

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