

**ANALISIS *MIDNIGHT CULTURE* TERHADAP FENOMENA
KEBIASAAN BEGADANG *ONLINE GAMERS***

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Ilmu
Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie**



RADEN ALDI FAZAR SAPUTRA

1161003253

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS BAKRIE**

JAKARTA

2020

HALAMAN PERNYATAAN ORIGINALITAS

Tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang diikuti maupun dirujuk telah saya nyatakan benar

Nama : Raden Aldi Fazar Saputra

NIM : 1161003253

Tanda Tangan :



Tanggal : Sabtu, 29 Agustus 2020


HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :


Nama : Raden Aldi Fazar Saputra
NIM : 1161003253
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial
Judul : Analisis *Midnight Culture* Terhadap Fenomena Kebiasaan Begadang *Online Gamers*

Telah berhasil dipertaruhkan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana ilmu komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing: Bambang Sukma Wijaya, S.Sos., M.Si., Dr. ()

Penguji 1 : Dessy Kania, B.A., M.A., Dr. ()

Penguji 2: Adek Risma Dedees, S.S., M.A. ()

Ditetapkan di : Jakarta

Pada Tanggal : 23 Agustus 2020

UNGKAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dukungan dari berbagai pihak. Peneliti secara khusus mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu. Peneliti banyak menerima bimbingan, petunjuk dan bantuan serta dorongan dari berbagai pihak baik yang bersifat moral maupun material. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT dengan segala rahmat serta karunia-Nya yang memberikan kekuatan bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada kedua orang tua tercinta yang selama ini telah membantu peneliti dalam bentuk perhatian, kasih sayang, semangat, serta doa yang tidak henti-hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada Bapak Dr. Bambang Sukma Wijaya, S. Sos., M.Si. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, arahan, dorongan, dan semangat kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Kepada Ibu Dr. Dessy Kania, B.A., M.A., selaku dosen penguji pada saat seminar proposal yang sudah berbaik hati memberi arahan penelitian kepada peneliti.
5. Kepada Fiona, Tantri, Adit, Aan, dan dokter Reynaldi yang sudah bersedia untuk menjadi informan pada penelitian ini dan bersedia untuk di wawancarai cukup lama.
6. Kepada teman-teman “selamanya kuat” Alief, Veira, Nanda, Saura, Myrza, Balqis, Tasya yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada peneliti.

7. Kepada teman-teman yang ada di dalam grup line “GRUP MAIN GAME” Nabil, Eja, Harry, Asri, Pao, Lena, Anggi, Yuka, Fifi selalu memberikan hiburan dan semangat selama membuat skripsi ini
8. Kepada teman-teman “Warpok Corporate” yang sudah memberikan hiburan dan dukungan kepada peneliti ketika pusing dan capek.
9. Kepada teman-teman “Kolega” Mundzir, Andreas, Disa, Dio, Maul, Iko, Tulank Terima kasih sudah menjadi teman terbaik peneliti dan sudah memberikan motivasi untuk menjadi lebih baik kedepannya.
10. Kepada teman-teman bermain *game online* peneliti karena sudah mau menemani dan menghibur peneliti ketika pusing
11. Segenap dosen dan seluruh staf akademik yang selalu membantu dalam memberikan fasilitas, ilmu, serta pendidikan pada peneliti hingga dapat menunjang dalam penyelesaian skripsi ini
12. Serta masih banyak lagi pihak-pihak yang berperan penting dalam proses penyelesaian skripsi yang tidak bisa peneliti sebutkan satu-persatu.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan yang telah diberikan. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti umumnya kepada para pembaca.

Jakarta, 1 Agustus 2020



Raden Aldi Fazar Saputra

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai Civitas Akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raden Aldi Fazar Saputra
NIM : 1161003253
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial
Jenis Tugas Akhir : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie Hak Bebas **Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Fee Rights)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Analisis *Midnight Culture* Terhadap Fenomena Kebiasaan Begadang *Online Gamers*”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Non eksklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalih media/ formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 29 Agustus 2020

Yang menyatakan,



Raden Aldi Fazar Saputra

ABSTRAK

Game online menjadi tren baru pada tahun 90-an bersamaan dengan berkembangnya teknologi internet. Pengguna internet di Indonesia pada Januari 2020 sudah mencapai 175,4 juta orang, tentu dari tren *game online* tersebut ditambah dengan internet yang berkembang membuat banyak orang akhirnya membuat usaha warung internet yang menyediakan paket pagi dan malam dengan harga terjangkau. Ketika itu juga muncul istilah *online gamers* yang kebanyakan bermain hingga larut malam atau pagi dini hari, tentu fenomena ini ada dampak negatif dan positif. Fenomena ini dilihat dari sisi teori *midnight culture* dan diteliti menggunakan metode Kualitatif pendekatan fenomenologi. Temuan yang di dapat bahwa *online gamers* mempunyai pemaknaan yang berbeda-beda mengenai tengah malam dalam aspek konsumtif dan produktif. Fenomena begdang *online gamers* didorong oleh dua faktor, yaitu produktif bahwa *online gamers* menghabiskan waktu karena dipengaruhi oleh rasa asik dan senang yang di dapat dari permainan dan percakapan antar-*gamers*, konsumtif cenderung karena upaya *gamers* untuk mencari pelampiasan dari ‘lari dari kenyataan’ capek, bosan dan masalah-masalah lain.

Kata kunci: *Midnight Culture*, *Online Gamers*, *Game Online*, Internet, Faktor Produktif dan Konsumtif

ABSTRACT

Online gaming became a new trend in the 90s along with the development of internet technology. Internet users in Indonesia in January 2020 have reached 175.4 million people, of course the trend of online gaming coupled with a growing internet makes many people finally make an internet café business that provides morning and night packages at affordable prices. When it also emerged the term online gamers who mostly play late into the night or early morning, of course this phenomenon has a negative and positive impact. This phenomenon is seen from the side of the theory of midnight culture and examined using the Qualitative method of phenomenological approach. The findings found that online gamers have different meanings about midnight in the consumer and productive Factors. The phenomenon of online gamers is driven by two factors, namely productive that online gamers spend time because it is influenced by the sense of fun and pleasure that can be obtained from games and conversations between gamers, consumptive tend to be due to gamers' efforts to find an outlet from 'running from reality' tired, bored and other problems.

Keywords: Midnight Culture, Online Gamers, Game Online, Internet, Consumptive and Productive Factors

DAFTAR ISI

UNGKAPAN TERIMAKASIH.....	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1 Manfaat Teoretis	9
1.4.2 Manfaat Praktis	9
BAB II.....	11
KERANGKA PEMIKIRAN	11
2.1 Tinjauan Pustaka Terkait Penelitian Sebelumnya	11
Tabel 2.1 Referensi Penelitian Sebelumnya	16
2.2 Tinjauan Pustaka Terkait Kerangka Pemikiran.....	25
2.2.1 Midnight Culture.....	25
2.2.2 Game dan Komunikasi.....	26
2.2.3 Game Daring.....	30
2.2.4 Cyberculture.....	31
2.2.4 Cyberspaces	32
2.2.5 Virtual Identity.....	33
2.2.6 Virtual Community.....	34
2.3 Kerangka Pemikiran	35
BAB III	37
METODE PENELITIAN.....	37
3.1 Pendekatan Penelitian.....	37

3.2 Subjek Penelitian.....	39
3.2.1 Subjek/ Informan Utama.....	39
3.2.2. Subjek/ Informan Pendukung	39
3.2.3. Subjek/ Informan Triangulator	39
3.3 Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data	40
3.3.1 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data Primer	40
3.3.2 Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data Sekunder.....	40
3.4 Definisi Konseptual dan Operasional Konsep.....	42
3.5 Teknik Analisis Data	50
3.6 Teknik Pengujian Keabsahan Data.....	51
3.6.1 Triangulasi Sumber.....	52
3.6.2 Triangulasi Metode.....	52
3.6.3 Triangulasi Teori.....	52
BAB IV	53
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Gambaran Subjek Penelitian	53
4.2 Hasil Penelitian.....	57
4.2.1 Pemaknaan Midnight Culture bagi Online Gamers.....	57
4.2.2 Pemaknaan Cyberculture bagi Online Gamers.....	87
4.2.3 Pemaknaan Game and Communication bagi Online Gamers.....	100
4.3 Pembahasan	115
4.3.1 Pengistimewaan Tengah Malam.....	115
4.3.2 Personalisasi Tengah Malam	118
4.3.3 Representasi virtual = Representasi Hasrat dan Kesenangan	120
4.3.4 Komunikasi Eskapis vs Komunikasi “Curhat”.....	122
BAB V.....	124
KESIMPULAN DAN SARAN.....	124
5.1 Kesimpulan.....	124
5.2 Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN.....	132

DAFTAR GAMBAR

1.1 Data pengguna Internet Di Indonesia 2020.....	2
1.2 Salah satu poster kompetisi <i>game online</i> Mobile Legend di suatu kafe.....	5
2.1 Kerangka pemikiran.....	36
3.1 Teknik Analisis Data menurut Miles dan Huberman	48
4.1 Profil Fiona Azalia Firdaus sebagai informan utama.....	51
4.2. Profil Susilo Aditia Purnama sebagai informan utama.....	51
4.3 Profil Lidwana Pradipta Tantri sebagai informan pendukung.....	53
4.4 Profil dokter Reynaldi sebagai informan triangulator.....	54
4.5 Tempat Fiona bermain game online.....	60
4.6 Tempat Fiona melakukan aktivitas produktif.....	61
4.7 Foto tempat Adit bisa melakukan aktivitas bermain game online dan produktif	62
4.8 Foto tempat Tantri bermain game online di Rumah	63
4.9 Foto tempat Tantri biasa melakukan aktivitas produktif	64
4.10 Foto tempat bermain game online dan aktivitas produktif Aan di kosan	65
4.11 Foto alat-alat yang digunakan Fiona untuk menunjang aktivitas bermain game online dan produktif	67
4.12 Foto buku materi dan buku tulis milik Fiona	67
4.13Foto alat-alat Adit yang digunakan untuk melakukan aktivitas bermain game online dan produktif	69
4.14Foto alat-alat yang digunakan Tantri dalam melakukan aktivitas bermain game online dan produktif	70
4.15 Foto alat yang biasa digunakan Aan untuk melakukan aktivitas bermain game online dan produktif	72
4.16 Barang atau jasa yang dikonsumsi Fiona pada saat aktivitas begadang dan produktif	74
4.17 Foto barang dan jasa yang biasa dikonsumsi Adit pada saat aktivitas bermain game online dan produktif	75

4.18 Foto makanan yang dikonsumsi Tantri ketika bermain game online di rumah	77
4.19 Foto barang yang biasa dikonsumsi Aan ketika melakukan aktivitas bermain game online dan produktif	78
4.20 Screenshot salah satu wacana yang diterima Fiona	81
4.21 Foto screenshot grup whatsapp kantor untuk kegiatan produktif	82
4.22 Screenshot salah satu wacana yang diterima oleh Tantri untuk bermain game online	83
4.23 Screenshot salah satu wacana yang Aan ciptakan untuk memulai aktivitas bermain game online	84
4.24 Foto screenshot halaman awal Discord komunitas C4	85
4.25 Foto screenshot tanda keanggotaan Adit di komunitas VZG	86
4.26 Foto screenshot percakapan dalam grup line “Ganang and Friends/ Mooks”.	88
4.27 Foto screenshot tanda keanggotaan Aan di komunitas “LAH EMANG”	89
4.28 Foto screenshot profil identitas maya Fiona	90
4.29 Foto screenshot profil identitas maya Adit.....	91
4.30 Foto profil pemain milik Tantri di Ayodance	92
4.31 Foto screenshot profil identitas maya Aan di PUBGM	93
4.32 Screenshot percakapan di ruang virtual “C4”	94
4.33 Screenshot percakapan ruang virtual VZG	96
4.34 Screenshot percakapan ruang virtual “Ganang and Friends/ Mooks”	97
4.35 Screenshot percakapan ruang virtual “KOPASUS 13”	98
4.36 Foto fitur “PING!” Dota 2	99
4.37 Foto fitur chat wheels Dota 2	99
4.38 Screenshot fitur radio pada Point Blank	100
4.39 Foto “DJ” di dalam ruangan Ayodance	101
4.40 Fitur quick chat pada PUBGM	102

DAFTAR TABEL

2.1 Referensi Penelitian Sebelumnya	16
3.1 Operasionalisasi Konsep/ Isu Penelitian	42