

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Di era informasi sekarang perkembangan teknologi mengalami kemajuan sangat pesat. Setiap orang bisa mendapatkan banyak hiburan dengan berbagai cara, salah satunya yang paling mudah adalah menghibur diri dengan menghabiskan waktu bermain *game*. Banyak *game* di era sekarang ini diperuntukkan untuk semua umur, namun ada juga *game* yang hanya diperuntukkan untuk orang dewasa dan remaja. hal ini mengingat konten dari *game* tersebut yang tidak sesuai apabila diperuntukkan untuk kategori umur yang lain, katakanlah untuk anak-anak.

Bagi anak – anak, salah satu kegemaran mereka adalah memainkan *game online*. Saat ini *game online* sudah tidak asing lagi, terutama untuk kalangan pelajar. Perkembangan *game online* yang sangat pesat, membuat *game online* menjadi lekat dengan siswa. Ditambah lagi kegunaan *game online* yang tidak hanya untuk bermain, tetapi juga dapat bersosialisasi dengan banyak orang yang letaknya jauh. *Game online* juga memiliki banyak jenis permainan dan variatif sehingga setiap pemain bisa mendapatkan rasa sensasi yang berbeda beda ketika sedang memainkan yang membuat user (pengguna *game online*) tidak bosan.

Genre permainan yang beragam pun juga menjadi daya tarik bagi setiap anak untuk menyukai dan menggilai *game* tertentu. Salah satu yang paling populer di kalangan anak – anak sekarang adalah *game* jenis First Person

Shooting, Jenis *game* FPS menampilkan kita sebagai pemegang senjata dan siap untuk digunakan untuk menembak lawan. Setting gambar di dalam *game* ini dibuat semirip mungkin dan bisa dilokalisasi menurut tempat setting pertempuran yang diinginkan. Para pemain bisa memainkan secara sendiri-sendiri atau juga bisa membentuk tim dalam melawan musuh. Di Indonesia, contoh yang terkenal dari jenis ini adalah *game* Point Blank. *Game online* seperti ini pasti sudah tidak asing dikalangan pelajar dari SD, SMP, SMA bahkan sampai mahasiswa pun banyak yang keranjingan dengan permainan yang satu ini.



Gambar 1.1

Cover *Game* Point Blank

Tidak jarang karena keasyikan bermain, para *gamers* ini sampai melupakan kewajibannya sebagai pelajar dan tak jarang pula mereka sampai bolos sekolah. Apa yang dilakukan para remaja tersebut terkadang tanpa diketahui oleh orang tua mereka. Permainan *game online* ini memang sedang marak saat ini bahkan tidak sedikit dari mereka yang lupa waktu bermain *game* besutan PT. Kreon Indonesia ini.

Di dalam *game* Point Blank juga terdapat fitur *chat*. *Chatting* mengacu kepada segala bentuk komunikasi menggunakan internet, tetapi secara spesifik

mengacu kepada percakapan berbasis teks antara dua orang pengguna Internet.¹ Dengan *chating* kita bisa saling berhubungan baik itu jarak jauh maupun dekat, bahkan seluruh dunia bisa saling berhubungan. Dalam *game* ini user juga bisa chat dengan pemain lain, hanya saja terkadang tidak semua user yang bermain dalam *game* ini menanggapi kata – kata dari pemain lain dengan baik, tidak sedikit dari pemain Point Blank yang sering melontarkan kata – kata yang kurang baik. hal ini biasanya di tujukan kepada pemain lain, bisa jadi untuk mengejek dan bentuk ekspresi kekalahan mereka dalam bermain *game*, juga mengungkapkan rasa kekesalan mereka pada pemain lain.

Parahnya tidak semua user yang bermain dalam *game* Point Blank yang cukup umur dalam artian sudah dewasa, tetapi banyak juga anak –anak yang menggemari *game* ini. Secara tidak langsung anak tersebut juga mempelajari etika, bahasa dan komunikasi yang digunakan oleh user lain, pada akhirnya lambat laun anak – anak tersebut juga akan mengikuti kata – kata yang dipakai user lain dalam bermain *game* Point Blank yang dimana kata – kata tersebut merupakan sesuatu yang kasar apabila di ucapkan pada orang lain. Hal ini juga dapat memicu terbawanya kebiasaan berkata – kata kasar dalam *game* tersebut di kehidupan bersosial mereka di dunia nyata. Fenomena ini yang nantinya akan di teliti oleh peneliti, terkait etika komunikasi anak-anak penggemar Point Blank di kehidupan nyata dan di dalam permainan *game* tersebut.

Keberadaan *game online* yang semakin marak dikalangan anak-anak yang mudah tertarik dengan dunia *game online* membuat sejumlah orang tua mulai

¹ http://id.wikipedia.org/wiki/Obrolan_Online

khawatir. jika anak-anaknya mulai mengalami perubahan sikap ataupun perilaku di dunia nyata yang diakibatkan permainan *game online*.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana tata krama dalam berkomunikasi anak penggemar Point Blank ketika berkomunikasi dengan orang yang sebaya?
2. Bagaimana tata krama dalam berkomunikasi anak penggemar Point Blank ketika berkomunikasi dengan orang yang lebih tua?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Tata krama dalam berkomunikasi anak penggemar Point Blank ketika berkomunikasi ketika berbicara dengan orang yang sebaya
2. Tata krama dalam berkomunikasi anak penggemar Point Blank ketika berkomunikasi ketika berbicara dengan orang yang lebih tua

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai rujukan bagi penelitian-penelitian selanjutnya dan diharapkan dapat menunjang perkembangan dibidang Ilmu Komunikasi secara umum, khususnya dalam perkembangan teknologi komunikasi.

Dan juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan teori atau keilmuan tentang etika berkomunikasi yang dilakukan oleh seseorang atau suatu kelompok dalam komunikasi virtual.

2. Manfaat Praktis

- a) Secara praktis Penelitian ini diharapkan juga bisa menjadi pengetahuan baru bagi masyarakat luas berkenaan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi khususnya perkembangan internet.
- b) Bagi universitas, khususnya Program Studi Ilmu Komunikasi, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmu untuk pengembangan disiplin ilmu bersangkutan. Selain itu penelitian ini bisa menjadi putaka pembantu serta rujukan untuk penelitian selanjutnya, terutama bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian, baik untuk skripsi maupun tugas penelitian lainnya.

E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1
Kajian hasil penelitian terdahulu

Nama Peneiti	Jenis Karya	Tahun Pe- nelitian	Metode Pe- nelitian	Hasil Temuan Penelitian	Tujuan Penelitian	Perbedaan
1. Deny Ariyanto	Skripsi	2011	Kualitatif	komunikasi sosial yang terjadi akhirnya membentuk komunitas <i>game online</i>	Strategi komunikasi sosial komunitas <i>game online</i>	Penelitian ini lebih mengarah pada hubungan interpersonal dan komunikasi sosial
2. Gilang Kancana Suherman	skripsi	2012	kualitatif	Komunikasi antar pribadi pada pemain game dalam membentuk clan	Mengetahui interaksi, transaksi dan komunikasi antar pribadi para pemain dalam membentuk clan	Penelitian ini lebih mengarah ke bentuk komunikasi dalam pembentukan clan

F. Definisi Konsep

Pada dasarnya konsep merupakan unsur pokok dari penelitian dan suatu konsep sebenarnya definisi singkat dari sejumlah fakta atau gejala yang ada.² Dengan demikian konsep yang dipilih dalam penelitian harus ditentukan batas permasalahannya dan ruang lingkup dengan harapan permasalahan tersebut tidak terjadi kesalahan pemahaman dan salah pengertian dalam memahami konsep-konsep yang diajukan dalam penelitian.

Senada dengan argumentasi diatas, peneliti memberi batasan pada sejumlah konsep dalam penelitian ini yang kemudian peneliti definisikan konsep yaitu :

1. Etika Komunikasi

Etika Komunikasi akan mencoba mencari standard etika apa yang digunakan oleh komunikator dan komunikan dalam menilai diantara teknik, isi dan tujuan komunikasi. Richard L. Johannesen dalam bukunya etika komunikasi seperti yang dikutip oleh Karimah dan Uud³ memuat beberapa pertanyaan dasar yang dipakai untuk menjadi alat ukur membuat penilaian etika komunikasi yang lebih sistematis, yaitu :

1. Mampukah saya menjelaskan dengan tepat apa kriteria, standard atau perspektif etika yang diterapkan pada saya?
2. Kepada siapakah tanggung jawab etis harus diberikan?

² Koentjoroningrat, *Metode-Metode Penelitian* (Jakarta: Gramedia Pusaka Utama, Cet 2, 2000), hlm 26

³ El Kismiyati Karimah, dan Uud Wahyudin. *Filsafat dan Etika Komunikasi* (Bandung : Widya Padjajaran, 2010) hlm 74

3. Mampukah keetisan komunikasi ini dibenarkan sebagai refleksi yang melekat pada pribadi komunikator?

Dan masih banyak lagi pertanyaan-pertanyaan untuk menjadi alat ukur penilaian etika komunikasi. Berikut di bawah ini adalah beberapa etika dan etiket dalam berkomunikasi antar manusia dalam kehidupan sehari-hari :

1. Jujur tidak berbohong
2. Bersikap Dewasa tidak kekanak-kanakan
3. Lapang dada dalam berkomunikasi
4. Menggunakan panggilan / sebutan orang yang baik
5. Menggunakan pesan bahasa yang efektif dan efisien
6. Tidak mudah emosi / emosional
7. Berinisiatif sebagai pembuka dialog
8. Berbahasa yang baik, ramah dan sopan
9. Menggunakan pakaian yang pantas sesuai keadaan
10. Bertingkah laku yang baik

Dalam berkomunikasi ada etika seperti dalam bahasa inggris, yaitu 5W+1H, dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Who (siapa) : mengetahui siapa yang akan menjadi lawan bicara kita
2. What (apa) : lawan bicara kita dan juga kita sendiri juga harus mengetahui apa yang sedang dibicarakan
3. Where (dimana) : melakukan proses komunikasi harus mengetahui tempat yang tepat.

4. When (kapan) : kita harus mengetahui waktu yang tepat dalam berkomunikasi

5. Why (mengapa) : kita juga harus fokus dengan tujuan pembicaraan, mengapa kita harus berkomunikasi, apa sebab dan alasannya, jangan asal bicara.

6. How (bagaimana) : cara kita menyampaikan sesuatu juga harus sesuai aturan, etika, dan jangan sampai ada salah faham dalam hal penyampaiannya.

2. Anak-Anak

Usia secara jelas mendefinisikan karakteristik yang memisahkan anak-anak dari orang dewasa. Namun, mendefinisikan anak-anak dari segi usia dapat menjadi permasalahan besar karena penggunaan definisi yang berbeda oleh beragam negara dan lembaga internasional. Department of Child and Adolescent Health and Development, mendefinisikan anak-anak sebagai orang yang berusia di bawah 20 tahun. Sedangkan menurut Hurlock masa anak adalah usia 6 sampai 13 tahun pada anak perempuan, dan usia 6 sampai 14 tahun pada anak laki - laki.⁴ WHO (2003), mendefinisikan anak-anak antara usia 0–14 tahun karena di usia inilah risiko cenderung menjadi besar.

Disini peneliti mengambil definisi anak menurut Hurlock dimana didefinisikan bahwa anak adalah yg berusia 6 tahun hingga 14 tahun, yang nantinya dijadikan subyek dalam penelitian.

⁴ Elizabeth Hurlock. *Perkembangan anak*. (Jakarta : Erlangga, 1997) hlm 34

3. Penggemar

Berasal dari kata gemar, yang artinya menyukai atau suka sekali. Disini peneliti memberikan batasan penggemar adalah orang yang menyukai sesuatu, dalam kasus ini adalah *game* Point Blank. Hal ini bisa dilihat dari seberapa banyak dan sering orang tersebut memainkan *game* Point Blank dalam kurun waktu tertentu.

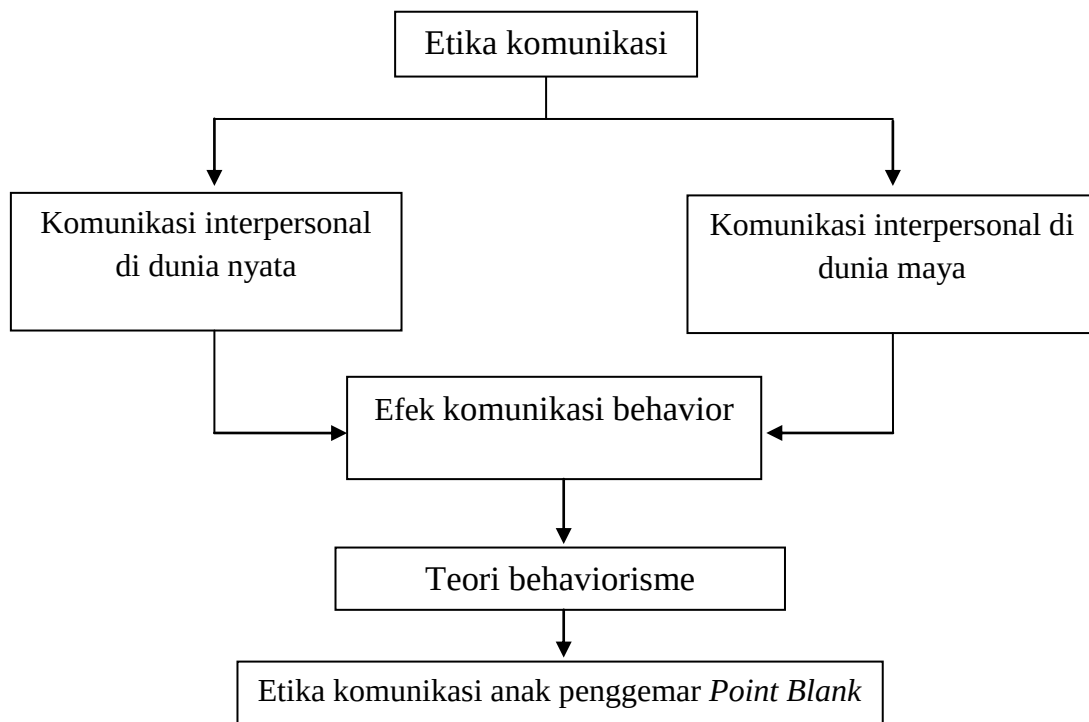
4. Game Point Blank

Point Blank adalah sebuah permainan komputer ber-*genre* FPS (*First Person Shooter*) yang dimainkan secara *online*. Permainan ini dikembangkan oleh Zepetto dari Korea Selatan dan dipublikasikan oleh NCSOFT. Selain di Korea Selatan, permainan ini mempunyai server sendiri di Thailand, Rusia, Indonesia, Brasil, Turki, Amerika Serikat, dan Peru. Di Indonesia, permainan ini dikelola oleh PT. Kreon melalui Gemscool. Point Blank berkisah tentang perseteruan antara *Free Rebels* dan pemerintah yang dalam hal ini adalah *Counter Terrorist Force (CT-Force)*.⁵

G. Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka pikir penelitian etika komunikasi anak penggemar Point Blank adalah sebagai berikut :

⁵ <http://pangeran66.blogdetik.com/2010/11/game-online-point-blank/>



Gambar 1.2
Alur skematik penelitian

Dari skematik alur gambar diatas, dapat etika komunikasi memiliki tujuan mengatur tata cara berkomunikasi antar sesama tanpa menyakiti hati dan menjunjung tinggi etika sebagai sebuah bentuk penghargaan pada lawan bicara. Suatu proses komunikasi di bagian dunia manapun, selalu mengikuti suatu alur atau kaidah tertentu, sehingga suatu masyarakat atau kelompok tersebut bisa mengatakan seseorang bisa diterima suatu komunitas atau masyarakat karena cara dia berperilaku dan berkomunikasi satu terhadap lainnya. manusia selalu terlibat dan berinteraksi dengan orang lain baik secara kelompok maupun secara personal. Dalam keterlibatannya dalam interaksi antar pribadi, manusia melakukan pertukaran pesan melalui berbagai macam simbol yang disepakati bersama dimana penggunaan pancaindra yang dimiliki dapat secara maksimal dan saling memberikan umpan balik. Dalam komunikasi interpersonal yang terjadi memiliki pengaruh dalam perkembangan psikologi seseorang dan mutu hubungan dengan orang lain.

Persoalan etika yang potensial selalu melekat dalam setiap bentuk komunikasi antar pribadi. Etika komunikasi juga membentuk pola komunikasi interpersonal yang nantinya akan diikuti tiap individu yang melakukan komunikasi, hal ini bertujuan agar terjadi keharmonisan tiap individu dalam berkomunikasi karena telah adanya aturan atau tata nilai yang dipegang bersama.

Pada penelitian ini di dalam komunikasi interpersonal seseorang di dunia nyata, seseorang berkomunikasi tidak lepas dari etika komunikasi yang ada pada lingkungan dia berada. Sedangkan pada komunikasi interpersonal di dunia maya cenderung bebas, dikarenakan belum adanya satu badan yang berwenang resmi untuk melakukan sensor informasi dalam *internet*. Kebebasan untuk berbicara, berekspresi, dan memberikan informasi (*freedom of speech, expression and the press*) telah menjadi pedoman kuat dalam masyarakat di dunia maya. Akan tetapi di Indonesia sendiri sudah ada UU ITE (Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik) yang mengatur dan melindungi segala aktivitas di dunia maya. Secara tidak langsung undang undang tersebut juga mengatur etika komunikasi dalam ruang lingkup dunia maya.

Interaksi yang terjadi pada komunikasi interpersonal di dunia nyata dan dunia maya, pada akhirnya lambat laun akan membentuk perilaku individu. Hal ini sesuai dengan teori behaviorisme yang memandang bahwa ketika dilahirkan, pada dasarnya manusia tidak membawa bakat apa-apa. Manusia akan berkembang berdasarkan stimulus yang diterimanya dari lingkungan sekitarnya. Lingkungan yang buruk akan menghasilkan manusia dengan perilaku yang buruk, begitu pula

sebaliknya. Lingkungan yang baik akan menghasilkan manusia yang berperilaku baik.

Komunikasi interpersonal yang terjadi di dunia nyata dan dunia maya nantinya akan berpengaruh membentuk perilaku seseorang dalam etika komunikasinya di dua dunia tersebut. Bisa jadi etika komunikasi di dalam kehidupan dunia maya mempengaruhi kehidupan nyata penggunanya atau kehidupan nyata dapat juga mempengaruhi etika komunikasi di dunia maya.

H. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi komunikasi. Moleong menyebutkan ciri-ciri penelitian kualitatif adalah sebagai berikut:

1. Penelitian kualitatif melakukan penelitian pada latar alamiah atau pada konteks dari suatu keutuhan.
2. Peneliti sendiri atau dengan bantuan orang lain merupakan alat pengumpul data utama.
3. Penelitian kualitatif menggunakan metode kualitatif yaitu pengamatan, wawancara, atau penelaahan dokumen.
4. Penelitian kualitatif menggunakan analisis data secara induktif.
5. Penelitian kualitatif lebih menghendaki arah bimbingan penyusunan teori substantif yang berasal dari data.
6. Data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka.

7. Penelitian kualitatif lebih banyak mementingkan segi proses daripada hasil.
8. Penelitian kualitatif menghendaki ditetapkan adanya batas dalam penelitian atas dasar fokus yang timbul sebagai masalah dalam penelitian.
9. Adanya kriteria khusus untuk keabsahan data.
10. Penelitian kualitatif menyusun desain yang secara terus menerus disesuaikan dengan kenyataan di lapangan.
11. Hasil penelitian dirundingkan dan disepakati bersama.⁶

Dari pendapat Moloeng diatas, artinya pendekatan kualitatif menekankan pada makna, penalaran, definisi suatu situasi tertentu (dalam konteks tertentu), lebih banyak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari - hari.

Penelitian ini ditekankan pada metode kualitatif dengan pendekatan etnografi komunikasi. Etnografi komunikasi merupakan penerapan metode etnografis pada pola komunikasi sebuah kelompok. Menurut Hymes(1974), etnografi komunikasi sendiri merupakan cakupan kajian berlandaskan etnografi dan komunikasi. Etnografi digunakan untuk meneliti perilaku-perilaku manusia berkaitan dengan perkembangan teknologi komunikasi dalam ruang lingkup sosial dan budaya tertentu. Metode penelitian etnografi dianggap mampu menggali informasi secara mendalam dengan sumber-sumber yang luas. Dengan teknik “observatory participant”, perbedaan etnografi dengan pendekatan penelitian lainnya ialah dalam etnografi mengharuskan partisipasi peneliti secara langsung dalam sebuah masyarakat atau komunitas sosial tertentu.

⁶Lexy, J, Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005) hlm 8-13

2. Subyek, Obyek dan Lokasi Penelitian

Dalam hal ini peneliti melakukan penelitiannya untuk memperoleh data-data yang diperlukan, dengan begitu peneliti mencari subjek penelitian dan informan yang akurat yang dapat memberikan informasi dan melengkapi penelitian.

Dalam penelitian ini, yang menjadi subyek penelitiannya adalah anak-anak penggemar *game* Point Blank. Obyek dalam penelitian ini adalah etika komunikasi anak penggemar Point Blank. Sedangkan lokasi penelitian adalah di wilayah kecamatan banyu urip.

3. Jenis dan Sumber Data

a) Jenis Data

- 1) *Data primer* adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya, yakni dengan cara wawancara dan observasi. Data primer disebut juga sebagai data asli atau data baru yang memiliki sifat *up to date*. Yang nantinya data tersebut digunakan oleh peneliti untuk menjawab permasalahan dalam penelitian, dalam hal ini adalah anak yang memainkan *game* Point Blank
- 2) *Data Sekunder* adalah data yang diperoleh atau peneliti dari berbagai sumber yang telah ada (peneliti sebagai tangan kedua). Data sekunder

diperoleh dari studi kepustakaan dan juga data yang didapat dari buku, laporan, jurnal, dan lain-lain.

4. Tahap-Tahap Penelitian

Peneliti menggunakan tahapan penelitian Moleong (1990), yang dimana terdapat tiga tahapan pokok dalam penelitian kualitatif :

a. Pra Lapangan

- Menyusun rancangan penelitian

Dalam tahap ini peneliti membuat judul penelitian yang bermula dari temuan yang ada di lapangan yang berbentuk proposal penelitian yang telah didiskusikan dengan dosen pembimbing.

- Memilih Lapangan Penelitian

Peneliti telah menentukan lokasi yang digunakan sebagai sumber data untuk penelitian yaitu di kecamatan Banyu Urip dikarenakan di wilayah tersebut banyak warnet yang menawarkan jasa *game online* Point Blank.

- Menjajaki dan menilai Lapangan

Tahapan ini belum sampai pada titik yang menyingkapkan bagaimana penelitian masuk lapangan dalam arti mulai mengumpulkan data yang sebenarnya. Jadi, tahapan ini barulah merupakan orientasi lapangan, namun dalam hal-hal tertentu telah menilai keadaan lapangan. Juga mengetahui bahwa lapangan

menerima peneliti sebagai bagian dari anggota mereka sehingga nantinya memudahkan dalam pencarian data.

- Memilih dan Memanfaatkan Informan

Informan dalam penelitian ini adalah informan yang dapat memberikan informasi banyak tentang keadaan lapangan. Informan yang dipilih benar-benar orang yang independen dari orang lain, juga independen secara kepentingan penelitian atau kepentingan karier.

- Menyiapkan perlengkapan

Sebelum peneliti melakukan penelitian, peneliti memerlukan perizinan dari birokrasi terkait mengadakan penelitian, dan juga kontak dengan daerah yang menjadi lokasi penelitian. Selain itu peneliti juga menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan selama proses pencarian data, seperti pena, kamera, *blocknote*, *tape recorder* dan lain sebagainya. Bertujuan untuk memudahkan dalam proses dokumentasi.

b. Lapangan

Pada tahap ini peneliti berfokus pada pencarian dan pengumpulan data yang ada di lapangan, serta melakukan observasi mengenai segala bentuk aktivitas dan interaksi yang ada di lokasi penelitian.

c. Tahap Analisis Data

Peneliti mengumpulkan data yang diperoleh dalam bentuk laporan atau data yang terperinci. Kemudian laporan dirangkum dan dipilih hal yang pokok, dan difokuskan pada hal yang penting . sehingga memberikan

gambaran yang lebih tajam tentang hasil pengamatan dan juga mempermudah peneliti untuk mencari kembali data sebagai tambahan atas data sebelumnya jika diperlukan.

d. Tahap Penulisan Laporan

Merupakan tahap akhir penelitian dimana peneliti menuliskan hasil dari penelitian ke dalam bentuk laporan. Tentunya penulisan laporan tersebut harus sesuai dengan prosedur dan pedoman teknis penulisan yang disepakati oleh prodi ilmu komunikasi. Adapun bentuk penulisannya mulai dari rumusan masalah hingga pembahasan hasil penelitian yang bersumber dari data yang kemudian ditulis dalam bentuk skripsi.

5. Tehnik Pengumpulan Data

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

5.1. Wawancara

Untuk memperoleh informasi secara akurat dari narasumber langsung sebagai data primer, peneliti menggunakan metode wawancara. Wawancara adalah cara pengumpulan data yang dalam pelaksanaannya mengadakan tanya jawab terhadap orang-orang yang erat kaitannya dengan permasalahan, baik secara tertulis maupun lisan guna memperoleh keterangan atau masalah yang diteliti.

Wawancara dapat dilakukan beberapa kali untuk memberikan data-data yang benar-benar aktual. Seperti juga dalam metode penelitian lainnya, kualitatif

sangat bergantung dari data di lapangan dengan melihat fakta-fakta yang ada. Data yang terus bertambah dimanfaatkan untuk verifikasi teori yang timbul di lapangan, kemudian terus-menerus disempurnakan selama penelitian berlangsung.

Dalam penelitian ini peneliti mewawancarai anak-anak/informan yang terlibat langsung dan masih aktif bermain *game online* Point Blank.

5.2. Observasi

Cara observasi dilakukan peneliti untuk menunjang data yang telah ada. Observasi penting dilakukan agar dalam penelitian tersebut, data-data yang diperoleh dari wawancara dan sumber tertulis dapat dianalisis nantinya dengan melihat kecenderungan yang terjadi melalui proses observasi di lapangan. Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat *game online*/warnet yang telah ditentukan oleh peneliti.

5.3. Life History

Life history dalam ilmu sosial digunakan sebagai pendekatan untuk melihat bagaimana reaksi, tanggapan, interpretasi, pandangan dari dalam terhadap diri masyarakat tertentu (auto kritik). Dengan pemahaman melalui life history ini, seorang peneliti akan memperdalam pengertiannya secara kualitatif, mengenai detail persoalan yang sedang dipelajarinya dari orang, kelompok atau masyarakat tertentu, yang tidak dapat diperoleh dari sekedar interview, observasi atau dengan menggunakan kuesioner. Teknik ini digunakan sebagai upaya untuk memperoleh kisah hidup orang yang diceritakan dalam bahasa orang itu sendiri. Hal ini bertujuan agar didapatkan data yang detail tentang pribadi individu karena dianggap sangat menentukan dalam menjawab permasalahan dalam penelitian.

5.4. Studi Literatur/Data

Peneliti juga melakukan pencarian data melalui sumber-sumber tertulis untuk memperoleh informasi mengenai objek penelitian ini, sebagai data sekunder. Diantaranya, studi literatur untuk mendapatkan kerangka teoritis dan memperkaya latar penelitian melalui jurnal-jurnal ataupun artikel dan juga yang berkaitan dengan penelitian, , dan mengunjungi situs-situs web di internet yang mendukung penelitian.

5.5. Pencarian di Internet

Pencarian data di internet merupakan salah satu langkah yang digunakan peneliti sebagai bentuk efisiensi waktu dalam perolehan data maupun studi literatur.

6. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisa data kualitatif deskriptif, yaitu analisis yang berpedoman pada cara berpikir yang merupakan kombinasi antara berpikir induksi dan deduksi.

Penerapan teknik analisis data dalam penelitian kualitatif menggunakan model alir, yang terdiri dari tiga alur, yaitu Reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan atau verifikasi (Miles &Huberman, 1992). Data yang dianalisis dalam penelitian ini berupa narasi hasil wawancara, pencatatan hasil observasi dan, data yang bersumber dari literatur.

Proses dalam analisis data peneliti akan melakukan reduksi data dengan cara membuat abstraksi sebagai rangkuman isi. Langkah berikutnya adalah

menyusun dalam satuan-satuan, penyajian data untuk proses kategorisasi. Sebelum sampai pada penarikan kesimpulan perlu dilakukan verifikasi data dengan mengecek keabsahan data melalui teknik triangulasi.

7. Tehnik Pemeriksaan Keabsahan data

Keabsahan data dicek dengan teknik triangulasi dan observasi yang diperdalam dengan melakukan reobservasi dan revisi untuk kepentingan ketepatan dan kebenaran observasi.

Dalam triangulasi terdapat tiga macam teknik , yang ketiga-tiganya akan dipergunakan untuk mendukung, memperoleh keabsahan data ketiga teknik yang maksud adalah :

1. Trianggulasi dengan sumber, metode ini menurut Patton dalam Moleong⁷, adalah membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat pertanyaan yang berbeda.

Penerapan metode ini dicapai dengan cara :

- a. membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
- b. membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi

2. Trianggulasi dengan metode, dalam teknik ini terdapat dua strategi, yaitu:

- a. pengecekan derajat kepercayaan temuan hasil penelitian dalam prosedur pengumpulan data.

⁷ J, Lexy, dan Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000) hlm 178

- b. pengecekan derajat kepercayaan sumber data dengan metode yang sama.
- 3. Triangulasi dengan teori, dalam penggunaan teknik ini penulis akan melakukan pengecekan dengan membandingkan teori yang sepadan melalui rival explanation (penjelasan banding), dan hasil studi ini akan dikonsultasikan lebih lanjut dengan subjek studi sebelum penulis anggap cukup.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan skripsi merupakan gambaran mengenai garis besar keseluruhan isi skripsi ini agar dapat memahami maksud karya penulisan ini serta merupakan susunan permasalahan-permasalahan yang akan dikaji dengan langkah-langkah pembahasan yang tersusun dalam bab-bab. Sistematika skripsi adalah sebagai berikut.

Bagian awal skripsi, bagian ini berisi : halaman judul, abstrak, halaman pengesahan, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar bagan dan daftar lampiran. Sistematika pembahasan skripsi ini diuraikan dalam bab-bab yang dijabarkan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Yang meliputi, konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian hasil penelitian terdahulu, definisi konsep, kerangka pikir penelitian, dan metode penelitian, yang didalamnya membahas tentang pendekatan dan jenis penelitian, subjek, objek, dan

lokasi penelitian, jenis dan sumber data, tahap-tahap penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta teknik pemeriksaan keabsahan data.

Bab II Kajian Teoritis

Pada bab ini berisikan tentang kajian pustaka dan kajian teoritik yang berkaitan dengan etika komunikasi. Serta uraian teori-teori dasar yang mendukung penelitian yang dijadikan dasar untuk melangkah secara logis dan ilmiah dalam rangka mencari jawaban dari permasalahan yang sedang diteliti.

Bab III Penyajian Data

Bab ini berisi mengenai subyek penelitian, obyek penelitian, dan lokasi penelitian. Serta pemaparan tentang deskripsi data penelitian yang terkait dengan data fokus penelitian.

Bab IV Analisis Data

Bab ini merupakan inti dari pembahasan dan hasil penelitian mengenai etika komunikasi anak – anak penggemar Point Blank uraian mengenai hasil wawancara dengan informan, identitas informan, deskripsi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup

Bagian ini berisi tentang Simpulan hasil penelitian yang dilakukan dan Saran-saran yang diberikan penulis berdasarkan hasil penelitian yang mungkin dapat memberi arti kepada pihak yang terkait.