

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi terutama di bidang komunikasi dan informasi, membuat media-media *online* tumbuh pesat, dan seolah mampu menggantikan fungsi media cetak. Di dalam internet, banyak sekali konten yang dapat kita akses. Seperti artikel ilmiah, ekonomi, sosial, budaya, film, jejaring sosial dan lain-lain. Jejaring sosial seperti *facebook*, *twitter* dan lainnya bahkan mungkin kita akses setiap hari. Selain jejaring sosial, melalui internet juga kita bisa melakukan jual beli dengan orang yang jaraknya berjauhan dengan kita. Selain itu juga, ada *game online* yang bisa kita mainkan dengan orang yang berjauhan dengan kita. Itu semua adalah sebagian kecil konten-konten yang terdapat di internet.

*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](http://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.

Kebanyakan pelaku di bidang pendidikan, dalam hal ini guru dan para pelaku pendidikan lainnya di Indonesia, tidak mengetahui dengan benar masalah *game*. Mereka dengan gampang mencomot berbagai persepsi yang belum tentu benar. Tidak dapat dipungkiri *game* sangat fenomenal, dan sebagai pihak yang dianggap memiliki kompetensi dalam hal dunia pendidikan, mereka pantas bersuara. Namun, apakah suara mereka sudah benar dan tepat itulah yang menjadi masalah.

Pengamat sosial dan psikolog juga memiliki keliruan tersendiri. Pro dan kontra dari mereka tidak bisa memberikan pencerahan terhadap fenomena *game* dan dampaknya. Memang harus diakui, dunia *game* luas dan masih merupakan teknologi baru sehingga akademisi di Indonesia masih buta terhadap aspek dan dampak yang ditimbulkan.

Sangat disayangkan sampai saat ini belum ada penelitian atau survey resmi yang bisa memberikan penelitian atau survey resmi yang bisa memberikan gambaran penetrasi tentang *game*, baik dari sudut jumlah pemain secara keseluruhan maupun banyak informasi detail yang terkait didalamnya.

Dari prariset di wilayah RW 06 Kel. Sukamulya Kec. Cinambo, dapat dilihat bahwa adanya respon negative dan positif dalam menyikapi *game online* ini. Kebanyakan orang tua cenderung lebih menilai bahwa *game online* itu bersifat negative karena menghabiskan uang, dan membuat anak-anak mereka lupa waktu. Selain itu, ada juga orang tua yang menilai *game online* itu mengandung nilai positif. Ada beberapa orang tua yang lebih mengizinkan anak-anaknya bermain *game online*

di warnet daripada anaknya bermain di lapangan atau panas-panasan. Sehingga mereka lebih gampang mengawasi anak-anaknya.

Kebanyakan anak-anak di RW 06 kelurahan Sukamulya Kecamatan Cimambo bermain game online sebanyak 4-6 jam perhari. Lamanya waktu bermain *game online*, biasanya mereka lakukan sesudah atau sebelum sekolah. *Game* yang mereka mainkan biasanya bertemakan tentang peperangan, perkelahian atau balapan. Mereka menganggap *game* yang bertemakan peperangan atau perkelahian lebih ramai dimainkan dan tidak membosankan.

Rata-rata harga perjam warnet di Cinambo ini Rp. 2000/jam. Ada pun harga paket berkisar antara Rp. 3000/2jam. Kebanyakan anak-anak di Cinambo ini memakai paket 2jam, karena bisa dihitung murah bila dilihat dari harga regular perjam Rp. 2000.

Dari 3 anak (keluarga) yang penulis teliti, semuanya menyukai *game* yang bertemakan peperangan dan perkelahian. *Game* yang mereka mainkan bernama *Lost Saga*. *Lost Saga* adalah *game online* yang bertemakan perkelahian antara 1 orang pemain atau lebih. Kenunggulan sendiri dari *game Lost Saga* ini adalah mudah dimainkan oleh siapapun. Pemain hanya menggunakan tombol A, S, D dan tombol panah untuk mengarahkan jagoannya. Selain itu banyaknya karakter jagoan dalam *game* ini menjadikan pemainnya tidak bosan memainkan *game* ini.

Tombol A untuk lompat, tombol S untuk menahan serangan dan tombol D untuk memukul, menendang. Untuk mengeluarkan jurus pemain tinggal mengkombinasikan tombol-tombol tersebut, seperti AS, AD, ASD.

Dari pemaparan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti, seberapa besar respon orang tua di Cinambo terhadap perilaku *gaming* anaknya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penulis memberikan rumusan masalah sebagai berikut :

*Bagaimana komunikasi online gamers dengan orang tuanya?*

## **C. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah penulis mengidentifikasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Bagaimana frekuensi komunikasi *online gamers* dengan orang tuanya?
2. Apakah durasi komunikasi *online gamers* dengan orang tuanya berubah?
3. Bagaimana kualitas komunikasi *online gamers* dengan orang tuanya?

## **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui frekuensi komunikasi *online gamers* dengan orang tuanya.
2. Untuk mengetahui berubah atau tidak durasi komunikasi *online gamers* dengan orang tuanya.
3. Untuk mengetahui kualitas komunikasi *online gamers* dengan orang tuanya.

## **E. Kegunaan Penelitian**

### **1. Kegunaan Akademis**

Kegunaan penelitian ini secara teoritis adalah sebagai pengembangan ilmu, khususnya dalam bidang ilmu komunikasi untuk menambah wawasan dan ilmu

pengetahuan jurnalistik. Selain itu juga untuk mengetahui pola komunikasi orang tua dan anak dalam keluarga.

## 2. Kegunaan Praktis

Secara praktis penelitian ini berguna sebagai informasi tentang Bagaimana respon orang tua menanggapi tingkah laku anak-anak yang aktif dalam *game online* khususnya di kampung Cinambo, Kecamatan Cinambo, juga sebagai masukan kepada masyarakat untuk bagaimana menyikapi perkembangan internet khususnya *game online*.

## F. Kerangka Pemikiran

Internet sudah menjadi hal yang sangat tidak asing lagi bagi semua orang. Dari sekian banyak media untuk mencari informasi, internet merupakan sarana informasi yang sangat mudah diakses.

Seperti halnya televisi, internet di Indonesia memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap kehidupan masyarakat, internet tidak terlepas dari fungsi utama pers yaitu sebagai informasi (*to inform*), edukasi (*to educate*), koreksi (*to influence*), rekreasi (*to entertain*), mediasi (*to mediate*) (Sumadiria, 2006 : 32).

Menurut Subandi (1994: 122) mengemukakan bahwa respon dengan istilah umpan balik (*feedback*), memiliki pengaruh atau peranan yang besar dalam menentukan baik atau tidaknya komunikasi. Istilah yang digunakan oleh psikologi untuk menamakan reaksi terhadap rangsangan yang diterima oleh panca indra. Respon biasanya diwujudkan dalam bentuk perilaku yang muncul setelah dilakukan perangsangan (Wikipedia).

Respon masyarakat terhadap kemajuan teknologi internet sangat tinggi, ini bisa dilihat dari jumlah pengguna internet di Indonesia adalah salah satu pengakses internet terbesar di dunia. Kebanyakan pengguna internet di Indonesia adalah pengguna jejaring social, tapi banyak juga yang menggunakan internet untuk keperluan lainnya seperti game online.

Prof. Dr. Mar'at dalam bukunya "Sikap Manusia, Perubahan serta Pengukurannya, mengutip pendapat Hovland, Jains, dan Kelly yang menyatakan bahwa dalam menelaah sikap yang baru ada tiga variable penting, yaitu :

**a. Perhatian**

Proses mental ketika stimuli atau rangkaian stimulimenjadi menonjol dalam kesadaran pada saat stimuli lainnya melemah, perhatian terjadi apabila kita mengkonsentrasikan diri kita pada salah satu alat indra kita dan mengesampingkan masukan-masukan alat indra lain (Rakhmat, 2005:52)

**b. Pemahaman**

Menurut terjadinya, pengertian atau pemahaman dapat dibagikan kedalam 2 macam yaitu dengan sengaja dan tidak sengaja. Dengan sengaja adalah dengan sadar dan sungguh sungguh memahami hasilnya lebih mendalam dan luas, sedangkan tidak sengaja adalah dengan tidak sadar ia memperoleh sesuatu pengetahuan dan hasilnya tidak teratur (Ahmadi dan Umar, 1992:40-41/Skripsi Lutfi Anwar UIN Bandung, 2006:11)

### c. Penerimaan

Menerima adalah kemampuan berhubungan dengan orang lain tanpa menilai dan tanpa berusaha mengendalikan. Menerima adalah sikap yang melihat orang lain sebagai manusia, sebagai individu yang patut dihargai. Sikap menerima tidaklah semudah yang dikatakan, selalu cenderung menilai dan sukar menerima (Rakhmat, 2005:131)

Perhatian diukur dengan sejauh mana anak-anak menyaksikan adanya pesan, pemahaman diukur dengan sejauh mana anak-anak memahami pesan, dan penerimaan dibatasi pada sejauh mana anak-anak menyetujui gagasan yang dikemukakan (<http://digilib.petra.ac.id>). Semakin sering anak-anak bermain game online di warnet, maka semakin jarang juga berkomunikasi dengan orangtua di rumah.

### G. Langkah-langkah Penelitian

Dalam melakukan penelitian peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini menekankan pada pengamatan terhadap fenomena yang terjadi. Menurut Bogdan dan Taylor, penelitian kualitatif didefinisikan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata tertulis dari orang atau perilaku yang diamati tanpa mengisolasi individu atau organisasi ke dalam variable atau hipotesis, tetapi memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan (Moleong, 1983:3)

Penelitian kualitatif lebih mementingkan segi proses daripada hasil. Hal ini dikarenakan oleh hubungan bagian-bagian yang sedang diteliti akan jauh lebih jelas

apabila diamati dalam proses. Penyusunan desainnya dilakukan terus-menerus dan disesuaikan dengan kenyataan lapangan. Jadi, tidak menggunakan desain yang telah disusun secara ketat dan kaku sehingga tidak dapat diubah lagi.

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus adalah uraian dan penjelasan komprehensif mengenai berbagai aspek seorang individu, suatu kelompok, suatu organisasi (komunitas), suatu program, atau suatu situasi sosial (Mulyana, 2006:201).

Peneliti studi kasus berupaya menelaah sebanyak mungkin data mengenai subjek yang diteliti. Peneliti sering menggunakan berbagai metode: wawancara (riwayat hidup), pengamatan, penelaah dokumen, survey, dan data apapun untuk menguraikan suatu kasus secara terinci.

Sebagai suatu metode studi kasus mempunyai beberapa keuntungan. Lincoln dan Guba mengemukakan bahwa terdapat keistimewaan dalam penelitian studi kasus (Mulyana, 2006:201-202), yakni:

1. Studi kasus merupakan sarana utama bagi penelitian emik, yakni menyajikan pandangan subjek yang diteliti.
2. Studi kasus menyajikan uraian menyeluruh yang mirip dengan apa yang dialami pembaca dalam kehidupan sehari-hari.
3. Studi kasus merupakan sarana efektif untuk menunjukkan hubungan antara peneliti dan responden.



4. Studi kasus memungkinkan pembaca untuk menemukan konsistensi internal yang tidak hanya merupakan konsistensi gaya dan konsistensi faktual tetapi juga keterpercayaan (*trust-worthiness*).
5. Studi kasus memberikan uraian tebal yang diperlukan bagi penilaian atas transferabilitas.
6. Studi kasus terbuka bagi penilaian atas konteks yang turut berperan bagi pemaknaan atas fenomena dalam konteks tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti banyak menggunakan pertanyaan-pertanyaan bagaimana dan mengapa. Hal ini disebabkan pertanyaan-pertanyaan seperti ini yang membutuhkan penjabaran. Selain itu pertanyaan mengapa dan bagaimana juga berkenan dengan kaitan-kaitan operasional yang menuntut pelacakan waktu tersendiri.

Adapun tujuan studi kasus adalah memberikan gambaran secara mendetail tentang latar belakang, sifat-sifat, serta karakter yang khas dari kasus. Sehingga nantinya (dengan pemilihan subjek yang tepat), produk dari studi kasus akan dapat digeneralisir. Untuk terlaksananya maksud dan tujuan penelitian, maka perlu dilakukannya prosedur penelitian dengan langkah – langkah sebagai berikut:

### **1. Objek Penelitian**

Objek dari penelitian ini adalah orang tua di RW 06 Kelurahan Sukamulya Kecamatan Cinambo yang anaknya kecanduan bermain *game online*. Usia 11-14 tahun (kelas 4 SD-3 SMP). Banyaknya anak dan orang tua ada 6 orang (3 anak dan 3 orang tua) yang akan di teliti. Peneliti mengambil tiga (3) keluarga untuk diteliti

dikarenakan tiga keluarga ini yang peneliti lihat ada kasus yang menyangkut tentang komunikasi dalam keluarga atau mengenai perilaku *gaming* anak. Hal ini lah yang melatarbelakangi pengambilan tiga keluarga sebagai informan untuk diteliti dalam skripsi ini.

Selain itu juga, jarak rumah ketiga keluarga ini dengan warnet tidak terlalu jauh, sehingga memungkinkan intensitas bermain anak diwarnet cukup tinggi atau sering dibanding dengan anak atau keluarga yang lainnya.

## **2. Menentukan Lokasi Penelitian**

Peneliti mengambil lokasi di RW 06 Kelurahan Sukamulya Kecamatan Cinambo Kota Bandung dengan alasan adanya dorongan rasa ingin tahu lebih jauh tentang respon orang tua terhadap perilaku anaknya yang kecanduan *game online* di RW 06 Kelurahan Sukamulya.

Pengambilan RW 06 sebagai tempat penelitian dikarenakan dekatnya lokasi ini sehingga memudahkan peneliti dalam menggali informasi dari informan. Selain itu juga ada hal yang menarik dari prariset/prapenelitian di lokasi ini. Ada dua tanggapan berbeda dari orang tua di RW 06 ini tentang *game online*. Selain itu, wilayah RW 06 ini bukan wilayah perkomplekan yang masyarakatnya jarang bersosialisasi, RW 06 terletak di perkampungan biasa dan masyarakatnya yang berbeda-beda kebudayaan dan berbeda-beda latar belakang pendidikan menjadi hal yang unik untuk diteliti sebagai skripsi mengenai komunikasi orang tua dan anak.

### 3. Sumber dan Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini di klasifikasikan ke dalam dua bagian yaitu sebagai berikut :

#### a. Sumber data premier

Yakni data yang menjadi hal pokok yang berkaitan dengan masalah penelitian ini, data tersebut adalah orang tua yang anaknya kecanduan *game online* di RW 06 Kelurahan Sukamulya Kecamatan Cinambo Kota Bandung.

#### b. Data sekunder

Sumber data sekunder ini adalah berbagai literatur atau rujukan berupa buku-buku yang berhubungan dengan perkembangan teknologi komunikasi (internet) khususnya *game online*.

### 4. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Studi Kepustakaan

Dengan teknik ini diharapkan akan terangkat teoritik yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas.

#### b. Metode Observasi

Yakni Pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti, dapat dilakukan secara langsung atau tidak langsung. Pengamatan dilakukan untuk mendapatkan data-data berkaitan dengan Kel. Sukamulya Kec. Cinambo Kota Bandung, seperti letak geografis, kegiatan sosial.

### c. Metode Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data-data tertulis yang berkaitan dengan dokumen di Kel. Sukamulya Kota Bandung seperti jumlah penduduk khususnya anak-anak serta data-data sarana prasarana.

### d. Wawancara (*Interview*)

Yakni proses Tanya jawab lisan antara dua orang tau lebih yang dilakukan secara langsung. Dalam wawancara ini peneliti ditujukan kepada: 1) Ketua RW, 2) Tokoh Sosial Di Daerah Tersebut, 3) Orang Tua, dan yang terakhir anak-anak.

### e. Contoh Draf Wawancara

Pertanyaan penelitian	Sumber data	Teknik pengumpulan data	Instrument Penelitian
Bagaimana pola bermain para <i>online gamers</i> ?	Orang tua anak di lingkungan RW 06 yang anaknya sering bermain <i>game online</i>	Wawancara Orang tua anak di lingkungan RW 06 yang anaknya sering bermain <i>game online</i>	Bagaimana pola bermain anak anda dalam sehari?
	Orang tua anak di lingkungan RW 06 yang anaknya sering bermain <i>game online</i>	Wawancara Orang tua anak di lingkungan RW 06 yang anaknya sering bermain <i>game online</i>	Apakah anda mengawasi penuh aktivitas anak anda ketika bermain?
	Orang tua anak di lingkungan	Wawancara Orang tua anak di lingkungan	Apakah ada perbedaan pola bermain ketika sebelum mengenal <i>game</i> dengan

	RW 06 yang anaknya sering bermain <i>game online</i>	RW 06 yang anaknya sering bermain <i>game online</i>	sesudah mengenal <i>game</i> ?
Bagaimana tindakan orang tua terhadap perilaku bermain <i>game online</i> ?	Orang tua anak di lingkungan RW 06 yang anaknya sering bermain <i>game online</i>	Wawancara Orang tua anak di lingkungan RW 06 yang anaknya sering bermain <i>game online</i>	Apa tindakan anda ketika mengetahui anak anda gemar bermain <i>game</i> di warnet?
	Orang tua anak di lingkungan RW 06 yang anaknya sering bermain <i>game online</i>	Wawancara Orang tua anak di lingkungan RW 06 yang anaknya sering bermain <i>game online</i>	Bagaimana cara anda dalam mengawasi perilaku <i>gaming</i> anak anda?
	Orang tua anak di lingkungan RW 06 yang anaknya sering bermain <i>game online</i>	Wawancara Orang tua anak di lingkungan RW 06 yang anaknya sering bermain <i>game online</i>	Apakah ada uang khusus dari anda untuk bermain <i>game</i> ?
Bagaimana perubahan pola komunikasi antara <i>gamers</i> dan orang tua?	Orang tua anak di lingkungan RW 06 yang anaknya sering bermain <i>game online</i>	Wawancara Orang tua anak di lingkungan RW 06 yang anaknya sering bermain <i>game online</i>	Bagaimana komunikasi anda dengan anak di rumah?
	Orang tua anak di lingkungan RW 06 yang anaknya sering bermain <i>game online</i>	Wawancara Orang tua anak di lingkungan RW 06 yang anaknya sering bermain <i>game online</i>	Apakah ada perubahan komunikasi anda dengan anak anda ketika sudah mengenal <i>game</i> ?
	Orang tua anak di lingkungan	Wawancara Orang tua anak di lingkungan	Apakah intensitas komunikasi anda dengan anak anda berubah ketika

	RW 06 yang anaknya sering bermain <i>game online</i>	RW 06 yang anaknya sering bermain <i>game online</i>	anak sudah mengenal game?
--	--	--	---------------------------

Pertanyaan penelitian	Sumber data	Teknik pengumpulan data	Instrument penelitian
Apakah warnet di lingkungan RW 06 mempunyai izin?	Pemerintah setempat (RW)	Wawancara Ketua RW 06	Apakah warnet di lingkungan anda mempunyai izin usaha?
	Pemerintah setempat (RW)	Wawancara Ketua RW 06	Apakah pengelola warnet tersebut memberitahukan usaha mereka kepada anda?
	Pemerintah setempat (RW)	Wawancara Ketua RW 06	Apakah ada aturan khusus yang mengatur tentang izin usaha warnet?
Apakah pernah ada keributan yang disebabkan karena warnet?	Pemerintah setempat (RW)	Wawancara Ketua RW 06	Apakah pernah terjadi keributan yang disebabkan karena adanya warnet di lingkungan anda?
	Pemerintah setempat (RW)	Wawancara Ketua RW 06	Apakah game online pernah dibahas dalam rapat RW, acara PKK, RT?

Pertanyaan penelitian	Sumber data	Teknik pengumpulan data	Instrument penelitian
Bagaimana aturan main di warnet?	Pengelola warnet	Wawancara pengelola warnet setempat	Apakah ada aturan khusus untuk para pengunjung warnet anak-anak?
	Pengelola warnet	Wawancara pengelola warnet setempat	Dari pukul berapa sampai jam berapa warnet ini beroperasi?
Apakah ada komplek dari orang tua perihal warnet?	Pengelola warnet	Wawancara pengelola warnet setempat	Apakah ada orang tua yang komplek karna anaknya sering bermain game di sini?
	Pengelola warnet	Wawancara pengelola warnet setempat	Apakah pernah terjadi keributan di dalam warnet yang anda kelola?

Tabel 1.1 Draf Pertanyaan Narasumber

## H. Analisa Data

Analisa pada dasarnya adalah suatu cara membagi-bagi suatu objek ke dalam komponen-komponennya. Analisa atas sebuah objek dapat dilakukan bila objek itu memiliki sebuah struktur, yang terdiri dari sejumlah komponen. Sebuah komponen dapat diidentifikasi oleh penulis, kalau komponen itu memiliki suatu fungsi tertentu terhadap seluruh konstruksi itu. Analisis juga dilakukan untuk menemukan makna dari data yang ditemukan untuk memberikan penafsiran yang dapat diterima akal sehat (*common sense*) dalam konteks masalahnya secara keseluruhan.

Untuk itu, karena berupa penelitian kualitatif, menurut Lexi J. Maleong, maka langkah-langkah yang ditempuh dalam menganalisa datanya adalah melalui pemrosesan; *unitizing*, kategorisasi dan penafsiran data. Dijelaskan lebih lanjut oleh Noeng Muhadjir dalam bukunya yang berjudul *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, yang menguraikan secara rinci mengenai langkah-langkah analisisnya sebagai berikut;

- 1) Inventarisasi Data, yaitu dengan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan.
- 2) Reduksi Data, memilih dan memilah data disesuaikan dengan bahasan penelitian.
- 3) Unitasi Data, dalam tahapan ini data kemudian dikelompokan berdasarkan pada kerangka pemikiran.
- 4) Kategorisasi data, dalam tahap ini data-data disusun berdasarkan pada rumusan masalah dan tujuan yang telah disusun sebelumnya.
- 5) Penafsiran data, pada tahap ini data yang ada kemudian diinterpretasikan melalui analisis logis dengan cara induktif-deduktif berdasarkan pada teori-teori etika komunikasi.
- 6) Penarikan kesimpulan, merupakan tahapan akhir dalam menentukan penilaian terhadap data-data yang telah ditemukan, dibahas dan dianalisis selama penelitian ini.