

ABSTRAK

HELMY AKBAR AL FITRAH, *Kehidupan Gamers Online: Studi Kasus Prilaku dan Pola Komunikasi Gamers dan Orang tuanya Di RW 06 Kelurahan Sukamulya Kecamatan Cinambo Bandung.*

Game Online atau sering disebut *Online Games* adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet). Menurut Ligagame Indonesia (ligagames.com), *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. Game online yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre *action*, *sport*, maupun RPG (role-playing game). Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar games di Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komunikasi Orang Tua dengan Anak yang gemar bermain *game online* di RW 06 Kelurahan Sukamulya Kecamatan Cinambo Bandung. Selanjutnya diidentifikasi dengan 3 aspek yang dianggap penting yaitu, frekuensi komunikasi, durasi komunikasi, dan kualitas komunikasi. Informan dalam penelitian ini berjumlah 3 orang tua yang anaknya gemar bermain *game online*.

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus, yakni pemeriksaan yang mendalam terhadap suatu keadaan atau kejadian yang disebut sebagai kasus dengan menggunakan cara-cara yang sistematis dalam melakukan pengamatan, pengumpulan data, analisis informasi, dan pelaporan hasilnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan frekuensi, durasi, dan kualitas komunikasi setiap keluarga berbeda-beda. Seringnya anak bermain *game online* tidak terlalu berpengaruh terhadap perubahan komunikasi antara anak dengan orang tuanya di rumah. Hal ini dapat dilihat dari berbedanya hasil penelitian terhadap orang tua yang anaknya sering bermain *game online*. Dari segi frekuensi komunikasi, perilaku gaming anak tidak mempengaruhi frekuensi komunikasi antara orang tua dengan anaknya. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian, 2 dari 3 orang tua yang diteliti tidak merasakan perubahan frekuensi komunikasi dengan anaknya ketika sudah sering bermain *game online*. Dari durasi komunikasi, ada perubahan durasi komunikasi antara orang tua dengan anaknya. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan 2 dari 3 orang tua merasakan minimnya durasi komunikasi dengan anaknya. Penyebabnya adalah kesibukan orang tua yang bekerja dan sifat anak yang pendiam. Bila ditinjau dari segi kualitas komunikasi, 2 dari 3 orang tua yang diteliti merasakan buruknya kualitas komunikasi dengan anaknya. Hal ini dapat dilihat dari tidak adanya *feedback* atau timbale balik dari anak ketika diajak berkomunikasi oleh orangtuanya. Selain itu, tidak menerapnya nasehat orang tua kepada orangtuanya.