

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Temuan Penelitian

Analisis data merupakan bagian dari tahap penelitian kualitatif yang berguna untuk mengkaji data yang telah diperoleh peneliti dari para informan maupun pengamatan lapangan. Pada Bab ini peneliti akan menguraikan data dan hasil penelitian mengenai permasalahan yang telah dirumuskan pada Bab I, yaitu etika komunikasi anak penggemar game online *Point Blank* di Banyuwangi Surabaya.

Setelah peneliti melakukan penyajian data seperti yang telah disebutkan pada sub bab penyajian data, peneliti menemukan beberapa hal yang terkait dengan etika komunikasi anak penggemar game online *Point Blank*. Dari hasil deskripsi data penelitian yang dijelaskan pada bab III, ditemukan beberapa konsep yang sesuai dengan tujuan penelitian.

1. Etika komunikasi dengan orang yang lebih tua

Etika komunikasi dengan orang tua merupakan bagaimana tata cara dan adab yang digunakan anak penggemar game online *Point Blank* ketika berkomunikasi dengan orang yang usianya lebih tua darinya. Tata cara komunikasi tersebut antara lain sebagai berikut :

a. Penggunaan bahasa

Bahasa yang digunakan anak penggemar *Point Blank* seringkali terdengar kasar pada saat mereka sedang memainkan game. Kata-kata tersebut kerap keluar manakala mereka merasa kecewa, jengkel, ataupun marah pada saat tokoh yang dimainannya dalam game telah kalah. Pada awal mula bertemu dengan orang yang baru dikenalnya yang usianya lebih tua dari mereka, anak-anak ini cenderung sopan dan malu-malu pada saat komunikasi berlangsung. Namun setelah beberapa kali pertemuan, mereka sudah tidak merasa canggung dan berbicara seperti teman sebayanya dengan menggunakan bahasa *Suroboyoan*.

Pada konteks di dalam rumah, mereka cenderung lebih sopan ketika berbicara, terlebih kepada kedua orang tuanya. Kebanyakan dari mereka menggunakan bahasa Jawa halus yang di campur dengan bahasa *Suroboyoan*. Mereka akan menjaga tata cara berbicara mereka untuk menghormati orang tuanya.

b. Panggilan terhadap orang yang diajak berkomunikasi

Karena sebagian dari anak-anak penggemar game online *Point Blank* sedikit mengerti tata cara berinteraksi dengan orang yang lebih tua usianya, mereka memberikan panggilan yang sesuai terhadap orang yang diajaknya berkomunikasi. Seperti panggilan “mas” ketika

berbicara dengan orang yang dirasanya sedikit lebih tua darinya dan tidak terlalu tua untuknya.

Mereka juga menggunakan kata sapaan “cak” pada orang yang lebih tua darinya. Kata panggilan tersebut sangat identik sekali dengan bahasa *Suroboyoan* yang meskipun memiliki arti sama dengan “mas”. Namun “cak” biasanya digunakan pada orang-orang yang sudah kenal dengan mereka. Panggilan “cak” digunakan kepada orang yang usianya relatif jauh lebih tua dari mereka.

c. Pesan bahasa

Pesan bahasa yang disampaikan biasanya sudah disepakati maknanya oleh anak-anak tersebut dengan lawan bicaranya. Jika dirumah mereka menggunakan bahasa Jawa halus yang pesannya sudah dimengerti oleh kedua belah pihak, yakni si anak dan orang tua yang diajaknya berbicara. Meski pesan dan maksud dari ucapannya sama, mereka lebih menggunakan bahasa Jawa halus untuk menyampaikan pesan komunikasinya untuk menghargai lawan bicaranya agar terkesan sopan.

d. Inisiatif sebagai pembuka pembicaraan

Pembicaraan disini yang dimaksudkan adalah ketika anak hendak berinteraksi dengan orang lain. Hal yang sering dan contoh sederhananya pada saat anak-anak tersebut bertemu dan menyapa

orang yang dikenalnya pada saat bertemu di suatu waktu. Jika orang tua yang ditemuinya tersebut sudah sangat akrab untuk mereka, mereka akan menyapa dengan sapaan akrab dan menyebutkan nama dari orang yang disapanya. Jika memungkinkan, mereka juga akan berbincang sedikit dan bertanya kepada lawan bicaranya, seperti menanyakan tujuan hendak kemana. Apabila orang tersebut tidak seberapa dikenalnya, maka mereka hanya akan menggunakan kata sapaan “Pak” atau “Bu” atau hanya sekedar tersenyum dan mengangguk sedikit kepala mereka.

2. Hal-hal yang mempengaruhi etika anak dalam berkomunikasi dengan orang yang lebih tua.
 - a. Pendidikan dari orang tua

Dalam segala aspek, peran orang tua sangat penting terhadap perkembangan anak. Orang tua dari anak-anak penggemar game online *Point Blank* tersebut sangat menekankan tata cara yang baik untuk berkomunikasi dengan orang yang lebih tua. Orang tua mereka memberikan pendidikan tersebut dengan cara antara lain orang tuanya menyelipkan bahasa Jawa halus ketika berinteraksi dengan anak-anaknya, yakni anak penggemar *Point Blank*.

Diharapkan dengan pengajaran tersebut, anak akan turut mengikuti apa yang dilakukan orang tuanya. Karena sudah menjadi

naluri anak untuk meniru atau mengadaptasi sesuatu yang ada disekitarnya, terlebih lagi orang tuanya. Yang berikutnya, orang tua selalu memberikan peringatan-peringatan untuk mengingatkan penggunaan bahasa yang baik ketika berbicara dengan orang yang lebih tua. Hal itu dimaksudkan agar sang anak dapat menghargai orang yang lebih tua pada saat berbicara. Sehingga anak dapat membedakan bagaimana seharusnya berbicara dengan orang tua atau teman sebayanya.

b. Pendidikan dari sekolah

Di sekolahnya, anak-anak tersebut mendapat pelajaran bahasa Jawa. Dalam pelajaran itu mereka mendapatkan ilmu tentang penggunaan bahasa Jawa atau Jawa halus untuk digunakan ketika berbicara dengan orang yang usianya lebih tua. Selain itu, guru mereka di sekolah juga memberikan pelajaran tentang Pendidikan Kewarganegaraan, dimana diajarkan bagaimana berlaku yang baik dengan lingkungan sosial sekitarnya, khususnya kepada orang yang lebih tua.

c. Latar belakang keluarga

Latar belakang keluarga merupakan salah satu faktor penting yang dapat memengaruhi perkembangan anak. Di lingkungan keluarga etnis Jawa yang umumnya selalu mengatur tata cara dan adab yang baik ketika berkomunikasi dengan orang yang lebih tua.

Sebagian besar latar belakang anak-anak penggemar game online *Point Blank* yang menjadi subjek penelitian kali ini berasal dari suku Jawa. Karena faktor tersebut, mau tidak mau anak akan mengikuti tradisi yang sudah dilakukan di dalam keluarganya, yakni memegang teguh aturan dan tata cara menghormati orang tua.

d. Kesadaran diri

Kesadaran diri memang hal yang sedikit sulit untuk dilakukan pada anak usia seperti mereka. Namun pada kenyataannya, mereka memiliki kesadaran untuk dapat berlaku sopan terhadap orang lain, khususnya terhadap orang yang usianya lebih tua dari mereka. Hal ini tidak lepas dari peran serta orang tuanya yang memberikan pendidikan etika. Kesadaran ini muncul karena berawal dari suatu peringatan yang diterapkan oleh orang tuanya.

Orang tua mereka selalu mengingatkan mereka agar bersikap sopan terhadap orang lain. Dari hal seperti itulah yang akhirnya menjadi kebiasaan bagi mereka. Sehingga pada akhirnya sudah tertanam pada diri mereka untuk selalu menjaga etika berkomunikasi dengan orang yang lebih tua meskipun tidak dalam pengawasan orang tuanya.

3. Etika komunikasi dengan teman sebaya

Etika komunikasi dengan teman sebaya memaparkan tentang bagaimana cara anak-anak penggemar game online *Point Blank* ketika berkomunikasi dengan teman-teman sebayanya. Cara berkomunikasi tersebut antara lain sebagai berikut :

a. Penggunaan bahasa

Anak-anak terkadang sering mengucapkan kata-kata yang belum tentu pasti mereka mengetahui artinya, sekalipun perkataan itu terbilang kasar dan tidak sopan. Namun, anak-anak penggemar game online *Point Blank* yang berada di kawasan Banyu Urip Surabaya cenderung menggunakan kata-kata yang kasar dan seringkali mengolok-olok pada saat berbicara dengan teman sebayanya. Kata-kata mengolok seperti 'kopler, congok, atau longor' mereka gunakan apabila mereka merasa teman mereka tidak mengetahui hal-hal yang dimaksudkannya. Kata-kata itu mereka gunakan pada saat mengobrol dan bercanda dengan teman-temannya.

Kadang kala mereka juga mengucapkan kata 'stroke' dan juga 'cacat'. Kata-kata itu mereka gunakan apabila sesuatu yang dimaksudkannya, entah itu temannya atau barang-barang yang mereka gunakan, tidak dapat melakukan sesuatu dengan sempurna seperti yang mereka harapkan. Jika bercengkerama, mereka selalu menggunakan bahasa Suroboyoan. Tak pernah sekalipun mereka

menggunakan bahasa Jawa halus ataupun Bahasa Indonesia ketika berbicara dengan teman sebayanya.

b. Panggilan terhadap lawan bicara

Seringkali anak-anak tersebut memanggil kawannya dengan sebutan yang mereka gunakan sendiri dan yang telah disepakati dengan teman-temannya yang lain. Bahkan, mereka juga sering memanggil temannya dengan nama temannya itu yang disertai dengan kata-kata olokan seperti ‘kopler’, ‘congok’, dan sebagainya. Jika pada saat berkumpul dan mengobrol, mereka juga akan menyebut temannya dengan kata-kata kasar tersebut tanpa disertai nama lawan bicaranya. Dan mereka sepertinya sudah sangat biasa menggunakan kata-kata tersebut apabila berkomunikasi dengan temannya.

c. Penggunaan nada dan intonasi

Pada saat berbicara dengan teman sebayanya, seringkali mereka menggunakan kata-kata yang kurang sopan untuk mengolok teman-temannya. Kata-kata itu biasanya diucapkan dengan nada dan intonasi yang serupa, yang sering diucapkan oleh teman-temannya. Kata-kata itu biasanya diberi tekanan pada pengucapannya. Apabila anak-anak tersebut sedang merasa kesal atau jengkel dengan temannya, mereka akan berbicara menggunakan volume suara yang

keras. Yang biasanya diucapkan dengan volume keras itu adalah kata-kata olok-an yang biasa mereka ucapkan.

d. Emosi

Anak-anak memang unik. Masa anak-anak adalah masa-masa mereka selalu ingin diperhatikan. Jika pendapatnya tidak diterima oleh sekitarnya, mereka akan tetap terus mempertahankan argumennya tersebut dan mencari dukungan dari temannya yang lain. Seringkali, pada saat mereka mempertahankan argumennya itu, mereka akan berkata dengan penuh emosi dan *ngotot*. Hal ini mereka lakukan agar mereka tidak merasa dipermalukan di antara teman-temannya. Dengan usianya yang belum cukup matang, mereka kesulitan untuk mengontrol emosi mereka pada saat berbicara.

Terlebih jika pada saat mereka memiliki pendapat yang berbeda dengan temannya, mereka akan tetap *ngotot* mempertahankan argumen mereka. Jika keduanya sudah sama-sama emosi, maka tidak jarang akan terjadi perkelahian antar teman. Namun hal itu tidak akan berlangsung lama. Keesokan hari, mereka akan nampak bermain kembali seperti biasa.

4. Hal-hal yang mempengaruhi etika anak ketika berkomunikasi dengan teman sebaya.

a. Bahasa yang sedang *nge-trend*

Anak-anak sangat mudah sekali terpengaruh oleh lingkungan. Terlebih lagi lingkungan teman sebaya yang merupakan tempat mereka untuk berbagi. Biasanya, anak-anak akan mengikuti bahasa atau kata-kata yang saat itu sering diucapkan oleh teman sepermainannya. Dan hal ini kemudian juga akan terus berlanjut kepada teman-temannya yang lain. Jika teman-temannya sering mengucapkan kata-kata “A” misalnya, maka mereka juga akan terbiasa menggunakan kata-kata itu dengan temannya yang lain. Mereka tidak peduli meskipun kata-kata yang diadaptasinya merupakan kata-kata yang kurang sopan dan kasar. Terlebih lagi biasanya mereka juga sering mengadaptasi kata – kata dari user pada game *Point Blank*, seperti kata cacat, cupu, dan kata – kata olokan lainnya.

b. Ingin diakui dalam kelompok

Seseorang pasti akan melakukan segala cara agar ia dapat diterima oleh lingkungan sekitarnya. Tidak berbeda pula dengan anak-anak. Terlebih anak-anak adalah makhluk yang ingin memiliki teman. Entah itu teman bicara, teman berbagi dan sebagainya. Mereka akan mencoba mengikuti apa yang sedang berlaku di dalam

kelompok temannya tersebut. Meski mereka harus berbicara kotor misalnya. Hal itu mereka lakukan agar mereka tetap memiliki teman meski harus mengucapkan kata-kata yang kurang sopan. Mereka akan cenderung mengikuti kebudayaan dari kelompok yang akan mereka masuki tersebut. Dengan mengikuti kebiasaan dan kebudayaan dari dari suatu kelompok itulah secara tidak langsung anak tersebut dianggap sebagai bagian dari kelompok tersebut.

c. Pengaruh emosi

Anak-anak yang masih belum bisa sepenuhnya untuk mengontrol emosinya, seringkali terlihat *ngotot* apabila pendapat mereka berbeda dengan yang ada sekitarnya. Anak-anak tersebut *ngotot* dikarenakan mereka ingin diperhatikan dan diakui pendapatnya, sekalipun pendapatnya itu tidak sesuai dengan kenyataan yang ada. Anak-anak memang sulit untuk menerima perbedaan karena mereka ingin selalu merasa yang paling benar dan mendapat pengakuan dari teman-temannya.

Hal itu akan memberikan kesan tersendiri terhadap anak-anak tersebut. Tetapi apabila ia sudah merasa terpojok karena pendapatnya itu tidak sesuai dengan fakta yang terjadi, maka anak tersebut akan dengan terpaksa mengikuti kebenaran yang ada. Meskipun sebelumnya ia mengungkapkan pendapatnya dengan emosi yang meluap-luap.

B. Konfirmasi Temuan dengan Teori

Melakukan interaksi dan berkomunikasi dengan orang lain merupakan hal yang selalu dilakukan oleh manusia. Termasuk juga anak-anak. Namun, dalam melakukan interaksi dan komunikasi tersebut selalu disertai dengan aturan-aturan yang ada, yang sebelumnya sudah diatur oleh kebudayaan dan masyarakat sekitar. Aturan-aturan itu yang kemudian disebut dengan etika. Etika menjadi suatu acuan bagi suatu masyarakat dalam bertindak dan berperilaku.

Dalam masyarakat Indonesia, terutama masyarakat Jawa, sangat memegang teguh prinsip kesopanan ketika berbicara dan bertingkah laku dengan orang lain. Khususnya ketika berkomunikasi dengan orang yang lebih tua.

Tetapi terkadang anak-anak yang belum begitu matang perkembangan psikologis dan pengetahuannya tidak mengerti mana yang baik atau buruk, mana yang sopan atau tidak sopan. Perkembangan itu pasti dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Oleh karena itu, peneliti menggunakan teori Behavioristik untuk mengkaji permasalahan yang mempengaruhi etika anak dalam berkomunikasi.

Teori Behavior merupakan sebuah teori tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini menekankan bahwa perkembangan psikologi anak dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor keturunan dan faktor lingkungan seperti yang telah dibahas pada bab sebelumnya.

Menurut aliran ini, manusia ketika dilahirkan sebagai lahir tidak mempunyai “warna mental”. Warna ini diperoleh dari pengalaman. Pengalaman satu-satunya jalan kepada pemilikan pengetahuan, bukan ide yang menghasilkan pengetahuan. Manusia akan berkembang berdasarkan stimulus yang diterimanya dari lingkungan sekitar. Lingkungan yang buruk akan menghasilkan manusia yang buruk, lingkungan yang baik akan menghasilkan manusia yang baik.

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dapat ditarik benang merah bahwa etika komunikasi anak – anak tersebut dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, dan teman sebayanya. Hal ini dapat dilihat dimana ketika seorang anak dalam keluarga selalu mendapatkan perhatian, kontrol atau pengawasan serta nilai – nilai mengenai etika akan memiliki kecenderungan memiliki etika yang baik dalam berkomunikasi dalam keluarganya maupun dalam berkomunikasi dengan orang yang lebih tua. Hal ini oleh sesuai dengan prinsip yang dikemukakan oleh Watson, yakni *frequency principle* (prinsip frekuensi). Dimana apabila suatu stimulus dibuat lebih sering menimbulkan respons, maka kemungkinan stimulus itu akan menimbulkan respons yang sama pada waktu yang lain akan lebih besar. Dalam konteks ini orang tua memberikan stimulus berupa *wejangan* dan contoh mengenai bagaimana etika komunikasi yang baik ketika orang tua dari anak tersebut berkomunikasi. Serta memberikan cara yang baik dalam berkomunikasi membuat anak memiliki etika komunikasi yang baik bila berbicara dengan orang tuanya maupun orang yang lebih tua darinya.

Menurut aliran behaviorisme Perilaku dipelajari sebagai konsekuensi dari pengaruh lingkungan maka sesungguhnya perilaku terbentuk karena dipelajari. Dari contoh anak yang tidak mendapatkan pengajaran dari orang tua atau dalam lingkup keluarga yang di jelaskan pada bab sebelumnya maka anak pun terpengaruh lingkungan lain yang diperoleh dari proses belajar dari pengalaman baik masa lalu dan yang baru saja. Lingkungan tersebutlah yang akan memberikan contoh dan individu akan belajar dari semua itu.

aliran behaviorisme juga berpendapat bahwa manusia pada dasarnya bersifat hedonistis (selalu mencari kesenangan dan menghindari kerugian). Hal ini sesuai dengan hasil temuan pada bab sebelumnya. Dalam konteks ini dimana anak yang senang atau menyukai game *Point Blank* cenderung mudah dipengaruhi maupun mudah mengimitasi perilaku dan juga etika dalam berkomunikasi dari teman – temannya yang juga mengemari *Point Blank*. adanya kesamaan dalam hal hobi membuat anak – anak tersebut mudah mengikuti tingkah laku yang ada dalam kelompok tersebut maupun mempengaruhi tingkah laku dari tiap anggota kelompok tersebut.