

# BAB I

## PENDAHULUAN

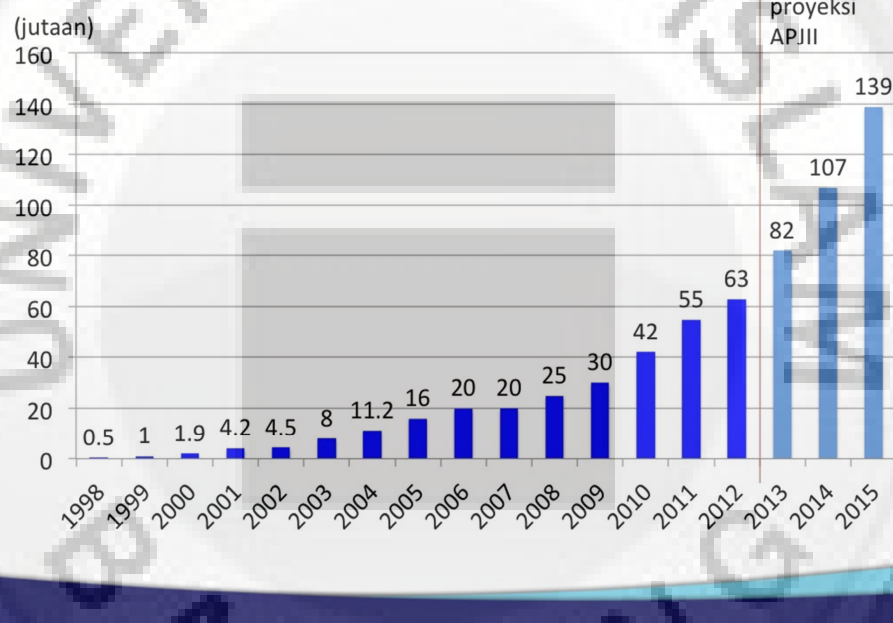
### 1.1 Konteks Penelitian

Kemajuan teknologi semakin pesat di masa kini, hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi-inovasi yang telah dibuat di dunia ini. Dari yang sederhana, hingga yang menghebohkan dunia. Kemajuan teknologi memang sangat penting untuk kehidupan manusia jaman sekarang. Karena teknologi adalah salah satu penunjang kemajuan manusia. Di banyak belahan masyarakat, teknologi telah membantu memperbaiki ekonomi, pangan, komputer, dan masih banyak lagi. Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang. Kemajuan teknologi yang menjadi sangat penting dan sangat vital di era *modern* ini adalah *internet*.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengadakan survei pengguna internet di Indonesia. Hasilnya adalah jumlah pengguna aktif *internet* Indonesia sudah mencapai 63 juta orang, atau sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Jumlah ini meningkat sekitar 8% jika dibandingkan dengan tahun lalu, dimana saat itu hanya sekitar 55 juta pengguna saja. Pengguna *internet* terbanyak saat ini masih berada di Pulau Jawa. Posisi kedua diikuti Pulau Sumatera, Sulawesi, Bali, dan Kalimantan. Sedangkan secara provinsi, pengguna terbanyak ada di Jawa Barat. Lalu, diikuti Jawa Timur dan Jawa Tengah. Dilihat dari klasifikasi umur, pengguna terbanyak *internet* masih berusia 12-34 tahun, yang mencapai 15,1 persen dari total pengguna.

Kebanyakan pengguna mengakses *internet* lewat ponsel cerdas, yaitu sebanyak 65 persen. Ini didorong dengan semakin banyaknya *smartphone* berharga murah. Akses terbesar *internet* masih digunakan untuk *e-mail*, *chatting*, dan mengakses situs berita serta jejaring sosial.

## Indonesia Internet Users

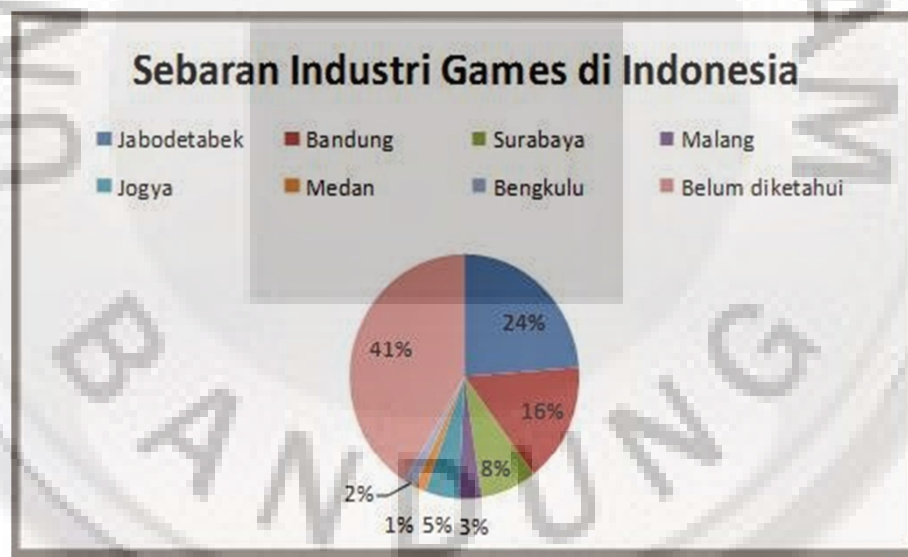


Sumber : APJII

**Gambar 1.1**  
**Jumlah Pengguna Internet di Indonesia**

Berdasarkan data statistik di atas menunjukkan bahwa pemakaian *internet* di Indonesia terjadi peningkatan yang sangat pesat hanya dalam beberapa tahun. Seiring meningkatnya pengguna *internet* di Indonesia, maka tumbuhlah industri yang bergerak di dunia *game*. Industri *game* merupakan salah satu industri yang mengalami pertumbuhan pesat di dunia. Bagaimana tidak, berdasarkan data riset

dari RW Baird menunjukkan bahwa industri *game* global menghasilkan US\$60 miliar pendapatan untuk 2011, dan tumbuh pada 10% per tahun. Kendati demikian, menurut lembaga tersebut tetap ada wilayah yang mengalami penurunan, bahkan ada yang tumbuh pada tingkat tahunan sebesar 15% sampai 20%. Menurut hasil riset tersebut menerangkan bahwa tingkat pertumbuhan mengacu pada *game online* dan *mobile*. Hal ini lantaran didorongnya konten *download* dan permainan pada *mobile game*. Jika melihat dari data riset tersebut yang mana pertumbuhan tiap tahunnya 10%, maka dapat diproyeksikan di 2013 ini pendapatan industri *game* mampu menyentuh angka US\$72,6 miliar.



Sumber : <http://merdekasempurna.blogspot.com/2014/02/perkembangan-dan-prospek-games-di.html>

**Gambar 1.2**  
**Sebaran Industri *Game* di Indonesia**

**Tabel 1.1**  
**Game Publisher di Indonesia**

Nama Perusahaan	Deskripsi
Lyto	<b>Berdiri:</b> 2003 <b>Games MMORPG:</b> Ragnarok Online, Allods, Jade Dynasty, Luna Online, Granado Espada, Rohan, Seal, Perfect World, RF Online <b>Game Casual:</b> Avalon, Cross Fire, Crazy Cart 2, Idol Street, Getamped – R.
Megaxus	<b>Berdiri:</b> 2006 <b>Game MMORPG:</b> Lineage 2 <b>Games Casual:</b> Audition, War Rock, Grand Chase, Counter Strike Online, SD Gundam Online
Prodigy	<b>Publish:</b> Story Harvest Moon Howdy Farmers
Creacle Studio	<b>Berdiri:</b> 2011 <b>Produk:</b> Farm Rush Bima The Quenceror Alay the Kite Runner Virtual Pet Mad Fish
Wave Game	<b>Publish:</b> Angel Love, 3 Kingdom Gods War Brick Force
Qeon	<b>Publish:</b> Shadow Company Heva Online Puzzle Kingdom

Sumber : <http://merdekasempurna.blogspot.com/2014/02/perkembangan-dan-prospek-games-di.html>

*Game Online* merupakan fenomena baru di kawasan Asia tenggara, tetapi sudah memiliki banyak penggemarnya tersendiri, terutama di Indonesia. *Game online* di Indonesia terutama di kota-kota besar, seperti Bandung *game* sangat digemari. Mark Griffiths (dalam Tadris, 2007) mengungkapkan bahwa *game* dapat membuat orang lebih bermotivasi. Beberapa individu yang gemar bermain *game* (*gamers*) dalam beberapa segi lebih memberi kepuasan psikologis dari pada *game* yang model lama, untuk memainkannya perlu keterampilan lebih kompleks.

Kecekatan lebih tinggi, serta menampilkan masalah yang lebih relevan secara sosial dan gambar yang lebih realistis.

Di tengah penetrasi internet yang kian meningkat, jumlah warung-warung internet (warnet) juga terus berkembang pesat. Pertumbuhan ini terutama terjadi di kota-kota kecil. Hal ini dikemukakan Irwin Day, Ketua umum Asosiasi Warung Internet (AWARI). Karena itu kini banyak pengusaha warnet di kota-kota besar, yang menyiasatinya dengan membuat warnet dengan spesialisasi, seperti bisnis center, warnet cafe atau *game online*. Menurut Irwin, pertumbuhan jumlah warnet di kota-kota kecil tersebut ikut mendorong peningkatan pengguna internet di tanah air. Total jumlah warnet di Indonesia diperkirakan mencapai 20 ribu, dengan rata-rata jumlah PC 10-12 unit. Dari jumlah tersebut, mayoritas pengguna warnet adalah pelajar, pekerja dan masyarakat umum (Tempo, 2009).

— Terdapat beberapa dampak positif dan dampak negatif dari bermain *video game* maupun *game online*, berikut dampak positif bermain *game* :

1. Setiap *game* memiliki tingkat kesulitan atau level yang berbeda.

Umumnya permainan ini dilengkapi pernak-pernik senjata, amunisi, karakter dan peta permainan yang berbeda. Untuk menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara efisien diperlukan strategi. Permainan *game online* akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin.

2. Meningkatkan konsentrasi.

Kemampuan konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin

bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah *game* maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

3. Meningkatkan kemampuan membaca.

Pendapat yang menyatakan bahwa jenis permainan *game online* menurunkan tingkat minat baca anak sangat tidak beralasan. Karena di dalam *game online* terdapat istilah *quest*, yang artinya sang pemain diharuskan mengikuti instruksi yang diberikan agar bisa dengan cepat berpindah *level*.

4. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris.

Sebuah studi menemukan bahwa *gamers* mempunyai skill berbahasa inggris yang lebih baik meskipun tidak mengambil kursus pada masa sekolah maupun kuliah. Ini karena banyak alur cerita yang diceritakan dalam bahasa inggris dan kadang kala mereka *chat* dengan pemain lain dari berbagai negara.

5. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer.

Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game online* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi *internet* yang dapat digunakan untuk memainkan *game* tersebut. Karena pengguna komputer aktif biasanya mereka juga akan belajar *troubleshooting* komputer.

6. Meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan anda.

*Video game* paling membutuhkan reaksi cepat dalam sepersekian detik untuk mengambil keputusan yang menyangkut hidup dan mati tokoh

virtualnya. Bahwa *game* dapat memberikan banyak permainan otak untuk menyimpulkan informasi.

#### 7. Kerja tim.

Kerjasama dan kebutuhan untuk membangun *team work* kuat pengaruhnya saat anak bermain *video game*. Beberapa *game online* misalnya, yang membutuhkan sebuah kerjasama tim untuk mencapai kemenangan.

#### 8. Membuat orang senang.

Salah satu efek terbesar dari bermain *game* adalah membuat orang bahagia. Namun, sangat penting untuk membatasi waktu bermain *game*, karena ada kemungkinan bahwa alat ini membuat kecanduan.

Tidak hanya dampak positif yang didapatkan dari bermain *game* tetapi terdapat dampak negatif yang mengintai dari bermain *video game* maupun *game online*, berikut di antaranya :

##### 1. Menimbulkan adiksi (Kecanduan) yang kuat.

Sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian *gold/tool*/karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game*.

##### 2. Mendorong melakukan hal-hal negatif.

Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri identitas pemain lain

dengan berbagai cara. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian identitas dan password tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain *game*.

3. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata.

Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah *offline*.

4. Perubahan pola makan dan istirahat.

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada *gamers* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat *happy hour* (internet murah pada malam sampai dengan pagi hari)

5. Perilaku Cenderung Agresif.

*Video game* menjadi ajang melepaskan agresivitas dalam diri seseorang. Bentuknya adalah ambisi menguasai permainan dan memenangkan permainan. Bagi mereka yang sudah kecanduan, sikap agresif yang berlebihan ini pada akhirnya juga tanpa mereka sadari mereka praktekkan dalam kehidupan nyata. Ini yang menyebabkan seseorang menampilkan pola-pola perilaku agresif yang tak biasa. Misalnya, marah besar jika aktivitas bermain *video game* mereka diganggu.



#### 6. Isolasi Diri.

Seseorang yang bermain *video game* berlebihan menyebabkan orang itu memilih mengisolasi dirinya dari dunia luar. Ia cenderung mengasingkan diri dari teman dan keluarga. Orang itu lebih asyik dengan permainannya. Ketidakpedulian seseorang terhadap kebersihan pribadi hanyalah awal perpindahan orang itu dari dunia nyata dan menjauh dari kehidupan sosial. Baginya, interaksi dengan tokoh-tokoh *virtual video game* lebih berarti dibandingkan interaksi dengan siapapun. Orang yang sudah kecanduan *video game* mudah mengabaikan pekerjaan, sekolah, teman-teman, dan keluarganya. Ia menolak melakukan aktivitas apapun begitu bangun pagi kecuali bermain *video game*.

#### 7. Depresi.

Meskipun pecandu *video game* tak menyadari awal dirinya depresi, namun perlahan penyakit ini akan meresap cepat ketika dia merasa diperbudak oleh kecanduannya sendiri. Hanya ketika seseorang berhenti bermain, kemudian berpikir tentang waktu-waktu yang telah dia lewatkan begitu saja, baru orang itu menyesalinya dan berujung pada depresi.

#### 8. Mengganggu kesehatan.

Duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.

Efek-efek yang ditimbulkan di atas tidak terbatas pada *game online* saja tetapi juga bisa terjadi pada sebagian besar orang yang memainkan konsol *game* atau *game* pada ponsel pintar karena pada dasarnya kebanyakan *game* dibuat agar

pemainnya ingin memainkannya secara berulang-ulang dan kecanduan, tetapi dampaknya lebih besar pada *online gamers* karena tingkat kecanduan yang tinggi. Pasar *game online* menjadi sangat menarik dan menguntungkan bagi para publisher *game*. Fenomena ini menarik karena stigma masyarakat masih memandang negative terhadap para pengguna *game online* (*gamers*) tetapi mengapa setiap tahun jumlah pengguna *game online* selalu meningkat di Indonesia, apakah karena masyarakat Indonesia yang gemar sekali bermain *game*, apakah kurangnya ketersediaan lapangan pekerjaan membuat masyarakat Indonesia membuang waktunya bermain *game online*, apa yang dicari seorang *gamers* dari *game online* yang dimainkannya, apakah *game online* menjadi lebih penting dibandingkan pendidikan, dan banyak pertanyaan lain di benak peneliti terhadap fenomena *game online* ini.

Berdasarkan konteks penelitian di atas penelitian ini dilakukan untuk mengetahui fenomena *game online* di kalangan para pengguna *game online*.

## **1.2 Fokus dan Pertanyaan Penelitian**

### **1.2.1 Fokus Penelitian**

Berdasarkan dari konteks penelitian di atas, maka fokus penelitian ini adalah fenomena pengalaman para pengguna *game online*.

### **1.2.2 Pertanyaan Penelitian**

1. Apa motif para pengguna *game online* dalam bermain *game online*?
2. Bagaimana kategorisasi para pemain *game*?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dibutuhkan sebagai acuan pokok untuk apa penelitian ini dibuat. Tujuan penelitian yang jelas akan membantu untuk memfokuskan penelitian agar dapat bekerja secara terpusat. Tujuan penelitian ini yakni :

1. Untuk mengetahui apa motif para pengguna *game online* dalam menggunakan *game online*.
2. Untuk mengetahui kategorisasi para pemain *game online*.

### 1.4 Kegunaan Penelitian

#### 1.4.1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam bidang keilmuan khususnya ilmu komunikasi. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya jenis serta cakupan penelitian mengingat penelitian tentang *gamers* masih kurang akan peminat di masyarakat luas umumnya dan khususnya untuk lingkup UNISBA.

#### 1.4.2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran serta masukan kepada para *publisher game*, bahwa mereka seharusnya tidak hanya memikirkan untuk membuat *game* yang baik tetapi mereka dituntut untuk mengerti serta dapat mengurangi dampak negatif yang mungkin terjadi akibat bermain *game online* terhadap para penggunanya.

## 1.5 Setting Penelitian

Setting penelitian ini akan mengulas para pengguna *game online* yang aktif bermain *game online* di kesehariannya. Ruang lingkup penelitian ini yakni mengenai fenomena *game online* di kalangan para penggunanya.

## 1.6 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah suatu diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian. Kerangka pemikiran dibuat berdasarkan pertanyaan penelitian (*research question*), dan merepresentasikan suatu himpunan dari beberapa konsep serta hubungan diantara konsep-konsep tersebut. Penelitian ini mengacu pada meneliti fenomena *game online*.

Pisau analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi virtual dengan pendekatan studi fenomenologi. Komunikasi berarti berinteraksi dengan sesama manusia yang tidak terbatas dan dibatasi penggunaannya. Mengutip dari Shannon & Weaver (1949), komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling pengaruh mempengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak sengaja. Tidak terbatas pada bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni, dan teknologi. (Cangara, 2011:20).

Salah satu fungsi komunikasi sebagai komunikasi social setidaknya mengisyaratkan bahwa komunikasi itu penting untuk membangun konsep diri kita, aktualisasi-diri, untuk kelangsungan hidup, untuk memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketegangan, antara lain lewat komunikasi yang bersifat

menghibur, dan memupuk hubungan dengan orang lain. (Mulyana, 2004:5). Melalui pisau analisis teori komunikasi peneliti menelaah makna fenomena *game online* bagi para penggunanya, seperti diucapkan oleh John R. Wenburg dan William W. Wilmot, komunikasi adalah suatu usaha untuk memperoleh makna. (Mulyana, 2004:68).

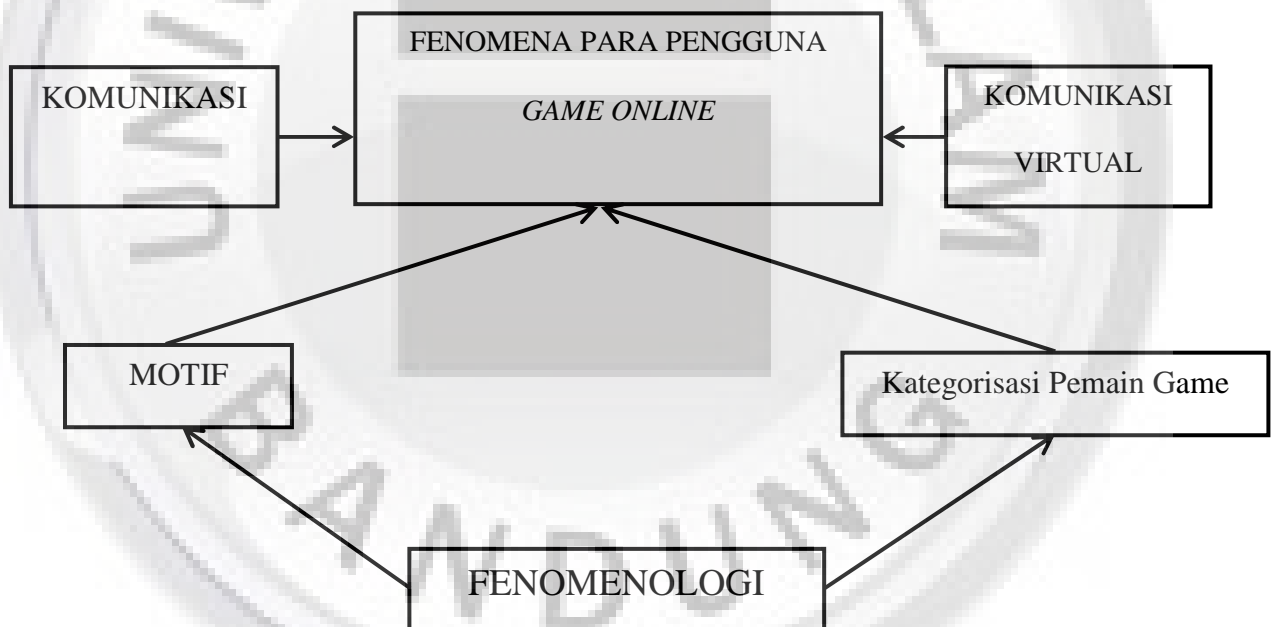
Komunikasi *virtual* adalah komunikasi dimana proses penyampaian dan penerimaan pesan dengan menggunakan (melalui) *cyberspace* atau ruang maya yang bersifat interaktif. Komunikasi *virtual* (*Virtual Communication*) tersebut yang dipahami sebagai *reality* sering disalahpahami sebagai “alam maya” padahal keberadaan sistem elektronik itu sendiri adalah konkrit dimana komunikasi *virtual* sebenarnya dilakukan dengan cara representasi informasi digital yang bersifat dikrit. Perbedaan komunikasi *virtual* atau yang bermedia *internet* dengan tipe komunikasi lainnya adalah komunikasi *online* bersifat tidak tetap dan sesaat serta fleksibel artinya secara mudah dapat berinteraksi dengan *user* lain pada waktu tertentu, kemudian pada lain waktu tidak pernah berhubungan lagi. Sedangkan tipe komunikasi selain *online* adalah memerlukan pertemuan dan kehadiran secara fisik yang memungkinkan terjadinya perjumpaan.

Fenomenologi, sesuai dengan namanya, adalah ilmu (*logos*) mengenai sesuatu yang tampak (*phenomenon*). Bahwa tujuan utama fenomenologi adalah mempelajari fenomena, seperti yang dikutip dari buku Prof. Dr. Engkus Kuswarno “Metodologi Penelitian Kualitatif Fenomenologi”

Tujuan utama fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran, dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estetis. Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna

dan konsep-konsep penting, dalam kerangka intersubjetivitas (Kuswarno, 2009:2)

Melalui pendekatan fenomenologi peneliti mencermati dan menjelaskan fenomena *game online* yang dialami para pengguna *game online* dengan melakukan wawancara pada sejumlah pengguna *game online*. Temuan ini kemudian dihubungkan dengan prinsip-prinsip filosofis fenomenologi. Tahap selanjutnya adalah uji keabsahan data. Teknik yang digunakan dalam penelitian adalah teknik triangulasi data. Teknik ini dilakukan kepada para pengguna *game online*.



**Gambar 1.3**  
**Kerangka Pemikiran**

## 1.7 Metode Penelitian

### 1.7.1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Menurut Prof.Dr.Sugiono yang dikutip pada bukunya yang berjudul “Memahami Penelitian Kualitatif”.

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) diman peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2007:1).

Metode penelitian kualitatif tidak selalu berdasarkan logika matematis, tetapi bermaksud mempertahankan bentuk dan perilaku manusia dengan menganalisis kualitasnya. Seperti yang di kutip dari buku Deddy Mulyana “Metodologi Penelitian Kualitatif”

Penelitian kualitatif dalam arti penelitian kualitatif tidak mengandalkan bukti berdasarkan logika matematis, prinsip angka, atau metode statistik. Penelitian kualitatif bertujuan mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia dan menganalisis kualitas-kualitasnya, alih-alih mengubah menjadi entitas-entitas kuantitatif. (Mulyana, 2004:150).

Tekanan penelitian kualitatif ada pada proses bukan pada hasil. Data dan informasi yang diperlukan berkenaan dengan pertanyaan apa, mengapa, dan bagaimana untuk mengungkap proses bukan hasil suatu kegiatan. Apa yang dilakukan, mengapa dilakukan dan bagaimana cara melakukannya memerlukan pemaparan suatu proses mengenai fenomena tidak dapat dilakukan dengan ukuran frekuensinya saja. Pertanyaan di atas menuntut gambaran nyata tentang kegiatan, prosedur, alasan-alasan, dan interaksi yang terjadi dalam konteks lingkungan di

mana dan pada saat mana proses itu berlangsung. Proses alamiah dibiarkan terjadi tanpa intervensi peneliti, sebab proses yang terkontrol tidak akan menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Peneliti tidak perlu mentransformasi data menjadi angka untuk menghindari hilangnya informasi yang telah diperoleh. Makna suatu proses dimunculkan konsep-konsepnya untuk membuat prinsip bahkan teori sebagai suatu temuan atau hasil penelitian tersebut.

## **1.7.2. Subjek-Objek & Wilayah Penelitian dan Sumber Data**

### **1.7.2.1 Subjek-objek penelitian**

Moleong (2004: 132) mendeskripsikan subjek penelitian sebagai informan yang artinya orang pada latar penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Berdasarkan pengertian tersebut peneliti mendeskripsikan subjek penelitian adalah para remaja yang aktif menggunakan *game online* di kesehariannya.

### **1.7.2.2 Wilayah Penelitian**

Wilayah penelitian yang diambil oleh peneliti berlokasi di Warung Internet dan *Game Online* Waka.Net yang berlokasi di daerah jalan tubagus ismail bawah bandung. Terdapat kategori *key informan* yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini adalah para remaja berusia 14-25 tahun, dengan intensitas penggunaan aktif bermain *game online* lebih dari 6 jam dalam satu hari.

### **1.7.2.3 Sumber Data**

Sumber data yang dipakai oleh peneliti adalah litelatur-litelatur yang sesuai dan berkaitan dengan masalah yang akan diteliti. Lalu hasil observasi



terhadap subjek-objek penelitian, serta hasil wawancara dari narasumber yang relevan dengan masalah yang akan diteliti.

### **1.7.3 Teknik Pengumpulan Data**

#### **1.7.3.1 Observasi**

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung serta cermat kepada para *key informan* ketika bermain *game online* di warnet wakanet, dan ketika *key informan* menjalani aktifitas sehari-harinya.

#### **1.7.3.2 Wawancara**

Menurut Sugiyono (2007:213) bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Berdasarkan pengertian tersebut teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu dengan cara melakukan wawancara mendalam kepada *key informan* selaku pengguna aktif *game online*.

#### **1.7.3.3 Kepustakaan**

Teknik ini dilakukan dengan mengumpulkan data yang bersumber dari buku-buku, artikel, atau pun jurnal guna menunjang penelitian. Data dari teknik ini akan menjadi data perbandingan atau data sekunder yang digunakan untuk penunjang dari hasil temuan. Teknik ini dilakukan dengan cara membaca, mempelajari, dan mengkaji literature-literatur yang berhubungan dengan *game online*.

#### 1.7.4 Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data untuk penelitian ini adalah teknik Triangulasi data, dimana dalam pengertiannya triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain.

Triangulasi dapat dilakukan dengan menggunakan teknik yang berbeda yaitu wawancara, observasi dan dokumen. Triangulasi ini selain digunakan untuk mengecek kebenaran data juga dilakukan untuk memperkaya data. Denzin (dalam Moleong, 2004), membedakan empat macam triangulasi diantaranya dengan memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori. Pada penelitian ini, dari keempat macam triangulasi tersebut, peneliti hanya menggunakan teknik pemeriksaan dengan memanfaatkan sumber. *Key informan* diteliti dengan teknik wawancara secara mendalam, serta peneliti langsung melakukan observasi di lokasi penelitian ketika *key informan* sedang bermain *game online*, serta melakukan pengkajian dokumen-dokumen penelitian yang relevan.