

ABSTRAK

SALMANAL FARISI, NIM. 10521100055, Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Trunojoyo Madura. Skripsi ini tentang Permainan Game Online Dan Interaksi Sosial Anak (Studi Kasus Pada Anak 6-12 Tahun Bermain Game Di Pogot Jaya Kelurahan Tanah Kali Kedinding Kecamatan Kenjeran Surabaya), Di bawah Bimbingan Dr.Dra. Sri Hidayati, M.Si.

Maraknya Game online merupakan salah satu wujud dari perkembangan teknologi yang sangat pesat khususnya di Indonesia saat ini, permainan yang di anggap begitu mengasikkan dengan menawarkan fitur fitur yang beragam tentunya mampu menyita perhatian banyak kalangan terutama anak usia sekolah SD yang berusia sekitar 6- 12 th. Namun bekembangnya teknologi berupa game tersebut di iringi dengan berbagai dampak yakni psikis, social dan jasmani anak. Berdasarkan fenomena tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Permainan Game Online Dan Interaksi social anak”. Dengan tujuan untuk mengetahui dan untuk mendeskripsikan bagaimana perilaku sosial anak bermain game dan untuk mengetahui dampak dari game terhadap perilaku sosial anak yang terjadi di wilayah Pogot Jaya Kelurahan Tanah Kali Kedinding Kecamatan Kenjeran Surabaya.

Untuk mencapai tujuan yang dimaksud di atas, maka metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif jenis pendekatan studi kasus sebagai jiwa dalam mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana perilaku sosial anak bermain game.teknik penelitian yang digunakan yaitu observasi dan wawancara mendalam yang di anggap mampu mendapatkan informasi secara detail. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua data yakni data primer dan data skunder. dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori interaksi simbolik yang dipandang relevan dan solutif sebagai acuan analisis untuk mengungkap dan menjawab suatu permasalahan sosial yang di timbulkan oleh perkembangan teknologi berupa game online yang mampu mempengaruhi interaksi sosial anak di lingkungan rumah dan sekolah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi anak dipengaruhi oleh simbol di dalam game itu sendiri yang dalam hal interaksi sosial di lingkungan sangat kurang, hal tersebut disebabkan anak lebih suka bermain game online sendiri di dalam rumah. Namun ada dampak positifnya anak tidak terpengaruh oleh dunia luar dan anak lebih kreatif dalam menggunakan teknologi yang mengandalkan internet, memasang atau menyambung internet ke dalam komputer hal ini tidak bisa didapat oleh anak yang tidak bermain game khususnya game online.

Key World : Permainan Game Online, Interaksi Sosial anak

ABSTRACT

SALMANAL FARISI, NIM. 10521100055, Sociology Program, Faculty of Social Sciences and Humanities, University Trunojoyo Madura. This thesis about the Game Online And Social Interaction Children (A Case Study in Children 6-12 Years Playing Games Village Land In Pogot Jaya subdistrict Kenjeran Kedinding Kali Surabaya), Under the Guidance Dr.Dra. Sri Hidayati, M.Sc.

The rise of online games is one manifestation of the rapid technological developments, especially in Indonesia at this time, a game that is considered so exciting to offer a variety of features that are certainly able to seize the attention of many people, especially elementary school-age children, aged 6- 12 th. However berkembangnya technology in the form of the game is accompanied by a variety of effects that psychological, social and physical child. Based on this phenomenon encourage researchers to conduct research entitled "Gaming Online and social interaction of children". In order to determine and to describe how the social behavior of children playing games and to determine the impact of gaming on social behavior of children that occurred in the Village Land Pogot Jaya subdistrict Kenjeran Kedinding Kali Surabaya.

To achieve the objectives referred to above, the research method used is descriptive qualitative research case study approach as a kind of soul in the know and to describe how the social behavior of children playing game.teknik research used is observation and in-depth interviews were considered able to get information detail. Sources of data in this study consists of two data is the primary data and secondary data. in this study, researchers used the theory of symbolic interaction are considered relevant and solution-as a reference and analysis to reveal the answer to a social problem that caused by the development of technology in the form of online games that can affect a child's social interaction at home and school environment.

The results showed that the interaction of children affected by symbols within the game itself in terms of social interaction in the environment is very less, it was because children prefer to play online games alone in the house. But there are positive impact of children not affected by the outside world and the children more creative in using technologies that rely on the Internet, install or connect to the internet in the computer it can not be obtained by a child who does not play games, especially online games.

Key World: Play Online Games, Social Interaction Child