

BAB III

PENYAJIAN DATA

A. Subyek, Obyek, dan Lokasi Penelitian

1. Subyek Penelitian

Dalam sebuah penelitian, subjek penelitian memiliki peran yang sangat strategis karena pada subjek penelitian, itulah data tentang variabel yang penelitian akan amati. Pada penelitian kualitatif, responden atau subjek penelitian disebut dengan istilah informan, yaitu orang memberi informasi tentang data yang diinginkan peneliti berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakannya. atau dapat pula disebut sebagai subjek penelitian.

Berdasarkan pada proposal penelitian, teknik sampling yang digunakan peneliti adalah dengan teknik *purposive sampling*. Peneliti menetapkan 3 orang yang dijadikan informan untuk diwawancarai. Informan yang diwawancara merupakan anak-anak yang berdomisili di sekitar kawasan Banyu Urip, Surabaya. Berikut ini adalah beberapa informan penelitian yang diwawancarai peneliti :

Tabel 3.1
Daftar nama informan inti

No	Nama	usia	Tk. pendidikan	Lama mengenal game
1.	Moch. Ulil Abshor	13 thn	1 SMP	2 tahun yang lalu
2.	Afif Ullatif	10 thn	4 SD	1 tahun yang lalu
3.	Nova Aditya Kurniawan	14 thn	2 SMP	3 tahun yang lalu

Sumber : hasil observasi penelitian

Dalam proses komunikasi yang terjadi, dalam hal ini adalah anak-anak yang sepatutnya dapat berkomunikasi dengan baik sesuai dengan norma moral yang ada. Anak-anak yang dijadikan informan adalah anak-anak yang menggemari *game online* Point Blank. Berikut ini adalah deskripsi informan penelitian :

a) Moch. Ulil Abshor (13 tahun, kelas 1 SMP)

Anak yang biasa disapa dengan sapaan Ulil ini mengaku sudah mengenal *game online* Point Blank sejak 2 tahun yang lalu, tepatnya saat ia masih duduk di bangku kelas 5 sekolah dasar. Biasanya dalam seminggu ia memainkan *game online* Point Blank sebanyak 4 kali. Pada saat hari libur sekolah, yakni Sabtu dan Minggu, ia lebih menghabiskan waktunya bermain Point Blank. Bocah yang bersekolah

di sekolah menengah swasta Praja Mukti Surabaya ini biasanya mengumpulkan uangnya sendiri untuk dapat bermain *game online* di warnet yang jaraknya tidak terlalu jauh dari rumahnya. Dalam bermain Point Blank, Ulil biasanya tidak bermain sendirian. Ia selalu mengajak teman-temannya untuk bermain Point Blank bersama-sama. Dan tak jarang pula ia bermain Point Blank karena ajakan dari teman-temannya.

b) Afif Ullatif (10 tahun, kelas 4 SD)

Bocah kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Banyu Urip 2 Surabaya ini sudah mengenal *game online* Point Blank sejak ia masih kelas 3 SD. Ia mengetahui Point Blank karena awalnya ia hanya ikut teman-teman lingkungan rumahnya yang mengajaknya pergi ke warnet. Mulanya ia tidak mengetahui sama sekali mengenai dunia maya, apalagi dengan *game online*. Beberapa kali mengikuti temannya pergi ke warnet, ia hanya duduk di sebelah temannya yang sedang bermain game Point Blank dan memerhatikan cara bermain permainan tersebut. Hingga suatu ketika muncul rasa penasaran yang sangat tinggi yang membuatnya ingin sekali untuk mencoba memainkan game Point Blank. Lambat laun, dari seseorang yang hanya ingin sekedar mencoba, kini ia bisa disebut sudah keranjingan memainkan game tersebut.

c) Nova Aditya Kurniawan (14 tahun, kelas 2 SMP)

Anak kelahiran Surabaya 14 tahun yang lalu ini termasuk salah satu penggemar Point Blank. Ia memaparkan bahwa pengenalan dia dengan Point Blank adalah pada saat ia berkumpul bersama teman sebayanya, yang pada waktu itu mereka sedang mengobrol tentang game Point Blank yang baru saja mereka mainkan. Dari sanalah ia mengenal Point Blank dan ingin untuk mencoba memainkannya. Pada awalnya ia kesulitan memainkan game tersebut. Kemudian ia memerhatikan cara teman-temannya yang memainkan game tersebut. Dan pada akhirnya ia mahir untuk mengoperasikan item-item yang ada di dalam permainan Point Blank. Nova biasanya pergi ke warnet untuk bermain Point Blank pada siang hari sepulang sekolah.

Selain informan diatas yang menjadi subyek penelitian, terdapat juga informan tambahan yang digunakan untuk mencari data primer lain yang sering berinteraksi dengan subyek penelitian. Berikut adalah daftar nama-nama informan tambahan penelitian.

Tabel 3.2
Daftar nama informan pendukung

Nama	Hubungan dengan informan inti
Yuliati	Orang tua Afif
Iis Sulistiyawati	Orang tua Ulil
Abdul Kadir	Kakek Nova
Deni Arifianto	Penjaga Warnet
Nurul Huda	Teman bermain Afif
Rahmat Irfandi	Teman sekolah dan teman bermain Ulil

Sumber : hasil observasi penelitian

2. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan permasalahan yang diteliti, yaitu suatu sasaran ilmiah dengan tujuan dan kegunaan tertentu untuk mendapatkan data tertentu. Objek penelitian kali ini diambil berdasarkan wawancara serta pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Objek penelitian merupakan salah satu faktor yang tidak dapat dipisahkan dari suatu penelitian. Objek penelitian merupakan sumber diperolehnya data dari penelitian yang dilakukan.

Objek penelitian disini adalah etika anak-anak penggemar *game online* Point Blank dalam berkomunikasi dengan orang-rang yang ada disekitarnya. Etika komunikasi merupakan norma-norma atau aturan-aturan yang ditetapkan oleh suatu kelompok masyarakat tentang bagaimana mereka berkomunikasi satu dengan lainnya.

3. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di kawasan sekitar Banyu Urip Surabaya. Penelitian ini berlokasi di warnet tempat bermain *game online* dan daerah sekitar rumah subyek penelitian. Untuk lokasi penelitian ini tepatnya berada di kawasan Banyu Urip Wetan RW 06. Kampung ini memiliki 9 Rukun Tetangga. Rukun warganya dipimpin oleh seseorang yang bernama Drs. Hari Moersito yang memimpin kampung ini selama kurang lebih dua periode, yakni sekitar 7 tahun. Lingkungan perumahannya terkesan tidak

beraturan dan terdapat banyak sekali gang-gang kecil. Kampung ini memiliki penduduk sekitar 5400 jiwa dengan kepala keluarga yang berjumlah kurang lebih 900 kepala keluarga.¹ Berikut data tabel kependudukan Rukun Warga 06 Banyu Urip.

Tabel 3.3
Tabel data kependudukan RW 06 Banyu Urip

Rentang usia	Laki-laki	Perempuan
0-4 tahun	108	124
5-6 tahun	214	227
7-9 tahun	298	276
10-17 tahun	598	587
18-25 tahun	685	693
26-40 tahun	767	781
Diatas 40 tahun	47	51
	Total	5456 jiwa

Sumber: kantor RW 06 Banyu Urip

Sedangkan data tentang anak-anak yang bersekolah yang berdomisili di Banyu Urip adalah sebagai berikut:

¹ Sumber data RW 06 Banyu Urip Wetan Surabaya

Tabel 3.4
Tabel data pendidikan

Tingkat pendidikan	Jumlah
Taman kanak-kanak	63 anak
Sekolah Dasar	120 anak
Sekolah Menengah Pertama	90 anak
Sekolah Menengah Atas	50 anak

Sumber: kantor RW 06 Banyu Urip

Kampung ini memiliki beberapa organisasi kampung yang terbilang cukup aktif. Seperti kegiatan ibu-ibu PKK, Posyandu, dan Karang Taruna. Kegiatan ibu-ibu PKK biasanya dilakukan satu bulan sekali, tempat pelaksanaannya yaitu di rumah yang anggotanya sebagian untuk melaksanakan kegiatan. Untuk kegiatan Posyandu dilakukan satu bulan sekali. Pelaksanaannya biasanya dilakukan secara bersamaan atau gabungan dari beberapa Rukun Tetangga. Kegiatan Karang Taruna nampak aktif pada saat akan mendekati hari memperingati kemerdekaan 17 Agustus. Karena pada hari biasa anggota karang taruna sibuk dengan pekerjaan masing-masing.

Di kawasan RW 06 terdapat satu masjid yang sering digunakan warganya untuk berkumpul dan melakukan kegiatan keagamaan seperti pengajian rutin, istighosah, dan sholat jamaah. Di masjid ini juga terdapat Taman Pendidik Al-Quran yang memiliki santri sebanyak kurang lebih 50 anak.

Prestasi yang diperoleh kampung Banyu Urip Wetan akhir-akhir ini adalah masuk nominasi 100 besar Lomba Kampungku Kampung Green And Clean yang diselenggarakan oleh pemerintah Kota Surabaya. Hal ini nampak dari tanaman-tanaman yang tersusun rapi disepanjang jalan perkampungan yang meskipun akses jalannya dapat dibilan sangat sempit.

Kampung ini terletak di tepi jalan Diponegoro yang saat ini sedang dibangun jembatan *fly-over*. Untuk mengakses masuk ke kampung ini diharuskan untuk melewati jembatan yang berdiri di atas sungai kecil yang nampak kotor. Batas-batas kampung ini adalah sebagai berikut :

Utara : berbatasan dengan jalan Girilaya

Selatan : berbatasan dengan jalan Kembang Kuning

Timur : berbatasan dengan jalan raya Diponegoro

Barat : berbatasan dengan jalan Putat Jaya

Berdasarkan batas-batas wilayah tersebut, kampung ini sangat mudah diakses karena dapat dituju dari jalan besar, yakni jalan raya Diponegoro. Selain itu, untuk menemukan kampung terbilang sedikit sulit karena diwilayah depan kawasan tersebut adalah pasar burung yang selalu ramai dikunjungi orang-orang penggemar burung. Namun, untuk menuju kampung ini cukup dengan menandai Supermarket Giant yang berada di kawasan Diponegoro. Dibalik bangunan besar itulah kawasan kampung ini berada.

B. Deskripsi Data Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan etnografi komunikasi. Deskripsi data penelitian berikut adalah hasil dari proses pengumpulan data di lapangan yang kemudian disajikan dalam bentuk tulisan deskripsi atau pemaparan secara detail dan mendalam. Pendekatan kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Agar penelitian ini lebih objektif dan akurat, peneliti mencari informasi-informasi tambahan dengan melakukan observasi dilapangan untuk melihat etika komunikasi anak-anak penggemar *game online* Point Blank di kawasan Banyu Urip Surabaya dan melakukan wawancara mendalam dengan beberapa anak yang menggemari *game online* tersebut dan orang-orang di sekitar subjek penelitian yang sering berinteraksi dengan subjek penelitian, seperti orang tua, teman, tetangga, dan juga penjaga warnet yang kemudian akan dianalisis oleh peneliti.

1. Etika komunikasi dengan orang yang lebih tua

Etika komunikasi dengan orang yang lebih tua yang akan dipaparkan oleh peneliti adalah mengenai bagaimana menjalin komunikasi dan penggunaan tutur kata yang baik ketika anak-anak penggemar *game online* Point Blank melakukan interaksi dengan orang yang lebih tua.

Siang itu di warnet di pinggir jalan raya Diponegoro di kawasan Banyu Urip terlihat ramai dengan anak-anak yang sedang menghadap komputer dan memainkan keyboard. Dari 15 unit komputer yang ada, hanya 4 unit yang tidak ada penggunanya². Hari ini memang hari libur sekolah maka tak heran jika banyak anak-anak yang ingin menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Terlihat pria kecil yang sedang asyik memainkan game dari komputer yang ada di hadapannya. Seseekali terdengar kata-kata yang mengolok-ngolok, entah mengolok siapa. Saat dihampiri, anak kecil yang masih duduk di kelas 4 sekolah dasar itu masih asyik sendiri memainkan *game online*.

Ketika peneliti menanyakan alasan mengapa ia menyukai game ini, ia memaparkan bahwa game ini sangat seru karena ia suka sekali memainkan permainan yang berbasis tembak-tembakan.

“apik mas, game iki. Sangar yo, koyok nembak temenan.
Soale aku kan pengen dadi tentara, mas. Mangkane aku
seneng tembak-tembakan.”³

Anak kecil itu yang ternyata memiliki nama panggilan Afif, terlihat biasa saja ketika berkomunikasi dengan peneliti. Ia berbicara seperti dengan teman sebayanya. Memang ini bukan kali pertama Afif bertemu dengan peneliti. Sebelumnya peneliti telah melakukan pendekatan dengan beberapa anak yang akan dijadikan subjek penelitian.

² Hasil pengamatan lokasi penelitian 1 Mei 2013

³ Wawancara dengan Afif tanggal 1 Mei 2013

Setelah selesai bermain game selama 2 jam, ia pun menuju kasir untuk membayar. Terlihat ia juga tetap menggunakan bahasa Jawa *Suroboyonan*, pada saat ia berbicara dengan penjaga warnet.

“Wes biasa arek-arek iku mas lek ngomong mbek aku.
Yowes koyok koncone dewe ngono. Dadi gak onok isin
opo sungkan.”⁴

Memang seperti apa yang diungkapkan oleh Mas Deni. Saat itu, Afif pernah kesulitan untuk mengoperasikan komputer yang biasa ia gunakan untuk bermain Point Blank. Afif memanggil mas Deni dengan melambaikan tangannya dan menanyakan tentang keadaan komputer yang sering dipakainya itu.

Afif memang terlihat biasa saja ketika berkomunikasi dengan orang yang ada di sekitarnya. Entah itu orang yang baru saja dikenal atau orang yang sudah lama ia kenal. Namun, pada saat bertemu dengan peneliti, Afif sedikit menggunakan Bahasa Indonesia yang dicampur dengan bahasa *Suroboyonan*. Jadi kalimat-kalimat yang diucapkan waktu itu terdengar lucu.

“yo biasanya aku maen ndek kene lek pulang sekolah mas.
Apa lagi lek hari Sabtu-Minggu. Lek habis sarapan, aku
kesini buat maen Point Blank.”⁵

Namun ketika berbicara dengan orang tuanya di rumah, yang terlebih sering dengan Mamanya, Afif seringkali menggunakan bahasa Jawa halus.

⁴ Hasil wawancara dengan Mas Deni tanggal 2 Mei 2013

⁵ Hasil wawancara dengan Afif tanggal 25 April 2013

Meskipun hanya satu dua kata dalam satu kalimat. Ia terlihat menjaga kesopanan dengan Mamanya. Seperti pada saat ia di panggil oleh Mamanya ketika akan disuruh mandi sore, Afif menjawabnya dengan kata “Dalem, Ma.”⁶ Kata tersebut memiliki arti “Apa, Ma.” dalam bahasa Jawa halus, atau yang biasa disebut dengan *boso*. Afif dapat menggunakan bahasa Jawa halus karena setiap harinya, Mamanya juga selalu menyelipkan bahasa Jawa halus ketika berbicara dengan Afif.

“*ya dikulinakno*, mas. Biar anaknya tau tata krama kalo ngomong sama orang tua *mas*. Jadi saya kalo ngomong sama si Afif itu ya pake *boso* dikit-dikit. Biar anaknya ketularan *boso*.”⁷

Hal itu terlihat ketika Mamanya Afif memanggil Afif untuk makan siang setelah Afif pulang sekolah. Afif saat itu sedang bermain gambar di depan rumahnya bersama teman-temannya.

“ayo mas (Afif), mantuk. Maem disek pas dolan maneh.”⁸

Bu Yuli memang sengaja menyelipkan kata-kata *boso* ketika berbicara dengan anaknya. Hal ini dilatar belakangi dari keluarga Bu Yuli yang berasal dari Kediri, sehingga penggunaan bahasa dan tutur kata yang baik harus digunakan pada saat berbicara dengan orang yang lebih tua.

Selain Afif, peneliti juga menemui anak lain yang juga menggemari *game online* Point Blank. Sebut saja namanya Ulil. Ulil merupakan salah satu

⁶ Hasil pengamatan terhadap Afif tanggal 2 Mei 2013.

⁷ Hasil wawancara dengan Bu Yuli, orang tua Afif tanggal 2 Mei 2013

⁸ Hasil observasi terhadap Afif dan Bu Yuli tanggal 2 Mei 2013

murid di Sekolah Menengah Pertama Praja Mukti yang saat ini duduk di bangku kelas VII. Biasanya ia bermain Point Blank pada hari Sabtu dan Minggu, pada saat hari libur sekolahnya. Jika tidak ada pekerjaan rumah dari sekolahnya, maka setelah sholat Isya', ia akan menghabiskan waktunya bermain Point Blank di warnet.

Ulil merupakan anak yang tipe pemalu pada awal perkenalan. Ia tidak akan memulai pembicaraan apabila lawan bicaranya tidak memnacingnya untuk berbicara terlebih dahulu. Namun, setelah beberapa kali bertemu dengan peneliti, Ulil sudah merasa tidak sungkan untuk memulai pembicaraan. Seperti Afif, Ulil juga menggunakan bahasa *Suroboyoon* ketika berbicara dengan peneliti. Ia mengobrol seperti dengan teman sebayanya.

Ketika memainkan Point Blank, Ulil seringkali mengeluarkan kata-kata yang sedikit kasar seperti, 'congok, longor, cacat, stroke' pada saat tokoh yang dimainkannya terkena tembakan musuh.

“iyo mas, lah iki lho *stroke*. Padahal lho wes tak minggirno mreng uwongku. Lah kok sek kenek tembak. Mayak kok ancene musuhe iku. Sek mas, tak bantai ne sek.”⁹

Saat itu Ulil terlihat berangkat ke warnet seorang diri hanya dengan peneliti, biasanya ia pergi bersama teman-temannya. Kali ini, Ulil bermain hanya satu jam, karena waktu sudah menunjukkan pukul 8 malam. Meskipun begitu, Ulil merupakan anak yang terbilang penurut. Meski tidak selalu

⁹ Hasil wawancara dengan Ulil tanggal 3 Mei 2013

menurut, tapi ia juga agak sedikit patuh dan takut terhadap orangtuanya¹⁰. Terlebih kepada Mamanya.

Sesampainya di rumah, ia menghabiskan waktu malamnya dengan menonton televisi. Mamanya yang saat itu sedang memasak, menyuruhnya untuk membeli bumbu penyedap. Sama seperti Afif, ia juga menjawab Mamanya dengan kata “Dalem, Ma.”

“soale aku tau mas pas di celuk Mama, aku nJawab ‘opo, Ma’. Mamaku lho isok ngamuk-ngamuk ngene, ‘lho, kok opo seh.’ Terus aku langsung njawab ‘Dalem, Ma.’ Ben gak diseneni karo Mamaku mas.”¹¹

Mamanya Ulil selalu mewanti-wanti Ulil untuk *boso* apabila berbicara dengan orang yang lebih tua. Karena menurut Mamanya Ulil, bersikap sopan terhadap orang yang lebih tua itu merupakan suatu keharusan. Meskipun kedua orang tuanya berbeda kebudayaan, Mamanya berasal dari Jawa dan Bapaknya adalah keturunan Madura, Ulil sangat fasih berbahasa Jawa halus. Hal ini didapat dari penggunaan bahasa sehari-hari orang tuanya yang selalu menggunakan bahasa *Suroboyoan* yang diselingi bahasa Jawa halus. Meski Bapaknya berasal dari Madura, Bapaknya sangat fasih berbicara bahasa Jawa halus dan selalu memperingatkan Ulil untuk selalu berbahasa yang baik ketika berbicara dengan orang yang lebih tua.

“ya ibu marahin mas kalo gak *boso* pas lagi ngomong sama orang tua. Ibu bilang ke Ulil, kalo gak bisa basa Jawa halus, ya pake bahasa Indonesia. Pokoknya

¹⁰ Hasil pengamatan terhadap Ulil tanggal 3 Mei 2013

¹¹ Hasil wawancara dengan Ulil tanggal 5 Mei 2013

jangan ngomong boso *Suroboyonan* kalo ngomong sama orang tua.”

Ulil juga memiliki teman sepermainan yang biasa diajaknya untuk bermain *game online* Point Blank. Anak kecil itu bernama Nova Aditya Kurniawan, atau yang biasa disebut dengan nama panggilan Wopek. Wopek duduk di kelas 2 Sekolah Menengah Pertama. Ia mengatakan bahwa ia sering pergi ke warnet dengan Ulil untuk bermain Point Blank. Saat itu, Wopek terlihat asyik bermain di warnet dengan Ulil.

Kata-kata mengolok seringkali keluar dari mulut anak kecil memiliki tubuh kurus itu. Sese kali ia mengatakan “haduh, congok pek.” Pada saat tokoh yang sedang dimainkannya dalam Point Blank terkena tembakan musuh¹².

Meskipun begitu, ketika ditanya-tanya oleh peneliti, Wopek masih terkesan sopan dalam gaya berbicaranya. Ia memang masih menggunakan bahasa *Suroboyonan* ketika berbicara dengan peneliti, namun konteksnya ia masih menghargai peneliti sebagai orang dewasa, dengan gaya bicara yang sedikit malu-malu.

Hal ini terlihat pada saat ia membayar di kasir, yang pada saat itu sedang di jaga oleh pemilik warnet. Ia menanyakan pembayaran dengan berbahasa Jawa halus. “pinten Bu?”, ia menanyakan kepada pemilik warnet yang saat itu sedang dijaga oleh ibu-ibu yang bisa dibilang sudah cukup tua.

¹² Hasil pengamatan terhadap Wopek tanggal 4 Mei 2013

“aku lek ngomong karo wong tuwek iku nggawe *boso* alus mas, ben sopan. Gak onok sing ngajari seh. Tapi aku dikandani mbak ku lek ngomong karo wong tuwek iku kudu *boso*.”

Dirumah, Wopek hanya tinggal dengan kakeknya yang sudah uzur. Kedua orang tuanya berada di luar Jawa untuk mencari nafkah. Sedangkan kakak perempuannya yang sudah menikah itu tinggal di Kota Kediri bersama suaminya. Kakaknya akan mengunjungi Wopek satu bulan sekali.

Saat memasuki rumahnya, Wopek terlihat begitu sopan sekali dengan kakek satu-satunya itu. Meskipun ia tidak menggunakan bahasa Jawa halus, tapi ia selalu menyelipkan kata-kata bahasa Jawa halus ketika berbicara dengan kakeknya. Nada bicaranya sopan dan tidak terkesan membentak-bentak meskipun kakeknya sudah tidak begitu sempurna pendengarannya.¹³

“arek iku pinter sakjane, mas. Masio di tinggal kerjo adoh mbek Mama karo Ayahe, tapi arek iku *njowo* nang aku. Lek ngomong yo *boso*, tapi yo dicampur-campur.”¹⁴

Meski usia Wopek masih terbilang muda, tapi dia sudah tahu *unggah-ungguh* yang benar. Ia juga tahu bagaimana memperlakukan dan berlaku dengan orang tua, khususnya kakeknya. Dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, Wopek lebih memiliki kesadaran yang tinggi akan pentingnya beretika dalam komunikasi terlebih lagi dengan orang yang lebih tua.

¹³ Hasil pengamatan terhadap Wopek tanggal 4 Mei 2013

¹⁴ Hasil wawancara dengan Pak Kadir tanggal 4 Mei 2013

2. Etika dalam berkomunikasi dengan teman sebaya

Etika dalam berkomunikasi yang dipaparkan oleh peneliti adalah seperti apa tata krama anak penggemar point blank pada saat mereka berkomunikasi dengan orang sebaya.

Segerombolan anak-anak terlihat sedang duduk santai di samping masjid. Mereka baru saja selesai menunaikan sholat Isya'. Terdengar percakapan mereka menjurus kepada suatu game yang mereka gandrungi. Percakapan mereka begitu asyik membicarakan pengalaman mereka masing-masing pada saat memainkan *game online* Point Blank. Ada sekitar 5 anak yang sedang berbincang-bincang seru membahas game yang biasa mereka mainkan. Diantara gerombolan anak-anak itu, terlihat Ulil dan Wopek yang juga tidak kalah antusias menceritakan bagaimana mereka dapat mengalahkan musuhnya dan bisa naik satu level dalam permainan tersebut.¹⁵

Namun, seringkali mereka mengucapkan kata-kata kotor apabila pendapat teman-temannya terasa kurang pas baginya. Jika memang benar apa yang dikatakan anak tersebut kurang pas dengan kenyataannya, maka anak yang lain juga akan turut mengolok anak tersebut dengan kata-kata yang kotor pula.

“Yo wes biasa mas, lek arek-arek iku ilok-ilokan. Sing congok, kopler, pelo. Aku yo tau mas diilokno Ulil, embuh pas lapo yo iku. Pokoke arek e ngilokno ngomong ngene ‘gak ngono congok, Pan. Koen gak eruh seh’. Masio nang sekolahan yo ngono iku, mas. Pokoke kata-kata iku wes biasa lah lek digawe ngilokno arek-arek.”¹⁶

¹⁵Hasil observasi terhadap Ulil dan Wopek tanggal 3 Mei 2013

¹⁶ Hasil wawancara dengan Irfan tanggal 3 Mei 2013

Tak hanya Ulil ternyata yang menggunakan kata-kata kurang sopan pada saat berbicara dengan teman-temannya. Wopek juga seringkali berkata yang kurang sopan jika sudah bergabung dengan teman-temannya. Dalam percakapan itu, memang banyak kata-kata kotor yang keluar dari mulut anak-anak kecil tersebut.

Berbeda dengan Irfan yang juga teman bermain sekaligus teman sekolah Ulil. Irfan yang bukan penggemar Point Blank tersebut lebih terlihat sebagai anak yang lugu dan pendiam, dan apabila teman – temannya mengoloknya dia juga terlihat diam dan tidak menanggapi kata – kata tersebut. Selain itu ketika Irfan berbicarapun dia cenderung menggunakan bahasa yang sopan.

Tidak jauh berbeda dengan Ulil dan Wopek, hal serupa ternyata juga dilakukan oleh Afif. Sore itu ketika Afif bermain gambar, permainan yang mengadu gambar yang kemudian di layangkan ke udara. Afif terlihat bermain bersama seorang temannya. Sebut saja namanya Huda. Afif seringkali berkata kotor dan mengolok gambarnya yang letaknya menelungkup, yang mana artinya ia kalah dan harus membayar sejumlah gambar yang ditentukan kepada Huda.

Namun, jika gambar yang dijagokannya letaknya menelentang dan menunjukkan gambar muka dari benda tersebut. Maka Afif akan berseru dan kemudian mengolok Huda dan gambarnya yang telah berhasil dikalahkannya¹⁷.

¹⁷ Hasil pengamatan terhadap Afif tanggal 4 Mei 2013

“lek kalah gambare diilokno *stroke* ngunu, mas. Padahal lho ancene kalah isok nyalahno gambare. Lek menang, gambar ku sing diilokno *stroke*, aku pisan yo kadang-kadang diilokno *kopler* kok mas.”¹⁸

Huda sendiri merupakan teman sepermainan Afif, hanya saja Huda tidak bermain game Point Blank di karenakan dia lebih senang permainan tradisional. Seperti *gunduh*, *karambol*, *ingklik* dan lain sebagainya. Etika komunikasi Huda juga berbeda dengan Afif, Huda merupakan anak yang pendiam, selain itu bila berbicara dengan temannya dia juga memanggil dengan nama anak tersebut, selain itu dia juga hampir tidak pernah mengatakan kata-kata yang kurang baik seperti yang biasa Afif lontarkan ketika bermain dengannya.

Selain data tersebut peneliti juga mendapatkan data dengan tehnik life history dari informan diatas.

Ulil merupakan anak bungsu dari dua bersaudara. Sehingga rasa malu yang dimilikinya lumayan kuat karena ia tidak jarang selalu dimanjakan oleh kedua orang tuanya. Anak laki - laki yang lahir 2 Juni, 11 tahun silam ini, memang jarang keluar rumah. Ia hanya akan bermain dengan teman - temannya selepas sholat magrib dan juga pada hari Sabtu - Minggu, pada saat sekolahnya libur.

Ulil bercerita bahwa ia memang dahulu seorang anak yang pemalu dan pendiam. Ia juga bercerita tentang pengalaman masa kecilnya yang begitu berkesan baginya. Saat duduk di bangku TK ia pernah diminta oleh salah satu gurunya untuk bernyanyi di depan kelas, tapi yang terjadi Ulil hanya mampu

¹⁸ Hasil wawancara dengan Huda tanggal 4 Mei 2013

menyanyikan beberapa kata dari lagu yang dinyanyikan, dan selebihnya dia hanya terdiam di depan kelas seperti orang yang kebingungan. Pengalaman inilah yang merupakan salah satu pengalaman yang cukup memalukan bagi Ulil.

Beranjak di bangku sekolah dasar tak membuat rasa malu Ulil hilang begitu saja. Ia tetap saja menjadi seorang anak yang pemalu. Terlebih lagi bila dia menyapa dan berbicara dengan orang yang lebih tua yang ia kenal. Selain itu apabila berbicara kepada teman-temannya pun dia juga sopan, sama halnya ketika dia berbicara dengan orang yang lebih tua.

Namun sekarang ada perubahan yang nampak pada diri Ulil. Ia pun tidak lagi malu untuk menyapa dan memulai percakapan dengan orang lain, terutama orang yang lebih tua darinya.

Bila di ingat kembali, sifat pemalu Ulil berkurang, ketika dia mengenal game Point Blank dari salah satu temannya, dari sana dia mulai tertarik dan sering bermain game Point Blank. Dari game tersebut pula dia mulai bersosialisasi dengan user lain, dan secara perlahan ia pun tidak canggung lagi dalam berkomunikasi. Akan tetapi ada efek negatif yang didapat dari berkomunikasi dengan user lain dalam game tersebut, yakni adanya user yang sering berkata - kata kasar dan mengolok user lain. Hal ini rupanya juga ditiru oleh Ulil apabila chatting dengan user lain. Selain itu kata - kata kasar dan olokan tersebut juga sering dia gunakan apabila berkomunikasi dengan teman sebayanya.

Ulil pun mengakui semenjak dia mengenal game Point Blank, berkumpul bersama dengan teman – temannya sesama penggemar game Point Blank dan menghabiskan banyak waktunya bermain game Point Blank, lambat laun muncul perubahan perilaku pada Ulil. Dia menjadi anak yang aktif, terutama apabila sedang berbicara dengan temannya. Tidak jarang dia bercanda dengan menggunakan kata – kata ejekan, dan menggunakan kata – kata kotor ketika berbicara dengan temannya. Akan tetapi di masih punya batasan yakni dia bersikap demikian apabila sedang berkumpul ataupun bermain dengan temannya. Sedangkan apabila bertemu dan berkomunikasi dengan orang yang lebih tua dia cenderung lebih menghormati dan sopan terutama dalam bertutur kata. Ia pun juga berbicara dengan menggunakan bahasa Jawa halus dan tata karma seperti yang selalu orang tuanya ajarkan padanya semenjak dia kecil.

Lain halnya dengan Afif, ia adalah anak pertama dari 2 bersaudara. Ia berasal dari keluarga yang berlatar belakang Jawa. Kedua orang tuanya mengharuskan ia untuk selalu menjaga tutur katanya ketika berbicara, terlebih dengan orang yang lebih tua.

Afif memang cenderung mengikuti perkataan yang sering di ucapkan orang tuanya, yakni menggunakan bahasa Jawa halus. Meski usianya masih terbilang sangat muda yakni 10 tahun, anak yang lahir pada 30 Maret 2003 ini terlihat fasih menggunakan kata – kata Jawa halus dalam percakapan.

Afif memang informan yang paling muda diantara informan-informan yang lain. Ia dipilih menjadi informan dan diamati kegiatannya karena Afif

merupakan penggemar game Point Blank di banding teman-temannya yang lain. Namun kegemarannya bermain Point Blank juga mempengaruhi bahasa dan tutur kata yang diucapkannya. Meski Afif mampu berbahasa Jawa halus dengan baik, tidak jarang ia mengucapkan kata – kata kotor yang di dapatnya pada saat bermain Point Blank, dan berkumpul bersama teman – temannya sesama pengggemar Point Blank. Jika ada kata yang sedang booming diucapkan dalam chat game tersebut, maka ia pun juga akan menirukan kata – kata tersebut pada saat berbicara dengan teman sebayanya

Berbeda dengan Nova, ia merupakan anak yang mudah bergaul dan pendiam. Tetapi ia akan menjadi anak yang banyak berbicara ketika berkumpul dengan teman sepermainannya, terlebih lagi apabila yang sedang dibicarakan adalah permainan yang sedang menjadi trend dia antara mereka.

Nova tinggal bersama kakeknya, karena kedua orang tuanya bekerja di luar kota.ia adalah anak kedua dari 2 bersaudara. Kakak perempuannya yang selisih umurnya 13 tahun lebih tua darinya, saat ini tinggal di kota Kediri karena tinggal bersama suaminya. Bocah yang lahir 8 November 14 tahun yang lalu itu memang terlihat fasih berbahasa Jawa halus. Hal ini karena ia selalu menggunakan bahasa Jawa halus pada saat berbicara dengan kakeknya di rumah.

Dalam penggunaan kata – kata, Nova atau yang lebih sering dipanggil Wopek, seringkali menjadi trendsetter dalam kata - kata di kalangan teman sepermainannya. Ia sering kali mengucapkan kata - kata baru ketika berkumpul dengan teman - temannya. Sehingga teman - temannya mengikuti

kata – kata tersebut. Namun ironisnya, kata - kata tersebut adalah kata - kata yang kurang sopan dan lebih cenderung merupakan kata - kata mengolok. Kata - kata tersebut misalnya seperti cacat, lepra, stroke, dan lain sebagainya. Ternyata kata - kata tersebut sering didapatkannya pada saat ia bercengkrama dengan user lain pada game online Point Blank melalui fasilitas chat yang menjadi fitur dalam permainan game online Point Blank.