

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Lokasi /Objek Penelitian

Lokasi penelitian mengenai permainan Timezone bagi kalangan remaja ini terletak di kota Surakarta. Surakarta, juga disebut Solo adalah kota yang terletak di provinsi Jawa Tengah, Indonesia yang berpenduduk 503.421 jiwa (2010) dan kepadatan penduduk 13.636/km<sup>2</sup>. Kota dengan luas 44 km<sup>2</sup> ini berbatasan dengan Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Boyolali di sebelah utara, Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Sukoharjo di sebelah timur dan barat, dan Kabupaten Sukoharjo di sebelah selatan.

Pusat bisnis kota Solo terletak di sepanjang jalan Slamet Riyadi. Beberapa bank, hotel, pusat perbelanjaan, restoran internasional, hingga tujuan wisata dan hiburan terletak di sepanjang jalan protokol ini. Pada hari minggu pagi, jalanan Slamet Riyadi khusus ditutup untuk kendaraan bermotor (Solo Car Free Day) sebagai bagian dari tekad pemda untuk mengurangi polusi. Beberapa mal modern di Solo antara lain Solo Square, Solo Grand Mall (SGM), Solo Paragon, Solo Center Point (SCP), Singosaren Plaza, Megaland Solo, Luwes.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kota Surakarta merupakan kota yang memiliki cukup banyak pusat bisnis dan hiburan. Setiap mall terdapat berbagai macam arena hiburan, pusat perbelanjaan, dan restoran cepat saji. Hal ini menunjukkan bahwa kota Surakarta tidak hanya terkenal dengan budaya batiknya saja, melainkan merupakan tempat yang sudah cukup maju dari pembangunan fasilitas dan bisnisnya yang dapat dilihat dari cukup banyaknya gedung jumlah hotel maupun pusat perbelanjaan/mall di kota Surakarta.

Menyangkut tentang penelitian mengenai permainan Timezone bagi kalangan remaja di Surakarta, penelitian mengambil lokasi di salah satu pusat perbelanjaan yang ramai akan pengunjungnya yaitu Solo Grand Mall atau yang sering disebut

dengan SGM. Solo Grand Mall (SGM) adalah sebuah mal yang terletak di Surakarta yang dibangun di atas lahan seluas 12.080 m<sup>2</sup> yang terdiri atas 7 lantai dengan total luasannya 63.000 m<sup>2</sup>. SGM saat ini merupakan Mall terbesar dan terlengkap bagi kota Solo dan sekitarnya, mulai beroperasi sejak 4 Desember 2004. Dari 529 total unit ruang usaha, telah terjual sebanyak 96% ruang usaha dari total unit yang tersedia, dan tenant yang telah bergabung diantaranya sebagai berikut :

Tabel 4.1  
Solo Grand Mall

No.	Lantai	Tempat
1.	Basement	Hypermart
2.	Dasar	<p>a.) KFC, Texas Fried Chicken, Es Tentrem, Apotik Plus, DRTV (<i>Innovation Store</i>), Indomusic, Matahari Department Store, BreadTalk, Roti Dika, Asia Bakery, Sport Station, Kassaya Parfum, Iwan Fashion, Salon Christoper, Julia Jewelery, Love Jewelery, Indomusic, Nakamura The Healing Touch</p> <p>b.) ATM Center :</p> <p>Bank Bukopin, Bank Mandiri, BNI, NISP, Lippo Bank, Bank Permata dan Bank Niaga.</p>
3.	1	Matahari Dept. Store, FILA, Adidas, My Salon, Metta Fashion, Pizza Hut, Danzer, Famous Shoes, Toko Mas Semar, ATM BCA, Johnny Andrian Salon, Beauty Shop, Naughty Accessories, Mode Collection, Celcius ,dll.
4.	2	FASHION WEAR – branded Store ( Kappa, Hush

		Puppies, Green Light, 3 Second, Country Fiesta, Ocean Pacific, Lea Jeans, Basic Elemen, JOBB), AMAZONE, Roti Boy, Ferry Internasional, Counter Culture, Benhill, Maugust, Tumble Tots School, Kurnia Music, Toko Buku Karisma, Stroberi, Ichiban Crepes, Number 61,dll.
5.	3	<p>a) Game Centre: Timezone &amp; Fantasy Kingdom - Beauty School: Rudi Hadisuwarno School - CDs &amp; Cassettes: Indo Music</p> <p>b) Area Resto: Mie Menteng, Hayam Muruk Resto, California Fried Chicken, Es Teller 77, Bakso Lapangan Tembak</p> <p>c) Area Foodcourt: Baskin \$ Robbin Kedai Cobek, Mister Baso, Buffet Ice,Oriental, FB Resto, Kedai Enak, Moen-Moen, Xiang wei, Kedai BIO, Red Bean, Café Pesona, Oshin Tepanyaki, Bakso Gres, Warung Bu Lin, Mie Hantaro, Sea Food Nelayan, Oishii Bento, Sapo-Sapo, Pempek Anugerah, Klenting Kuning, Valentine, Mie Horizon, Iki Wae, Holland Steak, Nasi Kabuli. HP center, Computer Center &amp; Electronic Center</p> <p>d) Lantai Mezzanine : Intro Lounge &amp; Resto</p>
6.	4	Grand Cinema 21, Solo Billiard center, MC

		Autocare.
--	--	-----------

Berdasarkan deskripsi lokasi Solo Grand Mall, lokasi tempat penelitian ini akan dilakukan di Timezone yang terletak di lantai 3 Solo Grand Mall. Peneliti mengambil lokasi arena permainan Timezone di SGM dikarenakan Timezone merupakan salah satu arena permainan yang setiap harinya ramai akan pengunjung dari berbagai kalangan, baik anak-anak, remaja, dewasa, hingga orang tua.

Fokus utama dalam penelitian ini adalah pengunjung remaja Surakarta yang gemar bermain di Timezone. Minat para pengunjung remaja akan keberadaan arena permainan Timezone di SGM ini cukup menarik untuk diteliti. Pengunjung remaja yang rata-rata masih berstatus sebagai pelajar SMP maupun SMA di Surakarta ini sering dijumpai masih mengenakan seragam sekolah dan bermain di Timezone. Lokasi Timezone yang berada di SGM menjadi daya tarik tersendiri bagi para pengunjung remaja untuk bermain di sana. Timezone menjadi arena permainan/hiburan yang bergengsi dan menarik bagi para remaja di Solo Grand Mall. Timezone memiliki jam layanan dari pukul 10.00 WIB hingga 20.30 WIB. Rata-rata pengunjung remaja di Timezone berjumlah 10 hingga 20 orang setiap kali mendatangi Timezone. Timezone ramai dikunjungi oleh para remaja pada waktu siang hari antara pukul 13.00 WIB hingga pukul 16.30 WIB. Hal ini menjadi daya tarik peneliti untuk meneliti tentang kegemaran kalangan remaja bermain di Timezone dengan obyeknya adalah remaja laki-laki dan perempuan yang berstatus pelajar SMP dan SMA (usia 14-19 tahun) di Surakarta, mengenai kegemaran bermain di Timezone yang telah menjadi gaya hidup bagi kalangan remaja di Surakarta.

## **B. Deskripsi Temuan Penelitian**

### **1. Alasan Remaja Bermain di Timezone**

- a.) Ajakan Teman dan Keluarga

Teman adalah salah satu faktor yang mempengaruhi remaja menjadi gemar bermain di Timezone. Teman merupakan salah satu agen sosialisasi yang cukup berpengaruh bagi seseorang dalam berinteraksi maupun beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya karena mereka merupakan agen sosialisasi yang sering bergaul dengan seseorang dalam kehidupan sehari-hari selain dengan keluarganya. Sering dijumpai pengunjung remaja di Timezone sedang bermain bersama teman-temannya sesudah pulang sekolah yang masih mengenakan pakaian seragam. Sesampainya di Timezone, mereka langsung bermain permainan. Apabila permainan yang akan dimainkan sedang digunakan oleh pengunjung lain, biasanya mereka bermain permainan yang lain terlebih dahulu kemudian mengantri untuk bermain permainan. Teman-teman sangat mempengaruhi seseorang menjadi gemar bermain di Timezone, karena teman-teman biasanya tidak hanya mengajak saja melainkan mengajarkan cara bermainnya hingga temannya menjadi bisa dan ketagihan bermain di Timezone. Hal ini sesuai dengan salah satu penuturan informan NG berikut ini:

“pertama kali tahu Timezone itu dulu kalau main ke Grand Mall sama temen kadang suka diajakin main ke Timezone. Biasanya temen ngajakin jalan-jalan atau nonton film gitu biasanya sambil nunggu jadwal film main, ya main di Timezone dulu. Jadi tau Timezone itu dari temen. Awalnya diajakin main di Timezone, lalu diajarin gimana cara mainnya sampai akhirnya jadi suka bahkan mungkin “ketagihan” juga main di Timezone kaya sekarang ini. Kebetulan teman-teman dekat aku, Azka memang suka main di Timezone.” (NG/P/05/04/2013)

NG merupakan siswi SMA yang berusia 17 tahun. Ia sangat senang bermain Pump Up Fiesta 2013 atau yang lebih dikenal dengan istilah *pump*. Menurut pendapat NG, ia menjadi gemar bermain di Timezone karena ajakan dari teman dekatnya, yaitu AZ. Ia diajak pergi ke Timezone

kemudian diajarkan cara bermain berbagai macam permainan di sana sehingga menjadi terbiasa dan sering mengunjungi Timezone sampai saat ini.

Pendapat di atas hampir sama dengan apa yang diungkapkan oleh EA. Menurutnya, ia gemar bermain di Timezone karena:

“aku mulai suka main di Timezone itu kira-kira kurang dari satu tahun..sejak masuk SMA, waktu SMP belum suka main di Timezone. Dulu sih seringnya ikut sama NG gitu iseng pertamanya, coba-coba gitu pengen..ternyata asik juga. Awalnya suka main Dance-Dance Revolution bukan yang *pump*, tapi nyoba di Timezone ternyata lebih enak di sini yaudah jadi sering main di Timezone ini. Trus sampe sekarang kalo main masih bareng NG mbak..” (EA/P/05/04/2013)

Pernyataan EA tersebut hampir sama dengan yang dikatakan oleh NG, bahwa alasan mereka bermain di Timezone adalah karena ajakan dari teman-teman dekatnya. Teman merupakan salah satu agen sosialisasi yang cukup besar perannya dalam mempengaruhi seseorang beradaptasi dengan lingkungan luar rumahnya (keluarga). Apapun yang dilakukan maupun kegemaran teman dekatnya, maka tidak akan jauh berbeda dengan teman yang dekat dengannya. Hal ini dapat dilihat dari pengaruh yang diberikan NG kepada EA maupun pengaruh teman dekat NG terhadapnya untuk mengenal dan akhirnya menyukai bermain di Timezone, dengan cara mengajaknya bermain dan mengajarkan beberapa permainan di Timezone sehingga terbiasa dan menjadi hobi. Berdasarkan hasil observasi, informan NG, EA, dan AZ merupakan teman satu sekolah dan bersahabat baik. Ketika ditemui, mereka sering datang bersama untuk bermain di Timezone. Akan tetapi, informan lain seperti VG dan AL masing-masing datang ke Timezone bersama teman-teman sekolahnya dengan mengenakan seragam sekolah. VG dan AL masing-masing memiliki kartu Timezone dan teman-temannya menemani mereka untuk bermain dengan menggunakan kartu milik mereka.

Lebih lanjut, tidak hanya faktor teman sebaya yang mempengaruhi remaja menjadi gemar bermain di Timezone. Berdasarkan hasil observasi, terdapat pula pengunjung remaja yang datang dan bermain di Timezone bersama anggota keluarganya (kakak, adik, maupun orang tua). Beberapa informan menyatakan bahwa alasan mereka gemar bermain di Timezone adalah karena ajakan dari keluarga terutama orang tua. Hal ini seperti penuturan KR berikut ini:

“awal tau Timezone itu dulu pas kelas 3 SD, suka diajakin mamah sama cici (kakak perempuan) main di sini.. kalo mulai gemar mainnya itu semenjak kelas 6 SDitu lagi sukanya banget, sampe sekarang juga lumayan masih suka main di sini mbak.. biasanya kalo ke Timezone sama keluarga atau temen-temen.”(KR/L/12/04/2013)

KR merupakan remaja berusia 15 tahun. Permainan di Timezone yang paling sering ia mainkan adalah permainan Street Basketball. Menurut penuturan KR, ia bermain di Timezone dikarenakan orang tua yang menyuruhnya untuk bermain di sana. Hal ini dapat dibuktikan dari observasi yang dilakukan bahwa saat itu KR datang dan bermain bersama kakaknya di Timezone. Timezone dijadikan sebagai arena hiburan dan bermain bagi anaknya. Penuturan KR hampir sama dengan yang diungkapkan oleh LB berikut ini:

“orang tuaku enggak pernah marahin atau larang aku main disini.. malah nyuruh aku buat main di sini mbak.. Katanya biar badanku gerak sekalian olah raga. Jadi, ortu enggak pernah mempermasalahkan aku sering main di sini.” (LB/P/12/04/2013)

Penuturan Liebe tersebut hampir senada dengan KR, bahwa mereka sama-sama dianjurkan oleh orang tuanya bermain di Timezone. Akan tetapi, terdapat perbedaan tujuan yang dimaksud. Kedua orang tua LB menganjurkan anaknya bermain di Timezone karena memiliki tujuan agar anaknya dapat aktif bergerak atau melakukan aktivitas fisik seperti olah

raga namun sambil bermain dengan cara menganjurkan anaknya untuk bermain permainan Timezone yang merupakan permainan ketangkasan dan hampir sama dengan kegiatan berolah raga. Jadi, tujuannya adalah bermain sambil berolahraga.

Selain pengaruh ajakan dari teman sebaya dan ajakan dari keluarga, terdapat pula informan yang mengaku bahwa bermain di Timezone karena pengaruh dari keduanya. Penuturan mengenai pengaruh teman dan keluarga terhadap kegemarannya bermain di Timezone diungkapkan oleh salah satu informan, yaitu LT seperti berikut ini:

“aku pertama kali tau Timezone udah dari sejak TK mbak.. waktu itu diajakin keluarga main di sini sampe akhirnya kebiasaan.. Kalau mulai sukanya sejak kelas 3 SD. Aku dari kecil memang udah hobi main..jadi kalau diajak ke sini pasti suka terus jadi sering ke sini dianter sama keluarga juga. Jadi, tiap minggu keluarga ke Grand Mall aku sekalian main di sini mbak.. Tapi mulai suka main di sini karena dibawa temen-temen juga sering ngajak main di sini rame-rame.”  
(LT/L/12/04/2013)

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa salah satu alasan atau faktor para remaja saat ini gemar bermain di Timezone adalah karena ajakan dari teman sebaya dan keluarga. Ajakan dari teman dan orang tua untuk bermain di Timezone dapat dilihat ketika mengunjungi Timezone, terdapat remaja yang datang bersama teman-teman dan adapula yang datang bersama keluarganya. 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 olah raga dengan bermain permainan ketangkasan yang ada di Timezone. Jadi, teman atau keluarga adalah alasan mereka (para informan remaja) mulai mengenal dan gemar bermain di Timezone.

b.) Hobi bermain

Bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kesenangan bagi seseorang yang melakukannya. Tidak hanya anak-anak saja yang gemar bermain, usia remaja pun masih banyak yang gemar bermain karena usia remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Begitu pun dengan pengunjung remaja di Timezone, mereka datang ke Timezone karena sebagian besar dari mereka memiliki hobi bermain *game*. Penuturan NG berikut ini:

“soalnya aku suka main mbak.. kalo main *game online* itu aku kurang suka soalnya di warnet kadang ada mas-mas yang suka ngerokok gitu jadi gak betah aja. Lebih asyik main di Timezone soalnya macam-macam permainannya terutama ada permainan pump itu sama tempatnya lebih nyaman aja..Selain di Timezone juga aku suka main di tempat-tempat permainan yang lain misalnya Funworld, Amazone, dan Happy Time, tapi paling sering main di sini soalnya pengunjungnya lumayan tertib dibanding tempat yang lain. Biasanya aku ke Timezone sesudah pulang sekolah jam 2 siang. Seminggu bisa sampe 3 atau 4 kali main ke Timezone, seringnya hari Selasa, Jumat, dan Sabtu. Lalu kalo main itu sekitar 2 sampe 3 jam gitu, sampe sore baru pulang ke rumah” (NG/P/05/04/2013)

NG mengungkapkan bahwa ia memang memiliki hobi bermain. Selain hobi bermain permainan fisik seperti di Timezone, ia juga senang bermain *game online*. Selain NG, beberapa informan lain memiliki alasan yang sama seperti penuturan berikut ini:

“karena aku hobi main mbak..haha Jadi kalo misalnya udah bosan di rumah, bosan main *game online* atau laptop gitu aku main di Timezone. Biasanya main di sini sampe 3 jam mbak.. ke sininya pas *weekend* gitu ada bonus voucher yang 100% itu..seringnya sore soalnya ke sininya bareng sama keluarga juga.” (KR/L/12/04/2013)

Informan KR merupakan perngunjung yang paling gemar bermain Street Basketball. Ketika pertama kali berjumpa dengannya, ia pun sedang bermain permainan tersebut. Selanjutnya, penuturan dari LT berikut ini:

“aku dari kecil memang udah hobi main..jadi kalau diajak ke sini pasti suka terus jadi sering ke sini dianter sama keluarga juga. Jadi, tiap minggu keluarga ke Grand Mall aku sekalian main di sini mbak.. “Siang atau sore mbak.. biasanya pas *weekend*, Sabtu dan Minggu. Kalau sama temen biasanya siang soalnya sekalian pulang sekolah, kalau sore biasanya bareng sama keluarga. Sekali main biasanya 3 sampai 4 jam” (LT/L/12/04/2013)

Informan LT adalah seorang anak tunggal. Saat ini, LT duduk di bangku SMP tepatnya di kelas akselerasi. Ia gemar bermain sejak kecil dan keluarganya mengajak dia untuk bermain di Timezone merupakan faktor yang menyebabkan ia senang mengunjungi Timezone untuk bermain.

Penuturan mengenai hobi bermain beberapa informan tersebut, didukung pula oleh pernyataan LB yang mengatakan bahwa selain bermain di Timezone, ia senang bermain di beberapa tempat permainan lainnya yang sejenis dengan Timezone. Berikut penuturannya:

“selain main di sini, aku juga pernah main di tempat lain kok mbak.. biasanya di Happy Time, Funworld, Amazone, itu semuanya pernah, aku juga punya kartu membernya tiap tempat itu. Tapi tetap yang paling sering main di Timezone soalnya mainannya lebih lengkap sama ada bonusannya itu.. Aku ke sini tiap hari Jumat sama Sabtu mbak.. soalnya kalau weekend gitu ka nada bonus voucher 100% jadi sekalian beli voucher juga. Slain itu, kalau Jumat sama Sabtu kan waktu pulang sekolahnya lebih cepet dibanding hari biasa gitu. Sekali main ke sini antara 2 samapi 3 jam.” (LB/P/12/04/2013)

Beberapa penuturan informan di atas, dapat disimpulkan bahwa para remaja yang mengunjungi dan gemar bermain di Timezone memiliki hobi bermain. Jadi, alasan mereka bermain di Timezone adalah untuk mengekspresikan diri yang memiliki hobi bermain dengan melakukan aktivitas bermain permainan secara aktif di Timezone.

c.) Timezone Lebih Unggul dibanding Arena Permainan Lain

Timezone merupakan sebuah tempat hiburan, dimana hiburan tersebut berupa *game*/permainan. Timezone yang berada di Solo Grand Mall merupakan tempat bermain yang ramai akan pengunjung. Di Timezone menyediakan berbagai macam permainan modern dengan nuansa tempat yang sangat nyaman untuk bermain. Jenis permainan di Timezone semuanya melibatkan fisik sehingga pengunjungnya terlibat aktif dalam bermain. Terdapat berbagai jenis permainan seperti *dance*, balap motor, balap mobil, tembak-tembakan, basket, dan *bowling*.

Berdasarkan pernyataan para informan, tempat permainan yang dikunjungi tidak hanya Timezone. Funworld, Happy Time, dan Amazone merupakan tempat permainan yang hampir sama dengan Timezone yang pernah mereka kunjungi, namun mereka lebih senang bermain di Timezone karena dianggap lebih menarik dan unggul dibanding arena permainan lain.

Pengunjung remaja yang datang ke Timezone mengakui bahwa Timezone memiliki beberapa keunggulan dibandingkan tempat hiburan yang lain. Keunggulan Timezone yang pertama yaitu Timezone sering mengeluarkan berbagai macam permainan baru. Hal ini diungkapkan oleh para informan pengunjung remaja dan diakui pula oleh informan SK yang merupakan salah satu staf di Timezone. Ia bekerja di Timezone sejak dua tahun yang lalu. Berikut penuturannya:

“iya mbak.. Timezone itu memang paling banyak permainannya dibanding yang lain, makin padat aja mbak permainannya. Di sini itu ada 49 macam permainan mbak..itu banyak keluaran barunya. Setiap tahun biasanya Timezone selalu mengeluarkan permainan baru yang jadi salah satu penarik minat pengunjung juga..biasanya yang paling sering keluar itu permainan jenis tembak-tembakan sama balap mobil. Setahun antara 2 sampai 3 kali ngeluarin permainan baru..” (SK/P/06/05/2013)

Selain penuturan informan SK, informan LT mengungkapkan bahwa permainan di Timezone lengkap dan bermacam-macam. Berikut penuturannya:

“tempatya bagus.. terus permainannya lengkap dan banyak yang baru. Kaya permainan yang jenisnya tembak-tembakan itu lho mbak itu kan sering muncul yang baru lagi.. Jadi lebih suka main di sini, kalau ada permainan yang baru pasti penasaran akhirnya suka nyoba main juga.” (LT/L/12/09/2013)

Keunggulan Timezone yang kedua adalah Timezone sering mengadakan promo bonus hingga 100% setiap pembelian voucher kartu Timezone. Hal ini diungkapkan informan NG yang sangat tertarik dengan bonus voucher yang diberikan oleh Timezone:

“kalo ada promo bonus voucher gitu biasanya aku suka di sms sama mbak Timezone nya.. Keunggulannya tempatnya nyaman..terus permainannya lebih lengkap. Selain itu, di Timezone itu banyak bonusannya mbak..jadi kalo *weekend* itu tiap ngisi voucher minimal 60ribu kita bisa dapet bonus sampai 100% atau 2 kali lipat voucher yang kita beli, sedangkan kalo hari biasa bonusnya 75%. Jadi aku lebih suka aja main di Timezone soalnya banyak bonusnya, walaupun sekali gesek kartu buat main Rp.5.000, lebih mahal dibanding Funworld Rp.4.600, tapi di Timezone ada bonusnya ,jadi gak rugi.hehe..” (NG/P/05/04/2013)

NG mengungkapkan bahwa Timezone sering mengadakan promo bonus voucher setiap harinya yaitu 75% pada hari Senin sampai Kamis dan bonus 100% pada hari Jumat sampai Sabtu setiap minimal pembelian voucher di atas Rp.60.000,-. Hal senanda mengenai salah satu keunggulan Timezone yaitu memberikan bonus voucher bagi pelanggannya diungkapkan oleh informan KR sebagai berikut:

“soalnya pelayanannya baik mbak.. orang-orangnya (staf Timezone) ramah dibanding tempat permainan yang lain. Selain itu Timezone sering ngadain bonus 100% juga, jadi aku suka main di sini. Timezone sering ada bonus voucher tiap hari..bonusnya 75% sama 100% tapi aku sering ngisi voucher pas *weekend* yang 100% itu

mbak.. Sebenarnya masih lebih enak Timezone yang di Jakarta mbak..permainannya lebih lengkap sama tempatnya lebih luas juga. Tapi Timezone di sini juga asik kok mbak..” (KR/L/12/09/2013)

Selain itu, keunggulan Timezone berikutnya adalah lokasi/tempat yang nyaman. Hal tersebut yang membuat para remaja tertarik bermain di Timezone seperti penuturan LB berikut ini:

“tempatnyanya nyaman aja kan di Solo Grand Mall.. tempatnyanya juga terang jadi kalau main permainan bisa lebih jelas. Enggak kaya di Amazone itu tempatnyanya gelap mbak jadi kurang asik aja mainnyanya. Di sini ga terlalu berisik kaya di Amazone itu lho mbak.. Pengunjungnyanya juga lebih baik maksudnyanya gasuka ada yang sok atau semena-mena kaya di Amazone gitu mbak.. Trus karena Ningrum juga sering ngajak main di sini jadi aku main di Timezone juga terutama main pump itu.. lagipula kalo Timezone itu kan di Grand Mall lebih dekat dari rumah dibanding Funworld yang di Solo Square itu.” (EA/P/05/04/2013)

Pernyataan EA mengenai keunggulan Timezone lainnya adalah bahwa ia nyaman bermain di Timezone karena tempatnyanya cukup luas dan tidak terlalu bising. Selain itu, pengunjung Timezone lebih tertib dan sopan dibanding pengunjung arena permainan yang lain ketika sedang bermain permainan *pump* yang paling digandrungi para remaja di Timezone. Selain itu, jarak lokasi antara Timezone (Solo Grand Mall) dianggap lebih dekat dengan rumahnya jika dibandingkan dengan arena hiburan yang lain.

Keunggulan lain dari arena permainan Timezone adalah pelayanan para staf di Timezone dianggap sopan, ramah dan tidak pernah mengecewakan pengunjung. Berikut penuturan informan LB:

“kalau soal pelayanan di Timezone baik-baik aja mbak.. enggak pernah ada kejadian enggak enak gitu. Mbak sama mas yang kerja di sini enggak judes, ramah-ramah..kalau ada alat permainan yang error gitu juga suka langsung dibenerin. Pokonyanya pelayanannyanya bagus mbak..” (LB/P/12/04/2013)

Pernyataan informan LB tersebut diperkuat oleh penuturan dari informan VG berikut ini:

“stafnya baik-baik aja mbak.. penampilannya rapi, mereka juga ramah-ramah, enggak pernah ada yang judes. Kadang kalau ada yang kurang mengerti cara bermainnya suka dikasih tau juga sama mas atau mbak yang kerja di sini..” (VG/P/23/04/2013)

Berdasarkan pernyataan para informan di atas, dapat disimpulkan bahwa para remaja lebih tertarik untuk bermain di Timezone dibandingkan arena permainan yang lainnya. Timezone dipandang memiliki beberapa keunggulan dibanding arena permainan yang lain. Seluruh informan pernah bermain di arena permainan lain, namun Timezone adalah tempat yang paling sering mereka kunjungi. Berikut 4 keunggulan Timezone berdasarkan pernyataan para informan:

1. Permainan Timezone lebih bervariasi, lengkap, dan baru. Timezone memiliki 49 permainan dan beberapa jenis permainan yang sama namun berbeda namanya. Setiap tahun, Timezone mengeluarkan permainan baru sebanyak 2 hingga 3 kali. Berdasarkan penuturan informan remaja dan staf Timezone, Timezone sering mengeluarkan berbagai macam permainan baru jika dibandingkan dengan arena permainan lainnya, sehingga pengunjung lebih senang bermain di Timezone.
2. Setiap hari Timezone memiliki promo bonus voucher setiap pembelian isi voucher kartu lebih dari Rp.60.000,-. Hari Senin hingga Kamis mendapatkan bonus voucher 75%, sedangkan hari Jumat hingga Minggu mendapatkan bonus voucher 100% setiap pembelian voucher kartu.
3. Tempat dan suasana Timezone lebih nyaman. Berdasarkan penuturan informan, Timezone memiliki tempat yang cukup luas dan terang. Selain itu, arena permainan Timezone tidak terlalu

bising, pengunjung di Timezone lebih tertib dan saling mengerti ketika antri bermain jika dibandingkan arena permainan Amazone yang sama-sama berada di Solo Grand Mall.

4. Pelayanan staf Timezone baik dan ramah. Berdasarkan hasil observasi maupun pernyataan informan, para staf di Timezone memiliki penampilan yang rapi dan *simple*. Seorang supervisor dan 3 orang staf adalah yang paling sering berada di arena permainan Timezone. Mereka senantiasa bersikap ramah dalam melayani pengunjungnya, serta cukup sigap dalam membantu pengunjung apabila terdapat masalah dalam mesin permainan ketika sedang bermain.

d.) Timezone Sebagai Arena Permainan yang Bergengsi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, umumnya remaja pengunjung Timezone memiliki hobi bermain, menghabiskan uang untuk bermain, senang berpergian ke mall, dan lebih menyukai bermain di luar rumah. Mereka adalah para pelajar SMP dan SMA di kota Surakarta. Hal ini berdasarkan pada penuturan beberapa informan ketika ditanya mengenai kebiasaan mereka jalan-jalan di mall:

“kalo aku sebenarnya ke mall atau Timezone itu emang bener-bener pengen main sih mbak...soalnya aku orangnya emang senang main mbak..ya sama suka makan atau kuliner gitu sama jalan-jalan.. kalau soal belanja, iya tapi jarang sih mbak.. biasanya beli baju sama sepatu..itu juga belinya bareng mamah dan dari uangnya mamah juga.” (NG/P/09/04/2013)

Informan NG menyatakan bahwa selain senang bermain, ia juga senang pergi ke mall untuk belanja bersama orang tuanya. Selain itu, ia lebih senang bermain di luar rumah seperti jalan-jalan kuliner di kota Solo. Hal senada diungkapkan pula oleh informan KR berikut ini:

“hmm.. ya utamanya sih main trus kumpul dan jalan bareng temen-temen juga, sekalian refreshing mbak.. Kan Timezone ada di Grand Mall jadi abis main di Timezone sekalian jalan-jalan keliling Grand Mall sama temen-temen.”(KR/L/12/04/2013)

Informan KR menyatakan bahwa ia gemar bermain di Timezone karena lokasi Timezone berada di Grand Mall, sehingga ia menjadi lebih tertarik untuk bermain di mall bersama teman-temannya dibanding bermain di rumah. Penuturan informan KR tersebut hampir senada dengan informan LB dan informan CG berikut ini:

“aku termasuk yang biasa aja sih mbak penampilannya... Penampilan ya biasa aja enggak terlalu ngikutin trend sekarang, belanja juga jarang itu pun kalau lagi sama orang tua.. tapi jujur aku lebih suka main di mall gini mbak..bisa sekalian jalan-jalan dan tempat bermain gitu kaya Timezone kan emang banyaknya di mall. Kalau diajak orang tua pergi juga seringnya ke mall. Jadi akhirnya aku sering main di mall..” (LB/P/09/04/2013)

“aku main ke Timezone soalnya tempatnya di mall gitu mbak..kan enak sekalian jalan-jalan di mall juga. Abis main, makan terus keliling Grand Mall, asyik aja.. seneng kalau udah main ke sini. Kalau di rumah kan bosan.. kalau ke mall kan rame sama teman-teman juga seru-seruan di sini.” (VG/P/23/04/2013)

Jadi, berdasarkan penuturan para informan remaja pengunjung Timezone tersebut menyatakan bahwa kegiatan jalan-jalan di mall merupakan hal yang sudah lumrah dilakukan bagi mereka. Para informan lebih senang bermain di tengah keramaian dan hiruk pikuk kota Surakarta dibandingkan bermain di rumah. Bagi mereka, bermain bersama teman-teman sambil jalan-jalan di pusat pebelanjaan merupakan hal yang menyenangkan. Mereka menghabiskan waktu dan menikmati permainan di Timezone dengan tujuan tidak hanya sekedar bermain, akan tetapi sebagai perilaku yang dianggap membanggakan dan bergengsi karena dapat bermain di Timezone (Solo Grand Mall).

Informan remaja yang berkunjung ke Timezone mengakui bahwa bermain di Timezone merupakan suatu hal yang cukup meningkatkan prestise dan sesuatu yang bergengsi menurut mereka. Seperti penuturan NG berikut ini:

“kalau menurutku dan aku sendiri secara pribadi sebenarnya ya cukup menaikkan prestise juga sih.. soalnya kan Timezone itu tempatnya di mall terus rame pengunjungnya juga jadi aku ke Timezone selain karena emang aku hobi main juga, secara gak langsung ya menaikkan prestise juga. Main di situ keliatan jadi lebih gaul.. Uang saku per-hari ku Rp.20.000,- Jadi kalo sebulan berarti Rp.600.000,- trus dikasih uang lagi Rp.150.000 tiap bulannya buat aku main gitu.. biasanya aku beli dari uang saku ku mbak.. Tapi aku kan ikut bimbel gitu mbak jadi kadang suka dikasih lebih juga uang sakunya..” (NG/P/09/04/2013)

Berdasarkan penuturan NG, ia bermain di Timezone tidak hanya bertujuan untuk sekedar bermain permainan saja. Akan tetapi, dengan bermain di Timezone ia merasa bahwa ia menjadi remaja yang gaul karena lokasi Timezone yang berada di Solo Grand Mall merupakan tempat permainan yang bergengsi di mata masyarakat. Selain NG, informan KR mengatakan seperti berikut:

“hmm.. ya utamanya sih main trus kumpul dan jalan bareng temen-temen juga, sekalian *refreshing* mbak.. Kan Timezone ada di Grand Mall jadi abis main di Timezone sekalian jalan-jalan keliling Grand Mall sama temen-temen. Timezone kan tempatnya di Grand Mall trus permainannya canggih, asik pula tempatnya. Selain itu juga ya tempat permainan yang paling terkenal itu Timezone. Jadi menurutku, pasti ada gengsi tersendiri buat aku sama anak-anak remaja yang suka main di sini. uang saku aku sehari itu 60ribu mbak.. tapi kalo hari libur enggak dikasih. Aku sekali ngisi itu 200ribu sampe 300ribu mbak.. itu buat sekali main pas hari itu mbak..kalo dijumlah sebulan itu kadang bisa sampai jutaan mbak.. Haha.. kalo sebulan kayanya bisa sampe 5juta mbak..” (KR/L/19/04/2013)

Pernyataan informan KR mengenai tujuan bermain di Timezone untuk bermain sambil jalan-jalan di mall. menurutnya, lokasi Timezone yang

*commit to user*

berada di mall menjadikan Timezone sebagai tempat permainan yang bergengsi, selain itu KR berpendapat bahwa Timezone merupakan tempat permainan yang paling terkenal saat ini. Jadi, ia merasa bahwa bermain di Timezone merupakan suatu kebanggaan tersendiri. Hal serupa diungkapkan pula oleh informan AZ seperti berikut ini:

“Timezone itu tempatnya bagus, permainannya seru, suasananya juga asyik. Selain itu terkenal juga. jadi senang aja bisa sering main di sini. Timezone itu tempat permainan yang keren, enggak cuma terkenal aja tapi juga suka ada promo bonus voucher buat pelanggannya jadi pasti lebih suka main di Timezone.” (AZ/P/20/04/2013)

“kalau main di Timezone itu lebih bergengsi mbak..soalnya kan di sini permainannya modern trus canggih gitu, pengunjungnya juga banyak. Kalau main di sini juga uang yang dikeluarkan enggak sedikit buat beli isi vouchernya. Jadi, ya ada prestise nya juga mbak main di sini.” (LB/P/12/04/2013)

Berdasarkan penuturan beberapa informan, Timezone merupakan arena permainan yang terkenal di seluruh Indonesia. Selain itu, fasilitas permainan dan pelayanan Timezone dalam memuaskan hati para pelanggannya merupakan suatu nilai plus bagi pengunjungnya. Mendatangi Timezone selain bertujuan untuk bermain, para informan remaja memiliki perasaan senang, puas dan 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.

## **2. 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.

1) Dampak positif

a. Bermain di Timezone sebagai hiburan/ *refreshing*

Tujuan dari bermain adalah untuk mendapatkan kesenangan. Remaja yang seluruhnya merupakan seorang pelajar, membutuhkan hiburan atau kesenangan agar mereka tidak merasa bosan dengan aktivitas di sekolah. Berikut penuturan informan :

“jadi buat *refreshing* aja mbak..soalnya hidup itu kan perlu hiburan. Kalau belajar terus lama-lama bosan juga. biasanya main di sini sampe 3 jam mbak.. ke sininya pas *weekend* gitu ada bonus voucher yang 100% itu..seringnya sore soalnya ke sininya bareng sama keluarga juga. (KR/L/19/04/2013)

Informan KR menyatakan bahwa bermain di Timezone adalah sebagai hiburan/*refreshing*. Menurutnya, hiburan merupakan hal yang penting di dalam hidupnya karena terkadang ia merasa bosan apabila harus sering belajar terus menerus tanpa hiburan sama sekali.

Hal senada diungkapkan oleh informan NG berikut ini:

“buat *refreshing* atau hiburan aja mbak.. kan biasanya di sekolah itu banyak tugas, mikirin pelajaran terus jadinya penat dan bosan aja sama aktivitas kaya gitu akhirnya main di Timezone. Selain itu, kalo ada waktu luang juga buat ngisi waktu luang aku main ke Timezone. biasanya aku ke Timezone sesudah pulang sekolah jam 2 siang. Seminggu bisa sampe 3 atau 4 kali main ke Timezone, seringnya hari Selasa, Jumat, dan Sabtu. Lalu kalo main itu sekitar 2 sampe 3 jam gitu, sampe sore baru pulang ke rumah. Pokonya tiap pulang sekolah sampai sore, kalau misal ga ada jadwal ekskul seringnya main ke sini” (NG/P/09/04/2013)

NG menuturkan bahwa bermain di Timezone merupakan suatu hiburan untuknya karena merasa jenuh dengan aktivitas sekolahnya yang cukup padat. NG merupakan salah satu siswi salah satu SMA favorit di Surakarta yaitu SMA Negeri 1 Surakarta. Ia mengikuti 2

macam kegiatan ekstrakurikuler di sekolahnya. Ketika memiliki waktu luang dan merasa jenuh dengan segala aktivitas di sekolahnya, biasanya ia pergi ke Timezone untuk bermain sebagai kegiatan *refreshing*. Pernyataan informan NG hampir senada dengan informan VG berikut ini:

“jadinya enggak bosan mbak..soalnya kalau jenuh sama pelajaran biasanya pengen main ke sini buat hiburan aja..aku kalau main ke sini biasanya 2 kali dalam seminggu.. hari Senin sama hari Sabtu..buat *refreshing* sekalian jalan-jalan juga sih di Grand Mall.” (VG/P/23/04/2013)

Penuturan informan VG tersebut diperkuat oleh LB yang menyatakan bahwa Timezone merupakan tempat yang dapat membuatnya terhibur. Selain itu, informan LB sangat menyukai 2 macam permainan yang membuatnya semakin merasa senang berada di Timezone seperti penuturannya berikut ini:

“positifnya buat aku ya aku ngerasa terhibur aja kalau main di sini..daripada bosan di rumah.. aku ke sini tiap hari Jumat sama Sabtu mbak.. soalnya kalau *weekend* gitu ada bonus voucher 100% jadi sekalian beli voucher juga. Slain itu, kalau Jumat sama Sabtu kan waktu pulang sekolahnya lebih cepet dibanding hari biasa gitu. Aku paling suka main itu Pump Up Fiesta 2012 dan Technika 3, soalnya bisa sekalian olah raga juga. Hehe..”(LB/P/19/04/2013)

Berdasarkan beberapa pernyataan informan, mereka lebih senang mengunjungi Timezone ketika siang hari yaitu sepulang dari sekolah karena pada saat itu merupakan saat yang senggang untuk menghabiskan waktu untuk bermain di luar rumah. Tujuannya adalah untuk *refreshing* dan jalan-jalan di mall. Jadi, dapat disimpulkan bahwa arena permainan 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. Pada dasarnya, seseorang butuh hiburan dalam hidupnya sehingga bermain di Timezone merupakan hal yang cukup baik untuk seseorang yang membutuhkan *refreshing*.

b. Bermain di Timezone untuk kesegaran jasmani

Permainan di Timezone umumnya adalah permainan ketangkasan yang melibatkan fisik agar bergerak dan aktif dalam bermain. Berdasarkan hasil observasi, berbagai jenis permainan yang terdapat di Timezone (Solo Grand Mall) seperti pada tabel berikut:

Tabel 4.2

Jenis-Jenis Permainan di Timezone

No.	Jenis Permainan	Nama Permainan
1.	Permainan Bola	Street Basketball, Super Strike, Ice Ball, Yoyoo Punch, Choc-a-Bloc, Coco The Clown, dan Slam n Jump.
2.	Balap Mobil	H2 Over Drive, Crazy taxi, Tokyo Cop, dan Road Hawg.
3.	Balap Motor	Manx Superbike TT dan Mariokart Arcade GP.
4.	<i>Dance</i>	Pump Up Fiesta 2012 dan Technika 3.
5.	Boneka	Elfin Cupid, Maxi Claw, Ziggy, dan Time Buster.
6.	Tembak-tembakan	Haunted Museum 2, Deadstorm Pirates, Big Cannon, House of The Dead, Midnight Museum Tune 3D, Gamemasters, dan Time Crisis 3.

7.	<i>Game</i>	Animal Keiser, Dino Dash, Dino Time, Dino Duel Masters, Mythical Lords, Golden Dragon, Godzilla Wars, Tortoise and The Hare, Ripper Ribbit, The Feed Big Besie, Fancy Lifter M, Wheel Deal, Spider Stompin, Carnival Island, Win Big Prizes, Gold Rush, Fire Fighter, Rush Hour, dan Happ Hobos.
----	-------------	--

Semua jenis permainan di atas berjumlah 49 permainan. Umumnya permainan tersebut merupakan jenis permainan ketangkasan sehingga terasa seperti bermain sambil berolah raga. Terkecuali permainan jenis *game*, memerlukan konsentrasi yang lebih dibandingkan bermain permainan jenis yang lain karena hampir semua permainannya adalah bertujuan untuk mengasah otak. Semua permainan di Timezone sangat bervariasi, namun terdapat beberapa jenis permainan yang menjadi favorit bagi pengunjungnya. Berdasarkan hasil observasi, salah satu permainan yang paling ramai ditunggu dan paling banyak antrian pengunjung demi memainkannya adalah permainan Pump Up Fiesta 2012. Di Timezone, anak-anak remaja dapat bermain dengan permainan-permainan yang dapat berinteraksi langsung baik dengan teman-temannya, seperti permainan Pump Up Fiesta 2012.

Bermain permainan Pump Up Fiesta 2012, anak remaja dapat bermain dengan temannya untuk bertanding dan juga sambil berolahraga karena permainan ini harus mengerakan kaki kiri dan kanan untuk memainkannya. Selain berinteraksi dengan teman-temannya, sebenarnya permainan ini juga dapat menambah

kepercayaan diri anak remaja, karena ketika bermain permainan ini, biasanya teman-teman dan juga pengunjung Timezone akan banyak melihat, yang akhirnya dapat menambah kepercayaan diri anak remaja semakin tinggi. Permainan ini adalah permainan sejenis *dance*, namun permainan yang paling menguras tenaga bahkan dapat dikatakan seperti berolah raga. Cara bermainnya adalah menginjakkan *pad* sesuai petunjuk di layar dengan diiringi musik, biasanya tempo musik yang dimainkan cepat sehingga butuh konsentrasi yang baik dan fisik yang cukup kuat untuk bermain permainan ini. Berikut pernyataan dari beberapa informan:

“daripada di rumah enggak olah raga jadi main di Timezone juga biar sekalian olah raga. Orang tuaku malah nyuruh aku buat main di sini mbak.. Katanya biar badanku gerak sekalian olah raga. Aku paling suka main itu Pump Up Fiesta 2012 dan Technika 3, soalnya bisa sekalian olah raga juga. Hehe.. caranya tinggal njinjak *pad* yang ada aja, disesuaikan sama petunjuk yang ada di layar sambil ada musiknya juga.” (LB/P/19/04/2013)

Informan LB mengakui bahwa ia jarang melakukan aktivitas olah raga. LB menyatakan bahwa ia dianjurkan oleh orang tuanya untuk bermain di Timezone. Orang tuanya memandang bahwa ketika bermain berbagai macam permainan di Timezone yang banyak melibatkan fisik, sama halnya dengan melakukan aktivitas olah raga sehingga mereka mengizinkan anaknya untuk bermain di Timezone. Pernyataan mengenai bermain di Timezone sebagai aktivitas olah raga pun diakui oleh informan EA dan informan VG berikut ini:

“bisa sekalian olahraga juga soalnya permainan di Timezone kan bener-bener permainan fisik apalagi aku suka main *pump* itu menguras tenaga banget mbak..” (EA/P/09/04/2013)

“kalau main di Timezone itu bisa sambil olah raga juga mbak..soalnya langsung keringetan dan kita juga aktif gitu main permainannya contohnya kaya permainan *pump* sama basket itu kan kita kaya olah raga mbak..” (VG/P/23/04/2013)

Penuturan informan EA dan VG hampir senada dengan penuturan KR. KR memang memiliki hobi olah raga basket. Ia mengikuti ekstrakurikuler basket di sekolahnya, sehingga informan KR dapat bermain permainan sambil melakukan kegiatan olah raga yang disukainya. Berikut penuturannya:

“selain itu kalau main di Timezone sekalian bisa olahraga basket juga soalnya aku suka basket. Aku ikut ekstrakurikuler basket di sekolah.. jadi di Timezone bisa sekalian olah raga kan sehat mbak..biar kuat juga. Hehe..” (KR/L/19/04/2013)

Berdasarkan penuturan beberapa informan tersebut, mereka bermain di Timezone karena memiliki berbagai macam alasan. Bermain di Timezone karena hobi berolah raga dan bermain di Timezone karena sehari-harinya jarang melakukan aktivitas olah raga, sehingga membutuhkan aktivitas yang dapat membuat fisik menjadi bergerak aktif. 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. Bermain namun seperti melakukan aktivitas olah raga tersebut menjadikan para remaja memiliki fisik yang kuat dan terampil dalam memainkan permainan ketangkasan.

c. Mendapat teman baru

Pengunjung Timezone yang jumlahnya cukup banyak, terkadang di dalamnya terjadi interaksi antar pengunjung. Beberapa

*commit to user*

informan yang sering mengunjungi Timezone mneyatakan bahwa bermain di Timezone dapat mengenal orang lain atau mendapat teman baru. Seperti yang diungkapkan oleh informan berikut ini:

“kalau di Timezone kadang dapat kenalan baru mbak.. jadi kenalan trus nanti main bareng sampai ngobrol bareng gitu..biasanya aku sering kenalan sama yang seumuran, sama-sama masih SMA. abis itu kita main bareng..yang menang dapat ngambil kertas *point* buat ditukar sama hadiah mbak..hehe” (AZ/P/22/04/2013)

Informan AZ mengungkapkan bahwa dengan bermain di Timezone ia mendapatkan teman baru. Pertemanan tersebut dapat dikatakan cukup akrab karena setelah berkenalan, mereka bermain bersama/ berduel kemudian pemenangnya mendapatkan kertas *point* untuk menukarnya dengan hadiah di Timezone. Hal senada diungkapkan oleh informan LB dan informan LT berikut ini:

“kalau main di sini itu biasanya aku dapat kenalan atau temen baru, biasanya ada yang seumuran tapi kadang mahasiswa gitu juga pernah. Abis itu main bareng lalu biasanya tukeran nomer *handphone* dan kalau mau main ke sini janji dulu juga..” (LB/P/19/04/2013)

Setelah berkenalan dengan seseorang pengunjung Timezone, LB bertukar nomor *handphone* untuk komunikasi ketika ingin bertemu kembali untuk bermain bersama di Timezone.

“biasanya bareng temen-temen bisa dapet teman baru di sini.. enggak sengaja kenalan pas lagi antri atau mau main bareng gitu.. itu ” (LT/L/19/04/2013)

Berdasarkan penuturan para informan, dapat disimpulkan bahwa 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.

## 2) Dampak Negatif

### a. Boros

Bermain di Timezone menggunakan kartu voucher merupakan suatu pemborosan, karena jumlah voucher yang diisi minimal adalah sebesar Rp.60.000,-. Informan yang sering bermain di Timezone umumnya membeli voucher di atas Rp.100.000,- bahkan apabila dijumlahkan secara keseluruhan bisa mencapai ratusan ribu hingga jutaan rupiah demi membeli voucher kartu untuk bermain di Timezone. Berikut penuturan beberapa informan:

“Uang saku aku sehari itu 60ribu mbak.. tapi kalo hari libur enggak dikasih. Kalo mau main atau ada keperluan lain kadang aku masih minta lagi. biasanya aku sekali ngisi kartu itu 200ribu sampe 300ribu mbak.. itu buat sekali main pas hari itu mbak..kalau dijumlah sebulan itu kadang bisa sampai jutaan mbak..soring main di sini soalnya udah ketagihan sih. Banyak bonusnya jadi kan senang..” (KR/L/19/04/2013)

Informan KR mengungkapkan bahwa ia membeli voucher kartu Timezone tidak berasal dari uang sakunya sendiri, akan tetapi dari pemberian orang tuanya. Setiap bulannya, ia bisa menghabiskan hingga jutaan rupiah hanya untuk bermain di Timezone. Menurutnya, adanya promo bonus voucher 100% membuat ia menjadi ketagihan untuk datang dan bermain di Timezone. Ada pun penuturan lain dari informan NG berikut ini:

“aku termasuknya udah ketagihan main di sini mbak..hehe soalnya tiap minggu pasti lumayan sering ke Timezone, yang buat kecanduanan pengen ke sini itu karena banyak bonusnya sama permainannya yang asik mbak..kalau udah kecanduan susah rasanya buat berhenti. tapi aku ngeras

jadi boros sih mbak. Hehe kan buat beli voucher itu totalnya sebulan kadang-kadang aku bisa sampe 500ribu. Tapi uang segitu aku lebih suka buat main dibanding belanja, soalnya aku lebih senang memuaskan diri dengan kepuasan batin gitu kaya main di Timezone dibanding belanja barang.” (NG/P/09/04/2013)

Informan NG menyatakan bahwa ia merupakan salah satu pengunjung yang “kecanduan” untuk bermain di Timezone. Alasannya adalah karena promo bonus dan permainannya yang *asik* yang diberikan Timezone sehingga ia tertarik untuk bermain di Timezone terus menerus setiap minggunya. Berbeda halnya dengan informan KR, informan NG menggunakan uang sakunya sendiri untuk membeli voucher kartu Timezone sehingga akan lebih terasa perilaku borosnya jika dibandingkan informan KR yang menggunakan uang dari orang tuanya untuk membeli voucher kartu. Hal yang senada dengan penuturan informan NG, diungkapkan oleh informan EA berikut ini:

“boros juga mbak..hehe tapi mau gimana lagi mbak namanya udah seneng atau ketagihan gitu main di sini jadi agak susah kalau mau berhenti.. udah kebiasaan main di sini. Soalnya kalo abis main di Timezone itu kan pasti cape, haus, laper, jadinya suka makan di sini (*foodcourt*) termasuknya ya lumayan mahal juga harganya kalo buat pelajar kaya aku.. Uang sakuku per-bulan itu 200ribu mbak..yang 50ribu kadang aku tabungin. Aku beli voucher kartu dari uangku mbak..soalnya aku jarang dikasih uang lagi, kalo udah segitu ya segitu.” (EA/P/09/04/2013)

Perilaku remaja yang rela mengeluarkan uang dalam jumlah yang besar dan dianggap kurang begitu bermanfaat merupakan suatu pemborosan. Informan remaja yang gemar bermain di Timezone tersebut termasuk ke dalam perilaku memboros. Mereka tidak segan-segan menggunakan uang saku maupun uang dari orang tua mereka

hanya untuk membeli voucher kartu Timezone mencapai ratusan ribu bahkan hingga jutaan per-bulannya.

b. Lupa Waktu

Bermain di Timezone hingga berjam-jam, baik dari siang samapai sore hingga malam hari merupakan hal yang sering dilakukan oleh para remaja pengunjung Timezone. Mereka lupa waktu, bermain seharian hingga malam hari. Berikut pernyataan dari beberapa informan:

“biasanya main di sini sampe 3 jam mbak.. ke sininya pas weekend gitu ada bonus voucher yang 100% itu..seringnya sore soalnya ke sininya bareng sama keluarga juga.” (KR/L/12/04/2013)

“ke Timezone biasanya seminggu 2 sampai 3 kali mbak.. sekali main bisa sampai 3 jam mbak..kadang ya dari sore jam 5 sampai jam 7 malam mbak..kalau udah lupa waktu kadang dimarahin mama.” (AZ/P/20/04/2013)

Penuturan informan KR dan AZ tersebut menyatakan bahwa mereka bermain di Timezone sekitar 2 hingga 3 jam lamanya. Akan tetapi, informan AZ terkadang bermain ketika sore hingga malam hari. Berikut beberapa penuturan informan lain mengenai waktu yang dihabiskan untuk bermain di Timezone:

“kalau dampak negatifnya...mungkin lupa waktu ya mbak..asik main terus ga kerasa udah sampe sore aja main di Timezone. Dulu pas awal waktu aku baru suka permainan di Timezone, aku hampir tiap hari pergi ke Timezone. Waktu itu kebetulan hari-hari sesudah bulan puasa aku baru masuk SMA jadi jadwal pulang sekolahnya lebih cepet dan ada waktu main di Timezone daripada langsung pulang ke rumah. Tapi kalo sekarang ini main di Timezone sekitar 2 kali aja dalam waktu seminggu. Biasanya siang pas pulang sekolah sekitar jam 2 siang sampe sore. Seringnya sih main pump itu mbak..soalnya paling seru dan asik..” (EA/P/09/04/2013)

“ke sini biasanya siang atau sore mbak.. biasanya pas weekend, Sabtu dan Minggu. Kalau sama temen biasanya siang soalnya sekalian pulang sekolah, kalau sore biasanya bareng sama keluarga. “Sekali main biasanya 3 sampai 4 jam mbak..ya jadi lupa waktu kalau udah ke sini..hehe” (LT/L/12/04/2013)

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. Seperti yang dialami oleh informan AZ yang sering bermain dari jam 5 sore hingga jam 8 malam. Rata-rata pengunjung remaja Timezone bermain di Timezone selama 3 hingga 4 jam setiap kali bermain. Hal ini membuktikan bahwa bermain di Timezone dapat mengakibatkan seseorang lupa waktu karena terlalu menikmati berbagai macam permainan yang ada di sana.

c. Malas belajar

Salah satu dampak yang paling merugikan bagi seorang pelajar adalah menjadi malas belajar. Terlalu sering bermain menyebabkan seseorang menjadi ketagihan dan tidak mau belajar karena mereka berpikir lebih enak bermain dibandingkan belajar. Faktor lelah menjadi alasan utama para remaja ini malas untuk belajar setelah pulang dari Timezone. Berdasarkan penuturan beberapa informan, umumnya mereka menyatakan bahwa bermain di Timezone berpengaruh cukup buruk pada motivasi belajar maupun prestasi belajar. Berikut penuturannya:

“kadang iya sih mbak.. jadi kalau pulang main dari Timezone itu puas tapi cape juga.. akhirnya sampe di rumah males belajar. Tapi main di Timezone kan ga tiap hari jadi ga terlalu ngaruh banget jadi males mbak..kalo ada tugas atau ulangan pasti aku slalu belajar mbak..kalau berpengaruh ke

nilai itu kadang iya juga mbak. Pernah kecapean main di sini jadi males belajar, benar-benar capek terus tidur. Akhirnya nilainya jelek..” (EA/P/09/04/2013)

Informan EA mengungkapkan ia merasa malas untuk belajar setelah lelah bermain di Timezone sehingga cukup berpengaruh buruk pada nilai ulangan di sekolahnya. Hal senada pun diungkapkan oleh informan LT dan KR berikut ini:

“males belajar gara-gara kecapean.. dan yang pasti jadi ketagihan main di sini terus.. soalnya kalo udah biasa main ke sini pasti pengennya main ke sini terus.waktu itu kelas 6 SD pernah gara-gara sering main ke sini nilai ulangan aku sampai jelek mba..terus dimarahin orang tua..” (KR/L/19/04/2013)

“dulu pernah sih pas kelas 6 SD lagi seringnya main di Timezone jadi nilai ulangannya jelek gitu terus dimarahin mamah.. ranking juga sempet turun gara-gara sering main. Tapi sekarang sih udah engga soalnya aku udah bisa bagi waktu, udah enggak sering kaya dulu mainnya.” (LT/L/12/04/2013)

Berbeda halnya dengan informan lain, informan NG menyatakan bahwa bermain di Timezone tidak terlalu berpengaruh terhadap prestasi belajarnya di sekolah, namun lebih berpengaruh pada motivasi belajarnya. Ia cukup mampu untuk membagi waktu antara belajar dan bermain seperti penuturannya berikut ini:

“kalau persoalan main di Timezone ngaruh ke prestasi belajar sih engga ngaruh menurutku mbak.. Soalnya waktu main di Timezone sama belajar emang udah ada porsinya masing-masing gitu mbak.. jadi menurutku gak ngaruh, yang berpengaruh itu dari pola belajarnya. Kalo emang lagi pengen belajar ya belajar..kalo enggak pengen belajar buka buku aja rasanya males mbak.. Tapi gak pernah sih cuma gara-gara main nilainya jadi jelek atau sampe bolos sekolah. Aku juga gak mau kalo sampe kaya gitu mbak.. Kadang gitu sih mbak..kalo udah cape banget main ya pulang jadi males belajar

pengennya tidur.. Tapi itu jarang kok mbak..”  
(NG/P/09/04/2013)

Jadi, 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. Akibat prestasi belajar menurun, terkadang mereka mendapatkan teguran dari orang tuanya. Berdasarkan penuturan para informan, orang tua mereka selalu mengingatkan anaknya untuk belajar.

### C. PEMBAHASAN

#### Bermain di Timezone Sebagai Perwujudan dari Gaya Hidup

Setelah melakukan penelitian lapangan yang telah direduksi dan terangkum di dalam fieldnote. Dapat diketahui bahwa remaja memiliki beberapa alasan untuk bermain di Timezone dan dampak dari bermain di Timezone. Bermain di Timezone sudah menjadi bagian dari gaya hidup remaja saat ini. Demi mendapatkan hiburan atau kesenangan saja mereka harus rela mengeluarkan biaya yang cukup besar untuk membeli voucher kartu Timezone. Jalan-jalan dan bermain di mall menjadi hal yang biasa mereka lakukan bersama teman-temannya maupun bersama keluarga.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa alasan dan dampak dari para remaja yang bermain di Timezone. Alasannya adalah karena ajakan dari teman dan keluarga; hobi bermain; Timezone lebih unggul dibanding arena permainan lain; dan Timezone sebagai arena permainan yang bergengsi. Dampak yang dialami yaitu dampak positif maupun dampak negatif. Dampak positif antara lain adalah sebagai hiburan/*refreshing*, sebagai sarana untuk berolah raga, dan mendapatkan banyak teman. Dampak negatif diantaranya adalah menjadi boros, lupa waktu, dan malas belajar. Keberadaan Timezone diterima dengan baik oleh kalangan remaja di Solo Grand Mall, banyak remaja yang bermain di sana

*commit to user*

dan terbiasa hingga menjadi sebuah gaya hidup mereka dalam mengekspresikan diri untuk bermain.

Masyarakat modern adalah masyarakat yang sebagian besar warganya mempunyai orientasi nilai budaya yang terarah ke kehidupan dalam peradaban masa kini. Munculnya istilah masyarakat modern karena adanya suatu modernisasi yang merupakan dampak dari globalisasi. Surakarta merupakan kota yang cukup berorientasi pada nilai kehidupan masa kini, terlihat dari sektor pembangunan dan berbagai macam fasilitas umum yang terus meningkat demi mewujudkan kota yang lebih modern.

Salah satu wujud modernisasi di kota Surakarta adalah adanya keberadaan pusat perbelanjaan yang terkenal dan berada di pusat kota Surakarta yaitu SGM atau Solo Grand Mall. Penelitian dilakukan di Timezone yang merupakan suatu arena permainan yang terdapat di SGM. Permainan di Timezone merupakan jenis permainan modern yang mengandalkan kecanggihan teknologi mesin. Lokasi Timezone yang strategis dan minat remaja akan hal-hal yang berorientasi pada masa kekinian menyebabkan Timezone menjadi arena permainan yang memiliki banyak pengunjung setiap harinya.

Timezone terletak di lantai 3 Solo Grand Mall, yaitu salah satu mall yang berada di pusat kota Surakarta dan ramai dikunjungi oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, hingga orang tua. Timezone merupakan salah satu arena permainan yang cukup tersohor dan ternama di Indonesia. Keberadaannya di berbagai kota di seluruh Indonesia merupakan bukti eksistensi keberadaan Timezone. Permainan modern dengan teknologi mesin yang canggih dan lokasi yang strategis yaitu berada di mall, menjadikan Timezone banyak diminati oleh masyarakat dari berbagai kalangan, tak terkecuali kalangan remaja yang sedang mencari jati diri dalam bergaul, bertindak, menentukan pilihan dan selera, serta mengekspresikan gaya hidupnya melalui bermain.

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 (David Chaney, 2011: 40).

Gaya hidup mal remaja metropolitan (Halim, 2008:137) telah membuat mereka menjadi generasi “anak nongkrong” yang sering berkeliaran di dalam mal. Hal ini tentu tidak terlepas dari pengaruh globalisasi baik melalui media cetak maupun media elektronik yang menampilkan gaya hidup dunia barat menjadi gaya hidup dunia global dengan sebuah pesan bahwa jika mereka tidak melakukan apa yang dilakukan oleh anak-anak seusia mereka di belahan bumi yang lain itu, maka mereka akan ketinggalan alias “jadul” (jaman dulu). Jadilah mereka ke mal berburu segala sesuatu yang mereka lihat di media TV, dan majalah meskipun amat bertentangan dengan nilai dan norma yang diajarkan kepada mereka. Ironisnya, pola hidup konsumtif ini juga dapat dilihat dari banyaknya mal yang menyediakan berbagai permainan ketangkasan di mana orang tua harus mengeluarkan puluhan ribu rupiah sekali main untuk menyenangkannya. Mereka semakin sulit mencari tempat bermain yang luas dan semakin jarang ada teman-teman yang masih mau berpanas-panas bermain di luar rumah sehingga mereka lebih senang jika bisa bermain di Timezone atau Amazon yang ada di mal.

Menurut Siregar (dalam Ibrahim, 2007), gaya hidup sebagai pembeda kelompok akan muncul dalam masyarakat yang terbentuk atas dasar stratifikasi sosial. Setiap kelompok dalam stratum sosial tertentu akan memiliki gaya hidup yang khas. Dapat dikatakan bahwa gaya hidup inilah yang menjadi simbol prestise dalam sistem stratifikasi sosial. Dengan kata lain, gaya hidup dapat dipandang sebagai ‘KTP’ bagi keanggotaan suatu stratum sosial. Untuk menangkap gaya hidup ini dapat kita lihat dari barang-barang yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari yang biasanya bersifat

modis, cara berperilaku (etiket), sampai bahasa yang digunakan tidak untuk tujuan berkomunikasi semata-mata, tetapi juga untuk simbol identitas.

Remaja muda memiliki minat khusus tertentu salah satunya adalah minat pada simbol status (Hurlock, 2004). Hurlock menjelaskan bahwa simbol status merupakan simbol prestise yang menunjukkan bahwa orang yang memilikinya lebih tinggi atau mempunyai masa status yang lebih tinggi dalam kelompok. Selama masa remaja, simbol status memiliki empat fungsi, yaitu: menunjukkan pada orang lain bahwa remaja mempunyai status sosial ekonomi yang lebih tinggi daripada teman-teman lain dalam kelompok; bahwa remaja mencapai prestasi yang tinggi; bahwa remaja bergabung dengan kelompok dan merupakan anggota yang diterima kelompok karena penampilan atau perbuatan-perbuatan yang sama dengan penampilan dan perbuatan kelompok lain; dan bahwa remaja mempunyai status hampir dewasa di dalam masyarakat.

Gaya hidup yang telah dijelaskan di atas akan dianalisis dengan data yang didapat dari lapangan. Remaja yang gemar bermain di Timezone merupakan sebuah gaya hidup yang modern atau dikatakan sebuah modernitas. Di dalam melakukan kegiatan bermain di Timezone, terdapat sesuatu yang ingin ditunjukkan para remaja kepada orang lain bahwa mereka adalah remaja “gaul” yang mengikuti perkembangan jaman atau modernitas. Informan kunci seluruhnya memiliki hobi bermain dan mengikuti perkembangan permainan. Timezone merupakan suatu arena yang bersifat modernitas dan mendukung kawula muda untuk menjadi remaja yang modern. Hal ini karena pengaruh globalisasi yang terjadi, dimana hampir seluruh struktur kehidupan berubah menjadi modern bahkan condong ke budaya barat/ *westernisasi*. Gaya berpenampilan remaja di Timezone umumnya seperti berpenampilan ala budaya barat dengan pakaian sedikit terbuka dan kurang menjunjung tinggi nilai kesopanan atau etika dalam berpakaian.

Berdasarkan hasil penelitian, informan kunci merupakan remaja yang dikatakan “anak mal metropolitan”. Dikatakan demikian karena mereka lebih senang jalan-jalan

dan bermain di mall dibandingkan bermain di rumah. Teman sebaya dan keluarga pun mendukung mereka bermain di Timezone. Seperti yang diungkapkan informan EA bahwa alasan bermain di Timezone adalah karena ajakan dari teman-teman dekatnya. Teman merupakan salah satu agen sosialisasi yang cukup besar perannya dalam mempengaruhi seseorang beradaptasi dengan lingkungan luar rumahnya (keluarga). Sesuatu yang dilakukan atau kegemaran teman dekatnya, maka tidak akan jauh berbeda dengan teman yang dekat dengannya. Hal ini dapat dilihat dari pengaruh yang diberikan informan NG kepada informan EA mulai dari memperkenalkan dan akhirnya menyukai bermain di Timezone, dengan cara mengajaknya bermain hingga mengajarkannya beberapa permainan di Timezone sehingga terbiasa dan menjadi hobi. Hal senada dilakukan oleh orang tua informan KR. Menurut penuturan informan KR, ia bermain di Timezone dikarenakan orang tua yang menyuruhnya untuk bermain di sana. Timezone dijadikan sebagai arena hiburan dan bermain bagi dirinya. Di jaman yang serba modern ini, orang tua banyak menyibukkan diri dengan pekerjaannya sehingga kurang memiliki waktu untuk mengawasi dan menemani anaknya ketika bermain. Para orang tua lebih menyukai cara praktis yang merupakan ciri dari suatu modernitas, dengan cara menyuruh anaknya bermain di mall khususnya bermain di Timezone. Di dalam hubungan pertemanan yang terjadi sehingga mengakibatkan seseorang menjadi gemar bermain di Timezone, tentunya mengalami proses interaksi sosial. Interaksi yang terjadi antara teman dan saling mempengaruhi agar temannya yang lain menjadi hobi bermain di Timezone tersebut di dalamnya memiliki tujuan yang lain selain bermain. Hal ini merupakan suatu bentuk interaksionisme simbolik yang diungkapkan oleh Ritzer.

Teori interaksionisme simbolik menerangkan kemampuan manusia untuk memaknai simbol, Ritzer (2010: 289) mengemukakan prinsip-prinsip dasar dalam teori ini, yaitu :

1. Tak seperti binatang, manusia dibekali kemampuan untuk berpikir
2. Kemampuan berpikir dibentuk oleh interaksi sosial

3. Dalam interaksi sosial manusia mempelajari arti dan simbol yang memungkinkan mereka menggunakan kemampuan berpikir mereka yang khusus itu
4. Makna dan simbol memungkinkan manusia melanjutkan tindakan khusus dan berinteraksi
5. Manusia mampu mengubah arti dan simbol yang mereka gunakan dalam tindakan dan interaksi berdasarkan penafsiran mereka terhadap situasi
6. Manusia mampu membuat kebijakan modifikasi dan perubahan, sebagian karena kemampuan mereka berinteraksi dengan diri mereka sendiri, yang memungkinkan mereka menguji serangkaian peluang tindakan, menilai keuntungan dan kerugian relatif mereka, dan kemudian memilih satu diantara serangkaian peluang tindakan itu
7. Pola tindakan dan interaksi yang saling berkaitan akan membentuk kelompok dan masyarakat.

Teori interaksionalisme simbolik memiliki arti bahwa setiap manusia memiliki kemampuan untuk memaknai simbol dalam berinteraksi dengan sesamanya. Simbol yang dimaksud adalah makna dari suatu tindakan sehingga akan terbentuk suatu kelompok dalam masyarakat yang berasal dari suatu interaksi simbolik tersebut. Bermain di Timezone sebagai simbol status bagi remaja yang senang bermain di sana. Dikatakan demikian, karena para remaja ingin menunjukkan dan diakui identitas dirinya sebagai anak *gaul* di depan teman-temannya. Bermain di tempat permainan bergengsi seperti Timezone merupakan suatu *prestise* dan kebanggaan tersendiri bagi para remaja yang mengejar simbol status agar dipandang sebagai komunitas remaja yang *gaul*. Mencari kesenangan dengan cara mengekspresikannya bermain di Timezone bukan menjadi alasan satu-satunya para remaja, namun terdapat alasan simbol statuslah yang menjadi faktor yang mendorong mereka untuk bermain di sana.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, umumnya remaja pengunjung Timezone memiliki hobi bermain, menghabiskan uang untuk bermain, senang beprgian ke mall, dan lebih menyukai bermain di luar rumah. Mereka adalah para pelajar SMP dan SMA di kota Surakarta. Hal ini berdasarkan pada penuturan beberapa informan ketika ditanya mengenai kebiasaan mereka jalan-jalan di mall.

Informan NG menyatakan bahwa selain senang bermain, ia juga senang pergi ke mall untuk belanja bersama orang tuanya. Selain itu, ia lebih senang bermain di luar rumah seperti jalan-jalan kuliner di kota Solo. Hal senada diungkapkan pula oleh informan KR menyatakan bahwa ia gemar bermain di Timezone karena lokasi Timezone berada di Grand Mall, sehingga ia menjadi lebih tertarik untuk bermain di mall bersama teman-temannya dibanding bermain di rumah. Penuturan informan KR tersebut hampir senada dengan informan LB dan informan CG. Jadi, berdasarkan penuturan para informan remaja pengunjung Timezone tersebut menyatakan bahwa kegiatan jalan-jalan di mall merupakan hal yang sudah lumrah dilakukan bagi mereka. Para informan lebih senang bermain di tengah keramaian dan hiruk pikuk kota Surakarta dibandingkan bermain di rumah. Bagi mereka, bermain bersama teman-teman sambil jalan-jalan di pusat pebelanjaan merupakan hal yang menyenangkan.

Sikap remaja yang lebih senang bermain di mall tersebut berdampak pada perilaku remaja saat ini. Remaja pengunjung Timezone cenderung bersifat konsumtif. Bermain di Timezone menggunakan kartu voucher merupakan suatu pemborosan, karena jumlah voucher yang diisi minimal adalah sebesar Rp.60.000,-. Informan KR sering bermain di Timezone umumnya membeli voucher di atas Rp.100.000,- bahkan apabila dijumlahkan secara keseluruhan bisa mencapai ratusan ribu hingga jutaan rupiah demi membeli voucher kartu untuk bermain di Timezone. Informan KR mengungkapkan bahwa ia membeli voucher kartu Timezone tidak berasal dari uang sakunya sendiri, akan tetapi dari pemberian orang tuanya. Setiap bulannya, ia bisa menghabiskan hingga jutaan rupiah hanya untuk bermain di Timezone. Menurutnya, adanya promo bonus voucher 100% membuat ia menjadi ketagihan untuk datang dan bermain di Timezone. Selain itu, informan NG menyatakan bahwa ia merupakan salah satu pengunjung yang “kecanduan” untuk bermain di Timezone. Alasannya adalah karena promo bonus dan permainannya *asik* yang diberikan Timezone sehingga ia tertarik untuk bermain di Timezone terus menerus setiap minggunya. Berbeda halnya dengan informan KR, informan NG menggunakan uang sakunya sendiri untuk membeli voucher kartu Timezone sehingga akan lebih terasa perilaku

*commit to user*

borosnya jika dibandingkan informan KR yang menggunakan uang dari orang tuanya untuk membeli voucher kartu. Perilaku remaja yang rela mengeluarkan uang dalam jumlah yang besar dan dianggap kurang begitu bermanfaat merupakan suatu pemborosan. Informan remaja yang gemar bermain di Timezone tersebut termasuk ke dalam perilaku memboros. Mereka tidak segan-segan menggunakan uang saku maupun uang dari orang tua mereka hanya untuk membeli voucher kartu Timezone mencapai ratusan ribu bahkan hingga jutaan per-bulannya.

Nilai tanda dan nilai simbol (dalam Hidayat, 2012:60) , yang berupa status, prestise, ekspresi gaya dan gaya hidup, kemewahan dan kehormatan adalah motif utama aktivitas konsumsi masyarakat konsumen. Informan remaja yang berkunjung ke Timezone mengakui bahwa bermain di Timezone merupakan suatu hal yang cukup meningkatkan *prestise* dan sesuatu yang bergengsi menurut mereka. Berdasarkan penuturan NG, ia bermain di Timezone tidak hanya bertujuan untuk sekedar bermain permainan saja. Akan tetapi, dengan bermain di Timezone ia merasa bahwa ia menjadi remaja yang gaul karena lokasi Timezone yang berada di Solo Grand Mall merupakan tempat permainan yang bergengsi di mata masyarakat. Selain NG, informan KR mengatakan mengenai tujuan bermain di Timezone untuk bermain sambil jalan-jalan di mall. Menurutnya, lokasi Timezone yang berada di mall menjadikan Timezone sebagai tempat permainan yang bergengsi, selain itu KR berpendapat bahwa Timezone merupakan tempat permainan yang paling terkenal saat ini. Jadi, ia merasa bahwa bermain di Timezone merupakan suatu kebanggaan tersendiri. Berdasarkan penuturan dari informan, fasilitas permainan dan pelayanan Timezone dalam memuaskan hati para pelanggannya merupakan suatu nilai plus bagi pengunjungnya. Mendatangi Timezone selain bertujuan untuk bermain, para informan remaja memiliki perasaan senang, puas dan 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.

Jadi, remaja saat ini cenderung mengikuti segala hal yang berorientasi pada masa kini/modern. Remaja masa kini termasuk ke dalam masyarakat modern, mereka cenderung memiliki sikap hedonisme yaitu pandangan hidup yang menganggap bahwa kesenangan dan kenikmatan materi adalah tujuan utama hidup. Bersenang-senang merupakan tujuan utama hidup. Kegiatan bersenang-senang di mall tersebut menyebabkan para remaja memiliki gaya hidup yang konsumtif, yaitu mereka memandangi dan mengkonsumsi sesuatu tidak lagi karena tujuan yang hakiki, tetapi memiliki tujuan yang lain. Jadi, para pengunjung remaja di Timezone mengkonsumsi permainan dengan menghabiskan uang untuk membeli voucher kartu Timezone tidak hanya bertujuan untuk sekedar bermain, melainkan sebagai simbol status mereka sebagai remaja *gaul* dan modern yang bermain di arena permainan bergengsi seperti Timezone (Solo Grand Mall).

