

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Dunia saat ini tengah dilanda perkembangan dan kemajuan pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Bidang ini paling banyak menarik perhatian karena memiliki pengaruh yang besar pada kehidupan manusia sejalan dengan tantangan jaman. Perkembangan ilmu pengetahuan diakui telah banyak memberikan jasa yang sangat besar kepada umat manusia dalam bentuk sumbangan-sumbangan berupa kemajuan teknologi. Salah satu produk teknologi informasi adalah internet, teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat bahkan dianggap sebagai media yang sangat penting dalam pengembangan pengetahuan, perluasan usaha maupun hiburan.

Internet berasal dari kata *Interconnection Networking* yang berarti jaringan yang saling berhubungan. Disebut demikian karena internet merupakan jaringan komputer-komputer di seluruh dunia yang saling berhubungan dengan bantuan jalur telekomunikasi (Akbar, 2005; 10). Pada awalnya internet berasal dari sebuah jaringan komputer yang terdiri dari beberapa komputer yang dihubungkan dengan kabel sehingga membentuk sebuah jaringan (*network*), kemudian jaringan-jaringan tersebut saling dihubungkan lagi sehingga membentuk *inter-network*.

Internet menghadirkan berbagai kemudahan bagi para pengguna baik dalam berkomunikasi dengan sesama pengguna, membangun jejaring sosial, melakukan permainan, mengedarkan atau mendapatkan informasi secara bebas,

mempromosikan produk maupun menjadikan internet sebagai media usaha serta berbagai kemudahan lain. Berbagai fasilitas, kemudahan dan keuntungan yang ditawarkan internet mendorong semakin meningkatnya jumlah pengguna internet. Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), jumlah pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 45 juta orang. Jumlah tersebut mencakup pengguna internet di warnet, komputer rumah, kantor dan telepon genggam. Demikian disampaikan Muhammad Budi Setiawan di sela Rakernas APJII 2010.

Salah satu bagian dari internet adalah *game online*. *Game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari. *Game online* merupakan jenis permainan digital yang memungkinkan pemain bermain bersama-sama melalui jaringan internet. *Game online* merupakan media virtual yang mewadahi penggunanya untuk bermain dan adu strategi untuk dapat memecahkan suatu persoalan dan memenangkan tantangan yang disajikan di dalamnya (Koran Tempo, 2002).

Popularitas *game online* tidak dapat dilepaskan dari kecenderungan manusia untuk melakukan permainan dalam kehidupannya. Meninjau ke dalam sejarah, manusia dalam hidupnya tidak terlepas dari permainan mulai dari kanak-kanak sampai dewasa hingga menjadi tua. Permainan merupakan model situasi kehidupan nyata yang permasalahannya disajikan secara sederhana. Partisipan akan terlibat dalam permainan tanpa perlu memikirkan segala hambatan yang umumnya muncul dalam tindakan dan pengambilan keputusan nyata. Fungsi dasar permainan adalah meningkatkan intensitas pengalaman manusia dengan cara yang relatif aman, tetapi tetap memberikan ketegangan dan kesenangan. Menurut

Sutton-Smith (1991; 12) dengan bermain manusia dapat menemukan dirinya berada di depan permasalahan yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari tetapi yang telah disederhanakan sehingga dapat diatasi dalam waktu dan ruang yang tersedia.

Adanya kecenderungan manusia untuk bermain menjelaskan fenomena munculnya berbagai permainan digital termasuk *game online* yang dianggap memberikan risiko lebih kecil dibandingkan melakukan permainan secara nyata. *Game online* menjadi tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat, hal ini terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan *online*.

Kim, dkk., (2002) menyatakan bahwa *game online* merupakan suatu jenis permainan yang melibatkan banyak pemain atau bahkan ratusan hingga ribuan pemain sekaligus dengan menggunakan fasilitas LAN (*Local Area Network*) maupun Internet. *Game online* menyuguhkan berbagai macam karakter-karakter dan pemain bisa memilih untuk menjadi siapa saja sehingga memberikan kepuasan pada para pemain *game*. Pada dasarnya *game online* memiliki kemiripan dengan *video game*, hanya saja *game online* dapat dimainkan dengan siapa saja dan di mana saja jika memiliki fasilitas internet.

Young (2007) dan Valiandri (2009) memaparkan dampak bermain *game* dalam kehidupan sehari-hari para penggunannya, yaitu adanya adiksi (kecanduan) dan masalah perilaku lainnya seperti kehilangan kesadaran pada peran dan

tanggung jawab sosialnya. Seperti halnya permainan *game digital* yang lain seperti *video game*, *game online* seringkali membuat para pemain *game* menjadi lupa waktu dengan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain. Fenomena saat ini menunjukkan cukup banyak pemain *game online* yang lebih banyak berinteraksi dengan komputer dan melupakan hal-hal lainnya yang ada dalam lingkungan sekitar dan juga lingkungan sosialnya.

Game online sebagai bentuk permainan digital, mampu memberikan manfaat positif bagi pada penggunaannya. Dalam *website* Ligagame Indonesia (ligagames.com) Daphne Bavelier, ahli syaraf dari Rochester menyatakan bahwa proses belajar lewat main *game* ternyata lebih cepat diserap seseorang, karena di dalamnya mengandung unsur kesenangan dan tantangan. Permainan virtual juga dapat membantu meningkatkan *skill* dalam bernegosiasi, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan dan berpikir strategis. Hasil ini di dapat dari penelitian eksperimental yang melibatkan murid-murid sekolah dasar memainkan *game Battle of Hasting* (*game* perang antara Normandia dan Saxon di Hasting).

Griffiths dkk (2004: 88) mengungkapkan bahwa *game* dapat membuat orang lebih bermotivasi, memiliki kecekatan lebih tinggi, serta menampilkan simulasi permasalahan yang lebih realistis. Hasil penelitian Griffiths dkk (2004: 88) menyebutkan bahwa para pemain *game* ini mampu memfokuskan diri terhadap apa yang terjadi di sekelilingnya, jika dibandingkan dengan seseorang yang jarang main *game*, apalagi yang tidak main sama sekali. Permainan dapat digunakan sebagai pengalih perhatian yang ampuh bagi yang sedang menjalani perawatan yang menimbulkan rasa sakit, misalnya *chemotherapy*. Permainan

dapat mengurangi rasa sakit dan pening, menurunkan tekanan darah apabila dibandingkan dengan mereka yang hanya istirahat setelah diterapi. *Game* juga baik untuk fisioterapi pada anak-anak yang mengalami cedera tangan.

Di sisi lain *game* termasuk *game online*, juga dianggap memiliki dampak negatif, terutama apabila seseorang sudah menjadi pecandu *game online*. Poerwodarminto (2005; 186) kecanduan (*addiction*) adalah kejangkitan suatu kegemaran (hingga lupa akan hal-hal lain). Young (2000; 2) menyatakan bahwa saat ini banyak terjadi *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*). Dampak langsung dari kecanduan *game online* yaitu berkurangnya berinteraksi dengan lingkungan sosialnya atau terabaikannya tugas-tugas utama seperti belajar dan mengerjakan tugas rumah.

Peningkatan bermain dan pemakaian *game online* secara intensif ini menimbulkan berbagai permasalahan yang dikalangan para ahli psikologi dikenal sebagai kecanduan *game online* (Soetjipto, 2001; 3). Para pakar psikologi Amerika, secara resmi menyatakan kekhawatiran mereka terhadap efek yang ditimbulkan dari kebiasaan sejumlah orang yang sangat gemar bermain *game online*, hal ini dianggap harus segera diatasi karena bisa mengakibatkan penyakit kejiwaan yang cukup parah (Griffith dkk, 2004: 90).

Secara spesifik, *game online* dapat menyebabkan peningkatan agresivitas, hal ini dapat saja terjadi karena pengaruh permainan yang menampilkan perilaku agresif. Seperti permainan yang menampilkan perkelahian, adegan penyiksaan, pembunuhan dan lain-lain. Jenis permainan dengan nilai kekerasan yang dinikmati secara berulang-ulang, maka secara tanpa sadar dan berangsur-angsur

akan terekam dalam memori alam bawah sadar sehingga individu menjadi terbiasa perilaku agresif (Surya, 2008; 23). Bandura (Koeswara, 1988; 41) menyatakan bahwa pengamatan atau observasi terhadap tingkah laku sebuah model akan membentuk tingkah laku pada sang pengamat. Perilaku agresif yang dilakukan oleh model juga akan membentuk agresivitas pada sang pengamat.

Hasil penelitian Dodes (dalam Yee, 2002:23) mengatakan bahwa kecanduan adalah proses seseorang menjadi tidak terkontrol dalam berhubungan dengan suatu objek atau kegiatan untuk mendapatkan kesenangan yang semu. Menurut hasil penelitian Nakken (dalam *Center for Online Addiction*, 2004:127), pecandu *Game Online* adalah orang yang gemar bermain *Game Online* dan menjadi terlalu berlebihan dalam melakukan kontak dengan dunia maya dibandingkan dengan melakukan relasi terhadap orang lain di dunia nyata. Kenyataan di masyarakat menunjukkan bahwa para pemain *game online* seringkali mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain *game*, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja, belajar, bersosialisasi dengan lingkungan maupun keluarga. Para pemain *game online* juga mengorbankan waktu untuk olah raga, mengerjakan pekerjaan rumah, menonton televisi dan juga membaca buku. Dampak negatif tersebut tidak hanya ditemukan pada para pecandu *game online*, namun juga pada pecandu *video game*, internet bahkan pada pecandu televisi. Herbert (2008; 14) menyatakan bahwa individu yang banyak melibatkan diri dengan aktivitas individual yang berlebihan akan berkurang minatnya untuk melakukan hubungan sosial, terlebih apabila individu tersebut dapat menemukan kesenangan.

Pada tahun 2011 Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengadakan survei pengguna internet di Indonesia. Hasilnya adalah jumlah pengguna aktif internet Indonesia sudah mencapai 63 juta orang, atau sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Jumlah ini meningkat sekitar 8% jika dibandingkan dengan tahun 2010, dimana saat itu hanya sekitar 55 juta pengguna saja. Dilihat dari klasifikasi umur, pengguna terbanyak Internet masih berusia 12-34 tahun, yang mencapai 64 persen dari total pengguna. Dari data pengguna internet aktif, diperkirakan terdapat 6 juta pengguna *game online* di Indonesia, baik yang diakses dari warnet maupun komputer rumah. Pengguna *game online* saat ini didominasi oleh kaum muda yang berusia 14 sampai dengan 25 tahun, namun tidak dapat dipungkiri juga bahwa pengguna *game online* berasal dari kelompok anak-anak di bawah usia 12 tahun yang masih duduk di Sekolah Dasar (SD). Berbeda halnya dengan pengguna *game online* yang sudah dewasa, anak-anak lebih mudah terpengaruh dengan berbagai hal baru, karena anak-anak belum memiliki landasan pengetahuan yang mencukupi untuk membedakan perilaku yang baik dan buruk secara mandiri. Anak-anak seringkali belum dapat membedakan batas kehidupan dalam permainan (*game online*) dengan kehidupan nyata sehari-hari, sehingga sering ditemui seorang anak bergaya atau berperilaku layaknya karakter dalam sebuah permainan atau *game online* (Surya, 2008; 24). Dikhawatirkan nilai-nilai yang terkandung dalam *game online* seperti kekerasan, ancaman, kecurangan dipahami anak sebagai nilai yang wajar dan benar dalam kehidupan sehari-hari.

SDN Bantul Timur merupakan sekolah favorit yang berlokasi di Jl. Urip Sumoharjo, tepatnya di kompleks perkantoran kota Bantul, penulis tertarik melakukan penelitian di SDN 015 karena beberapa dari siswa di sekolah tersebut mengalami perubahan sikap dan motivasi belajarnya menurun ini bisa dilihat dari observasi awal yang dilakukan, peneliti melihat bahwa anak ketika belajar dikelas lebih suka sibuk sendiri, berbicara dengan temannya, melamun, dan tidak fokus untuk belajar bahkan nilai-nilai pelajaranpun mengalami penurunan ini bisa dilihat dari banyaknya siswa yang nilai pelajarannya tidak memenuhi standar yang telah berlaku, ini disebabkan karena anak terpengaruh oleh game online yang mereka mainkan, karena hampir semua anak menyukai permainan ini dan sering memainkannya, ditambah dengan jumlah warnet yang menjamur disekitaran sekolah yang membuat anak setelah pulang sekolah tidak langsung pulang melainkan ke warnet sekedar untuk bermain game online. Terhitung terdapat 5 (lima) warnet dengan jarak radius kurang dari 1 km di sekitaran SDN Bantul Timur, ke 5 warnet tersebut adalah 1) AngkasaNet 2) OneNet 3) QuickNet 4)XelzarNet 5)GabahNet, hal tersebut saya amati pada saat saya melakukan observasi awal di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, penulis bermaksud melakukan penelitiann di SDN Bantul Timur.

Memperhatikan fenomena *Game Online* beserta dampak-dampaknya yang saat ini sangat marak di khalayak umum, termasuk pada siswa SDN Bantul Timur maka peneliti memilih 5 Game Online populer dimainkan oleh pemain game online, diantaranya 1) Point Blank 2) Call of Duty 3) Rising Force Online 4) Perfect World dan 5) DotA 2. Peneliti memilih 5 game tersebut karena game

tersebut dapat mewakili berbagai genre atau jenis permainan yang ada, karakter di dalam game tersebut di anggap peneliti dapat menimbulkan ketergantungan karena menyuguhkan permainan tanpa akhir. Pemain di tuntut mengikuti dan memainkan game tersebut apabila pemain ingin mendapatkan hasil yang memuaskan, diantaranya karakter level yang terus meningkat, peralatan dalam game yang moderen, reputasi, dan kepemilikan barang dalam game yang melimpah. Dapat di simpulkan semakin sering menggunakan karakter game tersebut maka semakin di segani pengguna game yang lain.

Menghadapi fenomena anak-anak yang sudah mulai menjadi pecandu *game online*, maka fungsi dan peran orang tua sangat diperlukan untuk mendampingi anak sekaligus memberikan pemahaman. Santrock (2003; 104) menyatakan orang tua memegang peran kunci dalam pembentukan perilaku positif maupun negatif pada anak, orang tua idealnya mampu memberikan dorongan atau motivasi, pendampingan dan pengawasan terhadap apa yang dilakukan oleh anak. Orang tua selayaknya turut mempelajari situasi anak, sekaligus dapat menjangkau kehidupan anak di luar rumah, mengingat anak senantiasa mencoba hal-hal baru dalam kehidupannya. Melalui pemahaman tersebut orang tua dapat lebih mudah dalam memberikan pengarahan kepada anaknya. Salah satu unsur dasar yang menentukan bagaimana orang tua bersikap dan berhubungan dengan anaknya adalah persepsi orang tua terhadap kehidupan anaknya.

Persepsi menurut Pareek (1984; 13) merupakan suatu cara kerja atau proses yang rumit dan aktif, di mana persepsi tersebut terdiri dari serangkaian proses. Proses tersebut terdiri dari menerima stimulus, menyeleksi,

mengorganisasikan, mengartikan, menguji, dan memberikan reaksi kepada stimulus. Selanjutnya Gibson, (1983; 56-57) merumuskan bahwa persepsi menyangkut kognisi yang meliputi objek, tanda-tanda dan orang dari sudut pengetahuan orang yang bersangkutan. Dengan demikian persepsi merupakan penentu yang sangat penting bagi sikap dan perilaku seseorang.

Terkait dengan fenomena *game online* pada anak-anak, persepsi orang tua terhadap keberadaan *game online* akan mendasari perilaku dan sikap orang tua terhadap anaknya, baik berupa pembatasan maupun dukungan terhadap anak. Tanggapan yang didasarkan pengetahuan dan pemahaman orang tua terhadap *game online* dapat mempengaruhi kecenderungan anak untuk tetap mempertahankan perilaku tersebut (bermain *game online*) ataupun meninggalkan perilaku tersebut.

Kenyataan di masyarakat menunjukkan bahwa masih banyak orang tua yang belum pernah menggunakan internet atau bahkan komputer dalam kehidupannya. Hal ini tentunya memberikan dampak besar terhadap bagaimana orang tua menanggapi aktivitas bermain *game online* yang dilakukan anaknya. Fenomena ini dapat disebut sebagai bentuk *generation gap*, yakni perbedaan pandangan, pendapat, sikap dan perilaku akibat adanya perbedaan generasi antara orang tua dan anak.

Berdasarkan uraian di atas penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Persepsi orang tua murid SDN Bantul Timur pada Manfaat dan Dampak permainan *game online*”.

B. Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka penulis merumuskan permasalahan yaitu “bagaimana Persepsi orang tua murid SDN Bantul Timur pada manfaat dan dampak permainan *game online*?”.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan, antara lain adalah:

1. Untuk mengetahui persepsi orang tua terhadap manfaat dan dampak permainan *game online* yang sering dimainkan oleh anak-anak.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi terbentuknya persepsi orang tua terhadap manfaat dan dampak permainan *game online* yang sering dimainkan anak-anak.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik praktis maupun teoritis, yakni:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan informasi kepada pihak-pihak terkait, khususnya dapat menjadi kajian bagi ilmu komunikasi dalam hal persepsi terhadap perkembangan teknologi terutama internet baik manfaat maupun dampaknya.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada orang tua mengenai keberadaan *game online*, beserta dampak dan manfaatnya. Diharapkan pula hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman evaluasi bagi

orang tua dalam menilai dan menanggapi keberadaan *game online* yang semakin populer di kalangan anak-anak sehingga dapat ditindaklanjuti secara konstruktif.

E. Kajian Teori

1. Persepsi

Davidoff (Walgito, 2002; 70) mendefinisikan persepsi sebagai suatu stimulus yang diindera, diorganisasikan dan diinterpretasikan, sehingga individu menyadari dan mengerti tentang apa yang diindera itu. Persepsi juga dapat diartikan sebagaimana individu memandang dunia atau segala sesuatu yang ada disekitarnya. Menurut Atkinson, dkk., (1994; 209), persepsi merupakan proses di mana individu mengorganisasikan dan menafsirkan pola stimulus dalam lingkungan. Stimulus yang dimaksud dapat berupa cahaya, warna, suara, bunyi-bunyian, pola garis atau gambar, serta kejadian-kejadian yang ada di lingkungan.

Persepsi juga merupakan penilaian terhadap hal-hal yang datang dari luar dirinya yang dirasakan dan dilihat oleh panca indera secara terus-menerus terhadap lingkungan sekitarnya dan akhirnya menimbulkan reaksi baik berupa pendapat maupun dalam bentuk perilaku (Purwanti, 2007; 37). Persepsi menurut Pareek (1984; 12-13) merupakan suatu cara kerja atau proses yang rumit dan aktif, dimana persepsi tersebut terdiri dari serangkaian proses. Proses tersebut terdiri dari menerima stimulus, menyeleksi, mengorganisasikan, mengartikan, menguji, dan memberikan reaksi kepada stimulus tersebut. Dengan demikian persepsi merupakan penentu yang sangat penting bagi sikap dan perilaku seseorang.

Persepsi menurut Rakhmat (1998; 51) adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan

menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Selanjutnya menurut Ruch (1967; 300), persepsi adalah suatu proses tentang petunjuk-petunjuk inderawi (*sensory*) dan pengalaman masa lampau yang relevan kemudian diorganisasikan untuk memberikan kepada kita gambaran yang terstruktur dan bermakna pada suatu situasi tertentu.

Gibson (1983; 53) merumuskan bahwa persepsi menyangkut kognisi yang meliputi objek, tanda-tanda dan orang dari sudut pengetahuan orang yang bersangkutan. Dengan demikian persepsi merupakan penentu yang sangat penting bagi sikap dan perilaku seseorang. Santrock (1999) menjelaskan persepsi adalah proses pengorganisasian dan penginterpretasian informasi sensoris.

Dari uraian tersebut di atas dapat disarikan bahwa persepsi merupakan suatu proses dalam diri seseorang untuk mengetahui, menginterpretasikan dan mengevaluasi objek atau subyek lain yang dipersepsi; menyangkut sifat-sifatnya, kualitasnya dan kedudukannya sehingga terbentuk gambaran mengenai objek yang dipersepsikan.

Proses pembentukan persepsi sebagai pemaknaan hasil pengamatan yang diawali dengan adanya stimuli. Setelah mendapat stimuli, pada tahap selanjutnya terjadi seleksi yang berinteraksi dengan *interpretation*, begitu juga berinteraksi dengan *closure*. Proses seleksi terjadi pada saat seseorang memperoleh informasi, maka akan berlangsung proses penyeleksian pesan tentang mana pesan yang dianggap penting dan tidak penting. Proses *closure* terjadi ketika hasil seleksi tersebut akan disusun menjadi satu kesatuan yang

berurutan dan bermakna. Proses interpretasi berlangsung ketika individu memberi tafsiran atau makna terhadap informasi tersebut secara menyeluruh, dalam fase interpretasi pengalaman masa silam atau dahulu memiliki pengaruh sangat besar. Persepsi bukan ditentukan oleh jenis atau bentuk stimuli, tetapi lebih pada karakteristik individu yang menerima dan memberikan respon terhadap stimuli (Rakhmat, 1998: 55).

Walgito (2002; 86-88) menjelaskan proses terjadinya persepsi dimulai dari objek yang menimbulkan stimulus mengenai alat indera atau reseptor. Stimulus yang diterima oleh alat indera diteruskan oleh syarat sensoris ke otak. Proses ini yang disebut proses fisiologis. Kemudian terjadilah proses di otak sebagai pusat kesadaran sehingga individu menyadari apa yang dilihat, didengar atau diraba. Proses yang terjadi dalam otak atau dalam pusat kesadaran inilah yang disebut sebagai pusat psikologis. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa taraf terakhir dari proses persepsi ialah individu menyadari misalnya tentang apa yang dilihat, didengar, atau diraba, yaitu stimulus yang diterima melalui alat indera. Proses ini merupakan proses terakhir dari persepsi dan merupakan persepsi sebenarnya. Individu tidak hanya dikenai oleh satu stimulus saja, tetapi individu dikenai berbagai macam stimulus yang ditimbulkan oleh keadaan sekitarnya. Tidak semua stimulus mendapatkan respon individu untuk dipersepsi. Stimulus mana yang akan dipersepsi atau mendapatkan respon dari individu tergantung pada perhatian individu yang bersangkutan. Individu mengadakan seleksi terhadap stimulus yang mengenainya.

Setiap orang mempunyai kecenderungan dalam melihat benda yang sama dengan cara yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut bisa dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya adalah pengetahuan, pengalaman dan sudut pandangnya. Persepsi juga bertautan dengan cara pandang seseorang terhadap suatu objek tertentu dengan cara yang berbeda-beda dengan menggunakan alat indera yang dimiliki, kemudian berusaha untuk menafsirkannya. Persepsi baik positif maupun negatif ibarat file yang sudah tersimpan rapi di dalam alam pikiran bawah sadar kita. File itu akan segera muncul ketika ada stimulus yang memicunya, ada kejadian yang membukanya. Persepsi merupakan hasil kerja otak dalam memahami atau menilai suatu hal yang terjadi di sekitarnya (Waidi, 2006: 118).

Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi dibedakan menjadi tiga macam yaitu faktor eksternal, faktor internal dan faktor perhatian. Pada faktor eksternal diperoleh dari stimulus dan tidak semua stimulus akan diteruskan dalam proses persepsi, tetapi sebagian saja. Faktor internal berasal dari individu dan saat menghadapi stimulus dari luar individu bersikap selektif untuk menentukan stimulus mana yang diperhatikan sehingga menimbulkan kesadaran individu. Sedangkan, faktor perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktifitas individu yang ditujukan pada suatu objek.

Menurut Pujaatmaka dan Molan (2006; 73) berkaitan dengan fokus penelitian tentang persepsi individu/masyarakat, maka faktor-faktor yang terdapat dalam diri pemersepsi (*perceiver*) yaitu sebagai berikut:

- a. Sikap (*attitude*), diartikan sebagai pernyataan evaluatif, yang dapat dipengaruhi oleh nilai yang dianut seseorang terhadap suatu objek yang dapat mempengaruhi persepsi.
- b. Motif (*motive*), sebagai suatu keinginan atau kebutuhan seseorang.
- c. Minat (*interest*), sesuatu yang sangat diperhatikan seseorang. Dapat dipengaruhi oleh pengalaman atau latar belakang orang tersebut.
- d. Pengalaman (*experience*), pengalaman dapat mempengaruhi salah satu dari objek atau peristiwa yang sangat diperhatikan oleh seseorang.
- e. Harapan (*expectation*) harapan-harapan seseorang terhadap sesuatu yang dapat mempengaruhi persepsi.

Sifat-Sifat Persepsi antara lain:

- a. Persepsi bersifat dugaan

Dengan demikian, persepsi juga adalah suatu proses mengorganisasikan informasi yang tersedia, menempatkan rincian yang kita ketahui dalam suatu skema organisasional tertentu yang memungkinkan kita memperoleh suatu makna lebih umum.

- b. Persepsi Bersifat Evaluatif

Persepsi adalah suatu proses kognitif psikologis dalam diri kita yang mencerminkan sikap, kepercayaan, nilai, dan pengharapan yang kita gunakan untuk memaknai objek persepsi. Dengan demikian, persepsi

bersifat pribadi dan subjektif. Menggunakan kata-kata Andrea L. Rich, “persepsi pada dasarnya memiliki keadaan fisik dan psikologis individu, alih-alih menunjukkan karakteristik dan kualitas mutlak objek yang dipersepsi”. Dengan ungkapan Carl Rogers, “individu bereaksi terhadap dunianya yang ia alami dan menafsirkannya dan dengan demikian dunia perseptual ini, bagi individu tersebut, adalah realitas”.

c. Persepsi Bersifat Konstektual

Suatu rangsangan dari luar harus diorganisasikan. Dari semua pengaruh yang ada dalam persepsi kita, konteks merupakan salah satu pengaruh yang paling kuat. Konteks yang melingkungi kita ketika kita melihat seseorang, suatu objek atau suatu kejadian sangat mempengaruhi struktur kognitif, pengharapan dan juga persepsi kita.

Dalam mengorganisasikan suatu objek, yakni meletakkannya dalam suatu konteks tertentu, kita menggunakan prinsip-prinsip berikut:

- 1) Prinsip pertama. Struktur objek atau kejadian berdasarkan prinsip kemiripan atau kedekatan dan kelengkapannya.
- 2) Prinsip kedua. Kita cenderung mempersepsi suatu rangsangan atau kejadian yang terdiri dari objek dan latar belakangnya.

2. *Game Online*

Secara lebih spesifik, Wallace (1999) mendefinisikan game online atau internet games dengan satu permainan elektronik yang menyajikan interaksi dalam berbagai konsep lingkungan virtual yang memungkinkan terjadinya percakapan melalui MUD (Multi User Dungeons), yaitu suatu kolom yang menghubungkan komunikator yang satu dengan komunikator yang lain dalam satu ruang virtual. Selain sekedar komunikasi online, kemungkinan fungsi lain yang bisa dimainkan dalam game online sebagai simulasi setting sosial nyata adalah adanya kemungkinan untuk membangun satu perserikatan dan konflik-konflik tertentu antar karakter pemain (Wallace, 1999; Heckel, 2003). Ada perbedaan mendasar antara permainan game elektronik biasa dengan game elektronik yang sifatnya online. Game elektronik biasa hanya menghubungkan antara pemain dan kecerdasan buatan yang ditanamkan dalam perangkat keras komputer, sementara game online menghubungkan antara satu individu dengan individu yang lain. Penelitian yang mengungkapkan hal ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Wierzbicki (dalam Winn dan Fisher, 2004). Dalam penelitian tersebut dikatakan bahwa permainan game online yang dapat dilakukan oleh banyak orang secara bersama-sama dan dalam ruang yang berbeda merupakan bentuk evolusi dari permainan game elektronik biasa. Perbedaan yang paling pokok antara dua bentuk permainan ini terletak pada kegiatan komunikasi online yang bisa dilakukan oleh game online dan tidak bisa dilakukan oleh game elektronik biasa. Sehingga, selain menghadirkan satu kesenangan permainan, game online juga menghasilkan satu kegiatan

pertukaran informasi yang membangun relasi sosial maya. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat didefinisikan bahwa game online adalah hasil penggabungan antara permainan game elektronik dengan media internet yang memungkinkan terjadinya berbagai pola komunikasi dan interaksi dua arah antar pemain dengan setting sosial tertentu dalam satu judul game dan server yang sama.

Griffiths dkk (2004: 88) mengungkapkan bahwa *game* dapat membuat orang lebih bermotivasi, memiliki kecekatan lebih tinggi, serta menampilkan simulasi permasalahan yang lebih realistis. Hasil penelitian Griffiths dkk (2004: 88) menyebutkan bahwa para pemain *game* ini mampu memfokuskan diri terhadap apa yang terjadi di sekelilingnya, jika dibandingkan dengan seseorang yang jarang main *game*, apalagi yang tidak main sama sekali. Permainan dapat digunakan sebagai pengalih perhatian yang ampuh bagi yang sedang menjalani perawatan yang menimbulkan rasa sakit, misalnya *chemotherapy*. Permainan dapat mengurangi rasa sakit dan pening, menurunkan tekanan darah apabila dibandingkan dengan mereka yang hanya istirahat setelah diterapi. *Game* juga baik untuk fisioterapi pada anak-anak yang mengalami cedera tangan. Di sisi lain *game* termasuk *game online*, juga dianggap memiliki dampak negatif, terutama apabila seseorang sudah menjadi pecandu *game online*. Poerwodarminto (2005; 186) kecanduan (*addiction*) adalah kejangkitan suatu kegembiraan (hingga lupa akan hal-hal lain). Young (2000; 2) menyatakan bahwa saat ini banyak terjadi *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*). Penggunaan media sebagai pemuasan

kebutuhan, terutama dalam media *Game Online*, juga memunculkan masalah baru, yaitu masalah kejiwaan. Young (2007) dan Valiandri (2009) memaparkan dampak bermain *game* dalam kehidupan sehari-hari para penggunannya, yaitu adanya adiksi (kecanduan) dan masalah perilaku lainnya seperti kehilangan kesadaran pada peran dan tanggung jawab sosialnya.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan ini di arahkan pada latar dan individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari sesuatu keseluruhan (Bogdan dan Taylor dalam Moleong, 2006; 4). Penelitian kualitatif didasarkan pada upaya membangun pandangan mereka yang diteliti secara rinci, dibentuk dengan kata-kata, gambaran holistik. Menurut Jane Richie (Moleong, 2006; 6) penelitian kualitatif adalah upaya untuk menyajikan dunia sosial dan perspektifnya dari segi konsep, perilaku, persepsi dan persoalan tentang manusia yang diteliti.

Metode pendekatan dan cara yang akan digunakan dalam memperoleh data yang ingin diungkap dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Penelitian deskriptif adalah prosedur perencanaan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan objek penelitian berdasarkan fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. (Nawawi dan Martin, 1994; 73). Tujuannya adalah untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang dan interaksi lingkungan suatu unit sosial yaitu individu, kelompok, lembaga dan masyarakat. Metode deskriptif menitikberatkan pada penelitian lapangan, yang didukung dengan wawancara

(*interview guide*) dan dokumentasi untuk mendapatkan teori-teori dan data-data yang dibutuhkan.

Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Penelitian ini juga sering disebut non-eksperimen, karena pada penelitian ini penelitian tidak melakukan kontrol dan manipulasi variabel penelitian. Penelitian deskriptif juga merupakan penelitian dimana pengumpulan data untuk mengetes pertanyaan penelitian atau hipotesis yang berkaitan dengan keadaan dan kejadian sekarang. Mereka melaporkan keadaan objek atau subjek yang diteliti sesuai dengan apa adanya.

2. Informan Penelitian

Sesuai dengan penjelasan diatas, bentuk penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif tidak dimaksudkan untuk membuat generalisasi dari hasil penelitian yang dilakukan sehingga informan penelitian yang telah tercermin dalam fokus penelitian ditentukan secara sengaja. Informan penelitian akan menjadi informan yang akan memberikan berbagai macam informasi yang diperlukan selama proses penelitian.

Informan penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah pengambilan sampel yang disesuaikan dengan tujuan dan syarat tertentu yang ditetapkan berdasarkan tujuan dan masalah penelitian (Nawawi, 1987:157). Mengingat bahwa penelitian kualitatif tidak ada tujuan untuk melakukan generalisasi, maka penarikan sampel dilakukan

dengan teknik cuplikan yang bersifat purposive. Sutopo (2002:36) menyatakan teknik cuplikan penelitian kualitatif cenderung bersifat “*purposive*” karena dipandang lebih mampu menangkap kelengkapan dan kedalaman data. Dalam penelitian kualitatif tujuan sampling bersifat internal (*internal sampling*) artinya sampel tidak mewakili populasi atau tidak merumuskan karakteristik populasi, tetapi mewakili informasi yang mendalam dan generalisasinya mengarah kepada generalisasi teoritis.

Penulis menetapkan kriteria dasar informan sesuai dengan tujuan penelitian, yakni:

- a. Adalah orang tua dari anak berusia 6 sampai dengan 12 tahun yang saat ini sedang menempuh pendidikan di SDN Bantul Timur dan gemar atau menunjukkan intensitas yang tinggi dalam bermain *game online*.
- b. Memiliki pengetahuan tentang komputer dan internet, atau setidaknya mengetahui fungsi komputer.
- c. Memiliki pengetahuan tentang *game online*. Mengacu pada teori persepsi dan komunikasi, maka informan dalam penelitian ini adalah orang tua yang sudah memiliki pengetahuan tentang *game online*, atau setidaknya mengetahui keberadaan *game online* sehingga mampu mempersepsikan keberadaan *game online* yang dimainkan anaknya.

Dari kriteria dasar informan diatas peneliti memilih sepuluh (10) orangtua murid SDN Bantul Timur yang anaknya gemar bermain game online.

Kesepuluh subjek penelitian memiliki karakteristik jenis kelamin, usia, pekerjaan dan pendidikan yang beragam. Peneliti mendapatkan subjek setelah sebelumnya melakukan pengamatan dan wawancara awal terhadap perilaku anak dari 10 orang subjek tersebut, apakah benar anaknya memang sering bermain game online dan apakah orang tua mengetahui kebiasaan atau kegemaran anaknya tersebut. Peneliti membatasi penelitian pada orangtua yang telah mengetahui kegemaran anak. Secara umum subjek penelitian ini terdiri dari 4 orang ibu, yaitu: 1) Ibu Sri Mulyani 2) Ibu Siti 3) Ibu Kotijah 4) Ibu Sumarsih dan 6 orang ayah, yaitu 1) Bpk Suprpto 2) Bpk Wakijan 3) Bpk Iswandi 4) Bpk Parjan 5) Bpk Suraji 6) Bpk Tukijo kesemua informan ini memiliki usia terentang antara 31 sampai dengan 52 tahun. Subjek dalam penelitian ini tidak ada yang berpasangan. Deskripsi subjek selengkapnya dalam Tabel 1 berikut ini.

3. Teknik Pengumpulan Data

Prosedur pengambilan partisipan dalam penelitian kualitatif mempunyai karakteristik: (1) tidak diarahkan pada jumlah partisipan yang besar, melainkan pada kasus-kasus tipikal sesuai kekhususan masalah penelitian; (2) tidak ditentukan secara kaku sejak awal, tetapi dapat berubah baik dalam hal jumlah maupun karakteristik partisipannya, sesuai dengan pemahaman konseptual yang berkembang dalam penelitian; (3) tidak diarahkan pada keterwakilan (dalam arti jumlah/peristiwa acak) melainkan pada kecocokan konteks (Poerwandari, 1998; 17-18).

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik untuk mengumpulkan data. Masing-masing teknik tersebut saling melengkapi satu sama lain. Adapun teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Menurut Nazir dan Koentjaraningrat (Wahyuni, 2004; 102-104), wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara penanya atau pewawancara dengan si penjawab dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara). Wawancara dalam penelitian kualitatif dilakukan untuk memperoleh pengetahuan tentang makna-makna subjektif yang dipahami atau dialami suatu individu berkenaan dengan topik yang diteliti dan bermaksud untuk melakukan eksplorasi terhadap isu tersebut.

Maksud mengadakan wawancara, seperti yang ditegaskan oleh Lincoln dan Guba (Moleong, 2006; 186) antara lain, mengkonstruksikan mengenai orang kejadian, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian, pemahaman secara holistik yang dialami di masa lalu dan memproyeksikannya sebagai yang diharapkan untuk yang dialami di masa datang; memverifikasi, mengubah, dan memperluas, informasi yang diperoleh dari orang lain, baik manusia maupun bukan manusia (triangulasi); dan memverifikasi, mengubah, dan memperluas konstruksi yang dikembangkan oleh peneliti.

Peneliti menggunakan wawancara pembicaraan informal, di mana hubungan pewawancara dengan yang diwawancarai ada dalam suasana biasa dan wajar. Sedangkan pertanyaan dan jawabannya berjalan seperti pembicaraan biasa dalam kehidupan sehari-hari. Untuk memperoleh data yang lebih sistematis dan lebih akurat, maka selama mengadakan wawancara menggunakan bantuan *interview guide* dan alat perekam (*tape recorder*). Dengan bantuan alat tersebut pembicaraan yang dihasilkan akan dapat tersimpan sehingga data menjadi semakin lengkap dan akurat.

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semiterstruktur, yaitu jenis wawancara yang dalam pelaksanaannya ada *guide* atau pedoman wawancara namun pertanyaan ditanyakan secara semu dan lebih bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kondisi (Moleong, 2006; 186). Hal ini bermanfaat untuk mempertahankan fokus wawancara, namun tetap memungkinkan munculnya perspektif-perspektif dan pengalaman-pengalaman individual subjek. Oleh karena itu, validitas dalam penelitian kualitatif amat tergantung pada keterampilan, kompetensi, dan kecermatan peneliti yang terjun ke lapangan.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mempelajari dokumen, laporan, peraturan dan literatur lainnya yang relevan dengan permasalahan penelitian. Lincoln dan Guba menyebutkan bahwa dokumen sebagai sumber data dapat dimanfaatkan untuk menguji,

menafsirkan, bahkan untuk meramalkan dengan alasan-alasan yang dapat dipertanggungjawabkan, karena merupakan sumber yang stabil, kaya dan mendorong, bersifat alamiah, sesuai konteks karena lahir dan berada dalam konteks, harus dicari dan ditemukan, tidak reaktif dan tidak sukar ditemukan, dapat membuka kesempatan untuk lebih memperluas tubuh pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki (Moleong, 2006; 217).

4. Uji Validitas Data

Untuk mendapatkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan data, dan yang peneliti gunakan adalah Triangulasi data. Triangulasi data adalah teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain sebagai pembanding terhadap data itu. Dan yang digunakan adalah Triangulasi dengan sumber, beberapa caranya adalah :

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara
- b. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang biasa, berpendidikan, ataupun orang yang berasal dari pemerintahan.
- c. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan (Moleong, 2000:178)

5. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini analisis data dilakukan secara kualitatif. Analisis data menurut Moleong (2006; 280) adalah proses mengorganisasikan dan

mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema. Analisis data dilakukan untuk menemukan makna setiap data. Hubungannya antara satu dengan yang lain memberikan tafsiran yang dapat diterima akal sehat dalam konteks masalah secara keseluruhan. Untuk itu dilakukan pemilahan dan pengelompokan data sesuai dengan rincian masalah masing-masing. Kemudian data tersebut dihubung-hubungkan dan dibandingkan satu dengan yang lain.

Menurut Miles dan Huberman (1992; 16) terdapat tiga prosedur utama analisis data kualitatif, yaitu:

a. Reduksi data

Reduksi data adalah proses pemilihan, penyederhanaan data serta pengabstrakan data dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan tertulis di lapangan. proses ini berlangsung secara terus-menerus selama penelitian. Bahkan sebelum data benar-benar terkumpul sebagaimana terlihat dari kerangka konseptual penelitian dan pendekatan yang digunakan peneliti. Reduksi data meliputi meringkas data, memberikan kode, menelusuri tema dan membuat gugus atau kategorisasi data.

b. Penyajian data

Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajian data kualitatif dapat berupa teks naratif, matriks, grafik atau bagan. Bentuk-bentuk ini menggabungkan informasi sehingga memudahkan untuk melihat

fenomena apa yang muncul sekaligus mengarahkan pada penarikan kesimpulan.

c. Penarikan kesimpulan

Tahap ini merupakan tahap akhir dari analisis data pada penelitian kualitatif. Peneliti menyampaikan kesimpulan sebagai hasil akhir dari proses analisis data. Sebuah kesimpulan dalam penelitian kualitatif dapat berkembang sedemikian rupa apabila selanjutnya ditemukan hal-hal yang dianggap perlu untuk dikaji ulang.

Teknik analisa data yang yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa data kualitatif, yaitu analisa data terhadap data yang diperoleh berdasarkan kemampuan nalar peneliti dalam menghubungkan fakta, data, dan informasi. Analisa data dilakukan dengan penyajian data, yang diperoleh melalui keterangan yang diperoleh dari informan, selanjutnya diinterpretasikan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dirumuskan.