

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum

Melihat perkembangan teknologi yang semakin terus berkembang saat ini membuat seorang anak mau tidak mau mengikuti perkembangan teknologi untuk menambah wawasan dan pengetahuan secara meluas. Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju hal ini diikuti dengan permainan game modern atau yang sering disebut juga game yang telah terprogram dalam sistem komputer yang terus marak dan berkembang di masyarakat.

Melihat maraknya permainan modern maupun permainan tradisional yang sudah jarang ditemui yang digemari oleh kebanyakan anak sekolah dasar, yang pada umumnya berusia tujuh hingga dua belas tahun. Disini peneliti mengambil subjek penelitian dari beberapa anak sekolah dasar khususnya di kawasan Cijantung yang memiliki usia rata-rata delapan hingga dua belas tahun. Dimana dalam permainan ini dominan usia yang memainkan permainan ini adalah delapan hingga dua belas tahun.

Bermain pada dasarnya adalah proses belajar dari pengalaman, dimana pelakunya mengalami dan merasakan secara langsung. Seperti permainan tradisional seorang anak terjun langsung untuk mengalami dan merasakan secara langsung sensasi permainan yang diciptakan sendiri, dan memiliki peraturan yang dibuat dengan kesepakatan bersama. Hal ini berbeda dengan kegiatan bermain

yang dilakukan melalui internet atau online, mereka masuk dalam sistem yang telah terprogram yang tidak merasakan secara langsung sensasi bermain tersebut. Beberapa permainan modern yang digemari oleh anak-anak seperti GTA game offline yang bersifat kekerasan, DOTTA game online dalam melakukan permainan ini *player vs player* dimana lawan dari permainan ini adalah orang lain tanpa melihat langsung dan interaksi secara langsung. Fenomena pergeseran jenis permainan dalam masyarakat menjadi penting untuk dicermati, mengingat pergeseran ini merupakan cermin dari perubahan sosial budaya masyarakat itu sendiri. Ada semacam kegelisahan mengenai punahnya berbagai macam permainan khususnya permainan tradisional. Sudah sangat jarang ditemui, terutama di masyarakat perkotaan, anak-anak bermaingobak sodor, bentengan, petak umpet, engklek, dan sejenisnya atau membuat mainan dari bambu, kayu, daun kertas, dan lain-lain. Disini terlihat sudah semakin luntur permainan tradisional di kalangan masyarakat saat ini, tetapi di beberapa sekolah dasar di kawasan cijantung masih bisa ditemui anak-anak yang masih memainkan permainan tradisional seperti petak umpet, enggrang, kasti, ketok lele yang disediakan oleh beberapa sekolah di kawasan cijantung. Seperti sekolah 01 pagi cijantung yang terletak di jalan perapatan cijantung dan sekolah 02 cijantung yang letaknya tidak jauh dari sekolah dasar 01 pagi, di sekolah ini masih dapat ditemui anak-anak yang memainkan permainan tradisional di waktu istirahat. Untuk itu Penelitian ini dilakukan di dua tempat yang berbeda. Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian di sebuah warnet (warung internet) untuk meneliti permainan modern di kawasan cijantung yang memiliki 15 unit komputer khusus untuk game online,

dan lingkungan perkampungan yang terletak di daerah cijantung untuk meneliti permainan tradisional.

Berdasarkan hasil wawancara dengan adit dan imam sebagai pelaku permainan modern menjelaskan tentang jenis permainan dan pola interaksi dalam permainan modern sebagai berikut.

Tabel 4.1.2

Jenis Permainan Dan Pola Interaksi Dalam Permainan Modern

| No | Nama Permainan Modern | Tipe Permainan | Pola interaksi dalam bermain |
|----|-----------------------|---|--|
| 1 | Dotta | Permainan ini memiliki tipe MOBA permainan ini sistemnya adalah <i>Player VS Player</i> | Dimana permainan ini dilakukan oleh satu orang dan dengan lawan yang saling online dalam permainan tersebut, tanpa mengetahui siapa lawannya, dan tanpa interaksi langsung. Dalam memainkan permainan ini kemampuan interaksi dengan orang lain tidak terlalu dipentingkan bahkan cenderung diabaikan karena pada umumnya mainan modern berbentuk permainan individual dimana anak bermain sendiri tanpa kehadiran teman-temannya, sekalipun dimainkan oleh 2 anak, kemampuan interaksi anak dengan temannya tidak terlalu terlihat. Pada dasarnya anak terfokus pada permainan yang ada dihadapannya. |
| 2 | Aika | Permainan ini memiliki tipe MMORPG Dalam memainkan permainan ini sistemnya <i>leveling, hunting, rideing, Plaver Vs Player.</i> | permainan ini dilakukan oleh satu orang dan dengan lawan yang saling online dalam permainan tersebut, tanpa mengenal siapa lawan main tersebut dan tanpa interaksi langsung. Dalam memainkan permainan ini kemampuan interaksi dengan |

| | | | |
|---|-------------|---|--|
| | | dalam permainan ini karakter, level dapat di perjual belikan dengan uang. | orang lain tidak terlalu dipentingkan bahkan cenderung diabaikan karena pada umumnya mainan modern berbentuk permainan individual dimana anak bermain sendiri tanpa kehadiran teman-temannya, sekalipun dimainkan oleh 2 anak, kemampuan interaksi anak denan temannya tidak terlalu terlihat. Pada dasarnya anak terfokus pada permainan yang ada dihadapannya |
| 3 | Showtime | Permainan ini memiliki tipe MMO casual. Dalam memainkan permainan ini sistemnya dengan nyanyi atau karaoke, mengumpulkan point, | Dalam memainkan permainan ini tidak perlu lawan main, hanya sendiri saja bisa menikmati permainan ini dengan hanya mengumpulkan point dari nilai suara yang di nyanyikan permainan ini dapat di nikmati, sama halnya dengan permainan game online permainan ini juga dapat diperjual belikan point nya dengan uang |
| 4 | Galaxy life | Permainan ini memiliki tipe <i>web based online</i> . | Dalam memainkan permainan ini sistemnya berhubungan langsung dengan klien game tanpa perlu mengunduhnya |
| 5 | Point blank | Permainan ini memiliki tipe MMOFPS dalam memainkan permainan ini <i>player vs player shooter</i> | Dimana permainan ini dilakukan oleh satu orang dan dengan lawan yang saling online dalam permainan tersebut, tanpa mengetahui siapa lawannya, dan tanpa interaksi langsung. Dalam memainkan permainan ini kemampuan interaksi dengan orang lain tidak terlalu dipentingkan bahkan cenderung diabaikan karena pada umumnya mainan modern berbentuk permainan individual dimana anak bermain sendiri tanpa kehadiran teman-temannya, sekalipun dimainkan oleh 2 anak, kemampuan interaksi anak denan temannya tidak terlalu terlihat. Pada dasarnya anak terfokus pada |

| | | | |
|---|-----------------------|---|---|
| | | | permainan yang ada dihadapannya |
| 6 | Age of empires online | Permainan ini memiliki tipe MMORTS, dalam memainkan permainan ini menggunakan strategi | Dimana permainan ini dilakukan oleh satu orang dan dengan lawan yang saling online dalam permainan tersebut, tanpa mengetahui siapa lawannya, dan tanpa interaksi langsung. |
| 7 | Getamped | Permainan ini memiliki tipe MMO fighting, menggunakan strategi pertarungan | dalam memainkan permainan ini sistemnya <i>player vs player</i> dimana pemain tidak mengenal siapa lawan mainnya. |
| 8 | Need for speed online | Permainan ini memiliki tipe MMO Racing, dalam memainkan permainan ini sistemnya <i>player vs player</i> balap | Dimana permainan ini dilakukan oleh satu orang dan dengan lawan yang saling online dalam permainan tersebut, tanpa mengetahui siapa lawannya, dan tanpa interaksi langsung |
| 9 | GTA offline | Tipe permainan ini offline bersifat kekerasan | Permainan ini dilakukan dengan player vs karakter dimana lawan permainan ini adalah karakter yang sudah di program dalam suatu jaringan computer. |

Berdasarkan hasil wawancara dengan umi dan fajar sebagai pelaku permainan tradisional yang menjelaskan tentang jenis permainan dan pola interaksi permainan tradisional sebagai berikut:

Tabel 4.1.2

**JENIS PERMAINAN DAN POLA INERAKSI PERMAINAN
TRADISIONAL**

| no | Permainan tradisional | Tipe permainan | Pola interaksi |
|----|-----------------------|--|---|
| 1 | Bentengan | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Permainan ini dimainkan oleh | <ul style="list-style-type: none"> ▪ permainan ini membutuhkan |

| | | | |
|---|----------------------|--|--|
| | | <p>anak-anak golongan usia 8-13 tahun.</p> <ul style="list-style-type: none"> memiliki populasi banyak untuk memainkannya minimal adalah 10 orang yang dibagi 2 kelompok menjadi 5 orang masing-masing kelompok | <p>kekompakan dalam satu kelompok untuk mengalahkan lawan kelompok permainan, kemampuan sosial sangat dilatih untuk mendukung kekompakan dalam suatu kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> cara memainkannya adalah setiap kelompok wajib menjaga benteng masing-masing, apabila benteng ini dapat direbut oleh kelompok lawan maka kelompok lawan dinyatakan menjadi pemenang dan sebaliknya kelompok yang dapat direbut bentengnya dinyatakan kalah |
| 2 | Tak umpet | <ul style="list-style-type: none"> Permainan ini dilakukan oleh anak-anak golongan usia 7-11 tahun memiliki populasi banyak untuk memainkannya minimal 8 orang | <ul style="list-style-type: none"> permainan ini membutuhkan saling jujur antara pemain yang satu dengan pemain yang lainnya, dan kesabaran cara memainkan permainan ini, sebelum melakukan permainan semua para pelaku permainan di tuntut untuk mencari satu orang yang menjadi penjaga dengan melakukan aturan “gambreng” atau “suit” siapa yang kalah dialah yang menjadi penjaga dan harus mencari keberadaan teman-temannya sampai dapat |
| 3 | Balap lari satu kaki | <ul style="list-style-type: none"> Permainan ini dimainkan anak-anak yang memiliki golongan usia 9-11 tahun jumlah peserts | <ul style="list-style-type: none"> dalam permainan ini kemampuan anak untuk berempati dengan teman, kejujuran, kesabaran sangat dituntut dalam melakukan permainan |

| | | | |
|---|--------------------------|---|---|
| | | permainan 8 orang, | <p>ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ cara bermain kelompokan peserta sehingga masing-masing mempunyai anggota 4-5 orang, lalu setiap kelompok berkumpul di garis start, setiap kelompok membentuk formasi lingkaran dan saling memblakangi satu sama lain, setiap anggota kelompok saling mentautkan salah satu kakinya sehingga saling berkaitan di tengah lingkaran lingkaran, setelah aba-aba dimulai, setiap kelompok harus bergerak dengan satu kaki anggotanya untuk mencapai garis finish tanpa melepaskan tautan kakinya. Jika dalam perjalanan salah satu kakinya terlepas, maka kelompok tersebut harus mengulangi lagi dari garis star, kelompok yang tercepat mencapai garis finish keluar sebaai pemenang permainan |
| 4 | Galasin atau gobak sodor | <ul style="list-style-type: none"> ▪ permainan ini dimainkan oleh anak usia 8-13 tahun ▪ Sebuah permainan kelompok yang terdiri dari dua group, dimana masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang. Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melatih kemampuan social para pemainnya, inti permainnya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota kelompok harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah |

| | | | |
|--|--|--|------------|
| | | acuan garis-garis yang ada atau yang bisa juga menggunakan lapangan segiempat dengan ukuran 9 x 4m yang menjadi 6 bagian . garis batas dari setiap bagian biasanya diberi tanda dengan kapur | ditentukan |
|--|--|--|------------|

4.1.2. Identitas informan game modern

Untuk kebutuhan analisis data informan akan di paparkan beberapa aspek yang meliputi: jenis kelamin dan usia

4.1.3 Identitas informan berdasarkan jenis kelamin pelaku game modern

Aspek pertama yang akan ditampilkan adalah identitas informan berdasarkan jenis kelamin dan hasil penelitian di sebuah warnet di cijantung menunjukkan bahwa informan laki-laki lebih besar dibandingkan dengan informan perempuan. Perbedaan ini disebabkan karena yang dominan bermain game online adalah laki-laki, sedangkan anak perempuan biasanya hanya melakukan browsing-browsing internet dan memainkan jejaring sosial seperti facebook, twitter dan sebagainya. Hal ini jelas dari hasil penelitan dilapangan bahwa perempuan di warnet cijantung hanya melakukan browsing dan chatting di beberapa jejaring sosial

4.1.4 Identitas informan berdasarkan kelompok usia anak yang bermain game online

Selanjutnya akan diuraikan komposisi usia anak-anak yang melakukan game online di lingkungan warnet. Hal ini juga sangat penting diketahui sebagai bahan analisis. Mengenai data informan dari aspek usia menunjukkan bahwa usia informan di lokasi penelitian terbanyak adalah yang berusia 8-11 tahun yang saat ini menduduki bangku sekolah dasar. Ini usia yang dominan pada anak yang bermain game online di warnet cijantung yang dijadikan objek penelitian

4.1.5 Identitas Data Diri Informan Permainan Game Online

1.

Nama : Aditya

Agama : Islam

Jenis kelamin : laki-laki

Tanggal lahir : 6 juli 2001

Anak ke : anak pertama daru dua bersaudara

Alamat : Jl kalisari no 65 RT02/03, kalisari, ps rebo – jakarta timur

Sekolah : Siswa kelas 6 SDN 01 Pagi cijantung

2.

Nama : imam prima

Tanggal lahir : 21 agustus 2003

Agama : islam

Jenis kelamin : laki-laki

Anak ke : anak ke tiga dari tiga bersaudara

Alamat : Jl. Pamitran RT 06/08 NO 47 Cijantung, jakarta timur

Sekolah : SDN 05 Pagi cijantung

4.1.6 Identitas Informan Permainan Tradisional

Untuk kebutuhan analisis data informan akan dipaparkan beberapa aspek yang meliputi: jenis kelamin dan usia

4.1.7 Identitas Informan Berdasarkan Jenis Kelamin Pelaku Permainan Tradisional

Aspek pertama yang akan di amati adalah identitas jenis kelamin pelaku permainan tradisional. Dalam hasil penelitian ini terlihat keseimbangan jenis kelamin pria dan wanita sama rata memainkan permainan tradisional disini terlihat kedekatan dan kekompakan mereka satu sama lain untuk memainkan permainan ini.

4.1.8 Identitas Informan Berdasarkan Usia Pelaku Permainan Tradisional

Komposisi usia anak yang memainkan permainan tradisional yaitu kisaran usia dari tujuh tahun sampai tiga belas tahun yang memainkan permainan tradisional ini seperti permainan bentengan dan petak umpet yang telah penulis teliti. Permainan ini membutuhkan banyak orang untuk memainkannya maka beragam pula usia yang ditemui saat anak-anak ini bermain permainan tradisional.

4.1.9 Identitas Data Diri Informan Permainan Tradisional

Nama : Umi

Tanggal lahir : 20 Desember 2000

Agama : Islam

Jenis kelamin : Perempuan

Anak ke : Anak ke tiga dari tiga bersaudara

Alamat : Jl. Suratmo Kostrad Rt 01/011 No. 6, Cijantung, Jakarta-timur

Sekolah : SDN 01 Pagi cijantung

Nama :Fajar Firmansyah

Tanggal lahir : 11 Maret 2002

Agama : Islam

Jenis kelamin : Laki-laki

Anak ke : Anak pertama dari dua bersaudara

Alamat : Jl. Suratmo Kostrad RT 01/011 No. 27 Cijantung, Jakarta Timur

Sekolah : SDN 02 Pagi cijantung

4.2 Hasil Penelitian

4.2.1 Analisis Pola Komunikasi Antar Pribadi Dalam Permainan Tradisional

Pola permainan tradisional yang melibatkan banyak teman sebaya merupakan sarana sosialisasi yang baik, bagaimana mereka memahami karakter lingkungan sosialisasinya dari karakter masing-masing mitra bermain dalam permainan itu. Pola permainan tradisional seperti permainan bentengan yang memerlukan banyak orang untuk memainkannya seperti yang diungkapkan oleh Umi sebagai pelaku permainan bahwa permainan ini mengandalkan interaksi antar manusia dan membutuhkan kekompakan team untuk mengalahkan lawan team permainan tersebut hal ini sependapat dengan Fajar yang mengatakan permainan ini membutuhkan rasa tolong menolong agar teman dalam satu kelompok tidak ditahan dengan kelompok lain. Mainan tradisional merupakan sarana yang baik untuk belajar beradaptasi terhadap lingkungan serta sarana untuk merangsang daya kreatifitas dan imajinasi.

Permainan tradisional memiliki nilai yang seimbang dengan belajar. Anak dapat belajar melalui permainan. Banyak hal yang dapat anak pelajari dari permainan, dimana anak di tuntut untuk menciptakan suatu permainan dan aturan sendiri sesuai dengan kesepakatan dengan teman sepermainan. Permainan tradisional bukanlah permainan yang tanpa makna melainkan permainan yang penuh dengan nilai-nilai dan norma-norma leluhur yang berguna bagi anak-anak untuk memahami dan mencari tatanan kehidupan. Hal ini diperkuat oleh

statement Soleh seorang pengamat permainan anak yang di wawancara di stasiun tv swasta trans tv dalam acara tayangan reportase sore yang mengatakan bahwa

”leluhur kita mempunyai harapan agar nilai-nilai yang disisipkan dari setiap permainan tersebut dapat dilaksanakan anak-anak dalam setiap tindakan dan perbuatannya dengan penuh kesadaran atau tanpa adanya paksaan”¹

Didalam permainan tradisional interaksi dan komunikasi terbangun secara alamiah dan langsung, mereka belajar untuk bersabar dan bertenggang rasa satu sama lain. Emosi anak-anak pun berkembang secara stabil. Marah kesal dan jengkel akan mereka perlihatkan secara gamblang dan jujur. Pada saat anak-anak bermain dengan asyik salah satu pelaku permainan tradisional jengkel karena salah satu teman kelompoknya tertangkap dengan kelompok lawan, Anita pun secara spontan dan teriak mengatakan *”bego!!!!goblok bgt si lu mah... aaahh”* dan merekapun melanjutkan permainan. Begitupun ketika melihat temannya bertindak *”curang”* dalam memainkan permainan petak umpet, dimana aturan yang mereka buat adalah bersembunyi dengan jarak sejauh mungkin dari *”tembok PONG”* tetapi dinar bersembunyi dibelakang tembok PONG, saat penjaga tembok pong yaitu fikri selesai menghitung tiba-tiba dinar dengan cepat langsung memberi PONG ditembok jaga, dan saat itu pula fikri spontan teriak *”curaaaaang!! Dinaar curang!! Udaahan ah.. ga mau ah.. curaaaaang”*, lalu seluruh anak mendengar teriakan fikri dengan kesal mereka semua keluar beberapa anak kesal sambil mengatakan *”ah elah”* dari persembunyian, dan memberikan peraturan kembali bahwa tidak ada yang boleh bersembunyi dengan

¹ Wawancara transTV dengan Soleh sabtu, 14 januari 2012

jarak dekat (*lalu permainan dilanjutkan kembali dilakukan secara jujur tidak boleh curang*)” dengan pola-pola hubungan seperti ini akan membuat anak-anak belajar menjadi dewasa sesuai dengan umur dan pengalaman mereka berinteraksi. Kemampuan komunikasi baik secara verbal dan non verbal terlatih seiring interaksi mereka dalam permainan tersebut. Dan mereka akan dilatih untuk mendengar dan didengarkan

Komunikasi verbal yang menggunakan lisan, bentuk komunikasi yang sangat efisien yang memberikan kesempatan belangsungnya penularan informasi kompleks dari seseorang kepada orang lain. Komunikasi ini paling banyak dipakai dalam hubungan antar manusia, dalam melakukan kegiatan bermain permainan tradisional komunikasi melalui kata-kata mereka mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan, atau maksud mereka, menyampaikan fakta, data dan informasi serta menjelaskannya, saling bertukar perasaan dan pemikiran saling berdebat dan bertengkar seperti ungkapan diatas mengungkapkan rasa kesal, jengkel, sedih ataupun senang diungkapkan melalui kata-kata sedangkan komunikasi non verbal yang ditemui dalam penelitian ini bagaimana pola komunikasi non verbal mereka sebagai simbol yang melekat pada mereka. Yang terlihat disini Secara garis besar bahwa komunikasi non verbal dalam ruang lingkup anak-anak yang memainkan permainan tradisional termasuk anak yang kreatif karena pelaku permainan dituntut untuk menciptakan permainan sendiri, maupun membuat aturan sendiri sesuai dengan kesepakatan salam kelompok bermain dan percaya diri, seringkali anak berinteraksi dan bersosialisasi dengan

orang lain ini dapat menumbuhkan kepercayaan diri seorang anak untuk menghadapi orang lain.

Berikut ini disajikan deskripsi data mengenai pola komunikasi anak dalam permainan tradisional mengacu pada fokus dimensi komunikasi antar pribadi sebagai berikut:

A. Kerjasama

Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak, selain melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung anak-anak dirangsang kreatifitas, ketangkasan, kecerdasan, jiwa kepemimpinan, keluasan wawasan dan kemampuan sosial yang dilatih pada permainan ini. Seperti yang diungkapkan Umi selaku pelaku permainan tradisional bahwa:

”permainan tradisional kayak bentengan yang lagi dimainin sekarang ini mah butuh orang banyak maininnya, harus kompak soalnya dalam satu kelompok harus saling bantu, misalnya pas lagi si fajar maju untuk nyerang kelompok benteng lawan, teman satu kelompok fajar harus menjaga benteng agar ga di kuasai dengan kelompok lawan, nah kalo fajar diserang dengan kelompok lawan, baru deh teman kelompok maju buat serang balik kelompok lawan biar si fajar gk ditahan kelompok lawan.”²

Melakukan permainan tradisional seperti bentengan yang sedang dimainkan ini mengandalkan interaksi antar manusia dan

² Hasil wawancara dengan umi, jumat 20januari 2011, 16.00

mebutuhkankompakan dalam suatu kelompok untuk mengalahkan kelompok lawan. Dalam hal ini fajar selaku pelaku permainan ini menambahkan bahwa:

*”permainan bentengan emang harus banyak temen, kan mainnya saling nolong kalo temen udah mau ketangkep lawan kita deh yang maju buat nyelametin temen dalam satu kelompok, yang penting mah kompak (sambil melontarkan senyum) biar bisa menang”*³

Berinteraksi dengan teman, saling tolong-menolong, menciptakan kerjasama yang baik untuk tercapainya tujuan bersama yaitu kemenangan dalam melakukan permainan.

Selain bentengan ada pula Permainan tradisional lainnya yang biasanya dibuat langsung oleh pelaku permainan mereka menggunakan barang-barang, benda-benda atau tumbuhan yang ada disekitar untuk dijadikan alat untuk bermain, hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif dan menonjolkan sikap kerjasama yang baik antar pemain fajar mengatakan

*”seperti permainan ketok lele yang pake ranting-ranting kayu maininya, jadi kita suka cari bareng-bareng kalo ada batang kayu yang udah patah tinggal kita patahin aja dengan ukuran yang sama semua soalnya kalo permainan ini ngumpulin poin dari panjang ranting, jadi dihitung dari jarak jauhnya ranting yang dipukul dikalikan sama panjang ranting dengan poin”*⁴

³ Hasil wawancara dengan fajar, jumat 20 januari 2012, 16.00

⁴ Hasil wawancara dengan fajar, jumat 20 januari 2012, 16.00

Inilah yang dinamakan permainan yang dituntut untuk saling bekerjasama satu dengan yang lainnya untuk menciptakan permainan yang diinginkan untuk kepentingan bersama.

B. Keterbukaan

Permainan seharusnya memiliki nilai seimbang dengan belajar. Anak dapat belajar melalui permainan. Banyak hal yang anak dapat pelajari dari permainan maupun lingkungan sekitar. Fajar mengungkapkan

”Kalau diantara kita semua mempunyai atau menemukan permainan baru, biasanya permainan di sekolah yang belum pernah kita mainkan bersama di rumah, langsung dikasih tau cara bermainnya sama semua temen-temen biar langsung dimainkan di rumah, terus kita buat peraturan kesepakatan bersama deh”⁵

Dalam hal ini umi juga menegaskan bahwa

”kalo main itu harus jujur gk boleh ada yang boong kaya maen congklak aja bijinya harus ditaro yang bener, kadang bijinya suka diumpetin dibawah kelingking ga dijatohin biar menang terus”

Pentingnya keterbukaan dan kejujuran dalam melakukan permainan tradisional yang dapat menambah pengetahuan bermain, dimana pelaku permainan saling berbagi informasi dan pengetahuan yang didapat di luar lingkungannya untuk dibagikan dengan teman sepermainan di lingkungan sendiri.

⁵ Hasil wawancara dengan Umi, jumat, 27januari2012. 15.00

C. Empati

Permainan tradisional terbukti lebih unggul di dalam upaya untuk meningkatkan sikap-sikap dan keahlian-keahlian pada anak-anak, permainan seperti gobak sodor dan bentengan mampu meningkatkan empati dalam pergaulan antar anak. Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Dengan berkelompok anak akan mengasah emosinya sehingga timbul toleransi dan empati terhadap orang lain serta membuat anak terbiasa hidup dalam kelompok. Fajar mengemukakan bahwa:

*"kalau lagi main sama temen-temen si seneng kan bisa main bareng-bareng, tapi kadang ada kesel, marah, brantem, nangis-nangis cuma gara-gara main aja tapi ada aja sih yang saling baikin kalo ada yang brantem atau kesel-kesel gitu trus ntar lanjut lagi mainnya paling ntar diledekin gini: abis nangis ketawa makan gula jawa (sambil tertawa)"*⁶

Hal ini ditambahkan oleh umi yang mengatakan bahwa: *"Kan kalo misalnya kita lagi main bentengan, petak umpet kalo ada yang jatuh terus ada yang nangis palingan kita yang nolongin dia, bangunin dia biar dia ga nangis lagi."*⁷

Bermain membuat dunianya lebih berwarna, perasaan kesal, marah, kecewa, sedih, senang, bahagia akan mereka rasakan dalam permainan. Hal ini

⁶ Hasil wawancara dengan fajar, jumat 20 januari 2012, 16.00

⁷ Hasil wawancara dengan umi, jumat 20 januari 2012, 16.00

akan menjadi pengalaman emosional sekaligus belajar mencari solusi untuk menanggulangi perasaan-perasaan tersebut

1. Saling Memahami Dan Memberikan Dukungan

Belajar memahami nilai memberi dan menerima. Bermain bersama teman sebayanya bisa membuat anak belajar memberi dan berbagi, serta belajar memahami nilai *take and give* dalam kehidupannya sejak dini dan memberikan dukungan satu sama lain, umi mengutarakan *"dalam bermain bersama teman-teman kita saling mendukung contohnya permainan bentengan kalo salah satu temen kita maju untuk nyerang kelompok lawan pasti temen-temen satu kelompok nyemangatin pake triakan ayo-ayo-ayo, sama halnya kaya tak umpet kalau salah satu teman kita ketahuan ngumpetnya kan suka dulu-duluan lari siapa yang nge "Pong" in duluan nah disitu paling kita kasih semangat pake triakan"*⁸

Fajar menambahkan selaku teman sepermainan bahwa:

*"selain kita saling mendukung kita juga suka saling berbagi seperti berbagi makanan dan minuman kalau kita punya makanan dan minuman biasanya kita berbagi kalo ada yang pelit suka aku jidak palanya biar gk ada yang pelit kaya hendro tuh yang suka pelit makanya suka dijauhinsama temen-temen, kita juga suka saling pinjam mainan kalo punya permainan baru"*⁹

Disini terlihat anak belajar menghargai pemberian orang lain, menerima kebaikan dan perhatian teman-temannya. Proses belajar seperti ini tidak akan

⁸ Hasil wawancara dengan umi, jumat, 20 januari 2012,16.00

⁹ Hasil wawancara dengan fajar, jumat 20 januari 2012

diperoleh anak dengan bermain mekanis atau pasif, karena lawan atau teman bermainnya adalah benda mati.

2. Rasa Positif Dan Meningkatkan Rasa Percaya Diri

Permainan tradisional sebagai ajang untuk berlatih merealisasikan rasa dan sikap percaya diri, mempercayai orang lain dan kemampuan dalam memecahkan masalah. Fajar mengatakan untuk memecahkan masalah antara pemain bahwa:

"Ya palingan kalo ada yang marah-marahan, ntar ada yang ngambek. Nah palingan temen yang lainnya yang suka ngibur biar pada baikan lagi" umi pun menambahkan biasanya yang dapat meningkatkan percaya diri bahwa:

"kalo aku menang tuh aku PD banget kayanya aku yang paling jago, tapi kalo udah menang terus malah aku nya bosan malah mau nyari permainan laen."

Dari aspek emosi dan kepribadian, melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya dengan bermain berkelompok anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimiliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri.

3. Kesetaraan

Adanya pengakuan secara diam-diam bahwa kedua belah pihak menghargai dan mempunyai sesuatu yang penting untuk diberikan dengan teman sepermainan. Seperti yang diungkapkan Umi bahwa *"disini kita main bareng-bareng kalo salah satu kita punya makanan atau minuman ya harus sama-sama*

harus saling ngasih ga boleh pelit-pelit kalo pelit pasti dimusuhin sama anak-anak lainnya.” pernyataan ini ditambahkan oleh fajar yang mengatakan: *”apalagi kalo ada temen yang punya mainan baru biasanya saling pinjem mainan barunya biar kita bisa saling nyobain mainan, jadi semuanya bisa ngerasain dan nyobain gimana cara mainin permainannya.*

4.2.1.1 Data Foto-Foto Anak Dalam Kegiatan Bermain Permainan Tradisional



Gambar 4.2.1

Pada gambar 4.2.1.1 terlihat sebelum permainan berlangsung anak-anak selalu diskusi apa yang mereka ingin mainkan untuk mendapatkan kesepakatan bersama, disini terlihat mereka saling mau mendengarkan dan keterbukaan mereka satu sama lain. Untuk mendapatkan kesepakatan bersama mereka mengambil dari pemilihan permainan paling banyak dari pendapat masing-masing individu, itulah yang dipilih untuk dimainkan.



Gambar 4.2.2

Pada gambar 4.2.2 terlihat saat anak-anak bermain bentengan di kawasan cijantung, mereka melakukan kegiatan bermain secara rutin setiap hari dilakukan pada sore hari. Dalam memainkan bentengan disini terlihat kerjasama yang ditunjukkan dimana kegiatan bermain ini membutuhkan banyak orang untuk memainkannya. Adanya saling tolong menolong sesama teman, dan memiliki adanya kerjasama satu sama lain, terlihat saat anak membentuk formasi dan strategi untuk mencapai tujuan bersama yaitu meraih kemenangan dan dapat mengalahkan lawan bermain.



Gambar 4.2.3

Pada gambar diatas menjelaskan bahwa dalam memainkan permainan petak umpet memiliki aturan permainan sebelum permainan dimulai, seluruh pemain harus mencari penjaga tembok “PONG” dengan cara “gambreng” dilihat dari tangan siapa yang berbeda sebdiri dalam mengulurkan tangannya untuk menentukan siapa yang menjadi penjaga tembok “PONG”



Gambar 4.2.4

Beberapa gambar diatas adalah data yang diperoleh peneliti saat mengambil sumber objek penelitian untuk wawancara dan pengambilan gambar untuk melengkapi teknik pengumpulan data dalam penelitian ini.

4.2.2 Analisis Pola Komunikasi Antar Pribadi Dalam Permainan Modern

Berbagai permainan modern seperti game online, playstation, nintendo, atau mainan buatan pabrik yang dihasilkan secara massal dan seragam. Jika dicermati pada permainan tradisional cenderung melibatkan banyak orang yang berinteraksi secara fisik, sedangkan dalam permainan modern walaupun masih tetap bisa melibatkan banyak orang, tetapi tidak terjadi interaksi secara fisik diantara pelakunya, bahkan dalam beberapa permainan modern tertentu hanya memerlukan 1 (satu) orang manusia, karena lawan/kawan bermainnya adalah

mesin atau komputer yang sudah terprogram. Komunikasi antarpribadi anak dalam memainkan permainan modern adalah proses komunikasi yang terjadi pada anak pelaku permainan secara langsung dengan orang lain, sedangkan kenyataan di lapangan proses komunikasi terjadi dengan teman sepermainan jika dalam satu ruangan mereka memainkan permainan yang sama dan menjadikan temannya itu lawan main. hal ini memberikan pembelajaran agresivitas dan membawa anak-anak menuju pribadi pasif, karena aktivitas mereka minim interaksi sosial

Dari pengamatan hasil penelitian Dalam memainkan permainan online ini, pemain dipacu emosidisini terlihat saat adit bermain permainan modern dia tidak bisa kontrol emosi, kata ataupun kalimat yang tidak lazim dikatakan oleh anak seusia mereka ini keluar seperti: *"eh ngehe ya lo mam, monyeeetttt chip gue lo ambil, balikin!!!!!"* dan imam pun langsung menjawab: *"elo duluan bapet yang ngambil punya gw!!! Tai lah lo mau ngambil punya orang, tapi giliran di ambil malah marah, malah minta balikin..monyeeet..!!"*¹⁰ Berdasarkan hasil pengamatan pada percakapan dengan aditya dan imam yang masih menduduki bangku sekolah dasar ini secara sadar mereka melontarkan sebuah kata yang tidak lazim atau bisa disebut bahasa pasar (hasil wawancara Januari 2012). Ada pula kosakata asing yang dipakai oleh kalangan anak-anak ini disaat main salah satu pemain di warnet ini menanyakan sesuatu kepada adit *"dit ada berapa chip lo?"* dan adit pun menjawab *"ah kepo banget lau"* dalam percakapan mereka ini ditemukan beberapa kosakata asing yang dianggap oleh adit adalah bahasa gaul anak sekarang yang memiliki arti kata *"kepo"* adalah *penasarandan* *"lau"* ini

¹⁰ Percakapan adit dan imam senin, 23 januari 2012, 11.00

mengartikan sapaan *kamu*.¹¹ Melalui kata-kata mereka mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran gagasan, atau maksud mereka, menyampaikan fakta, data, dan informasi serta menjelaskan, saling bertukar perasaan dan pemikiran saling berdebat dan bertengkar. ini adalah sedikit contoh kosakata yang mereka gunakan dalam berkomunikasi dengan teman sepermainan. Dan mereka menggunakan bahasa yang tidak lazim, sebut saja bahasa yang digunakan itu adalah bahasa pasar. Dimana bahasa pasar ini cenderung kasar dan kadang tidak bermoral untuk diucapkan (kotor) untuk anak seusia mereka.

Beberapa hasil wawancara dengan adit dan imam selaku pelaku permainan modern

1. Kerjasama

Permainan modern bersifat mekanis dan biasanya dilakukan tanpa teman yang nyata bentuk kongkretnya seperti main game. Dalam permainan ini anak memainkan suatu karakter yang sudah terprogram dalam game komputer atau online. Adit mengatakan bahwa

*"mainin permainan ini walopun masih bisa ngelibatin banyak orang tapi ga ada interaksi langsung kan temen-temennya dunia maya, jadi kalopun dibilang ada kerjasama di dalam permainan si enggak ada, yang ada disini Cuma lawan itu juga lawannya kita ga kenal"*¹²

Permainan modern hasil produk pabrik, kita hanya tinggal pakai saja, tak ada unsur adaptasi terhadap lingkungan dan kreatifitas yang

¹¹Percakapan adit dan imam. Senin, 23 januari 2012, 11.00

¹² Hasil wawancara dengan adit, Kamis 15 Desember 2011, 14.00

dipacu, hanya unsur imajinasi yang masih bermain. Dalam permainan ini unsur interaksi dan sosialisasi dengan orang lain tidak dipentingkan.

Imam selaku pelaku permainan modern ini juga menambahkan bahwa *"kalopun ada kerjasama dengan teman sendiri dalam satu warnet dia harus online dan masuk dalam satu program permainan kita itu juga itungannya dia musuh kita, gimana kita harus mengalahkan dia"*¹³

Dalam permainan modern tidak memiliki adanya kerjasama satu dengan yang lainnya, hal ini telah diungkapkan oleh kedua pelaku permainan bahwa permainan ini dilakukan sendiri dengan lawan teman dunia maya tanpa interaksi langsung.

2. Keterbukaan

Permainan modern memang bisa dimainkan di mana saja dan kapan saja, dalam memainkan permainan ini anak dituntut fokus memainkannya sendiri di depan layar komputer, hal ini diungkapkan oleh adit yang mengaku bahwa

*"saya kalo main game gini ga mau diganggu soalnya ganggu konsentrasi, apalagi kalo ada temen sebelah yang baru mainin game tersebut, dia suka nanya-nanya tuh paling sebel banget, aku cuekin aja, paling aku jawab cari aja di google karna ganggu konsentrasi"*¹⁴

Sama halnya dengan pengakuan imam selaku pelaku permainan modern ini menjawab

¹³ Hasil wawancara dengan imam kamis 16 desember 2011, 14.00

¹⁴ Hasil wawancara dengan adit rabu 25 januari 2012, 15.00

”Permainan ini membutuhkan konsentrasi tinggi ka, namanya juga melawan musuh atau menyerang kalo kita lengah dikit yang ada bisa langsung kalah, temen-temen yang lain juga begitu jadi jarang deh kalo ada yang minta bantuan saat memainkannya, paling ya cari aja di artikel google disitu ada cara bermainnya”¹⁵

Dari hasil penelitian ini terlihat permainan modern memainkannya memerlukan konsentrasi tinggi dan fokus dalam bermain tidak adanya keterbukaan satu sama lain, setiap individu hanya mementingkan misi sendiri dalam memainkan permainan tersebut.

3. Empati

Anak yang suka bermain game modern membuat anak lupa untuk bermain di luar, berbagi keceriaan dengan teman bermain di alam terbuka di karenakan ketika anak bermain permainan ini anak lebih banyak menghabiskan waktunya di depan layar komputer. Hal ini dapat mengurangi rasa persaudaraan dan toleransi kita sesama teman, padahal banyak manfaat dan pelajaran yang dapat kita ambil dengan bermain bersama teman, bila dalam melakukan permainan banyak intraksi langsung maka dapat menumbuhkan rasa persaudaraan dan solidaritas antar sesama. Hal ini mungkin bertentangan dengan fakta dilapangan anak yang kesehariannya melakukan permainan modern ini tidak menimbulkan

¹⁵ Hasil wawancara dengan imam rabu 25 januari 2012, 15.00

solidaritas antar sesama, hal ini disampaikan oleh adit selaku pelaku permainan modern yang mengatakan bahwa:

"Selama saya main game online si bodo amat kalo ngeliat anak yang ga bisa, kan kita udah ngasih tau suruh liatnya di google aja sebelum main jadi bisa ngerti sendiri percuma kalo kita jelasin panjang lebar juga mah ga bakal ngerti pasti, soalnya mainnya butuh strategi, nah kalo udah dikasih tau begitu tapi orangnya masih banyak nanya mah males juga jadinya"

pernyataan ini ditambahkan oleh imam selaku pelaku permainan modern bahwa:

*"untuk melakukan permainan ini kita kan mainin karakternya dengan lawan main temen dunia maya yang ga kita kenal jd hubungannya ya biasa aja, soalnya ga kenal juga sih, dibilang solid juga enggak sih biasa aja soalnya dia kan musuh kita yang jd lawan main kita di game online"*¹⁶

Disini terlihat dalam permainan modern tidak terlihat adanya toleransi maupun solidaritas satu sama lain. Mereka acuh tak acuh, tdak adanya kepedulian antara pemain dengan lawan main.

4. Saling Memahami dan Memberikan Dukungan

Dalam memainkan permainan modern ini khususnya game online anak bermain sendiri di depan layar komputer, tanpa teman, dan tanpa kelompok bermain hanya memiliki lawan main yag telah terprogram dalam suatu jaringan komputer ataupun lawan yang mereka pun tidak

¹⁶Hasil wawancara dengan imam. Rabu 25 januari 2012, 15.00

saling kenal satu sama lain yang disebut dengan teman dunia nyata, dalam hal ini tidak memiliki adanya saling memahami dan tidak adanya dukungan yang diberikan teman dalam memainkan permainan ini, seperti yang diungkapkan oleh imam:

*"lah, siapa yang mau ngedukung? orang mainnya sendiri, ya yang ngedukung kita sendiri, kan gk punya temen buat ngelawan musuh, yang ngelawan juga kita, ya palingan kita dukung diri sendiri aja"*¹⁷

Adit mempertegas pernyataan imam dengan mengatakan bahwa:;

*"Kalo main permainan begini mah ga kaya main balap lari ada yang ngasih semangat, nah kalo beginian mah kaga adakan yang main kita sendiri."*¹⁸

5. Rasa positif dan Meningkatkan Rasa Percaya Diri

Dari aspek emosi dan kepribadian, permainan game online ini menumbuhkan emosi yang tinggi dalam memainkannya, apabila anak sudah tidak terkontrol emosinya biasanya anak melontarkan kosakata yang tidak lazim dikatakan oleh anak seusia mereka, rasa positif disini pun tidak terlihat seperti hasil observasi di lapangan ditemukannya percakapan antara adit dan imam. Kosakata ataupun kalimat yang tidak lazim dikatakan oleh anak seusia mereka ini keluar seperti:

"eh ngehe ya lo mam, monyeetttt chip gue lo ambil? balikin!!!!!!" dan imam pun langsung menjawab: *"elo duluan bapet yang ngambil punya*

¹⁷ Hasil wawancara dengan imam rabu 25 januari 2012, 15.00

¹⁸ Hasil wawancara dengan adit rabu 25 januari 2012, 15.00

gw!!! Tai lah lo mau ngambil punya orang,tapi giliran di ambil malah marah, malah minta balikin..monyeeet..!!”¹⁹

Dari contoh percakapan diatas terlihat bahwa penilaian terhadap teman sepermainan membuat pembentukan konsep diri yang negatif. Dalam hal ini pun adit menambahkan bahwa:

”kalo udah ngerasa percaya diri kalo chip yang saya punya tuh udah banyak lah, pasti bisa ngebanding-bandingin sama temen warnet main banyak-banyakan, kan kalo banyak ujung-ujungnya bisa di jual bisa dapet duit dan jajan –jajan pastinya”²⁰

Kepercayaan diri mereka timbul bila adanya kemenangan dan memiliki point yang besar yang membandingkan apa yang dimiliki dengan orang lain. Dalam hal ini kebanggaan materil yang dipentingkan oleh pelaku permainan

6. Kesetaraan

Dalam memainkan permainan setiap anak memiliki cara untuk saling menghargai, berguna dan mempunyai sesuatu yang dapat di berikan dengan teman sepermainan. Adit mengungkapkan bahwa: *”mainin permainan ini mah sendiri-sendiri boro-boro ada yang saling ngasih chip aja pada pelit yang ada mah saling ngambil chip orang, suka ga ngertiin banget udah ngumpulin banyak-banyak chipnya malah suka di colongin sama temen sendiri.”*

¹⁹ Percakapan adit dan imam senin,23 januari 2012, 11.00

²⁰ Hasil wawancara dengan adit. Senin, 23 januari 2012, 11.00

4.2.2.1 Data Foto-Foto Anak Dalam Melakukan Kegiatan Bermain Permainan Modern



Gambar 4.2.1

Gambar diatas adalah contoh tempat dan kegiatan bermain anak dalam melakukan permainan modern yang memiliki 15 unit komputer, yang bertempat di jalan raya pertengahan cijantung, Jakarta-Timur. Terlihat dari gambar di atas terlihat dalam memainkan permainan ini dominan dengan jenis kelamin pria dan berusia delapan hingga dua belas tahun yang masih menduduki bangku sekolah dasar.



Gambar 4.2.2

Permainan game modern ini hanya membutuhkan satu pelaku permainan saja dapat menikmati permainan yang sudah disajikan dalam satu program di komputer, seperti pada gambar permainan yang dilakukan oleh adit pelaku permainan modern yang kesehariannya melakukan permainan game online



Gambar 4.2.3

Tidak adanya interaksi langsung dari pelaku permainan dengan lawan, anak hanya memainkan suatu program yang sudah tercipta dalam satu program, dalam melakukan permainan ini membutuhkan konsentrasi yang tinggi, kejelian mata dan kecepatan gerak tangan juga diperlukan dalam memainkan permainan ini

Untuk menyederhanakan data hasil penelitian, maka berikut ini ditampilkan dalam bentuk tabel

4.1.3 Dimensi Dan Pola Komunikasi Anak Dalam Kegiatan Bermain

| no | Dimensi | Pola Komunikasi | Pola Komunikasi Permainan |
|----|-----------|--|---|
| | | Permainan Tradisional | Modern |
| 1 | Kerjasama | Adanya suatu kelompok bermain yang dituntut untuk berinteraksi dengan teman, saling tolong menolong, menciptakan kerjasama yang baik untuk tercapainya tujuan bersama yaitu kemenangan dalam melakukan permainan | Permainan modern ini bersifat mekanis, biasanya dilakukan tanpa teman yang nyata, bentuk kongkretnya adalah game online, dengan memainkan suatu karakter yang sudah terprogram dalam jaringan komputer, tidak adanya kerjasama dengan teman atau kelompok dalam memainkan permainan ini |

| | | | |
|---|-------------|--|--|
| 2 | Keterbukaan | Dimana pelaku permainan melakukan saling berbagi informasi dan pengetahuan yang di dapat dari luar lingkungan teman bermain untuk dibagikan dengan teman sepermainan di lingkungan sendiri | Tidak adanya keterbukaan satu sama lain dalam permainan ini, dalam memainkan permainan ini membutuhkan konsentrasi dan strategi dalam mengalahkan semua musuh, setiap individu hanya mementingkan misi sendiri untuk mengalahkan semua lawan tanpa mementingkan keterbukaan dengan teman sepermainan |
| 3 | empati | Bermain membuat dunia anak lebih berwarna, dalam melakukan permainan tradisional memiliki adanya perasaan kesal, marah, kecewa, sedih, senang akan mereka rasakan dalam permainan. Hal ini akan menjadi pengalaman emosional | Dalam memainkan permainan modern, interaksi langsung dengan lawan permainan tidak dipentingkan, dikarenakan lawan permainan ini tidak saling kenal hanya sebatas dunia maya, dengan minimnya komunikasi antar pribadi dengan teman nyata, |

| | | | |
|----|--|---|---|
| | | <p>sekaligus belajar mencari solusi untuk mengatasi perasaan-perasaan tersebut melalui komunikasi.</p> | <p>hal ini menyebabkan seorang anak tidak menumbuhkan rasa persaudaraan maupun solidaritas antar sesama teman</p> |
| 4. | <p>Saling memahami dan memberikan dukungan</p> | <p>Dalam permainan tradisional terlihat adanya dukungan yang dilakukan dengan teman sepermainan dengan memberikan teriakan "ayo-ayo-ayo" ini adalah suatu bentuk dukungan yang diberikan oleh teman sepermainan</p> | <p>Permainan modern dilakukan sendiri di depan layar komputer, tidak adanya teman bermain dalam memainkan permainan hanya memiliki lawan musuh, hal ini yang menyebabkan tidak adanya dukungan dari siapa pun, karna hanya sendiri untuk memainkannya</p> |
| 5 | <p>Rasa positif dan meningkatkan rasa percaya diri</p> | <p>Dari aspek emosi dan kepribadian, melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya dengan bermain berkelompok anak akan mempunyai</p> | <p>Komunikasi yang dilakukan dengan teman dalam satu lingkungan warnet biasanya kosakata kasar yang terlontar, penilaian terhadap teman sepermainan membuat pembentukan konsep diri</p> |

| | | | |
|--|--|--|---------------|
| | | penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimiliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri. | yang negatif. |
|--|--|--|---------------|

4.3 Pembahasan

Dalam bab ini peneliti akan menjabarkan beberapa uraian data analisa dari data- data hasil penelitian yang diangkat tentang ” pola komunikasi antar pribadi anak dalam kegiatan bermain (studi kasus perbandingan permainan tradisional dan permainan modern pada anak sekolah dasar di cijantung). Pengumpulan data ini dilakukan dengan teknik wawancara dan observasi anak sekolah dasar di kawasan cijantung secara langsung yang melakukan kegiatan bermain di kawasan cijantung yang dilakukan mulai dari tanggal 16 desember 2011 sampai 27 januari 2012.

Wawancara dilakukan dengan mengambil dua objek penelitian dari anak sekolah dasar yang bersekolah di SDN 01 pagi dan 02 pagi yang kesehariannya melakukan permainan tradisional dan dua objek penelitian dari anak sekolah dasar yang bersekolah di SDN 01 pagi dan 05 pagi cijantung yang kesehariannya

melakukan permainan modern. Lokasi untuk mengambil data gambar maupun wawancara dengan anak yang melakukan permainan tradisional ini di kawasan cijantung tepatnya di belakang kompleks kopasus cijantung dan lokasi untuk mengambil data gambar maupun wawancara dengan anak yang kesehariannya melakukan permainan modern ini peneliti mengambil disalah satu warnet di kawasan cijantung tepatnya di jalan raya pertengahan cijantung yang terdiri 15 unit komputer khusus untuk game online. Berdasarkan hasil penelitian ini pola komunikasi yang dilakukan anak yang kesehariannya melakukan permainan tradisional disini pola komunikasi mereka cukup efektif, dilihat dari adanya interaksi mereka dengan teman sepermainan ataupun orang lain adanya timbal balik dalam berkomunikasi, hal ini serupa dengan pesan yang disampaikan Winkel bahwa *"komunikasi yang efektif adalah komunikasi yang mampu menimbulkan respon yang sesuai dengan pesan yang disampaikan komunikasi berhasil menimbulkan respon sesuai dengan keinginan penerima pesan"*. Sedangkan dalam permainan modern interaksi dan komunikasi dengan teman dunia nyata sangat minim dikarenakan lawan permainan dalam permainan modern adalah orang lain di dunia maya, tidak adanya interaksi tatap muka ataupun komunikasi antar pribadi secara langsung dalam memainkan permainan ini, hal ini bertentangan dengan yang dikemukakan oleh devito bahwa *"komunikasi antarpribadi dapat berlangsung antara dua orang yang memang sedang bercakap-cakap"* namun hal ini diperkuat oleh Winkel bahwa *"komunikasi antar pribadi umumnya berlangsung secara tatap muka (face to face). Oleh karena itu saling bertatap muka, maka terjadilah kontak pribadi (personal contact)"* dari

hasil wawancara ini bila dikaitkan dengan teori Kumar sebagaimana yang dikutip wiryanto bahwa komunikasi antar pribadi mempunyai lima ciri dengan adanya keterbukaan, empati, dukungan, kerjasama, dan saling menghargai. Dalam permainan tradisional memiliki adanya keterbukaan satu sama lain, adanya empati dengan teman ataupun orang lain, mendapatkan dukungan yang diberikan oleh teman sepermainan, adanya kerjasama yang dibangun satu sama lain, dan saling menghargai. Sebaliknya dalam permainan modern tidak mendapatkan unsur adanya keterbukaan satu sama lain, tidak adanya kerjasama, tidak adanya empati dan dukungan dari teman sepermainan. dikarenakan dalam memainkan permainan modern ini tidak membutuhkan kelompok bermain hanya melakukan sendirian saja dapat menikmati permainan yang sudah terprogram.

Saat observasi dilakukan dalam memainkan permainan tradisional terlihat kebersamaan setiap team dalam memainkan permainan bentengan yang memiliki 11 orang anak yang dibagi menjadi 2 kelompok yang masing-masing kelompok berjuang untuk menduduki benteng lawan, setiap team akan menjaga bentengnya masing-masing (bentuk dari benteng tersebut bebas, biasanya tiang listrik, pohon, tembok dll) sekaligus nyerang benteng lawan. Setiap penyerang yang sudah jauh meninggalkan bentengnya, akan bisa ditangkap oleh penjaga (lawan) dan jika tertangkap penyerang akan menjadi tawanan, selain permainan bentengan biasanya pelaku permainan ini melakukan permainan petak umpet yang tidak membagi kelompok permainan, dalam memainkan permainan ini adanya ciri khas anak dalam mengitung waktu yang diberikan kepada pelaku permainan untuk mencari tempat persembunyian seperti "*tuwagapatmanemjupanlanluh...*", selain

perhitungan waktu yang diberikan oleh penjaga untuk pelaku permainan lainnya, mata sang penjaga harus tetap terjaga tidak boleh mengintip apalagi "jelalatan". Dalam permainan ini biasanya teman akan saling memberikan dukungan dengan teman lainnya seperti "ayo-ayo-ayo" saat pelaku permainan berlari dengan sang penjaga untuk menepuk tembok "PONG". Sedangkan dalam permainan modern terlihat unsur-unsur kekerasan dan pornografi dalam observasi yang dilakukan di temukan seperti permainan *lineage 2* dan *dekaron* yang terlihat disini adalah permainan yang mengarah pada pornografi yang tidak seharusnya anak-anak seusia mereka yang memainkannya dalam permainan ini terlihat baju karakter wanita di game tersebut dengan memakai pakaian yang tipis dan menerawang dengan model mini dress yang hanya menutupi "bokong" dan baju terlihat dada setengah. Sedangkan dalam permainan *counter strike* yang memiliki unsur kekerasan didalamnya terlihat lawan saling menembak dan menusuk dalam permainan tersebut mengeluarkan banyak darah bersifat saling bunuh dengan lawan.