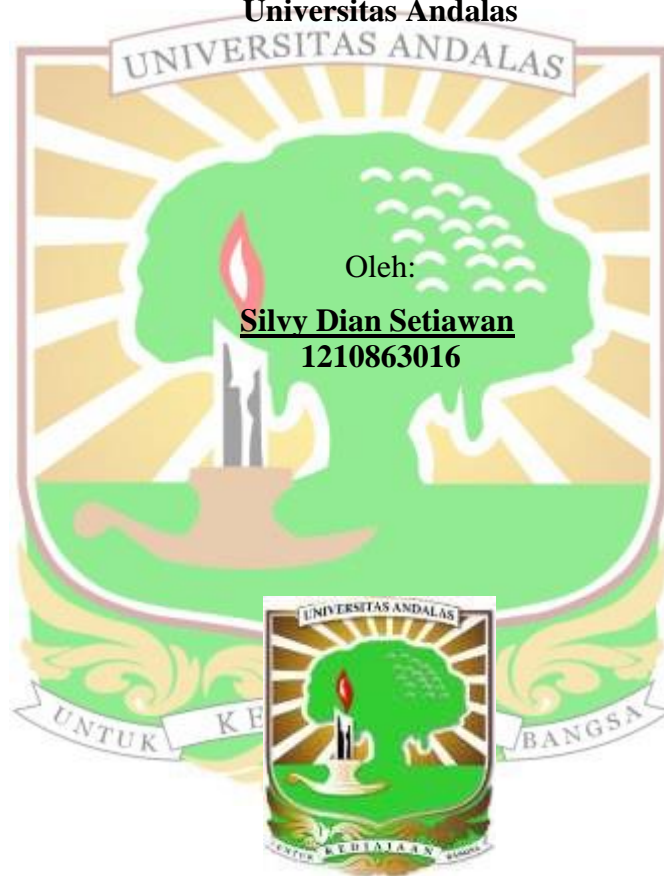


**PERSEPSI GAMERS KOTA PADANG TERHADAP WACANA  
PEMBLOKIRAN *GAME ONLINE* OLEH PEMERINTAH  
(STUDI DESKRIPTIF PADA *GAMERS POINT BLANK* KOTA  
PADANG)**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Strata Satu Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik  
Universitas Andalas**



**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS ANDALAS  
PADANG  
2016**

## ABSTRAK

### **“Persepsi Gamers Kota Padang Terhadap Wacana Pemblokiran *Game Online* Oleh Pemerintah (Studi Deskriptif Pada *Gamers Point Blank* Kota Padang)**

Oleh  
**Silvy Dian Setiawan**  
**1210863016**

**Pembimbing**  
**Dr. Asmawi, MS**  
**Alna Hanana, S.I.Kom, M.Sc**

Penelitian ini membahas persepsi *gamers* mengenai wacana pemblokiran *game online point blank* yang dinilai mengandung konten kekerasan serta unsur negatif lainnya bagi perkembangan anak oleh pemerintah. Awal munculnya wacana pemblokiran ini karena dirilisnya 15 *game online* berbahaya termasuk *game online point blank* oleh Kemendikbud (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) dan KPAI (Komisi Perlindungan Anak) mendukung untuk melakukan pemblokiran terhadap *game online* tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi *gamers point blank* Kota Padang terhadap wacana pemblokiran *game online point blank* oleh pemerintah.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori penilaian sosial atau *social judgment theory*. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan studi deskriptif oleh Kriyantono (2006). Informan penelitian ini berjumlah 3 (tiga) orang yang diperoleh melalui teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji triangulasi dengan memakai triangulasi sumber oleh Moeloeng (2004).

Hasil wawancara dari ketiga informan, peneliti menemukan bahwa informan menolak pemblokiran *game online point blank* dengan menilai wacana pemblokiran berdasarkan pengalaman ketiga informan dalam bermain *game online point blank*. Persepsi informan berasal dari stimuli dan ditindak lanjuti oleh perhatian, pengalaman, sikap, harapan dan kebutuhan mengenai wacana pemblokiran *game online*. Informan mengasumsikan bahwa pemblokiran *game online* bukan merupakan langkah yang tepat untuk menjauhkan anak-anak dari pengaruh negatif *game online point blank*.

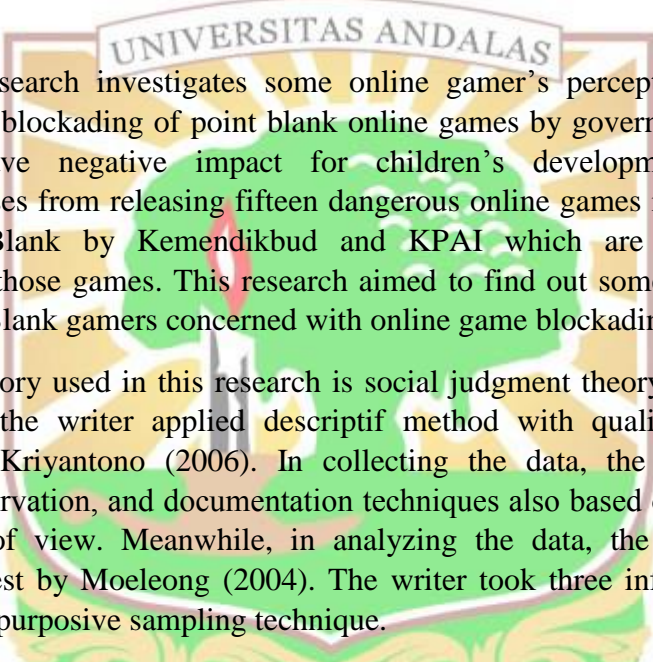
**Kata Kunci:** *Persepsi, Wacana Pemblokiran game online, Gamers Point blank*

## ABSTRACT

### **Padang Gamers Perceptions concerned with Online Game Discourse Blockading by Government (A Descriptif Studies of Padang Point Blank Gamers)**

**By**  
**Silvy Dian Setiawan**  
**1210863016**

**Supervisor**  
**Dr. Asmawi, MS**  
**Alna Hanana, S.I.Kom, M.Sc**



This research investigates some online gamer's perceptions concerned with discourse blockading of point blank online games by government which are considered have negative impact for children's development. Discourse blockading arises from releasing fifteen dangerous online games including online game Point Blank by Kemendikbud and KPAI which are supporting for blockading of those games. This research aimed to find out some perceptions of Padang Point Blank gamers concerned with online game blockading.

The theory used in this research is social judgment theory. In conducting this research, the writer applied descriptif method with qualitative approach pioneered by Kriyantono (2006). In collecting the data, the writer chooses interview, observation, and documentation techniques also based on Kriyantono's (2006) point of view. Meanwhile, in analyzing the data, the writer adopted triangulation test by Moeleong (2004). The writer took three informants of this research using purposive sampling technique.

The results of the third informant interviews, researchers found that the informant refused online game point blank blocking discourse with evaluated blocking discourse based on the experience of informants in playing online games point blank. This perception derives from stimuli which followed by attentions, experiences, attitudes, expectations, and need concerned with online game discourse blockading. The informant assumes that the government policy in blockading fifteen dangerous online games in Padang is not a harsh way to do for keeping the children out of point blank that considered have some negative impact for children development.

***Keywords: Perception, Online Games Blocking Discourse, Point Blank Gamer***