi negatif dalam permainan game dan juga ada sisi positif dalam game pula. Secara akademik penelitian ini menggambarkan bagaimana ilmu komunikasi memberikan kontribusi untuk melihat dan membuka ruang konteks dinamika warnet sebagai penyebaran informasi dan komunikasi.