

OPINI MAHASISWA PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS MULAWARMAN ANGKATAN 2012 TERHADAP USULAN PEMBLOKIRAN 15 GAME OLEH KOMISI PERLINDUNGAN ANAK INDONESIA

Suhaidy¹, Cathas Teguh Prakoso², Ghufron³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana Opini Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman terhadap usulan pemblokiran 15 game oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia. Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Jenis data yang disajikan melalui observasi dan wawancara menggunakan data primer yaitu sumber data informan yakni Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman Samarinda, buku-buku dan juga jurnal yang di download melalui internet dan dari beberapa file-file dokumentasi yang bisa didapatkan secara langsung di Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman Samarinda. Kemudian teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data kualitatif dengan model interaktif dari Matthew B. Miles, A. Michael bisa didapatkan secara Huberman dan Johnny Saldana.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Opini Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Angkatan 2012 Universitas Mulawarman cenderung menunjukkan kontra dengan usulan pemblokiran 15 video game oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia. Dalam penelitian ini terdapat 5 mahasiswa yang diteliti sebagai responden, hasil analisis wawancara dengan melihat tiga tahap pembentukan opini yakni stage of brainstorming, stage of consolidation, dan solid stage untuk mendapatkan opini dari para responden. Para responden menilai pemblokiran yang diusulkan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia tidak efektif, dimana mereka mengatakan konten negatif tidak hanya ada pada video game, namun juga media-media lainnya seperti televisi, dan media sosial.

Kata kunci : *Opini Mahasiswa Komisi Perlindungan Anak Indonesia Mahasiswa*

Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email:

²Dosen Pembimbing I Dan Staf Pengajar Prodi Pembangunan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman

³Dosen Pembimbing II Dan Staf Pengajar Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman

Pendahuluan

Pada sekitar awal tahun 2016, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mengumumkan usulan pemblokiran 15 judul game di Indonesia. Game-game tersebut yaitu World of Warcraft, Grand Theft Auto (GTA), Call of Duty, Point Blank, Cross Fire, War Rock, Counter Strike, Mortal Combat, Future Cop, Carmageddon, Sheshock, Raising Force, Atlantica, Conflict, dan Bully. Game-game tersebut diblokir karena dinilai mengandung unsur kekerasan yang dikhawatirkan dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak. Walaupun mendapat kecaman dari berbagai pihak termasuk mahasiswa, KPAI tidak gentar untuk terus memperjuangkan hak-hak anak, menurut KPAI dampak negatif jika tidak memblokir game-game tersebut akan membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak, seperti ketagihan dan kecanduan.

Pengajuan pemblokiran game tersebut tentunya menuai pro dan kontra dari berbagai pihak dalam masyarakat, salah satunya di kalangan mahasiswa. Pro dan kontra usulan pemblokiran 15 game ini menimbulkan opini di kalangan mahasiswa yang juga memainkan game yang masuk dalam daftar blokir tersebut. Berdasarkan hasil observasi awal, pemblokiran 15 game memunculkan opini publik yang terjadi di kalangan mahasiswa Universitas Mulawarman Samarinda program studi Ilmu Komunikasi, yang membahas isu mengenai berita usulan pemblokiran game tersebut. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk meneliti opini publik dari para mahasiswa, khususnya mahasiswa Universitas Mulawarman Samarinda program studi Ilmu Komunikasi sebagai bahan penelitian.

Program studi Ilmu Komunikasi merupakan salah satu program studi yang memiliki mata kuliah opini publik, maka dari itu peneliti merasa tertarik untuk menggali lebih dalam mengenai opini publik khususnya mengenai usulan pemblokiran 15 game tersebut dari sudut pandang mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi yang hobi bermain game.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang akan menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah bagaimana pembentukan opini Mahasiswa mengenai usulan pemblokiran 15 game oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia khususnya pada mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman angkatan 2012 yang hobi bermain game?.

Kerangka Dasar Teori

Agenda Setting Model (Model Penataan Agenda)

Agenda setting model untuk pertama kali ditampilkan oleh Mc.Combs dan Shaw dalam “Public Opinion Quarterly” terbitan tahun 1972, berjudul “The Agenda-Setting Function of Mass Media”. Kedua pakar tersebut mengatakan bahwa “jika media memberikan tekanan pada suatu peristiwa, maka media itu akan mempengaruhi khalayak untuk menganggapnya penting”. (dalam Effendy, 2003)

Komunikasi

Istilah komunikasi atau communication berasal dari bahasa latin, yaitu communicatus yang berarti berbagi atau menjadi milik bersama. Kata sifatnya communis yang bermakna umum atau bersama-sama. Dengan demikian komunikasi menurut Lexicographer (ahli kamus bahasa), menunjuk pada suatu upaya yang bertujuan berbagi untuk mencapai kebersamaan (dalam Marhaeni,2009).

Para ahli mendefinisikan komunikasi menurut sudut pandang mereka masing-masing (Marhaeni, 2009) :

M.Rogers & Kincaid (1981) menyatakan bahwa komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi antara satu lain, yang pada gilirannya terjadi saling pengertian yang mendalam.

Laswell (1960), dikutip oleh Sendjaja (1997) cara yang baik untuk menggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan berikut: Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect? (Siapa mengatakan apa dengan saluran apa kepada siapa dengan efek bagaimana?).

Kemudian menurut Berelson dan Steiner (1964), komunikasi adalah proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian dan lain-lain. Melalui penggunaan simbol-simbol seperti kata-kata, gambar-gambar, angka-angka, dan lainnya.

Pengertian Opini

Pengertian opini menurut Albiq (dalam Abdurrachman, 2005) opini merupakan “expressed statement” yang biasa diucapkan dengan kata-kata, juga dinyatakan dengan isyarat atau dengan cara-cara lain yang mengandung arti dengan segera dapat dipahami maksudnya.

Soenarjo dalam bukunya opini publik mengatakan bahwa, Opini merupakan jawaban terbuka terhadap suatu persoalan atau isu maupun jawaban yang dinyatakan berdasarkan kata-kata yang diajukan secara tertulis maupun lisan.

Pendapat lain diajukan Effendy dalam bukunya, mengatakan bahwa opini adalah respon yang diberikan seseorang yaitu komunikan kepada komunikator yang sebelumnya telah memberi stimulus berupa pertanyaan.

Menurut Sastropetro yang dikutip dari Cultip dan Center, opini adalah suatu ekspresi tentang sikap mengenai suatu masalah yang bersifat kontroversial. Opini timbul sebagai hasil pembicaraan tentang masalah yang kontroversial. (dalam Helena, 2007)

Pengertian Publik

Publik berupa kelompok yang tidak merupakan kesatuan. Interaksi terjadi secara langsung ataupun tidak langsung melalui media komunikasi baik media komunikasi secara umum misalnya pembicaraan-pembicaraan secara pribadi ataupun melalui media komunikasi massa seperti pers, radio, televisi dan sebagainya. Setiap aksi dari publik merupakan tingkah laku pribadi daripada

kelakuan publik didasarkan pada tingkah laku atau perilaku publik. (Soenarjo, 1999)

Blummer berpendapat publik adalah sekelompok orang yang tertarik pada satu isu, dan terbagi-bagi pikirannya dalam menghadapi isu tersebut dan berusaha untuk mengatasinya. Davis menggaris-bawahi bahwa publik itu kelompok yang tidak merupakan kesatuan, interaksi terjadi tidak langsung melalui alat-alat komunikasi, tingkah laku publik didasarkan pada tingkah laku individu (F.Rachmadi, 1999)

Pengertian Opini Publik

Dari berbagai literatur yang telah penulis uraikan mengenai definisi opini dan publik oleh beberapa ahli, serta pengertian opini publik menurut beberapa ahli yang berbeda-beda. Opini yang dimiliki seseorang merupakan suatu bagian dari opini kelompok (group opinion) yang terdiri dari atas mayoritas opini dan minoritas opini. Dari situlah publik yang membentuk opini memiliki kepentingan-kepentingan umum yang mempersatukan anggota-anggotanya, menciptakan suatu kesamaan pandangan, dan mengarah kepada kebulatan pendapat tentang suatu persoalan, sehingga terbentuklah opinion public opinion atau opini publik (Soenarjo, 1999)

Pengertian & Sejarah Singkat Video Game

Gottlieb pertama sekali menciptakan mesin permainan yang diproduksi secara massal, Baffle Ball, pada tahun 1931. Kotak kayu kecil, yang hanya memiliki satu bagian yang bergerak, alat peluncur. Pemain akan meluncurkan sebuah bola pada area permainan, permukaan yang miring dengan “pin” besi di sekitar “lubang angka”. Tujuannya adalah memasukkan bola ke dalam salah satu lubang. Gottlieb segera merakit 400 kotak kayu dalam sehari. Popularitas mesin permainan ini pun meledak, dan antusiasme para pemain semakin menguat ketika pembuat mesin slot permainan, menghasilkan permainan dengan pembayaran tunai. Akan tetapi, dengan datangnya puncak zaman Depresi pada tahun 1930-an, para pemimpin rakyat tidak terlalu menyukai perkembangan ini, dan beberapa daerah, yang paling menonjol adalah New York City, melarang adanya permainan ini. Pinball dianggap sebagai perjudian.

Gottlieb memiliki jawaban atas permasalahan ini. Game adalah persoalan keterampilan, bukan perjudian. Dan game yang dibayar dengan game lain, bukan dengan uang tunai, bukanlah perjudian. Pada tahun 1947, dia memperkenalkan Humpty Dumpty, sebuah permainan enam flipper yang memberi imbalan kepada pemain yang menghasilkan angka yang tinggi berupa kesempatan untuk bermain kembali. Larangan pun dicabut dan pinball kembali ke arena permainan, bahkan semakin banyak pemain yang tertarik pada game elektronik yang berbasis pada keterampilan sehingga diciptakannya sebuah sarana yang menjadi sesuatu yang kita kenal saat ini dengan video atau game komputer.

Pada tahun 1971 sebuah mesin permainan pertama yakni Computer Space dibuat. Namun mesin tersebut dinilai masih belum sempurna, sehingga pada tahun 1972 bersama dengan ATARI menciptakan sebuah permainan bertajuk

Odyssey yang merupakan penyempurnaan dari Computer Space. Pada tahun-tahun berikutnya mulai bermunculan game dengan berbagai genre seperti Pong Doubles, Super Pong, dan Quadrapong milik ATARI. (Stanley, 2012)

Definisi Konsepsional

Definisi konsepsional merupakan pembatas tentang suatu konsep atau pengertian yang merupakan unsur pokok dari suatu penelitian. Dari penjelasan di atas bisa dijelaskan bahwa opini publik mahasiswa adalah tanggapan atau respon dari suatu efek komunikasi yang merupakan jawaban individu yang terbentuk dari faktor pembentuk opini yaitu cognitive, affective, dan behavior. Terdapat 3 tahap pembentukan opini, yaitu stage of brainstorming dimana para mahasiswa mengemukakan pendapatnya masing-masing mengenai pemberitaan ini, lalu stage of consolidation dimana dalam tahap ini pembicaraan mulai terarah dan mulai terbentuk satu opini, dan tahap ketiga solid stage tahap dimana suatu opini yang terbentuk tidak dipertentangkan lagi oleh kelompok yang hadir. Usulan pemblokiran 15 game oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia menuai pro dan kontra hingga menimbulkan berbagai opini di masyarakat, terutama di kalangan mahasiswa yang juga turut memainkan game. Pasalnya video game sebagai media memiliki fungsi yang salah satunya adalah fungsi hiburan bagi mahasiswa.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam Moleong, (2005:3) mengemukakan bahwa metodologi kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam sebuah penelitian dimaksudkan untuk membatasi studi, sehingga dengan pembatasan studi tersebut akan mempermudah penelitian dan pengolahan data yang kemudian akan menjadi kesimpulan. Sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan, maka penelitian ini akan difokuskan kepada: Proses pembentukan Opini Publik Mahasiswa Universitas Mulawarman melalui tiga tahap pembentukan opini oleh Ferdinand Tonnies mengenai usulan pemblokiran 15 game oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia.

Sumber dan Jenis Data

Teknik pengambilan sampel menggunakan Accidental Sampling. Menurut Sugiyono (2009:85), Accidental Sampling adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu Mahasiswa yang secara kebetulan/insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data.

Terdapat beberapa jenis data yang diperoleh guna mendukung proses penelitian. Jenis data tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh melalui narasumber dengan melakukan dialog tanya jawab secara langsung dan dipandu melalui pertanyaan yang sesuai serta seirama dengan fokus penelitian yang sebelumnya telah dipersiapkan. Data primer yang dimaksud adalah *informan* yang penulis gunakan untuk memperoleh data.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui beberapa sumber informasi, di antaranya melalui buku-buku pustaka, berkas yang di unduh melalui internet dan dari beberapa dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara (Sugiyono, 2011). Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data akan dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah), teknik pengumpulan data yang diterapkan adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data-data yang valid tentang pemberitaan usulan pemblokiran 15 video game oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia, serta opini dari para mahasiswa Universitas Mulawarman.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Pada metode ini peneliti dan responden berhadapan langsung (face to face) untuk mendapatkan data yang menjelaskan permasalahan penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan data sekunder berupa dokumentasi atau arsip.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis interaktif (Interactive model of analysis) yang dikembangkan oleh Matthew B. Miles, A. Michael Huberman dan Johnny Saldana (2014). Bagan serta penjelasan model analisis tersebut adalah sebagai berikut

1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Adalah tahap mengumpulkan data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, penelitian kepustakaan dan dokumentasi serta data sekunder lainnya yang berhasil di peroleh.

2. Kondensasi Data (*Data Condensation*)

Data Condensation refers to the process of selecting, focusing, simplifying, abstracting, and/or transforming the data that appear in the full corpus (body) of written-up field notes, interview, transcripts, documents, and other empirical materials. By condensing, we're making data stronger. (we stay

away from data reduction as a term because that implies we are weakening or losing something in the process). Dari penuturan Miles Matthew tersebut bisa diartikan bahwa kondensasi data merujuk pada proses seleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi, dan atau merubah data yang berupa kumpulan dari catatan-catatan di lapangan, wawancara, rekaman, dokumen dan data-data empiris lainnya. Dengan melakukan kondensasi, kita menguatkan data yang ada. (kita tidak menggunakan istilah reduksi data karena dengan mereduksi data berarti kita menghilangkan / melemahkan sesuatu dalam prosesnya).

3. Penyajian Data (*Data Display*)

Langkah berikutnya adalah penyajian data yang dimaknai oleh Miles Matthew dan teman-teman sebagai berikut: *Generically, a display is an organized, compressed assembly of information that allows conclusion drawing and action. Looking at displays help us understand what is happening-to do something-either analyze further or take action-based on that understanding*. Jika diterjemahkan maka: pada umumnya, penyajian data adalah pengorganisasian, melakukan peringkasan dan merangkum informasi yang kemudian dapat menggiring kita pada penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Melihat dari penyajian-penyajian tersebut dapat membantu kita untuk memahami apa yang terjadi, baik untuk menganalisa lebih lanjut maupun mengambil tindakan berdasarkan pemahaman tersebut.

4. Penarikan Kesimpulan (*Drawing and Verifying Conclusions*)

Kegiatan analisis interaktif ketiga adalah menarik kesimpulan dan melakukan verifikasi. Dari permulaan pengumpulan data, seorang penganalisis kualitatif mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat, dan proposisi. Sedang verifikasi merupakan kegiatan pemikiran kembali yang melintas dalam pemikiran penganalisis selama peneliti mencatat, atau suatu tinjauan ulang pada catatan-catatan lapangan atau peninjauan kembali serta tukar pikiran antara teman sejawat untuk mengembangkan “kesempatan inter subjektif” dengan kata lain makna yang muncul dari data harus diuji kebenarannya (validitasnya), verifikasi dalam penelitian dilakukan secara kontinu sepanjang penelitian verifikasi oleh peneliti, dimaksudkan untuk menganalisis dan mencari makna dari informasi yang dikumpulkan dengan mencari tema, pola hubungan, permasalahan yang muncul, hipotesa yang disimpulkan secara tentatif, sehingga terbentuk proposisi tertentu yang bisa mendukung teori ataupun penyempurnaan teori.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Gambaran Umum Universtias Mulawarman

Kalimantan Timur dengan luas wilayah ± 211.440 km² dengan jumlah penduduk $\pm 3,1$ juta jiwa merupakan salah satu provinsi terkuat dalam hal pertumbuhan ekonominya dibanding dengan provinsi-provinsi lainnya. Sumber daya alam yang berlimpah telah memacu daerah ini meningkatkan program pembangunan sebagai aset daerah dalam membentuk potensi provinsi Kalimantan

Timur, agar mempunyai keunggulan dalam berbagai bidang. Untuk itu pengelolaan sumber daya alam perlu ditunjang oleh keterampilan sumber daya manusia sehingga memberikan manfaat yang besar dalam era globalisasi yang sarat dengan persaingan. Dengan bertolak dari kebutuhan akan sumber daya manusia yang berkualitas itulah dijadikan perguruan tinggi yang besar dan potensial di Kalimantan Timur.

Kemudian pada tanggal 27 september 1962 ditetapkan sebagai tanggal berdirinya Universitas Mulawarman, berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan No. 130 tahun 1962 tanggal 28 September 1962, dan dikukuhkan secara resmi dengan berdasarkan Surat Keputusan Presiden RI No. 65 tanggal 23 April 1963.

Peneliti menyimpulkan bahwa para informan termasuk mahasiswa yang aktif dalam bermain video game. Oleh karena itu peneliti memilih kelima orang tersebut sebagai informan dalam penelitian Opini Publik Mahasiswa Universitas Mulawarman terhadap Usulan Pemblokiran 15 video game oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia.

Peneliti juga menanyakan kepada para informan mengenai 15 judul video game yang diusulkan untuk diblokir oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia. Hasilnya hampir semua informan mengatakan pernah memainkan 15 judul video game tersebut World of Warcraft, Grand Theft Auto (GTA), Call of Duty, Point Blank, Cross Fire, War Rock, Counter Strike, Mortal Combat, Future Cop, Carmageddon, Sheshock, Raising Force, Atlantica, Conflict, dan Bully.

Salah satu pernyataan dari 5 informan yang peneliti wawancara yakni saudara Al mengatakan : “Banyak game online sih di list blokirnya, tapi ya hampir semua pernah aku mainin, kalo yang online main di warnet, yang lainnya main di rumah kan punya PS2 juga waktu itu.” (Wawancara, 29-03-2019). Menurut saudara Al dalam daftar game yang diusulkan blokir oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia terdapat banyak game online, dimana memerlukan koneksi internet untuk dimainkan, jadi dirinya biasa memainkannya di warung internet. Dia juga mengatakan bahwa hampir semua dalam daftar usulan blokir pernah ia mainkan, juga game yang menggunakan konsol yakni Playstation 2.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa hampir semua video game yang masuk dalam daftar blokir pernah dimainkan oleh para informan. Oleh karena itu para informan dapat dikatakan sebagai publik dalam usulan pemblokiran 15 game oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia ini.

Tiga Tahap Pembentukan Opini Publik Mahasiswa Universitas Mulawarman Terhadap Usulan Pemblokiran 15 game oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia

1) Tahap Pertama Stage of Brainstorming

Dalam tahap ini dapat dilihat bahwa para mahasiswa masih saling mengemukakan argumen mereka masing-masing. Seperti dalam penjelasan Ferdinand Tonnies dimana dalam tahap pertama yakni stage of brainstorming, pendapat dari masing-masing orang masih bermacam-macam. Dalam tahap ini ada mahasiswa 2 orang yang tidak setuju yakni Am dan G, dua orang yang kurang

setuju yakni Ag dan Rs, dan juga Al yang mengatakan pemblokiran ini bukanlah hal yang efektif untuk dilakukan.

2) Stage of Consolidation

Pada tahap kedua ini yakni stage of consolidation, pendapat dari para mahasiswa yang membahas mengenai usulan pemblokiran 15 video game oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia mulai mengerucut. Masing-masing dari mereka mulai mengemukakan pendapat yang hampir serupa.

Dalam tahap kedua ini dapat dilihat bahwa pendapat dari para mahasiswa mulai menjadi satu, dimana para mahasiswa berpendapat pengawasan dari orang tua dan pemahaman akan sebuah sistem rating oleh para orang tua menjadi hal yang seharusnya diperhatikan. Mereka menekankan edukasi mengenai sistem rating harus lebih ditekankan agar para orang tua bisa lebih bijak dalam memberikan video game yang akan dimainkan oleh anak-anaknya. Hal ini sesuai dengan tahap kedua yakni stage of consolidation, dimana pendapat dari para mahasiswa mulai mengerucut pada satu permasalahan yang sama, dalam hal ini pengawasan dari orang tua terhadap video game yang dimainkan oleh anak-anak mereka.

3). Solid Stage

Pendapat dari Al inilah yang akhirnya menjadi opini dari kelompok dalam pembahasan ini. Menurut mereka pemblokiran bukanlah menjadi hal yang efektif dalam menyaring konten-konten negatif. Konten-konten negatif tidak hanya terdapat pada video game saja, televisi, media sosial, dan platform-platform kebanyakan saat ini tanpa disadari juga mengandung konten-konten negatif yang sulit untuk dikendalikan. Mereka juga mengatakan bahwa seharusnya orang tua sebagai perlindungan pertama pada anak, harusnya memiliki pemahaman lebih dan diharapkan dapat lebih mengontrol media apa yang dikonsumsi oleh anak-anak mereka. Pendapat tersebut yang akhirnya menjadi opini publik dari para informan yang peneliti ambil sebagai informan penelitian.

Pemahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis mengenai opini publik mahasiswa Program studi Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman terhadap usulan pemblokiran 15 video game oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia, melalui tiga tahap pembentukan opini yakni stage of brainstorming, stage of consolidation, dan solid stage. Dalam hal ini usulan pemblokiran game yang dimaksud adalah game-game yang dianggap memiliki unsur kekerasan dan sering terlihat dimainkan oleh anak-anak. Jumlah subyek dari penelitian ini berjumlah 5 orang mahasiswa yang sering menghabiskan waktu lebih dari 4 jam sehari ketika bermain game.

Pada awal tahun 2016 Komisi Perlindungan Anak Indonesia mengusulkan kepada Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia untuk memblokir video game yang dinilai memberi pengaruh buruk terhadap anak-anak. Terdapat beberapa judul video game yang diusulkan untuk diblokir oleh Komisi

Perlindungan Anak Indonesia, antara lain World of Warcraft, Grand Theft Auto (GTA), Call of Duty, Point Blank, Cross Fire, War Rock, Counter Strike, Mortal Combat, Future Cop, Carmageddon. Shelshock, Raising Force, Atlantica, Conflict, dan Bully. Pada dasarnya video game dibuat dengan tujuan sebagai media hiburan, namun memang ada beberapa game yang dibuat khusus bagi orang yang menyukai tantangan. Hal ini juga yang kemudian membuat para mahasiswa suka untuk memainkannya. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara peneliti dengan para informan.

Video game adalah media hiburan yang cukup sering digunakan oleh para mahasiswa untuk mendapatkan hiburan. Layaknya film, game juga memiliki rating/batasan untuk kategori penonton/pemain. Sistem rating ini digunakan agar para pemain dapat bijak dalam memainkan game yang ada. Salah satu lembaga yang memberikan rating pada video game adalah Entertainment Software Rating Board (ESRB). Beberapa contoh sistem rating yang diberikan antara lain, Early Childhood (eC) untuk anak-anak usia dini, Everyone (E) untuk semua orang, Everyone 10+ (E10+) semua orang dengan batasan umur diatas 10 tahun, Teen (T) untuk anak-anak usia remaja yakni diatas 13 tahun, Mature (M17+) untuk orang dengan usia 17 tahun keatas, dan Adult Only (AO18+) untuk orang dewasa. Rating tersebut harus dicantumkan mulai dari kegiatan promosi seperti iklan, perilsan trailer, sampai pengemasan sebuah video game untuk dijual.

Namun pada beberapa kasus, video game yang seharusnya diperuntukkan kepada kalangan dewasa malah dimainkan oleh anak dibawah umur, sehingga menyebabkan Komisi Perlindungan Anak Indonesia mengambil langkah untuk mengusulkan pemblokiran terhadap video game yang dianggap mengandung konten-konten negatif, yang memberi pengaruh buruk bagi anak. Daftar video game diusulkan untuk diblokir tersebut diantara lain World of Warcraft, Grand Theft Auto (GTA), Call of Duty, Point Blank, Cross Fire, War Rock, Counter Strike, Mortal Combat, Future Cop, Carmageddon. Shelshock, Raising Force, Atlantica, Conflict, dan Bully.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menemukan beberapa pernyataan bahwa mahasiswa menolak dengan adanya usulan pemblokiran 15 video game oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia tersebut. Hal tersebut dapat dilihat dari tiga tahap pembentukan opini yang terjadi dalam pembahasan para mahasiswa. Dalam tahap pertama yakni stage of brainstorming para mahasiswa saling menyampaikan argumen mereka mengenai usulan tersebut. Ada yang menyikapi dengan pernyataan tidak setuju, kurang setuju, dan ada pula yang menilai pemblokiran tersebut tidak efektif.

Pada tahap pertama, dimana para mahasiswa mulai menyampaikan pendapat mereka masing-masing, sudah hampir terlihat jelas dimana mereka masing-masing tidak setuju dengan adanya usulan pemblokiran tersebut. Masing-masing menyampaikan opini mereka mengapa mereka tidak setuju dengan usulan tersebut. Hal ini sesuai dengan konsep faktor pemicu pembentukan opini yaitu mereka termasuk kelompok yang memiliki kepentingan dengan persoalan ini.

Pendapat dari para mahasiswa masih terlihat beragam, ada yang menilai tidak efektif, ada yang terlihat tidak setuju dan ada juga yang berpendapat bahwa

dalam video game sudah ada sistem rating batasan usia pemain, sehingga seharusnya tidak dilakukan pemblokiran. Dapat dilihat dari beberapa pendapat mereka tersebut sesuai dengan salah satu ciri-ciri opini publik dimana masing-masing individu mengemukakan caranya dalam menghadapi suatu persoalan tertentu. Dalam tahap ini terlihat mereka masih saling menyampaikan opini dari masing-masing pemikiran individu mereka. Sebagaimana dilihat dari salah satu ciri-ciri opini publik dimana opini publik belum terbentuk karena apa yang mereka inginkan atau “what the public wants.” masih belum terlihat jelas.

Pada tahap kedua yakni stage of consolidation, pendapat dari para informan mulai mengerucut. Mereka mulai saling mengemukakan pendapat yang hampir serupa, seperti yang dikemukakan oleh kedua informan yaitu Rs dan Al dimana mereka mengatakan bahwa tidak hanya mengandalkan sistem rating saja tapi harus juga diperlukan pengawasan dari orang tua karena seperti menonton televisi, bermain game juga memiliki sisi positif jika dimainkan oleh orang-orang yang membutuhkan game seperti sarana untuk bersantai atau mencari penghasilan sampingan dari game.

Seperti yang dijelaskan oleh Ferdinand Tonnies pada tahap ini pembahasan mulai mengerucut dan terarah. Pada tahap ini ada yang mengatakan mereka bermain game bahkan sejak kecil, namun menurut mereka efek buruk tidak mereka alami, dimana mereka menyatakan tidak semua isi konten dalam video game yang mereka contoh atau praktikkan. Hal tersebut sesuai dengan faktor pembentukan opini yang dikenal dengan istilah ABC's of attitude, yakni Cognitive (penalaran), Affective (perasaan/emosi), dan Behavior (tingkah laku). Mereka menyatakan bahwa seharusnya pengawasan dari para orang tua yang lebih ditekankan. Menurut mereka pengetahuan orang tua atas media yang anak-anak mereka konsumsi harusnya lebih banyak, agar para orang tua lebih bijak dalam memberikan video game yang dimainkan oleh anak-anak mereka.

Pada tahap ketiga yakni solid stage, dapat dilihat para informan akhirnya menyepakati sebuah pendapat yang disampaikan oleh salah satu informan yakni saudara Al. Hasil penelitian ini peneliti menemukan bahwa usulan pemblokiran game oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia tersebut dianggap oleh para informan bukanlah sebuah solusi yang efektif untuk menyaring konten-konten negatif, sejatinya game dibuat sebagai media hiburan. Dalam game pun ada yang dinamakan sistem rating dimana ada batasan-batasan usia dalam memainkan video game tersebut yang sudah dipakai secara internasional.

Mereka juga berpendapat bahwa jika ingin memblokir konten-konten negatif, hal tersebut tidak akan menjadi efektif. Konten negatif tidak hanya ada di video game, tetapi juga dalam media-media lain seperti televisi, dan sosial media. Bisa dilihat dari contoh kasus pemblokiran-pemblokiran sebelumnya seperti pemblokiran konten pornografi di internet. Pada kenyataannya masih banyak orang-orang yang dapat mengakses konten-konten tersebut dengan berbagai cara.

Para informan juga mengatakan bahwa sebenarnya pengawasan terhadap anak lah yang menjadi poin paling utama. Mengawasi dan mengendalikan media apa saja yang di konsumsi oleh si anak menjadi poin paling utama. Orang tua sebagai perlindungan pertama seorang anak harus lebih mengerti dan dapat

mengawasi apa saja yang dilakukan oleh si anak. Memainkan video game yang sesuai dengan batasan usia pemain perlu dipahami oleh orang tua, agar anak tidak memainkan video game yang seharusnya tidak boleh mereka mainkan. Oleh karena itu, langkah pemblokiran video game ini menurut mereka sangat kurang efektif apabila dilakukan.

Penutup

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang bagaimana opini mahasiswa, yang terbentuk melalui tiga tahapan pembentukan opini yakni *stage of brainstorming*, *stage of consolidation*, dan *solid stage* maka dapat ditarik kesimpulan bahwa opini mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman Angkatan 2012 terhadap usulan pemblokiran 15 *video game* oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia adalah tidak setuju atau menolak usulan tersebut. Hal tersebut dapat diuraikan dari tiga tahap pembentukan opini sebagai berikut :

1. Pada tahap pertama yakni *stage of brainstorming*, dapat disimpulkan bahwa para mahasiswa tidak setuju dengan adanya usulan pemblokiran 15 *video game* oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia. Dalam tahap pertama ini mereka mulai mengemukakan pendapatnya masing-masing yang masih belum terbentuk jelas menuju satu pendapat, sesuai dengan penjelasan Ferdinand Tonnies dimana dalam tahap pertama masih banyak pendapat-pendapat dari masing-masing individu dalam kelompok.
2. Pada tahap kedua yakni *stage of consolidation*, pendapat dari para mahasiswa yang membahas mengenai usulan pemblokiran 15 *video game* oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia akhirnya mulai mengerucut dan mulai terarah menjadi seragam. Para mahasiswa menyampaikan pendapat mereka mengenai pengawasan orang tua yang harus lebih ditekankan, daripada memblokir *video game* menurut mereka lebih baik memberikan edukasi mengenai terhadap orang tua agar lebih bijak dalam mengontrol media yang dikonsumsi oleh anak-anak mereka.
3. Pada tahap ketiga ini yaitu *solid stage*, para mahasiswa akhirnya menyatukan pendapat mereka. Mereka semua tidak setuju dengan adanya usulan pemblokiran 15 *video game* oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia ini. Menurut mereka Para subjek juga mengatakan bahwa sebenarnya pengawasan terhadap anak lah yang menjadi poin paling utama. Mengawasi dan mengendalikan media apa saja yang di konsumsi oleh si anak menjadi poin paling utama. Orang tua sebagai perlindungan pertama seorang anak harus lebih mengerti dan dapat mengawasi apa saja yang dilakukan oleh si anak. Memainkan *video game* yang sesuai dengan batasan usia pemain perlu dipahami oleh orang tua, agar anak tidak memainkan *video game* yang seharusnya tidak boleh mereka mainkan.

Oleh karena itu, langkah pemblokiran *video game* ini menurut mereka sangat kurang efektif apabila dilakukan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan, maka saran peneliti adalah sebagai berikut :

1. Untuk penelitian sejenis maupun lanjutan, proses pembentukan opini harus lebih digali, peneliti menyadari bahwa dalam proses pembentukan opini tersebut yakni *stage of brainstorming*, *stage of consolidation*, dan *solid stage* akan terdapat banyak sekali pendapat yang kemudian akan menjadi satu opini dari kelompok. Terkadang proses pembentukan opini ini bisa tidak selesai atau berhenti ditengah jalan, sehingga tidak terjadi opini yang menjadi opini kelompok atau opini. Oleh karena itu untuk penelitian sejenis diharapkan dapat menggali proses tersebut sampai opini kelompok atau opini terbentuk seperti yang sudah dijelaskan dalam tiga tahap pembentukan opini.
2. *Video game* sejatinya adalah media yang digunakan sebagai media hiburan, namun terkadang para orang tua seringkali tidak mengetahui jenis *video game* seperti apa yang dimainkan oleh anaknya. Oleh karena itu peneliti menyarankan kepada para orang tua untuk memahami baik *video game* maupun media yang dimainkan atau dikonsumsi oleh anak-anak, hal ini untuk mencegah dan menghindari anak-anak agar tidak memainkan ataupun mengonsumsi media-media yang seharusnya belum boleh mereka konsumsi, guna mencegah konsumsi konten negatif sejak dini.

Daftar Pustaka

- Ardianto, Elvinaro, dkk. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*. Bandung: Simbiosis Rektama Media
- Baran, Stanley J. 2012. *Pengantar Komunikasi Massa Jilid 1 Edisi 5*. Jakarta: Erlangga
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komuniasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti
- Fajar, Marhaeni. 2009. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mc.Quail, Dennis. 2005. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Erlangga
- Miles B,Matthew dan Huberman. 2007. *Analisis Data Kualitatif : Buku Sumber Metode-metode Baru*, Universitas Indonesia Press, Jakarta.
- Miles, Matthew B.,Huberman, A. Michael dan Saldana, Johnny. 2014. *Qualitative Data Analysis*. California : SAGE Publications, 2014.
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurudin. 2008. *Komunikasi Propaganda*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

- Olii, Helena. 2007. *Opini Publik*. Jakarta: Indeks
- Rahmadi, F. 1999. *Public Relation*. Jakarta :PT Gramedia Pustaka Utama
- Ruslan, Rosadi. 2010. *Metode Penelitian Public Relation dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Soenarjo, Djoenasih. 1999, *Opini Publik*. Yogyakarta : Liberty
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryanto. 2015. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung : CV. Pustaka Setia.