

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **I.1 Latar Belakang Masalah**

Masa kanak-kanak akhir (usia 6-12 tahun) merupakan masa yang penting dalam pembentukan kepribadian seorang anak, disamping pada tahap ini anak-anak mulai memasuki dunia sekolah, anak juga dianggap mulai dapat bertanggung jawab atas perilakunya dalam hubungannya dengan orang-orang di sekitarnya, misalnya teman sebaya, orang tua, dan lainnya (Nuryanti, 2008: 36). Pada tahap ini, semakin banyak teman yang didapatkan, seorang anak akan menjadi lebih mementingkan kebutuhan untuk berteman dan mulai menjauh dari keluarga dan menjadi mandiri. Awalnya beberapa peneliti menganggap bahwa bermain tidak memberikan kontribusi apa-apa dalam tahap-tahap perkembangan seorang anak dan hanya dianggap sebagai pemborosan waktu semata, namun berbagai studi ilmiah kemudian menunjukkan bahwa bermain merupakan salah satu instrumen yang penting dalam perkembangan seorang anak. Para peneliti kemudian mengakui bahwa bermain merupakan salah satu sarana pembelajaran bersosialisasi bagi seorang anak. Seorang anak akan berusaha agar dapat diterima dalam pergaulan salah satunya adalah dengan cara bermain.

Bermain merupakan dunia anak-anak. Seorang anak dapat belajar mengenai bagaimana cara berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan mengembangkan minat serta bakat yang ada dalam dirinya melalui bermain. Sebelum adanya permainan-permainan modern, kita telah mengenal permainan

tradisional lebih dahulu, misalnya saja gobak sodor, ular-ularan, polisi-polisian, dan sebagainya. Manfaat yang terkandung dalam kegiatan bermain dapat dijumpai pada permainan-permainan tradisional yang pada saat ini semakin menghilang digantikan dengan permainan-permainan modern. Hal-hal yang dapat dipetik dari bermain permainan tradisional adalah permainan ini mengajarkan bagaimana caranya bekerjasama, saling tolong-menolong, dan menghargai pendapat orang lain, selain itu permainan tradisional juga dapat menunjang perkembangan fisik seorang anak karena banyak permainan tradisional yang membutuhkan gerak aktif.

Hal yang disayangkan adalah permainan-permainan tradisional pada saat ini semakin dilupakan akibat para orang tua yang terkadang lebih memilih membekali anak-anak mereka dengan mesin permainan dari pada harus membiarkan anak-anaknya bermain di luar rumah bersama teman-temannya. Alasan yang dikemukakan oleh kebanyakan orang tua untuk tidak membiarkan anak-anaknya bermain di luar rumah adalah agar anak-anak mereka lebih mudah diawasi dan selain itu juga menghindarkan anak dari cedera akibat bermain di luar. Selain orang tua yang memang membekali anak-anaknya dengan mesin permainan, ada pula anak-anak yang memang lebih memilih untuk bermain permainan modern dari pada permainan tradisional karena menganggap permainan tradisional sudah kuno, tidak menarik, dan ketinggalan jaman. Salah satu permainan modern yang mampu menggeser permainan tradisional dan sangat digemari anak-anak adalah *game online*.

*Game online* merupakan permainan dalam dunia maya yang menampilkan permainan dalam bentuk virtual seperti pada *video game*. Salah satu keunggulan dari *game online* jika dibandingkan dengan jenis permainan *video game* adalah—karena ini merupakan salah satu dari produk keunggulan internet—seorang pemain dapat memainkan permainan ini dengan siapapun tanpa dibatasi oleh sekat geografis. Munculnya *game online* ini kemudian menggeser posisi permainan-permainan tradisional. Pemain dari permainan *online* ini disebut dengan *Gamers*. Pemain *game online* awal mulanya kebanyakan adalah orang dewasa, karena pada awal kemunculan permainan virtual ini, internet masih merupakan media komunikasi dan informasi yang hanya dapat dipahami oleh orang dewasa, berbeda dengan kebanyakan permainan tradisional yang memang diperuntukkan untuk anak-anak.

Sejak munculnya *game online* pertama kali di Indonesia pada tahun 2001 (*Nexia online*), selama lebih dari satu dekade terakhir, permainan ini telah mengalami perkembangan yang amat pesat, seperti induknya, internet. Indonesia sendiri pengguna *game online* juga bertumbuh subur dan mencakup semua kalangan usia, seiring bertambahnya jumlah pengguna internet. Menurut data lembaga survey global, IDC, pemain game online di Indonesia mengalami pertumbuhan hampir 30% pada 2012 dan menghasilkan pendapatan dalam negeri US\$ 150 juta (Rp 1,45 triliun), jumlah pemain game online tersebut hampir 20% dari pengguna internet di Indonesia (<http://www.tempo.co>). Sayangnya prosentase tersebut tidak memperlihatkan mengenai golongan usia dari pemain *game online*, sehingga tidak dapat diketahui dengan pasti berapa masing-masing prosentase

pemain *game online* dari golongan usia dewasa, remaja dan anak-anak. Besarnya prosentase pemain *game online* dapat terus bertambah setiap tahun karena jenis-jenis permainan yang disajikan semakin bervariasi, sehingga semakin menarik minat seseorang untuk mencoba permainan-permainan online tersebut.

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh salah satu forum komunitas pemain *game online* terbesar di Indonesia, Ligagame, dalam waktu 2 hingga 5 tahun mendatang, jumlah pemain *game* di Indonesia akan meningkat pesat secara drastis (<http://www.ligagame.com>). Survey tersebut dilakukan secara acak pada kalangan gamers maupun non gamers dengan sasaran utama keluarga muda yang memiliki anak-anak berusia 5 hingga 12 tahun dan hasilnya adalah hampir 70-80% keluarga muda memiliki anak-anak yang sedang memainkan permainan *facebook* maupun permainan dari *iPad*, sehingga tidak lama kemudian anak-anak tersebut akan mulai bosan dengan permainan *facebook* maupun permainan *iPad* dan mencoba *game online* yang lebih menantang (<http://www.ligagame.com>). *Game online* yang lebih menantang yang dimaksud adalah *multiplayer games* yang saat ini semakin bervariasi.

Semakin banyaknya orang yang memainkan *game online* menunjukkan bahwa bermain memang merupakan hal yang menyenangkan, bukan hanya bagi anak-anak, namun terkadang sebagian besar orang dewasa masih merindukan masa-masa dapat memainkan permainan dengan teman-teman sebaya. Selain itu, kejenuhan dari rutinitas aktivitas sehari-hari membuat manusia membutuhkan sebuah hiburan dan *online games* merupakan hiburan yang sesuai untuk dilakukan karena dipandang praktis dan tidak ribet untuk dilakukan. Sayangnya, kegiatan

bermain *game online* yang pada awalnya hanya berasal dari ketertarikan untuk mencoba dan mencari hiburan semata, kebanyakan pada akhirnya berubah menjadi ketergantungan. Sebagian besar pemain *game online* tidak dapat melepaskan diri dari ketergantungan untuk tidak memainkan permainan tersebut kembali. Banyak dari pemain *game online* yang rela berkorban demi dapat memainkan *game online*, mulai dari berkorban materi hingga waktu yang disia-siakan agar dapat terus memainkan permainan tersebut. Hal ini tentu saja akan dapat menimbulkan berbagai macam dampak, bagi yang sudah bekerja tentunya dapat menurunkan prestasi kerja, bahkan dipecat dari pekerjaannya, sementara bagi anak-anak maupun remaja baik yang masih sekolah maupun kuliah, tidak jarang yang pada akhirnya dikeluarkan atau di DO (*Drop Out*) karena terlalu sering membolos demi bermain *game online*. Penelitian yang dilakukan oleh Direktorat Pendidikan Tinggi (Dikti) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) di beberapa SMA yang tersebar di beberapa daerah di Indonesia terhadap *game online* menunjukkan bahwa, penggunaan *game online* memiliki dampak negatif lebih banyak dari pada positifnya. Misalnya terbuangnya waktu saat bermain *game online* akan berakibat kemunduran, selain itu dampak personalnya terlihat dengan hilangnya waktu yang berakibat penurunan nilai sekolah karena minat belajar menurun (<http://kampus.okezone.com>).

Penelitian tersebut memperlihatkan bagaimana *game online* memiliki efek negatif pada siswa SMA. Penelitian yang memang sengaja dilakukan akibat semakin banyaknya pelajar yang memainkan *game online* tersebut telah menunjukkan bahwa kebanyakan siswa yang bermain *game online* secara

berlebihan dapat menurun semangat belajarnya yang tentu saja akan berakibat pada menurunnya prestasi di sekolah. Sementara itu tidak sedikit artikel di media elektronik yang menyebutkan bahwa *game online* mempunyai efek ketagihan sehingga membuat pemainnya akan berusaha untuk selalu memainkan *game online* tersebut. Sehingga tentu saja siapa saja yang bermain *game online* memiliki kemungkinan yang besar untuk menjadi ketagihan dan memainkannya secara berlebihan. Sementara pemain *game online* pada saat ini sudah merambah pada siswa sekolah dasar yang jumlahnya juga cukup banyak.

Banyak warung internet- warung internet di kota-kota besar, yang jika dilihat di dalamnya, isinya tidak hanya orang dewasa dan remaja namun juga segerombolan anak berusia 7 hingga 12 tahun yang sedang asyik memainkan permainan *online* bersama teman-temannya, sekalipun itu pada jam-jam sekolah. *Game online* yang dimainkan oleh sebagian besar anak-anak tersebut memang masih merupakan permainan-permainan dengan tingkat yang sederhana namun hal tersebut mampu menggantikan minat anak-anak terhadap permainan-permainan tradisional.

Anak-anak yang menjadi pemain *game online* sedikit demi sedikit menjadi lupa pada permainan-permainan tradisional yang sebenarnya memiliki lebih banyak manfaat bagi tumbuh kembang mereka. Anak-anak yang berusia 7 hingga 10 tahun masih dalam masa pembentukan kreatifitas, moral, dan kepribadian, sehingga sangat dibutuhkan pengarahan dari orang yang lebih dewasa agar terhindar dari hal-hal yang kurang bermanfaat pada masa perkembangannya. Beberapa *game online* memang memiliki manfaat terhadap perkembangan

psikologis seorang anak, selain hanya sebagai salah satu bentuk rekreasi yang sederhana. Misalnya saja, beberapa jenis *game online* dapat melatih kecepatan berfikir dan respon dikarenakan game tersebut menuntut para pemainnya untuk menyusun strategi dalam waktu yang relatif singkat (<http://id.wikipedia.org>)

Berkaitan dengan fenomena merambahnya *game online* pada siswa sekolah dasar, muncul lah berbagai macam pertanyaan mengenai fenomena permainan *online* ini dikarenakan banyak anak yang lebih memilih untuk berkumpul bersama teman-temannya sesama pemain *game* di warung-warung internet dari pada di tempat yang lebih bermanfaat, misalnya perpustakaan. Selain itu, kebanyakan pemain *game online* juga lebih suka bersosialisasi dalam dunia maya daripada bersosialisasi dalam dunia nyata. Hal tersebut apabila dialami oleh anak-anak tentu saja akan mengganggu tumbuh kembang sang anak sendiri. Selain itu seorang anak yang memasuki tahapan usia kanak-kanak akhir belum dapat mengerti dan memahami bagaimana pengaturan waktu dalam kegiatan sehari-harinya tanpa bimbingan dari orang dewasa, terutama orang tua. Oleh karena itulah kegiatan bermain *game online* pada anak yang telah mengalami ketergantungan, dikhawatirkan akan dapat menyita waktu seorang anak yang seharusnya dapat digunakan untuk kegiatan yang lebih bermanfaat, misalnya belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Giono (2010) mengenai makna *game online* pada pemain *game online* yang membentuk suatu komunitas, memperlihatkan bahwa makna yang diberikan para pemain *game online* terhadap permainan ini terdapat dua macam, yakni makna adjektif dan makna objektif.

Makna adjektif yakni makna yang sesuai dengan terminologi dan fungsi awal dari *game online* bahwa *game online* merupakan symbol hiburan dan pelarian. Sementara makna objektif yaitu makna yang lebih mendalam dan berkembang pada kelompok pemain *game online*, bahwa *game online* merupakan symbol kebanggaan, persaudaraan, kompetisi, dan prestasi. Penelitian yang dilakukan oleh Giono ini mengambil subjek dari kalangan dewasa.

Penelitian lain, yang dilakukan oleh Melani (2009), memperlihatkan bahwa *game online* memiliki efek negatif pada remaja, yakni remaja yang bermain *game online* cenderung lebih agresif dari pada remaja lain yang tidak bermain *game online*. Penelitian tersebut dipusatkan pada kelompok umur remaja dan tidak mencakup kelompok umur lain. Kelompok usia remaja merupakan kelanjutan dari fase anak-anak. Oleh karena itulah, dapat menjadi suatu kekhawatiran mengenai efek negatif yang dapat ditimbulkan oleh *game online* pada anak-anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Giono (2010) dilakukan dengan menggunakan pendekatan sosiologis sementara Melani (2009) melakukan penelitian *game online* tersebut menggunakan pendekatan psikologis. Berbeda dari kedua penelitian tersebut, penelitian ini akan mengambil objek siswa sekolah dasar. Selain itu penelitian mengenai *game online* pada anak-anak ini dapat dijelaskan melalui pendekatan antropologis dengan mempertimbangkan aspek-aspek lain di dalamnya, baik sosiologis maupun psikologis. Seperti yang telah diketahui, *game online* memberikan efek candu bagi pemainnya sehingga yang memainkannya akan terus berusaha untuk tetap bermain sekalipun itu

mengorbankan waktu-waktu pentingnya, seperti waktu untuk sekolah, belajar di rumah, bahkan waktu untuk istirahat. Seperti yang terlihat pada penelitian yang dilakukan oleh Dikti pada siswa SMA di beberapa daerah di Indonesia yang memperlihatkan bahwa bermain *game online* secara berlebihan dapat berakibat pada menurunnya semangat belajar. Oleh karena itulah penulis ingin mengetahui apa saja alasan siswa sekolah dasar memilih bermain *game online* dan aktivitas apa saja yang dilakukan selama bermain *game online*.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari uraian latar belakang tersebut, maka dikemukakan rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Apa saja alasan siswa SD bermain *game online*?
2. Apa saja aktivitas yang dilakukan siswa SD selama bermain *game online*?

## **I.3 Tujuan Penelitian**

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena permainan *game online* di kalangan siswa SD. Penelitian ini diharapkan akan dapat memperlihatkan alasan siswa SD memilih bermain *game online* serta apa saja aktivitas yang dilakukan selama bermain *game online*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperlihatkan bagaimana pengaturan waktu yang dilakukan oleh anak-anak pemain *game online*, misalnya saja pembagian waktu antara waktu belajar dan waktu bermainnya. Seperti diketahui, bahwa *game online* telah merambah dunia siswa SD yang seharusnya masih dalam proses

perkembangan baik fisik maupun psikologis. Oleh karena itulah, sehingga perlu diteliti lebih lanjut mengenai fenomena *game online* terhadap siswa SD.

#### **I.4 Manfaat Penelitian**

Terdapat dua manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat praktis:

Penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan sumbangan masukan dalam pemecahan masalah mengenai apa yang membuat *game online* lebih disukai oleh siswa SD dari pada permainan yang lain dilihat dari sisi antropologis. Serta untuk mengetahui apa saja yang dilakukan selama bermain *game online*. Peneliti juga berharap hasil penelitian ini akan dapat menyajikan informasi yang dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk mengatasi permasalahan permainan *game online* ini pada anak-anak.

2. Manfaat akademis:

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmiah dalam studi-studi mengenai *game online* sehingga dapat menjadi bahan untuk pengembangan studi-studi mengenai *game online* yang selanjutnya.

#### **I.5 Kerangka Pemikiran**

- **Teori Belajar**

Salah satu teori yang dianggap penting oleh Malinowski bagi ilmu antropologi adalah teori belajar. Alasan Malinowski menganggap bahwa teori tersebut penting bagi disiplin ilmu antropologi adalah karena kebudayaan

diperoleh manusia melalui proses belajar sejak manusia tersebut lahir, dan seperti yang telah diketahui, kebudayaan merupakan pokok utama dari disiplin ilmu antropologi (Koentjaraningrat, 1990: 74-75). Manusia tumbuh dan berkembang di lingkungannya semua adalah melalui proses belajar, baik belajar melalui pengarahannya maupun tanpa melalui pengarahannya dan hal yang dia dapatkan melalui proses belajar tersebut akan dia gunakan hingga saat dewasa nanti.

Teori belajar muncul karena adanya penelitian terhadap adat istiadat pengasuhan anak dalam suatu masyarakat tertentu yang dilakukan oleh para peneliti. Penelitian terhadap adat istiadat pengasuhan anak tersebut dianggap penting karena dapat menambah pengertian seorang peneliti mengenai kepribadian umum dari warga suatu kebudayaan. Hal-hal yang dibahas dalam teori belajar menyangkut asas-asas proses belajar makhluk hidup secara universal, bukan hanya model-model belajar manusia dalam kebudayaan tertentu (Koentjaraningrat, 1990: 74). Oleh karena itulah teori belajar dapat digunakan untuk melakukan penelitian terhadap proses belajar yang terjadi pada semua warga suatu kebudayaan secara universal.

Teori belajar memiliki konsep dasar yang dikenal dengan konsep (S)-(D)-(R). Konsep dasar tersebut berasal dari (S) yakni *stimulus*, (D) adalah *drive*, dan (R) atau *response*. Penerapan dari ketiga konsep dasar tersebut adalah dimulai dari (S) atau *stimulus* yang dianggap sebagai sebuah situasi pangsak dari segala tingkah laku makhluk hidup, situasi pangsak tersebut kemudian menyebabkan (D) atau *drive*, yakni dorongan batin untuk melakukan suatu perbuatan yang kemudian menyebabkan timbulnya (R) atau *response*, yakni reaksi untuk melakukan suatu

perbuatan akibat adanya dorongan tersebut (Koentjaraningrat, 1990: 75). Ketiga konsep tersebut, apabila diilustrasikan adalah sebagai berikut: seorang anak melihat sebuah bola (S) yang membuatnya merasa tertarik dan menimbulkan dorongan batin untuk memainkannya (D) dan sebagai responnya adalah anak itu kemudian memainkan bola tersebut (R). Respon terhadap adanya bola tersebut bisa berupa anak tersebut akan memainkan bola tersebut atau bisa saja tidak dan beralih melakukan hal yang lain. Suatu (R) akan dianggap menghasilkan apabila suatu makhluk selalu mengulangnya apabila timbul (D) yang sama dan dalam (S) yang sama (Koentjaraningrat, 1990: 75). Sehingga dapat dikatakan bahwa makhluk tersebut telah menjadi belajar atau telah terbiasa apabila dalam suatu (S) kemudian timbul (D) tertentu dan membuatnya melakukan (R) tertentu.

Ketiga konsep dari teori belajar tersebut terbukti mampu menjelaskan bagaimana fenomena-fenomena mengenai suatu kebudayaan tertentu dapat terbentuk. Hal yang dilakukan oleh suatu makhluk dan dilakukan secara berulang-ulang kemudian hal tersebut akan menjadi sebuah kebiasaan. Kebiasaan tersebut apabila juga dilakukan oleh orang lain atau diajarkan kepada orang lain maka kebiasaan tersebut bisa berubah menjadi suatu kebudayaan yang dimiliki oleh orang-orang tersebut.

Para ahli dalam ilmu psikologi yang mengembangkan teori belajar dimasukkan dalam golongan aliran yang disebut dengan *Behaviorism*. Asas dari teori belajar yang telah diuji coba pada binatang-binatang percobaan, misalnya tikus, anjing dan sebagainya, dianggap para ahli sebagai asas dari sebagian besar tingkah laku manusia. Selain Malinowski, salah seorang ahli yang juga

menerapkan teori belajar adalah J.P. Gillin dan dalam salah satu karangannya yang berjudul *The Ways of Men* (1948) ia menggunakan secara luas konsep-konsep teori belajar atau yang juga dikenal sebagai *learning theory* (Koentjaraningrat, 1990: 76).

## **I.6 Metode Penelitian**

### **I.6.1 Pendekatan dan Tipe Penelitian**

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian kualitatif. Dikatakan sebagai penelitian kualitatif adalah karena peneliti mencoba untuk memahami situasi dan membuat deskripsi sesuai dengan bagaimana situasi tersebut terlihat melalui subjek, selain itu juga tidak membatasi penelitian pada usaha untuk menerima atau menolak hipotesis-hipotesisnya. Penelitian kualitatif bertumpu pada berbagai orientasi teori, tradisi atau aliran, yang kesemuanya menekankan pentingnya pengembangan dan penyusunan teori yang ditandai oleh strategi induktif-empiris.

Hendrarso (menurut Taylor & Bogdan, 1984; Marshall & Rosman, 1989; Moleong 1991 dalam Metode Penelitian Sosial, 1995: 205), menyebutkan karakteristik dari pendekatan kualitatif adalah sebagai berikut:

1. Memahami perilaku manusia dari sudut pandang mereka sendiri (yang diteliti)
2. Lebih mementingkan proses penelitian daripada hasil penelitian.
3. Melihat manusia sebagai suatu kesatuan, yaitu mempelajari manusia dalam situasi dan konteks di mana mereka berada.

4. Bersifat induktif, yakni mendasarkan pada prosedur logika yang berawal dari proporsi khusus sebagai hasil pengamatan dan berakhir pada suatu kesimpulan (pengetahuan baru) hipotesis yang bersifat umum.
5. Semua aspek kehidupan manusia dianggap berharga untuk dipelajari karena bersifat unik.
6. Menekankan pada validitas data sehingga ditekankan kedekatan pada dunia empiris.
7. Bersifat humanistik yaitu memahami secara pribadi orang yang dipelajari dan ikut mengalami apa yang dialami orang yang diteliti dalam kehidupannya sehari-hari.

Secara khusus, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif memberikan gambaran yang spesifik dan mendetail mengenai situasi, setting sosial, ataupun hubungan suatu hal dan tujuan utama penggunaan metode ini adalah untuk menggambarkan sifat suatu keadaan yang sementara berjalan pada saat penelitian dilakukan, dan memeriksa sebab-sebab dari suatu gejala tertentu.

### **I.6.2 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah warnet yang terletak di Kota Surabaya yakni tepatnya yang berada Kelurahan Gunung Anyar. Surabaya menjadi salah satu kota yang memiliki jumlah pemain dan komunitas *Game Online* cukup besar hal tersebut dapat dibuktikan dengan semakin menjamurnya warnet *game online* di kota ini. Peneliti memilih Kelurahan Gunung Anyar

dikarenakan wilayah Kelurahan ini beberapa tahun terakhir mengalami perkembangan sosial dan budaya yang cukup pesat akibat adanya pembangunan akses jalan yang telah dilakukan oleh pemerintah. Perkembangan sosial dan budaya tersebut salah satunya terlihat dari semakin menjamurnya warung internet di kelurahan tersebut. Semakin banyaknya warung internet yang beroperasi menunjukkan tingginya jumlah pemain *game online* di kelurahan tersebut. Warnet yang akan dijadikan lokasi penelitian adalah warnet S dan Warnet A yang terletak di wilayah RW 1 Kelurahan Gunung Anyar. Peneliti memilih lokasi penelitian berupa warnet adalah karena sesuai dengan topik yang diambil oleh peneliti yakni mengenai *game online*, selain itu, menurut observasi yang telah dilakukan oleh peneliti warnet menjadi tempat yang paling banyak dikunjungi oleh anak-anak sebagai tempat bermain.

Peneliti memilih warnet S dan warnet A karena berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, dua warnet tersebut memiliki jumlah pemain *game online* dari kalangan siswa SD yang cukup banyak, selain itu tarif yang diberlakukan juga terjangkau bagi uang saku mereka. Akses internet yang ditawarkan kedua warnet tersebut juga tidak terlalu lambat sehingga masih nyaman digunakan untuk bermain *game online* oleh para pelanggannya. Perbedaan kedua warnet tersebut adalah warnet A memiliki lokasi yang luas dan nyaman untuk bermain sedangkan warnet S lebih sempit namun sejuk karena terdapat fasilitas AC di dalamnya. Jumlah PC yang disewakan oleh dua warnet tersebut juga hanya 10 buah, namun terkadang ada anak yang rela mengantri demi dapat bermain *game online* di kedua warnet tersebut. Oleh karena itulah peneliti

berkesimpulan bahwa kedua warnet tersebut sesuai untuk dijadikan lokasi penelitian.

### **I.6.3 Teknik Penentuan Informan**

Informan memiliki posisi yang penting pada sebuah penelitian kualitatif. Informan yang dipilih oleh peneliti merupakan informan yang dianggap oleh peneliti memiliki informasi pokok yang diperlukan oleh peneliti dan memang seorang gamers yang aktif bermain *game online* dan tentu saja masih duduk di bangku sekolah dasar. Pemilihan informan menjadi hal yang sangat penting dikarenakan seorang informan yang sesuai dapat membantu peneliti untuk melakukan penelitiannya dan juga dapat membuat peneliti belajar mengenai keterampilan wawancara.

Kriteria pemilihan informan harus dilakukan oleh peneliti dengan sebaik-baiknya agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik, tidak melebar, dan tepat waktu. Ada tiga jenis informan yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu informan dari kalangan pengelola warung internet atau warnet, informan yang berasal dari pemain *game online* yang masih duduk di bangku kelas tiga hingga enam Sekolah Dasar dan orang tua dari beberapa anak pemain *game online*. Peneliti tidak menentukan kriteria khusus bagi semua informan di penelitian ini.

Peneliti tidak membatasi jumlah informan namun apabila data yang diperlukan sudah mencukupi maka peneliti menghentikan pengumpulan data. Informan yang berasal dari pengelola warnet dipilih oleh peneliti berdasarkan pertimbangan bahwa warnet yang dikelola merupakan warnet yang ramai

pengunjung dari kalangan anak-anak Sekolah Dasar yang datang untuk bermain *game online*. Sementara informan yang dari kalangan orang tua dipilih oleh peneliti berdasarkan pertimbangan bahwa informan tersebut memiliki kemampuan untuk menjawab dengan lugas pertanyaan dari peneliti dan mampu memahami pertanyaan dari peneliti mengenai *game online* karena menurut peneliti tidak semua orang tua memiliki pemahaman tentang *game online*. Oleh karena itulah agar jawaban yang diberikan dapat sesuai dengan apa yang ditanyakan oleh peneliti maka peneliti memilih para informan tersebut.

Informan pertama yang berasal dari kalangan siswa SD yang bermain *game online* diperoleh oleh peneliti dari hasil bertanya pada adik peneliti, dari satu informan tersebut kemudian peneliti mendapatkan tiga orang informan yang lain yang merupakan teman bermain *game online* informan tersebut. Sementara berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada beberapa warung internet, peneliti kemudian mendapatkan dua orang informan lain yang menurut peneliti sesuai dengan kriteria informan yang telah ditentukan oleh peneliti. Berikut adalah informan-informan yang dipakai dalam penelitian ini:

- Informan siswa SD yang bermain *game online*

1. Nama : DN	4. 6. Nama : AZ
Usia : 10 tahun	Usia : 10 tahun
Kelas : 5 SD	Kelas : 4 SD
2. Nama : JP	5. 7. Nama : IH
Usia : 10 tahun	Usia : 9 tahun
Kelas : 4 SD	Kelas : 3 SD
3. Nama : SH	6. 8. Nama : YG
Usia : 12 tahun	Usia : 11 tahun
Kelas : 6 SD	Kelas : 5 SD

- Informan pengelola warnet
  1. Nama : IM                      2. Nama : KM  
Usia :32 tahun                      Usia :18tahun
  
- Informan orang tua pemain *game online*
  1. Nama : ES                      1. 2. Nama : ZN  
Usia : 40 tahun                      Usia : 36 tahun  
Pekerjaan: Ibu rumah                      Pekerjaan : Ibu rumah tangga  
tangga

Peneliti sengaja tidak menggunakan nama yang sebenarnya tetapi menggunakan nama inisial informan. Penggunaan nama inisial tersebut dilakukan untuk menjaga kerahasiaan identitas para informan dalam penelitian ini.

#### 1.6.4 Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh oleh peneliti dikumpulkan dengan menggunakan teknik wawancara mendalam (*indepth interview*) dengan dilakukan teknik pengamatan (observasi) terlebih dahulu terhadap objek penelitian yang sesuai dengan topik penelitian. Teknik pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut:

- **Pengamatan/Observasi**

Pengamatan/observasi merupakan metode awal yang digunakan dalam melakukan penelitian ilmiah sebagai usaha untuk pengembangan pengetahuan ilmiah mengenai segala sesuatu yang diwujudkan oleh alam semesta (Bachtiar, dalam *Metode-Metode Penelitian Masyarakat* 1979:109). Hal yang pertama dilakukan oleh peneliti adalah menggali informasi sebanyak-banyaknya tentang *game online* melalui internet. Hal ini dilakukan oleh

peneliti untuk lebih mengenal dan mengetahui mengenai *game online* dikarenakan peneliti sendiri bukanlah seorang pemain *game online*. Usaha lain yang dilakukan oleh peneliti untuk lebih mengenal dan mengetahui mengenai *game online* adalah dengan banyak bertanya pada anak-anak pemain game online yang tinggal di sekitar peneliti. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan terhadap anak-anak yang menjadi pemain game online yang tinggal di sekitar peneliti, peneliti dapat mengetahui perkiraan jumlah siswa sekolah dasar yang bermain *game online* dan warnet mana saja yang banyak dikunjungi oleh *gamers* yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar. Sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penelitian mengenai siswa SD yang bermain *game online* ini mungkin untuk dilakukan.

Peneliti kemudian mulai melakukan observasi pada beberapa warung internet yang menurut anak-anak pemain *game online* yang tinggal di sekitar peneliti merupakan warnet yang sering dikunjungi oleh *gamers* yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Seorang peneliti sudah seharusnya menyadari bahwa kehadirannya ketika melakukan pengamatan dapat mempengaruhi orang-orang yang diamatinya, oleh karena itulah agar tidak menimbulkan kecurigaan, pada saat melakukan observasi tersebut, peneliti tidak hanya mengamati saja, melainkan juga sedikit bertanya pada beberapa *gamers* anak-anak yang sedang bermain. Pertanyaan yang diajukan adalah seputar kegiatan bermain *game online* dan tempat tinggal serta sekolah asal *gamers* tersebut.

Berdasarkan hasil dari observasi pada beberapa warnet tersebut peneliti kemudian menentukan sebuah warnet untuk dijadikan tempat observasi

selanjutnya yang menurut peneliti memiliki pelanggan tetap *gamers* yang masih duduk di bangku sekolah dasar yang memiliki intensitas bermain paling tidak seminggu tiga kali, yaitu warnet 3A. Observasi selanjutnya dilakukan selama satu minggu berturut-turut pada jam yang sama, yakni jam 1 siang hingga jam 4 sore di warnet 3A dengan ditemani oleh seorang *gamers* yang sudah duduk di kelas tujuh Sekolah Menengah Pertama. Selama melakukan observasi, peneliti juga mengajukan beberapa pertanyaan pada beberapa *gamers* yang sedang bermain, selain agar mengetahui tentang latar belakang *gamers* tersebut, hal tersebut juga dilakukan oleh peneliti untuk membangun rapport dengan para *gamers*. Pendekatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap para *gamers* tersebut juga sebagai upaya peneliti untuk menentukan beberapa anak yang dipilih sebagai informan, sehingga ketika peneliti melakukan wawancara mendalam (*indepth interview*), *gamers* tersebut tidak canggung lagi dalam menjawab pertanyaan dikarenakan telah mengenal peneliti.

- **Wawancara**

Salah satu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian adalah menggunakan teknik wawancara. Individu yang diwawancara dalam penelitian ini disebut informan yakni orang yang diharapkan dapat memberikan data dan keterangan yang berhubungan dengan topik penelitian yang sedang dilakukan. Pada penelitian kualitatif teknik wawancara yang digunakan adalah teknik wawancara mendalam yang dikombinasikan dengan teknik observasi. Wawancara mendalam merupakan suatu teknik wawancara yang memiliki kesamaan dengan percakapan informal

yang bertujuan untuk mendapatkan informasi secara mendalam dengan urutan dan susunan kata yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan kondisi informan (Mulyana, 2001:181).

Metode wawancara mendalam dilakukan untuk mencapai tingkat maksimal dalam menggali data, sehingga perlu dilakukan berulang-ulang sampai mencapai titik jenuh, yaitu data yang diperoleh tidak mengalami perkembangan. Selama melakukan wawancara, peneliti tentu saja tidak sembarang melakukan tanya jawab terhadap informan, namun peneliti juga membuat suatu pertanyaan penelitian yang akan dijadikan pedoman dalam melakukan wawancara agar ada keteraturan dalam alur melakukan wawancara. Pada teknik wawancara mendalam, pewawancara memiliki peran yang penting agar proses melakukan wawancara dapat berjalan dengan baik sehingga data yang dihasilkan dapat akurat. Proses melakukan wawancara dapat dilakukan dengan baik apabila pewawancara dapat mengatur dan menciptakan situasi yang nyaman untuk melakukan proses wawancara. Selain itu, pewawancara juga dituntut untuk dapat menyampaikan pertanyaan secara baik dan tepat seperti yang dimaksudkan dalam daftar pertanyaan agar tidak ada perbedaan persepsi antara jawaban responden dengan maksud pertanyaan. Agar semua hal tersebut dapat terlaksana dengan baik, seorang pewawancara hendaknya dapat menciptakan hubungan yang baik dengan responden/*rapport*. Mashud (dalam *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan* 2005:74), mengemukakan bahwa *Rapport* merupakan suatu situasi yang tercipta sedemikian rupa sehingga terjalin hubungan yang akrab dan baik

antara individu yang diwawancarai dengan pewawancara. Faktor utama dalam melakukan wawancara adalah memerhatikan kemampuan pewawancara (peneliti) dalam mengendalikan kegiatan wawancaranya, karena efektifitas wawancara banyak tergantung pada pewawancara. Faktor karakteristik sosial informan setidaknya harus dipahami dengan baik oleh peneliti, ini agar tidak terjadi salah pengertian ketika wawancara berlangsung. Untuk itu diperlukan sikap bijak dari peneliti untuk memilih waktu dan tempat yang tepat (Irianto dan Bungin, 2008:111-112).

Wawancara yang dilakukan lebih menyerupai suatu dialog antara peneliti dan subjek penelitian yang dilakukan dengan suasana keakraban dan santai. Dengan cara ini dapat menggali sebanyak mungkin informasi sehingga memperoleh gambaran yang sejelas-jelasnya dan lebih memungkinkan mendapatkan info yang unik dan jujur. Dalam proses wawancara peneliti tidak terpaku pada pedoman wawancara yang baku tetapi juga mengikuti alur pembicaraan subjek penelitian dan memungkinkan peneliti untuk mengembangkan pertanyaan. Pada saat melakukan percakapan, peneliti berusaha untuk memberi kebebasan kepada informan apapun pendapatnya dan tidak untuk memotong atau menyela perkataan informan.

Untuk memudahkan proses wawancara dan hasil wawancara dapat terekam dengan baik, dan peneliti memiliki bukti telah melakukan wawancara kepada informan, maka peneliti menggunakan media telepon genggam sebagai media untuk merekam hasil wawancara. Sedangkan data pendukung diperoleh

oleh peneliti dari data sekunder yang berupa penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini, berupa buku, skripsi, dan jurnal.

### **I.6.5 Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

Setelah data selesai dikumpulkan dengan lengkap dari lapangan, tahap berikutnya yang harus dimasuki adalah tahap analisa. Pada tahap inilah data dikerjakan dan dimanfaatkan sedemikian rupa sampai berhasil menyimpulkan kebenaran-kebenaran yang dapat dipakai untuk menjawab persoalan-persoalan yang diajukan dalam penelitian. Pada penelitian kualitatif, pengumpulan data, pengolahan data, dan analisis data dilakukan secara bersamaan selama proses penelitian dikarenakan penelitian kualitatif merupakan proses penelitian yang berkesinambungan (Hendrarso, 2005:172). Data yang telah dikumpulkan oleh peneliti kemudian diolah dengan cara diklasifikasikan atau dikategorikan berdasarkan beberapa tema sesuai dengan fokus penelitiannya. Penelitian ini tidak menggunakan perhitungan statistik, tetapi mengklasifikasikan data dan menyusunnya ke dalam suatu narasi dengan mencamtumkan beberapa kutipan wawancara untuk kemudian disusun dalam bentuk matriks.

Data yang telah diklasifikasikan tersebut kemudian dilakukan interpretasi secara teoritis, sehingga dapat diperoleh suatu kesimpulan yang memadai. Cara analisis semacam ini dilakukan selain untuk mendapatkan makna data juga sekaligus dapat melakukan perbandingan terhadap berbagai teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan.