

UPAYA REMAJA DALAM MENGGUNAKAN JOKI *GAME ONLINE* DI KIJANG KOTA

Oleh
NURMADI

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa dampak yang signifikan terhadap gaya hidup masyarakat terutama remaja. Salah satu fenomena yang semakin populer di kalangan remaja adalah penggunaan jasa joki *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat upaya remaja dalam melakukan jasa joki *game online* di Kijang Kota. Penelitian ini menggunakan teori Strukturasi oleh Anthony Giddens. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik dan alat pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi dengan informan yang terdiri dari, remaja, penjoki dan orangtua dari remaja yang bermain *game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penjoki *game online* menjelaskan bagaimana cara untuk mau memesan jasa mereka bisa di liat dari berbagai macam platfrom sosial media seperti facebook, instagram dan tiktok. Berbagai macam upaya yang di lakukan oleh remaja untuk bisa melakukan jasa joki *game online* ada yang memakai cara positif dan juga ada yang makai cara negatif. Upaya positif dari remaja yang melakukan joki online yaitu dengan cara menabung uang jajan, membantu orang tua dan bekerja di waktu libur semester. Adapun upaya negatif pada remaja yaitu mencuri uang orangtua, memalak pada lingkungan sekitarnya, dan mencuri uang SPP dan uang kas.

Kata kunci: *Game online*, Remaja, Teknologi

TEENAGERS' EFFORTS IN USING ONLINE GAME JOCKEYS IN KIJANG KOTA

By
NURMADI

ABSTRACT

Technology is a tool to facilitate human work in various spheres of life. The rapid development of information and communication technology has had a significant impact on people's lifestyles, especially teenagers. One phenomenon that is increasingly popular among teenagers is the use of online game jockey services. This research aims to see the efforts of teenagers in performing online game jockey services in Kijang Kota. This research uses the theory of Structuration by Anthony Giddens. This research uses a qualitative research approach method by using data collection techniques and tools in the form of observation, interviews and documentation with informants consisting of, teenagers, jockeys and parents of teenagers who play online games. The results showed that online game jockeys explained how to order their services from various social media platforms such as Facebook, Instagram and TikTok. There are various kinds of efforts made by teenagers to be able to do online game jockey services, some of which use positive methods and some use negative methods. Positive efforts from teenagers who do online jockeying are by saving pocket money, helping parents and working during semester breaks. The negative efforts in adolescents are stealing parents' money, extorting the surrounding environment, and stealing tuition fees and cash.

Keywords: Online Games, Teens, Technology