

**PERMAINAN TIMEZONE BAGI KALANGAN REMAJA
DI SOLO GRAND MALL
(Studi Fenomenologi tentang Gaya Hidup Remaja yang Gemar Bermain
di Timezone)**



ARTIKEL

**Oleh:
DESI MULYANTI YUNIAR
K8409014**

**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
Juni 2013**

**PERMAINAN TIMEZONE BAGI KALANGAN REMAJA
DI SOLO GRAND MALL
(Studi Fenomenologi tentang Gaya Hidup Remaja yang Gemar Bermain
di Timezone)**

*Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi
Universitas Sebelas Maret Surakarta*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan: untuk memahami dan untuk menjelaskan (1) alasan remaja gemar bermain di Timezone; dan (2) dampak yang dialami remaja yang gemar bermain di Timezone.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi untuk menjelaskan fenomena permainan Timezone bagi kalangan remaja di Solo Grand Mall. Data yang telah ditemukan dianalisa menggunakan teknik analisis interaktif. Teknik pengambilan cuplikan melalui *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Uji analisis menggunakan triangulasi (sumber data dan teknik pengumpulan data).

Kesimpulan yang diperoleh adalah terdapat berbagai alasan remaja gemar bermain di Timezone dan dampak positif maupun dampak negatif yang dialami oleh remaja yang gemar bermain di Timezone. Alasannya antara lain (a) ajakan dari teman dan keluarga, (b) hobi bermain, (c) Timezone lebih unggul dibanding arena permainan lain, dan (d) Timezone sebagai arena permainan yang bergengsi. Dampak positif antara lain adalah (a) sebagai hiburan/*refreshing*, (b) sebagai sarana untuk berolah raga, dan (c) mendapatkan banyak teman. Dampak negatif diantaranya adalah (a) menjadi boros, (b) lupa waktu, dan (c) malas belajar.

Analisis penelitian membuktikan bahwa Gaya hidup remaja pengunjung Timezone pada umumnya bersifat konsumtif dan hedonis. Para remaja lebih senang bermain dan berada di luar rumah seperti jalan-jalan di Solo Grand Mall.

Kata kunci: permainan, Timezone, Remaja, Solo Grand Mall, gaya hidup.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Timezone adalah sebuah tempat hiburan, dimana hiburan tersebut berupa *game/* permainan. (Wikipedia.org) Permainan yang dapat dijajal di Timezone seperti bola basket, DDR (*Dance-Dance Revolution*), balap motor, balap mobil, dan masih banyak lagi. Timezone menggunakan sistem *powercard*, dimana bila ingin bermain,

harus mempunyai *powercard* terlebih dahulu. Setelah itu, mengisi *powercard* dengan uang. Permainan di Timezone merupakan suatu bentuk permainan modern, karena lebih menekankan pada teknologi dan mesin serta umumnya tiap permainan di sana hanya dimainkan oleh satu orang (individualis).

Bermain di Timezone biasanya membuat pengunjungnya menjadi “ketagihan” untuk datang kembali ke arena hiburan tersebut. Seringnya para remaja mengunjungi dan bermain di arena hiburan Timezone menjadi bagian dari *lifestyle* (gaya hidup) para remaja di Surakarta. Gaya hidup adalah istilah menyeluruh yang meliputi citra rasa seseorang di dalam *fashion*, mobil, hiburan, dan lain-lain. Gaya hidup mempengaruhi perilaku seseorang yang akhirnya menentukan pilihan-pilihan konsumsi seseorang. Remaja zaman sekarang berbeda dengan remaja zaman dahulu, terutama dalam gaya hidupnya. Gaya hidup remaja zaman saat ini ikut mengalami perkembangan sesuai dengan kemajuan zaman dan didukung oleh fasilitas-fasilitas yang ada.

Seringkali kita lihat para anak-anak bahkan para remaja begitu *asik* menikmati berbagai jenis permainan yang terdapat di arena hiburan Timezone. Istilah “anak gaul itu nongkrongnya di *mall*” menyebabkan banyaknya para remaja menjajal atau bahkan sering pergi ke *mall* untuk bermain. Keberadaan Timezone di Indonesia pun sudah tidak asing lagi bagi masyarakat karena hampir di setiap *mall* di seluruh kota di Indonesia, Timezone sudah sering kita jumpai. Keberadaan Timezone yang sudah meluas di Indonesia serta banyaknya pengunjung remaja di arena hiburan Timezone telah memberikan dampak bagi pengunjungnya khususnya para pelajar usia remaja.

Berdasarkan latar belakang di atas, hal yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: 1) Apa alasan remaja di Surakarta bermain di Timezone? 2) Bagaimana dampak keberadaan arena permainan Timezone bagi kalangan remaja di Surakarta?

REVIEW LITERATUR

Permainan Timezone Bagi Kalangan Remaja di Solo Grand Mall (Studi Fenomenologi tentang Gaya Hidup Remaja yang Gemar Bermain di Timezone)

Perkembangan zaman yang terus mengalami kemajuan telah mengakibatkan munculnya beberapa permainan yang mengandalkan teknologi dan mesin yang canggih. Perubahan jenis permainan tersebut merupakan suatu bentuk perubahan sosial yang terjadi pada masyarakat. Gillin dan Gillin (dalam Soekanto, 2006) mengatakan perubahan-perubahan sosial sebagai suatu variasi dan cara-cara hidup yang telah diterima, baik karena perubahan-perubahan kondisi geografis, kebudayaan materiil, komposisi penduduk, ideologi maupun karena adanya difusi ataupun penemuan-penemuan baru dalam masyarakat.

Permainan mengalami perubahan menjadi canggih dan modern akibat adanya kemajuan teknologi. Perubahan tersebut diterima dengan baik oleh masyarakat sehingga permainan modern semakin digemari oleh masyarakat. Perubahan-perubahan dalam permainan dapat dilihat dari nama permainan, jenis permainan, dan cara memainkannya. Selain jenis permainan yang mengalami perkembangan menjadi lebih beragam jenisnya, saat ini banyak ditemui jumlah arena hiburan/permainan yang terdapat di *Shopping Mall* cukup berpengaruh terhadap minat masyarakat akan permainan modern. Arena hiburan/ permainan adalah suatu arena khusus bermain dan menyediakan berbagai macam jenis permainan yang beragam dan menghibur bagi para pengunjungnya. Pengunjungnya biasanya terdiri dari anak-anak, remaja, hingga dewasa/orang tua yang sedang menemani putra/ putrinya bermain di arena permainan tersebut. Contohnya seperti arena hiburan Timezone, Amazone, Fun World, dan sebagainya.

Arena permainan yang cukup terkenal di Indonesia adalah Timezone. Lokasi arena Timezone biasanya terletak di dalam *Shopping Mall* sehingga hampir setiap hari terutama akhir pekan ramai akan kedatangan para pengunjung yang pada waktu itu pula mendatangi arena pusat perbelanjaan. Di Timezone kerap kali ditemui

pengunjung usia remaja yang sedang bermain di Timezone dan masih mengenakan seragam sekolah. Bahkan orang tua pun ikut bermain demi menemani dan mengawasi putra/ putrinya yang sedang bermain. Arena permainan yang satu ini telah *booming* dan digandrungi kalangan anak-anak maupun remaja di kota Surakarta. Timezone adalah sebuah tempat hiburan, dimana hiburan tersebut berupa *game/* permainan. Timezone berasal dari Australia, tapi di Indonesia ini Timezone sudah dikenal sebagai tempat game tersohor dan terbanyak. (Wikipedia.org)

Masyarakat modern menempatkan gaya hidup sebagai sesuatu yang penting dalam membangun eksistensi seseorang. Seperti diungkapkan oleh David Chaney dalam bukunya *Lifestyles* (2011: 40) bahwa “gaya hidup merupakan ciri sebuah dunia modern, atau yang biasa juga disebut modernitas. Maksudnya adalah siapa pun yang hidup dalam masyarakat modern akan menggunakan gagasan tentang gaya hidup untuk menggambarkan tindakannya sendiri maupun orang lain. Gaya hidup adalah pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lain.”

Beberapa gambaran mengenai gaya hidup remaja saat ini dapat disimpulkan bahwa remaja saat ini adalah “remaja modern”, karena remaja telah mengikuti perkembangan modernisasi dalam berbagai hal. Usia remaja adalah masa seseorang untuk mencari jati dirinya, namun banyak pula remaja yang masih terpengaruh atau mudah terbawa arus. Salah satunya adalah dalam hal bermain, anak remaja saat ini lebih mengenal permainan yang bersifat modern dengan menikmati permainan yang berteknologi canggih. Permainan tersebut cenderung membuat seseorang menjadi individualistis atau seseorang tersebut menjadi “*asik* sendiri dengan dunianya”. Remaja yang mudah terpengaruh oleh modernisasi lebih senang mengonsumsi segala sesuatu yang bersifat baru, canggih, dan bergengsi. Contohnya adalah bermain di Timezone yaitu arena permainan modern yang berlokasi di *shopping mall*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi untuk menjelaskan fenomena permainan Timezone bagi kalangan remaja di Solo Grand Mall. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara mendalam dengan informan. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari observasi dan dokumentasi. Peneliti mengambil cuplikan dengan *purposive sampling* untuk menentukan informan, yaitu remaja pengunjung Timezone dan staf/pengelola Timezone. Peneliti mengambil cuplikan dengan *snowball sampling* untuk menentukan informan remaja pengunjung Timezone yang dapat mendukung data dari informan kunci. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi.

1. Wawancara

Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara mendalam (*indepth interviewing*) agar peneliti memperoleh gambaran mengenai gaya hidup remaja penggemar Timezone.

2. Observasi

Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipasi pasif. Jadi, dalam hal ini peneliti datang di tempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut. ((Sugiyono, 2010:227)

3. Dokumentasi

Peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto kegiatan penelitian (wawancara) maupun saat observasi.

Peneliti menggunakan model analisis data interaktif Miles & Huberman untuk menganalisis data temuan penelitian. Peneliti mengumpulkan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi, kemudian diproses melalui pencatatan, penyuntingan dan disusun dalam bentuk narasi. Data yang tidak valid dan tidak dibutuhkan disaring

untuk mempermudah *display data* dan menarik kesimpulan. Data yang telah dipilih dan disaring dikategorikan berdasarkan permasalahan penelitian. Peneliti selanjutnya menarik kesimpulan akhir berdasarkan data yang telah ditampilkan sesuai dengan rumusan masalah.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Alasan Remaja Bermain di Timezone

Alasan para remaja gemar bermain di Timezone adalah sebagai berikut:

1. Ajakan teman dan keluarga.

Terdapat perbedaan tujuan antara pengaruh dari teman dan pengaruh dari orang tua. Pengunjung remaja yang datang ke Timezone bersama teman-temannya memiliki tujuan untuk sekedar hiburan atau *refreshing*, sedangkan pengunjung remaja yang datang bersama keluarganya memiliki tujuan agar anaknya dapat melakukan aktivitas sejenis rolah raga dengan bermain permainan ketangkasan yang ada di Timezone.

2. Hobi bermain

Bermain di Timezone adalah untuk mengekspresikan diri yang memiliki hobi bermain dengan melakukan aktivitas bermain permainan secara aktif di Timezone.

3. Keunggulan Timezone dibanding arena permainan lain

Berikut 4 keunggulan Timezone berdasarkan pernyataan para informan:

- a) Permainan Timezone lebih bervariasi, lengkap, dan baru.
- b) Setiap hari Timezone memiliki promo bonus voucher setiap pembelian isi voucher kartu lebih dari Rp.60.000,-.
- c) Tempat dan suasana Timezone lebih nyaman.
- d) Pelayanan staf Timezone baik dan ramah.

4. Timezone sebagai arena permainan yang bergengsi

Pengunjung remaja datang ke Timezone selain bertujuan untuk bermain, para informan remaja memiliki perasaan bangga bisa bermain di Timezone karena Timezone adalah arena permainan yang tersohor di kalangan masyarakat, bergengsi karena lokasinya berada di mall, dan memberikan pelayanan yang terbaik bagi pelanggannya.

Dampak Bermain di Timezone Bagi Remaja

Remaja yang sering bermain di Timezone memiliki beberapa dampak yang dialaminya, baik itu dampak positif maupun dampak negatif bagi mereka. Dampak positifnya adalah sebagai berikut:

1. Bermain di Timezone sebagai hiburan/ *refreshing*

Permainan di Timezone dapat membuat pengunjung menjadi terhibur dan senang setelah bermain di sana. Segala macam aktivitas yang membuat mereka jenuh dapat dilupakan sejenak dengan bermain berbagai macam jenis permainan yang disuguhkan oleh Timezone.

2. Bermain di Timezone sebagai aktivitas olah raga

Bermain di Timezone sama halnya dengan melakukan aktivitas olah raga karena hampir semua permainannya membutuhkan fisik yang kuat dan mengeluarkan keringat sehingga bermain di Timezone sama dengan berolah raga.

3. Mendapat teman baru

Bermain di Timezone menjadi salah satu cara untuk mendapatkan teman baru sehingga dapat memperluas pergaulan seseorang. Tidak hanya di lingkungan rumah atau di sekolah, juga bisa mendapatkan teman di lingkungan tempat ia bermain yaitu Timezone.

Selain dampak positif, terdapat beberapa dampak negatif yang dialami oleh para remaja setelah gemar bermain di Timezone. Dampak negatif tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Boros

Mereka tidak segan untuk menggunakan uang saku maupun uang dari orang tua mereka hanya untuk membeli voucher kartu Timezone mencapai ratusan ribu bahkan hingga jutaan rupiah per-bulannya.

2. Lupa Waktu

Lupa waktu adalah hal yang paling sering dialami oleh pengunjung Timezone, tidak terasa mereka sering bermain di Timezone dalam waktu yang lama hingga ber-jam-jam bahkan ada yang sampai malam hari.

3. Malas belajar

Akibat terlalu lama bermain di Timezone adalah menjadi kelelahan. Rasa lelah tersebut terkadang membuat mereka menjadi malas untuk belajar yang mengakibatkan prestasi belajar/nilai ulangnya menjadi buruk.

PENUTUP

Gaya hidup remaja pengunjung Timezone pada umumnya bersifat gaya hidup konsumtif dan hedonis. Mereka tidak berpikir dua kali untuk mengeluarkan uang dengan jumlah yang besar hanya untuk bermain di Timezone. Selain itu, para remaja mengakui bahwa mereka lebih senang berada di luar rumah seperti halnya jalan-jalan di Solo Grand Mall.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaney, David. 2011. *LIFESTYLES Sebuah Pengantar Komperhensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Feathersone, Mike. 2008. *Posmodernisme dan Budaya Konsumen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Halim, Deddy Kurniawan. 2008. Psikologi Lingkungan Perkotaan. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Moleong, Lexy J. 2005. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ritzer, George dan J.Goodman, Douglas. 2010. Teori Sosiologi Modern. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf L.N, Syamsu dan M.Sugandhi, Nani. 2011. Perkembangan Peserta Didik: Mata Kuliah Dasar Profesi (MKDP) Bagi Para Mahasiswa Calon Guru di Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK). Jakarta: Rajawali Pers.