Jurnal Sosioteknologi

Vol 16, No 3 (2017)

Table of Contents

Articles

KARAKTERISTIK BENTUK DAN FUNGSI RAGAM HIAS PADA ARSITEKTUR MASJID AGUNG KOTA BANDUNG

Dr. Ahmad Haldani, M.Sn., Imam Santosa

KAJIAN JURNAL BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI VISUAL BAGI ANAK

Imaniar Rizki Waridha, Riama Maslan, Hafiz Aziz Ahmad

PERILAKU MENGAKSES INTERNET DI WARUNG KOPI BEHAVIOR ACCESS INTERNET IN COFFEE SHOP

Redi Panuju

PERBANDINGAN SISTEM PENGUASAAN LAUT ADAT DI DESA HARUKU MALUKU DENGAN SISTEM PENGUASAAN LAUT NASIONAL

Andri Hernandi, Hendriatiningsih Sadikin, Mirolas Mirolas

PERSEPSI VISUAL ELEMEN NILAI PERSONAL BRAND PADA MEDIA KAMPANYE RIDWAN KAMIL

Robby Firmansyah, Agung Eko Budiwaspada, Agus Sachari

KAJIAN GAYA HIAS SINGABARONG DAN PAKSI NAGA LIMAN DALAM ESTETIKA HIBRIDITAS KERETA KESULTANAN CIREBON

Nina Sofiyawati

PERILAKU MENGAKSES INTERNET DI WARUNG KOPI

BEHAVIOR ACCESS INTERNET IN COFFEE SHOP

Redi Panuju
Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas dr Soetomo
Jalan. Semolowaru 84 Surabaya
redi.panuju@unitomo.ac.id, redipanuju@gmail.com

ABSTRAK

Salah satu nilai yang ditonjolkan warung kopi (warkop) adalah fasilitas bebas internet atau sering ditulis *free wifi*. Tempat ini dikunjungi orang pada jam-jam istirahat atau pulang kerja. Pada hari Jumat petang atau Sabtu dan Minggu, anak-anak usia sekolah dasar dan menengah banyak dijumpai di sana. Mereka duduk berkelompok dan memainkan gawainya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku mereka di warung kopi, mulai dari tujuan berkumpul dan konten yang diakses. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode observasi dan wawancara mendalam. Data yang diperoleh dianalisis dengan perspektif sosiologi komunikasi. Temuan yang penting dalam penelitian ini adalah anak-anak yang mendapat perhatian dari orang tuanya membentuk kelompok yang bertujuan mengakses internet untuk bersenang-senang, yakni dengan *game online* yang relatif sehat. Anak-anak yang kurang mendapat perhatian cenderung mempunyai kebebasan mengakses internet sehingga konten yang diakses berpotensi negatif, seperti *game* yang mengandung pornografi dan bahkan video porno.
Kata Kunci: warkop, *game-online*, pornografi, etnosentrisme, sosiopetik

ABSTRACT

One of the values highlighted by the coffee shop (Warkop) is an internet free facility or it is often written 'free Wifi'. This place is visited by people during their break time or after work. On Friday afternoon or Saturday and Sunday, elementary and middle school students are often found there, sitting in groups and playing the gadget. The purpose of this study was to determine their behavior in coffee shops, ranging from the purpose of gathering and the content accessed. The research approach is qualitative with the method of observation and in-depth interview. The data obtained were analyzed by Communication Sociology perspective. The important conclusion of children who get attention from their parents formed a group that aims to access the internet to have fun, that is with a relatively healthy online game. While less-attention children tend to have the freedom of accessing the internet so that accessed content is potentially negative, such as games that contain pornography and even pornographic videos.
Keywords*: coffee shop, online games, pornography, ethnocentrism, sociopathic*

PENDAHULUAN

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) Republik Indonesia mengemukakan data pengguna internet di Indonesia meningkat tajam dalam tiga tahun terakhir (sejak tahun 2014). Menurut lembaga riset pasar eMarketer, populasi *netter* tanah air mencapai 83,7 juta orang pada 2014. Pada 2017, eMarketer memperkirakan netter Indonesia akan mencapai 112 juta orang, mengalahkan Jepang di peringkat ke-5 yang pertumbuhan jumlah pengguna internetnya lebih lamban (Wicak, 2014) Data lain menunjukkan pengguna internet di Indonesia sudah lebih dari itu. Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) mengungkap bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia kini telah terhubung dengan internet. Survei yang dilakukan sepanjang 2016 itu menemukan bahwa 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung dengan internet. Adapun total penduduk Indonesia sendiri sebanyak 256,2 juta orang (Widiyartono, 2016).

Perkembangan pengguna yang sangat cepat ini dipengaruhi oleh kemajuan teknologi komunikasi dan informatika yang semakin canggih sehingga dapat digunakan sebagai sarana komunikasi antarwarga masyarakat, menggantikan komunikasi antarpribadi,

komunikasi kelompok, dan komunikasi tatap muka lainnya. Selain itu, produksi perangkat teknologi mulai dari server hingga pesawat penerima pesan seperti telepon seluler dilakukan secara masif sehingga harga jualnya menjadi rendah. Dengan demikian, telepon seluler menjangkau masyarakat yang berpenghasilan rendah sekali pun. Bila sepuluh tahun yang silam hanya kalangan tertentu (kelas sosial ekonomi menengah ke atas) yang dapat membeli telepon seluler (dalam masyarakat Indonesia lebih dikenal dengan istilah *handphone* atau HP), sekarang kepemilikan HP sudah mencakup semua segmen masyarakat, mulai dari pembantu rumah tangga, pemulung sampah, tukang becak, hingga tukang sayur. Bahkan, di pasar-pasar tradisional, jual beli barang acapkali sudah menggunakan perangkat ini. Tak terkecuali kalangan anak-anak sekolah dasar sudah memiliki HP sendiri lengkap dengan status akunnya di media sosial.

Kemajuan teknologi akhirnya mendorong perubahan dalam pola perilaku sosial. Bila pada masa sebelumnya individu dalam membentuk komunitas berdasarkan interaksi yang bersifat langsung, bertemu satu sama lain dan mengetahui keberadaan masing-masing, kini kelompok-kelompok tersebut bertemu di dunia maya (*cyber*) yang satu sama lain tidak mengetahui keberadaannya. Bahkan, ketika masing-masing bertemu pun, interaksi mereka bukan terhadap individu yang ada di dekatnya, tetapi berinteraksi dengan orang lain yang entah berada di mana. Bagi Dominick (1996: 52) karakteristik seperti itu disebut sebagai *parasocial relationship*, interaksi sosial semu ketika individu merasa lebih tertarik dan lebih akrab dengan orang yang ada di dalam media. Bahkan, pengetahuannya terhadap siapa yang ada di dalam media tersebut jauh lebih intensif daripada orang yang ada di sekitarnya.

Gejala *parasocial relationship* itu tampaknya tidak terelakkan di masa depan dan akan menimbulkan beberapa ekses yang perlu diperhatikan secara serius. Apalagi pada skala nasional, banyak kebijakan yang mulai menggunakan media *cyber* sebagai cara interaksi yang dianggap lebih efektif, efisien, dan mengurangi pertemuan secara langsung. Kebijakan tersebut misalnya pembayaran pajak, ujian akhir nasional, transaksi elektronik, atau pemasaran *online*. Perubahan pola komunikasi ini diperkirakan akan menguatkan gejala *parasocial relationship* tersebut. Dengan demikian terjadi transformasi penggunaan media, dari media massa menjadi media *online* (Panuju, 1997: 95-97).

Parasocial relationship juga menghinggapi kalangan anak-anak remaja. Para orang tua yang sibuk tidak mau direpotkan oleh anak-anak mereka. Untuk memberikan kesibukan kepada anak-anaknya, diberikan perangkat elektronik yang bisa digunakan untuk mengakses internet dan bermain *game*. Bahkan, acapkali, anak-anak itu bermain *game* melalui saluran internet yang disebut *game online*. Sejurus dengan hal itu anak-anak menjadi fokus pada benda genggamannya yang kita sebut "gawai" (baca=gejet). Mereka larut dalam pengondisian individualistis dan sudah tentu meluruhkan kebutuhan interaksi sosialnya. Ikatan solidaritas merenggang diikuti luruhnya kepedulian dan semangat berbagi atau gotong-royong. Gejala yang paling penting dari *parasocial relationship* di kalangan anak-anak adalah membuat dirinya terasing dari lingkungannya sendiri. Di perumahan elite misalnya, banyak ditemukan fakta anak-anak tidak saling mengenal dalam radius lima rumah ke

depan, ke belakang, ke samping kanan dan kiri. Keadaan tersebut merupakan bukti lain bahwa teknologi komunikasi yang awalnya untuk mendekatkan diri antarindividu justru semakin menjauhkan satu sama lain. Yang dekat jadi jauh dan yang jauh jadi dekat (Panuju, 2017: 55)

Teknologi informasi bagaikan pisau bermata dua. Di satu sisi membuat hidup manusia menjadi mudah, namun di sisi yang lain menimbulkan ekses negatif. Ada dua kandungan *cyber* yang mengkhawatirkan berdampak buruk bagi anak-anak dan remaja, yakni muatan pornografi dan *game online*. Penelitian Euis Supriati dan Sandra Fikawati (2009: 48-56) menunjukkan terpaan atau paparan pornografi di kalangan anak-anak sekolah menengah pertama (SMP) telah menyebabkan efek imitasi, eskalasi, desensitasi, dan adiksi. Anak-anak yang sering mengonsumsi pornografi menunjukkan kecenderungan meniru kemudian meluaskan paparan yakni yang semula fokus pada perhatian lawan jenis meluas ke sama jenis dan terjadi perubahan sikap yang semula menganggap pornografi sebagai hal yang tabu, melanggar moral dan agama, hal yang biasa. Efek terakhir yang terjadi adalah kecanduan (adiksi), yakni akan berusaha selalu mencari materi pornografi tersebut.

Pada tataran perilaku, remaja yang sudah kecanduan pornografi akan mengalami masalah dalam konsentrasi belajar, berkurangnya kepekaan sosial, dan tereduksi sensitivitas terhadap tantangan masa depannya.

Berdasarkan hasil survei yang dirilis tahun 2016 dinyatakan bahwa 12 persen situs yang ada di dunia maya masuk dalam kategori situs porno (konten khusus untuk dewasa) dan jumlah situs porno tersebut lumayan besar, yaitu 24.644.172 situs. Majalah terkemuka asal Kanada, *One Minute*, pernah melaporkan jumlah video porno yang beredar di dunia saat ini mencapai 14,9 juta (Panuju, 2017: 59).

Pornografi merupakan bagian dari industri berskala besar yang menghasilkan keuntungan tidak kurang dari Rp44 triliun. Setiap detik ada 28.258 orang yang mengakses situs porno. Tercatat setiap harinya 68 juta orang yang mengetik kata kunci "seks" di situs mesin pencari. Konon di Amerika Serikat, 12 % dari seluruh situs internet adalah situs berbau pornografi (Panuju, 2017: 59).

Selama ini pemerintah Indonesia melalui kementerian Kominfo telah melakukan pemblokiran terhadap situs yang bermuatan pornografi, tetapi hasilnya masih jauh dari ideal. Menurut pengakuan pihak kementerian Kominfo, dari 28-30 juta web yang mengandung pornografi, yang dapat diblokir baru 700 ribu saja atau kurang lebih 2% dari yang ada. Hal tersebut karena puluhan juta web pornografi bersembunyi di balik miliaran nama domain alias. Sementara itu, target kominfo pada tahun 2018 hanya dapat meretas 50% dari 30 juta web porno (Devega, 2017). Dengan demikian, sampai tahun 2018 dipastikan masih ada 15 juta web pornografi yang bergentayangan di dunia maya.

Dari 15 juta web pornografi tersebut, tentu potensi untuk sampai kepada anak-anak dan remaja masih sangat besar. Bukan saja disebabkan faktor usia mereka yang masih memiliki minat yang besar terhadap hal-hal yang berbau seks, melainkan juga karena semua jenis operator berpotensi menjadi penghubung kepada anak-anak. Bila sebelumnya pornografi menyebar melalui akun web dan medsos seperti Facebook dan Twitter, belum lama ini pornografi bisa masuk melalui penyedia layanan pesan instans WhatsApp berupa GIF (*Graphics Interchange Format*).

Umumnya masyarakat sepakat bahwa konten pornografi tak layak untuk anak. Pornografi sejatinya adalah hiburan untuk orang dewasa. Menurut Taufiq Pasiak, Kepala Pusat Studi Otak dan Perilaku Sosial Universitas Sam Ratulangi Menado, pornografi dapat mengakibatkan kemampuan nalar tidak berfungsi baik (Kompas, 2017, November 29).

Mengapa anak-anak dan remaja yang diperkirakan paling rentan dari dampak negatif pornografi? Anak-anak dan remaja dalam pandangan psikologi merupakan usia yang masih labil, yang potensial berubah-ubah sikap dan pandangannya. Paparan pornografi merupakan lingkungan yang sangat berpangaruh terhadap pembentukan kepribadian remaja.

Menurut Mulyana (2005:8), konsep diri individu yang paling dini pada umumnya dipengaruhi keluarga dan orang-orang dekat di sekitar. Itulah yang disebut *significant others*. Namun, bila orang tua sibuk dan kurang memperhatikan pendidikan anak, sementara anak lebih intens berkomunikasi melalui media, sangat mungkin media dan isi media itulah yang memengaruhi konsep diri (*who am I*) individu.

Sebagai industri, kodrat pornografi tidak mau mati, tidak mau diblokir atau, dilarang. Dengan demikian, komoditas pornografi akan berusaha mengembangkan pasarnya tidak peduli siapapun segmennya.

Sebagai stimulus pesan, pornografi menyerang bagian otak manusia. Simbolon dalam Lull (1998: xvii) melukiskan bagaimana stimulus berkembang biak dalam otak manusia lalu menyebar kepada orang lain serta memengaruhi sikap/tindakan manusia secara sosial maupun budaya, yakni berusaha sekuat-kuatnya untuk berkembang meluas, hidup selama-lamanya, dan muncul seasli-aslinya.

Sudah banyak fakta terungkap bahwa anak-anak menjadi korban paparan pornografi. Ketua Harian Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Samarinda, Adji Suwignya, mengatakan sebagai berikut.

> "Pornografi dan penyalahgunaan obat-obatan adalah hal negatif yang marak mengintai remaja. Maka jangan heran, dalam riset yang dilakukan Adji 90 persen siswa SMP dan SMA terpapar pornografi dan menjadi korban pornografi. Akses pornografi yang dilakukan anak, ucap dia, tentu tak diketahui orang tua. Namun, Adji menyebut mereka sudah jadi korban tanpa disadari. Kecanduan pornografi salah satunya. Melakukan transaksi pornografi juga dianggap biasa, imbuhnya. Maka perhatian orang tua adalah yang paling utama. Banyak orang tua yang sukses, tapi ternyata anaknya nakal. Alasannya, kurang perhatian. Padahal, anak ini sangat butuh perhatian. Apalagi, mereka yang menginjak remaja." (Birra, 2017)

Keresahan orang tua/keluarga pada fenomena pornografi tersebut menyebabkan sekolah dan keluarga melakukan poteksi yang ketat. Pada jam pelajaran, HP milik anak didik wajib dikumpulkan di suatu tempat. Selain itu, di rumah orang tua mengawasi perilaku anak dalam mengoperasikan gawainya. Faktanya sekarang banyak tumbuh warung kopi di jalan-jalan yang memberikan fasilitas akses wifi dan kabel olor yang digunakan untuk mengambil listrik sehingga anak-anak dan remaja mendapat pelayanan maksimum dalam mengakses internet melalui gawainya masing-masing.

Berdasarkan wawancara kepada beberapa remaja, warung kopi menjadi

tempat berkumpul para remaja karena beberapa alasan; (1) tempat ini relatif bebas dari pengawasan orang tua, (2) dilengkapi dengan fasilitas internet yang cepat, (3) harga makanan yang terjangkau, (4) letaknya strategis dari rumah-rumah mereka, (5) tidak dibatasi jam berkumpul, berbeda dengan warung internet yang biayanya dihitung berdasarkan lama pemakaian.

Penelitian ini bertujuan tulisan ini adalah untuk mengetahui perilaku komunikasi seperti apakah yang dilakukan anak-anak dan remaja di warung kopi tersebut?

Landasan Teori

Kehadiran media siber dipandang sebagai bentuk cara berkomunikasi baru. Gillmor (2004) dalam Nasrullah (2014: 23) menyatakan bahwa jika selama ini pola komunikasi terdiri atas *one-to many* atau dari satu sumber ke banyak *audience* (seperti buku, radio, dan TV) dan pola satu sumber ke satu *audience* atau *one to one* (seperti telepon dan surat), maka pola komunikasi yang ada di media siber dapat menjadi *many-to-many* dan *few-to-few*. Komunikasi yang terjadi ini karena ada koneksi perangkat komputer dengan perangkat komputer yang lain.

Perkembangan teknologi siber saat ini memungkinkan orang dapat dan bebas menyusun pesan serta mengirimkannya kepada siapa pun, tak ada batasan usia, jenis kelamin, tingkat sosial ekonomi, maupun batasan geografis. Kondisi semacam ini menyebabkan kegunaan media kembali kepada masing-masing. Masalahnya adalah ada kesenjangan antara perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat dengan proses edukasi di masyarakat. Meskipun negera telah memiliki undang-undang yang mengatur transaksi elektronik (UU No 11 tahun 2008), yang memungkinkan membatasi penggunaan internet untuk tujuan-tujuan yang merusak (destruktif), namun dalam tingkat penegakan hukum, masih jauh dari harapan. Hal tersebut disebabkan sumber daya manusia (SDM) yang bertugas melaksanakan pekerjaan tersebut masih sangat terbatas sehingga jumlah pelanggaran yang ada dapat tumbuh ratusan kali lipat daripada prestasi penindakannya terhadap para pelanggar.

Selain itu, perkembangan teknologi siber yang semakin canggih tidak berbanding lurus dengan literasi siber yang ada di masyarakat. Di masyarakat hal itu disebut *cultural lag*. Ogburn (1957) mendefinisikan *cultural lag* sebagai situasi sosial yang terdapat dua jenis kebudayaan, satu kebudayaan maju dengan pesat, sementara kebudayaan yang lain melambat. Sharma (2007:293) menegaskan bentuk *cultural lag* yang sering muncul di masyarakat adalah adanya kesenjangan antara aspek material dengan nonmaterial.

Fenomena yang terjadi di masyarakat kita, di satu sisi menunjukkan masifikasi penggunaan alat komunikasi dan terhubung dengan dunia siber tanpa canggung, sementara di sisi lain belum memiliki pengetahuan, *skill*, dan kesadaran tentang dunia siber itu sendiri. Dampaknya adalah terjadinya disfungsional penggunaan teknologi. Kalangan yang memiliki potensi disfungsional berinternet ini adalah kelompok usia anak-anak dan remaja.

Sebagaimana penelitian Supriati (2008) yang menunjukkan kalangan remaja yang masih duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP) banyak mengalami paparan pornografi dan mengalami kegagalan fokus dalam belajar. Hal tersebut menunjukkan kalangan ini berpotensi menghadapi situasi *cultural lag*. Anak-anak dan remaja memiliki ketertarikan yang besar

terhadap seks. Hal ini terbukti dengan penemuan bahwa anak-anak di usia 7 tahunan menjadikan konten pornografi sebagai salah satu yang paling dicari di internet (Sulianta, 2010: 89). Yang dimaksud dengan pornografi adalah gambar-gambar perilaku pencabulan yang lebih banyak menonjolkan tubuh dan alat kelamin manusia. Sifatnya yang seronok, jorok, vulgar, membuat orang yang melihatnya terangsang secara seksual (Bungin, 2006: 336).

Selanjutnya, efek paparan pornografi berkaitan dengan teori etnosentrisme dan gejala sosiopetik. Etnosentrisme merupakan teori dalam Antropologi Komunikasi yang dinyatakan oleh Melvin DeFleur dalam Sambas (2016:76). Teori tersebut menyatakan bahwa tiap-tiap kelompok cenderung berpikir bahwa kebudayaan adalah superior. Dalam konteks penelitian ini, kebudayaan mengenai kerja bagi kelompok orang tua dianggap paling penting dan bagi anak berkumpul dengan teman sebayanya sambil mengakses pornografi di warung kopi juga dianggap sebagai sesuatu yang penting. Fred E Jandt (1998) dalam Sambas (2016:76) mengemukakan etnosentrisme sebagai sikap secara negatif dalam menilai aspek budaya orang lain oleh standar kultur dari diri sendiri.

Sementara itu gejala sosiopetik adalah munculnya tingkah laku yang berbeda dan menyimpang dari kebiasaan dan norma umum. Pornografi dalam pandangan norma maupun etika bangsa Indonesia adalah sesuatu yang kurang beradab, bahkan dianggap tidak bermoral, sehingga keberadaannya harus dieliminasi. Dalam pandangan sosiologi gejala ini sering disebut gejala sosiopetik. Kartono (2001:8) menamai sosiopetik sebagai sesuatu yang menyimpang, pada suatu tempat dan waktu tertentu sangat ditolak, sedangkan pada waktu yang lain dapat diterima oleh masyarakat lainnya.

Secara teoretis, gejala anak-anak dan remaja berinteraksi di warung kopi dapat bersumber dari egosentrisme anak dan orang tua yang satu sama lain berkembang sesuai dengan perspektifnya masing-masing. Bagi orang tua bekerja dianggap segala-galanya sehingga kehilangan waktunya untuk memperhatikan anak-anak. Sementara dalam pandangan anak-anak, bermain dan memperoleh perhatian dari orang tua adalah haknya. Ketika tidak memperoleh hak itu, ia berusaha mendapatkan pengganti, maka warung kopi adalah tempat yang mudah dan strategis sebagai pengganti peran orang tua. Perilaku anak dan remaja yang kurang mendapat pengawasan orang tua pada akhirnya menimbulkan situasi sosiopetik tersebut, sesuatu yang semula dianggap tabu kemudian berubah menjadi hal biasa dan bahkan dianggap penting.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku anak-anak dan remaja dalam mengakses muatan pornografi di warung kopi yang ada di Kabupaten Sidoarjo dan Surabaya sekaligus berusaha menggambarkan pola interaksinya dengan keluarga, teman di sekolah, dan di warung kopi itu sendiri. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, metode yang digunakan adalah observasi partisipan ditambah dengan wawancara mendalam. Data yang diperoleh dari pengakuan informan dan hasil observasi terhadap perilaku akses mereka dianalisis dengan perspektif sosiologi komunikasi.

Observasi dilakukan di beberapa warung kopi yang ada di jalan Bringin Wetan dan Kulon Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Daerah ini diapit dua permukiman yang kontras, permukiman modern, yakni Perum Citra Harmoni dan perkampungan Desa

Traoson & Sidodadi. Ada beberapa warung kopi, antara lain Warung Kopi Pojoko Jalan Beringin Wetan; Warkop Soccormania Jalan Bringin Kulon; Warkop Mama Jalan. Trosobo 88; Warung Kopi Cak Jemblung Jalan. Bringin Wetan: Warkop Nogo Biru Jalan. Bringin Kulon; Warkop AKM Jalan Bringin Kulon; Warkop SURYA Jalan. Bringin Kulon; E Warkop Jalan, Bringin Kulon. Wawancara mendalam dan observasi partisipasi dilakukan di Warung Kopi Biru Bringin Kulon, karena di sini anak-anak dan remaja berkelompok-kelompok ketika berinteraksi. Penelitian dilakukan pada bulan Februari 2017 sampai Mei 2017.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Internet menjadi nilai tambah bagi tempat-tempat usaha tertentu, mulai dari hotel, mal/plaza, restoran, kereta api, bus malam antarprovinsi, dan lainnya. Bahkan di Aceh, fenomena warung kopi dengan *values* internet sudah marak. Ikhsan Drp melaporkan di Banda Aceh bermunculan warung kopi dengan berbagai bentuk bangunan yang unik. Salah satu *values* yang ditawarkan adalah wifi, TV, *live music,* dan layar lebar untuk menyaksikan pertandingan sepakbola. Hal tersebut menjadikan warung kopi sebagai tempat nongkrong yang menjadi rutinitas wajib sehari-hari untuk dikunjungi bagi beberapa kalangan muda dan orang tua (Ikhsan, 2017).

Tak terkecuali di daerah peneliti, warkop banyak bermunculan. Daerah yang dimaksud di sekitar jalan-jalan yang merupakan akses keluar masuk Perumahan Citra Harmoni Trosobo kabupaten Sidoarjo, antara lain: Warung Kopi Pojoko Jalan Beringin Wetan; Warkop Soccormania Jalan Bringin Kulon; Warkop Mama Jalan. Trosobo 88; Warung Kopi Cak Jemblung Jalan. Bringin Wetan: Warkop Nogo Biru Jalan. Bringin Kulon; Warkop AKM Jalan Bringin Kulon; Warkop SURYA Jalan. Bringin Kulon; E Warkop Jalan, Bringin Kulon. Warkop di atas berdiri di sepanjang jalan yang jaraknya tak lebih 2 km saja. Di luar jalan tersebut, masih banyak warung kopi lain.

Karakteristik warung kopi di tempat ini, selain menjual menu kopi sebagai tawaran utama, ada juga jus buah, minuman susu, cokelat, juga minuman-minuman berenergi yang diseduh dengan susu. Warung kopi tersebut juga dilengkapi makanan ringan mulai roti, kerupuk, tahu goreng, pisang goreng, kacang, tape, dan lainnya. Makanan kecil ini bukan produksi si empunya warkop tetapi ada pihak lain yang menitipkan di warkop tersebut (konsinyasi). Selain itu, dilengkapi dengan kabel olor yang berisi colokan listrik. Tak heran bila anak-anak dan remaja senang nongkrong di tempat itu karena selain internetnya gratis juga menyediakan makanan.

Hasil observasi menunjukkan pada Senin sampai dengan Jumat siang, kebanyakan pengunjung warkop adalah orang dewasa. Baru pada Jumat sore (setelah pukul 16.00) Tampak beberapa anak-anak dan remaja bergerombol di satu meja, asyik memainkan gawainya masing-masing sambil menyantap makanan ringan dan minuman jus buah (tetapi ada juga yang minum kopi). Yang menarik, dua di antara lima anak ternyata merokok.

Alasan Berkumpul

Salah seorang yang menjadi juru bicara mengatakan tujuh anak tersebut mengindentifikasikan dirinya sebagai "geng anak pencinta *game online*". Semuanya anak laki-laki. Sejauh ini peneliti tidak menemukan anak-anak atau remaja perempuan mengunjungi warkop. Setiap Jumat sore atau Sabtu pagi hingga

siang mereka bertemu di salah satu warkop di sekitar Jalan Bringin Kulon. Pertemuan ditiadakan bila mendekati ujian. Mengapa pertemuannya tidak di rumah salah satu orang di antaranya, mereka menjawab di warkop lebih bebas, tidak merasa diawasi sehingga lebih leluasa. Fakta ini hampir mirip dengan temuan Qamariyah (2009: 15), sebagian besar remaja perkotaan lebih sering mengakses internet di warnet, meskipun di sekolahnya disediakan fasilitas yang bisa diakses secara gratis. Ketika warnet bertumbangan, warkop merupakan bentuk lain dari warnet karena sama-sama menyediakan tempat berkumpul dengan fasilitas internet gratis.

Dengan berkumpul itulah anak-anak remaja ini menemukan habitat tempat satu sama lain saling berbagi dan menjalankan fungsi tertentu. Keberadaan suatu kelompok dalam masyarakat dicerminkan oleh adanya fungsi fungsi yang akan dilaksanakannya. Bungin (2006: 268) mendeskripsikan fungsi hubungan sosial, dalam arti bagaimana suatu kelompok mampu memelihara dan memantapkan hubungan sosial di antara para anggotanya, seperti bagaimana suatu kelompok secara rutin memberikan kesempatan kepada anggotanya untuk melakukan aktivitas yang informal, santai, dan menghibur.

Pada masa lalu, sebelum internet merasuki dunia anak, masih ada instrumen permainan tradisional yang mampu menyatukan mereka dalam suatu komunitas yang alamiah. Semua permainan dirancang untuk membuat anak-anak kreatif menciptakan mainan dari bahan-bahan yang dapat diperoleh di alam sekitar. Hal tersebut membuat anak-anak bergembira, dan relatif tidak memilik dampak yang merusak—baik dari segi psikis, fisik, maupun interaksi sosial. Anak-anak di masa lalu memiliki ruang publik yang penuh dengan daya empati, saling menolong dalam memenangkan suatu permainan, dan membuat satu sama lain terikat suatu rasa kebersamaan (kohesivitas).

Sementara melalui media siber, pengguna justru menjadi individu dalam kohesivitas dan sangat mungkin dalam realitas kohesivitas itu terjadi individualisasi. Nasrullah (2014: 107) menegaskan apa yang dimaksud oleh Jones (1999:22) sebagai *new public space* adalah sebagai sesuatu (ruang) yang sifatnya pribadi. Dengan demikian, ketika mereka bertemu sambil memegangi gawainya masing-masing, tampak satu sama lain saling acuh tak acuh (tak peduli). Bahkan dalam interval waktu tertentu (observasi peneliti antara 10-20 menit) tak ada suara keluar dari mulut mereka. Masing-masing asyik berinteraksi dengan sesuatu yang ada di dalam gawainya.

Etnosentrisme dan Sosiopetik

Uniknya mereka membagi tiga kelompok yang berada pada meja masing-masing. Setiap kelompok berada di satu meja dan posisinya saling berjauhan. Satu kelompok di meja tengah (kelompok 1, empat orang), satu di ujung sebelah kanan (kelompok 2, lima orang) dan satu lagi di sebelah kiri (kelompok 3, empat orang). Berdasarkan observasi partisipasi (*observation participant*) diperoleh data sebagai berikut.

a. Setiap kelompok ternyata terdiri atas individu yang berbeda usia, berbeda tingkat pendidikan (ada yang SD dan SMP), dan dari asal sekolah yang berbeda pula, bahkan setiap kelompok ada yang berasal dari perkampungan dan perumahan (Perum Citra Harmoni). Data ini setidaknya menunjukkan interaksi sosial di antara anak-anak itu tidak dibatasi oleh usia, asal sekolah, maupun tempat tinggalnya. Warung kopi telah menyatukan perbedaan di antara

TABEL I TEMUAN PENGGUNAAN GAWAI

Kelompok	Kondisi Keluarga	Perbuatan
Kelompok 1	Keempat anak dan remaja ini mengaku dikontrol ketat dalam menggunakan gawainya; ada yang mengatakan hanya boleh menggunakan pada hari Jumat dan Sabtu saja; ada yang mengaku tidak boleh diisi SIM Card; dan ada yang mengaku hanya. Diberi waktu empat jam saja untuk bertemu /bermain dengan teman temannya. Orang tuanya akan mencari bila jam mainnya habis tapi belum kembali ke rumah. Kalau melanggar gawainya disita dua minggu baru diberikan.	Membicarakan isu yang sedang viral di media sosial dan bermain *game* melalui internet (*game online*)
Kelompok 2	Dari lima orang ini mengaku; Diberi kesempatan bertemu dengan teman temannya pada hari Jumat dan Sabtu. Orang tuanya sibuk/kerja. Sesekali orang tua menanyakan apa saja yang dilakukan dengan teman temannya	Bermain *game online* dengan taruhan tertentu dan mengaku mengakses konten porno tetapi hanya satu sampai tiga jam saja
Kelompok 3	Dari empat orang ini mengaku: diberi kesempatan bermain kapan saja. Tidak pernah menanyakan atau marah bila pulang terlambat dan tidak pernah menanyakan apa yang dilakukan dengan teman temannya. Orang tuanya, baik ayah maupun ibunya sama sama kerja. Mereka bertemu hanya hari Minggu. Itu pun jarang punya acara bersama. Ayahnya asyik nonton tinju, ibunya selalu punya acara dengan teman teman yang tergabung dalam grup WA.	Bermain *game online*, mengakses konten porno dan merokok.

mereka.

b. Karakteristik sosial

Data tabel I menunjukkan anak-anak yang masih mendapat pengawasan dari orang tuanya cenderung positif dalam berinteraksi sosial. Di warung kopi pun masih terbatas untuk mendapatkan kegembiraan dalam mengakses internet. Keingintahuan orang tua terhadap anak-anaknya, di satu sisi kerap dimaknai sebagai bentuk intervensi terhadap anak-anak dan cenderung direspon dengan penolakan, namun pada anak-anak ini justru dimaknai sebagai tanda peduli. Bentuk hukuman terhadap pelanggaran disiplin dengan menyita gawai tampaknya masih bisa ditoleransi oleh anak-

anak.

Berbeda dengan kelompok 2 yang orang tuanya hanya sesekali menanyakan apa yang dilakukan anak-anak dengan teman-temannya. hal tersebut dianggap kurang perhatian, sehingga anak merasa tidak mendapat kontrol dari keluarga. Oleh karena itu, masih ada keberanian mengakses konten pornografi.

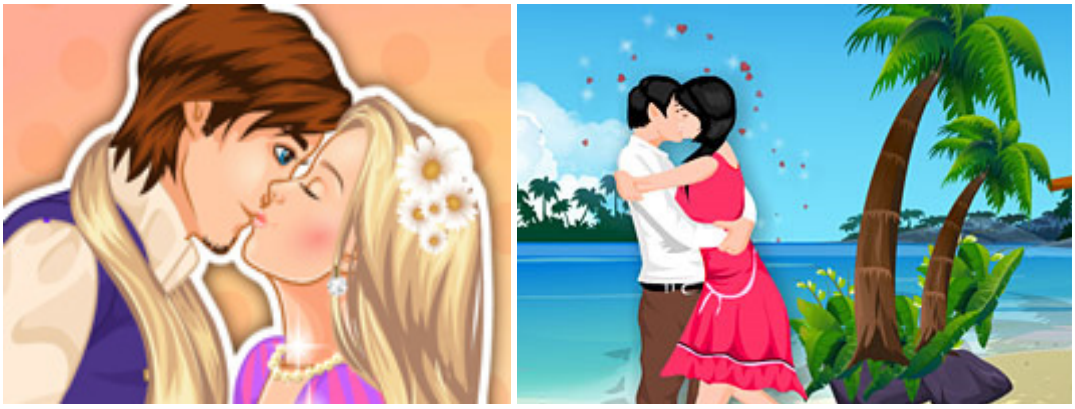
Pembeda yang mencolok adalah kelompok 3 yang kedua orang tuanya sibuk/bekerja sehingga anak dibiarkan melakukan sesuatu sesuai dengan kemauannya sendiri. Pertemanan dengan kelompok bermainnya (yang karakteristiknya relatif sama) makin memperkuat disfungsional interaksi sosialnya, yakni merokok dan mengakses konten porno.

c. Ragam akses konten *game* dan pornografi

Berikutnya, peneliti mengobservasi konten yang diakses kelompok. Pada kelompok 1 konten yang diakses berupa isu viral dan *game online*. Sejauh ini isu-isu yang diakses dan kemudian didiskusikan masih positif dan memiliki fungsi menambah pengetahuan dan kritis. Misalnya, soal video yang menggambarkan kecerobohan pengunjung Taman Safari yang memberi minuman berakohol kepada para binatang, mangkirnya SN atas panggilan Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK), persekusi pasangan yang disangka berselingkuh. Hal yang mengkhawatirkan adalah dengan tidak adanya kontrol langsung memungkinkan anak-anak ini mengonsumsi tema-tema orang dewasa yang mestinya belum waktunya menjadi bahan pemikiran anak-anak. Sementara itu, untuk *game online*, peneliti telah meneliti konten yang cenderung masih aman-aman saja. Misalnya permainan Simulator Masak Kalkun, 3 Panda di Brasil, Papas Pancakeria, Tasty Turkey, Butterfly Coloring,Rumah Pohon Baby Hazel, Baby Hazel Carnival, Wheely 8: Aliens,Boogie Bones, Game Aritmatika, Clown Nights, Farm Express.

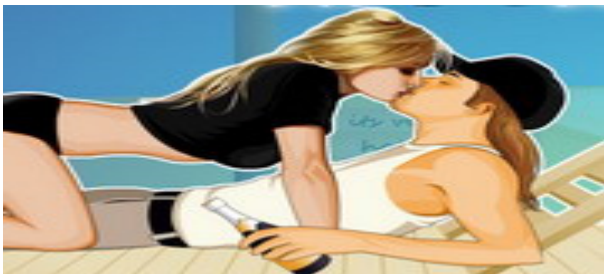
Pada kelompok 2, *game online* yang diakses lebih ekspresif daripada kelompok 1 (artinya lebih menuntut ketangkasan dan kecepatan berpikir), seperti: Happy Wheel, Flip Master, Police VS Thief, City Rider,SCRAP GL, Tomb Runner,Strike Force, Warfare 1944, Sift Head World: Act 1, Earn to Die 2012: Part2. Mungkin karena *game online*-nya menegangkan sehingga membutuhkan konsentrasi lebih besar, maka dua orang di antaranya merokok. Bahkan yang mengejutkan mereka belum pulang sebelum rokoknya habis (satu bungkus). Pengakuan kelompok 2 mengakses konten porno berhasil peneliti temukan jejaknya, yakni dimulai dengan laman www.game.co.id. Dalam laman ini ada subdomain http://www.games.co.id/permainan_/pregnant-bride, di situ muncul tautan yang mulai banyak menonjolkan grafis porno, seperti orang berciuman, berpelukan, dan berpakaian seksi. Kartun-kartun yang mengandung adegan porno misalnya Naughty Babysitter Kiss, Neigh Borhood Kissing, Beach Kiss, Hot Beach Kissing, Anna and Kristoff, Super Barbie Kissing (http://gamesgirls.club/top-games?gclid=EAIaIQobChMI0_.

Pada kelompok 3, jenis *game online* yang diakses ada sebagian yang diakses kelompok 2. Ada kesempatan mereka (antara kelompok 2 dan 3 saling menginfokan *game online*-nya), namun ada beberapa jenis game yang berbeda sama sekali. Misalnya, dengan mengetik kata "*game online* remaja" pada laman pencarian, muncul banyak portal yang menyediakan *game*. Peneliti mencoba mengklik tautan Permainan Remaja Pasangan Secara Online (http://



Gambar 1 Contoh konten porno yang tertaut dengan situs *game online*
(Sumber:www.game.co.id)

Gambar 2 contoh iklan porno
(sumber: http://www. sgames.org /4966)



Gambar 3 Game Pamela Hot Kissing
(sumber: www/gahe.com)

id.sgames.org/4966/). Ternyata pada laman tersebut menyelinap iklan konten pornografi seperti pada gambar 2.

Hal ini adalah fakta yang membenarkan pernyataan Kementerian Kominfo bahwa konten pornografi acapkali bersembunyi di balik akun-akun yang lain. Iklan ini sudah jelas sebagai tautan khusus dewasa, namun dimunculkan pada tautan remaja.

Salah seorang informan dari kelompok 3 mengaku mengakses tautan dengan promo "Game Paling Hot untuk Anak Remaja" (http://www.gahe.com/s/

Game-Paling-Hot-Buat-Anak-Remaja-games). Di antara permainan setingkat remaja, ternyata ada *game* "Pamela Hot Kissing" yang menunjukkan dua orang laki-laki dan perempuan sedang bercinta sambil menggengam botol minuman keras (gambar 3).

Anak-anak ini ternyata mempunyai kemampuan mengakses konten pornografi lebih terampil dari peneliti. Meskipun kementerian Kominfo telah melancarkan operasi blokir terhadap konten porno dan sosialisasi internet sehat yang bekerja sama dengan operator yang ada ternyata masih banyak yang lolos. Anak-anak ini mampu mengakses konten porno dengan menelusuri kata-kata sederhana. Misalnya dengan kata nonton "film21semi" atau "nobar film semi." Muncul http://reviewfilm21.com/. Dalam web ini muncul ratusan video porno mulai yang durasinya 56 menit sampai 1 jam lebih. Di sana ada jendela film semi, film Bokep (Barat, Cina, Jepang, Korea, Thailand, dll), LK21semi, dan video artis. Varian situs sejenis dapat ditemukan pada www.dewisemi.com. Tampaknya situs ini sudah ketahuan Kominfo sehinga sudah sulit diakses, tetapi ada metamorfosisnya, yaitu http://www.bioskop44.com. Konten pornografi ini tampaknya selalu menemukan jalan untuk sampai pada khalayaknya, termasuk khalayak yang bukan menjadi tujuannya. Anak-anak ini begitu mudah mengakses konten porno.

Temuan di atas memperlihatkan munculnya tingkah laku yang berbeda dan menyimpang dari kebiasaan dan norma umum. Pornografi dalam pandangan norma maupun etika bangsa Indonesia adalah sesuatu yang kurang beradab, bahkan dianggap tidak bermoral sehingga keberadaannya harus dieliminasi. Dalam pandangan sosiologi, gejala ini sering disebut gejala sosiopetik. Kartono (2001:8) menamai sosiopetik sebagai sesuatu yang menyimpang, yang pada suatu tempat dan waktu tertentu sangat ditolak, pada waktu yang lain bisa diterima oleh masyarakat lainnya.

Sama halnya dengan temuan di atas. Pada entitas keluarga, anak-anak yang merokok, berkumpul mengakses game *online* dan konten pornografi merupakan tingkah laku yang ditolak. Namun, dalam masyarakat anak-anak yang sosiopetik hal tersebut diterima dengan suka cita, menimbulkan kegembiraan, dianggap sebagai sesuatu yang penting dan berharga dan lama-lama menjadi hal yang dianggap biasa dan bahkan menjadi kebutuhan yang luar biasa. Itulah yang disebut dengan ketagihan (adiksi). Bila kita menggunakan teori Modeling dari Albert Bandura, kebiasaan mengakses konten porno dikhawatirkan akan menimbulkan efek peniruan (imitasi) terhadap adegan-adegan yang diserap dari gambar-gambar tersebut dan menimbulkan perilaku yang *over acting*, perilaku asusila yang dilakukan belum waktunya dan tidak semestinya. Salah satu penelitian yang menggunakan pisau analisis Bandura dilakukan oleh Heggen (2008) yang menemukan adanya efek modeling dalam perilaku pelecehan seksual pada keluarga Kristen dan gereja. Efek peniruan dapat berasal dari orang terdekat, lingkungan, dan sekarang sangat mungkin berangkat dari efek visual akibat terpaan konten media. Oleh karena itu, kecenderungan paparan pornografi, merokok, bertemu di warung kopi, dan efeknya terhadap peniruan membutuhkan penelitian lebih mendalam yang bersifat kuantitatif agar dapat digeneralisasi. Apa yang terjadi di warung kopi di Kabupaten Sidoarjo ini merupakan petunjuk awal dari gejala yang ada di tempat lain. Bila di Aceh saja yang pelaksanaan syariat agamanya kuat telah tumbuh fenomena warung kopi, apalagi di tempat lain yang situasinya

lebih terbuka. Apakah di tempat yang doktrin agamanya kuat juga disertai fenomena komunitas anak-anak dengan perangai seperti pada kelompok 3? Itulah pertanyaan penting untuk menjawab proposisi tersebut.

Mengenai keberadaan hubungan antara anak-anak kelompok 3 dan keluarganya, tampak terjadi polarisasi yang saling menjauh dari titik temu. Mereka berasal dari satu keluarga namun tidak memiliki kesempatan berada bersama secara fisik, pikiran, maupun hati. Keduanya semakin menjauh dengan kegiatan masing-masing dengan sesuatu yang dianggap penting oleh masing-masing. Orang tua menganggap bekerja adalah sesuatu yang paling penting sehingga anak-anak kurang mendapat perhatian. Demikian juga anak-anak. Teman bermain adalah pengganti orang tua yang nyaman dan berperilaku sesuai dengan jalan yang diperolehnya. Inilah yang oleh sebagian kalangan ahli Antropologi Komunikasi disebut sebagai "etnosentrisme'. Melvin DeFleur dalam Sambas (2016:76) menyatakan bahwa setiap kelompok cenderung berpikir bahwa kebudayaan adalah superior. Dalam kontek penelitian ini, kebudayaan mengenai kerja bagi kelompok orang tua dianggap paling penting dan bagi anak berkumpul dengan teman sebayanya sambil mengakses pornografi di warung kopi juga dianggap sebagai sesuatu yang penting. Fred E Jandt (1998) dalam Sambas (2016:76) mengemukakan etnosentrisme sebagai sikap secara negatif dalam menilai aspek budaya orang lain oleh standar kultur dari diri sendiri.

Kelompok 3 merupakan representasi dua kelompok (orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya dan kelompok anak-anak yang mencari figur keluarga yang memperolehnya di warung kopi) etnosentrisme yang ekstrem. Apakah kebedaraan dua entitas bertolak belakang dan perilaku nya pun bertolak belakang tersebut mengakibatkan dampak pada prestasi belajarnya? Kiranya masih dibutuhkan penelitian lebih lanjut, dan lebih mendalam serta bersifat kuantitatif.

SIMPULAN

1. Temuan-temuan di lapangan menunjukkan bahwa keluarga yang baik berpotensi menjadikan anak-anak yang baik. Keluarga yang memberikan perhatian kepada anaknya, bahkan dengan mekanisme hukuman sekali pun, memberikan kewibawaan tertentu sehingga anak berusaha untuk mengikuti aturan main (disiplin). Termasuk ketika anak berada dalam komunitas teman bermainnya di luar, anak berusaha menjaga kepercayaan orang tua dengan menghindari perilaku yang negatif.
2. Anak-anak yang berasal dari keluarga yang setengah hati memberikan perhatian, hanya sesekali menanyakan keberadaan anak di luar, membuat anak merasa tidak memiliki mekanisme kontrol. Oleh karena itu, masih berpotensi melakukan penyimpangan. Meski hanya sesekali mengakses konten porno tidak menutup kemungkinan di waktu mendatang, ketika anak-anak ini merasa bukan berasal dari keluarga yang ideal, penyimpangan tersebut akan semakin besar.
3. Anak-anak yang berasal dari keluarga yang sibuk karena dua-duanya bekerja dan tidak memberi norma, kontrol, serta perhatian berpotensi membuat anak teralienasi dari lingkungan keluarganya. Dengan demikian, anak berusaha mendapatkan mekanisme kontrol dari lingkungan bermainnya. Manakala lingkungan

permainan yang diperoleh cenderung menyimpang, maka potensi itu berubah menjadi kenyataan. Anak-anak ini dengan leluasa merokok, bermain *game online* yang bermuatan pornografi, sampai akhirnya mengakses video -video porno. Dari paparan porno yang bersifat grafis (animasi) berujung pada video film yang lebih realistis adegan pornonya.

4. Ketidakberhasilan negara (kementerian Kominfo) dalam membendung konten porno di internet menyebabkan muatan tersebut sangat mudah diakses oleh anak-anak. Pada kelompok anak yang tidak memiliki *background* keluarga yang baik, memperkuat kecenderungan destruktifnya manakala berada di luar keluarga. Dalam situasi sosiologis semacam ini, internet merupakan fakta yang merusak masa depan anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

Birra, F. A. (2017, Juli 17). www.jawapos.com. Diakses pada 18 September 2017,pukul09.33 dari https://www.jawapos.com/read/2017/07/17/144883/hah-90-persen-siswa-smp-sma-jadi-korban-pornografi

Bungin, B. (2006). *Sosiologi komunikasi*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Devega, E. (2017, Oktober 13). www.kominfo.go.id/. Diakses pada 18 September 2017, pukul 10.00 dari https://kominfo.go.id/content/detail/10914/kominfo-baru-blokir-2-persen-dari-30-juta-situs-pornografi/0/sorotan_media

Dominick, J. R. (1996). *The Dynamic of mass communication*. New York: Mc Graw-Hill.

Heggen, C. H. (2008). *Pelecehan Seksual dalam keluarga kristen dan gereja*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.

Hidayat, W. (2014, Nopember 24). Kominfo.go.id. diakses pada 15 September 2017 pukul 12.30, dari https://kominfo.go.id/content/detail/4286/pengguna-internet-indonesia- nomor-enam-dunia/0/sorotan_media

Ikhsan (2017, Maret 18). www.aceh.tribunews.com. Diakses pada 19 September 2017, pukul 13.45 dari http://aceh.tribunnews.com/2017/03/18/fenomena-warung-kopi

Jones, S. (1999). *Doing Internet research, critical issu and methods for examining the net*. California: SAGE Publication.

Kartono, K. (2001). *Patologi sosial* cet ke-7. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada

Lull, J. (1998). *Media Komunikasi Kebudayaan Suatu Pendekatan Global*. Jakarta: Yayasan Obor.

Mulyana, D. (2005). *Ilmu komunikasi suatu pengantar* cet ke-5. Bandung :Rosdakarya

Nasrullah, R. (2004). *Teori dan riset media siber (cyber media)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia group.

Panuju, R. (1997). *Titik rawan komunikasi pembangunan.* Surabaya :Lembaga Pengembangan dan Produksi Multi Media Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Dr Soetomo

Panuju, R. (2017). *Sistem penyiaran indonesia kajian strukturalisme fungsional*. Jakarta: Kencana Penada Mediagroup, edisi kedua.

Qomariyah, A. N.(2008). *Perilaku penggunaan internet pada kalangan remaja di perkotaan* (PDF) academia.edu.

Sambas, S. (2016). *Antropologi komunikasi*. Bandung : Pustaka Setia

Sarma, R. K. (2007). *Fundamentals of sociology*. New Delhi: Atlantic

Sulianta, F. (2010). *Cyber porn: bisnis atau kriminal*. Jakarta : Elex Media Komputindo.

Supriati, E. dan Fikawati, S.(2009). Efek paparan pornografi pada remaja smp negeri kota pontianak tahun 2008. *MAKARA, SOSIAL HUMANIORA*, VOL. 13, NO. 1, JULI 2009: 48-56

Widiyartono,Y. H (2016, Oktober 24). Tekno.kompas.com. diakses pada 16 September 2017, pukul 09.34, dari http://tekno.kompas.com/read/2016/10/24/15064727/2016.pengguna.internet.di.indonesia.capai.132.juta.

http://www.game.co.id

http://www.games.co.id/permainan_/pregnant-bride

http://gamesgirls.club/top-games?gclid=EAIaIQobChMI0_