

## Abstraksi

*Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, permainan anak pun berkembang dan berubah cepat. Kalau dulu anak bermain dengan alat permainan sederhana seperti kulit semangka jadi mobil-mobilan, kuda-kudaan dari pelepah daun pisang dan bermain layang-layang dari koran di lapangan, sawah, halaman atau kebun yang luas, maka kini anak-anak banyak bermain dengan mainan-mainan elektronik yang berasal dari luar. Salah satu permainan elektronik yang paling digemari dan paling banyak dimainkan adalah playstation. Saat ini hampir semua anak-anak pasti mengenal & menyukai Playstation, suatu permainan komputer interaktif yang menggunakan televisi sebagai medianya dan mesin Playstation itu sendiri.*

*Anak-anak biasanya bermain Playstation disaat mereka mempunyai waktu luang, biasanya sehabis pulang sekolah atau hari-hari libur, mereka dengan antusiasnya menikmati ketika mereka sedang bermain Playstation, mereka bisa bermain sepak bola, balap mobil, pertarungan, petualangan dan masih banyak jenis game lainnya, seringkali mereka lupa waktu dan menghabiskan banyak uang, akibatnya banyak diantara orang tua anak-anak tersebut merasa keberatan anak mereka bermain Playstation dan seringkali mereka melarang anaknya untuk bermain game tersebut.*

*Dalam penelitian ini, peneliti mencoba memetakan masalah yang terjadi, antara lain: apa yang membuat anak-anak memilih game Playstation sebagai pengisi waktu luang, mengapa game playstation menjadi pilihan utama anak-anak dalam mengisi waktu luang mereka, serta mencoba menggali dampak-dampak apa saja yang ditimbulkan akibat bermain Playstation.*

*Metode penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan model etnografi, yaitu penelitian deskriptif yang berusaha mendeskripsikan budaya suatu masyarakat tertentu yang diperoleh melalui pemahaman yang mendalam tentang suatu masyarakat.*