

GAME ONLINE DAN PERUBAHAN PERILAKU REMAJA

(Study Implementasi Kebijakan Berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika No. 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik di SMK Tumapel Malang)

Olivia Margie Sahetapy

Universitas Merdeka Malang

Abstrak., Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana Implementasi Kebijakan Game Online dan Perubahan Perilaku Remaja berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika No. 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik di SMK Tumapel Malang dan untuk mengetahui faktor-faktor penghambat dan pendukung dalam Implementasi Kebijakan Game Online dan Perubahan Perilaku Remaja di SMK Tumapel Malang. Metode penelitian yang dipilih dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasilnya Implementasi Kebijakan Game Online dan Perubahan Perilaku Remaja berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika No. 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik di SMK Tumapel Malang dengan indikator :Usia pengguna game online. Pada siswa *maniak gamer*, dampak dari keberadaan *game online* ini telah mengubah pola kehidupan mereka sebelumnya secara total (dalam hal interaksi, pencitraan diri dan perubahan perilaku individunya) dan memberi dampak yang negatif bagi pemakainya dikarenakan kurangnya pengendalian diri

Kata Kunci : Game Online, Perubahan Perilaku Remaja

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan teknologi di sekarang ini sangat pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi itu, komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana, salah satunya sarana untuk penyegaran, seperti bermain game online. Game online sangat berkembang pesat akhir-akhir ini, semakin lama, permainannya semakin menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan sebagainya. Tak kalah juga bervariasi tipe

permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan game online jenis lainnya yang membuatnya semakin menarik. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan game online tersebut. Pemakaian game online di dominasi oleh kalangan pelajar, mulai dari TK, SD, SMP, dan SMA. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya warnet (warung internet) dan game center yang ada di kota besar maupun kota kecil dimana banyak kita jumpai pelajar yang sedang asyik bermain game online. Kegiatan ini bahkan mulai berubah dari sekedar “Senang bermain” menjadi “Ketagihan bermain”. Ketagihannya memainkan game online akan berdampak pelajar

/ remaja, terutama dari segi akademik karena masih dalam usia sekolah.

Game online, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. Game online ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa game online identik dengan Komputer, game tidak hanya beroperasi di komputer. Game dapat berupa konsol, handheld, bahkan game juga ada di telepon genggam. Game online berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang. Pada hakikatnya sebuah penelitian dilakukan untuk menemukan sesuatu yang belum ada sebelumnya (mengungkapkan kebenaran sebagai manifestasi rasa/ hasrat ingin tahu manusia), menguji kebenaran suatu ilmu pengetahuan yang sudah ada untuk diuji sekali lagi karena data-data atau kesimpulan diragukan kebenarannya atau mengembangkan, memperluas, dan menggali lebih dalam suatu teori atau problematika keilmuan menjadi lebih dalam. Game online merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan umurnya. Seperti diketahui bahwa untuk dapat mengakses dan merasakan pengalaman bermain game online, diperlukan juga sarana Gadget (computer, smartphone, dll) yang mempunyai spesifikasi untuk game bukanlah Gadget yang biasa dan sering kita pakai, untuk harga komputer saja lebih mahal dari pada komputer biasa. Terlebih lagi koneksi internet untuk sebuah game online juga harus memadai. Jika kita lihat dari modal untuk sebuah "Game Center" yaitu tempat bermain khusus game online cukup besar, Realita

pada masyarakat kita di kota maupun di desa game center sangat mudah kita jumpai dan keberadaannya menjadi candu bagi beberapa orang. Dalam perspektif sosiologi orang yang menjadikan game online sebagai candu, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan memarginalkan diri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungannya sosialnya hanya pada tempat dia bermain game tersebut. Banyak diantara mereka dari golongan pelajar sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, bahkan sampai jenjang perguruan tinggi, baik dari status dan golongan ekonomi menengah ke atas sampai menengah kebawah. Pengaruh game online terhadap perilaku remaja merupakan sebuah tema yang dipilih karena peneliti ingin membuktikan adanya keterkaitan antara kecanduan game online terhadap perilaku remaja. Seperti yang kita ketahui, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak yang luar biasa dalam kehidupan. Kejelian untuk memilih mana yang baik dan buruk mutlak diperlukan agar tidak terbawa arus yang negatif. Sayangnya usia remaja dikenal rentan terhadap berbagai tantangan teknologi. Kelabilan cara berfikir demi kepuasan semata kerap kali menyeret remaja pada kesenangan yang bila dibiarkan terus menerus akan menimbulkan kecanduan. Saat ini bisa dikatakan bahwa terjadi pergeseran budaya dari kegemaran bermain game online, bila sebelumnya bermain game online hanya dilakukan bila ada waktu luang, namun belakangan ini mulai berubah, remaja / pelajar

justru mengusahakan agar selalu ada waktu luang untuk bermain game online, bahkan ada yang sampai membolos hanya agar punya waktu untuk bermain game online. Bermain game online pada remaja memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif dari bermain game online yaitu dapat mengaktifkan sistem motorik, dengan koordinasi yang tepat antara informasi yang diterima oleh mata kemudian di teruskan ke otak untuk diproses dan diperintahkan kepada tangan untuk menekan tombol tertentu. Game online dapat mendorong remaja menjadi cerdas, karena pemain game online menuntut daya analisa yang kuat dan perencanaan strategi yang tepat agar bisa menyelesaikan permainan dengan baik. Kelebihan yang bisa diperoleh oleh remaja dalam bermain game online adalah meningkatkan konsentrasi. Bermain game online memang dapat berdampak positif, tetapi jika dibiarkan berlarut-larut hingga mengarah pada adiksi tentu akan memberikan dampak negatif, diantaranya remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Mendorong remaja untuk bertindak asosial, karena aktivitas bermain game online cukup menyita waktu berkomunikasi, baik berkomunikasi dengan keluarga maupun teman sebaya. Menimbulkan kemalasan belajar, disebabkan kelelahan yang ditimbulkan setelah bermain game online, sehingga dapat memicu tindakan kekerasan, karena remaja mengimitasi tokoh secara berlebihan, sehingga meniru seluruh perilaku yang ditampilkan tokoh dalam permainan tanpa mempertimbangkan apakah hal tersebut berbahaya atau tidak. Perilaku imitasi yang berlebihan ini dapat pula memicu tindakan kriminal, tanpa pengetahuan remaja, bahwa menyakiti orang lain secara fisik adalah suatu

tindakan kriminal. Salah satu penyimpangan yang dilakukan oleh remaja akibat kecanduan game online antara lain berbohong. Kebiasaan berbohong ini disebabkan karena remaja yang notabene masih peserta didik mendapatkan uang dari orang tuanya. Jika mereka mengatakan secara terus terang meminta uang untuk bermain game online, tentu orang tua sulit untuk memberikannya. Dengan alasan itulah akhirnya banyak remaja memilih berbohong. Banyaknya waktu yang dihabiskan dengan bermain games dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja antara lain malas. Selain itu, berbagai game online kerap kali membutuhkan uang untuk membeli senjata-senjata game, sehingga tidak menutup kemungkinan pengguna yang mayoritas masih pelajar berbohong kepada orang tua dengan berbagai alasan agar dapat memenuhi hobinya bermain game online. Perubahan perilaku pada remaja yang mengalami kecanduan game online mungkin tidak dirasakan oleh remaja itu sendiri, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain dilingkungan mereka khususnya orang tua. Prof. Dr. Utami Munandar, seorang psikologi, mengingatkan bahwa dampak buruk yang bisa ditimbulkan akibat kecanduan game ini adalah melemahnya fisik dan psikis, tanpa disadari anak. Rentetan berikutnya, menyebabkan anak kekurangan energi dan melemahnya konsentrasi. Menurut Paul Wilson, hardcore gamer dapat meluangkan 16-20 jam per hari untuk bermain game. Lain telah mendokumentasikan hubungan negatif yang serupa antara jumlah waktu bermain game dan prestasi sekolah (Anderson & Dill, 2000; Paschke, Green, & Gentile, 2001). Jadi bermain game online besar sekali pengaruhnya terhadap perkembangan inteligensia anak-anak dari aspek

positif dan negative. Problematika perubahan perilaku remaja sekarang ini semakin kompleks termasuk candu game online yang berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia.

Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka dirumuskan suatu permasalahan pokok yang akan dibahas yaitu :

1. Bagaimana Implementasi Kebijakan Game Online dan Perubahan Perilaku Remaja berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika No. 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik di SMK Tumapel Malang.
2. Bagaimana faktor-faktor penghambat dan pendukung dalam Implementasi Kebijakan Game Online dan Perubahan Perilaku Remaja berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika No. 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik di SMK Tumapel Malang

Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana Implementasi Kebijakan Game Online dan Perubahan Perilaku Remaja berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika No. 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik di SMK Tumapel Malang
2. Untuk mengetahui faktor-faktor penghambat dan pendukung dalam Implementasi Kebijakan Game Online dan Perubahan Perilaku Remaja di SMK Tumapel Malang.

Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam

menyusun berbagai kebijakan terkait dalam mengatasi problematika sosial di kalangan mahasiswa khususnya tentang penggunaan *game online* ini.

2. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan terutama terkait dalam mengatasi problematika sosial di kalangan mahasiswa khususnya tentang penggunaan *game online* ini.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Teori Kebijakan Publik

Kebijakan Publik memiliki makna yang dapat di klasifikasikan ke dalam beberapa variasi. Beberapa variasi yang dapat digunakan untuk kebijakan publik salah satunya yang di pakai adalah dari aspek kedalaman yang mencakup kebijakan sebagai keputusan, kebijakan sebagai proses manajemen, kebijakan sebagai intervensi pemerintah, kebijakan sebagai *Democratic Governance*. Menurut Sadhana menyatakan bahwa (2011 : 46) “suatu keputusan yang di laksanakan oleh pejabat pemerintah yang berwenang untuk kepentingan rakyat (*Public Interest*)”.

Dalam Konsep kebijakan publik banyak sekali dikenal definisi terkait kebijakan publik yang dikemukakan oleh para ahli antara lain sebagai berikut:

a. Kebijakan sebagai keputusan

Allison (1971) dalam Sadhana (2001:53) menyatakan bahwa kebijakan publik merupakan hasil kompetisi dan berbagai entitas atau departemen yang ada dalam suatu negara dengan lembaga-lembaga pemerintahan sebagai aktor utamanya yang terkait oleh konteks, peran, kepentingan, dan kapasitas organisasionalnya.

Kebijakan publik merupakan arahan-arahan yang bersifat otoritatif untuk melaksanakan tindakan-tindakan pemerintah di dalam yurisdiksi nasional, regional, unisipal, dan lokal. (sumber: Santoso, dkk 2001:54). Santoso mengemukakan pandangannya mengenai kebijakan publik yakni: Pertama adalah pendapat para ahli yang menyatakan kebijakan publik dengan suatu tindakan-tindakan pemerintah. Mereka cenderung untuk menganggap bahwa semua tindakan pemerintah dapat disebut sebagai kebijaksanaan publik. Kedua adalah pendapatan dari para ahli yang memberikan perhatian khusus pada pelaksanaan kebijaksanaan.

b. Kebijakan sebagai proses manajemen

Ripley dalam Sadhana (2011:76) menyatakan bahwa “Menganjurkan agar kebijakan publik dilihat sebagai suatu proses dan melihat proses tersebut dalam suatu model sederhana untuk dapat memahami konsentrasi antar actor dan interaksi yang terjadi di dalamnya”.

Kebijakan publik adalah serangkaian tindakan yang ditetapkan dan dilaksanakan atau tidak dilaksanakan oleh pemerintah yang mempunyai tujuan atau berorientasi pada tujuan tertentu demi kepentingan seluruh masyarakat. Berdasarkan definisi-definisi kebijakan publik yang disebutkan di atas termasuk ke dalam klasifikasi sebagai proses manajemen karena terdapat serangkaian aturan dan tindakan dalam membuat suatu kebijakan baik dimulai dari agenda *setting* sampai pada proses reformulasi kebijakan.

c. Kebijakan sebagai intervensi pemerintahan

Friedrich mengemukakan bahwa, suatu arah tindakan yang diusulkan oleh seseorang, kelompok atau pemerintah dalam suatu lingkungan tertentu, yang memberikan hambatan-hambatan dan kesempatan-

kesempatan terhadap kebijakan yang diusulkan untuk menggunakan dan mengatasi dalam rangka mencapai suatu tujuan, atau merealisasikan suatu sasaran atau maksud tertentu.

d. Kebijakan sebagai *Democratic Governance*

Kebijakan Publik adalah suatu tindakan ataupun pilihan yang dilakukan baik oleh lembaga pemerintahan maupun badan-badan lainnya untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di tengah masyarakat. Kebijakan publik pada dasarnya dibuat untuk memecahkan masalah yang ada dalam masyarakat.

Dengan demikian dapat disederhanakan bahwa kebijakan publik merupakan keputusan (formal) pemerintah yang berisi program-program pembangunan sebagai realisasi dan fungsi atau tugas Negara, serta dalam rangka mencapai tujuan pembangunan nasional. Oleh karena itu ciri-ciri kebijakan publik antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Tindakan yang direncanakan, berpola dan saling berkait.
- b. Dilakukan oleh pejabat pemerintah.
- c. Dalam bidang tertentu.
- d. Dapat berbentuk positif maupun negatif.
- e. Mengarah pada tujuan tertentu.

Dapat dirangkum bahwa kebijakan publik merupakan serangkaian pilihan yang saling berhubungan yang di pilih oleh pemerintah, diformulasikan untuk dilaksanakan atau tidak dilaksanakan dalam rangka memecahkan masalah publik. Implikasi atas pilihan “dilaksanakan” atau “tidak dilaksanakan” oleh pemerintah, pengaruhnya sama besar.

Definisi-definisi yang ada, mungkin memuaskan untuk menjelaskan satu aspek, akan tetapi besar kemungkinan gagal dalam menjelaskan aspek yang lain. Oleh karena itu,

proposisi yang menyatakan bahwa kebijakan publik merupakan kebijakan yang dikembangkan oleh lembaga-lembaga pemerintahan dan pejabat-pejabat pemerintahan harus mendapatkan perhatian sebaik-baiknya agar kita bisa membedakan kebijakan publik dengan bentuk-bentuk kebijakan yang lain, seperti misalnya kebijakan yang dikeluarkan oleh pihak swasta. Oleh karena kebijakan publik merupakan serangkaian tindakan yang ditetapkan dan dilakukan (atau tidak dilakukan) pemerintahan yang mempunyai tujuan tertentu demi kepentingan masyarakat. Tuntutan kebijakan (*policy demands*) adalah tuntutan yang dibuat oleh para aktor swasta atau pemerintah, yang ditunjukkan kepada para pejabat pemerintah dalam suatu sistem politik. Mereka didesak untuk mengambil tindakan atau tidak mengambil tindakan mengenai suatu masalah tertentu. Keputusan kebijakan (*policy decisions*) didefinisikan sebagai keputusan yang dibuat oleh para pejabat pemerintah yang mengesahkan ataupun memberikan suatu arah dan substansi kepada tindakan-tindakan kebijakan publik, termasuk di dalamnya yaitu menetapkan undang-undang, memberikan perintah eksekutif atau pernyataan resmi, mengumumkan peraturan administrative atau membuat interpretasi yuridis terhadap undang-undang.

2. Teori Implementasi Kebijakan Publik

Menurut Daniel Mazmanian dan Paul Sabatier (1983) mendefinisikan Implementasi kebijakan sebagai pelaksanaan keputusan kebijakan dasar, biasanya dalam bentuk undang-undang, namun dapat pula berbentuk perintah-perintah atau keputusan-keputusan eksekutif yang penting atau keputusan badan peradilan.

Lazimnya keputusan tersebut mengidentifikasi masalah yang ingin diatasi, menyebutkan secara tegas tujuan atau sasaran yang ingin dicapai dan berbagai cara untuk menstrukturkan atau mengatur proses implementasinya.

Menurut Van Meter dan Van Horn (Agustino, 2006) mendefinisikan implementasi kebijakan, sebagai tindakan-tindakan yang dilakukan baik oleh individu-individu atau pejabat-pejabat atau kelompok-kelompok pemerintah atau pengenalan, perumusan dan Perincian masalah, penetapan kriteria, evaluasi, identifikasi alternatif, rencana / kebijakan, evaluasi alternatif, rencana / kebijakan, penjabaran dan pemilihan, alternatif kebijakan pengawasan dan evaluasi hasil rencana / kebijakan swasta yang diarahkan pada tercapainya tujuan-tujuan yang telah digariskan dalam keputusan kebijakan.

Dalam sejarah perkembangan studi implementasi kebijakan, dijelaskan tentang adanya dua pendekatan guna memahami implementasi kebijakan, yakni: pendekatan top-down dan bottom-up. Pendekatan top-down, implementasi kebijakan yang dilakukan tersentralisir dan dimulai dari aktor tingkat pusat dan keputusannya pun diambil dari tingkat pusat. Pendekatan top-down bertitik tolak dari perspektif bahwa keputusan-keputusan politik kebijakan yang telah ditetapkan oleh pembuat kebijakan harus dilaksanakan oleh administratur atau birokrat pada level bawahnya.

Tahjan (2008) menjelaskan bahwa secara estimologis implementasi dapat dimaksudkan sebagai suatu aktivitas yang bertalian dengan penyelesaian suatu pekerjaan dengan penggunaan sarana (alat) untuk memperoleh

hasil. Sehingga bila dirangkaikan dengan kebijakan publik, maka kata implementasi kebijakan publik dapat diartikan sebagai aktivitas penyelesaian atau pelaksanaan suatu kebijakan publik yang telah ditetapkan/disetujui dengan penggunaan sarana (alat) untuk mencapai tujuan kebijakan. Dengan demikian maka implementasi kebijakan publik seringkali dikaitkan dengan proses administrative di mana ditemukan banyak tujuan dari proses dan aktivitas organisasional dalam proses dan pendekatan yang dilakukannya.

Edward III (1980) berpendapat bahwa proses implementasi kebijakan tidak lepas dari berbagai variabel dan faktor yang mempengaruhinya. Menurutnya ada empat variabel penting yang harus diperhatikan dan berpengaruh terhadap kegagalan dan keberhasilan implementasi kebijakan publik. Keempat variabel tersebut adalah (1) komunikasi (communication), (2) sumber daya pelaksana (resources), (3) disposisi birokrasi (disposition) dan (4) struktur birokrasi (bureaucratic structure).

Pressman dan Wildavsky (1984) yang digelar sebagai pencetus konsep Implementasi Kebijakan Publik, menyatakan bahwa implementasi adalah untuk melaksanakan kebijakan yang harus mempunyai objek dan dapat menimbulkan dampak tercapai atau tidaknya suatu kebijakan.

Pandangan implementasi sebagai proses umum dari tindakan administratif yang dapat diteliti pada level program khusus, serta keberhasilan atau kegagalan dapat dievaluasi terkait dengan kapasitas untuk penyampaian program. Jadi, seluruh implementasi kebijakan dapat dievaluasi dengan mengukur hasil-hasil program terhadap tujuan-tujuan kebijakan.

Bahwa proses umum implementasi dapat dimulai hanya ketika tujuan-tujuan dan ide-ide umum telah dikhususkan, ketika program-program tindakan telah di disain dan ketika dana telah dialokasikan untuk pelaksanaan tujuan tujuan tersebut. Hal ini menjadi kondisi dasar yang jelas untuk implementasi kebijakan publik. Dalam hal ini secara teori, proses formulasi kebijakanpun telah dilakukan oleh proses implementasi kebijakan dan program-program dijalankan.

Unsur-unsur Implementasi Kebijakan

Tachjan (2006) menjelaskan tentang unsur-unsur dari implementasi kebijakan yang mutlak harus ada yaitu:

1. Unsur pelaksana

Unsur pelaksana adalah implementor kebijakan yang diterangkan Dimock & Dimock dalam Tachjan (2006) sebagai berikut: “Pelaksana kebijakan merupakan pihak-pihak yang menjalankan kebijakan yang terdiri dari penentuan tujuan dan sasaran organisasional, analisis serta perumusan kebijakan dan strategi organisasi, pengambilan keputusan, perencanaan, penyusunan program, pengorganisasian, penggerakkan manusia, pelaksanaan operasional, pengawasan serta penilaian.

2. Adanya program yang dilaksanakan

Suatu kebijakan publik tidak mempunyai arti penting tanpa tindakan-tindakan riil yang dilakukan dengan program, kegiatan atau proyek. Menurut Terry dalam Tachjan program merupakan suatu program dapat didefinisikan sebagai rencana komprehensif yang mencakup penggunaan masa depan sumber daya yang berbeda dalam pola terintegrasi dan membentuk urutan tindakan yang diperlukan dan jadwal waktu untuk setiap dalam rangka

mencapai tujuan yang dinyatakan. Make up dari sebuah program dapat mencakup tujuan, kebijakan, prosedur, metode, standar dan anggaran (Terry dalam Tachjan (2006). Program merupakan rencana yang bersifat komprehensif yang sudah menggambarkan sumber daya yang akan digunakan dan terpadu dalam satu kesatuan. Program tersebut menggambarkan sasaran, kebijakan, prosedur, metode, standar dan budget.

Grindle (1980) menjelaskan bahwa isi program harus menggambarkan; “kepentingan yang dipengaruhi (interest affected), jenis manfaat (type of benefit), derajat perubahan yang diinginkan (extent of change envisioned), status pembuat keputusan (site of decision making), pelaksana program (program implementers) serta sumberdaya yang tersedia (resources committed)”. Program dalam konteks implementasi kebijakan publik terdiri dari beberapa tahap yaitu:

- a. Merancang bangun (design) program beserta perincian tugas dan perumusan tujuan yang jelas, penentuan ukuran prestasi yang jelas serta biaya dan waktu
 - b. Melaksanakan (aplication) program dengan mendayagunakan strukturstruktur dan personalia, dana serta sumber-sumber lainnya, prosedur dan metode yang tepat.
 - c. Membangun sistem penjadwalan, monitoring dan sarana-sarana pengawasan yang tepat guna serta evaluasi (hasil) pelaksanaan kebijakan (Tachjan, 2006).
3. Target group atau kelompok sasaran

Tachjan (2006) mendefinisikan bahwa: “target group yaitu sekelompok orang atau organisasi dalam masyarakat yang akan menerima barang atau jasa yang akan dipengaruhi perilakunya oleh kebijakan”.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan kelompok sasaran dalam konteks implementasi kebijakan bahwa karakteristik yang dimiliki oleh kelompok sasaran seperti: besaran kelompok, jenis kelamin, tingkat pendidikan, pengalaman, usia serta kondisi sosial ekonomi mempengaruhi terhadap efektivitas implementasi.

Model Implementasi Kebijakan

Implementasi kebijakan merupakan kegiatan yang kompleks dengan begitu banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu implementasi kebijakan. Nugroho (2014) menyatakan bahwa terdapat sembilan model dalam implementasi kebijakan dengan karakteristiknya masing-masing, yaitu :

1. Model Van Meter dan Van Horn
2. Model Mazmanian dan Sabatier
3. Model Hogwood dan Gunn
4. Model Goggin
5. Model Grindle
6. Model Elmore, dkk
7. Model Edward III
8. Model Nakamura dan Smallwood
9. Model Jaringan

Dalam pendekatan yang diteoreman oleh Edward III, terdapat empat variabel yang sangat menentukan keberhasilan implementasi suatu kebijakan, yaitu: (1) komunikasi, (2) sumberdaya, (3) disposisi, dan (4) struktur birokrasi. Variabel pertama yang mempengaruhi keberhasilan implementasi suatu kebijakan, menurut George C. Edward III, adalah komunikasi. Komunikasi, menurutnya lebih lanjut, sangat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan dari implementasi kebijakan publik. Implementasi yang efektif terjadi apabila para pembuat keputusan sudah mengetahui apa

yang akan mereka kerjakan. Pengetahuan atas apa yang akan mereka kerjakan dapat berjalan bila komunikasi berjalan dengan baik, sehingga setiap keputusan kebijakan dan peraturan implementasi harus ditransmisikan (atau dikomunikasikan) kepada bagian personalia yang tepat. Selain itu, kebijakan yang dikomunikasikan pun harus tepat, akurat, dan konsisten. Komunikasi (atau pentransmisian informasi) diperlukan agar para pembuat keputusan dan para implementor akan semakin konsisten dalam melaksanakan setiap kebijakan yang akan diterapkan dalam masyarakat. Variabel ketiga yang mempengaruhi tingkat keberhasilan implementasi kebijakan publik, bagi George C. Edward III, adalah disposisi. Disposisi atau sikap dari pelaksana kebijakan adalah faktor penting ketiga dalam pendekatan mengenai pelaksanaan suatu kebijakan publik. Jika pelaksanaan suatu kebijakan ingin efektif, maka para pelaksana kebijakan tidak hanya harus mengetahui apa yang akan dilakukan tetapi juga harus memiliki kemampuan untuk melaksanakannya, sehingga dalam praktiknya tidak terjadi bias. Menurut Edward III dalam Winarno (2005) mengemukakan "kecenderungan-kecenderungan atau disposisi merupakan salah-satu faktor yang mempunyai konsekuensi penting bagi implementasi kebijakan yang efektif". Jika para pelaksana mempunyai kecenderungan atau sikap positif atau adanya dukungan terhadap implementasi kebijakan maka terdapat kemungkinan yang besar implementasi kebijakan akan terlaksana sesuai dengan keputusan awal. Demikian sebaliknya, jika para pelaksana bersikap negatif atau menolak terhadap implementasi kebijakan

karena konflik kepentingan maka implementasi kebijakan akan menghadapi kendala yang serius.

Bentuk penolakan dapat bermacam-macam seperti yang dikemukakan Edward III tentang "zona ketidakacuhan" dimana para pelaksana kebijakan melalui keleluasaanya (diskresi) dengan cara yang halus menghambat implementasi kebijakan dengan cara mengacuhkan, menunda dan tindakan penghambatan lainnya.

Menurut pendapat Van Metter dan Van Horn dalam Agustino (2006): "sikap penerimaan atau penolakan dari agen pelaksana kebijakan sangat mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan implementasi kebijakan publik. Hal ini sangat mungkin terjadi karena kebijakan yang dilaksanakan bukanlah hasil formulasi warga setempat yang mengenal betul permasalahan dan persoalan yang mereka rasakan. Tetapi kebijakan publik biasanya bersifat top down yang sangat mungkin para pengambil keputusan tidak mengetahui bahkan tak mampu menyentuh kebutuhan, keinginan atau permasalahan yang harus diselesaikan". Oleh karena itu, hal-hal penting yang perlu dicermati pada variabel disposisi menurut George C. Edward III, adalah:

a. Pengangkatan birokrat, disposisi atau sikap para pelaksana akan menimbulkan hambatan-hambatan yang nyata terhadap implementasi kebijakan bila personil yang ada tidak melaksanakan kebijakan-kebijakan yang diinginkan oleh pejabat-pejabat tinggi. Karena itu, pemilihan dan pengangkatan personil pelaksana kebijakan haruslah orang-orang yang memiliki dedikasi pada kebijakan yang telah ditetapkan; lebih khusus lagi pada kepentingan warga.

b. Insentif, Edward menyatakan bahwa salah satu teknik yang disarankan untuk mengatasi masalah kecenderungan para pelaksana adalah dengan memanipulasi insentif. Oleh karena itu, pada umumnya orang bertindak menurut kepentingan mereka sendiri, maka memanipulasi insentif oleh para pembuat kebijakan mempengaruhi tindakan para pelaksana kebijakan. Dengan cara menambah keuntungan atau biaya tertentu mungkin akan menjadi factor pendorong yang membuat para pelaksana kebijakan melaksanakan perintah dengan baik. Hal ini dilakukan sebagai upaya memenuhi kepentingan pribadi (iself interest) atau organisasi.

Variabel keempat, menurut Edward III, yang mempengaruhi tingkat keberhasilan implementasi kebijakan publik adalah struktur birokrasi. Walaupun sumber- sumber untuk melaksanakan suatu kebijakan tersedia, atau para pelaksana kebijakan mengetahui apa yang seharusnya dilakukan, dan mempunyai keinginan untuk melaksanakan suatu kebijakan, kemungkinan kebijakan tersebut tidak dapat terlaksana atau terealisasi karena terdapatnya kelemahan dalam struktur birokrasi. Kebijakan yang begitu kompleks menurut adanya kerjasama banyak orang, ketika struktur birokrasi tidak kondusif pada kebijakan yang tersedia, maka hal ini akan menyebarkan sumberdaya- sumberdaya menjadi tidak efektif dan menghambat jalannya kebijakan. Birokrasi sebagai pelaksana sebuah kebijakan harus dapat mendukung kebijakan yang telah diputuskan secara politik dengan jalan melakukan koordinasi dengan baik. Dua karakteristik, menurut Edward III, yang dapat

mendongkrak kinerja struktur birokrasi/organisasi kearah yang lebih baik, adalah: melakukan Standar Operasional Prosedur (SOPs) dan melaksanakan Fragmentasi. SOPs adalah suatu kegiatan rutin yang memungkinkan para pegawai (atau pelaksana kebijakan/administrator/birokrat) untuk melaksanakan kegiatan-kegiatannya pada tiap harinya sesuai dengan standar yang ditetapkan (atau standar minimum yang dibutuhkan warga), sedangkan pelaksanaan fragmentasi adalah upaya penyebaran tanggungjawab kegiatan-kegiatan atau aktivitas-aktivitas pegawai diantara beberapa unit kerja.

Jadi implementasi kebijakan akan selalu berkaitan dengan perencanaan penetapan waktu dan pengawasan, sedangkan menurut Mazmanian dan Sabatier dalam Wahab (1991) mempelajari masalah implementasi kebijakan berarti berusaha untuk memahami apa yang senyatanya terjadi sesudah suatu program diberlakukan atau dirumuskan yakni peristiwa- peristiwa dan kegiatan-kegiatan yang terjadi setelah proses pengesahan kebijakan baik yang menyangkut usaha-usaha untuk mengadministrasi maupun usaha untuk memberikan dampak tertentu pada masyarakat. Hal ini tidak saja mempengaruhi perilaku lembaga-lembaga yang bertanggung jawab atas sasaran (target grup) tetapi juga memperhatikan berbagai kekuatan politik, ekonomi, sosial yang berpengaruh pada implementasi kebijakan negara.

Faktor Penghambat Implementasi Kebijakan

Menurut Sunggono (199), implelementasi kebijakan mempunyai beberapa faktor penghambat, yaitu :

a. Isi Kebijakan

Pertama, implementasi kebijakan gagal karena masih samarnya isi kebijakan, maksudnya apa yang menjadi tujuan tidak cukup terperinci, sarana-sarana dan penerapan prioritas, atau program-program kebijakan terlalu umum atau sama sekali tidak ada. Kedua, karena kurangnya ketetapan intern maupun ekstern dari kebijakan yang akan dilaksanakan. Ketiga, kebijakan yang akan diimplementasikan dapat juga menunjukkan adanya kekurangan-kekurangan yang sangat berarti. Keempat, penyebab lain dari timbulnya kegagalan implementasi suatu kebijakan publik dapat terjadi karena kekurangan-kekurangan yang menyangkut sumberdaya pembantu, misalnya yang menyangkut waktu, biaya/dana dan tenaga manusia.

b. Informasi

Implementasi kebijakan publik mengasumsikan bahwa para pemegang peran yang terlibat langsung mempunyai informasi yang perlu atau sangat berkaitan untuk dapat memainkan perannya dengan baik. Informasi ini justru tidak ada, misalnya akibat adanya gangguan komunikasi.

c. Dukungan

Pelaksanaan suatu kebijakan publik akan sangat sulit apabila pada pengimplementasi tidak cukup dukungan untuk pelaksanaan kebijakan tersebut.

d. Pembagian Potensi

Sebab musabab yang berkaitan dengan gagalnya implementasi suatu kebijakan public juga ditentukan aspek pembagian potensi diantara para pelaku yang terlibat dalam implementasi. Dalam hal ini berkaitan dengan diferensiasi tugas dan wewenang organisasi pelaksana. Struktur organisasi pelaksanaan dapat menimbulkan

masalah-masalah apabila pembagian wewenang dan tanggung jawab kurang disesuaikan dengan pembagian tugas atau ditandai oleh adanya pembatasan-pembatasan yang kurang jelas (Sunggono, 1994).

Menurut James Anderson dalam Sunggono (1994), faktor-faktor yang menyebabkan anggota masyarakat tidak mematuhi dan melaksanakan suatu kebijakan publik, yaitu :

- a. Adanya konsep ketidakpatuhan selektif terhadap hukum, dimana terdapat beberapa peraturan perundang-undangan atau kebijakan publik yang bersifat kurang mengikat individu-individu.
- b. Karena anggota masyarakat dalam suatu kelompok atau perkumpulan dimana mereka mempunyai gagasan atau pemikiran yang tidak sesuai atau bertentangan dengan peraturan hukum dan keinginan pemerintah.
- c. Adanya keinginan untuk mencari keuntungan dengan cepat diantaranya anggota masyarakat yang mencenderungkan orang bertindak dengan menipu atau dengan jalan melawan hukum.
- d. Adanya ketidakpastian hukum atau ketidakjelasan “ukuran” kebijakan yang mungkin saling bertentangan satu sama lain, yang dapat menjadi sumber ketidak patuhan orang pada hukum atau kebijakan publik.
- e. Apabila suatu kebijakan ditentang secara tajam (bertentangan) dengan sistem nilai yang dianut masyarakat secara luas atau kelompok-kelompok tertentu dalam masyarakat.

Suatu kebijakan publik akan menjadi efektif apabila dilaksanakan dan mempunyai manfaat positif bagi anggota-anggota masyarakat.

Dengan kata lain, tindakan atau perbuatan manusia sebagai anggota masyarakat harus sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pemerintah atau negara. Sehingga apabila perilaku atau perbuatan mereka tidak sesuai dengan keinginan pemerintah atau negara, maka suatu kebijakan publik tidaklah efektif.

3. Tahapan Kebijakan Publik

Para pengambil keputusan dalam mengambil sebuah kebijakan yang akan digunakan terlebih dahulu melakukan sebuah analisis kebijakan yang hendak dibuat. Dalam tahapan kebijakan, dikenal langkah-langkah yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengenalan, perumusan dan perincian masalah
2. Penetapan kriteria evaluasi
3. Identifikasi kemungkinan dan alternatif
4. Evaluasi alternatif
5. Penjabaran pemilihan alternatif
6. Pengawasan dan evaluasi rencana/hasil kebijakan

4. Pengertian Game Online

Game online berasal dari bahasa inggris. Game yang berarti permainan dan online yang terdiri dari kata on dan line dimana on artinya hidup dan line artinya saluran, sehingga online diartikan saluran yang mempunyai sambungan. Jadi berdasarkan penjabaran digame online dapat diambil pengertian bahwa game online merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara server yang satu dan yang lain. Menurut Bobby Bodenheimer, game online diartikan sebagai

program permainan yang bersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer. Istilah game online berasal dari istilah MMORPG (*Massively Multiplayer Role-Playing Online Game*), yaitu ekstensi jenis *game role-playing game* yang memiliki fasilitas *multiplayer*. Seorang pemain dapat menghubungkan computer ke sebuah server. Melalui server tersebut, dia dapat bermain bersama ribuan pemain diseluruh dunia. Berdasarkan pengertian game online diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud game online menunjuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui internet. Didalam game online tersebut terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakan dengan kehendak pemainnya. Game online tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersamasama dengan para pemain lainnya. Bahkan didalam game online tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang. Jadi didalam permainan game online tersebut secara psikologis dapat membangkitkan pemain untuk terus bersemangat mengalahkan pihak lawan. Secara sosiologis, permainan tersebut juga dapat dilakukan secara berkelompok. Baik langsung maupun tidak langsung. Secara langsung, dimana para pemain dapat mengenali pihak-pihak lain secara pribadi

karena diantara mereka sudah saling mengenal secara akrab, misalnya karena mereka berasal dari satu sekolah. Sedangkan secara tidak langsung dimana pemain tidak saling mengenal satu sama lain secara fisik. Mereka hanya kebetulan berhubungan ketika sama-sama bermain game online dalam satu jaringan permainan saat itu. Game online mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.

11. Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika No. 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

Dalam Peraturan Menteri ini yang dimaksud dengan:

1. Permainan Interaktif Elektronik adalah aktivitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (*objectives*) dan aturan (*rules*) berbasis elektronik berupa aplikasi perangkat lunak.
2. Penyelenggara Permainan Interaktif Elektronik yang selanjutnya disebut Penyelenggara adalah setiap orang perseorangan dan/atau badan hukum yang menciptakan, memproduksi, mendistribusikan, dan/atau menyebarkan permainan interaktif elektronik.
3. Pengguna Permainan Interaktif Elektronik yang selanjutnya disebut Pengguna adalah setiap orang yang menggunakan permainan interaktif elektronik.
4. Komite Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik yang selanjutnya disebut Komite

Klasifikasi adalah komite yang ditetapkan oleh Menteri untuk melakukan uji kesesuaian klasifikasi permainan interaktif elektronik.

5. Menteri adalah menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika.
6. Direktur Jenderal adalah direktur jenderal yang ruang lingkup tugas dan fungsinya membidangi aplikasi informatika.

Peraturan Menteri ini bertujuan untuk mengklasifikasikan Permainan Interaktif Elektronik yang membantu:

- a. Penyelenggara dalam memasarkan produk Permainan Interaktif Elektronik sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia; dan
- b. masyarakat Pengguna, termasuk orang tua dalam memilih Permainan Interaktif Elektronik yang sesuai dengan usia Pengguna.

Ruang lingkup Peraturan Menteri ini meliputi:

- a. tata cara klasifikasi;
- b. Komite Klasifikasi; dan
- c. peran masyarakat.

Penelitian Terdahulu

Fina Hilmuniati, 2011, implementasi Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan menjelaskan tentang *game online* membawa dampak pada perilaku keagamaan terutama dalam hal shalat. Ini yang terjadi pada anak di Kelurahan Pisangan, Tangerang Selatan, mereka menjadi malas dalam melakukan ibadah shalat bahkan tidak jarang juga mereka sampai tidak mengerjakan shalat.

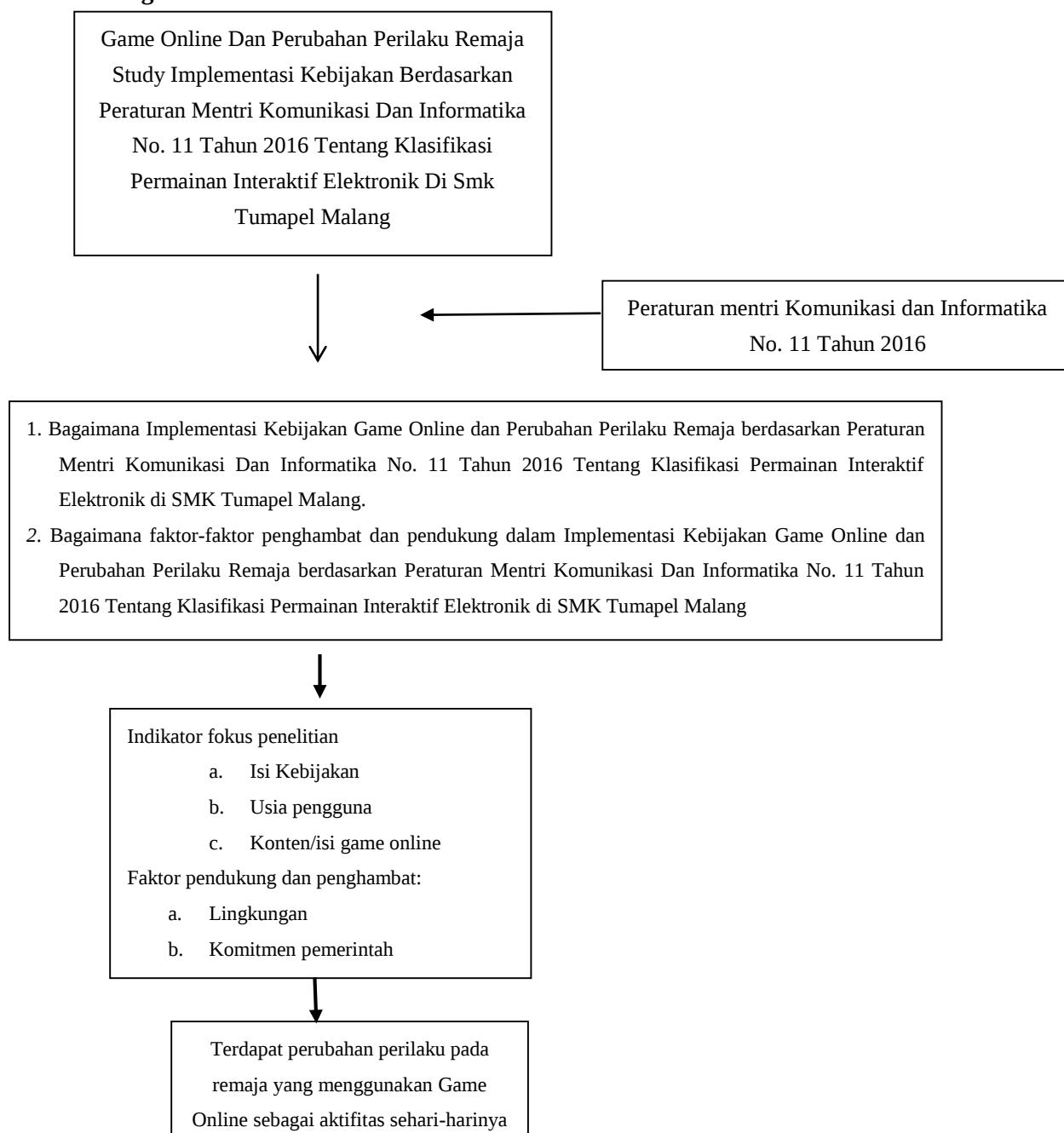
Falyana R Salainty, 2015, Implementasi Permainan Internet dan Perilaku Remaja di Kelurahan Karombasan Utara dalam

penelitiannya menjelaskan bahwa permainan internet membawa pengaruh terhadap perilaku para remaja baik pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Perilaku remaja bisa dilihat melalui tutur bahasa, emosi, gaya bahasa, cara berfikir, pertemanan, sikap, pembentukan karakter mereka. Merasa jenuh karena aktivitas di sekolah yang melatar belakangi mereka bermain permainan internet (*game online*)

Asmaul Islamiah 2018 implementasi Teknologi Terhadap Perilaku Keagamaan bagi Remaja di

Menganti Gresik menjelaskan kehidupan remaja di desa Menganti meliputi dua hal yang saling berkaitan, yaitu pemahaman ibadah serta perilaku yang bisa dilihat sehari-hari. Pemahaman keagamaan tidak terlepas dari peran tokoh agama setempat dan peran orang tua, karena di era teknologi informasi saat ini remaja memilih berkutat dengan gadget, sosial media, ketimbang mengurusikegiatan di masjid.

C.Kerangka Pikir



METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian pada dasarnya adalah usaha untuk dapat memahami fenomena yang terjadi pada suatu objek, di mana dalam memahaminya harus didukung oleh suatu metodologi yang benar sehingga akan menghasilkan informasi yang objektif. Langkah memilih pendekatan ini sebenarnya bisa lebih tepat ditempatkan setelah peneliti menentukan dengan tegas variabel penelitian.

Metode penelitian yang dipilih dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. “Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang” (Sujana dan Ibrahim, 1989:65). Penelitian deskriptif adalah suatu penelitian memutuskan perhatian kepada pemecahan masalah-masalah actual sebagaimana adanya pada saat penelitian dilaksanakan. Penelitian berusaha memotret peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatiannya, kemudian menggambarkan atau melukiskannya sebagaimana adanya, sehingga pemanfaatan temuan penelitian ini berlaku pada saat itu pula yang belum tentu relevan bila digunakan untuk waktu yang akan datang. Karena itu tidak selalu menuntut adanya hipotesis. Tidak menuntut adanya perlakuan atau manipulasi variabel, karena gejala dan peristiwanya telah ada dan penelitian tinggal mendeskripsikannya. Sedangkan Sugiono dalam bukunya (2010:11), menyatakan bahwa “Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel atau lebih tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan variabel yang lain”.

Ruang Lingkup Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan adanya penentuan ruang lingkup penelitian dengan harapan bertujuan untuk menentukan kriteria-kriteria guna memasukkan/mengeluarkan suatu informasi yang diperoleh di lapangan. Dalam arti bahwa dengan melalui bimbingan dan arahan ruang lingkup yang ditetapkan, peneliti akan tahu persis data mana yang perlu dikumpulkan dan data mana yang tidak perlu dikumpulkan.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yaitu SMK Tumapel Malang Lokasi ini dijadikan tempat penelitian Karena:

1. SMK ini merupakan sekolah dengan kompetensi perhotelan dan pariwisata dimana para siswa sangat mudah sekali mengakses internet, sehingga tidak jarang siswa menyalahgunakan kesempatan ini
2. Smk ini cukup banyak peminatnya dan dari tahun ke tahun menunjukkan adanya progres yang cukup baikakan tetapi kondisi lapangan masih banyak siswa yang suka bolos dan bermain game online saat waktu efektif

Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam penggunaan Game online pada penelitian ini adalah :

1. Implementasi kebijakan game online berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika No. 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik dengan indikator
 - a. Isi Kebijakan
 - b. Usia pengguna
 - c. Konten/isi game online

2. Faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam Implementasi kebijakan game online berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika No. 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik:

a. Faktor pendukung :

- Lingkungan
- Komitmen Pemerintah

b. Faktor penghambat :

- Lingkungan
- Komitmen Pemerintah

Jenis dan Sumber Data

Menurut Arikunto (2014:172) menyatakan bahwa “yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh:. Apabila penelitian menggunakan kuisioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data disebut responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan. Dalam penelitian ini sumber data yang dipergunakan adalah:

1. Sumber Data Primer, yaitu angket yang akan disebar ke beberapa responden serta wawancara dengan pihak yang diperlukan.
2. Sumber Data Sekunder, adalah tempat asal-usul suatu data yang dapat memberikan dan menginformasikan secara tidak langsung. Data ini diperoleh dari dokumen-dokumen yang ada hubungannya dengan penelitian, buku-buku maupun laporan lainnya.

Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2003:118) pada prinsipnya “meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena social maupun alam yang ada”. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrument penelitian. Jadi instrument penelitian adalah suatu alat untuk

mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati oleh peneliti. Pada tesis ini peneliti menggunakan instrument berupa:

1. Observasi
2. Wawancara / *Interview*.
3. Dokumentasi.

Teknik Pengumpulan Data

Tujuan utama dari sebuah penelitian adalah untuk mendapatkan data yang *valid* (menggambarkan apa sebenarnya), *reliable* (dapat dipercaya) dan *objektif* (sesuai dengan kenyataan) sehingga peranan teknik pengumpulan data akan sangat menentukan. Untuk memperoleh data yang menentukan standar data yang telah ditetapkan, maka dalam penelitian ini peneliti melaksanakan wawancara langsung dengan masyarakat yang terpilih sebagai responden. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang menggunakan pertanyaan secara lisan kepada subjek penelitian. Pada saat mengajukan pertanyaan, peneliti dapat berbicara berhadapan langsung dengan responden atau bila hal ini tidak memungkinkan, juga bisa melalui alat komunikasi, misalnya telepon seluler.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis dengan menggunakan beberapa langkah sesuai teori Miles, Huberman dan Saldana (2014) yaitu menganalisis data dengan tiga langkah: kondensasi data (*data condensation*), menyajikan data (*data display*), dan menarik simpulan atau verifikasi (*conclusion drawing and verification*). Kondensasi data merujuk pada proses pemilihan (*selecting*), pengerucutan (*focusing*), penyederhanaan (*simplifying*),

peringkasan (*abstracting*), dan transformasi data (*transforming*).

2. Penyajian data (*Data display*)

Langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penyajian data, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami. Display data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut (Sugiyono, 2008:249). Penyajian data dilakukan untuk mempermudah peneliti untuk dapat mendeskripsikan data sehingga akan lebih mudah dipahami mengenai kebijakan yang diteliti.

3. Kesimpulan dan Verifikasi

Tahap selanjutnya adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya (Sugiyono, 2008:252). Pada penelitian ini, kesimpulan awal yang dikemukakan oleh peneliti akan didukung oleh data-data yang diperoleh peneliti di lapangan. Jawaban dari hasil penelitian akan memberikan penjelasan dan kesimpulan atas permasalahan penelitian yang diteliti dalam penelitian ini.

Keabsahan Data

Menurut Zuldafrial (2012:89) “keabsahan data merupakan padanan dari konsep kesahihan (*validitas*) dan keandalan (*reliabilitas*) menurut versi penelitian kuantitatif dan disesuaikan dengan tuntutan pengetahuan, kriteria, dan paradigmanya sendiri”. Keabsahan data dapat dicapai dengan menggunakan proses pengumpulan data yang tepat, salah satu caranya yaitu dengan proses triangulasi Menurut

Afifuddin (2009:143) triangulasi yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data itu. Menurut Patton dalam Afifuddin (2009:143) terdapat empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan untuk mencapai keabsahan :

a) Triangulasi data

Menggunakan berbagai sumber data, seperti dokumen, arsip, hasil wawancara, hasil observasi atau juga dengan mewawancarai lebih dari satu subjek yang dianggap memiliki sudut pandang yang berbeda.

b) Triangulasi pengamat

Adanya pengamat diluar peneliti yang turut memeriksa hasil pengumpulan data. Dalam penelitian ini, misalnya pembimbing bertindak sebagai pengamat (*export judgement*) yang memberikan masukan terhadap hasil pengumpulan data.

c) Triangulasi teori

Penggunaan berbagai teori yang berlainan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan sudah memenuhi syarat.

d) Triangulasi metode

Penggunaan berbagai metode untuk meneliti suatu hal, seperti metode wawancara dan metode observasi. Berdasarkan keempat teknik pemeriksaan keabsahan peneliti menggunakan triangulasi data dan triangulasi metode. Triangulasi data menggunakan berbagai sumber data, seperti dokumen, arsip hasil wawancara, hasil observasi atau dengan mewawancarai beberapa subjek yang dianggap memiliki sudut pandang yang berbeda. Sedangkan triangulasi metode peneliti menggunakan beberapa metode untuk meneliti suatu hal.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Implementasi Kebijakan Game Online dan Perubahan Perilaku Remaja berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika No. 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik di SMK Tumapel Malang dengan indikator :

a. Usia Pengguna Game online

Dalam perkembangannya di Indonesia, *game online* yang pertama meledak di pasaran adalah *Ragnarok Online*. *Ragnarok Online (RO)* mulai mem'booming' di tahun 2004. *RO* merupakan salah satu tipe permainan MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game). Ada 6 karakter dasar yang disediakan pada saat pembuatannya yakni: merchant, thief, archer, swordsman, magician, acolyte. Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat dan canggih, segala sesuatu dengan mudah untuk mendapatkannya. Terutama dalam bidang alat komunikasi *handphone* yang saat ini sangat digandrungi oleh semua masyarakat tanpa terkecuali, mulai dari anak kecil sampai orang dewasa, mulai dari kalangan bawah sampai kalangan atas, orang desa hingga orang kota semuanya mengenal alat komunikasi ini. Terlebih lagi saat ini sedang marak-maraknya permainan yang bisa dimainkan di *handphone*, seperti berbagai jenis permainan bisa dimainkan di alat komunikasi ini, biasanya disebut dengan nama *game online*. *Game online* ini banyak kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun banyak orang yang berpikir bahwa permainan *game online* ini sangat identik dengan komputer, padahal tidak semua

game berhubungan dengan komputer saja melainkan *game* juga bisa dimainkan dengan menggunakan telepon genggam (HP). *Game online* juga bisa dijadikan sarana untuk *refreshing* atau hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan si pemain baik itu dalam kegiatan sehari-hari seperti bekerja, belajar serta faktor-faktor yang lainnya atau hanya digunakan untuk mengisi waktu luang saja. Banyak faktor-faktor yang mendorong para remaja mengakses *game online*, salah satunya yakni *gamer* tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Tidak bisa dipungkiri bahwa sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan akan bangga jika semakin mahir dalam sebuah permainan. Faktor yang lainnya yaitu untuk menghilangkan kebosanan atau kejenuhan setelah beraktivitas sehari-hari dan sebagai sarana untuk belajar dalam berbahasa asing (Bahasa Inggris), seperti yang dirasakan oleh subyek yang bernama Faisal dan Ryan. Menurut Faisal :

Dulinan game online iku seru mbak, isok ngilangno roso jenuh, roso bosenku, soal e mari pelajaran ndek sekolahan, kan pikiranku pegel mbak mulai jam 7 pagi sampek jam 2 siang nguwasi buku pelajaran tok.(nara sumber : Faisal, wawancara 10 Desember 2019 di halaman SMK Tumapel)

Sedangkan menurut Ryan tidak jauh berbeda seperti yang diungkapkan oleh Faisal :

Enak mbak dulinan game online iku, enak e roso jenuh selama sekolah isok ilang soale aku dulinan gam online. Isok sinau bahasa Inggris, kan saiki Bahasa Inggris dadi bahasa Internasional mbak,

mangkane aku wes mulai isok berbahasa Inggris meskipun titik tapi dorong pinter ngelafalnoe, soale ndek game online iku akeh-akeh e bahasane nggawe bahasa Inggris. (nara sumber Ryan, wawancara 10 Desember 2019 di halaman SMK Tumapel)

Jadi, informan menganggap bahwa dengan mereka mengakses permainan *game online* ini bisa menghilangkan rasa jenuh atau bosan karena selama 7-8 jam mereka beraktivitas secara monoton, yang sudah pasti pikiran mereka capek dan butuh hiburan, hiburan mereka tidak aneh-aneh hanya dengan bermain *game online*. Selain menghilangkan kejenuhan atau kebosanan *game online* juga dijadikan sebagai sarana untuk belajar berbahasa Inggris serta untuk melatih mereka dalam melafalkan kosa kata dalam bahasa Inggris. Dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih juga merupakan faktor yang mendorong masyarakat khususnya remaja untuk lebih mudah dalam mengakses *game online*. Tidak dapat dipungkiri bahwa di zaman modern ini semua remaja sudah pasti mempunyai *handphone*. Para siswa yang menjadi *gamer* rata – rata berusia antara 15-18 tahun dan mengaku menjadi *gamer* lantaran diajak oleh teman – teman mereka yang telah terlebih dulu bergelut dalam hobi ini. Memang faktor ingin mencari penghilang penat dan hiburan juga menjadi salah satu pendorong bagi mereka untuk menjajal dunia permainan *online* ini. Salah satu informan mengatakan: *dulu sih aku diajak ama temen aku mbak, yaa temen kost gitu, habis boring juga lama-lama di kost enggak ada hiburan sih.. Cuma lihat teve trus lama – lama ya males mbak..” (Faisal, 17 tahun (wawancara 10 Desember 2019 di halaman SMK Tumapel)*

Informan lain juga mengatakan hal serupa tentang awal mula dia terjun ke dalam dunia *online* ini:

aku pertamanya ikutan game online itu karena aku diajak sama temenku di rumah, trus setelah aku kuliah di sini, aku masih sering main gitu.. yaa keterusan gitu lah ceritanya, mbak..” (rian, 17 tahun) (wawancara 10 Desember 2019 di halaman SMK Tumapel)

Hal yang berbeda dikemukakan oleh informan Dayan: *kalau aku ngegame sih Cuma buat seneng – seneng aja mbak, enggak ada nia pengen serius kayak yang lain gitu.. awalnya karena aku lagi ada masalah aja di rumah terus karena memang dasarnya aku suka main PS (play station), ya udah aku larinya ke game centre aja buat ngusir suntuk ku karena masalah itu..” (Dayan, 16 tahun). (wawancara 10 Desember 2019 di halaman SMK Tumapel)*

Kegemaran seseorang menjadi *gamer* sejati memang tidak terjadi begitu saja. Butuh beberapa waktu yang cukup lama untuk seseorang bisa mencintai permainan *online* tersebut. Namun para *gamer* tersebut rata-rata tidak butuh waktu yang lama untuk mencintai *game online*. Karena di samping *game online* merupakan sarana untuk menghilangkan penat yang mengasyikkan, *game online* sendiri mempunyai daya tarik sendiri yang seperti magnet yang membuat penggemarnya malas untuk beralih dari layar komputer mereka walaupun sejenak. Para pecintanya bagaikan tersihir dan menjadi lupa segalanya. Dan yang terpenting adalah terdapatnya semacam kepuasan yang tak terkira yang hanya bias dirasa betapa

nikmatnya oleh *gamernya* sendiri. Menurut wawancara dengan Rian sebagai berikut :

rasanya tu puas banget kalau kita udah bisa nyelesain game nya walaupun cuma satu level.. gimana yaa.. berasa menang aja rasanya!” (Rian, 18 tahun). (wawancara 10 Desember 2019 di halaman SMK Tumapel)

Hal senada diungkapkan oleh informan yang lain:

ehm.. gimana yaa.. kalau suruh gambarin rasanya kayak apa puasny, aku sendiri juga bingung, yang jelas ada kepuasan tersendiri yang dicapai waktu aku maen, mungkin itu juga yang bikin aku jadi ketagihan kali ya..?!?” (Rendy, 18 tahun). (wawancara 10 Desember 2019 di halaman SMK Tumapel)

Berbagai bentuk hiburan lain yang ada mungkin tidak akan menggoyangkan anggapan sebagian *gamer* bahwa *game online* tetap menjadi hiburan yang luar biasa memuaskannya. Dari penuturan 2 informan tadi yang masih berusia antara 15 – 18 tahun dapat disimpulkan bahwa mereka (para *gamer*) mendapatkan suatu kepuasan yang tiada kiranya hingga tidak dapat dikatakan dengan kata – kata. Berbagai keuntungan yang mereka dapatkan dari *game online* ini makin lama makin membuat para penggemar setianya enggan beranjak meninggalkan hobinya ini. Keuntungan tersebut antara lain, terciptanya suatu kepuasan tersendiri bagi para *gamer*, hilangnya rasa penat dan stress yang mengganggu yang akan berimbas pada hilangnya beban yang selama ini mengganggu. Mungkin sebagian dari mereka tidak menyadari bahaya atau kefatalan apa yang akan menunggu mereka saat *game online* telah menjadi semacam adiksi bagi para penggemar sejatinya tersebut. Saat *game online* telah menjadi semacam adiksi

tersendiri, maka saat itu para *gamer* tidak akan dapat mengendalikan kekuatan yang akan diciptakan oleh sebuah *game online*. Sekarang tidak lagi para *gamer* yang mengendalikan sebuah *game online*, namun *game online* dan seperangkatnya itulah yang akan mengendalikan para *gamer* itu. Boleh dibilang para *gamer* itu akan menjadi “budak” bagi sebuah ciptaan teknologi bernama *Game Online*. Sehingga ada kasus yang terjadi di daerah Korea, seorang *gamer* mati setelah kelelahan bermain *game* tanpa makan dan tidur yang cukup pada tahun 2002, bahkan Jurnal Kesehatan Inggris mempublikasikan artikel tentang seorang anak berusia lima belas tahun yang mengalami radang jari tangan setelah main *Playstation*.

b. Konten/isi game online

Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia gamers yaitu sebuah pencinta games di Indonesia :”game online adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan via internet bisa menggunakan Pc (*personal computer*). Remaja di SMK Tumapel ini yang bermain game online memainkan gamenya rata-rata dengan waktu 10 jam dalam satu hari. Menjadikan game online sebagai rutinitas saat jam istirahat kerja sampai malam hari hingga begadang, game online sudah menjadi candu dalam kehidupan sehari-hari. Ketergantungan remaja dalam bermain game online dapat mempengaruhi sifat dan perilaku dalam kehidupannya. Pengaruh-pengaruh buruk bermain game

online dapat merusak kepribadian remaja khususnya pengetahuan. Perilaku remaja dapat berubah-ubah kapan saja sesuai dengan kondisi lingkungan yang ada, sehingga pengaruh buruk akan mudah melekat pada pribadi remaja. Terlalu sering bermain game online tentunya akan menimbulkan rasa malas pada remaja sehingga rasa malas tersebut akan membuat remaja melalaikan aktifitas-aktifitas yang lebih bermanfaat. Konten dan isi dari game online juga sangat mempengaruhi para pengguna nya, isi dari game online itu rata-rata membuat para pemainnya menjadi terus menerus bermain dan tidak ingin berhenti. Seperti hasil wawancara berikut ini Subyek penelitian seorang wanita paruh baya yang umurnya kira-kira 52 tahun yang bernama Ibu Sri dan beliau merupakan ibu rumah tangga yang mempunyai 2 orang anak, salah satu anaknya merupakan objek penelitian angbernama faisal. Ibu sri ini merupakan seorang pedagang aneka macam pepes dan *bothok* yang setiap hari dagangannya sudah ada yang mengambilnya. Beliau mengkhawatirkan anaknya sama seperti anak yang tidak didik seperti berkata kotor dalam bahasa jawa *mesoh* karena anaknya sering nongkrong di warkop. Kekhawatiran dari Ibu sri terjadi juga, Ibu sri mengungkapkan bahwa:

Anakku saiki senengane cangkruk an nang warung kopi ndek pinggir omah, seng dadi khawatirku selama iki kedaden temen, soal e sering e anakku dulinan game online nang warkop, saiki arek e wes mulai isok ngerokok, kadang-kadang pas dulinan game iku terus kalah langsung moreng-moreng ambek ngomong cok, goblok, taek, dll. Sak marine kenal ambek game online iku anakku dadi koyok ngene. Roso semangat gawe ibadah sholat yo wes ilang, arek

e saiki dadi jarang sholat, semangat sinau yo ilang, saiki nek di kongkon sinau wes nggag tau gelem, opo maneh nek di kongkon ngaji tambah nggag gelem. Aku yo wes oleh laporan nek anakku sering turu nang kelas pas wayah e pelajaran. Yo..... iku sak marine kenal ambek dulinan iku maeng (wawancara 10 desember 2019 di rumah ibu sri)

Semua orang tua tidak menginginkan anaknya terjerumus dalam hal-hal yang tidak baik. Orang tua dari para *gamers* pasti merasakan perubahan yang terjadi pada anaknya entah itu berupa ucapan ataupun tindakan, seperti yang diungkapkan beberapa orangtua dia atas. Kebanyakan orang tua menyayangkan adanya *game online*, karena dengan adanya *game* seperti saat ini membuat anakanak mereka jadi malas untuk melaksanakan tugas yang sudah menjadi kewajiban mereka, hilangnya semangat belajar, mulai merokok, berbicara tidak sopan, dan lain sebagainya. Dari dampak negatif yang disebabkan oleh *game online* ternyata masih ada remaja yang hanya menganggap *game online* ini sebagai sarana hiburan saja serta menghilangkan kepenatan setelah beraktivitas seharian. Seperti penuturan dari objek yang bernama Ryan bahwa: *Iya mbak memang benar saya sangat menyukai game online apalagi Mobile Legends, tetapi saya tidak sepeti para pemain diluar sana. Disini saya menganggap game ini hanya sebatas permainan untuk menghilangkan kejenuhan dan kepenatan di sekolah. Saya kalau waktunya sholat ya sholat, waktunya belajar ya belajar, waktunya mengaji ya mengaji, dan lain (wawancara 10 desember 2019 di halaman SMK Tumapel)*

Hal tersebut dibenarkan oleh ibunya yang bernama Ibu Linda, Ibu ini merupakan ibu umah tangga dan TU di salah satu

SMK swasta yang usianya sekitar 45 tahun, beliau merupakan seorang ibu dari 1 orang Beliau mengetahui bahwa anaknya gemar bermain *game online*, tetapi beliau sangat bersyukur sekali bahwa anaknya tidak seperti remaja saat ini, terlebih remaja yang menggemari *game* seperti anaknya. Seperti yang diungkapkan Ibu Linda bahwa:

Alhamdulillah, saya bersyukur sekali mbak karena anak saya tidak terpengaruh dengan anak-anak yang menggemari game online yang sekarang ini lagi booming-boomingnya di kalangan masyarakat terutama remaja seperti merokok, berkata-kata kotor, dll. Iya memang tidak dipungkiri anak saya juga suka bermain game online tersebut, tetapi sewajarnya saja tidak yang berlarutlarut mainnya. Dia juga bisa mengatur waktunya antara sholat, ngaji, sekolah, belajar dan main. (wawancara 10 Desember 2019 di rumah ibu Linda)

Kebanyakan para remaja merasakan dampak dari *game online*. Tetapi tidak semua remaja merasakan dampak tersebut, remaja yang tidak merasakan dampak dari *game online*, mereka hanya menganggap *game* sebuah hiburan semata. Berdasarkan hasil dari observasi mengenai dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja di SMK Tumapel, memang benar bahwa *game online* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku remaja dalam kesehariannya. Tidak hanya dalam perilaku remaja saja yang dipengaruhi oleh *game online* tetapi juga dalam hal beribadah sholat yang sering tidak dilaksanakan. Terutama para remaja yang masih berstatus sebagai pelajar yang waktu luangnya digunakan untuk bermain *game* dan melupakan kewajiban mereka sebagai seorang

pelajar yaitu belajar dan melupakan kewajiban sebagai orang Muslim yaitu melaksanakan sholat,

c. Isi Kebijakan

Istilah kebijakan atau sebagian orang mengistilahkan kebijaksanaan seringkali disamakan pengertiannya dengan istilah policy. Hal tersebut barangkali dikarenakan sampai saat ini belum diketahui terjemahan yang tepat istilah policy ke dalam Bahasa Indonesia. Menurut Hoogerwerf dalam Sjahrir (1988) pada hakekatnya pengertian kebijakan adalah semacam jawaban terhadap suatu masalah, merupakan upaya untuk memecahkan, mengurangi, mencegah suatu masalah dengan cara tertentu, yaitu dengan tindakan yang terarah. Sementara James E. Anderson (2003), memberikan rumusan kebijakan sebagai perilaku dari sejumlah aktor (pejabat, kelompok, instansi pemerintah) atau serangkaian aktor dalam suatu bidang kegiatan tertentu. Dari beberapa pengertian tentang kebijakan yang telah dikemukakan oleh para ilmuwan tersebut, kiranya dapatlah ditarik kesimpulan bahwa pada hakekatnya studi tentang policy (kebijakan) mencakup pertanyaan: what, why, who, where, dan how. Semua pertanyaan itu menyangkut tentang masalah yang dihadapi lembaga-lembaga yang mengambil keputusan yang menyangkut isi, cara atau prosedur yang ditentukan, strategi, waktu keputusan itu diambil dan dilaksanakan. Kebijakan adalah rangkaian konsep dan asas yang menjadi pedoman dan dasar rencana dalam pelaksanaan suatu pekerjaan, kepemimpinan, dan cara bertindak. Istilah ini dapat diterapkan pada pemerintahan, organisasi dan kelompok sektor swasta, serta individu. Kebijakan juga sebagai suatu program

pencapaian tujuan, nilai-nilai dan tindakan-tindakan yang terarah dan kebijakan juga merupakan serangkaian tindakan yang diusulkan seseorang, kelompok atau pemerintah dalam suatu lingkungan tertentu dengan menunjukan kesulitan-kesulitan dan kemungkinan usulan kebijaksanaan tersebut dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Isi kebijakan mengenai game online dari tahun ke tahun harus sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu. Dikeluarkannya berbagai jenis *game* baru tiap tahun yang pastinya lebih canggih dan seru dari tahun – tahun sebelumnya membuat para *gamer* sejati ini makin lama menyukai dunia ini. Hal ini seperti diungkapkan oleh deny bahwa :

yang paling bikin aku penasaran sih kalau ada game baru gitu, kalau permainannya canggih biasanya tingkat kesulitannya juga nambah mbak.. yaa itu lah yang bikin aku tambah tertantang buat nyelesainnya mbak.. apalagi kalau nyerah ntar kayak'e tanggung banget, bisa – bisa dibilang payah lagi ntar.. he.. he.. he..” (Deny, 18 tahun di halaman SMK Tumapel tanggal 10 Desember 2019).

Dari pernyataan Deny tadi dapat dilihat bahwa, semakin sulit, semakin tertantang pula para *gamer*, apalagi Deny termasuk dalam *gamer* yang sifatnya *maniak*. Tentu hal tersebut menjadikannya lebih tertantang untuk menyelesaikannya hingga tuntas. Predikat sebagai *maniak gamer* yang melekat pada dirinya tentu akan membuatnya malu di depan teman-temannya yang lain apabila dia tidak bisa menuntaskan permainan tersebut. Sebagai seorang *gamer*, “kehebatan” mereka tidak cuma sekedar dihitung dari berapa lama mereka duduk berlama-lama di depan computer namun adalah dari kesuksesannya menyelesaikan suatu

permainan dan menciptakan sebuah karakter yang berkualitas. Dan saat mereka telah dapat menyelesaikan suatu permainan, mereka akan mendapatkan kepuasan tersendiri. Makin rumit, makin puas rasanya. Adanya rasa tantangan yang ditawarkan *game online* ini membuat *gamer* menganggapnya lebih spesial dan lebih menarik. *kayak terpacu adrenalinnya aja mbak waktu main game online gini ini.. kalau kita main play station aja kan udah biasa kalau ini itu rasanya baru gitu dan tantangan yang diberikan juga beda dari sekedar main PS yang sering dimainin anak SMP gitu mbak..” (Ari, 18 tahun di halaman SMK Tumapel tanggal 10 Desember 2019).*

Dari pernyataan Ari di atas dapat disimpulkan memang bahwa *game online* ini diciptakan dan dikemas lebih menarik sehingga para penggemarnya betah berlama-lama untuk mengeksplorasi segala sesuatu yang berada di dalamnya. Inilah siasat yang sengaja dibuat oleh penciptanya, agar *gamer* dapat tergila-gila dengan sebuah permainan yang bernama *game online*.

2. Bagaimana faktor-faktor penghambat dan pendukung dalam Implementasi Kebijakan Game Online dan Perubahan Perilaku Remaja berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika No. 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik di SMK Tumapel Malang

a. Faktor Pendukung

Lingkungan

Lingkungan keluarga, keluarga merupakan lingkungan yang pertama dan utama bagi remaja, ini berarti orang tua

mempunyai peranan penting dalam menumbuhkan jiwa beragama remaja. Oleh karena itu, seharusnya dalam sebuah keluarga terjalin hubungan yang harmonis antara anggota keluarga. Hubungan yang harmonis, saling pengertian dan saling kasih sayang, itu yang akan menumbuhkan perilaku yang baik. Lingkungan institusional (Sekolah), sekolah adalah lembaga pendidikan formal yang memiliki program dalam melakukan bimbingan, pengajaran dan latihan kepada remaja supaya berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Seorang guru mempunyai peran penting dalam menumbuhkan jiwa keagamaan pada remaja yaitu dengan cara mengembangkan wawasan pemahaman, pembiasaan dalam mengamalkan ibadah atau melakukan akhlak yang mulia serta sikap yang apresiatif pada ajaran agamanya. Dalam *game onlineter* dapat *multiplayer* atau biasanya disebut *game online* yang melibatkan banyak pemain dalam sebuah permainan, hal tersebut sekaligus bisa digunakan untuk berinteraksi antara pemain satu dengan pemain yang lainnya. *Game Online* yang banyak di dengar dan disukai yaitu jenis *Massive Multyplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) ini merupakan jenis *game* petualangan yang mana sejumlah pemainnya berinteraksi antara satu dengan lainnya dalam dunia virtual yang tetap. Dalam analisis mengenai dampak penggunaan *game online* terhadap perubahan perilaku remaja, lingkungan merupakan faktor pendukung dalam hal ini. Kondisi lingkungan dimana para pengguna tinggal dan interaksi menjadi faktor pendukung dalam kebiasaan remaja bermain *game online* ini. Kegemaran yang telah menjadi candu bagi remaja ini memang telah membutakannya hingga

dia mau untuk mengorbankan apapun untuk hal yang dia sebut sebagai pacarnya yang menyenangkan namun tidak akan rewel tersebut. Soal waktu yang harus dia korbankan pun dia tidak terlalu ambil pusing. Dia ke *game centre* bisa sampai 5 kali dalam seminggu. Dan dengan durasi waktu lebih dari 12 jam dalam sehari semalam. Dan tidak jarang sangat mengganggu aktivitas belajarnya. Berikut penuturannya:

aku ngegame 5 kalilah kira-kira dalam seminggu, sisanya aku pakai buat rehat aja di kost atau main lainnya. Maklum kan kalau ngegame aku jarang bisa tidur lama apalagi nyenyak, jadi waktu dua harian itu aku pake buat revenge nya.. he..he..he.. kalau soal ganggu belajar atau enggak, ya enggak mungkin memang iya ganggu gitu, secara aku main aja 5 kali dalam seminggu dan tiap main aku enggak tanggung-tanggung kan waktunya,..he..he..kalau dibilang males ya memang sih soalnya aku selesai ngegame malem aja jam tujuhan pagi, malamnya begadang jadi enaknya ya langsung pulang terus tidur gitu, kadang juga aku bobo' di game centre itu aja kalau memang udah ngantuk banget atau lagi males pulang kost, bangunbangun udah sore, malah kalau perlu sekalian mandi di toilet game centrenya, kalau udah gitu yaa gimana caranya aku mau bisa tetep aktif sekolah kalau memang udah gitu kan mbak??”(wawancara 10 Desember 2019 di halaman SMK Tumapel)

Bagi sebagian *gamer* terutama yang termasuk jenis *maniak* seperti Rian tadi, memang masalah mengatur waktu dan aktivitas lainnya menjadi hal yang tidak mudah dilakukan. Mereka cenderung menjadi sangat sulit membagi

waktu dan akibat kelelahan setelah bermain, kegiatan mereka lainnya setelahnya menjadi terhambat dan terganggu. Untuk aktivitas penting mereka saja mereka mengakui ada hambatan apalagi dalam masalah menjalin suatu interaksi dan membangun suatu hubungan sosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya. Mereka menjadi sedikit terisolir dari dunia luar. Mereka tidak dapat menjalin suatu komunikasi yang berkualitas dengan lingkungan sekitar mereka. Penyebab utamanya adalah masalah waktu yang terbatas. Waktu mereka terbuang cukup banyak di *game centre*, di depan layar komputer mereka. Mereka sibuk berperang dan berjuang memimpin negara yang mereka ciptakan dalam dunia maya mereka tersebut. Mereka menjadi *autis* akan keadaan sekitar mereka. Kecenderungan mereka tidak ingin diganggu saat bermain dan terfokusnya pikiran mereka akan satu hal dalam waktu yang sangat lama akan menimbulkan suatu ke-*autisan* tersendiri bagi mereka dan berkurangnya kepekaan mereka akan keadaan di sekitar mereka. Mereka seakan menemukan dunia mereka sendiri dalam dunia *game online* ini. Disinggung mengenai hal ini, informan Dayan tidak begitu setuju:

menurut aku, membagi waktu itu tidak selamanya sulit dilakuin kok, tergantung orangnya aja mbak.. kalau aku yang enggak tiap hari ke game centre ya bisa-bisa aja kok bagi waktunya.. ya memang kalau buat yang sudah senior dan bener-bener suka, ngatur waktu jadi hal yang sulit tapi kalau masih dalam tahap pemain kayak aku yang cuma main kalau ada waktu dan masih pantes disebut junior gini, ngatur waktu masih jadi waktu yang mudah kok. Aku biasa pergi-pergi sama temen-temenku kalau libur atau pas malem hari

gitu, ngemall, nongkrong, bahkan aku masih sempet ikut ekskul aku tuh.. jadi mungkin tergantung tingkatannya juga kali ya mbak..”(wawancara 10 desember 2019 di halaman SMK Tumapel)

Pernyataan yang tidak jauh beda dengan Rian disampaikan oleh Deny yang juga gemar bermain *game online* ini:

”kalau aku agak keteteran juga buat ngatur waktu apalagi pas pagi-pagi gitu, biasanya aku sih tidur saja habis ngegame habis ngantuk mbak.. kalau dipaksain yaa males aja gitu. Tapi kadang juga jadwal tidurku jadi nggak tentu gitu sih mbak habis juga aku nggak tentu juga jam berapa selesainya.. kadang jam delapan kadang juga sebelum jam itu tergantung kalau udah ngantuk banget ya tidur aja di game centrenya itu sekalian aja, kalau ngantuk-ngantuk pulang entar malah nabrak lagi mbak, he..he..he”(wawancara 10 Desember 2019 di halaman SMK Tumapel)

Pernyataan berbeda dari Dayan yang mengatakan bahwa kesanggupan seseorang untuk mengatur waktunya salah satu faktornya berasal dari tingkatanpemainnya, hal itu mungkin ada benarnya juga, dengan melihat jawaban yang diberikan oleh Rian dan Deny dengan Dayan yang berbeda kita dapat sedikit menyimpulkan bahwa semakin tinggi level seorang *gamer* maka semakin sulit pula mereka mengatur waktunya. Susahnya mengatur waktu ini disebabkan beberapa faktor, salah satunya karena perubahan waktu tidur yang akan berpengaruh pada aktivitas yang lainnya. Dari wawancara diatas dapat diketahui bahwa lingkungan menjadi pendukung bagi remaja untuk menggunakan *game online* sebagai penyaluran hobi dan hiburan baginya, akan tetapi dari lingkungan yang mendukung itu

tidak sedikit remaja yang akhirnya menjadi kecanduan game online. Para *maniak gamer* cenderung menjadi terbatas pola interkasinya di lingkungan sekitarnya, termasuk dengan teman kuliah / teman kostnya sendiri. Interaksi yang berkembang ialah interaksi di dunia maya, di mana mereka mempunyai jaringan yang sangat luas untuk akses pertemanan di dunia maya, meningat mereka meng”*explore*” dunia maya lebih dari jam per harinya. *Maniak* “*gamer* memang secara otomatis berkurang interaksinya dengan lingkungan sekitarnya. Mereka hanya akan duduk di depan layar komputernya untuk beberapa lama hingga lupa maka segalanya dan hanyut dalam buaian permainan komputer tersebut.

Komitmen pemerintah

Pengertian komitmen adalah bentuk dedikasi atau kewajiban yang mengikat seseorang kepada orang lain, hal tertentu, atau tindakan tertentu. Komitmen bisa dilakukan atas sukarela atau terpaksa, bergantung pada situasi masing-masing orang. Kenyataannya komitmen lebih mudah diucapkan daripada dijalankan. Melaksanakan komitmen adalah sebuah bentuk tanggung jawab terhadap diri sendiri maupun orang lain. Komitmen pemerintah terhadap pelaksanaan evaluasi keijakan dalam dampak penggunaan game online adalah dengan melakukan pembinaan dan menetapkan kebijakan. Dalam hal ini pemerintah melakukan pembinaan terhadap para pembuat konten dan para pemilik usaha game centre yang berhubungan langsung penggunaan game online di kalangan remaja. Pembinaan merupakan usaha atau kegiatan melalui pedoman, bimbingan, dan pelatihan. Pembinaan yang dilakukan Oleh pemerintah daerah adalah dengan melakukan pelatihan dan

rapat sosialisasi yang menyangkut penggunaan game online. Hal ini dinyatakan oleh salah satu pemilik game centre Bapak Basuki Bahwa:

“Pembinaan sering dilakukan seperti pelatihan, sosialisasi seperti waktu kemarin itu dalam waktu dekat ini diadakan sosialisasi mengenai penggunaan game online yang bijaksana di kalangan remaja dan pelatihan-pelatihan itu bekerjasama dengan menerbitkan MOU dengan Lembaga pelatihan di kota Malang.”.(Wawancara Tanggal 10 desember 2019 di halaman SMK Tumapel).

Begitu juga pernyataan dari Saudara Andre pemilik konten game online Bahwa:

“Pembinaan dilakukan berjenjang oleh pemerintah sebagaiupaya mengantisipasi penyebaran konten yang tidak baik”.(Wawancara Tanggal 10 desember 2019 di halaman SMK Tumapel).

Berdasarkan hasil wawancara dan penjelasan di atas menitik beratkan bahwa perlunya dilakukan suatu komitmen dari pemerintah untuk memperoleh penggunaan game online yang sesuai dengan kebijakan yang ada. Evaluasi kebijakan terhadap penggunaan game online sudah sesuai dengan peraturan yang ditetapkan. Dari hasil kuisioner yang diberikan kepada 30 responden diketahui bahwa 20 orang yang menjawab bahwa evaluasi kebijakan terhadap penggunaan game online dalam hal komitmen pemerintah sudah berjalan dengan baik. 5 orang menjawab cukup baik dan 5 orang menjawab tidak baik. Dari hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa evaluasi kekebijakan terhadap penggunaan game online dalam hal komitmen pemerintah sudah berjalan sesuai dengan aturan yang ditentukan.

Faktor penghambat

Lingkungan

Para *maniak* “*gamer* cenderung menghabiskan waktunya di depan layar komputer dan lupa akan segalanya. Hal ini juga berpengaruh pada perilaku individunya dan mereka yang benar – benar *maniak* memang bisa hingga sampai lupa segalanya dan bertindak cenderung semau mereka sendiri dan tidak mau pusing akan berbagai hal seperti kapan harus makan, mandi, tidur hingga tugas kuliah yang penting sekalipun, saking asyiknya bermain. Bahkan kesehatan mereka pun hingga terlupa, kasus paling parah adalah ditemukan fakta dalam tabloid terbatas bahwa ada seorang mahasiswa *gamer* mati setelah kelelahan yang amat sangat setelah bermain *online* selama beberapa hari berturut-turut tanpa makan dan tidur yang cukup (Kicau Bintaro, 2009). Lingkungan sekitar biasa menganggap para *maniak* “*gamer* ini sebagai mahasiswa yang malas dan cenderung tidak dapat mengatur diri sendiri atau semau mereka sendiri. Sehingga stigma negatif dari masyarakat pun melekat pada mereka, hal ini terbukti dari beberapa penuturan informan yang termasuk dalam kelompok *maniak*. Dari uraian mengenai dampak penggunaan *Game Online* terhadap siswa SMK Tumapel kategori *maniak* tersebut dapat ditarik gambaran sebagai berikut:

1. siswa *maniak gamer* cenderung mudah untuk lupa diri, cenderung rentan menjadi korban dari adiksi *virtual game* ini.
2. siswa *maniak gamer* cenderung kurang bisa bersosialisasi dengan masyarakat “nyata” dengan baik. Seorang *gamer* lainnya yang bernama Ari menjelaskan:

aku masih bisa kok sekolah dan pergi bareng temen atau pacar aku, dibikin

fleksibel aja lah.. kan aku ngegame juga enggak 24 jam full gitu, kan paling cuma empat jam-an aja kok, jadi ya enggak ganggulah. Lagian kalau aku ngegame terus kasian kantongku mbak.. bisa-bisa baru satu minggu dikirim saja sudah tiris padahal dikirim sebulan cuma sekali aja.. aku sih kalau disuruh main terus enggak nolak mbak asal gratis aja, ha.. ha.. ha.. aku enggak semaniak temenku yang bela-belain sampai nunggak uang kost cuma buat ngegame akirnya dia malah disuruh pindah kost sama yang punya gara-gara enggak bayar-bayar kost nya itu.. jadi yaa aku memang gemar tapi semoga aja aku enggak ampe semaniak itu ibaratnya yaa mogamoga saja aku enggak akan sebodoh itu, walaupun kadang juga agak sulit nahan godaan tapi sejauh ini belumlah mbak..!!” (wawancara 10 desember 2019 di halaman SMK Tumapel)

Beberapa orang di luar kategori *maniak gamer* mungkin bisa mengendalikan keinginan mereka untuk terus bermain, namun sejauh apa mereka akan bisa mengendalikannya? Dibutuhkan semacam benteng yang kuat agar dapat terhindar dari berbagai dampak buruk yang sewaktu-waktu dapat menyerang mereka. Meluasnya kekerasan, anarkisme, liberalisme tanpa batas, runtuhnya nilai-nilai keluarga, imoralitas yang nantinya bisa ditimbulkan oleh permainan ini tidak pernah dipedulikan oleh kalangan *industrialis game*, karena tujuan mereka juga hanya sekedar menarik keuntungan materi sebesar-besarnya dari industri *game* tersebut. Lingkungan sekitar mereka tidak selalu mempermasalahkan kebiasaan mereka tersebut. Mereka hanya menganggap para *pro gamer* ini sebagai penggemar *game*. Terlebih mereka masih

menomorsatukan keluarga, pacar dan studinya sehingga orang – orang di lingkungan sekitarnya tidak sampai menganggap mereka sebagai orang yang semaunya sendiri dan tidak peduli diri sendiri. Dari wawancara diatas dapat dikatakan bahwa lingkungan juga dapat menjadi faktor penghambat berjalannya evaluasi kebijakan dalam penggunaan game online di kalanga remaja. Lingkungan masyarakat, dalam lingkungan masyarakat, seseorang akan melakukan interaksi sosial secara langsung dengan anggota masyarakat lainnya atau dengan teman sebayanya. Jika teman pergaulannya berperilaku yang baik sesuai dengan nilai-nilai atau norma-norma dalam ajaran agamanya maka anak remaja cenderung akan mengikuti perilaku temannya tersebut. Namun sebaliknya, jika teman pergaulannya berperilaku tidak baik tidak sesuai dengan nilai-nilai ajaran agama, maka anak remaja akan berperilaku tidak baik pula. Hal tersebut akan terjadi apabila anak tersebut kurang mendapat ajaran agama dengan baik dari keluarganya.

Komitmen pemerintah

Pengertian komitmen adalah bentuk dedikasi atau kewajiban yang mengikat seseorang kepada orang lain, hal tertentu, atau tindakan tertentu. Komitmen bisa dilakukan atas sukarela atau terpaksa, bergantung pada situasi masing-masing orang. Kenyataannya komitmen lebih mudah diucapkan daripada dijalankan. Melaksanakan komitmen adalah sebuah bentuk tanggung jawab terhadap diri sendiri maupun orang lain. Banyak pengalaman mengenai komitmen ini. Ada beberapa orang berkomitmen pada sesuatu dikarenakan mereka mencintai apa yang mereka lakukan. Beberapa orang lainnya berkomitmen dikarenakan mereka merasa takut kehilangan

ketika tidak menjalani komitmen tersebut. Adapun yang lainnya berkomitmen karena merasa mempunyai rasa tanggung jawab untuk melaksanakannya. Dalam hal komitmen pemerintah merupakan rasa tanggungjawab dan kewajiban yang harus dilakukan pemerintah terhadap proses pembangunan dalam sebuah pemerintahan. Komitmen pemerintah yang tinggi dalam upaya peningkatan pembangunan suatu daerah merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam menjalankan semua kebijakan dan aturan yang ada, dengan demikian apa yang menjadi tujuan dapat tercapai.

Komitmen pemerintah terhadap pelaksanaan evaluasi kebijakan dampak penggunaan game online berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 adalah dengan melakukan pembinaan dan menetapkan kebijakan. Berdasarkan hasil observasi komitmen pemerintah terkadang menjadi tidak tegas, hal ini dilihat dari masih banyak nya game centre yang masih bisa akses konten game yang mengarah ke pornografi. Kurang ya kontrol dari pemerintah menyebabkan banyak nya pelaku usaha dan pemilik konten menjadi lalai. Hal ini seperti diungkapkan oleh pengguna game online yang juga orang tua responden bernama Rian, bahwa : *Kurangnya pengawasan dari pemerintah dan kurang tegasnya sanksi membuat para pelaku usaha game online menjadi lalai dan santai saja, membiarkan konten nya tidak sesuai aturan, sy sendiri melihat langsung saat saya mencoba datang game centre. (wawancara 10 desember 2019 di halaman SMK Tumapel)*

Dari wawancara itu dapat dilihat bahwa komitmen pemerintah perlu ditingkatkan terutama dalam memberikan tindakan tegas

kepada para pelaku usaha yang tidak memperhatikan peraturan yang berlaku.

Pembahasan

Implementasi Kebijakan Game Online dan Perubahan Perilaku Remaja berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika No. 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik di SMK Tumapel Malang dengan indikator :

a. Usia Pengguna Game online

Dalam perkembangannya di Indonesia, *game online* yang pertama meledak di pasaran adalah *Ragnarok Online*. *Ragnarok Online (RO)* mulai mem 'booming' di tahun 2004. *RO* merupakan salah satu tipe permainan MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game). Ada 6 karakter dasar yang disediakan pada saat pembuatannya yakni: merchant, thief, archer, swordsman, magician, acolyte. Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat dan canggih, segala sesuatu dengan mudah untuk mendapatkannya. Terutama dalam bidang alat komunikasi *handphone* yang saat ini sangat digandrungi oleh semua masyarakat tanpa terkecuali, mulai dari anak kecil sampai orang dewasa, mulai dari kalangan bawah sampai kalangan atas, orang desa hingga orang kota semuanya mengenal alat komunikasi ini. Terlebih lagi saat ini sedang marak-maraknya permainan yang bisa dimainkan di *handphone*, seperti berbagai jenis permainan bisa dimainkan di alat komunikasi ini, biasanya disebut dengan nama *game online*. *Game online* ini banyak kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun banyak orang yang berpikir bahwa permainan *game online* ini sangat identik dengan komputer, padahal tidak semua

game berhubungan dengan komputer saja melainkan *game* juga bisa dimainkan dengan menggunakan telepon genggam (HP). *Game online* juga bisa dijadikan sarana untuk *refreshing* atau hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan si pemain baik itu dalam kegiatan sehari-hari seperti bekerja, belajar serta faktor-faktor yang lainnya atau hanya digunakan untuk mengisi waktu luang saja. Banyak faktor-faktor yang mendorong para remaja mengakses *game online*, salah satunya yakni *gamer* tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Tidak bisa dipungkiri bahwa sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan akan bangga jika semakin mahir dalam sebuah permainan. Faktor yang lainnya yaitu untuk menghilangkan kebosanan atau kejenuhan setelah beraktivitas sehari-hari dan sebagai sarana untuk belajar dalam berbahasa asing (Bahasa Inggris).

Jadi, dari hasil penelitian bahwa dengan mereka mengakses permainan *game online* ini bisa menghilangkan rasa jenuh atau bosan karena selama 7-8 jam mereka beraktivitas secara monoton, yang sudah pasti pikiran mereka capek dan butuh hiburan, hiburan mereka tidak aneh-aneh hanya dengan bermain *game online*. Selain menghilangkan kejenuhan atau kebosanan *game online* juga dijadikan sebagai sarana untuk belajar berbahasa Inggris serta untuk melatih mereka dalam melafalkan kosa kata dalam bahasa Inggris. Dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih juga merupakan faktor yang mendorong masyarakat khususnya remaja untuk lebih mudah dalam mengakses *game online*. Tidak dapat dipungkiri bahwa di zaman modern ini semua remaja sudah pasti mempunyai

handphone. Para siswa yang menjadi *gamer* rata – rata berusia antara 15-18 tahun dan mengaku menjadi *gamer* lantaran diajak oleh teman – teman mereka yang telah terlebih dulu bergelut dalam hobi ini. Memang faktor ingin mencari penghilang penat dan hiburan juga menjadi salah satu pendorong bagi mereka untuk menjajal dunia permainan *online* ini. Kegemaran seseorang menjadi *gamer* sejati memang tidak terjadi begitu saja. Butuh beberapa waktu yang cukup lama untuk seseorang bisa mencintai permainan *online* tersebut. Namun para *gamer* tersebut rata – rata tidak butuh waktu yang lama untuk mencintai *game online*. Karena di samping *game online* merupakan sarana untuk menghilangkan penat yang mengasyikkan, *game online* sendiri mempunyai daya tarik sendiri yang seperti magnet yang membuat penggemarnya malas untuk beralih dari layar komputer mereka walaupun sejenak. Para pecintanya bagaikan terhipnotis dan menjadi lupa segalanya. Dan yang terpenting adalah terdapatnya semacam kepuasan yang tak terkirakan yang hanya bias dirasa betapa nikmatnya oleh *gamernya* sendiri. Berbagai bentuk hiburan lain yang ada mungkin tidak akan menggoyangkan anggapan sebagian *gamer* bahwa *game online* tetap menjadi hiburan yang luar biasa memuaskannya. Dari penuturan 2 informan tadi yang masih berusia antara 15 – 18 tahun dapat disimpulkan bahwa mereka (para *gamer*) mendapatkan suatu kepuasan yang tiada kiranya hingga tidak dapat dikatakan dengan kata-kata. Berbagai keuntungan yang mereka dapatkan dari *game online* ini makin lama makin membuat para penggemar setianya enggan beranjak meninggalkan hobinya ini. Keuntungan tersebut antara lain, terciptanya suatu kepuasan tersendiri bagi para *gamer*, hilangnya rasa penat

dan stress yang mengganggu yang akan berimbas pada hilangnya beban yang selama ini mengganggu. Mungkin sebagian dari mereka tidak menyadari bahaya atau kefatalan apa yang akan menunggu mereka saat *game online* telah menjadi semacam adiksi bagi para penggemar sejatinya tersebut. Saat *game online* telah menjadi semacam adiksi tersendiri, maka saat itu para *gamer* tidak akan dapat mengendalikan kekuatan yang akan diciptakan oleh sebuah *game online*. Sekarang tidak lagi para *gamer* yang mengendalikan sebuah *game online*, namun *game online* dan seperangkatnya itulah yang akan mengendalikan para *gamer* itu. Boleh dibilang para *gamer* itu akan menjadi “budak” bagi sebuah ciptaan teknologi bernama *Game Online*. Sehingga ada kasus yang terjadi di daerah Korea, seorang *gamer* mati setelah kelelahan bermain *game* tanpa makan dan tidur yang cukup pada tahun 2002, bahkan Jurnal Kesehatan Inggris mempublikasikan artikel tentang seorang anak berusia lima belas tahun yang mengalami radang jari tangan setelah main *Playstation*.

b. Konten/isi game online

Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia gamers yaitu sebuah pencinta games di Indonesia :”game online adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan via internet bisa menggunakan Pc (*personal computer*). Remaja di SMK Tumapel ini yang bermain game online memainkan gamenya rata-rata dengan waktu 10 jam dalam satu hari. Menjadikan game online sebagai

rutinitas saat jam istirahat kerja sampai malam hari hingga begadang, game online sudah menjadi candu dalam kehidupan sehari-hari. Ketergantungan remaja dalam bermain game online dapat mempengaruhi sifat dan perilaku dalam kehidupannya. Pengaruh-pengaruh buruk bermain game online dapat merusak kepribadian remaja khususnya pengetahuan. Perilaku remaja dapat berubah-ubah kapan saja sesuai dengan kondisi lingkungan yang ada, sehingga pengaruh buruk akan mudah melekat pada pribadi remaja. Terlalu sering bermain game online tentunya akan menimbulkan rasa malas pada remaja sehingga rasa malas tersebut akan membuat remaja melalaikan aktifitas-aktifitas yang lebih bermanfaat. Konten dan isi dari game online juga sangat mempengaruhi para pengguna nya, isi dari game online itu rata-rata membuat para pemainnya menjadi terus menerus bermain dan tidak ingin berhenti. Seperti hasil wawancara berikut ini Subyek penelitian seorang wanita paruh baya yang umurnya kira-kira 52 tahun yang bernama Ibu Sri dan beliau merupakan ibu rumah tangga yang mempunyai 2 orang anak, salah satu anaknya merupakan objek penelitian angbernama faisal. Ibu sri ini merupakan seorang pedagang aneka macam pepes dan *bothok* yang setiap hari dagangannya sudah ada yang mengambilnya. Beliau mengkhawatirkan anaknya sama seperti anak yang tidak didik seperti berkata kotor dalam bahasa jawa *mesoh* karena anaknya sering nongkrong di warkop. Semua orang tua tidak menginginkan anaknya terjerumus dalam hal-hal yang tidak baik. Orang tua dari para *gamers* pasti merasakan perubahan yang terjadi pada anaknya entah itu berupa ucapan ataupun tindakan, seperti yang diungkapkan beberapa orangtua dia atas.

Kebanyakan orang tua menyayangkan adanya *game online*, karena dengan adanya *game* seperti saat ini membuat anak-anak mereka jadi malas untuk melaksanakan tugas yang sudah menjadi kewajiban mereka, hilangnya semangat belajar, mulai merokok, berbicara tidak sopan, dan lain sebagainya. Dari dampak negatif yang disebabkan oleh *game online* ternyata masih ada remaja yang hanya menganggap *game online* ini sebagai sarana hiburan saja serta menghilangkan kepenatan setelah beraktivitas seharian. Kebanyakan para remaja merasakan dampak dari *game online*. Tetapi tidak semua remaja merasakan dampak tersebut, remaja yang tidak merasakan dampak dari *game online*, mereka hanya menganggap *game* sebuah hiburan semata. Berdasarkan hasil dari observasi mengenai dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja di SMK Tumapel, memang benar bahwa *game online* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku remaja dalam kesehariannya. Tidak hanya dalam perilaku remaja saja yang dipengaruhi oleh *game online* tetapi juga dalam hal beribadah sholat yang sering tidak dilaksanakan. Terutama para remaja yang masih berstatus sebagai pelajar yang waktu luangnya digunakan untuk bermain *game* dan melupakan kewajiban mereka sebagai seorang pelajar yaitu belajar dan melupakan kewajiban sebagai orang Muslim yaitu melaksanakan sholat,

c. Isi Kebijakan

Istilah kebijakan atau sebagian orang mengistilahkan kebijaksanaan seringkali disamakan pengertiannya dengan istilah policy. Hal tersebut barangkali dikarenakan sampai saat ini belum diketahui terjemahan yang tepat istilah

policy ke dalam Bahasa Indonesia. Menurut Hoogerwerf dalam Sjahrir (1988) pada hakekatnya pengertian kebijakan adalah semacam jawaban terhadap suatu masalah, merupakan upaya untuk memecahkan, mengurangi, mencegah suatu masalah dengan cara tertentu, yaitu dengan tindakan yang terarah. Sementara James E. Anderson (2003), memberikan rumusan kebijakan sebagai perilaku dari sejumlah aktor (pejabat, kelompok, instansi pemerintah) atau serangkaian aktor dalam suatu bidang kegiatan tertentu. Dari beberapa pengertian tentang kebijakan yang telah dikemukakan oleh para ilmuwan tersebut, kiranya dapatlah ditarik kesimpulan bahwa pada hakekatnya studi tentang policy (kebijakan) mencakup pertanyaan: what, why, who, where, dan how. Semua pertanyaan itu menyangkut tentang masalah yang dihadapi lembaga-lembaga yang mengambil keputusan yang menyangkut isi, cara atau prosedur yang ditentukan, strategi, waktu keputusan itu diambil dan dilaksanakan. Kebijakan adalah rangkaian konsep dan asas yang menjadi pedoman dan dasar rencana dalam pelaksanaan suatu pekerjaan, kepemimpinan, dan cara bertindak. Istilah ini dapat diterapkan pada pemerintahan, organisasi dan kelompok sektor swasta, serta individu. Kebijakan juga sebagai suatu program pencapaian tujuan, nilai-nilai dan tindakan-tindakan yang terarah dan kebijakan juga merupakan serangkaian tindakan yang diusulkan seseorang, kelompok atau pemerintah dalam suatu lingkungan tertentu dengan menunjukan kesulitan-kesulitan dan kemungkinan usulan kebijaksanaan tersebut dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Isi kebijakan mengenai game online dari tahun ke tahun harus sesuai dengan

kondisi masyarakat saat itu. Dikeluarkannya berbagai jenis *game* baru tiap tahun yang pastinya lebih canggih dan seru dari tahun – tahun sebelumnya membuat para *gamer* sejati ini makin lama menyukai dunia ini. Tentu hal tersebut menjadikannya lebih tertantang untuk menyelesaikannya hingga tuntas. Predikat sebagai *maniak gamer* yang melekat pada dirinya tentu akan membuatnya malu di depan teman-temannya yang lain apabila dia tidak bisa menuntaskan permainan tersebut. Sebagai seorang *gamer*, “kehebatan” mereka tidak cuma sekedar dihitung dari berapa lama mereka duduk berlama-lama di depan computer namun adalah dari kesuksesannya menyelesaikan suatu permainan dan menciptakan sebuah karakter yang berkualitas. Dan saat mereka telah dapat menyelesaikan suatu permainan, mereka akan mendapatkan kepuasan tersendiri. Makin rumit, makin puas rasanya. Adanya rasa tantangan yang ditawarkan *game online* ini membuat *gamer* menganggapnya lebih spesial dan lebih menarik.

Bagaimana faktor-faktor penghambat dan pendukung dalam Implementasi Kebijakan Game Online dan Perubahan Perilaku Remaja berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika No. 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik di SMK Tumapel Malang

Faktor Pendukung

Lingkungan

Lingkungan keluarga, keluarga merupakan lingkungan yang pertama dan utama bagi remaja, ini berarti orang tua mempunyai peranan penting dalam menumbuhkan kembangkan jiwa beragama remaja. Oleh karena itu, seharusnya dalam sebuah

keluarga terjalin hubungan yang harmonis antara anggota keluarga. Hubungan yang harmonis, saling pengertian dan saling kasih sayang, itu yang akan menumbuhkan perilaku yang baik. Lingkungan institusional (Sekolah), sekolah adalah lembaga pendidikan formal yang memiliki program dalam melakukan bimbingan, pengajaran dan latihan kepada remaja supaya berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Seorang guru mempunyai peran penting dalam menumbuhkan jiwa keagamaan pada remaja yaitu dengan cara mengembangkan wawasan pemahaman, pembiasaan dalam mengamalkan ibadah atau melakukan akhlak yang mulia serta sikap yang apresiatif pada ajaran agamanya. Dalam *game onlineterdapat multiplayer* atau biasanya disebut *game online* yang melibatkan banyak pemain dalam sebuah permainan, hal tersebut sekaligus bisa digunakan untuk berinteraksi antara pemain satu dengan pemain yang lainnya. *Game Online* yang banyak di dengar dan disukai yaitu jenis *Massive Multyplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) ini merupakan jenis *game* petualangan yang mana sejumlah pemainnya berinteraksi antara satu dengan lainnya dalam dunia virtual yang tetap. Dalam analisis mengenai dampak penggunaan *game online* terhadap perubahan perilaku remaja, lingkungan merupakan faktor pendukung dalam hal ini. Kondisi lingkungan dimana para pengguna tinggal dan interaksi menjadi faktor pendukung dalam kebiasaan remaja bermain *game online* ini. Kegemaran yang telah menjadi candu bagi remaja ini memang telah membutakannya hingga dia mau untuk mengorbankan apapun untuk hal yang dia sebut sebagai pacarnya yang menyenangkan namun

tidak akan rewel tersebut. Soal waktu yang harus dia korbankan pun dia tidak terlalu ambil pusing. Dia ke *game centre* bisa sampai 5 kali dalam seminggu. Dan dengan durasi waktu lebih dari 12 jam dalam sehari semalam. Dan tidak jarang sangat mengganggu aktivitas belajarnya. Pernyataan berbeda dari responden yang mengatakan bahwa kesanggupan seseorang untuk mengatur waktunya salah satu faktornya berasal dari tingkatanpemainnya, hal itu mungkin ada benarnya juga, dengan melihat jawaban yang diberikan oleh responden yang berbeda kita dapat sedikit menyimpulkan bahwa semakin tinggi level seorang *gamer* maka semakin sulit pula mereka mengatur waktunya. Susahnya mengatur waktu ini disebabkan beberapa faktor, salah satunya karena perubahan waktu tidur yang akan berpengaruh pada aktivitas yang lainnya. Dari wawancara diatas dapat diketahui bahwa lingkungan menjadi pendukung bagi remaja untuk menggunakan *game online* sebagai penyaluran hobi dan hiburan baginya, akan tetapi dari lingkungan yang mendukung itu tidak sedikit remaja yang akhirnya menjadi kecanduan *game online*. Para *maniak gamer* cenderung menjadi terbatas pola interkasinya di lingkungan sekitarnya, termasuk dengan teman kuliah / teman kostnya sendiri. Interaksi yang berkembang ialah interaksi di dunia maya, di mana mereka mempunyai jaringan yang sangat luas untuk akses pertemanan di dunia maya, mengingat mereka meng”*explore*” dunia maya lebih dari jam per harinya. *Maniak* “*gamer* memang secara otomatis berkurang interaksinya dengan lingkungan sekitarnya. Mereka hanya akan duduk di depan layar komputernya untuk beberapa lama hingga lupa maka segalanya dan

hanyut dalam buaian permainan komputer tersebut.

Komitmen pemerintah

Pengertian komitmen adalah bentuk dedikasi atau kewajiban yang mengikat seseorang kepada orang lain, hal tertentu, atau tindakan tertentu. Komitmen bisa dilakukan atas sukarela atau terpaksa, bergantung pada situasi masing-masing orang. Kenyataannya komitmen lebih mudah diucapkan daripada dijalankan. Melaksanakan komitmen adalah sebuah bentuk tanggung jawab terhadap diri sendiri maupun orang lain. Komitmen pemerintah terhadap pelaksanaan evaluasi keijakan dalam dampak penggunaan game online adalah dengan melakukan pembinaan dan menetapkan kebijakan. Dalam hal ini pemerintah melakukan pembinaan terhadap para pembuat konten dan para pemilik usaha game centre yang berhubungan langsung penggunaan game online di kalangan remaja. Pembinaan merupakan usaha atau kegiatan melalui pedoman, bimbingan, dan pelatihan. Pembinaan yang dilakukan Oleh pemerintah daerah adalah dengan melakukan pelatihan dan rapat sosialisasi yang menyangkut penggunaan game online. Berdasarkan hasil wawancara dan penjelasan di atas menitik beratkan bahwa perlunya dilakukan suatu komitmen dari pemerintah untuk memperoleh penggunaan game online yang sesuai dengan kebijakan yang ada. Evaluasi kebijakan terhadap penggunaan game online sudah sesuai dengan peraturan yang ditetapkan. Dari hasil kuisisioner yang diberikan kepada 30 responden diketahui bahwa 20 orang yang menjawab bahwa evaluasi kebijakan terhadap penggunaan game online dalam hal komitmen pemerintah sudah berjalan dengan baik. 5 orang menjawab cukup baik dan 5 orang

menjawab tidak baik. Dari hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa evaluasi kebijakan terhadap penggunaan game online dalam hal komitmen pemerintah sudah berjalan sesuai dengan aturan yang ditentukan.

Faktor penghambat

Lingkungan

Para *maniak* “*gamer* cenderung menghabiskan waktunya di depan layar komputer dan lupa akan segalanya. Hal ini juga berpengaruh pada perilaku individunya dan mereka yang benar – benar *maniak* 6memang bisa hingga sampai lupa segalanya dan bertindak cenderung semau mereka sendiri dan tidak mau pusing akan berbagai hal seperti kapan harus makan, mandi, tidur hingga tugas kuliah yang penting sekalipun, saking asyiknya bermain. Bahkan kesehatan mereka pun hingga terlupa, kasus paling parah adalah ditemukan fakta dalam tabloid terbatas bahwa ada seorang mahasiswa *gamer* mati setelah kelelahan yang amat sangat setelah bermain *online* selama beberapa hari berturut-turut tanpa makan dan tidur yang cukup (Kicau Bintaro, 2009). Lingkungan sekitar biasa menganggap para *maniak* “*gamer* ini sebagai mahasiswa yang malas dan cenderung tidak dapat mengatur diri sendiri atau semau mereka sendiri. Sehingga stigma negatif dari masyarakat pun melekat pada mereka, hal ini terbukti dari beberapa penuturan informan yang termasuk dalam kelompok maniak. Dari uraian mengenai dampak penggunaan *Game Online* terhadap siswa SMK Tumapel kategori *maniak* tersebut dapat ditarik gambaran sebagai berikut:

1. Siswa *maniak gamer* cenderung mudah untuk lupa diri, cenderung rentan menjadi korban dari adiksi *virtual game* ini.

2. siswa *maniak gamer* cenderung kurang bisa bersosialisasi dengan masyarakat “nyata” dengan baik. Beberapa orang di luar kategori *maniak gamer* mungkin bisa mengendalikan keinginan mereka untuk terus bermain, namun sejauh apa mereka akan bisa mengendalikannya? Dibutuhkan semacam benteng yang kuat agar dapat terhindar dari berbagai dampak buruk yang sewaktu-waktu dapat menyerang mereka. Meluasnya kekerasan, anarkisme, liberalisme tanpa batas, runtuhnya nilai-nilai keluarga, imoralitas yang nantinya bisa ditimbulkan oleh permainan ini tidak pernah dipedulikan oleh kalangan *industrialis game*, karena tujuan mereka juga hanya sekedar menarik keuntungan materi sebesar-besarnya dari industri *game* tersebut. Lingkungan sekitar mereka tidak selalu memperlakukan kebiasaan mereka tersebut. Mereka hanya menganggap para *pro gamer* ini sebagai penggemar *game*. Terlebih mereka masih menomorsatukan keluarga, pacar dan studinya sehingga orang – orang di lingkungan sekitarnya tidak sampai menganggap mereka sebagai orang yang semau sendiri dan tidak peduli diri sendiri. Dari wawancara diatas dapat dikatakan bahwa lingkungan juga dapat menjadi faktor penghambat berjalannya evaluasi kebijakan dalam penggunaan game online di kalangan remaja. Lingkungan masyarakat, dalam lingkungan masyarakat, seseorang akan melakukan interaksi sosial secara langsung dengan anggota masyarakat lainnya atau dengan teman sebayanya. Jika teman pergaulannya berperilaku yang baik sesuai dengan nilai-nilai atau norma-norma dalam

ajaran agamanya maka anak remaja cenderung akan mengikuti perilaku temannya tersebut. Namun sebaliknya, jika teman pergaulannya berperilaku tidak baik tidak sesuai dengan nilai-nilai ajaran agama, maka anak remaja akan berperilaku tidak baik pula. Hal tersebut akan terjadi apabila anak tersebut kurang mendapat ajaran agama dengan baik dari keluarganya.

Komitmen pemerintah

Pengertian komitmen adalah bentuk dedikasi atau kewajiban yang mengikat seseorang kepada orang lain, hal tertentu, atau tindakan tertentu. Komitmen bisa dilakukan atas sukarela atau terpaksa, bergantung pada situasi masing-masing orang. Kenyataannya komitmen lebih mudah diucapkan daripada dijalankan. Melaksanakan komitmen adalah sebuah bentuk tanggung jawab terhadap diri sendiri maupun orang lain. Banyak pengalaman mengenai komitmen ini. Ada beberapa orang berkomitmen pada sesuatu dikarenakan mereka mencintai apa yang mereka lakukan. Beberapa orang lainnya berkomitmen dikarenakan mereka merasa takut kehilangan ketika tidak menjalani komitmen tersebut. Adapun yang lainnya berkomitmen karena merasa mempunyai rasa tanggung jawab untuk melaksanakannya. Dalam hal komitmen pemerintah merupakan rasa tanggungjawab dan kewajiban yang harus dilakukan pemerintah terhadap proses pembangunan dalam sebuah pemerintahan. Komitmen pemerintah yang tinggi dalam upaya peningkatan pembangunan suatu daerah merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam menjalankan semua kebijakan dan aturan yang ada, dengan demikian apa yang menjadi tujuan dapat tercapai.

Komitmen pemerintah terhadap pelaksanaan evaluasi kebijakan dampak penggunaan game online berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 adalah dengan melakukan pembinaan dan menetapkan kebijakan. Berdasarkan hasil observasi komitmen pemerintah terkadang menjadi tidak tegas, hal ini dilihat dari masih banyak nya game centre yang masih bisa akses konten game yang mengarah ke pornografi. Kurang ya kontrol dari pemerintah menyebabkan banyak nya pelaku usaha dan pemilik konten menjadi lalai. Dari wawancara itu dapat dilihat bahwa komitmen pemerintah perlu ditingkatkan terutama dalam memberikan tindakan tegas kepada para pelaku usaha yang tidak memperhatikan peraturan yang berlaku.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Implementasi Kebijakan Game Online dan Perubahan Perilaku Remaja berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika No. 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik di SMK Tumapel Malang dengan indikator :

- a. Usia pengguna game online

Pada siswa *maniak gamer*, dampak dari keberadaan *game online* ini telah mengubah pola kehidupan mereka sebelumnya secara total (dalam hal interaksi, pencitraan diri dan perubahan perilaku individunya) dan memberi dampak yang negatif bagi pemakainya dikarenakan kurangnya pengendalian diri. Pada siswa *pro gamer*, dampak dari keberadaan *game online* ini sedikit menyentuh pola kehidupan mereka sebelumnya namun tidak akan berakibat fatal pada keseharian mereka, mereka juga dapat

merasakan dampak positif dari *game online* ini.. Jadi dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa: “Suatu permainan *virtual* semacam ini akan menyebabkan suatu adiksi tersendiri bagi para pemainnya, membawa segala rupa ancaman yang apabila kita tidak mampu mengontrolnya maka akan menyebabkan kerugian bagi pemakainya

Konten/isi game online

Beberapa dampak yang ditimbulkan dari sebuah jenis permainan *online* ini makin lama makin terlihat jelas. Di mana dampak-dampak tersebut tidak langsung begitu saja terlihat namun seiring berjalannya waktu dampak-dampak yang ditimbulkan dari adanya *game online* ini mulai merasuk dan memberi efek kepada para pecintanya. Sifat membebaskan diri yang ada pada manusia terbukti dari gagasannya menciptakan bagian kehidupan baru manusia, yaitu masyarakat maya (Bungin, 2008:171). Masyarakat juga cenderung menginginkan sebuah hal yang dapat dijadikan sebagai pelampiasan atas kesepian ataupun emosi yang sedang dirasakannya. Faktor-faktor itulah yang mengakibatkan mereka berusaha menciptakan dunianya sendiri hingga tenggelam dalam dunia mereka tersebut.

- b. Isi kebijakan

Kebijakan yang dibuat oleh pemerintah diharapkan mampu mengendalikan dan meminimalkan resiko terjadinya dampak negatif terhadap penggunaan game online di kalangan remaja. Dampak *Game Online* terhadap pencitraan diri para *gamernya*. Suatu citra diri terbentuk oleh suatu pola perilaku masing-masing individunya. Dalam hal ini, para *gamer* membentuk suatu karakter dan suatu pencitraan pada diri mereka masing-masing.

2. Faktor pendukung dan penghambat Implementasi Kebijakan Game Online dan Perubahan Perilaku Remaja berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika No. 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik di SMK Tumapel Malang:

a. Lingkungan

Dampak *Game Online* terhadap perubahan perilaku individunya Pola perubahan perilaku yang timbul akibat pergeseran pola keseharian mereka ini sedikit banyak mengubah arus kehidupan mereka. Perubahan pola yang semula teratur menjadi tidak teratur akan semakin terlihat seiring berkembangnya seorang *gamer* dari mulai tingkatan *casual* hingga menuju tingkatan *maniac*.

b. Komitmen Pemerintah

Komitmen pemerintah merupakan salah satu faktor yang bisa membuat kebijakan berjalan sesuai dengan ketentuan atau tidak. Kesungguhan pemerintah dalam menetapkan sebuah kebijakan sangat diperlukan untuk meminimalkan resiko dampak negatif penggunaan game online dikalangan remaja khususnya siswa SMK Tumapel Malang.

Saran

1. Beberapa dampak buruk yang ditimbulkan dari penggunaan *game online* ini telah mempengaruhi kehidupan sehari-hari *gamer* nya. Dimulai dari tingkat konsumerismenya yang akan meningkat, tingkat interaksi hingga kesehatan yang akan terpengaruh. Meskipun banyak yang mengungkapkan bahwa tidak sedikit juga yang bisa didapat dari bermain *online* ini, namun yang harus diwaspadai adalah ancaman adiksi yang bisa saja ditimbulkan sewaktu-waktu.

2. Pemerintah sebagai pembuatan kebijakan hendaknya bertindak tegas terhadap pihak yang melanggar aturan yang telah ditetapkan sehingga dampak negatif terhadap penggunaan game online di kalangan remaja dapat di minimalkan.