

# DAMPAK RUMAH RENTAL PS SEBAGAI INDUSTRI GAME DI KAMPUNG

*by* Juariyah Juariyah

---

**Submission date:** 18-Dec-2018 09:04AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1058543070

**File name:** Dampak\_rumah\_rental.docx (52.41K)

**Word count:** 5760

**Character count:** 37287

## DAMPAK RUMAH RENTAL PS SEBAGAI INDUSTRI GAME DI KAMPUNG

Oleh:

Juariyah

*Fisipol Universitas Muhammadiyah Jember*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keberadaan rumah rental bagi pemilik, pengguna dan orang tua di lingkungan kampung. Di Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah pemilik rumah rental/ sewa PS, pengguna dan orang tua. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sample*. Pengambilan data dengan menggunakan kuisioner dan wawancara. Analisis data menggunakan analisis data kualitatif menurut Moeleong yaitu *display data*, *reduksi data* dan *kesimpulan*. Hasil penelitian adalah bagi pemilik rumah rental PS, usaha ini sangat menguntungkan walaupun pada awalnya hanya sebagai bisnis sampingan atau coba-coba sebagai tambahan pekerjaan bagi istri. Bagi pengguna, keberadaan rumah rental ini sebagai pemanfaatan waktu luang saja. Dan bagi orang tua merasa adanya kekhawatiran adanya dampak negatif. Menurut orang tua anak-anak menjadi malas dan tidak patuh.

**Kata Kunci:** Rumah rental, Industri game.

### ABSTRACT

*This study aimed to describe the existence of the rental home for owners, users and the elderly in the village. In District Sumbersari Jember. The method used is descriptive method. The population in this study is the homeowner rental / lease PS, users and the elderly. The sampling technique used purposive sample. Collecting data using questionnaires and interviews. Analysis of data using qualitative data analysis according to Moeleong ie display of data, data reduction and conclusions. Results of the research is for homeowners rental PS, this business is very profitable even though initially only as a side business or try as additional jobs for wives. For users, the existence of this rental house as the use of leisure time only. And for parents to feel the impact negatif. Menurut concern for parents of children to be lazy and disobedient.*

**Keywords:** House rental, game industry.

## I. Pendahuluan

Kehadiran sebuah media di lingkungan masyarakat akan sangat berdampak sangat luas, baik secara ekonomi, sosial dan budaya, salah satunya adalah keberadaan media permainan modern seperti playstation dan warnet. Sebagai sarana bermain terutama bagi anak-anak usia sekolah SD-SMA.

Berkembangnya permainan secara *online* atau sering disebut dengan nama *game online*. Dalam sepuluh tahun terakhir, permainan elektronik ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. *Game*, sebuah kata yang cukup familiar di telinga masyarakat segala usia. Istilah yang secara harfiahnya berarti permainan tersebut identik dengan berbagai macam bentuk permainan pada sebuah *gadget* atau seperangkat alat tertentu baik secara *offline* maupun *online*.

Suatu contoh, akses *game online* melalui internet sudah mewabah di setiap daerah di Indonesia tak mengenal di desa maupun di kota, apalagi sekarang ini banyak sekali teknologi yang memberikan kemudahan akses internet, seperti maraknya modem USB. Hal ini membuat anak-anak remaja, mulai bangku sekolah dasar, menengah pertama sampai mahasiswa, betah duduk berjam-jam bermain *game online* baik pagi, sore, maupun malam hari.

Melalui media internet, mereka dapat mengakses *game online* untuk mencari lawan tanding dengan *reward* tertentu (poin diperjualbelikan) atau *chatting* dengan temannya di dunia maya tanpa dapat kita ketahui bagaimana perilaku dan sifat temannya. Tidak ada sebuah proses komunikasi dan sosialisasi secara langsung atau *face to face* dalam hal ini. Sebagian anak-anak dan remaja sampai kecanduan dan berakibat negatif kepada kehidupan sosial dan pelajarannya di sekolah, karena mereka tidak bisa menahan diri untuk bermain dan sebagian besar waktunya digunakan di warnet untuk bermain *game online*.

Pada mulanya, *video game* atau sejenisnya diciptakan hanya sekadar untuk mengisi waktu luang misalnya sedang menunggu, dan sebagainya. Jenis ini dikenal dengan istilah *dingdong*. Karena itu, pencematanannya pun hanya di pusat-pusat perbelanjaan atau di gedung-gedung bioskop dan pusat keramaian. Kata *game* tidak lepas dan identik dengan pengertian permainan. Seiring dengan perkembangan jaman khususnya bidang teknologi, mengakibatkan jenis permainan semakin berkembang dan puncaknya dapat kita lihat saat ini di mana telah berkembang banyak permainan yang beredar, antara lain *video game*. Pada saat yang sama, permainan ini dapat pula merangsang kreativitas maupun daya reaksi (dengan catatan ia tidak memainkan *game* yang sama secara berulang-ulang, sehingga mengenal trik

permainan). Namun di sisi lain, permainan ini dapat menimbulkan ketergantungan, manakala penggemarnya terkena kecanduan *video game* (*video game addict*).

Belakangan ini, muncul beberapa kasus anak yang terluka bahkan menemui ajalnya seperti peristiwa kematian Renggo Khadafi (Harian Terbit, 04 Maret 2014) Seorang murid SD di Kampung Makasar, Jakarta Timur oleh kakak kelasnya berinisial SY setelah dirawat selama sepekan. Menurut Sosiolog Nia Elvina, menilai bahwa kasus-kasus seperti ini sudah menjadi gejala kekerasan yang dilakukan oleh anak-anak hampir di seluruh belahan dunia, para peneliti melansir hasil riset tentang kaitan erat berkembangnya teknologi informasi, khususnya internet, lebih khusus lagi game online yang umumnya menampilkan permainan perilaku tentang kekerasan. Lebih lanjut, menurutnya riset ini dilakukan para sosiolog yang tergabung dalam ASA (*American Sociological Association*) yang melihat korelasi antara internet terhadap kekerasan yang dilakukan oleh anak-anak. Jadi, dampak dari berkembangnya internet bagi anak-anak dari semua aspek, hasil riset tersebut memberi dampak negatif.

Psikolog terkemuka Elly Risman Musa, S.Psi, mengatakan "*games*" di abad 21 lebih menantang dan membuat anak kecanduan. Akibatnya anak menjadi kecanduan patologis, apalagi sekarang anak dapat bermain "*games*" dan memilih karakter yang diinginkan, yang tidak ada di dunia nyata. Padahal "*games*" punya dampak negatif tidak saja bagi otak juga fisik yang membuat anak menderita RSI (*repetitive strain injury*), yakni berupa radang jari tangan/sindrom *vibrasi* lengan serta nyeri tulang belakang yang akan berkembang menjadi kecacatan (Kompas, 24 April 2009).

Dari faktor ekonomi, munculnya permainan elektronik ini berpengaruh sangat besar, menurut Harian Republika (29/01/2014) Industri *Game* Indonesia menghasilkan hingga 190 juta Dollar AS sepanjang 2013, dengan tingkat pertumbuhan 35 persen dan sekitar 70 -80 persen pengguna *game online* masih bermain menggunakan PC. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Agate Studio pada tahun 2012, mengungkapkan hampir 70 persen *gamer* di Indonesia bertransaksi di dalam *game* sebesar Rp 100 ribu tiap bulannya, dan sebesar 25 persen mengeluarkan Rp 100 ribu - Rp 500 ribu untuk berbelanja di dalam *game*.

Selanjutnya dalam hal pemanfaatan waktu luang, kemunculan permainan elektronik ini terutama munculnya warnet-warnet di pelosok-pelosok atau kampung-kampung, banyak yang merasakan manisnya bisnis permainan *game online* ini, seperti para pedagang mesin dan kaset, tukang servis, pemilik rental sampai ke kampung-kampung banyak bermunculan karena banyak anak yang ingin bermain permainan ini.



Kehadiran retail-rental ini memiliki sambutan yang beragam, bagi yang suka bermain, tentu menyambutnya dengan antusias, terbukti dengan ramainya pengunjung di rental-rental, tetapi ada juga masyarakat yang merasa terganggu, dikarenakan rental biasanya membuat bising tetangga. Anak-anak biasanya bermain *game online* di saat mereka mempunyai waktu luang, biasanya sehabis pulang sekolah atau hari-hari libur, mereka dengan antusiasnya menikmati ketika sedang bermain *game online* atau *playstation*, mereka bisa bermain sepak bola, balap mobil, pertarungan, petualangan dan masih banyak jenis *game* lainnya. Seringkali mereka lupa waktu dan menghabiskan banyak uang, akibatnya banyak di antara orang tua anak-anak tersebut merasa keberatan dan melarang anaknya untuk bermain.

Kehadiran permainan elektronik ini terkadang juga digunakan sebagai tujuan anak yang sedang bolos sekolah. Menurut Bapak Latif Wiyata (Seorang Antropolog dari Jember) terkadang anak-anak yang kedapatan mengamen di lampu merah, setelah mendapatkan uang mereka gunakan untuk bermain *game online*.

Dari hasil penelitian terdahulu tentang pengaruh *game* ada yang positif dan negatif adapun yang positif adalah (1) mudah bergaul sesama gamer (2) pintar mengatur strategi (3) konsentrasi tinggi dan (4) menghilangkan stress. Dan dampak negatif adalah (1) cenderung lupa waktu, (2) tidak peduli terhadap sekitar, (3) seakan menemukan dunianya sendiri, (4) lupa kewajiban, seperti sholat, kuliah dll (5) akan terus bermain meskipun uangnya telah habis (6) lupa istirahat, makan dll (7) sering mengucapkan kata-kata kotor (8) uang bulanan habis sebelum waktunya sehingga mudah untuk berhutang. Dari uraian tersebut lebih banyak dampak negatifnya daripada positifnya.

Penelitian ini akan dilakukan di Kabupaten Jember mengingat di Kabupaten Jember meskipun banyak daerah yang menggunakan layanan titik hotspot jaringan internet, tetapi usaha warnet tetap menjadi primadona, hal ini ditandai dengan jumlah pengunjung warnet yang setiap hari tetap ramai, alasan lain adalah berita tentang situs Presiden SBY diretas dari sebuah warnet di Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember oleh seorang anak bernama Wildan

### **A.1. Rumusan Masalah**

- 1) Bagaimana kehadiran industri *game* bagi pemilik rumah rental?
- 2) Bagaimana kehadiran industri *game* ini bagi pengguna atau pemain?
- 3) Bagaimana kehadiran industri *game* ini bagi orang tua?

## A.2. Tujuan Penelitian

- 1) Ingin mengetahui kehadiran industri *game* yang ada di kampung ini bagi pemilik rumah rental
- 2) Ingin mengetahui keberadaan industri *game* ini bagi penggunanya.
- 3) Ingin mengetahui keberadaan industri *game* ini bagi orang tua

## A.3. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan akan memberikan wawasan dan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

## A.4. Manfaat Teoritis

Secara akademisi hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu komunikasi terutama perkembangan komunikasi massa, dan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

## A.5. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan kontribusi khususnya bagi orang tua, pemerhati masalah anak, dan masalah sosial juga tidak menutup kemungkinan bagi pengampu pengambil kebijakan khususnya instansi atau dekominfo/ Kementerian komunikasi dan informasi.

## II. Tinjauan Pustaka

### (1) Teori Kritis

Teori kritis pertama didefinisikan oleh Max Horkheimer dari Frankfurt Sekolah sosiologi pada tahun 1937. Teori Kritis adalah sebuah teori sosial berorientasi pada mengkritisi dan mengubah masyarakat secara keseluruhan. Teori sosial kritis harus diarahkan pada totalitas masyarakat dalam kekhususan historisnya (yaitu bagaimana ia datang untuk dikonstruksi pada titik waktu tertentu), dan bahwa teori kritis harus meningkatkan pemahaman masyarakat dengan mengintegrasikan semua ilmu-ilmu sosial utama, termasuk geografi, ekonomi, sosiologi, sejarah, ilmu politik, antropologi, dan psikologi.

Salah satu karakteristik yang membedakan dari teori kritis, seperti yang diuraikan Adorno dan Horkheimer dalam *Dialectic of Enlightenment* (1947), adalah ambivalensi

tertentu tentang sumber utama atau dasar dari dominasi sosial, suatu ambivalensi yang memunculkan pesimisme yang baru teori kritis atas kemungkinan emansipasi manusia dan kebebasan.

Namun, bertentangan dengan prediksi Marx terkenal di Pendahuluan Kontribusi ke Kritik Politik Ekonomi, pergeseran ini tidak mengarah pada "era revolusi sosial," melainkan untuk fasisme dan totalitarianism . Bagi Adorno dan Horkheimer, ini menimbulkan masalah bagaimana ke account bagi keberlangsungan dominasi jelas dengan tidak adanya kontradiksi.

Pada tahun 1960, Jürgen Habermas mengangkat diskusi epistemologis ke tingkat yang baru dalam bukunya *Knowledge and Human Interests*, dengan mengidentifikasi pengetahuan kritis berdasarkan prinsip-prinsip yang membedakan itu baik dari ilmu-ilmu alam atau humaniora, melalui orientasi untuk refleksi diri dan emansipasi . Habermas tidak puas dengan pemikiran Adorno dan Horkheimer yang disajikan dalam *Dialectic of Enlightenment*. Ide-idenya tentang hubungan antara modernitas dan rasionalisasi dalam arti sangat dipengaruhi oleh Max Weber. Habermas menjelaskan lebih lanjut unsur-unsur teori kritis yang berasal dari Hegelian Idealisme Jerman, meskipun pikirannya tetap Marxis dalam pendekatan epistemologis tersebut.

Horkheimer, Adorno, dan Marcuse merupakan para tokoh Mazhab Frankfurt yang sejak awal telah menentang aspek-aspek pemikiran Marxis Orthodox (Sim & Loon, 2008:40). Berbeda dengan Marxisme Orthodox yang cenderung melakukan reduksionisme dogmatis dan terjebak pada absolutisme metafisika, Mazhab Frankfurt memungkinkan para penelitiannya untuk mengkaji saling keterkaitan antara kehidupan ekonomi masyarakat, perkembangan pikiran dan jiwa individu dan transformasi di bidang kebudayaan, yang tidak hanya meliputi apa yang disebut muatan-muatan spiritual ilmu pengetahuan, seni agama, tetapi juga hukum, etika, *fashion*, dan pendapat umum, olah raga, hiburan, gaya hidup, dan lain-lain. Ini berarti kajian Marxisme orthodox yang semula kurang memerhatikan dimensi psikologis individu dan aspek kebudayaan serta pemanfaatan waktu luang, kini telah terkuak dan banyak menghasilkan kontribusi khas dalam perkembangan teori kritis, yang bertumpu pada keragaman riset empiris dan refleksi filosofis yang kontekstual sekaligus kritis.

Teori kritis yang dikembangkan Horkheimer dan kawan-kawan sesungguhnya di dorong oleh keinginan untuk beremansipasi dan merombak falsafah praktik sosial demi membangkitkan semangat untuk mengubah keadaan untuk mencapai masa depan yang lebih baik. Dengan kata lain, Horkheimer dan Marcuse memunculkan pemikiran dan teori Neo = Marxis sebagai suatu teori yang terus – menerus menyadari konteks sosial yang sudah memunculkannya dan konteks praktis pengaplikasiannya (Sugihartati, 2014:27).



## (2) *Culture Studies*

*Cultural studies* adalah sebagai sebuah disiplin diperkenalkan pada era 1960-an, dengan didirikannya *Birmingham Centre Contemporary Cultural Studies* (BCCCS) oleh Richard Hoggart di University of Birmingham, Inggris, pada 1964. *Cultural Studies* mempertautkan berbagai sudut pandang dalam membongkar fenomena-fenomena budaya populer, yakni ideologis, sosiologis, kulturalis, dan strukturalis. Artinya, ketika kita dihadapkan pada kegiatan penelitian dengan pendekatan *cultural studies*, maka dengan sendirinya kita akan melakukan pembongkaran atas objek penelitian dengan menggunakan enam sudut pandang tersebut dan metode-metode yang dikembangkan dalam sudut pandang itu. Dengan kata lain *cultural studies* adalah :

1. Ilmu yang mempelajari budaya kontemporer
2. Suatu arena interdisipliner untuk menguji hubungan antara kebudayaan dan kekuasaan
3. Terkait dengan semua praktik, institusi yang tertanam dan rutinitas dan perilaku masyarakat.
4. Bentuk kekuasaan yang dieksplor termasuk gender, ras, kelas, kolonialisme dan lain-lain.

Konsep kuncinya adalah kebudayaan dan praktek pemaknaan artinya:

"Kebudayaan adalah lingkungan aktual untuk berbagai praktek, representasi, adat masyarakat tertentu" (Hall, 1996c:439).

Sejarah *cultural studies*, istilah ini ditemukan oleh Richard Hoggart pada tahun 1964, yang mendirikan *Birmingham Center for culture studies* yang selanjutnya dikembangkan oleh Stuart Hall. Pada tahun 1970 Stuart Hall mengadakan gerakan intelektual internasional, dengan menggunakan metode *marxist*. Mengeksplor hubungan antara budaya dan ekonomi politik sesuai dengan pendapat Gramsci bahwa "budaya adalah kunci politik dan kontrol sosial".

Unsur utama *cultural studies* adalah a) terpusat pada pertanyaan tentang representasi yaitu bagaimana dunia ini dikonstruksi dan direpresentasikan secara sosial kepada dan oleh kita, b) studi kebudayaan sebagai praktik pemaknaan representasi, c) representasi diproduksi, ditampilkan, digunakan, dan dipahami dalam konteks sosial tertentu.

Karya dalam *cultural studies* terpusat pada tiga macam pendekatan yaitu :

- 1) **Etnografi** : yaitu terkait dengan pendekatan kulturalis dan menekankan kepada pengalaman nyata.



- 2) Seperangkat pendekatan tekstual : yaitu semiotika, pasca strukturalisme dan dekonstruksi.
- 3) Studi resepsi/konsumsi : Audien sebagai pencipta aktif makna teks.

Lebih khusus, dalam terminologi disiplin Kajian Budaya (*Cultural Studies*) menyajikan bentuk kritis atas definisi budaya yang mengarah pada "the complex everyday world we all encounter and through which all move" (Edgar, 1999: 102). Budaya secara luas adalah proses kehidupan sehari-hari manusia dalam skala umum, mulai dari tindakan hingga cara berpikir, sebagaimana konsep budaya yang dijabarkan oleh Kluckhohn. Pengertian ini didukung juga oleh Clifford Geertz, kebudayaan didefinisikan serangkaian aturan-aturan, resep-resep, rencana-rencana dan petunjuk-petunjuk yang digunakan manusia untuk mengatur tingkah lakunya.

Dalam kajian budaya atau *Cultural Studies* (CS), konsep budaya dapat dipahami seiring dengan perubahan perilaku dan struktur masyarakat di Eropa pada abad ke-19. Perubahan ini atas dampak dari pengaruh teknologi yang berkembang pesat. Istilah *budaya* sendiri merupakan kajian komprehensif dalam pengertiannya menganalisis suatu objek kajian. Contohnya, selain ada antropologi budaya juga dikaji dalam studi Sosiologi, Sejarah, Etnografi, Kritik Sastra bahkan juga Sosiobiologi.

Fokus studi kajian budaya (CS) ini adalah pada aspek relasi budaya dan kekuasaan yang dapat dilihat dalam budaya pop. Di dalam tradisi Kajian Budaya di Inggris yang diwarisi oleh Raymonds Williams, Hoggarts, dan Stuart Hall, menilai konsep budaya atau "culture" (dalam bahasa Inggris) merupakan hal yang paling rumit diartikan sehingga bagi mereka konsep tersebut disebut sebagai sebuah alat bantu yang kurang lebih memiliki nilai guna.

Williams mendefinisikan konsep budaya menggunakan pendekatan universal, yaitu konsep budaya mengacu pada makna-makna bersama. Makna ini terpusat pada makna sehari-hari: nilai, benda-benda material/symbolis, norma. Kebudayaan adalah pengalaman dalam hidup sehari-hari: berbagai teks, praktik, dan makna semua orang dalam menjalani hidup mereka (Barker, 2005: 50-55). Kebudayaan yang didefinisikan oleh Williams lebih dekat 'budaya' sebagai keseluruhan cara hidup sebab ia menganjurkan agar kebudayaan diselidiki dalam beberapa term. Pertama, institusi-institusi yang memproduksi kesenian dan kebudayaan. Kedua, formasi-formasi pendidikan, gerakan, dan faksi-faksi dalam produksi kebudayaan. Ketiga, bentuk-bentuk produksi, termasuk segala manifestasinya. Keempat, identifikasi dan bentuk-bentuk kebudayaan, termasuk kekhususan produk-produk kebudayaan, tujuan-tujuan estetisnya. Kelima, reproduksinya dalam perjalanan ruang dan waktu. Dan keenam, cara pengorganisasiannya.

Jika dibandingkan dengan pendapat John Storey, konsep budaya lebih diartikan sebagai secara politis ketimbang estetis. Selanjutnya, Storey beranggapan 'budaya' yang dipakai dalam CS ini bukanlah konsep budaya seperti yang didefinisikan dalam kajian lain sebagai objek keadiluhungan estetis ('seni tinggi') atau sebuah proses perkembangan estetis, intelektual, dan spritual, melainkan budaya sebagai teks dan praktik hidup sehari-hari (Storey, 2007: 2). Dalam hal ini tampaknya Storey setuju dengan definisi 'budaya' menurut Raymonds Williams, lain halnya dengan Stuart Hall yang lebih menekankan 'budaya' pada ranah politik.

*"To say that two people belong to the same culture is to say that they interpret the world in roughly the same ways and can express themselves, their thoughts and feelings about the world, in ways which will be understood by each other. Thus culture depends on its participants interpreting meaningfully what is happening around them, and 'making sense' of the world, in broadly similar ways."* (Hall, 1997: 2)

Menurut Bennet istilah *culture* digunakan sebagai "payung istilah" (*umbrella term*) yang merujuk pada semua aktivitas dan praktek-praktek yang menghasilkan pemahaman (*sense*) atau makna (*meaning*). Baginya budaya berarti :

"Kebiasaan dan ritual yang mengatur dan menentukan hubungan sosial kita berdasarkan kehidupan sehari-hari sebagaimana halnya dengan teks-teks tersebut-sastra, musik, televisi, dan film-dan melalui kebiasaan serta ritual tersebut dunia sosial dan natural ditampilkan kembali atau ditandai-dimaknai-dengan cara tertentu yang sesuai dengan konvensi tertentu."

Menurut Stuart Hall, pendekatan *cultural studies* pada dasarnya mencoba untuk menggoyang kemapanan berpikir tentang "realitas" dan apa yang dimaksud "real" ( yang sebenarnya) dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya dijelaskan juga bahwa yang dilakukan oleh tradisi *culture studies* adalah berusaha untuk mengungkap siapa yang membentuk realitas sosial itu? Di mana realitas sosial itu diciptakan? Dalam kondisi sosial, ekonomi, politik, dan politik yang bagaimana realitas sosial itu ditampilkan, dipublikasikan, disebarkan, dan ditayangkan? Siapa yang mempunyai kepentingan di balik itu? Siapa yang memiliki media? Apakah masyarakat itu hanya kumpulan orang yang pasif dan tidak melakukan proses apa-apa sebagai konsumen media? Pada kenyataannya masyarakat aktif membentuk makna, menciptakan makna, dan membuat makna secara bervariasi dan berbeda-beda satu sama lain tentang gambaran-gambaran media, representasi, dari teks-teks yang diciptakan.

Dari uraian di atas, diketahui kata kunci bahwa yang dilakukan oleh tradisi *cultural studies* antara lain adalah :

- a. *Cultural studies* tidak hanya banyak merubah tradisi penelitian posmodernism, tetapi juga membentuk kembali (*re-shape*) tradisi posmodernism.
- b. Tradisi *cultural studies* ternyata juga telah membuka lebih luas peluang untuk melakukan studi atau penelitian dengan ranah yang lebih luas dan "*radical discourse*" atau wacana yang lebih radikal (terutama dalam ranah posmodernim seperti diskursus Gay dan Lesbian, wacana minoritas/ *minority discourses* dan isue dunia ketiga/ *third world issues*, dan sebagainya).
- c. Menurut William (2000) yang membedakan antara penelitian dengan pendekatan ilmiah (*scientific- positivistic*) dengan kajian budaya adalah "*to distinguish between the real and what is socially constructed as real*".
- d. Para peneliti *cultural studies* biasanya memulai memilih topik studinya dari hal-hal yang dianggap "normal" oleh masyarakat menjadi topik yang problematik untuk diteliti.

Para peneliti ini lebih banyak menekankan bagaimana *culture* atau yang dikatakan 'budaya' oleh suatu masyarakat pada konteks sosial tertentu merupakan hasil dari kreasi atau penciptaan yang melibatkan bahasa dan komunikasi. Tradisi metodologi *culture studies*, bisa pula dilakukan dengan mengkombinasikan dengan metode penelitian empiris. Kombinasi ini bisa dilakukan melalui penggunaan metode penelitian antara metode pengamatan/observasi partisipasi (*lived experience*) dengan analisis tekstual atau *discourse*, dan konteks sosial.

### (3) Antropologi Media

Antropologi adalah disiplin ilmu yang menjadikan manusia dengan segala aspek yang melingkupinya yang dapat difokuskan pada unsur-unsur kebudayaan yang didalamnya memuat seni, bahasa, teknologi, mata pencaharian, dan seterusnya. Dalam mendatangi objek, diperlukan media sebagai perantara. Media antropologi merupakan mediator antara antropologi dan objeknya, dan mediatornya adalah metode ilmiah. Metode terpenting antropologi adalah penelitian lapangan (Koentjaraningrat, 1990:42). **Dalam penelitian di lapangan, peneliti datang sendiri dan menceburkan diri dalam suatu masyarakat untuk mendapatkan keterangan tentang gejala kehidupan manusia dalam masyarakat.**

Spesialisasi atau cabang dalam disiplin antropologi mulai timbul seperti lahirnya antropologi kuliner, antropologi pariwisata, antropologi global lokal, dan antropologi media komunikasi.

Pada saat ini kajian Antropologi media lebih disorotkan pada media yang digunakan beserta dampak yang terjadi pada umat manusia. Dampak itu mencakup gaya, pola dan



fenomena akibat media dan berimbas juga terhadap permasalahan lain yang terjadi dalam kehidupan manusia.

### III. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Sedangkan metode deskriptif bertujuan melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu secara faktual dan cermat (Issac dan Michael dalam Rakhmat, 1991 : 22).

#### 1) Jenis Penelitian

Jenis penelitian adalah deskriptif. Penelitian deskriptif hanyalah memaparkan situasi atau peristiwa, yaitu melalui penelitian survei, atau penelitian observasional. Sehingga dalam penelitian ini peneliti melukiskan variabel demi variabel, satu demi satu sehingga mengumpulkan data secara univariat melalui observasi dan suasana alamiah (*naturalistic setting*). Dalam penelitian ini metode deskriptif bertujuan :

1. Mengumpulkan informasi aktual secara terperinci yang melukiskan kondisi yang ada.
2. Mengidentifikasi masalah atau memeriksa kondisi dan praktek yang berlaku.
3. Membuat perbandingan dan evaluasi.

Dalam penelitian ini pendekatan yang dilakukan adalah deskriptif analitik. Pendekatan ini dimaksudkan untuk memperoleh data tentang pengaruh keberadaan game kampung yang meliputi aspek sosial dan budaya.

#### 2) Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Kabupaten Jember khususnya di Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember.

#### 3) Jenis Data

Penelitian ini memerlukan data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh dari pengumpulan berbagai informasi dari informan dan catatan kondisi lapangan yang diperoleh melalui pengamatan, dengan menggunakan pedoman wawancara. Sedangkan data sekunder adalah data yang digunakan sebagai pendukung data primer

#### 4) Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Wawancara tidak terstruktur disebut juga dengan wawancara mendalam, wawancara intensif, wawancara etnografis (Mulyana, 2001: 180). Wawancara tak terstruktur dilakukan dengan informan rangkai dan informan kunci untuk menggali informasi dan persepsi tentang focus penelitian. Dalam wawancara ini peneliti menggunakan catatan dan alat rekam untuk membantu kelancaran proses wawancara. Adapun yang dijadikan informan hanyalah orang yang dapat memberikan sumber informasi terhadap permasalahan yang menjadi fokus dari penelitian ini. Oleh karena itu, sampel dipilih secara *purposive sampling*. *Purposive* dilakukan bertalian dengan tujuan tertentu (Nasution, 1992: 32). Kriteria spesifik yang dijadikan informan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Anak – anak yang setiap harinya menghabiskan waktu di sewa playstation/warnet
- b. Keluarga atau orang yang memiliki anak pecandu tersebut.
- c. Masyarakat sekitar yang merasakan keberadaan playstation/warnet

#### 5) Teknik Analisis Data

Menurut Nasution (1992 : 129) teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif –kualitatif melalui tiga tahapan di antaranya:

##### (1) Reduksi Data

Dalam penelitian ini sebelum peneliti mengadakan penelitian secara mendalam peneliti mengadakan survey lapangan untuk mencari data atau informasi melalui wawancara dengan beberapa informan yang telah ditentukan sebelumnya. Kemudian hasil dari pengumpulan lapangan dirangkum dan dikelompokkan berdasarkan tujuan peneliti.

##### (2) Display Data

Setelah data dikelompokkan selanjutnya peneliti membuat narasi. Narasi dibuat sesuai dengan urutan-urutannya, sehingga peneliti dapat dengan mudah menemukan jawaban yang diperlukan dalam penelitian.

##### (3) Pengambilan kesimpulan

Setelah peneliti melewati tahap pertama dan kedua yakni reduksi dan display data selanjutnya langkah yang harus diambil adalah mengambil kesimpulan. Kesimpulan diambil berdasarkan hasil reduksi dan display data. Dalam kesimpulan akan berisi mengenai data yang telah terangkum berupa laporan dalam bentuk deskriptif.

#### IV. PEMBAHASAN

Dalam pembahasan penelitian dibagi menjadi dua bagian yaitu gambaran lokasi penelitian dan hasil penelitian.

#### D.1. Gambaran Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember

##### 4.1.1 Kondisi Geografis

Kecamatan Sumbersari dengan luas wilayah 34,32 km<sup>2</sup> dan ketinggian rata – rata 98m dari atas permukaan laut. Kecamatan Sumbersari terdiri dari 7 (tujuh) kelurahan: (1). Sumbersari, (2). Kebonsari, (3). Antirogo, (4). Kranjingan, (5). Wirolegi, (6). Tegal Gede, (7). Karangrejo.

Dari luas wilayah tersebut, terbagi atas:

1. Perkampungan	14.390 Ha
2. Persawahan	15.660 Ha
3. Ladang	4.420 Ha
4. lain – lain	2.730 Ha

Jarak antara kantor Kelurahan Sumbersari dengan kantor Kecamatan Sumbersari adalah 2 km, dengan jarak tempuh 15 menit. Sedangkan jarak kantor Kecamatan Sumbersari dengan kantor Kabupaten Jember adalah 4 km, dengan jarak tempuh 25 menit. Adapun batas – batas Kecamatan Sumbersari adalah:

- Sebelah Utara	: Kecamatan Patrang
- Sebelah Timur	: Kecamatan Pakusari
- Sebelah Selatan	: Kecamatan Ajung
- Sebelah Barat	: Kecamatan Kaliwates

Di Kelurahan Sumbersari juga mengalami dua pergantian musim seperti daerah lain pada umumnya, mengingat berada di Kabupaten Jember yang mana terletak di kawasan lembah karena dikelilingi oleh Pegunungan, sehingga Kabupaten Jember merupakan kawasan yang memiliki curah hujan yang cukup. Namun, di daerah kampus pergantian musim tidak terlalu berpengaruh pada perekonomian daerah kampus ini, karena sebagian besar penduduknya berwiraswasta dan juga sebagai Pegawai Negeri Sipil (PNS) serta Pegawai Swasta. Tidak seperti Kelurahan lainnya di Kecamatan Sumbersari contohnya seperti Kelurahan Antirogo, Kranjingan, dan Wirolegi yang sebagian penduduknya bermata pencaharian sebagai petani, berkebun jika musim hujan tiba akan sangat berpengaruh pada hasil tanam mereka, begitu juga pada musim kemarau. Para petani harus pintar dalam



menganalisa atau memprediksi cuaca agar tanaman mereka tidak gagal panen, letak Kelurahan Sumbersari yang berada di jantung kota sangat menguntungkan masyarakatnya untuk mengembangkan usaha di sektor wiraswasta. (sumber: Admin Kelurahan Sumbersari, 2007).

#### **4.1.2 Demografi dan Sosial Ekonomi**

##### *a. Kondisi Penduduk*

Kecamatan Sumbersari memiliki jumlah penduduk yang cukup padat, jumlahnya berkisar kira-kira 125.981 jiwa. Pada Kelurahan Sumbersari jumlah penduduknya berkisar 24.292 jiwa. Yang terdiri dari pria 11.710 jiwa, sedangkan wanita 12.582 jiwa.

Adapun jumlah KK diketahui sebanyak 27.546 KK. Sebagian besar penduduk bekerja di sektor pertanian 9.249 orang, buruh tani 7.802 orang, buruh bangunan 541 orang, PNS/ABRI 3.971 orang sedangkan lainnya bekerja pada sektor swasta 974 orang dan pensiunan sebanyak 602 orang. ([www.pemkabjember.go.id](http://www.pemkabjember.go.id))

##### *b. Sosial Ekonomi*

Kehidupan sosial masyarakat di daerah Kelurahan Sumbersari adalah masyarakat yang telah bercampur dengan budaya aslinya. Hal tersebut disebabkan karena mayoritas masyarakat di Kelurahan Sumbersari merupakan pendatang, sehingga nilai – nilai tradisional mulai terkikis dengan budaya atau nilai – nilai modern. Nampak dengan kehidupan individualisme yang cukup mencolok.

Kelurahan Sumbersari merupakan daerah yang berpotensi di sector perdagangan, dimana di daerah ini hampir dipenuhi oleh para pedagang, khususnya Rumah Makan, Tempat Kost, dan berbagai aneka pertokoan yang melayani berbagai kebutuhan masyarakat sekitar. Kelurahan Sumbersari sebagian besar penduduknya bekerja sebagai PNS dan swasta. Dan sejauh ini kondisi ekonomi penduduk Kelurahan Sumbersari berdasarkan realita dari data yang ada bisa dikatakan menengah keatas. Baik dilihat dari faktor ekonomi, pendidikan, kesehatan, dan sarana komunikasi dan informasi yang dimiliki oleh masyarakat setempat . (sumber: Buku Administrasi Kelurahan Sumbersari, 2007).

Karena letaknya yang strategis, masyarakat Kelurahan Sumbersari sebagian besar berproduksi sebagai pedagang atau wiraswasta, contohnya, mendirikan kebutuhan pokok seperti sembako, dan juga karena merupakan pusat pendidikan dan daerah kampus, di

Kelurahan Sumbersari banyak sekali masyarakat yang berwirausaha warung internet (warnet), toko barang – barang elektronik, serta kost-kostan. Toko-toko ini ada yang sebagian ada yang didirikan di rumah masing-masing warga dan sebagian lagi di areal kawasan kampus. Meskipun begitu ada sebagian kecil dari warga yang berprofesi sebagai PNS (pegawai negeri sipil) seperti guru sekolah, pegawai pemerintah di lingkungan Kecamatan, dan pegawai pemerintah di lingkungan kelurahan.

#### 4.1.3 Kondisi Pendidikan

Salah satu yang menjadi tolak ukur dari keberhasilan dan survivitas suatu wilayah adalah terletak pada kualitas SDM (Sumber Daya Manusia), dan SDM tersebut sangat erat kaitannya dengan dunia pendidikan yang ada. Sebab masyarakat yang terdidik dan menciptakan kreativitas tersendiri bagi keberlangsungan dalam hidup social dan bermasyarakat.

Penduduk menurut jenjang pendidikan yaitu tidak tamat SD 7.700, lulus SD 15.185 penduduk, SLTP 10.976 penduduk, SLTA 10.772 penduduk, Sarjana Muda 1.513 dan Sarjana 1.650 penduduk. ([www.pemkabember.go.id](http://www.pemkabember.go.id))

Tingkat pendidikan masyarakat Kelurahan Sumbersari dapat dikatakan cukup tinggi. Kesadaran masyarakat tentang pendidikan sudah sangat bagus, hal ini disebabkan tingkat penghasilan penduduk yang diatas rata-rata. Lokasi gedung sekolah tidak jauh dari rumah penduduk, membuat mereka dapat mengontrol dari jarak dekat kegiatan anak-anak mereka. Hal ini pula disebabkan karena di Kelurahan Sumbersari, khususnya Lingkungan Kampus dapat dikatakan sebagai pusat pendidikan dengan terfasilitasi jenjang pendidikan yang beragam. Berikut ini data prosentase pendidikan di Kelurahan Sumbersari:

#### 4.1.4 Sarana dan Prasarana

Sarana dan Prasarana merupakan alat pendukung suksesnya pembangunan di Kelurahan Sumbersari, dalam hal ini sarana dan prasarana yang tersedia sudah sangat memadai. Adapun sarana dan prasarana yang ada di Kelurahan Sumbersari ini terdiri dari:

##### a. Sarana

Adapun sarana yang ada di Kelurahan Sumbersari meliputi :

- Jalan

Jalan yang ada di Kelurahan Sumbersari 85 % sudah beraspal, 10% tidak beraspal dan 5 % berupa jalan macadam (jalan yang berupa batu- batuan).

- Air Bersih

Penduduk Kelurahan Sumbersari mendapatkan sarana Air bersih umumnya dari PDAM (Perusahaan Daerah Air Minum) dan sebagian menggunakan sumur.

- Transportasi

Sarana transportasi yang ada di Kelurahan Sumbersari sangat memadai yaitu berupa angkutan umum (bus, angkot, ojek sepeda motor) dan mayoritas masyarakat sudah memiliki sepeda motor dan mobil pribadi.

*b. Prasarana*

Adapun prasarana yang menunjang pembangunan di Kelurahan Sumbersari ini antara lain :

- Kesehatan

Kecamatan Sumbersari memiliki sarana dan prasarana kesehatan berupa Puskesmas 2 buah, Puskesmas Pembantu 6 buah, Tenaga Medis sebanyak 111 orang.

- Perdagangan

Jumlah fasilitas perdagangan yang ada di Kecamatan Sumbersari antara lain koperasi sebanyak 59 buah, bank 8 buah, pasar 4 buah dan KUD sebanyak 1 buah.

**4.1.5 Kondisi Keagamaan**

Penduduk Kelurahan Sumbersari, 80% beragama Islam, 5% penduduk beragama Kristen, 5% penduduk beragama Katholik, 5% penduduk beragama Budha, dan 5% penduduk beragama Hindu. Dengan spesifikasi sebagai berikut: Agama Islam 108.166 orang, Katolik sebanyak 1.650 orang, Kristen 981 orang, Hindu 216 orang dan Budha sebanyak 333 orang. Jumlah tempat peribadatan yang ada di Kelurahan Sumbersari antara lain masjid 117 buah, langgar 32 buah, musholla 32 buah dan gereja sebanyak 5 buah.

Di Kelurahan Sumbersari tidak pernah ada perselisihan atau permusuhan antarwarga yang disebabkan oleh perbedaan agama, semua penduduk menghargai agama dan kepercayaan masing-masing. Meskipun mayoritas penduduk Kelurahan Sumbersari



merupakan pendatang yang berasal dari berbagai latar belakang budaya (*sumber: Buku Administrasi Kelurahan Sumbersari, 2007*).

Agama Islam di Kelurahan Sumbersari dengan jumlah yang dominan tidak membuat warga yang beragama Islam merasa sebagai golongan yang mayoritas dan agama lain menjadi minoritas. Semua penduduk yang berbeda agama itu berjalan beriringan dengan tidak memperlakukan berbagai macam perbedaan yang ada. Meskipun kebanyakan masyarakat di Kelurahan Sumbersari ini merupakan masyarakat yang moderen tetapi mereka masih tetap menjunjung tinggi nilai keagamaan. Hal ini dapat dilihat dari partisipatif masyarakat dalam acara – acara besar keagamaan, seperti: hari raya idul fiti, hari raya kurban, natal, nyepi, di mana sikap saling menghargai antarumat beragama masih kerap kali terlihat.

#### 1) Dampak rumah rental PS bagi Pemilik

Pada mulanya, usaha ini dibuka hanya untuk menambah kegiatan di rumah, terutama bagi istri yang tidak bekerja, alasan lain juga usaha ini masih belum banyak saingannya. Untuk modal awal, usaha ini tidak memerlukan lebih ringan dibandingkan membuka depot isi ulang yaitu dengan modal kira-kira 10 juta sudah bisa terlaksana, dan dapat menghasilkan 30.000 -70.000 ribu per hari dirasakan sudah cukup sebagai penghasilan tambahan.

Menurut sebagian pemilik rumah rental PS, anak bermain PS jangan dilihat dari sisi negatifnya saja, karena mereka sudah jelas keberadaannya dan lebih bisa dilakukan pengawasan sehingga bagi orang tua tidak perlu mencari keberadaan anaknya. Terkadang orang tua sudah *mengudge* kalau berada di rumah rental pasti bermain, padahal tidak semua, ada yang hanya sekedar melihat dan berkumpul bersama teman-temannya.

Harapan bagi pemilik rumah rental PS (1) sebaiknya ada aturan yang disepakati bersama oleh pemilik rumah rental yaitu, baru aktif ketika anak-anak pulang sekolah jadi ada larangan pada jam sekolah mereka yang usia sekolah dilarang bermain.(2) pada saat sholat jumat diharapkan tutup, hal ini memberi kesempatan dan menghargai bagi umat Islam untuk beribadah di masjid.( 3) jam buka malam dibatasi sampai jam 21.00 wib saja sehingga tidak mengganggu melakukan tugas belajar setiap hari.

#### 2) Dampak bagi Pengguna

Keberadaan rumah rental PS bagi pemakai keberadaannya sangat positif karena merasa senang sebagai tempat hiburan, melepas ketegangan dan mengisi waktu luang Biasanya pertama kali diajak oleh teman dan selanjutnya bermain sendiri. Permainan yang

sering diminati adalah sepak bola dan pertarungan. Mereka menghabiskan 4000 – 5000 sekali main. Kecanduan bermain *game* ini terkadang membuat mereka berbohong pada orang tuanya ketika keinginan bermain yang kuat dia izin ke rumah teman padahal menuju ke rumah rental PS. Terkadang dampak negatif pada kesehatan adalah mata menjadi sakit dan pusing.

Keinginan untuk bermain *game* di rumah rental bagi pemain kebanyakan untuk mengisi waktu luang, hanya saja mereka berharap pemilik rumah rental lebih selektif dalam membuka usaha ini. Pada kenyataannya pada waktu-waktu belajar banyak yang bermain, juga pada waktu sholat.

### 3) Dampak Bagi Orang Tua

Bagi orang tua, keberadaan rumah rental PS ini lebih banyak yang negatif. Mereka menganggap semakin banyak dan semakin lama anak bermain PS, mereka semakin tidak patuh, banyak alasan kalau diminta membantu orang tua. Memang di satu sisi terdapat pengetahuan dan pengalaman dalam bermain, tetapi dampak negatifnya sangat banyak, seperti mengganggu waktu belajar dan meniru apa yang di lihat di permainan.

Solusi yang dilakukan untuk mengalihkan mereka bermain *game* salah satunya dengan melakukan kegiatan yang positif, seperti membantu ortu dan diberikan *reward*, mengikutsertakan anak pada bimbel atau les pelajaran, *club* sepak bola, atau les musik dan lain-lain sehingga waktu luang mereka digunakan untuk hal-hal yang positif. Cara lain adalah dengan memberikan batasan waktu kepada anak artinya boleh bermain asal dibatasi dua jam saja sebelum waktu dhuhur sudah ada di rumah.

## **37** V. PENUTUP

### **Kesimpulan**

**Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa:**

- 1) Kehadiran rumah rental bagi pemilik rumah rental dianggap sangat menguntungkan, dan positif. **Membuka usaha ini tidak memerlukan modal yang besar, dan** keuntungannya bisa sebagai tambahan penghasilan yang lumayan.
- 2) Bagi pengguna atau pemakai, kehadiran rumah rental PS ini sangat positif, mereka bisa menikmati hiburan, menghilangkan ketegangan dan mengisi waktu luang.

- 3) Bagi orang tua, kehadiran rumah rental PS ini menimbulkan kekhawatiran akan bahaya negatifnya seperti kecanduan, malas belajar, dan susah diatur.

#### Saran

- 1) Perkembangan teknologi yang berdampak pada perubahan cara bermain anak-anak dari yang tradisional menjadi permainan modern ini perlu disikapi oleh orang tua agar anaknya tidak kecanduan bermain *game* ini.
- 2) Bagi pemilik rumah rental, diharapkan ada kewajiban moral untuk tidak membuka usaha ini pada jam – jam belajar dan waktunya sholat jumat

#### DAFTAR PUSTAKA

- <sup>16</sup> Abu -Lughod, Lila. 1993. *Finding a Place for Islam : Egyptian Television Serials and the National Interest*, London: Routledge.
- <sup>10</sup> \_\_\_\_\_, 2004. *Dramas of Nationhood : The Politics of Television in Egypt*, Chicago, IL : University of Chicago Press
- <sup>1</sup> Barker, Chris. *Cultural Studies : Teori dan Praktik*, Terj. Tim KUNCI Cultural Studies Centre, Bentang, 2005.
- \_\_\_\_\_ and Dariusz Galasinski, *Cultural studies and Discourse of Analysis*, SAGE Publication, 2001.
- Dwi Lisa R.D. *Media Massa dalam Pendekatan Ekonomi Politik*, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Budi Luhur, diakses tanggal 19 Februari 2013
- <sup>27</sup> Gmsburg, Faye, Lila Abu Lughod, Brian Larkin, 2002. *Media World, Anthropology on New Terrain*, Berkeley: University of California Press.
- <sup>24</sup> \_\_\_\_\_, 2003. Introduction, in *Media World: Anthropology in New Terrain*, Berkeley: University of California Press.
- Grossberg, Lawrence, Cary Nelson, and Paula A. Treichler. *Cultural Studies*. New York: Routledge, 1992.
- Hall, Stuart, etc (Saleh Rahmana, pen.). *Budaya, Media dan Bahasa*. <sup>22</sup> Yogyakarta: Jalasutra.



Ida, Rachmah, 2014. *Metode Penelitian Kajian Budaya dan Studi Media*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Ibrahim, Idi Subandy, 2010. *Kritik Budaya Komunikasi*, Yogyakarta: Jalasutra.

Kellner, Douglas, 2010. *Budaya Media, Cultural Studies, Identitas, dan Politik: Antara Modern dan Postmodern*, Yogyakarta: Jalasutra.

Koentjaraningrat, 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*, Jakarta, P.T Rineka Cipta.

Kuswarno, Engkus, 2008. *Etnografi Komunikasi, Suatu Pengantar dan Contoh Penelitiannya*, Bandung: Widya Padjajaran.

Marisza Tim, Juariyah, 2012. *Peran Komunikasi Keluarga Dalam Mencegah Dampak Negatif Hobi Bermain Video Game Bagi Anak*, Prossiding Seminar Regional Jember: PSW Unmah Jember

Miflin, 2004, *Video Game : Manfaat dan Dampak Negatifnya Bagi Anak*, Jakarta, Rajawali Grafindo Persada

Mulyana, Deddy. (2001). *Nuansa – Nuansa Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

-----, 2001 *Metode Penelitian Kualitatif : Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung : Remaja Rosyada Karya

Nasution, S. 1992. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung : Taristo

Paula Saukko, *Doing Research in Cultural Studies*, Sage Publication, California, 2003.

Ritzer, George dan Douglas J. Goodman. 2012. *Teori Sosiologi Modern (Alimandan, pen.)*. Jakarta: Kencana Prenada Media

Sugihartati, Rahma, 2014. *Perkembangan Masyarakat Informasi & Teori Sosial Kontemporer*. Jakarta, Kencana.

Triono Akhmad Munib, Gangsar Parikesit, dan Boby Ibi Purwo, 2011. *Permainan Modern vs Permainan Tradisional* (Makalah), Yogyakarta :UGM.

# DAMPAK RUMAH RENTAL PS SEBAGAI INDUSTRI GAME DI KAMPUNG

## ORIGINALITY REPORT

29%

SIMILARITY INDEX

29%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

[ejournal.uin-malang.ac.id](http://ejournal.uin-malang.ac.id)

Internet Source

5%

2

[zlatanprasetyo.blogspot.com](http://zlatanprasetyo.blogspot.com)

Internet Source

2%

3

[eprints.umm.ac.id](http://eprints.umm.ac.id)

Internet Source

1%

4

[laetame.wordpress.com](http://laetame.wordpress.com)

Internet Source

1%

5

[repository.uinjkt.ac.id](http://repository.uinjkt.ac.id)

Internet Source

1%

6

[beritapendidikan.com](http://beritapendidikan.com)

Internet Source

1%

7

[vdocuments.site](http://vdocuments.site)

Internet Source

1%

8

[sigitdwisaputro.blogspot.com](http://sigitdwisaputro.blogspot.com)

Internet Source

1%

9

[repository.unair.ac.id](http://repository.unair.ac.id)

	Internet Source	1%
10	<a href="http://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a> Internet Source	1%
11	<a href="http://andriyaniswalu.blogspot.com">andriyaniswalu.blogspot.com</a> Internet Source	1%
12	<a href="http://tsabirel-araby.blogspot.com">tsabirel-araby.blogspot.com</a> Internet Source	1%
13	<a href="http://mirzaanggaraputri.blogspot.com">mirzaanggaraputri.blogspot.com</a> Internet Source	1%
14	<a href="http://industri.bisnis.com">industri.bisnis.com</a> Internet Source	1%
15	<a href="http://didiekmawardi.wordpress.com">didiekmawardi.wordpress.com</a> Internet Source	1%
16	<a href="http://anthropology.rice.edu">anthropology.rice.edu</a> Internet Source	1%
17	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	<1%
18	<a href="http://picocopico.blogspot.com">picocopico.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
19	<a href="http://kecsumber.sarijember.com">kecsumber.sarijember.com</a> Internet Source	<1%
20	<a href="http://digilib.isi.ac.id">digilib.isi.ac.id</a> Internet Source	<1%



---

21	<a href="http://newserver19.blogspot.com">newserver19.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
22	<a href="http://digilib.uinsby.ac.id">digilib.uinsby.ac.id</a> Internet Source	<1%
23	<a href="http://a-research.upi.edu">a-research.upi.edu</a> Internet Source	<1%
24	<a href="http://m.benjamins.com">m.benjamins.com</a> Internet Source	<1%
25	<a href="http://nurulkhaifa.blogspot.co.id">nurulkhaifa.blogspot.co.id</a> Internet Source	<1%
26	<a href="http://repository.wima.ac.id">repository.wima.ac.id</a> Internet Source	<1%
27	<a href="http://www.media-anthropology.net">www.media-anthropology.net</a> Internet Source	<1%
28	<a href="http://www.pekerjadata.com">www.pekerjadata.com</a> Internet Source	<1%
29	<a href="#">Submitted to Tarumanagara University</a> Student Paper	<1%
30	<a href="http://etheses.iainponorogo.ac.id">etheses.iainponorogo.ac.id</a> Internet Source	<1%
31	<a href="http://syaifulrohimi640.blogspot.com">syaifulrohimi640.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
32	<a href="http://repository.unikom.ac.id">repository.unikom.ac.id</a>	

---

	Internet Source	<1%
33	<a href="http://jurnal.unpad.ac.id">jurnal.unpad.ac.id</a> Internet Source	<1%
34	<a href="http://wkwk.lecture.ub.ac.id">wkwk.lecture.ub.ac.id</a> Internet Source	<1%
35	<a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet Source	<1%
36	<a href="http://jurnal.fkip.unila.ac.id">jurnal.fkip.unila.ac.id</a> Internet Source	<1%
37	<a href="http://dinaseptember.blogspot.com">dinaseptember.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
38	<a href="http://ojs.polinpdg.ac.id">ojs.polinpdg.ac.id</a> Internet Source	<1%
39	<a href="http://rikanyimuk.wordpress.com">rikanyimuk.wordpress.com</a> Internet Source	<1%
40	<a href="http://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet Source	<1%
41	<a href="http://repository.unib.ac.id">repository.unib.ac.id</a> Internet Source	<1%
42	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	<1%
43	<a href="http://kepemimpinankepalsekolah.blogspot.com">kepemimpinankepalsekolah.blogspot.com</a> Internet Source	<1%

---

44	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1%
45	<a href="http://repository.unimal.ac.id">repository.unimal.ac.id</a> Internet Source	<1%
46	<a href="http://zenapinker08.wordpress.com">zenapinker08.wordpress.com</a> Internet Source	<1%
47	Sudarsono Sudarsono. "Characteristics Associated with Nurses and Midwives Stigma in People with HIV/AIDS (PLWHA) in The District Health Talun Blitar", Jurnal Ners dan Kebidanan (Journal of Ners and Midwifery), 2015 Publication	<1%
48	<a href="http://ejournal.unsrat.ac.id">ejournal.unsrat.ac.id</a> Internet Source	<1%
49	<a href="http://peluangbisnis1507.blogspot.com">peluangbisnis1507.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
50	<a href="http://www.2mata.net">www.2mata.net</a> Internet Source	<1%
51	<a href="http://www.kpu.go.id">www.kpu.go.id</a> Internet Source	<1%
52	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	<1%
53	<a href="http://aufklarungofcuqiez.blogspot.com">aufklarungofcuqiez.blogspot.com</a>	

---



---

Internet Source

<1%

---

54

[cetasasbuya.blogspot.com](http://cetasasbuya.blogspot.com)

Internet Source

<1%

---

55

[sulselprov.go.id](http://sulselprov.go.id)

Internet Source

<1%

---

56

[eprints.undip.ac.id](http://eprints.undip.ac.id)

Internet Source

<1%

---

57

[repository.iainpurwokerto.ac.id](http://repository.iainpurwokerto.ac.id)

Internet Source

<1%

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 5 words

Exclude bibliography  On