

AKTIVITAS GAME ONLINE SISWA SD (KELAS 3-6)

(Study Deskriptif Di Warnet Kelurahan Gunung Anyar Kota Surabaya)

SKRIPSI



Disusun oleh

KHIKMIYAH HANUM

NIM: 070810426

PROGRAM STUDI ANTROPOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS AIRLANGGA

Semester Ganjil/ Tahun 2014/2015

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Bagian atau keseluruhan isi Skripsi ini tidak pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademis pada bidang studi dan/atau universitas lain dan tidak pernah dipublikasikan/ditulis oleh individu selain penyusun kecuali bila dituliskan dengan format kutipan dalam isi Skripsi.

Apabila ditemukan bukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Airlangga.

Surabaya, Desember 2014

Khikmiyah Hanum

AKTIVITAS GAME ONLINE SISWA SD (KELAS 3-6)
(Study Deskriptif Di Warnet Kelurahan Gunung Anyar Kota Surabaya)

SKRIPSI

Maksud: sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 pada Fakultas
Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga.



Disusun oleh
KHIKMIYAH HANUM
NIM: 070810426

DEPARTEMEN ANTROPOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA

Semester Ganjil Tahun 2014/2015

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

AKTIVITAS GAME ONLINE SISWA SD (KELAS 3-6)

(Study Deskriptif Di Warnet Kelurahan Gunung Anyar Kota Surabaya)

Skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan disetujui untuk diujikan.



Dosen Pembimbing

Drs. Tri Joko Sri Haryono M.si
NIP. 195804211987031003

HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Skripsi ini telah diujikan dan disahkan dihadapan komisi penguji

Program Studi Antropologi Sosial

Departemen Antropologi

Fakultas Ilmu Sosial dan Politik

Universitas Airlangga

Pada hari : Kamis

Tanggal : 8 Januari 2015

Pukul : 12.00 WIB

Komisi Penguji terdiri dari:

Ketua Penguji

Drs. Budi Setiawan, MA.
NIP. 195406221985021001

Anggota

Anggota

Dra. Retno Andriati, MA
NIP. 196110101986012001

Drs. Tri Joko Sri Haryono M.si
NIP. 195804211987031003

ABSTRAK

Game online merupakan salah satu jenis permainan yang memiliki pemain dari kalangan anak-anak dengan jumlah cukup besar. Permainan ini telah dikenal oleh masyarakat Indonesia sejak tahun 2001 dan telah memiliki jutaan pemain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui alasan dan aktivitas apa saja yang dilakukan siswa SD kelas 3 sampai 6 di kelurahan Gunung Anyar Kota Surabaya, Jawa Timur, selama bermain *game online*.

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian kualitatif dengan metode observasi dan wawancara. Informan yang dipilih yakni penjaga warnet, siswa SD yang memiliki kebiasaan bermain *game online* dan beberapa orang tua pemain *game online* tersebut. Penelitian ini menggunakan 10 informan, terdiri dari 6 orang siswa SD, 2 orang tua siswa SD yang bermain *game online*, dan 2 orang penjaga warnet.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak Sekolah dasar di Kelurahan Gunung Anyar yang memiliki kebiasaan bermain *game online* mengenal *game online* dari teman dan media sosial. Sementara itu pilihan waktu dalam bermain *game online* adalah ketika ada waktu luang dan jika ada teman yang mengajak dengan frekuensi bermain antara dua hingga tujuh hari dalam seminggu dan durasi antara satu hingga tiga jam. Aktivitas lain yang dilakukan oleh anak-anak selama bermain *game online* adalah *chatting*. Biaya yang dikeluarkan untuk bermain game online antara lain biaya untuk akses internet di warnet dan biaya untuk *nge-case*.

Kata kunci: *game online*, alasan bermain, aktivitas *online*, siswa SD

ABSTRACT

Online Games is one of the games which have players from among the children with a quite large amount. This game has been known by the people of Indonesia since 2001 and has had millions of players. This study aims to determine the reason and what activities are carried out elementary school students in grades 3 through 6 in the Gunung Anyar village, Surabaya, East java, during playing online games.

This study used a qualitative research type with observation and interviews. Informants were selected namely guard cafe, elementary students who have a habit of playing online games and some of the parents of the online game players. This study uses 10 informants, consisting of 6 elementary school students, 2 parents of elementary school students who play online games, and 2 of game center's guards.

The results of this study showed that primary school children in the Gunung Anyar village who have a habit of playing online games, knew online games from friends and social media. While the choice of time in playing online games is when there is free time and if there are friends who invite. While the frequency of play between two and seven days a week and duration of between one to three hours. Other activities which done by the children during playing online games is the chat. Costs incurred to play online games, among others charge for internet access in the cafe and the cost for *nge-case*.

Keywords: online games, reasons for play, online activities, elementary students

KATA PENGANTAR

Puji syukur Kehadirat Allah SWT atas rahmat serta hidayah yang diberikan kepada penulis hingga tersusunnya skripsi dengan judul : **Aktivitas Game Online Siswa SD (Kelas 3-6) (Study Deskriptif di Warnet Kelurahan Gunung Anyar Kota Surabaya)**

Skripsi ini menjelaskan bagaimana kebiasaan bermain *game online* siswa Sekolah Dasar di Kelurahan Gunung Anyar kota Surabaya mulai dari kelas 3 hingga kelas 6.

Proses penyusunan skripsi ini tentunya ada pihak-pihak yang telah membantu untuk menyelesaikan skripsi ini, maka dari itu penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

Ibu Sri Endah Kinasih, S.Sos, M.Si selaku Ketua Departemen Antropologi dan seluruh dosen Atropologi yang telah memberikan pengetahuannya selama perkuliahan.

Bapak Drs. Tri Joko Sri Haryono, M.si selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membantu dan memberikan masukan dalam penyusunan skripsi.

Kedua orang tua penulis Helly Setyawan dan Chusniyati, adik-adik penulis, Yulia Agustina, Achmad Sirod Judin Abas, Muhammad Ilham Bayu Sukma, Paman sholikin, Pak dhe Sunaji, dan keluarga besar yang telah memberi dukungan yang tak henti-hentinya dan selalu ada disaat yang dibutuhkan.

Orang yang sangat penulis sayangi, Muhammad Irfan yang selalu menemani dalam suka duka dan selalu memberi dukungan pada penulis.

Erna, Lisa, Yuanisya, Esti, dan Putri, teman yang selalu memberikan dukungan dan juga untuk teman-teman Antropologi angkatan 2008 serta kerabat Antropologi.

Semua pihak yang membantu penulisan skripsi ini serta para informan yang telah bersedia berpartisipasi.

Akhirnya, penulis menyadari bahwa tulisan ini jauh dari sempurna. Maka dari itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya Antropologi



Surabaya, Desember 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN JUDUL DALAM.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang Masalah.....	1
I.2 Rumusan Masalah.....	9
I.3 Tujuan Penelitian.....	9
I.4 Manfaat Penelitian.....	10
I.5 Kerangka Pemikiran.....	10
• Teori Belajar.....	10
I.6 Metode Penelitian.....	13
I.6.1 Pendekatan dan Tipe Penelitian.....	13
I.6.2 Lokasi Penelitian.....	14
I.6.3 Teknik Penentuan Informan.....	16
I.6.4 Teknik Pengumpulan Data.....	18
• Pengamatan/Observasi.....	18
• Wawancara.....	20
I.6.5 Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	23
BAB II DESKRIPSI PENELITIAN.....	24
II.1 Perkembangan Game Online di Indonesia.....	24
II.2 Berbagai Penelitian Tentang Game Online.....	28
II.3 Warnet di Kelurahan Gunung Anyar.....	34

BAB III ALASAN SISWA SD BERMAIN GAME ONLINE.....	45
III.1 Perkenalan dengan Game online.....	45
III.2 Aktivitas Lain Selama Bermain Game Online.....	50
III.3 Biaya yang Dikeluarkan untuk Bermain Game Online.....	53
III.4 Stimulus dan Dorongan Bermain Game Online.....	56
BAB IV AKTIVITAS ONLINE SISWA SD PEMAIN GAME ONLINE.	62
IV.1 Pemanfaatan Waktu luang untuk Bermain Game Online.....	62
IV.2 Frekuensi Bermain Game Online dalam Seminggu.....	65
IV.3 Durasi Bermain Game Online per Hari dalam Seminggu.....	68
IV.4 Sikap Orang Tua Terhadap Game Online.....	71
IV.5 Kegiatan Belajar Siswa SD Pemain Game Online dan Peran Orang Tua.....	76
IV.6 Respon yang Terjadi Terhadap Stimulus dan Dorongan Bermain Game Online.....	83
BAB V PENUTUP.....	85
V.1 KESIMPULAN.....	85
V.2 SARAN.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Peta Kelurahan Gunung Anyar.....	37
Gambar II.2 Peraturan Warnet 1.....	38
Gambar II.3 Peraturan warnet 2.....	39
Gambar II.4 Suasana Warnet A.....	40
Gambar III.1 Siswa SD Pemain Game online (1).....	47
Gambar III.2 Suasana Warnet S (1).....	52
Gambar III.3 Suasana Warnet S (2).....	57
Gambar III.4 Siswa SD Pemain Game Online (2).....	59
Gambar IV.1 Siswa SD Pemain Game Online (3).....	64
Gambar IV.2 Suasana Warnet S (3).....	75