BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dan kemajuan pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Bidang ini paling banyak menarik perhatian, karena yang ditunjukan sangat nyata pengaruhnya pada kehidupan manusia yang terus berkembang 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.

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk manusia tersebut adalah internet. Teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan *video game* dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*. Sebagai media *game online* sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar.

Game online saat ini telah menjadi *tren* baru yang banyak diminati oleh semua kalangan, karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi seseorang

dapat bermain bersama dengan puluhan bahkan ratusan orang sekaligus dari berbagai lokasi. *Game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2007)[(1)], umumnya jaringan yang digunakan adalah Internet. *Game online* berkisar dari permainan yang menggunakan teks sederhana sampai permainan yang melibatkan grafis yang kompleks dan dunia virtual yang dipenuhi oleh banyak pemain secara serempak. Di Indonesia *game online* mulai muncul pada tahun 2001, dengan diluncurkannya *Nexia Online* yang dikeluarkan oleh BolehGame, seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan *online* seperti *Ragnarok Online*, *Gunbound*, *Counter Strike*, *World of Warcraft*, *Point Blank*, *Seal Online*, *Luna Online,* dan *Atlantica Online*.

Perkembangan *game* komputer dan *video game* yang kian memanjakan para pemainnya dengan teknologi-teknologi mutakhir merupakan fenomena menarik untuk dicermati. Meski sejarah *video game* dan *game* komputer mencakup rentang waktu sekitar lima dekade, keduanya meraih popularitas sebagai bagian dari peradaban manusia modern di akhir tahun 1970 (Wartawarga: 2010) [(2)]. Sebuah bisnis perhitungan tersebut memang menggambarkan prospek yang menguntungkan. Semakin banyak peminat *game online*, semakin tinggi

[1] Adams, http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf Pada Hari Jumat Tanggal 15 April 2011 jam 09.00 PM

[2] Wartawarga, http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2010/03/sejarah-perkembangan-game-2/ Pada Hari Jumat Tanggal 15 April 2011 jam 09.00 PM

persaingan antara produsen *game online*. Mereka semakin gencar membuat jenis *game online* baru untuk mendapatkan lebih banyak peminat.

Fenomena maraknya *game online* juga bisa dilihat dengan maraknya warung internet (warnet) yang melengkapi fasilitas *game online* dalam tiap komputer yang mereka sediakan yang ada di kota-kota besar, hanya dengan membayar biaya yang relative murah yaitu sebesar Rp. 3.000 per jamnya seorang individu betah menghabiskan waktu berjam-jam terlibat dalam kesenangannya bermain *game online.* Untuk itu penelitian ini akan dilaksanakan di kota Bandung.

Ditemukan kasus didalam negeri bahwa seorang gadis usia 12 tahun kabur dari rumahnya selama 2 minggu, selama itu gadis tersebut mengaku tinggal disebuah warnet untuk memainkan *game online* (Media Indonesia: 2008).[3] Dari data tersebut, dapat diketahui bahwa minat remaja terhadap game online cukup besar. Namun jika kebiasaan bermain ini membawa pada masalah dalam kehidupan nyata maka dapat dikatakan itu merupakan suatu perilaku yang merugikan diri sendiri. Perilaku yang merugikan diri sendiri inilah yang menjadi aspek penting yang menentukan terjadinya kecanduan (Yee,2002). Berdasarkan penelitian yang dilakukan Nicholas Yee pada tahun 2002 mengenai kecanduan game online jenis roleplaying (MMORPG), kecanduan didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus-menerus yang sulit diakhiri individu bersangkutan.[4]

---

[3] Eni Kartinah, http://www.mediaindonesia.com/data/pdf/pagi/2008-12/2008-12-24_17.pdf Pada Hari Jumat Tanggal 15 April 2011 jam 08.15 PM

[4] Yee, http://www.nickyee.com/facets/facets.PDF Pada Hari Jumat Tanggal 15 April 2011 jam 08.20 PM

Menurut Horrigan (2000) dalam Achmad (2010:5), terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan internet seseorang, yakni frekuensi internet yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet. *The Graphic*, *Visualization & Usability Center, the Georgia Institute of Technology* menggolongkan pengguna internet menjadi tiga kategori dengan berdasarkan intensitas internet yang digunakan:

1. *Heavy users* (lebih dari 40 jam per bulan).
2. *Medium users* (antara 10 sampai 40 jam per bulan).
3. *Light users* (kurang dari 10 jam per bulan).

Digunakannya istilah kecanduan pada game online merupakan suatu hal yang masih kontroversial, namun beberapa penelitian menemukan data yang mendukung bahwa istilah ini dapat diterima dan digunakan. Data-data tersebut adalah sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain game online menyatakan bahwa mereka menganggap diri mereka kecanduan terhadap game online; sebanyak 25,3% remaja laki-laki dan 19,25% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain game online mencoba untuk berhenti main namun tidak berhasil (Yee, 2002)[(5)].

Ketergantungan *game online* yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek social remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang

[5] Yee, http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf Pada Hari Jumat Tanggal 15 April 2011 jam 08.20 PM

berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain.

Cromie dalam (Kem:2005) menyebutkan ancaman paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi. Indidividu lebih sering merasakan perasaan sedih, kesepian, marah, malu, takut untuk keluar, berada dalam situasi komflik keluarga yang tinggi, dan memiliki self-esteem yang rendah. Hal ini mempengaruhi hubungan dengan orang lain. Pecandu juga kesulitan membedakan antara permainan atau fantasi dan realita. Pecandu cenderung menutupi masalah psikologis tersebut[(6)].

Penyebab dari kecanduan terhadap *game online* sendiri dapat dilihat dari faktor *internal game* maupun faktor di luar *game* seperti faktor kepribadian dan situasional. Berkaitan dengan faktor *internal game*, Dr. Hillarie Cash (dalam Vedder, 2009), seorang ahli *computer gaming addiction* menyatakan bahwa dalam banyak aspek, *video games* pada zaman sekarang jauh lebih membuat kecanduan. Permainan didesain untuk membuat pemainnya tetap menatap layar lebih lama lagi, hal ini dinamakan "stickiness factor". [(7)]

Remaja yang menjadi subyek penelitian ini merupakan remaja berusia 18 tahun sampai 30 tahun yang memainkan *game online*. Rentang usia ini dugunakan dengan mempertimbangkan faktor kepribadian yang diukur. Tingkat trkait kepribadian dasar berubah dari masa remaja akhir hingga masa dewasa. McCrae

---

[6] Lee Kem, http://www.nacada.ksu.edu/clearinghouse/advisingissues/gamer-addiction.htm Pada Hari Jumat Tanggal 15 April 2011 jam 08.30 PM

[7] Vedder, http://www.addictioninfo.org/articles/3498/1/Computer-addiction-a-growing-problem/Page1.html Pada Hari Senin Tanggal 23 May 2011 jam 10.15 PM

dan Costa yakin bahwa selama periode dari usia 18 sampai 30 tahun, orang sedang berada dalam proses mengadopsi konfigurasi trait yang stabil, konfigurasi yang tetap stabil setelah usia 30 tahun (Feist, 2006).[(8)]

Periode remaja adalah periode pemantapan identitas diri. Pengertiannya akan ”siapa aku” yang dipengaruhi oleh pandangan orang-orang sekitarnya serta pengalaman-pengalaman pribadinya akan menentukan pola perilakunya sebagai orang dewasa. Pemantapan identitas diri tidak selalu mulus, tetapi sering melalui proses yang panjang dan bergejolak. Oleh karena itu, banyak ahli menamakan periode ini sebagai masa-masa stres.

Hal yang mengkhawatirkan, jika remaja yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah menghabiskan waktu dengan main *game online* dapat menyebabkan merosotnya prestasi belajar. Begitu juga remaja dapat tidak mempunyai kemampuan untuk bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan pergaulannya di masyarakat. Lebih berbahaya lagi, pengaruh dari *game online* dapat menyebabkan meningkatnya agresivitas. Ini dapat saja terjadi karena pengaruh permainan yang menampilkan perilaku agresif.

Setiap individu memiliki konsep diri, baik itu konsep diri yang positif maupun yang negatif, hanya derajat atau kadarnya yang berbeda-beda. Kenyataan tidak ada individu yang sepenuhnya memiliki konsep diri positif atau negatif. Tetapi karena konsep diri memegang peranan penting dalam menentukan dan mengarahkan seluruh perilaku individu, maka sedapat mungkin individu

[8] Hermanto, http://kasturi82.blogspot.com/2009/03/kepribadian.html Pada Hari Senin Tanggal 23 May 2011 jam 11.40 PM

bersangkutan harus mempunyai konsep diri yang positif / baik (Rakhmat, 2003:104).

Konsep diri merupakan faktor penting didalam berinteraksi. Hal ini disebabkan oleh setiap individu dalam bertingkah laku sedapat mungkin disesuaikan dengan konsep diri. Kemampuan manusia bila dibandingkan dengan mahluk lain adalah lebih mampu menyadari siapa dirinya, mengobservasi diri dalam setiap tindakan serta mampu mengevaluasi setiap tindakan sehingga mengerti dan memahami tingkah laku yang dapat diterima oleh lingkungan. Dengan demikian manusia memiliki kecenderungan untuk menetapkan nilai-nilai pada saat mempersepsi sesuatu. Setiap individu dapat saja menyadari keadaannya atau identitas yang dimilikinya akan tetapi yang lebih penting adalah menyadari seberapa baik atau buruk keadaan yang dimiliki serta bagaimana harus bersikap terhadap keadaan tersebut. Tingkah laku individu sangat bergantung pada kualitas konsep dirinya yaitu konsep diri positif atau konsep diri negatif.

Menurut Rakhmat (2003:104) konsep diri merupakan faktor yang sangat menentukan dalam komunikasi interpersonal, karena setiap orang bertingkah laku sedapat mungkin sesuai dengan konsep dirinya. Misalnya bila seorang individu berpikir bahwa dia bodoh, individu tersebut akan benar-benar menjadi bodoh. Sebaliknya apabila individu tersebut merasa bahwa dia memiliki kemampuan untuk mengatasi persoalan, maka persoalan apapun yang dihadapinya pada akhirnya dapat diatasi. Ini karena individu tersebut berusaha hidup sesuai dengan label yang diletakkan pada dirinya. Dengan kata lain sukses komunikasi

interpersonal banyak bergantung pada kualitas konsep diri seseorang, positif atau negatif.

Berdasarkan latar belakang diatas, akhirnya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengarahkan permasalahan yang akan diteliti, sehingga peneliti mengambil rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, "**BAGAIMANA KONSEP DIRI PECANDU *GAME ONLINE* DI KOTA BANDUNG (STUDI DESKRIPTIF TENTANG KONSEP DIRI PECANDU *GAME ONLINE* DI KOTA BANDUNG)?"**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti menyusun identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana **pandangan** pecandu *game online* di kota Bandung?
2. Bagaimana **perasaan** pecandu *game online* di kota Bandung?
3. Bagaimana **konsep diri** pecandu *game online* di kota Bandung?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menganalisa dan mendeskripsikan tentang konsep diri pecandu *game online* di kota Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan indentifikasi masalah maka peneliti merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui **pandangan** pecandu *game online* di kota Bandung.
2. Untuk mengetahui **perasaan** pecandu *game online* di kota Bandung.
3. Untuk mengetahui **konsep diri** pecandu *game online* di kota Bandung.

1.4. Kegunaan Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini untuk berbagai pihak dapat disimpulkan sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat dijadikan literature yang dapat memberikan referensi, khususnya Ilmu Komunikasi yang berkaitan dengan konsep diri pecandu *game online* di kota Bandung.

1.4.2 Kegunaan Praktis

A. Bagi Universitas Komputer Indonesia

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa Unikom khususnya bagi program studi ilmu komunikasi sebagai literature bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian pada kajian yang sama.

B. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang dampak-dampak yang muncul pada pecandu *game online*, sehingga dampak-dampak tersebut dapat dijadikan gambaran agar semua masyarakat banyak dapat mengetahui dampak dari seorang pecandu *game online,* agar nantinya tidak akan merugikan baik diri sendiri maupun orang lain.

C. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam konteks psikologi komunikasi yang ditimbulkan oleh pecandu *game online*, sehingga dapat menjadi rujukan untuk peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut tentang topik yang sama.

1.5. Kerangka Pemikiran

1.5.1 Kerangka Teoritis

Definisi konsep diri menurut William D. Brooks adalah suatu pandangan dan perasaan seseorang tentang dirinya, persepsi tentang diri ini dapat bersifat psikologi, social, maupun fisis (Rakhmat, 2003: 105). Menurut Brooks dan Emmert dalam Rakhmat (2003: 105) ada empat tanda orang yang memiliki konsep diri negative, yaitu:

1. Ia peka terhadap kritik, namun cenderung menghindari dialog yg terbuka & bersikeras mempertahankan pendapatnya dengan berbagai justifikasi / logika yang keliru.
2. Ia cenderung responsif sekali terhadap pujian.
3. Ia cenderung berpikir & merasa tidak disenangi orang lain.
4. Ia cenderung bersikap pesimis terhadap kompetisi. (Rakhmat, 2003: 105)

Sebaliknya, orang yang memiliki konsep diri positif ditandai dengan lima hal, yaitu:

1. Ia yakin akan kemampuannya mengatasi masalah.
2. Ia merasa setara dengan orang lain.
3. Ia menerima pujian tanpa rasa malu.
4. Ia menyadari bahwa setiap orang mempunyai berbagai perasaan, keinginan, dan perilaku yang tidak seluruhnya disetujui masyarakat.
5. Ia mampu memperbaiki dirinya karena ia sanggup mengungkapkan aspek-aspek kepribadian yang tidak disenangi dan berusaha untuk merubahnya. (Rakhmat, 2003: 105)

Cooley mendefinisikan diri sebagai sesuatu yang dirujuk dalam pembicaraan biasa melalui kata ganti orang pertama tunggal, yaitu "aku", "daku" (*me*), "milikku" (*mine*), dan "diriku" (*myself*). Ia mengatakan bahwa segala sesuatu yang dikaitkan dengan diri menciptakan emosi lebih kuat daripada yang tidak dikaitkan dengan diri, bahwa diri dapat dikenal

hanya melalui perasaan subjektif (Mulyana, 2008:73-74). Mead menolak anggapan bahwa seseorang bisa mengetahui siapa dirinya melalui introspeksi. Ia menyatakan bahwa untuk mengetahui siapa diri kita maka kita harus melukis potret diri kita melalui sapuan kuas yang datang dari proses *taking the role of the other* —membayangkan apa yang dipikirkan orang lain tentang kita. Charles Horton Cooley menyebut gejala ini sebagai *looking-glass self* (diri cermin); seakan-akan kita menaruh cermin di depan kita. (Rakhmat, 2003: 99)

Konsep diri mempunyai peranan penting dalam menentukan perilaku individu. Individu memandang atau menilai dirinya sendiri akan tampak jelas dari seluruh perilakunya, dengan kata lain perilaku seseorang akan sesuai dengan cara individu memandang dan menilai dirinya sendiri. Apabila individu memandang dirinya sebagai seorang yang memiliki cukup kemampuan untuk melaksanakan tugas, maka individu itu akan menampakan perilaku sukses dalam melaksanakan tugasnya. Sebaliknya apabila individu memandang dirinya sebagai seorang yang kurang memiliki kemampuan melaksanakan tugas, maka individu itu akan menunjukkan ketidakmampuan dalam perilakunya.

Konsep diri merupakan inti dari pola perkembangan kepribadian seseorang yang akan mempengaruhi berbagai bentuk sifat. Jika konsep diri positif, anak akan mengembangkan sifat-sifat seperti kepercayaan diri, harga diri dan kemampuan untuk melihat dirinya secara realitas, sehingga akan menumbuhkan penyesuaian sosial yang baik. Sebaliknya apabila

konsep diri negatif, anak akan mengembangkan perasaan tidak mampu dan rendah diri. Mereka merasa ragu dan kurang percaya diri, sehingga menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang buruk pula. Konsep diri juga dikatakan berperan dalam perilaku individu karena seluruh sikap dan pandangan individu terhadap dirinya akan mempengaruhi individu tersebut dalam menafsirkan setiap aspek pengalamanpengalamannya. Suatu kejadian akan ditafsirkan secara-berbeda-beda antara individu yang satu dengan individu yang lain, karena masing-masing individu mempunyai pandangan dan sikap berbeda terhadap diri mereka. Tafsirantafsiran individu terhadap sesuatu peristiwa banyak dipengaruhi oleh sikap dan pandangan individu terhadap dirinya sendiri. Tafsiran negatif terhadap pengalaman disebabkan oleh pandangan dan sikap negatif terhadap dirinya sendiri, begitu pula sebaliknya. Selanjutnya konsep diri dikatakan berperan dalam menentukan perilaku karena konsep diri menentukan pengharapan individu. Menurut beberapa ahli, pengharapan ini merupakan inti dari konsep diri. Pengharapan merupakan tujuan, cita-cita individu yang selalu ingin dicapainya demi tercapainya keseimbangan batin yang menyenangkan. (Hurlock, 1990:238)

Menurut Rakhmat (2005:104) konsep diri merupakan faktor yang sangat menentukan dalam komunikasi interpersonal, karena setiap orang bertingkah laku sedapat mungkin sesuai dengan konsep dirinya. Misalnya bila seorang individu berpikir bahwa dia bodoh, individu tersebut akan benarbenar menjadi bodoh. Sebaliknya apabila individu tersebut merasa

bahwa dia memiliki kemampuan untuk mengatasi persoalan, maka persoalan apapun yang dihadapinya pada akhirnya dapat diatasi. Ini karena individu tersebut berusaha hidup sesuai dengan label yang diletakkan pada dirinya. Dengan kata lain sukses komunikasi interpersonal banyak bergantung pada kualitas konsep diri seseorang, positif atau negatif.

1.5.2 Kerangka Konseptual

Melalui penelitian ini, peneliti ingin melihat bagaimana konsep diri pecandu *game online* di kota Bandung. Dari definisi yang di ambil peneliti, peneliti mengaplikasikan masalah yang terjadi dengan tiga definisi pemikiran William D. Brooks dari konsep diri, yaitu:

1. **Pandangan**, yaitu bagaimana seseorang memandang dan menilai dirinya sendiri, dimana seorang individu dapat memandang daerah sekitarnya baik itu berupa media maupun kejadian yang ada disekitarnya. Konsep diri dapat dibentuk melalui pandangan diri dan pengalaman yang positif. Sehingga konsep merupakan aspek yang kritikal dan dasar dari prilaku individu. Individu dengan konsep diri yang positif dapat berfungsi lebih efektif yang dapat berfungsi lebih efektif yang dapat dilihat dari kemampuan interpersonal, kemampuan intelektual dan penguasaan lingkungan. Sedangkan konsep diri yang negatif dapat dilihat dari hubungan individu dan sosial yang terganggu.

2. **Perasaan**, yaitu perasaan bahagia, gembira, atau senang, atau depresi, jijik, tidak nyaman, atau benci yang dihubungkan dengan seseorang individual ke suatu tindakan tertentu. (Jogiyanto, 2007:236)

   Trandis dalam jogiyanto (2007:236) berargumentasi bahwa sikap (*attitude*) adalah istilah yang kurang lengkap yang hanya bermanfaat untuk diskusi, diskusi yang tidak membutuhkan suatu presisi. Untuk penelitian yang melibatkan suatu hubungan antara sikap-sikap (*attitudes*) dengan perilaku (*behavior*), trandis (1980) berargumentasi bahwa suatu presisi dibutuhkan lewat pemisahan dari perasaan (*affective*) dan komponen-komponen kognitif dari sikap-sikap.

Dari kesimpulan diatas bahwa adanya perilaku penguna cenderung menggunakan media yang mereka butuhkan secara pribadi seperti pemenuhan kebutuhan dengan bermain *game* yang diangapnya memiliki kesenangan tersendiri dengan frekuensi penggunaan yang beragam.

Kebutuhan persepsi pengguna (*personal*) diterpa kepercayaan untuk menggunakan media tertentu. Faktor akhir penggunaan internet akan mempengaruhi pengguna dan mengakibatkan kepuasan dan kesenangan serta menggunakan media yang internsitasnya berulang ulang dan berindikasi terhadap kecanduan(*addiction*).

Menurut effendi dalam bukunya Psikologi Komunikasi Menurut Teori Behaviorisme "*Law of effect*" yaitu perilaku yang tidak

mendatangkan kesenangan tidak akan diulangi artinya seseorang tidak akan menggunakan media massa bila media massa tidak memberikan pemuasan pada kebutuhan kita. (Effendy, 2004:207)

1.6. Pertanyaan Penelitian

Penelitian ini menggunakan data langsung yang didapatkan dari subyek penelitian yang dilakukan dengan menayakan langsung kepada subyek penelitian. Adapun beberapa pertanyaan yang ditujukan kepada subyek penelitian yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. **Pandangan pecandu *game online* di kota Bandung**
    - Dari mana anda mengetahui tentang *game online*? Sebutkan!
    - Apa yang membuat anda tertarik untuk bermain *game online*? Jelaskan!
    - Seberapa besar pengaruh *game online* dalam kehidupan anda?
2. **Perasaan pecandu game online di kota Bandung**
    - Apa yang membuat anda senang bermain *game online*?
    - Apa yang anda rasakan setelah anda bermain *game online*?
    - Apakah anda pernah merasa tidak nyaman ketika anda tidak bermain *game online*?
    - Pernahkah Anda membuat upaya-upaya untuk mengendalikan, mengurangi, atau berhenti bermain *game online* namun tidak berhasil?

- Apakah Anda merasa gelisah, murung, depresi, atau lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan bermain game online?

3. Konsep diri pecandu game online di kota Bandung

- Apakah yang membuat anda menjadi seorang pecandu *game online*?
- Apakah Anda merasa terikat dengan *game online*?
- Apa pengalaman yang anda dapatkan selama anda bermain *game online?*
- Apakah saat bermain *game online* anda membuat hubungan dengan pemain lainnya?
- Dapatkah anda jelaskan, hubungan yang seperti apa yang terjalin di dalam *game online*?
- Apakah anda sering berkomunikasi dengan pemain *game online* di dalam permainan?
- Bagaimana komunikasi yang biasanya anda gunakan dengan pemain lainnya?

1.7. Metode Penelitian

Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, karena metode kualitatif tidak bermaksud mengadakan pengujian, menjelaskan hubungan sebab akibat, tetapi lebih memfokuskan pada pemaparan situasi yang terjadi pada saat penelitian berlangsung.

Metode pendekatan deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status suatu kelompok manusia, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran atau suatu kelas peristiwa pada saat sekarang. Penelitian kualitatif tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi (Rakhmat, 2001: 24).

Metode Deskriptif menurut Jalaludin Rakhmat dalam bukunya "Metode Penelitian Komunikasi" mengungkapkan: "Metode deskriptif bertujuan melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu atau bidang tertentu secara faktual dan cermat." (Isaac dan Michael dalam Rakhmat, 2001:22).

Lebih lanjut beliau menyatakan bahwa penelitian kualitatif ditujukan untuk mengumpulkan informasi aktual secara rinci yang melukiskan gejala yang ada; mengidentifikasi masalah atau memeriksa kondisi dan praktek-praktek yang berlaku; membuat perbandingan atau evaluasi; dan menentukan apa yang dilakukan orang lain dalam menghadapi masalah yang sama dan belajar dari pengalaman mereka untuk menetapkan rencana dan keputusan pada waktu yang akan datang.

1.8. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

1.8.1 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Wawancara**

   Menurut Mulyana (2008: 180) wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin

memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu.

Pada penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara. Menurut Patton (dalam Poerwandari 1998) dalam proses wawancara dengan menggunakan pedoman umum wawancara ini, interview dilengkapi pedoman wawancara yang sangat umum, serta mencantumkan isu-isu yang harus diliput tanpa menentukan urutan pertanyaan, bahkan mungkin tidak terbentuk pertanyaan yang eksplisit. Pedoman wawancara digunakan untuk mengingatkan interviewer mengenai aspek-aspek apa yang harus dibahas, juga menjadi daftar pengecek (check list) apakah aspek-aspek relevan tersebut telah dibahas atau ditanyakan. Dengan pedoman demikian interviwer harus memikirkan bagaimana pertanyaan tersebut akan dijabarkan secara kongkrit dalam kalimat Tanya, sekaligus menyesuaikan pertanyaan dengan konteks actual saat wawancara berlangsung (Patton dalam poerwandari, 1998).[(9)]

2. Observasi

Teknik pengamatan atau observasi merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang biasa dipergunakan untuk menilai sesuatu melalui pengamatannya terhadap objeknya secara langsung, seksama dan sistematis. Pengamatan memungkinkan

[9] Ira Kurnia, http://morningcamp.com/?p=199 Pada Hari Senin Tanggal 23 May 2011 Jam 05.35 PM

untuk melihat dan mengamati sendiri kemudian mencatat konsep diri dan kejadian yang terjadi pada keadaan sebenarnya dalam kasus pecandu *game online* di kota Bandung. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan Observasi naturalistik dalam konteks natural tertentu selama periode tertentu, dengan menggunakan sejumlah teknik pengumpulan informasi. Para peneliti lapangan meneliti segala hal tempat ,pola-pola relasi personal, reaksi orang pada kejadian dan sebagainya.

3. **Studi Pustaka**

   Peneliti coba mencari beberapa literatur yang dapat membantu dalam penelitian ini dengan mencari berbagai informasi yang berkaitan dengan penelitian yang ada dalam beberapa karangan buku.

4. ***Internet Searching***

   Sebagai tambahan informasi, peneliti juga menggunakan sarana *internet searching* untuk mencari literature yang ada dalam jaringan internet lewat situs-situs pencarian seperti *google* dan *yahoo* juga beberapa situs-situs yang relevan dengan masalah yang terkait dalam masalah penelitian.

1.8.2 Teknik Analisis Data

Marshall dan Rossman mengajukan teknik analisa data kualitatif untuk proses analisis data dalam penelitian ini. Dalam menganalisa

penelitian kualitatif terdapat beberapa tahapan-tahapan yang perlu dilakukan Marshall dan Rossman (dalam Kabalmay:2002)[10], diantaranya:

1. **Mengorganisasikan Data**

   Peneliti mendapatkan data langsung dari subjek melalui wawancara mendalam (indepth inteviwer), dimana data tersebut direkam dengan *tape recorder* dibantu alat tulis lainya. Kemudian dibuatkan transkipnya dengan mengubah hasil wawancara dari bentuk rekaman menjadi bentuk tertulis secara verbatim. Data yang telah didapat dibaca berulang-ulang agar penulis mengerti benar data atau hasil yang telah di dapatkan.

2. **Pengelompokan berdasarkan Kategori, Tema dan pola jawaban**

   Berdasarkan kerangka teori dan pedoman wawancara, peneliti menyusun sebuah kerangka awal analisis sebagai acuan dan pedoman dalam melakukan *coding*. Dengan pedoman ini, peneliti kemudian kembali membaca transkip wawancara dan melakukan *coding*, melakukan pemilihan data yang relevan dengan pokok pembicaraan. Data yang relevan diberi kode dan penjelasan singkat, kemudian dikelompokan atau dikategorikan berdasarkan kerangka analisis yang telah dibuat.

[10] Ziqzacx Zerro, http://www.scribd.com/doc/34921187/BAB-III Pada Hari Selasa Tanggal 24 May 2011 Jam 09.35 PM

Peneliti menganalisis hasil wawancara berdasarkan pemahaman terhadap hal-hal diungkapkan oleh responden. Data yang telah dikelompokan tersebut oleh peneliti dicoba untuk dipahami secara utuh dan ditemukan tema-tema penting serta kata kuncinya. Sehingga peneliti dapat menangkap penagalaman, permasalahan, dan dinamika yang terjadi pada subjek.

3. **Menguji Asumsi atau Permasalahan yang ada terhadap Data**

   Setelah kategori pola data tergambar dengan jelas, peneliti menguji data tersebut terhadap asumsi yang dikembangkan dalam penelitian ini. Pada tahap ini kategori yang telah didapat melalui analisis ditinjau kemabali berdasarkan landasan teori yang telah dijabarkan dalam bab II, sehingga dapat dicocokan apakah ada kesamaan antara landasan teoritis dengan hasil yang dicapai. Walaupun penelitian ini tidak memiliki hipotesis tertentu, namun dari landasan teori dapat dibuat asumsi-asumsi mengenai hubungan antara konsep-konsep dan faktor-faktor yang ada.

4. **Mencari Alternatif Penjelasan bagi Data**

   Setelah kaitan antara kategori dan pola data dengan asumsi terwujud, peneliti masuk ke dalam tahap penejelasan. Dan berdasarkan kesimpulan yang telah didapat dari kaitanya tersebut, penulis merasa perlu mencari suatau alternatif penjelasan lain tentang kesimpulan yang telah didapat. Sebab dalam penelitian kualitatif memang selalu ada alternatif penjelasan yang lain. Dari

hasil analisis, ada kemungkinan terdapat hal-hal yang menyimpang dari asumsi atau tidak terfikir sebelumnya. Pada tahap ini akan dijelaskan dengan alternatif lain melalui referensi atau teori-teori lain. Alternatif ini akan sangat berguna pada bagian pembahasan, kesimpulan dan saran.

5. Menulis Hasil Penelitian

Penulisan data subjek yang telah berhasil dikumpulkan merupakan suatu hal yang membantu penulis unntuk memeriksa kembali apakah kesimpulan yang dibuat telah selesai. Dalam penelitian ini, penulisan yang dipakaiadalah presentase data yang didapat yaitu, penulisan data-data hasil penelitian berdasarkan wawancara mendalam dan observasi dengan subjek dan *significant other*. Proses dimulai dari data-data yang diperoleh dari subjek dan *significant other*, dibaca berulang kali sehinggga penulis mengerti benar permasalahanya, kemudian dianalisis, sehingga didapat gambaran mengenai penghayatan pengalaman dari subjek. Selanjutnya dilakukan interprestasi secara keseluruhan, dimana di dalamnya mencangkup keseluruhan kesimpulan dari hasil penelitian.

1.9. Subjek Penelitian dan Informan

1.9.1 Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan subjek adalah kalangan remaja yang berada di kota Bandung dimana keseluruhan objek terdapat beberapa narasumber atau informan yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Wawancara dilakukan kepada beberapa remaja yang memiliki kecenderungan menjadi seorang pecandu *game online* untuk mendapatkan pendapat dan informasi tentang konsep diri kecanduan *game online* di kota Bandung.

1.9.2 Informan

Menurut Zuriah (2006:95)[11] "Dalam penelitian kualitatif teknik sampling cenderung bersifat purposive, kerepresentatifan sampel bukan merupakan perhatian utama dalam penelitian kualitatif. Sampel ini tidak mewakili populasi dengan dikaitkan pada generalisasi, tetapi lebih mewakili informasi untuk memperoleh kedalaman studi dalam konteksnya. Peneliti memilih informasi yang dipandang paling mengetahui masalah yang dikaji".

Pada penelitian ini menarik remaja yang berada di kota Bandung sebagai informan yang memiliki kecenderungan sebagai pecandu *Game Online* yang berjumlah empat orang. Jumlah empat orang berdasarkan pra

[11] Suryadeyasasri, http://suardeyasasri.files.wordpress.com/2010/02/metode-penelitian-kualitatif.pdf Pada Hari Selasa Tanggal 24 May 2011 Jam 09.35 PM

riset sebelumnya yang berbentuk wawancara kecil dan observasi dimana informan yang akan diwawancara adalah benar-benar seorang pecandu *game online* biasanya penggunaannya relative panjang dan terus menerus.

Pengambilan informan secara sengaja sesuai dengan persyaratan atau kriteria tertentu yang diperlukan. Penelitian ini menggunakan informan yang sedikit dan dipilih menurut tujuan penelitian. Informan diambil berdasarkan "penilaian" (*judgment*) peneliti mengenai siapa-siapa saja yang pantas (memenuhi persyaratan) untuk dijadikan informan. Oleh karenanya agar tidak sangat subjektif, Saya sebagai peneliti untuk memahami ciri dan karakteristik objek atau informan yang sesuai dengan persyaratan dan tujuan penelitian sehingga memperoleh data yang akurat.

Tabel 1.1

Informan

No.	Nama Informan	Keterangan
1.	Jerry Aryanto	Mahasiswa
2.	Isep Priatama	Mahasiswa
3.	Rauben S.	Wira Swasta
4.	Muhammad Iqbal	Siswa SMA

Sumber : Peneliti Juni 2011

1.10. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di kota Bandung. Penelitian yang dilakukan tidak terfokus pada satu tempat, tetapi dilakukan berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan informan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian yang akan penulis laksanakan dimulai pada bulan Februari dan hingga pertengahan bulan Juli 2011.

Tabel 1.2

Jadwal Kegiatan Penelitian

Tahun 2011

No	Uraian Kegiatan	Bulan																							
		Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	**Persiapan**																								
	a. Pengajuan Judul																								
	b. Penyusunan UP																								
	c. Seminar UP																								
	d. Mengurus surat izin Penelitian																								
2.	**Tahap Pelaksanaan**																								
	a. Observasi																								
	b. Wawancara																								
	c. Studi Pustaka																								
3.	**Tahap Akhir**																								
	a. Penyusunan Skripsi																								
	b. Ujian Sidang																								
4.	**Revisi**																								

Sumber : Peneliti Juni 2011

1.11. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunann latihan skripsi ini, terdapat lima bab yang di bahas dan telah disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian (kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis), kerangka pemikiran (kerangka teoritis dan kerangka konseptual), metode penelitian, teknik pengumpulan data (wawancara, observasi, studi pustaka, internet searching), teknik analisa data, populasi dan sampel penelitian, model penelitian, waktu dan lokasi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab ini peneliti mencoba meninjau permasalahan dari aspek teoritis dalam mengkaji tinjauan komunikasi meliputi: Definisi komunikasi, unsur-unsur komunikasi, fungsi dan tujuan komunikasi. Tinjauan tentang konsep diri, Tinjauan tentang internet, Tinjauan tentang pecandu *game online* dan Tinjauan tentang *game online.*

BAB III. OBJEK PENELITIAN

Pada Bab ini diuraikan mengenai sejarah *game online*, awal mula pecandu *game online* dan dampak dari *game online addiction*.

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menguraikan mengenai Profile informan, Analisis Deskriptif hasil penelitian dan Analisis Pembahasan.

BAB V. PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang terdiri dari kesimpulan dari seluruh data penelitian serta saran yang mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi semua pihak.