

### BAB III

## GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

### A. Toponomi Kecamatan Muara Bangka Hulu

Kecamatan Muara Bangka Hulu memiliki akar sejarah yang kuat, mulai dari legenda lokal hingga peran strategis di masa kolonial. Kini, kecamatan ini tumbuh menjadi salah satu wilayah urban modern dengan karakter religius, edukatif, dan dinamis di Kota Bengkulu. Identitas sejarahnya tetap hidup melalui nama, budaya, dan posisi geografis yang menjadi ciri khas wilayah ini.

Nama Muara Bangka Hulu terdiri dari dua kata yaitu “muara” dan “bangkahulu”, muara yang artinya pertemuan antara Sungai dan laut sedangkan bangkahulu diyakini berasal dari legenda tentang *batang pinang* besar (*bangka*) yang hanyut dari hulu sungai dan terdampar di muara. Warga menyebut tempat tersebut sebagai Bangkahulu, yang kemudian menjadi “Bengkulu” dalam pelafalan modern. Nama ini memiliki makna historis yang kuat dalam budaya masyarakat setempat.

Bangkahulu inilah yang menjadi nama dari provinsi Bengkulu yang seiring berkembangnya zaman pelafalan nya berubah menjadi Bengkulu seperti yang kita dengar hingga hari ini.<sup>75</sup>

---

<sup>75</sup><https://bengkulukota.bps.go.id/id/publication/2024/09/26/42c6a1166c9226fd266e3e52/kecamatan-muara-bangkahulu-dalam-angka-2024.html?utm>, Diakses pada hari Senin, tanggal 26 Juni 2025, Pukul 14.33 WIB

## B. Demografi Kecamatan Muara Bangka Hulu

Berdasarkan data terbaru tahun 2024–2025, Kecamatan Muara Bangka Hulu memiliki luas wilayah administratif sekitar 23,18 km<sup>2</sup>. Jumlah penduduk pada pertengahan tahun 2024 diperkirakan mencapai 56.367 jiwa, sehingga menghasilkan tingkat kepadatan penduduk sekitar 2.430 jiwa per kilometer persegi.

Dari total jumlah penduduk tersebut, sekitar 29% atau setara dengan ±16.300 jiwa merupakan penduduk berusia di bawah 17 tahun, yang berarti kelompok anak dan remaja mendominasi hampir sepertiga dari populasi kecamatan. Komposisi penduduk berdasarkan jenis kelamin menunjukkan sex ratio sebesar 103,5, yang berarti terdapat sekitar 103 hingga 104 laki-laki untuk setiap 100 perempuan di wilayah ini.<sup>76</sup>

Data ini menunjukkan bahwa Muara Bangka Hulu merupakan wilayah dengan tingkat kepadatan tinggi dan proporsi usia muda yang cukup signifikan, sehingga sangat relevan untuk dijadikan lokasi penelitian yang berkaitan dengan perilaku anak dalam ruang digital, termasuk aktivitas pembelian mata uang game online.

---

<sup>76</sup><https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/800493ce026c3fd/jumlah-penduduk-kota-bengkulu-394-19-ribu-jiwa-data-per-2024> Diakses pada hari Senin, tanggal 26 Juni 2025, Pukul 16:40 WIB

**Tabel. 3.1. Kec Muara Bangka Hulu**

Muara Bangka Hulu	
Kelurahan	
Negara	Indonesia
Provinsi	Bengkulu
Kota	Bengkulu
Kecamatan Hulu	Muara Bangka
Kode Kemendagri	17.71.04
Kode BPS	1771040
Luas	23,18 km <sup>2</sup>
Jumlah Penduduk	56.367 jiwa
Kepadatan	2.430 km <sup>2</sup>
Peta	
Tata penggunaan Peta Koordinat: 03°45' -03°51' LS & 102°14' -102°19' BT	

### C. Infrastruktur TIK & Pola Game Online

Dalam aspek infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi (TIK), Kecamatan Muara Bangka Hulu memiliki kondisi yang cukup maju dan mendukung aktivitas digital masyarakat, termasuk anak-anak. Seluruh wilayah kecamatan ini telah terjangkau jaringan 4G LTE dari provider utama seperti Telkomsel dan XL, dengan kualitas sinyal yang stabil di hampir semua kelurahan.

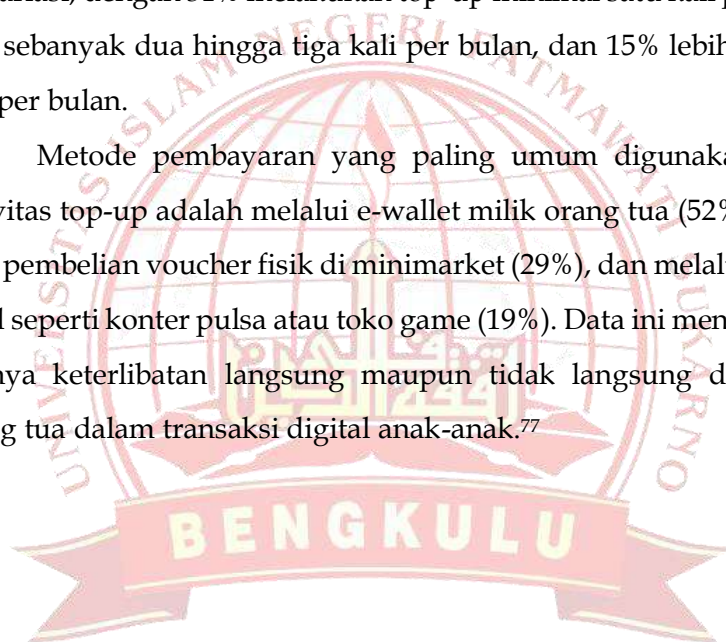
Selain itu, sekitar 65% rumah tangga telah berlangganan layanan internet tetap (fixed broadband) seperti IndiHome atau Fiberstar, dengan kecepatan rata-rata 20-50 Mbps. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas masyarakat telah memiliki akses terhadap internet yang layak untuk berbagai kebutuhan digital, termasuk hiburan dan pendidikan.

Hasil survei terhadap 60 anak usia sekolah menunjukkan bahwa 81% di antaranya memiliki smartphone pribadi, sementara sisanya (19%) menggunakan perangkat milik orang tua. Dengan

kepemilikan gawai tersebut, anak-anak rata-rata menghabiskan 3,8 jam per hari untuk menggunakan perangkat, di mana sekitar 62% dari waktu tersebut digunakan untuk bermain game online.

Dalam hal perilaku konsumsi digital, ditemukan bahwa 68% anak pernah melakukan pembelian mata uang game (top-up) dalam kurun waktu enam bulan terakhir. Adapun frekuensi top-up bervariasi, dengan 31% melakukan top-up minimal satu kali per bulan, 22% sebanyak dua hingga tiga kali per bulan, dan 15% lebih dari tiga kali per bulan.

Metode pembayaran yang paling umum digunakan dalam aktivitas top-up adalah melalui e-wallet milik orang tua (52%), diikuti oleh pembelian voucher fisik di minimarket (29%), dan melalui reseller lokal seperti konter pulsa atau toko game (19%). Data ini menunjukkan adanya keterlibatan langsung maupun tidak langsung dari pihak orang tua dalam transaksi digital anak-anak.<sup>77</sup>



---

<sup>77</sup><https://bengkulukota.bps.go.id/id/publication/2024/09/26/42c6a1166c9226fd266e3e52/kecamatan-muara-bangkahulu-dalam-angka-2024.html?utm> Diakses pada hari Senin, tanggal 26 Juni 2025, Pukul 20:45 WIB

#### D. Alasan Relevansi Lokasi

Dalam penelitian ini, informan dipilih secara purposif untuk mewakili kelompok-kelompok yang relevan dengan fokus kajian, yaitu praktik pembelian mata uang game online oleh anak di bawah umur. Total terdapat 11 informan yang dibagi ke dalam tiga kategori utama sebagai berikut:

##### 1. Anak di bawah Umur

Sebanyak 6 orang anak berusia antara 10 hingga 16 tahun menjadi informan utama. Mereka dipilih berdasarkan kriteria pernah melakukan pembelian (*top-up*) mata uang game online sebanyak dua kali atau lebih dalam enam bulan terakhir. Anak-anak ini memberikan informasi mengenai frekuensi, motivasi, dan cara mereka melakukan transaksi digital, serta pemahaman mereka terhadap nilai transaksi tersebut.

##### 2. Orang Tua/Wali

Sebanyak 4 orang tua atau wali dari anak-anak informan turut diwawancarai secara mendalam. Mereka memberikan pandangan mengenai pengawasan terhadap penggunaan *smartphone*, sikap terhadap aktivitas *top-up*, serta sejauh mana keterlibatan mereka dalam transaksi yang dilakukan oleh anak-anak mereka.

##### 3. Pelaku Usaha/Reseller Top-Up

Seorang reseller *top-up* lokal, yaitu karyawan BRI-Link yang beroperasi di wilayah Muara Bangka Hulu, menjadi informan dari kalangan pelaku usaha. Informasi yang diperoleh mencakup prosedur transaksi, verifikasi pembeli, serta kecenderungan konsumen anak-anak dalam membeli voucher atau saldo game online.

Pemilihan informan menggunakan pendekatan quota sampling, dengan mempertimbangkan keterwakilan tiap kategori yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dan observasi partisipatif pada bulan September-Oktober 2025.

