

SKRIPSI

**DETERMINASI *GAME ONLINE FREE FIRE* TERHADAP
PERILAKU AGRESI KOMUNIKASI ANAK-ANAK
DI KOTA PAREPARE**



Oleh :

**AHMAR RAHMATULLAH
NIM: 17.3100.016**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

2022 M/ 1443 H

**DETERMINASI *GAME ONLINE FREE FIRE* TERHADAP
PERILAKU AGRESI KOMUNIKASI ANAK-ANAK
DI KOTA PAREPARE**



OLEH

**AHMAR RAHMATULLAH
NIM: 17.3100.016**

Skripsi sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin, Adab dan
Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2022 M/ 1443 H

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : *Determinasi Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Agresi Komunikasi Anak-anak di Kota Parepare.*

Nama Mahasiswa : Ahmar Rahmatullah

Nomor Induk Mahasiswa : 17.3100.016

Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah No. B-32/In.39.7/PP.00.9/01/2021

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Dr. Ramli, S.Ag., M.Sos.I.
NIP : 19761231 200901 1 047

Pembimbing Pendamping : Dr. Nurhikmah, M.Sos.I
NIP : 19810907 2009 01 2005



Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah



Dr. A. Nurhidam, M.Hum.
NIP. 19641231 199203 1 045


PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Determinasi *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku Agresi Komunikasi Anak-anak di Kota Parepare.
Nama Mahasiswa : Ahmar Rahmatullah
Nomor Induk Mahasiswa : 17.3100.016
Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah
Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah No. B-32/In.39.7/PP.00.9/01/2021
Tanggal Kelulusan : 04 Agustus Tahun 2022

Disahkan oleh Komisi Penguji:

Dr. Ramli, S.Ag., M.Sos.I.	(Ketua)	(.....)
Dr. Nurhikmah, M.Sos.I	(Sekretaris)	(.....)
Dr. Muhammad Qadaruddin, M. Sos. I	(Anggota)	(.....)
Dr. A Nurkidam, M. Hum	(Anggota)	(.....)

Mengetahui:
Dekan,
Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah



Dr. A Nurkidam, M.Hum
NIP. 19641231 199203 1 045

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
 الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ ، نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا
 مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ ، أَمَّا بَعْدُ .

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah swt. atas limpahan karunia dan berkah, hidayah, dan taufik-Nya karena atas kehendak-Nya lah, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Sosial pada Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Shalawat serta salam juga senantiasa dihaturkan kepada Nabi Muhammad saw. sebagai suri tauladan umat manusia dalam menjalankan hidup sehari-hari agar kiranya dapat selamat di dunia dan akhirat.

Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ibunda tercinta Ibunda Nurmia Malli dan Ayahanda terkasih Abustan Sainul. yang dengan cinta, kasih sayang, ketulusan, dukungan dan berkah serta doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari Ayahanda Dr. Ramli, S.Ag., M.Sos.I dan Ibunda Dr. Nurhikmah, M.Sos.I. selaku pembimbing I dan pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Hannani, M.Ag. sebagai Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.

2. Bapak Dr. A. Nurkidam, M.Hum sebagai Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah atas pengabdianya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Ibu Nurhakki, S.Sos.,M.Si. sebagai Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam yang telah meluangkan waktunya dalam mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare.
4. Ibu Sulvinajayanti S.Kom.,M.I.Kom. sebagai dosen Penasehat Akademik yang telah memberi bimbingan dan nasehat-nasehat terkait masalah akademik selama menjalani perkuliahan di IAIN Parepare.
5. Seluruh dosen Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam yang telah membagikan ilmu dan wawasannya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir studi ini.
6. Adik-adik pemain *game online Free fire* di Kota Parepare yang telah membantu kelancaran dan penyelesaian penelitian ini.
7. Keluarga besar Landaho dan Keluarga Besar P. Kami'dan saudara-saudaraku Muhammad Agym Al Falah dan Abid Daifullah yang selalu mendukung, mendoakan dan memberi semangat kepada penulis.
8. Terima kasih juga untuk teman-teman *The Bullies*, teman-teman posko KPM Padangloang Alau, keluarga besar SC-MiPa, angkatan KPI 17, teman-teman senator SEMA FUAD 2020, teman-teman alumni kelas 9.8 SMPN 1 Parepare dan alumni Multimedia (A) SMKN 2 Parepare yang tanpa henti menyemangati penulis.

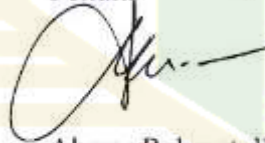
9. Sahabat-sahabatku Abdul Rahman Amin, Alfisahrin, Fadlan Minallah, Wahyudi, Erwin, Ismail, Kasli dan teman-teman Nimbuz Neon yang telah menghibur penulis dalam menghadapi penyelesaian ini.

Penulis tak lupa pula mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun material hingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah SWT. berkenan menilai segala kebaikan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya.

Akhirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 28 Juni 2022

Penulis



Ahmar Rahmatullah
NIM.17.3100.016

PAREPARE

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

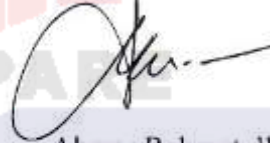
Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Ahmar Rahmatullah
NIM : 17.3100.016
Tempat/ Tgl. Lahir : Parepare, 23 Maret 1999
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Judul Skripsi : *Determinasi Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Agresi Komunikasi Anak-anak di Kota Parepare*

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karena batal demi hukum.

Parepare, 28 Juni 2022

Penulis



Ahmar Rahmatullah
NIM.17.3100.016

ABSTRAK

Ahmar Rahmatullah. *Determinasi Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Agresi Komunikasi Anak-anak di Kota Parepare.*(dibimbing oleh Ramli dan Nurhikmah).

Game online Free Fire merupakan sebuah *game* bergenre *survival* yang memberikan hiburan bagi yang memainkannya. Penelitian ini melihat kondisi dari kepopuleran *game online Free Fire* sehingga peneliti tertarik dalam melakukan penelitian pada dampak *game online Free Fire* terhadap perilaku agresi komunikasi. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana intensitas *game online Free Fire* terhadap anak-anak di Kota Parepare dan untuk mengetahui bagaimana dampak *game online Free Fire* dalam mempengaruhi perilaku agresi komunikasi terhadap anak-anak di Kota Parepare.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan melihat dampak *game online Free fire* menggunakan teori media exposure, teori determinisme teknologi, melihat dampaknya terhadap perilaku agresi komunikasi anak-anak di Kota Parepare. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

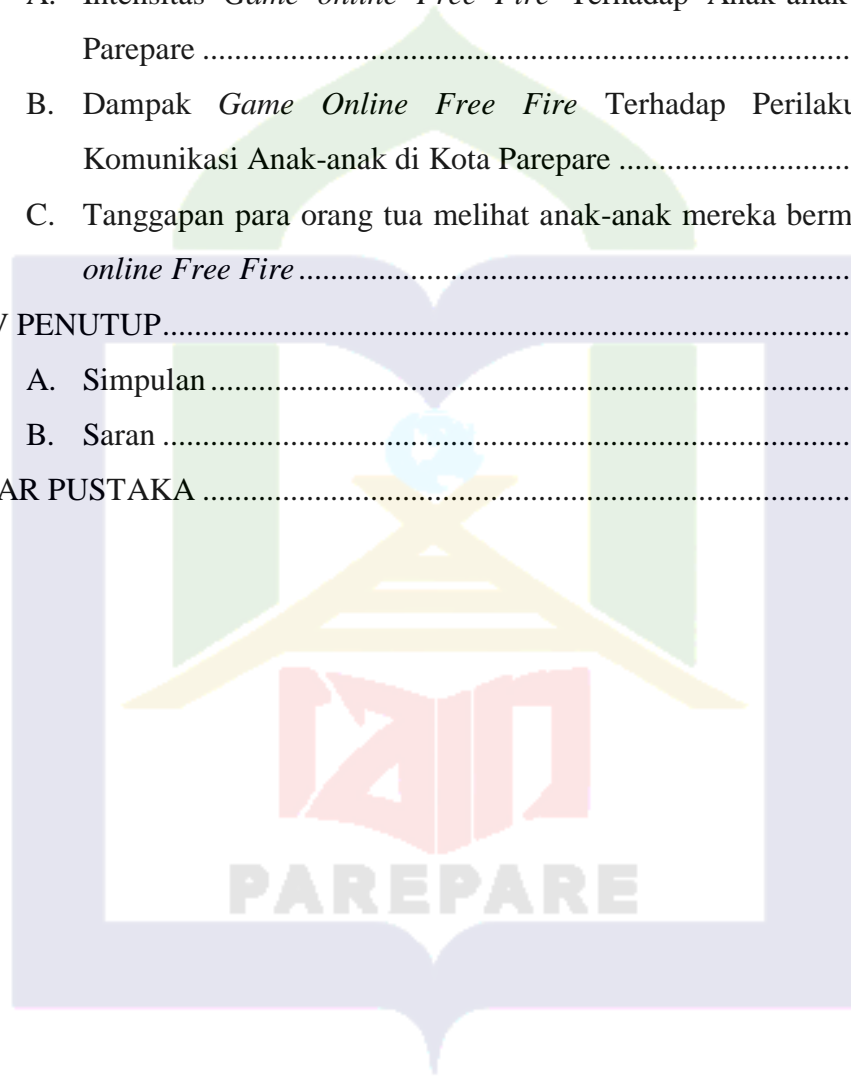
Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut : 1) Intensitas dari *game online Free fire* ini dimana sudah menjadi kebiasaan dan rata-rata mereka bermain 9 jam dalam sehari, hal tersebut menjadikan *game online Free fire* sebagai rutinitas, yang dimaksud dimana *game online* tersebut mempengaruhi anak-anak untuk terus memainkannya. 2) Dampak *game online Free Fire* tersebut peneliti menemukan bahwa perilaku-perilaku agresi komunikasi yang dilakukan anak-anak ketika bermain *game online Free fire* adalah mengkonsumsi bahasa-bahasa yang mereka dengar pada saat bermain, berbicara kasar dan cenderung meninggikan suara pada saat berbicara, ketika mengalami kekalahan, terprovokasi, gangguan jaringan, anak-anak sering melakukan tindakan memukul benda disekitarnya untuk melampiaskan kemarahannya.

Kata Kunci : *Agresi, komunikasi, Game online, Free fire. Intens.*

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan	5
D. Kegunaan Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	7
B. Tinjauan Teoritis.....	10
1. Teori <i>Exposure Media</i>	10
2. Teori Determinisme Teknologi.....	13
C. Tinjauan Konseptual	15
D. Kerangka Pikir	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	25
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	26
C. Fokus Penelitian.....	26
D. Jenis dan Sumber Data.....	27

E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data	28
F. Teknik Keabsahan Data	30
G. Teknik Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Intensitas <i>Game online Free Fire</i> Terhadap Anak-anak di Kota Parepare	33
B. Dampak <i>Game Online Free Fire</i> Terhadap Perilaku Agresi Komunikasi Anak-anak di Kota Parepare	48
C. Tanggapan para orang tua melihat anak-anak mereka bermain <i>game online Free Fire</i>	63
BAB V PENUTUP.....	67
A. Simpulan	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	I



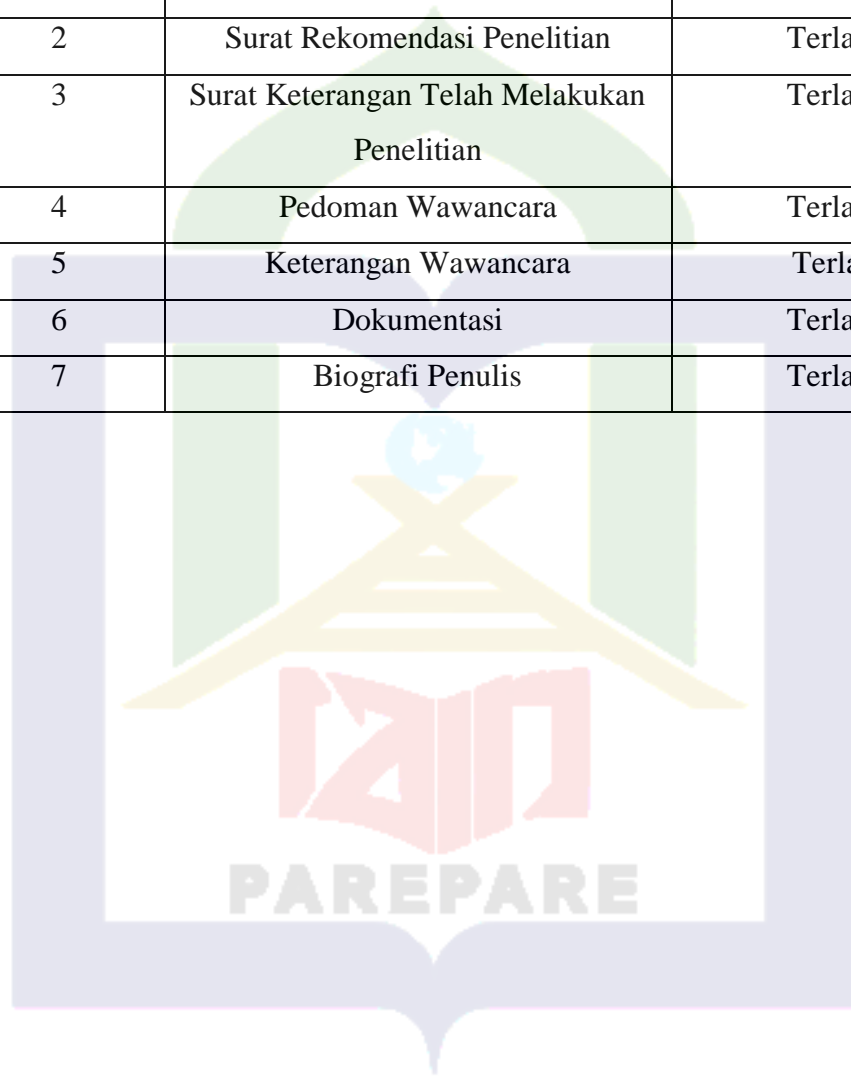
DAFTAR GAMBAR

N0.	Judul Gambar	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Pikir	24
3.1	Karakteristik Informan Penelitian	29



DAFTAR LAMPIRAN

NO.	Judul Lampiran	Halaman
1	Surat Permohonan Penelitian	Terlampir
2	Surat Rekomendasi Penelitian	Terlampir
3	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	Terlampir
4	Pedoman Wawancara	Terlampir
5	Keterangan Wawancara	Terlampir
6	Dokumentasi	Terlampir
7	Biografi Penulis	Terlampir



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi dan informasi yang demikian pesatnya telah membawa manfaat yang luar biasa bagi peradaban umat manusia. Kegiatan komunikasi yang sebelumnya membutuhkan peralatan yang begitu rumit, kini relatif sudah digantikan oleh perangkat mesin-mesin otomatis. Sistem kerja alat teknologi telah mengalihfungsikan tenaga otot manusia dengan pembesaran dan percepatan yang begitu menakjubkan. Berkat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat pada saat ini menuntut kita untuk jeli memilah dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satu contoh dari kemajuan teknologi adalah munculnya perangkat *gadget* berupa *smartphone* yang selain berguna sebagai sarana komunikasi juga bisa digunakan sebagai alat untuk bermain *game*.

Berbagai permainan dapat diakses melalui internet secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya adalah *game online*. Seiring dengan perkembangan, bermunculan beragam genre *game* yang menarik perhatian para anak sekolah/siswa sampai dewasa sehingga berdampak terhadap perilaku dan cara berkomunikasi mereka. Hal ini dapat mempengaruhi tingkat emosi mereka. Sebab karena permainan *game online* memiliki sifat adiktif atau membawa candu, akibatnya anak yang sudah mengenal *game online* akan cenderung terpengaruh baik secara langsung maupun tidak. Berawal dari sifat adiktif tersebut yang dimana hal tersebut akan memberikan energi yang negatif dan membuat anak-anak mengeluarkan kata-kata kasar yang mereka dapatkan didalam *game online*

tersebut. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk bermain *game online*.¹ Anak-anak dalam hal ini memiliki rentan usia 6-11 tahun.

Seiring berjalannya waktu anak-anak akan terpengaruhi oleh *game online* tersebut bahkan terbawa sampai ke cara komunikasi mereka yang berubah akibat terbawa emosi ketika bermain *game online* seperti saat mereka kalah dalam permainan atau melakukan kesalahan dalam permainan sehingga berdampak pada cara berbicara mereka. Begitu pula yang terjadi pada anak-anak yang ada di Kota Parepare ketika mereka bermain *game online*, salah satunya *game online Free fire*.

Bukan rahasia lagi jika *Free fire* merupakan *game* yang sangat populer saat ini, *game* yang bergenre *battle royale* ini sudah dimainkan oleh para *gamers* pemula maupun profesional dan sangat digemari oleh kalangan anak-anak sampai orang dewasa sekalipun. *Game* yang dikembangkan oleh *Garena* tersebut terbilang memiliki *gameplay* yang sangat unik dan kualitas grafis yang memukau sebab kapasitas ukuran dari *game* tersebut terbilang rendah dan gampang diakses menggunakan jaringan *Wifi* serta jaringan selular dan juga dapat dimainkan di *smartphone* yang berbasis OS dan IOS, ditambah lagi karakter-karakter yang ada didalam *game* ini memiliki kemampuan beragam dan desain unik yang membuat pemainnya berdecak kagum.

Namun pada kenyataannya realita yang terjadi pada saat ini yaitu dimana anak-anak memainkan *game online Free fire* tersebut dijadikan sebagai hal yang bersifat prioritas dan melupakan hal-hal yang pada dasarnya lebih penting untuk dilakukan

¹Heri Satria Setiwan. *Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta*. Jakarta Timur: Universitas Indraprasta PGRI. h.1

seperti belajar. Para orang tua memberikan *smartphone* kepada anak-anak mereka sebagai media pembelajaran baru, tetapi hanya digunakan untuk bermain *game online* sehingga membuat mereka kecanduan dalam bermain *game online* dan menimbulkan perilaku yang bersifat agresi ketika mereka berkomunikasi dengan orang lain maka peran orang tua sangat diperlukan pada situasi ini.

Anak-anak sebagai objek yang dianggap lemah dalam menanggapi perkembangan teknologi yang dimana mereka menyerap semua hal-hal dari perkembangan teknologi bahkan sampai ke hal yang negatif sekalipun seperti bermain *game online* secara berlebihan dan menerima bahasa-bahasa kurang baik dari pemain lainnya sampai melupakan sesuatu yang seharusnya wajib dilakukan oleh anak-anak yang dimana akan berdampak pada perilaku agresi komunikasi mereka.

Dampak *game online* tersebut bisa saja mempengaruhi prestasi dan perilaku yang mengarah pada pendidikan agama seorang anak. Banyak anak-anak yang bermain *game* mengalami penurunan prestasi, mengalami masalah dengan kepribadiannya, dan bahkan tidak sedikit diantaranya mereka lupa atau tidak tahu pelajaran agama mereka dalam beribadah ataupun berperilaku sesuai dengan ajaran agama.² Sebagaimana dijeleaskan dalam QS. An-nisa/4: 9

وَلِيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Terjemahnya:

Hendaklah merasa takut orang-orang yang seandainya (mati) meninggalkan setelah mereka, keturunan yang lemah (yang) mereka khawatir terhadapnya. Maka,

² Sri Wahyuni, *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak SD Inpres Buttatianang II, Rappojawa, Kec. Tallo, Makassar, Makassar*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. h.2.

bertakwalah kepada Allah dan berbicaralah dengan tutur kata yang benar (dalam hal menjaga hak-hak keturunannya).³

Ketika mereka sudah mulai asyik dengan dunianya, mereka tidak akan mau terganggu oleh berbagai macam hal yang terjadi disekitarnya. Bahkan mereka bisa terbawa untuk berperilaku agresif ke dalam dunia sesungguhnya, meniru apa yang dilihat di permainan, misalnya untuk perilaku yang berkaitan dengan permainan peperangan. Dengan demikian permainan *game online* yang berintensitas tinggi merupakan salah satu dampak negatif anak bermain *game online* yaitu memicu perilaku agresif.⁴

Agresi komunikasi adalah suatu bentuk respon atau sikap suatu individu dengan cara menyakiti, merusak sesuatu atau individu lain secara fisik maupun mental dan merupakan suatu hal yang merugikan orang lain atau tindakan yang dianggap kurang baik didalam masyarakat yang disebabkan oleh lingkungan sekitar atau melalui media sosial. Hal ini juga dapat berdampak pada segi agama seseorang seperti malas dalam beribadah. Seorang anak akan malas ketika tiba waktu untuk beribadah sementara mereka masih memegang *smartphone* mereka akibat dari efek adiktif tersebut dan akan menimbulkan sifat agresi ketika mereka diberi peringatan atau Ketika mereka diberi pedas untuk melakukan pekerjaan lain oleh orangtua mereka.

Ada beberapa kasus di Kota Parepare seperti di Kecamatan Ujung tepatnya di jalan Jenderal Sudirman yang dimana beberapa orang anak ketika bermain *game online free fire* bersama teman-temannya dan mengalami kekalahan dalam bermain

³ Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Solo : Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2015).

⁴ Conni la febrina, *Pengaruh intensitas bermain game online terhadap agresivitas siswa*. Jakarta, PG PAUD Universitas Negeri Jakarta. h. 29-30

dia menunjukkan perilaku agresi dan mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas untuk diucapkan oleh anak seusia mereka seperti *bangsat, pantek, anjir, anjay, anjing, tai, fuck* sampai saling menyalahkan satu sama lain karena membuat tim mereka mengalami kekalahan, hal ini menunjukkan bahwa *game online* sangat mempengaruhi perilaku agresi komunikasi anak-anak.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana intensitas *game online Free fire* terhadap anak-anak di Kota Parepare.
2. Bagaimana dampak *game online Free fire* dalam memengaruhi perilaku agresi komunikasi terhadap anak-anak di Kota Parepare.
3. Bagaimana tanggapan para orang tua terhadap perilaku anak-anak ketika bermain *game online Free fire*.

C. Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan yang dicapai ialah:

1. Untuk mengetahui bagaimana intensitas *game online Free fire* terhadap anak-anak di Kota Parepare.
2. Untuk mengetahui dampak *game online Free fire* terhadap perilaku agresi komunikasi anak-anak di Kota Parepare.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak pembaca agar dapat memberi solusi dalam mengatasi perilaku agresi komunikasi anak-anak di Kota Parepare.

2. Secara Teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam menambah pengetahuan tentang ilmu komunikasi dan dapat memudahkan penelitian lain dalam sumber referensi
3. Secara akademis penelitian ini diharapkan dapat menyumbang sedikit banyaknya pemikiran dalam kajian ilmu komunikasi khususnya yang menyangkut studi tentang determinasi *game online Free fire* terhadap perilaku agresi komunikasi anak-anak di Kota Parepare.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Peneliti menyadari bahwa tidak menutup kemungkinan dalam penelitian skripsi yang akan peneliti teliti, mempunyai kemiripan dengan penelitian skripsi yang lain. Penelitian yang berhubungan dengan *game online* yang dikaji baik dalam bentuk makalah, buku, penelitian relevan, tinjauan teori, tinjauan kepustakaan, maupun hasil penelitian. Penulis menyadari bahwa tidak menutup kemungkinan dalam penelitian skripsi yang akan penulis teliti, memiliki kemiripan dengan penelitian yang lain.

1. Jurnal yang ditulis oleh Arya barata dengan judul *Analisis perilaku komunikasi pengguna game online free fire pada siswa SMK Negeri 1 Martapura Kabupaten Oku Timur*. Isi pada jurnal ini adalah bagaimana bentuk perilaku siswa dalam bermain *game online* yang dimana mengacu pada terjadinya perubahan sikap serta pendapat sebagai akibat dari informasi yang dihasilkan dari individu ke individu lain dalam suatu kelompok sebagai identitas dalam kelompok tersebut. Jika berbicara mengenai fenomena perilaku komunikasi yang terjadi pada pengguna *game online free fire* yang merupakan suatu aspek yang dipengaruhi oleh tujuan komunikasi yang dilakukan oleh antar pemain *game online* secara sadar maupun tidak, mengubah perilaku mereka.⁵

Adapun persamaan pada penelitian ini adalah peneliti sama-sama meneliti perilaku komunikasi akibat dari *game online free fire* dan letak perbedaanya

⁵Arya barata. *Analisis perilaku komunikasi pengguna game online free fire pada siswa SMK Negeri 1 Martapura Kabupaten Oku Timur*. Kabupaten Oku Timur, Universitas Baturaja. 2020.

adalah terletak pada pembahasan dari penelitian jika peneliti Arya barata meneliti terkait perilaku komunikasi akibat *game online free fire* sedangkan pada penelitian ini meneliti terkait perilaku agresi komunikasi anak-anak.

2. Skripsi yang ditulis oleh Shelly Furqon dengan judul *Model komunikasi pemain game online free fire* studi kasus mahasiswa fakultas UAD IAIN Bengkulu. Pada skripsi yang ditulis Shelly furqon adalah bagaimana model komunikasi pemain yang sering bermain *game online* yang dimana hasil dari penelitian tersebut menghasilkan dua model komunikasi yaitu model Scharamm yang terbentuk dari proses komunikasi antar pemain *game* para pemain dapat berperan sebagai pengirim maupun penerima pesan, dalam interaksinya kedua belah pihak dapat memberikan umpan balik terhadap informasi yang disampaikan dan menafsirkan informasi tersebut dan model selanjutnya adalah model komunikasi model Seiler, terbentuk dari tindakan proses komunikasi yang terjadi anatar anggota kelompok. Model ini menekankan pentingnya balikan dan pentingnya faktor lingkungan dalam proses komunikasi.⁶

Adapun persamaan pada penelitian ini adalah terletak pada aplikasi yang diteliti yaitu *game online free fire* dan letak perbedaannya adalah peneliti Shelly meneliti terkait model komunikasi pada mahasiswa FUAD IAIN Bengkulu, pada penelitian ini meneliti terkait perilaku agresi komunikasi pada anak-anak di Kota Parepare.

3. Skripsi yang ditulis oleh Agung Salim dengan judul *Pengaruh game online terhadap perilaku belajar mahasiswa jurusan pendidikan agama islam fakultas*

⁶Shelly Furqon, *Model komunikasi pemain game online free fire*, Bengkulu. IAIN Bengkulu Fakultas UAD. 2020.

tarbiyah dan keguruan UIN Alauddin Makassar. Pada hasil skripsi yang ditulis oleh Agung Salim ialah realitas pengguna *game online* dikalangan mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar angkatan 2014 terletak pada kualifikasi yang cukup tinggi dengan nilai rata-rata 109 yaitu berada pada interval 104,9-113,2. Bentuk *game online* yang paling digemari adalah game yang bergenre petualangan, strategi, pertempuran/tembak-tembakan,/peperangan, dan *racing*/balapan. Perilaku belajar Mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar terletak pada kualifikasi cukup tinggi dengan nilai rata-rata 56,26 yaitu berada pada interval 56,5-59,6. Perilaku belajar mahasiswa tergolong cukup baik, dimana mahasiswa mampu mengimbangi antara bermain *game online* dan belajar.⁷

Adapun persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh dan dampak bermain *game online* dan letak perbedaannya yaitu pada subyek jika peneliti Agung Salim meneliti tentang pengaruh *game online* nya secara umum sedangkan dalam penelitian ini meneliti secara khusus tentang pengaruh salah satu *game online* nya serta perbedaan pada jenis penelitiannya.

4. Skripsi yang ditulis oleh Al'Ikrar *Pengaruh Game Mobile Legend Bang Bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa*. Pada hasil penelitian yang ditemukan oleh Al'Ikrar adalah bahwa hasilnya mempunyai hubungan yang sangat kuat, dimana 22 responden yang diteliti dari 10 item pertanyaan *game monile legend bang bang*. Peneliti

⁷Agung Salim, *Pengaruh game online terhadap perilaku belajar mahasiswa jurusan pendidikan agama islam fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Alauddin Makassar*, Makassar, UIN Alauddin Makassar, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2016.

mendapatkan bahwa remaja yang sangat suka bermain *game* sebanyak 9 remaja atau 40,9%, remaja kecewa saat kalah dalam permainan sebanyak 10 remaja atau 45,5% dan remaja merelakan waktunya di hadapan HP bermain *game* sebanyak 9 orang atau 40,9%.

Adapun persamaan yang diteliti oleh Al'Ikrar yaitu terkait dengan *game online* dimana pada penelitian ini berfokus pada pengaruh dari *game online mobile legends bang bang* terhadap remaja itu sendiri sedangkan penulis berfokus pada pengaruh *game online free fire* yang akan berdampak pada perilaku agresi komunikasi pada anak-anak. Sedangkan perbedaannya yaitu Al'Ikran menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan penulis menggunakan metode penelitian kualitatif.⁸

B. Tinjauan Teoritis

Dalam penelitian perlu dibutuhkan yang teori untuk membantu dan mendukung penelitian yang akan dilakukan nantinya oleh peneliti.

1. Teori *Exposure Media*

Terpaan media adalah kondisi yang dihadirkan kepada khalayak melalui pesan yang disebarkan melalui komunikasi luas. Terpaan adalah metode yang terlibat dengan mendapatkan dorongan melalui stimulus seperti kecenderungan, melihat, dan mendengar. Keterbukaan media adalah derajat utilisasi khalayak terhadap program TV yang diteliti dan harus terlihat melalui istilah, khususnya cara lama

⁸ Al'Ikrar, *Pengaruh Game Mobile Legends Bang Bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa*, Institut Agama Islam Negeri Parepare. Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah. Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam, 2020. h. 60.

pemanfaatan dilakukan oleh penonton, pengulangan, khususnya waktu menonton dan informasi penonton tentang substansi program yang dipelajari. Seperti yang ditunjukkan oleh Rosengren dalam Kriyantono keterbukaan dapat dioperasionalkan ke dalam berapa banyak waktu yang dihabiskan di berbagai jenis media, konten program yang dikonsumsi dan hubungan antara pembeli media individu dan konten media yang dikonsumsi atau dengan media secara keseluruhan.

Sesuai Rosengren dalam Rakhmat bahwa penggunaan media terdiri dari berapa banyak waktu yang dihabiskan di media yang berbeda, jenis konten media yang dikonsumsi, dan hubungan yang berbeda antara pembeli individu dan konten media yang dikonsumsi atau dengan media pada umumnya. Keterbukaan media adalah seberapa banyak data yang diperoleh melalui media, yang mencakup pengulangan, pertimbangan, dan lamanya penggunaan untuk setiap jenis media yang digunakan.

Dilihat dari definisi-definisi di atas, cenderung dapat disimpulkan bahwa pemikiran keterbukaan media dalam penelitian ini adalah suatu kondisi dimana kelompok kepentingan disuguhkan kepada pesan-pesan korespondensi yang terkandung dalam suatu komunikasi yang luas. Hipotesis Keterbukaan Media, yang disebut media openness, membahas tentang keramaian dalam pemanfaatan media, dua macam media, perulangan pemanfaatan (recurrence), dan rentang pemanfaatan (life span). Pemanfaatan jenis media tersebut dapat berupa suara, variasi media, media cetak, atau campuran dari beberapa media. Dalam hipotesis keterbukaan media, ada juga variabel yang benar-benar diperlukan, khususnya pertimbangan. Dengan cara ini, para ilmuwan dapat menduga bahwa menaksir

keterbukaan media adalah untuk melihat pengulangan, rentang dan kekuatan individu dalam memperhatikan rubrik pada media kertas sebagai majalah.

Keterbukaan media akan ada dengan asumsi khalayak benar-benar terbuka terhadap pesan yang diberikan oleh media. Wawasan mengenai hal ini juga umumnya stabil, yaitu kita akan cukup sering memiliki gambaran yang mantap tentang kepuasan yang diberikan oleh media. Langsung pada intinya Biocca sebagaimana dikutip oleh Tubbs dan Sylvia memaparkan lima komponen yang menjadi acuan dalam menggambarkan keterbukaan media individu, secara spesifik:

- a. Selektivitas (kapasitas untuk memilih), untuk lebih spesifik kapasitas orang banyak untuk mengambil keputusan tentang media dan substansi yang diungkapkannya.
- b. Utilitarianisme (penggunaan), khususnya kapasitas untuk mendapatkan keuntungan dari pemanfaatan media atau kapasitasnya untuk mengatasi masalah dan tujuan dengan pemanfaatan media.
- c. *Intentionality* (lubang), yaitu tingkat kesengajaan orang banyak dalam memanfaatkan media atau kapasitasnya untuk mengkomunikasikan alasan penggunaan media.
- d. Asosiasi, khususnya tingkat kontribusi massa dalam memanfaatkan media, misalnya, kapasitas untuk mengikuti substansi pesan yang disampaikan media, kapasitas untuk memasukkan renungan dan sentimen dengan pesan media, pengulangan dan kekuatan inklusi.

- e. *Impenetrable to Impact* (kapasitas untuk menentang dampak media), secara spesifik kapasitas untuk mempertimbangkan setiap isi pesan, kontribusi pemikiran dalam mengevaluasi setiap pesan yang disampaikan oleh media.

Dalam diri seseorang, kelima komponen di atas akan berubah sesuai tingkat yang berbeda. Dilihat dari perbedaan tersebut, keterbukaan media dapat dibedakan menjadi keterbukaan media dinamis dan tidak aktif. Dinamis dengan asumsi keterbukaan media individu menggabungkan lima komponen dan tingkat kapasitasnya agak tinggi. Kemudian lagi, tidak terlibat dengan asumsi bahwa kapasitas setiap komponen hampir tidak ada (McQuail, 1994: 333). Menurut Rakhmat (2004:66), keterbukaan media adalah seberapa banyak data yang didapat melalui media, yang mencakup pengulangan, pertimbangan dan lamanya penggunaan untuk setiap jenis media yang digunakan. Maka dalam ulasan ini, keterbukaan media digunakan sebagai penunjuk dengan melihat kekambuhan, istilah dan pertimbangan membaca individu.

2. Teori Determinisme Teknologi

Segala tindakan dan kejadian yang dilakukan manusia akibat pengaruh perkembangan teknologi itu merupakan determinasi teknologi yang sebenarnya karena tanpa disadari manusia sudah terpengaruh segala sesuatu yang dibawa oleh teknologi. Perkembangan teknologi tersebut sering kali membuat manusia melakukan tindakan luar kendali. Pada awalnya teknologi diciptakan oleh manusia untuk memudahkan pekerjaan dan komunikasi. Akan tetapi, lambat laun justru teknologi mempengaruhi setiap apa yang dilakukan manusia. *Determinisme Technological* merupakan istilah yang pertama kali diciptakan oleh tokoh yang bernama Thornstein Veblen pada tahun 1920 yang menganggap

bahwa teknologi adalah satu kesatuan yang independen dan bersifat otonom. Dalam perkembangan determinisme teknologi di abad 20, muncul seorang ahli filsafat dalam teori komunikasi yaitu Marshal McLuhan pertama kali pada tahun 1962 dalam tulisannya *“The Guttenberg Galaxy: The Making of Typogrpahic Man”*. Pokok gagasan dari teori ini adalah bahwa perubahan yang terjadi dalam berbagai macam cara komunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Teknologi membentuk individu bagaimana cara berfikir, berperilaku dan teknologi tersebut akhirnya mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad ke abad teknologi yang lain.⁹ Pada konteks penelitian ini teori determinisme teknologi sebagai alat ukur atau pendukung dalam penelitian ini dimana *game online* yang dulunya diciptak sebagai saran hiburan lambat laun mulai mempengaruhi kehidupan manusia utamanya anak-anak yang disebabkan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Teknologi komunikasi yang menyediakan pesan dan membentuk perilaku manusia. Teknologi menyediakan kepada manusia lewat indera pendengaran (audio), media fotografi menyediakan pesan kepada manusia melalui gambar (visual), sementara media televisi menyediakan tidak hanya audetif tapi juga visual (audiovisual). Apa yang diterpa dari ketiga media itu masuk ke dalam perasaan manusia dan mempengaruhi kelangsungan hidup manusia. Semakin sering menggunakan teknologi, manusia semakin tidak dapat melepaskan ketergantungan terhadapnya.¹⁰ Apalagi anak-anak yang notabenenya masih berusia belasan tahun mengkomsumsi teknologi komunikasi secara bebas tanpa

⁹Nurudin, *pengantar Komunikasi Massa* (Jakarta: Raja Grafindo, 2007), h. 184.

¹⁰Sigit Surahman, *“Determinisme Teknologi Komunikasi dan Globalisasi Media Terhadap Seni Budaya Indonesia”*. *Ilmu Komunikasi*, 12. 1 (2016), h. 33.

adanya pengawasan dari orang tua. mereka dapat menyebabkan ketergantungan akut yang akan sulit dihilangkan dikemudian hari karena hampir setiap hari mereka menggunakan teknologi komunikasi tersebut dan berkomunikasi dengan banyak orang dari berbagai daerah dan menyebabkan hal-hal yang tidak seharusnya anak-anak seusia mereka dengar malah mendengar hal tersebut dengan bebas.

C. Tinjauan Konseptual

1. Pengertian Determinasi

Sebuah hukum sebab-akibat yang bersifat teoritis. Misal, determinisme ekonomi (posisi kelas social berkembang menurut suatu hierarki hubungan-hubungan material); determinisme ideologi (ide-ide dominan pasti lebih kuat dari pemikiran pemikiran saingannya); dan determinisme teknologis (dampak sosial dari suatu medium seperti televisi adalah linier dapat diperidiksi). Untuk suatu pandangan yang bertentangan dengan hal ini, lihat negosiasi.¹¹

Sebuah pandangan bahwa: pertama, segala sesuatu di alam semesta “diatur” oleh, atau bekerja selaras dengan hukum-hukum kasual; kedua, segala sesuatu di alam semesta secara mutlak bergantung pada, dan diharuskan oleh sebab-sebab; ketiga, jika ada pengetahuan cukup mengenai bekerjanya hal tertentu, kita akan mampu melihat bukan hanya masa depan hal tersebut, melainkan juga masa depan segala sesuatu yang tercerminkn secara lengkap dalam hal itu.¹²

¹¹Haryatmoko, *Etika komunikasi, Manipulasi media, Kekerasan, dan Pornografi*, (Yogyakarta: Kanisius 2007), h. 139-140.

¹² Haryatmoko, *Etika komunikasi, Manipulasi media, Kekerasan, dan Pornografi*, h. 140.

2. *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Game online atau sering disebut dengan *Online Games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. *Game online*, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman modern.¹³. *Game Online* seringkali dijumpai dalam kehidupan sehari-hari masyarakat utamanya anak-anak, ada berbagai tempat *game online* dapat diakses seperti *smartphone*, komputer, dan konsol *game*. *Game Online* berguna sebagai ajang *refreshing*/hiburan bagi orang-orang atau menghilangkan rasa jenuh setelah bekerja maupun sekedar mengisi waktu luang.

Game online adalah teknologi daripada genre, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama daripada pola tertentu *gameplay*. "*game online* yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, biasanya pada internet. Salah satu keuntungan dari *game online* adalah kemampuan untuk terhubung ke permainan *multiplayer*, meskipun *single-player game online* yang cukup umum juga. Keuntungan kedua dari *game online* adalah bahwa persentase besar dari permainan tidak memerlukan pembayaran. Juga ketiga yang perlu diperhatikan adalah ketersediaan berbagai jenis permainan

¹³<http://repository.unpas.ac.id/41141/2/BAB%20II%20Rev-1.pdf>, (Diakses pada 16 September 2021).

untuk semua jenis pemain *game*¹⁴. *Game online* dapat diakses dengan sangat mudah dan tersedia secara gratis di *Playstore* ataupun lewat peramban.

b. *Free fire*

Free fire adalah sebuah *game* dengan *genre survival, third-person shooter*. *Game* ini dikembangkan oleh 111 Dots studios yang lebih berbentuk *battle royale*. Permainan ini mengumpulkan kurang lebih 50 pemain terjun payung yang akan menuju ke sebuah peta luas. Pada dasarnya permainan ini mengharuskan setiap pemain saling membunuh satu sama lain agar bisa bertahan sampai akhir permainan dan memenangkan permainan tersebut.¹⁵ Hal ini dilansir dari blog Esportnesia yang dimana blog ini merupakan media informasi tentang perkembangan ekosistem *esport* di Indonesia yang memiliki visi untuk meningkatkan penerimaan *esport* dari masyarakat melalui pembuatan konten-konten edukatif, informatif, dan orisinil dilengkapi dengan sudut pandang yang kritis. *Free fire* dimainkan oleh berbagai macam kalangan mulai dari orang dewasa sampai anak-anak, dan dapat dimainkan bersama keluarga maupun teman-teman yang lain dan dapat diakses dan berinteraksi dengan sesama pemain lainnya dari jarak yang jauh atau bisa disebut sebagai *voice chat*.

Game online ini memiliki banyak fitur-fitur yang membuat orang tertarik untuk memainkannya sebab fitur-fitur tersebut memiliki banyak kelebihan

¹⁴Krista Subarti. *Pengaruh game online terhadap remaja*. Dosen FKIP Universitas Quality. Medan. (2017). h. 30-31.

¹⁵ <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-free-fire/>, (Diakses pada tanggal 4 November 2021).

yang membuat orang nyaman dan betah dalam memainkannya utamanya dikalangan anak-anak.

3. Agresi Verbal

a. Pengertian Agresi

Agresi menurut Myers adalah perilaku fisik atau verbal yang dimaksudkan untuk menyebabkan kerusakan atau menyakiti orang lain. Definisi lain menurut Baron dan Byrne agresi merupakan tingkah laku yang diarahkan kepada tujuan menyakiti makhluk hidup lain yang ingin menghindari perlakuan semacam itu. Selain itu lebih jelasnya Dayakisni & Hudaniah mengemukakan agresi sebagai suatu serangan yang dilakukan oleh suatu organisme terhadap organisme lain, obyek lain, atau bahkan pada dirinya sendiri.¹⁶ Pengidap perilaku agresi sangat memerlukan bimbingan secara mendalam agar perilaku tersebut dapat hilang dari diri seseorang.

Emosi marah yang bersifat negatif dan meledak-ledak disertai dengan faktor eksternal seperti frustrasi dan provokasi, menyebabkan terjadinya proses penyaluran energi negatif berupa dorongan agresi yang akan mempengaruhi perilaku individu. Individu dengan tingkat kematangan emosional tinggi mampu meredam dorongan agresi dan mengendalikan emosinya, pandai membaca perasaan orang lain, serta dapat memelihara hubungan baik dengan lingkungannya, sehingga apabila individu memiliki kematangan emosi yang baik, maka individu tersebut mampu mengendalikan perilaku agresinya.¹⁷

¹⁶ Dian Putriana, *“Hubungan Relesensi Dengan Perilaku Agresi Pada Remaja Pondok Pesantren”*, (Skripsi Sarjana; Fakultas Psikologi: Malang, 2017), h. 6.

¹⁷ Aprius Maduwita Guswani. *“Perilaku agresi pada mahasiswa ditinjau dari kematangan emosi”*, (Jurnal Psikologi Pitutur), Universitas Muria Kudus. Kudus. 2011. h. 87

Seseorang harus mampu mengendalikan emosi agar perasaan agresi tidak mengendalikan pikiran seseorang.

Perilaku agresi sendiri memiliki beberapa bentuk. Atkinson dkk. menyebutkan bahwa bentuk perilaku agresi adalah perilaku yang secara sengaja bermaksud untuk melukai secara fisik, verbal serta menghancurkan harta benda orang lain. Buss & Perry telah mengklasifikasikan agresivitas menjadi empat aspek, yaitu agresi fisik, verbal, kebencian, dan kemarahan. Sedangkan Myers menyatakan bahwa perilaku agresi terdiri dari dua aspek, yaitu aspek fisik dan verbal.¹⁸ Perilaku ini bisa merugikan diri sendiri maupun orang lain dan dapat merusak hubungan terhadap sesama.

Agresi verbal adalah suatu tindakan dalam bentuk ucapan yang dapat menyakiti orang lain. Perilaku verbal bisa berupa menghina, mengancam, memaki, dan menjelek-jelekkan orang lain.

Agresi non-verbal adalah suatu perilaku dalam bentuk tindakan fisik yang dapat merugikan, merusak, dan melukai orang lain. Perbuatan tersebut bisa berupa menendang, meludahi, memukul.

Kesimpulannya adalah bahwa agresi merupakan sebuah perilaku yang tujuannya merusak atau menyakiti organisme lain, obyek lain, atau bahkan pada dirinya sendiri baik berupa fisik maupun verbal. Lebih jelasnya Dayakisni & Hudaniah telah menjelaskan bahwa perilaku agresi ini terbagi menjadi beberapa bentuk, yakni verbal dan nonverbal. Verbal berupa serangan melalui mulut seperti mengancam, menuntut, dan sebagainya. Sedangkan

¹⁸Wahyu Nanda Eka Saputra, "Perilaku agresi pada siswa SMK di Yogyakarta" (Jurnal focus konseling), Universitas Ahmad Dahlan. Yogyakarta. 2018. h. 5.

nonverbal berupa fisik, seperti menendang, memukul, dan lain-lain. Perilaku agresi sebenarnya sudah dapat terlihat sejak bayi, ketika sang bayi merasa tidak senang atau sebagainya. Terlebih lagi pada masa remaja, perilaku agresi ini semakin terlihat kemunculannya ketika terjadi sebuah keadaan yang tidak disukai remaja tersebut.

4. Komunikasi

a. Pengertian Komunikasi

Menurut Carl Hovland, Janis & Kelley dalam buku Ilmu Komunikasi komunikasi adalah suatu proses melalui dimana seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata dengan tujuan mengubah atau membentuk perilaku orang-orang lainnya (khalayak).¹⁹

Menurut Harold Lasswell dalam buku Ilmu Komunikasi komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan “siapa” mengatakan “apa” “dengan saluran apa” “kepada siapa” dan “dengan akibat apa” atau “hasil apa”. (*who says what in which channel to whom and with what effect*).²⁰

Menurut Barnlund dalam buku Ilmu Komunikasi komunikasi timbul didorong oleh kebutuhan-kebutuhan untuk mengurangi rasa ketidakpastian, bertindak secara efektif, mempertahankan atau memperkuat ego.²¹

Hovland Cs dalam buku Ilmu Komunikasi memberikan penekanan bahwa tujuan komunikasi adalah mengubah atau membentuk perilaku. Dari berbagai definisi tentang ilmu komunikasi di atas, terlihat bahwa para ahli memberikan

¹⁹ Riswandi. *Buku ilmu komunikasi*. Universitas Mercu Buana, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009), h. 11.

²⁰ Riswandi. *Buku ilmu komunikasi*,. h. 11.

²¹ Riswandi. *Buku ilmu komunikasi*, h. 11-12.

definisinya sesuai dengan sudut pandangnya dalam melihat komunikasi. Masing-masing memberikan penekanan arti, ruang lingkup, dan konteks yang berbeda. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah usaha untuk menyampaikan pesan atau informasi, baik secara verbal atau nonverbal kepada satu atau lebih penerima dengan tujuan untuk mempengaruhi penerima pesan.²² QS. An-nisa/4:9

وَلِيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا
قَوْلًا سَدِيدًا

Terjemahnya:

Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan Perkataan yang benar.²³

Seperti yang telah tertera di dalam al-Qur'an bahwasanya kita sebagai seorang manusia ketika berkomunikasi dengan orang lain hendaknya bertutur kata yang baik kepada sesama manusia yang lain.

5. Pengertian Anak-anak

Anak menurut bahasa adalah keturunan kedua sebagai hasil antara hubungan pria dan wanita. Dalam konsideran Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak, dikatakan bahwa anak adalah amanah dan karuni Tuhan Yang Maha Esa, yang dalam dirinya melekat harkat dan martabat sebagai manusia

²² Riswandi. *Buku ilmu komunikasi*, h. 12.

²³ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Solo : Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2015).

seutuhnya.²⁴ Menumbuhkan anak yang menjadi generasi yang berbudi luhur dan berakhlak karimah menjadi anak sholihah merupakan PR bagi orang tua.

Lebih lanjut dikatakan bahwa anak adalah tunas, potensi, dan generasi muda penerus cita-cita perjuangan bangsa, memiliki peran strategis dan mempunyai ciri dan sifat khusus yang menjamin kelangsungan eksistensi bangsa dan negara pada masa depan. Oleh karena itu agar setiap anak kelak mampu memikul tanggung jawab tersebut, maka ia perlu mendapat kesempatan yang seluas-luasnya untuk tumbuh dan berkembang secara optimal, baik fisik, mental maupun sosial, dan berakhlak mulia, perlu dilakukan upaya perlindungan serta untuk mewujudkan kesejahteraan anak dengan memberikan jaminan terhadap pemenuhan hak-haknya serta adanya perlakuan tanpa diskriminasi.²⁵ Hal ini membuktikan bahwa undang-undang perlindungan anak-anak maupun lembaga-lembaga perlindungan anak sangat dibutuhkan demi kesejahteraan anak-anak kedepannya sebagai penerus bangsa.

Children are the living messages we send to a time we will not see (anak adalah pesan hidup yang kita kirim untuk masa yang tidak kitalihat), begitulah John W Whitehead dalam Lenny N.Rosalin menggambarkan pentingnya anak sebagai generasi penerus sekaligus asset terbesar untuk masa depan. Dalam pandangan yang visioner, anak merupakan bentuk investasi yang menjadi indikator keberhasilan suatu bangsa dalam melaksanakan pembangunan. Keberhasilan pembangunan anak akan menentukan kualitas sumber daya manusia di masa yang akan datang, serta merupakan generasi yang akan menjadi penerus

²⁴M. Nasir Djamil, *Anak Bukan Untuk Dihukum*, Sinar Grafika: Jakarta, 2013, h. 8.

²⁵ M. Nasir Djamil, *Anak bukan untuk dihukum*. h. 8.

bangsa sehingga mereka harus dipersiapkan dan diarahkan sejak dini agar dapat tumbuh dan berkembang menjadi anak yang sehat jasmani dan rohani, maju, mandiri dan sejahtera menjadi sumber daya yang berkualitas dan dapat menghadapi tantangan di masa datang. Oleh karena itu upaya pembangunan anak harus dimulai sedini mungkin mulai dari kandungan hingga tahap-tahap tumbuh kembang selanjutnya.²⁶ Maka dari itu fungsi dan peran keluarga sangat diperlukan dalam hal ini sebab orang terdekat dari anak-anak itu sendiri adalah keluarga.

D. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan. Kerangka berpikir disusun berdasarkan tinjauan pustaka dan hasil penelitian yang relevan. Kerangka berpikir merupakan argumentasi kita dalam merumuskan hipotesis, analisis, sistematis, dan menggunakan teori yang relevan.²⁷

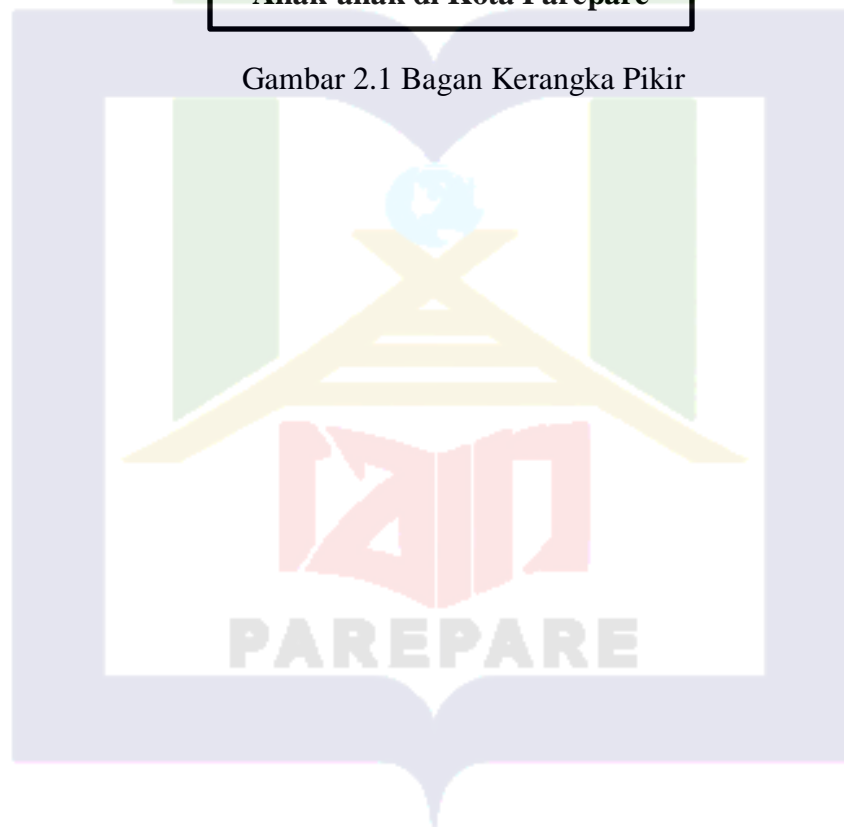
Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat dirumuskan kerangka pikir sebagai berikut:

²⁶ Solehuddin, *Pelaksanaan Perlindungan Hukum Terhadap Pekerja Anak yang Bekerja di Bidang Konstruksi* (Studi di Proyek Pembangunan CV. Karya Sejati Kabupaten Sampang), Jurnal Universitas Brawijaya, Malang, 2013, h. 5.

²⁷ Husain Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 34.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir



BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini merujuk pada pedoman penulisan karya ilmiah berbasis teknologi informasi yang diterbitkan oleh IAIN Parepare, serta merujuk pada referensi metode lainnya. Terdapat beberapa metode penelitian yang dibahas dalam buku tersebut, seperti jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, jenis dan sumber data yang digunakan, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Merujuk pada permasalahan yang akan dikaji, maka penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian lapangan (*field research*). Yakni meneliti peristiwa-peristiwa yang ada di lapangan sebagaimana adanya. Berdasarkan masalahnya, penelitian digolongkan sebagai penelitian deskriptif kualitatif, artinya penelitian ini berupaya mendeskripsikan, mencatat, menganalisis, dan menginterpretasikannya melalui observasi, wawancara dan mempelajari dokumentasi.²⁸ Penelitian ini dilakukan mencari data yang bersumber dari Anak-anak pengguna *game online Free fire* khususnya di kota Parepare.

Kemudian hasil dari data penelitian tersebut akan berkenan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lokasi penelitian dan hasil datanya berupa teori.

Menurut Nazir dalam “Buku Contoh Metode Penelitian”, metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi,

²⁸ Mardalis, *Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal* (Jakarta: Bumi Aksara. 2014), h. 26.

gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.²⁹

Penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya untuk menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel, gejala atau keadaan. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang tidak melakukan manipulatif atau memberikan perlakuan-perlakuan tertentu terhadap variabel atau merancang sesuatu yang diharapkan terjadi pada variabel, tetapi semua kegiatan, keadaan, kejadian, aspek komponen arah variabel berjalan sebagai mana adanya. Penelitian ini berkenaan dengan sesuatu keadaan atau kejadian-kejadian yang berjalan. Berdasarkan pandangan tersebut, maka penelitian menetapkan gambaran yang apa adanya pada lokasi penelitian untuk menguraikan keadaan sesungguhnya dengan kualitas hubungan yang relevan karena deskriptif kualitatif lebih memperhatikan karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini adalah terletak di Kecamatan Ujung Kota Parepare

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam waktu 2 bulan lamanya.

C. Fokus Penelitian

Fokus pada penelitian ini memfokuskan kepada Determinasi *Game Online Freefire* Terhadap Perilaku Agresi Komunikasi Anak-anak Di Kota Parepare. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan analisis terhadap perilaku agresi komunikasi anak-anak di Kota Parepare yang disebabkan oleh *game online Free fire*.

²⁹ Moh. Nazir. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia. 1988.

D. Jenis dan Sumber Data

Adapun sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Data primer

Sumber primer adalah yang memberi informasi langsung kepada pengumpul data, dan cara pengumpulannya dapat dilakukan dengan *interview* atau wawancara, dokumentasi, dan gabungan dari keduanya. Data primer dikumpulkan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti. Pengumpulan data primer merupakan bagian internal dari proses penelitian dan yang seringkali diperlukan untuk tujuan pengambilan keputusan. Data primer dianggap lebih akurat karena data ini disajikan secara terperinci.³⁰ Wawancara dilakukan kepada anak-anak di Kota Parepare yang memainkan *game online Free fire*.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang tidak langsung melalui media perantara. Dalam salah satu referensi menyebutkan bahwa sumber data sekunder adalah yang tidak bisa memberi informasi secara langsung pada pengumpul data seperti lewat dokumen, orang lain, dan sebagainya. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini seperti buku, laporan, jurnal, literatur maupun pihak lain yang bersangkutan dengan objek yang diteliti.³¹ Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini seperti buku, jurnal, laporan, literatur maupun pihak lain yang bersangkutan dengan objek yang diteliti seperti orang tua atau tetangga anak tersebut.

³⁰ Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 211.

³¹ Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif*, h. 211.

E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, yaitu mengumpulkan data langsung di lokasi penelitian, yakni di Kecamatan Ujung Kota Parepare. Pada penelitian ini data dikumpulkan dengan berbagai metode atau teknik:

1. Observasi

Observasi merupakan proses pencatatan pola perilaku subyek (orang), obyek (benda), atau kejadian-kejadian yang sistematis tanpa adanya pertanyaan atau komunikasi dengan individu-individu yang diteliti³². Teknik observasi digunakan untuk mengetahui kondisi umum pada anak-anak pengguna *game online Free fire* di kota Parepare. Pemilihan teknik observasi dikarenakan peneliti ingin mendapatkan data/informasi yang akurat perihal objek kajian yang ingin diteliti secara langsung.

2. Wawancara

Wawancara juga dapat diartikan sebagai proses pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Pada dasarnya wawancara merupakan teknik yang sering digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data/informasi dalam suatu penelitian.³³ Dalam hal penelitian ini, penulis melakukan wawancara terhadap anak-anak pengguna *game online Free fire* di Kota Parepare. Mengapa anak-anak yang mesti diwawancarai sebab anak-anak akan menjawab dengan jujur apa adanya, berbeda jika orang dewasa besar kemungkinan mereka akan berbohong sebab tidak mau dicap sebagai pemain *game online* yang kecanduan.

³² Sopiah Mamang Sanga Djieta, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2010), h. 172-173.

³³ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Pranadamedia Group), h. 141.

3.1 Karakteristik Informan Penelitian

No.	Nama	Umur	Alamat	Pekerjaan
1.	Abid Daifullah	11 Tahun	Jl. Jenderal Sudirman	Pelajar
2.	Surafil	11 Tahun	Jl. Jenderal Sudirman	Pelajar
3.	Surafid	11 Tahun	Jl. Jenderal Sudirman	Pelajar
4.	Rayhan	11 Tahun	Jl. Jenderal Sudirman	Pelajar
5.	Muh Adrian	11 Tahun	Jl. A. Mappangara	Pelajar
6.	Muh Faqih Algifarih	9 Tahun	Jl. A. Mappangara	Pelajar
7.	Nur Afifah Sahwa	7 Tahun	Jl. A. Mappangara	Pelajar
8.	Abustan	55 Tahun	Jl. Jenderal Sudirman	Karyawan PDAM
9.	Syamsi	55 Tahun	Jl. Jenderal Sudirman	Wiraswasta
10.	Hasna	48 Tahun	Jl. A. Mappangara	Ibu Rumah Tangga
11.	Erni	49 Tahun	Jl. Jenderal Sudirman	Ketua RT
12.	Jaenuddin	53 Tahun	Jl. A. Mappangara	Wiraswasta
13.	Hariana	42 Tahun	Jl. A. Mappangara	Wiraswasta

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia yaitu

berbentuk surat, brosur, surat permohonan, laporan, dan foto.³⁴ Data yang diambil berdasarkan pada objek yang akan diteliti

F. Teknik Keabsahan Data

Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi dalam pengujian keabsahan data. Triangulasi merupakan pendekatan multimetode yang dilakukan oleh peneliti pada saat mengumpulkan dan menganalisis data. Kemudian terkait dengan pemeriksaan data, triangulasi berarti suatu teknik pemeriksaan keabsahan data yang dilakukan dengan cara memanfaatkan hal-hal (data) lain yang digunakan untuk pengecekan dan perbandingan data berupa sumber, metode, peneliti dan teori.³⁵ Dalam penelitian ini, uji keabsahan data yang digunakan adalah triangulasi sumber.

Triangulasi sumber merupakan membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda. Seperti membandingkan hasil pengamatan dengan apa yang dikatakan orang didepan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi serta membandingkan hasil wawancara dengan metode yang ada.³⁶

Adapun pihak yang akan diwawancarai dalam penelitian ini yaitu para anak-anak yang aktif bermain *game online Free fire* terkait ada pengaruh agresi komunikasi anak-anak tersebut di Kota Parepare.

³⁴ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta : Paramedia Group, 2015), h. 141.

³⁵ Sumasno Hadi, *Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Pada Skripsi*, (Ilmu Pendidikan 22, No.1, 2010), h. 75.

³⁶ Bactiar S Bachri, "Meyakinkan validitas data melalui triangulasi pada penelitian kualitatif", (Teknologi Pendidikan 10, No.1, 2010), h. 56.

G. Teknik Analisis Data

Adapun dalam penelitian ini kualitatif, analisis data harus seiring dengan penumpukan fakta-fakta di lapangan. Dengan demikian analisis data dapat dilakukan sepanjang proses penelitian dan menggunakan teknik analisis sebagai berikut:

1. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Pengumpulan data adalah sebuah proses yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam proses penelitiannya. Adapun data yang diperoleh dapat diambil dari hasil wawancara, dokumentasi, maupun instrument lain yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian..³⁷ Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan dokumentasi, adapun tambahan data diperoleh dari para orang tua dari anak-anak pemain *game online Free fire* di Kota Parepare.

2. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal terpenting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencari bila diperlukan.³⁸ Maka bisa disimpulkan bahwa reduksi data merupakan teknik analisis data yang harus digunakan dalam penelitian.

3. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dalam hal ini

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung : PT Alfabeta, 2018), h. 247.

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. h. 247.

Miles dan Huberman menyatakan “*the most frequent from this play data for qualitative research data in past has been narrative text*”. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.³⁹ Maka pada penelitian ini penyajian data yang digunakan adalah dengan teks yang bersifat naratif.

4. *Conclusion Drawing/Verification*

Langkah keempat dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan data dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada tahap berikutnya.⁴⁰ Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian dilapangan.

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. h. 249.

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. h. 252-253.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Intensitas *Game online Free Fire* Terhadap Anak-anak di Kota Parepare

Game online sendiri terdiri dari berbagai jenis, mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia *virtual* yang ditempati oleh pemain sekaligus. Di dalam *game online* terdapat dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. *Server* berguna sebagai administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* bertugas sebagai pengguna permainan yanmka permainan bisa saling berintraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas di dunia maya.⁴¹

Berbagai macam *game online* dapat diakses dengan mudah dan terjangkau dengan luas, mengaksesnya pun tak perlu jauh-jauh ke tempat rental *game* tapi cukup dengan membuka *Playstore* ataupun *Apple store* untuk mendownload *game* tersebut dan cara mendaftar/login tidak membutuhkan waktu yang lama, salah satunya yaitu *game online Free fire*. Dalam permainann *game* tersebut banyak hal yang dapat di dengar maupun lihat sehingga dimana hal ini dapat mempengaruhi gaya bahasa atau komunikasi seseorang utamanya anak-anak yang dengan cepat menyerap semua hal yang mereka lihat maupun dengar.

Free fire adalah salah satu judul esports yang merupakan kombinasi dari *genre battel royal* dengan TPS (*Third Person Shooter*). *Free fire* adalah sebuah *game* perang yang mengumpulkan hingga 53 pemain disebuah peta yang luas, dimana

⁴¹ Krista, *Pengaruh Game online Terhadap Remaja*. Jurnal Curere. 201ss7. h. 28

setiap pemain harus saling membunuh dan menjadi satu-satunya orang yang bisa bertahan untuk menjadi pemenang.⁴²

Seperti yang kita ketahui bahwasanya *game online Free fire* sangat booming di Kota Parepare utamanya dikalangan anak-anak karena mudahnya diakses oleh *smartphone* yang berkapasitas besar maupun kecil. Namun seiring waktu anak-anak cenderung memprioritaskan hal tersebut sehingga dampaknya akan berpengaruh terhadap gaya bahasa ataupun perilaku agresif mereka. Hal yang sangat perlu diperhatikan adalah bagaimana intensitas anak-anak tersebut ketika bermain *game online Free fire*. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dari beberapa anak-anak di Kota Parepare mengenai determinasi *game online Free fire* dan dampaknya pada perilaku agresi komunikasi anak-anak di Kota Parepare sebagai berikut. Berdasarkan teori determinisme teknologi dan teori media exposure. Teori determinisme teknologi menjelaskan bahwasanya segala tindakan dan kejadian yang dilakukan oleh manusia akibat pengaruh perkembangan teknologi, secara tidak langsung manusia telah terpengaruh seperti yang terlihat dari cara berkomunikasi mereka dan teori media exposure menjelaskan bahwasanya bagaimana intensnya penggunaan media utamanya *game online Free Fire* yang di mainkan oleh anak-anak yang akan berdampak pada perilaku agresi mereka

1. Hal yang menarik dari *game online Free fire*

Semua perusahaan *game online* pasti memiliki strategi untuk menarik perhatian para pengguna *game online* seperti fitur-fitur dalam *game online* atau kemudahan dalam mengakses serta menggunakan kepopuleran para konten creator youtube *game*. Teknik-teknik promosi yang strategis dan kreatif dan menyesuaikan

⁴² Forrest Li. Garena Announces Free Fire Battlegrounds. Pokde.net. (Diakses pada tanggal 13 Mei 2022).

dengan sebuah *trend* hal ini memeberikan penilaian lebih dimata pengguna *game online* Berikut tanggapan dari anak-anak tersebut:

Abid Daifullah mengatakan bahwa yang membuat dia tertarik memainkan *game* ini adalah banyak bonus-bonus gratis yang diberikan pihak devoloper untuk para pemainnya. Berikut wawancaranya :

“Kalau mainki di *game Free fire* banyak *skin* sama senjata gratis kalo ikut ki *event-eventnya*”⁴³

Salah satu bentuk penarik perhatian para pengguna *game online Free fire* yaitu seperti memperbanyak atau membuat tampilan dari karakter dari *game* tersebut menjadi lebih menarik atau unik.



Rayhan mengatakan bahwa dia tertarik memainkannya karena *game* tersebut bergenre tembak-menembak. Berikut wawancaranya :

“Karena seru sekali *gamenya* karena tembak-tembak di dalam satu *room* ki dengan banyak orang.”⁴⁴

Wawancara di atas menyatakan bahwa anak ini memiliki kesenangan tersendiri dalam memainkan *game online* dengan cara menembak musuh apalagi

⁴³ Abid Daifullah, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, *wawancara* oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman 13 Mei 2022.

⁴⁴ Rayhan, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, *wawancara* oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman 13 Mei 2022.

dikarenakan visual dari *game online* tersebut membuat orang-orang tertarik memainkannya.

Surafid mengatakan bahwa dia tertarik memainkannya karena kapasitas *gamenya* yang rendah dibanding *game* yang lain dan dapat terhubung dengan orang lain.

Berikut wawncaranya :

“*Ndak* banyak na ambil memori hp jadi ndak *leg-leg* baru bisa ki bicara sama banyak orang didalam *game*”⁴⁵

Salah satu kelebihan dari *game online Free fire* ini yaitu memiliki kapasitas yang terbilang cukup rendah dan memiliki fitur *voice chat* dimana kita bisa berbicara dengan rekan setim dan musuh. Seperti wawancara diatas menjelaskan bahwa *game online Free fire* memiliki kapasitas yang cocok untuk *gadget* yang memiliki kapasitas yang rendah yang membuat anak ini memainkan *gamenya* dikarenakan seseuai dengan kapasitas dari *gadget* miliknya serta fiturnya yang bisa berbicara dengan rekan setim memudahkan untuk berkomunikasi dan mengatur strategi untuk mengalahkan lawan-lawannya.

Surafil mengatakan bahwa yang membuat dia tertarik memainkannya adalah grafiknya yang bagus dan banyaknya bonus yang diberikan. Berikut wawncaranya :

“Bagus grafiknya nda burik baru banyak bonusnya kalo sering ki *login* sama ikut-ikut *eventnya*”⁴⁶

Kelebihan dari *game online Free fire* salah satunya adalah grafiknya yang terbilang bagus untuk *game* yang berkapasitas rendah dan mudah diakses karena memiliki server lokal yang dimana hal ini membuat koneksinyapun lebih cepat serta permainan yang lebih mulus dan jarangnyaa gangguan yang terjadi dan juga

⁴⁵ Surafid, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, wawancara oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman 13 Mei 2022.

⁴⁶ Surafil, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, wawancara oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman 13 Mei 2022.

banyaknya bonus yang diberikan oleh developernya, hal ini menjadi bentuk ketertarikan orang-orang untuk memainkan *game online* ini.



Muh Adrian mengatakan bahwa yang membuat dia tertarik memainkannya adalah karena *game* tersebut adalah tembak-menembak dan grafiknya yang bagus. Berikut wawancaranya :

“Karena *game* tembak-menembak sama grafiknya bagus karena jernih tampilannya”⁴⁷

Beberapa tahun kebelakang, memang *game* tembak menembak memang sangat populer dan digemari banyak orang seperti *Point Blank*, *Counter Strike*, dll, namun semua *game online* itu hanya dapat dimainkan di komputer saja sehingga para perusahaan-perusahaan *game* berlomba-lomba mengembangkan *game online* yang bisa dimainkan di dalam *gadget* seperti *PUBG Mobile* dan *Free fire* yang membuat orang-orang memainkan *game online* tersebut. Seperti wawancara anak diatas dimana anak ini memainkan *game online Free fire* karena *game online* bertemakan tembak menembak yang membuat anak ini tertarik apalagi dari segi grafik yang bagus, hal itu juga sebagai bagian daya tarik dari *game* tersebut.

Muh Faqih Algafarih mengatakan bahwa dia tertarik memainkannya karena banyak bonus gratisan yang diberikan oleh pihak developernya. Berikut wawancaranya :

⁴⁷ Muh Adrian, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, wawancara oleh penulis di Jalan A. Mappangara, 16 Mei 2022.

“Banyak sekali bonus-bonus gratisnya na kasi ki daripada *game-game* lain e apalagi kalo menang ki”⁴⁸

Dapat dilihat dari wawancara diatas bahwasanya *game online Free fire* memiliki banyak hadiah yang diberikan kepada penggunanya hal ini menandakan bahwa pihak developer tidak pelit dan mengedepankan kenyamanan penggunanya dengan bentuk pemberian bonus/hadiah maupun hal-hal gratis lainnya seperti pemberian *skin* gratis maupun senjata gratis.

Nur Afifah Sahwa mengatakan bahwa dia tertarik karena grafiknya yang bagus dan ukuran *gamenya* yang terbilang ringan untuk dimainkan. Berikut waawancaranya:

“Grafiknya bagus sekali baru tidak ambil ruang banyak di hp kapasitasnya jadi ndak lambat I kalo main”⁴⁹



Penampilan sebuah *game online* tidak dapat luput dari yang namanya grafik yang memukau para penikmatnya sebab salah satu bentuk kesuksesan sebuah *game* adalah dari grafiknya karena dapat memanjakan mata para pemain *game online* itu sendiri. Wawancara diatas menunjukkan bahwa bentuk ketertarikan seseorang terhadap *game online* adalah dilihat dari grafiknya apalagi anak-anak yang notabenenya menyukai yang namanya sebuah keunikan *game*.

⁴⁸ Muh Faqih Algifarih, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, wawancara oleh penulis di Jalan A. Mappangara, 16 Mei 2022.

⁴⁹ Nur Afifah Sahwa, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, wawancara oleh penulis di Jalan A. Mappangara. 16 Mei 2022.

Berdasarkan hasil wawancara pada anak-anak diatas, *game online Free fire* ini membuat para pengguna utamanya anak-anak terpengaruh dan tertarik karena *game online Free fire* ini banyak memiliki keunikan tersendiri, yang dimana sehingga membuat anak-anak secara tidak langsung terpengaruh teknologi di dalam *game online* tersebut. Perlu kita ketahui bahwa dalam teori determinisme teknologi semua hal yang di lakukan manusia dipengaruhi oleh teknologi seperti halnya dalam *game online Free fire* ini, misalnya pengguna harus *login* setiap hari untuk mendapatkan banyak gratisan atau sering-sering mengikuti *event* agar mendapatkan banyak bonus sehingga anak-anak terpengaruh untuk terus bermain *game online* tersebut. Hal ini mempengaruhi anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* tentu ini membawa dampak tersendiri bagi anak-anak yang bermain *game online*.

2. Faktor-faktor yang menyebabkan bermain *game online Free fire*

Bermain *game online* biasanya diawali dengan permainan *game offline* yang terlebih dahulu dikenal oleh anak-anak ini lewat *gadget*. Berawal dari permainan *offline* ini maka secara perlahan mereka mulai berkenalan dengan *game online*. Lewat *game online* mereka saling berinteraksi dan mengenal satu sama lainnya. Memang *game online* sangat populer dikalangan usia mana pun, namun tidak menutup kemungkinan beberapa orang tidak mengetahui *game online* tersebut karena beberapa alasan. Mereka baru mengetahui *game* tersebut dari orang lain dan dari sosial media mereka atau ada faktor lain, dikarenakan kepopuleran *game online* tersebut sehingga muncul di beranda sosial media mereka dan penasaran sehingga *download* kemudian memainkan *game online* tersebut. Adapun beberapa anak-anak yang

wawancarai terkait faktor yang menyebabkan mereka bermain *game online Free fire* tersebut sebagai berikut:

Abid Daifullah mengatakan bahwa faktor dia memainkannya karena dia melihat pertama kali di Youtube yang dimainkan oleh para *gamers* Youtube dan tertarik memainkannya. Berikut wawancaranya :

“Saya lihat di Youtube waktu nonton ka, yang na mainkan youtuber gaming e kayak indah basudara”⁵⁰

Berdasarkan tanggapan anak diatas, dia mendapatkan informasi salah satu media sosial yaitu Youtube dimana mereka menonton para youtuber dan membuat anak ini tertarik untuk memainkan *Game online Free Fire* ini. Jadi bisa diartikan bahwa faktor yang menyebabkan anak ini bermain *game online Free fire* adalah dari media Youtube

Adapun tanggapan dari anak-anak lain:

Rayhan mengatakan bahwa faktor dia bermain atas permintaan dari temannya untuk bermain *game online Free fire* tersebut bersama-sama. Berikut wawancaranya :

“Abid yang kasi tauka dulu untuk mainkan i sama-sama karena satu ji pernah dimaini jadi tidak seru kalo satu ji”⁵¹

Wawancara diatas menjelaskan bahwa anak tersebut awalnya tidak mengetahui *game online Free fire* ini, setelah diberitahu oleh temannya untuk memainkan *game online Free fire* ini yang dimana ini adalah hasil pengaruh dari

⁵⁰ Abid Daifullah, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, *wawancara* oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman, 13 Mei 2022.

⁵¹ Rayhan, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, *wawancara* oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman, 13 Mei 2022.

pergaulan anak ini. Dapat dilihat bahwa faktor yang menyebabkan anak ini bermain *game online Free fire* karena hasil pengaruh dari temannya.

Surafid mengatakan bahwa faktor yang membuat dia memainkannya adalah karena dia mengetahuinya dari temannya dan temannya tersebut menyuruhnya untuk memainkannya. Berikut wawancaranya :

“Dari Abid yang tanya untuk mainkan i waktu main *game Mobile legends* ka sama di rumahnya.”⁵²

Wawancara diatas menjelaskan bahwa faktor yang menyebabkan anak ini bermain *game online Free fire* adalah ketika anak ini mendapatkan informasi dari temannya untuk memainkan *game online Free Fire* ini dimana mereka memainkan *game online* yang lain dan diberitahu oleh temannya bahwa adanya *game online* baru yang tidak kalah seru dari *game online* yang mereka mainkan pada saat itu.

Surafil mengatakan bahwa faktor yang membuat dia bermain pertama kali adalah dari saudara kembarnya. Berikut waancaranya :

“Afid yang tanya waktu dirumah ka main sama karna sudah i mabar sama Abid di rumahnya.”⁵³

Hasil wawancara diatas menjelaskan bahwa faktor anak ini bermain *game online Free fire* adalah ketika dia mendapatkan informasi dari saudaranya, Surafil dan Surafid adalah saudara kembar. Surafil mendapatkan informasi dari Surafid untuk memainkan *game online Free Fire* ini yang dimana Surafid mendapatkan informasi dari temannya yaitu Abid.

⁵² Surafid, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, wawancara oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman, 13 Mei 2022.

⁵³ Surafil, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel,wawancara oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman, 13 Mei 2022.

Muh Adrian mengatakan bahwa faktor dia memainkannya adalah karena banyak dari teman-teman di sekolahnya memainkan *game online Free fire* tersebut. Berikut wawancaranya :

“Banyak semua na mainkan teman-temanku di sekolah kalo istirahat orang main semua mi”⁵⁴

Kepopuleran *game online Free fire* tidak dapat dipungkiri, banyak dikalangan anak sekolah memainkan *game online* ini. Wawancara diatas menandakan bahwa faktor yang menyebabkan anak ini bermain *game online Free fire* adalah dari teman-teman dia di sekolah, ida merasa kurang afdol ketika teman-teman dia bermain *game* ini sedangkan dia tidak, tak ingin kalah dari teman-temannya sehingga anak ini juga ikut memainkannya dan akhirnya keterusan dalam bermain.

Muh Faqih Algifarih mengatakan bahwa faktor dia memainkannya adalah karena temannya memberinya informasi untuk bermian *game online Free fire*. Berikut wawancaranya :

“Dari teman ku di dekat rumah main *game Free fire* semua i, bukan saja *PUBG* sama *Mobile legends*”⁵⁵

Salah satu faktor seseorang melakukan sebuah hal adalah dari pengaruh teman mereka untuk bermain *game online Fre fire*. Berdasarkan wawancara diatas bahwa anak ini mendapatkan informasi dari teman dekat rumah dia dan juga karena populernya *game online* ini maka dia juga ikut memainkannya.

⁵⁴ Muh Adrian, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, *wawancara* oleh penulis di Jalan A. Mappangara, 16 Mei 2022.

⁵⁵ Muh Faqih Algifarih, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, *wawancara* oleh penulis di Jalan A. Mappangara 16 Mei 2022.

Nur Afifah Sahwa mengatakan bahwa faktor dia memainkannya karena dia melihat orang-orang memainkannya di Youtube dan yang disebabkan kepopuleran *game online* tersebut. Berikut wawancaranya :

“Saya lihat di Youtube ramai na mainkan orang-orang disana baru banyak selalu penontonnya”⁵⁶

Faktor dari pengaruh media juga sangat kuat dalam memengaruhi seseorang akibat unsur ketertarikan tersebut. Dapat dilihat dari wawancara diatas bahwa anak ini mengetahui *game online* ini dari media Youtube yang dimana dapat diartikan bahwa Youtube bukan hanya berguna untuk menyampaikan informasi namun juga dapat sebagai bentuk sebuah cara mempengaruhi seseorang untuk mengikuti apa yang mereka lihat didalam aplikasi tersebut seperti berdasarkan waancara diatas bahwa anak ini awalnya melihat orang-orang memainkan *game online Free fire* ini di Youtube dan karena hal itu membuat dia tertarik memainkannya maka dia pun ikut memainkannya juga.

Berdasarkan dari wawancara diatas, beberapa faktor yang menyebabkan anak-anak ini bermain *game online Free fire* seperti pengaruh dari teman mereka atau pengaruh dari media sosial seperti Youtube, yang dimana satu orang anak ini mendapatkan informasi dari aplikasi Youtube lebih tepatnya dari *channel-channel* para youtuber *gaming* kemudian memberitahukan kepada teman-temannya untuk dimainkan bersama-sama setiap harinya dan dari hal ini kita mengetahui bahwa efek media sangat berpengaruh pada seseorang yang dimana berawal dari satu orang saja bisa menyebar ke banyak orang dan secara tidak langsung teknologi mempengaruhi kehidupan mereka.

⁵⁶ Nur Afifah Sahwa, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, wawancara oleh penulis di Jalan A. Mappangara, 16 Mei 2022.

3. Waktu rata-rata anak-anak dalam bermain *game online Free fire*

Kepopuleran *game online Free fire* di Kota Parepare terbilang cukup besar sebab hampir di setiap rumah-rumah ataupun *café/warung kopi* (warkop) dapat ditemukan orang yang bermain *game online* dari orang dewasa sampai anak-anak ada yang berkelompok ada juga yang bermain individu. Orang-orang ketika bermain *game online* akan keasyikan dalam bermainan sehingga mereka sampai lupa waktu rata-rata orang-orang akan bermain *game online* selama 1-3 jam dalam sehari dan sering bermain *game online* dalam jangka waktu yang lama (lebih dari tiga jam). Biasanya dalam waktu seminggu bisa menghabiskan waktu sekitar 30 jam bahkan lebih.

Konsumsi *game online* yang tidak dibatasi dikhawatirkan bisa menjadikan anak berperilaku acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar bahkan mengabaikan dunia nyata karena kesenangan dalam dunia maya yang bisa berakibat pada perilaku agresivitas yang ditunjukkan oleh anak.⁵⁷ Terlebih lagi jika *game online* yang dikonsumsi mengandung unsur kekerasan dan agresivitas. Kondisi ini mengakibatkan orang-orang utamanya anak-anak lebih intens menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online*. Adapun tanggapan mereka sebagai berikut:

Abid daifullah mengatakan bahwa dia biasanya bermain *game online Free fire* dari pagi sampai sore jika tidak bersekolah atau ada suruhan dari ibunya. Berikut wawancaranya :

⁵⁷ Ananda Erfan Musthafa, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak", Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro, Semarang. h. 3.

“Biasaka main dari pagi jam 8 sampe sore jam 5 kalau ndadaji sekolah sama ndak na suruhka ibuku.”⁵⁸

Berdasarkan wawancara diatas anak ini bermain dari pukul 8 pagi sampai pukul 5 sore atau selama 9 jam, ketika memiliki banyak waktu kosong, dimana ketika banyak waktu kosong seharusnya digunakan untuk hal lain.

Adapun tanggapan dari anak-anak yang lain:

Surafid mengatakan dia bermain mulai dari pagi hari sampai siang dan terkadang bermain sampe sore hari. Berikut wawancaranya :

“Kalau mainka sama temanku dari pagi jam 8 sampai jam 12, biasa juga sampe sore jam 5 mabar.”⁵⁹

Hasil wawancara diatas menejelaskan bahwasanya dia betul-betul intens dalam bermain *game online Free fire* dari pukul 8 pagi sampai pukul 12 siang bahkan sampai pukul 5 sore dan tidak melakukan hal-hal diluar dari bermain *game online Free fire* yang dimana membuat anak ini secara tidak langsung terikat dengan *game online* tersebut. Hal serupa juga yang dikatakan oleh Abid Daifullah dimana dia memainkan *game online* tersebut dari pukul 8 pagi sampai pukul 5 sore

Tanggapan anak yang lain:

Surafil mengatakan dia bermain dari pagi sampai siang kemudian pergi makan setelah itu melanjutkan kembali bermain *game online*. Berikut wawancaranya :

“Sering main kalau pagi jam 8 sampe siang jam 12, baru pergi makan baru main lagi sampe sore jam 5.”⁶⁰

⁵⁸ Abid Daifullah, Pelajar, Kec. Ujung Kota Parepare, Sulsel, wawancara oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman, 13 Mei 2022.

⁵⁹ Surafid, Pelajar, Kec. Ujung Kota Parepare, Sulsel, wawancara oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman 13 Mei 2022.

⁶⁰ Surafil, Pelajar, Kec. Ujung Kota Parepare, Sulsel, wawancara oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman/ 13 Mei 2022.

Wawancara diatas menandakan bahwa anak ini ketika bermain *game online* bisa bermain secara terus menerus mulai pukul 8 pagi sampai pukul 12 siang dan hanya beristirahat ketika mereka lapar dan akan bermain kembali setelah mereka makan sampai pukul 5 sore, hal ini menandakan bahwa mereka memprioritaskan *game online* tersebut daripada yang lain.

Rayhan mengatakan dia bermain bersama temannya dari pagi hari sampai sore hari.

Berikut wawancaranya :

“Mainka sama Abid, Hapid, Hapil klo pagi jam 8 sampai sore jam 5, kalo ndadaji sekolah”⁶¹

Berdasarkan wawancara diatas menandakan bahwa anak ini bermain dari pukul 8 pagi sampai pukul 5 sore bersama teman-temannya dimana hal itu membuat dia lupa waktu.

Muhammad Adrian mengatakan bahwa dia bermain dari pagi hari sampai siang hari bersama temannya di dekat rumahnya. Berikut wawancaranya :

“Main ka dari pagi jam 7 sampe siang jam 1 sama temanku yang di dekat rumah”⁶²

Wawancara diatas memberikan gambaran bahwa anak ini bermain game secara berlebihan dari pukul 7 pagi sampai pukul 1 siang karena hanya berfokus untuk bermain *game online Free fire* saja dan melupakan hal semestinya mereka lakukan.

Nur afifah Sahwa mengatakan dia bermain ketika bangun pagi dan bermain sampai siang. Berikut wawancaranya :

“Mainka kalo bangun pagi jam 7 itu sampe siang jam 1, panas pi hp ku baru berhentika”⁶³

⁶¹ Rayhan, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, *wawancara* oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman, 13 Mei 2022.

⁶² Muhammad Adrian, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, *wawancara* oleh penulis di Jalan A. Mappangara, 16 Mei 2022.

⁶³ Nur Afifa Sahwa, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, *wawancara* oleh penulis di Jalan A Mappangara, 16 Mei 2022.

Bermain *game online* sangat berguna sebagai ajang hiburan namun ketika keseringan apalagi langsung dimainkan ketika bangun pagi merupakan sesuatu yang kurang baik. Dapat dilihat dari wawancara diatas bahwa anak ini memainkan *game online* dari pukul 7 pagi sampai pukul 1 siang ketika dia bangun tidur, hal ini menandakan bahwa anak ini telah terkena dampak dari *game online* karena hal yang dia lakukan pertama kali setelah dia bangun adalah memainkan *game online Free fire*. Jika terus dilakukan hampir setiap hari akan berdampak buruk kedepannya.

Muh. Faqih Algifarih mengatakan bahwa dia bermain bersama temannya setelah pulang sekolah. Berikut wawancaranya :

“Mainka kalo pulang sekolah jam 11 sama semua teman-temanku sampai sore jam 4”⁶⁴

Bermain bersama teman merupakan sesuatu yang baik sebagai penghilang penat ketika pulang sekolah, hal itu memang sering dilakukan oleh anak-anak dari dulu sampai sekarang, bedanya jika dulu anak-anak akan bermain seperti petak umpet atau permainan lainnya dan kalau anak dimasa ini hampir semuanya akan bermain *game online* setelah pulang sekolah, namun jika melihat dampak ketika keseringan bermain *game online* yang dimana memunculkan efek kecanduan. Wawancara diatas menjelaskan bahwasanya anak ini ketika waktu pulang sekolah akan bermain bersama temannya dari pukul 11 siang meski terlihat wajar tapi dia bermain sampai pukul 4 sore yang dimana hal itu ketika setiap hari dilakukan maka waktu untuk belajar ataupun istirahat akan berkurang dan bisa juga berefek pada kesehatan mata.

⁶⁴ Muh Faqih Algifarih, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, wawancara oleh penulis di Jalan A. Mappangara, 16 Mei 2022.

Tanggapan anak-anak diatas menandakan bahwa mereka intens dalam bermain *game online Free fire*. Mereka bermain sepanjang hari dengan tidak adanya istirahat atau kurangnya jam istirahat, efeknya anak-anak akan terpengaruh dan keseringan membuka dan bermain *game online* akibat dari stimulus-stimulus dari media tersebut dalam hal ini *game online Free fire*, yang juga dapat berdampak pada kesehatan mata sebab mata terus berhadapan dengan layar *gadget* akibat efek radiasi dari layar *gadget* tersebut.

B. Dampak Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Agresi Komunikasi Anak-anak di Kota Parepare

Menurut teori exposure media dimana khalayak membuka diri terhadap pesan-pesan yang diberikan media seperti halnya dalam *game online Free fire*, anak-anak menerima/membuka diri terhadap pesan-pesan dari dalam *game* tersebut yang membuat mereka menirukan apa yang mereka lihat dan dengar yang berdampak pada perilaku agresi komunikasi mereka di dunia nyata.

Menurut teori perkembangan anak, daya kembang otak pada usia anak-anak begitu pesat, antusias anak terhadap berbagai rangsangan cukup tinggi, ditambah lagi dengan adanya keingintahuan terhadap sesuatu, dan kesukaannya dalam meniru apa yang dilihatnya. Seperti halnya ketika dalam bermain *game online Free fire* dimana banyaknya rangsangan yang masuk apalagi pada tahap perkembangan otak anak jika diberi rangsangan sensorik secara langsung meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang lain yang mana ketika anak-anak menggunakan *gadget* dan tak mendapatkan pengawasan dari orang tua maka akan meniru apa yang dilihat dan didengarnya.

Berdasarkan hasil wawancara dari mereka para pengguna *game online Free fire* dalam hal ini anak-anak, menyatakan bahwa dampak dari *game online Free fire* pada setiap anak hampir sama dimana hasilnya ketika para anak-anak ini bermaian mereka memperlihatkan perilaku agresi seperti berbicara kasar, suara meninggi ketika bermain, sampai memukul-mukul meja, perilaku tersebut timbul ketika mereka bermain waktu mengalami kekalahan atau mendapatkan provokasi dari lawan bermain mereka atau rekan setim mereka yang tidak menguasai permainan, apalagi ketika lawan mereka memprovokasi dengan mengeluarkan kata-kata kasar atau kata-kata ejekan dimana membuat anak-anak ini mengikuti apa yang mereka dengar dari hal tersebut. Hal itu dapat terlihat bahwa dampaknya berasal dari media dalam hal ini *game online Free fire*. Berdasarkan hasil penelitian terdapat tiga poin hal yang berpengaruh terhadap perilaku agresi komunikasi pada anak-anak yang memainkan *game online Free fire*.

1. Interaksi dengan orang-orang yang memainkan *game online Free fire*

Seperti yang kita ketahui bahwasanya media massa adalah tempat orang-orang bertemu secara audio maupun visual dari berbagai daerah di Indonesia maupun secara global kita bisa bertemu dengan banyak orang begitu juga dalam *game online Free fire* ini kita bisa bertemu dengan banyak orang sehingga banyak hal yang bisa kita dapat dari hal tersebut seperti gaya bahasa, gaya bicara, ataupun kebiasaan-kebiasaan lain yang bisa ditemui yang dimana akan berpengaruh pada orang-orang yang masuk atau terlibat dalam lingkup tersebut, yang dimaksud dalam penelitian ini ialah anak-anak. Anak-anak dalam penggunaan teknologi sangat gampang terpengaruh oleh media (*game online*) sehingga membuat anak-anak menyerap semua yang mereka

dengar dan mereka lihat. Berikut wawancara dari anak-anak pengguna *game online Free fire*:

Abid Daifullah mengatakan bahwa dia banyak bertemu dengan orang dari Jawa. Berikut wawancaranya :

“Orang jawa banyak sa dapat tapi sering jadi musuh kalo mainmi, biasa kalo bicara bahasa jawa mi ikutka juga.”⁶⁵

Teknologi media massa dalam hal ini *game online* memiliki hal yang bersifat positif dimana seseorang bisa berkomunikasi dengan orang lain dari berbagai tempat, baiknya kita bisa mengetahui berbagai bahasa atau istilah dari tempat asal seseorang namun buruknya hal tersebut tidak dapat disaring jadi semua yang terdengar atau terlihat dapat terserap seluruhnya, seperti hasil wawancara diatas dimana anak ini menyatakan bahwa jika bertemu dengan lawan dari daerah lain akan mengikuti bahasa dari lawan guna untuk memprovokasi ataupun hanya sekedar bercanda.

Surafid mengatakan bahwa dia bertemu dengan orang dewasa dari Jawa dan juga anak-anak sepantarannya. Berikut wawancaranya :

“Orang besar dari Jawa biasa tapi paling sering itu kudapat bocil-bocil *toxid* sa dapat”⁶⁶

Wawancara diatas menandakan bahwa ketika seseorang bermain kita bisa bertemu dengan orang-orang dari berbagai kalangan usia, memang dalam *game online Free fire* ini tidak memiliki fitur untuk membatasi kalangan usia sehingga berbagai kalangan usia bisa bertemu dapat menjadi satu rekan tim maupun lawan untuk bermain. Namun hal bisa saja memberikan efek yang kurang baik bagi anak-

⁶⁵ Abid Daifullah, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare. Sulsel, wawancara oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman, 13 Mei 2022.

⁶⁶ Surafid, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, wawancara, oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman, 13 Mei 2022.

anak ketika bertemu dengan orang dewasa yang sering berbicara kasar yang dimana anak-anak akan mengikuti perkataan dari orang tersebut.

Surafil mengatakan dia bertemu dengan orang dari luar negeri yaitu Malaysia dan orang Sulawesi. Berikut wawancaranya :

“Ada pernah kutemani mabar ka sama orang dari Malaysia sama orang dari Sulawesi”⁶⁷

Game online menjadi salah satu tempat orang-orang untuk berhubungan atau berkomunikasi satu sama lain, bukan hanya sekedar berbicara saja namun dapat dilakukan sambil bermain dimana hal itu menjadi sarana hiburan sekaligus tempat berhubungan dengan seseorang. Melalui *game online* kita bisa bertemu dengan seseorang dari berbagai daerah ataupun dari luar Indonesia, seperti hasil wawancara oleh anak diatas, dia bertemu dengan orang dari luar Indonesia dimana hal itu bisa menambah siklus pertemanan namun hal itu juga dapat membawa bahasa yang mana bahasa tersebut tidak diketahui bahwa bahasa tersebut bersifat negatif atau positif.

Rayhan mengatakan bahwa dia bertemu dengan orang Jawa karena sering bermain bersama. Berikut wawancaranya :

“Biasa ka na *invite* orang jawa kalo *login* mka, karena sudah ka main sama pernah”⁶⁸

Berteman dengan banyak orang itu adalah hal yang wajar karena dilain sisi bisa memperluas pertemanan, kita juga bisa mempelajari hal-hal baru dari orang tersebut. Seperti halnya dalam *game online*, orang-orang dapat bertemu melalui fitur *voice chat* memudahkan untuk berkomunikasi dan berinteraksi. Berdasarkan wawancara diatas bahwa anak ini bermain dengan seseorang diluar dari daerah

⁶⁷ Surafil, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, *wawancara* oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman, 13 Mei 2022.

⁶⁸ Rayhan, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, *wawancara* oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman, 13 Mei 2022.

tempat dia tinggal dan sering bermain bersama sehingga menghasilkan sebuah hubungan pertemanan karena sering bertemu didalam permainan tersebut.

Berdasarkan wawancara diatas dapat kita ketahui bahwa *game online* membuat kita bisa bertemu dengan banyak orang dari berbagai daerah sampai keluar negeri sekalipun yang dimana gaya bahasa dan cara berbicara dari orang yang mereka temui dapat mereka serap secara mentah-mentah baik itu gaya berbicara atau bahasa yang baik sampai yang kasar sekalipun dapat mereka terima tak peduli itu akan berefek pada cara berkomunikasi mereka didunia nyata nantinya.

Muh Faqih Algifarih mengatakan bahwa dia bertemu dengan orang-orang Bugis dan Makassar. Berikut wawancaranya :

“Orang Bugis sama orang Makassar pernah karna ma bahasa begitui waktu mainka sama”⁶⁹

Dari waawancara diatas dapat kita ketahui bahwa anak ini bertemu dengan orang-orang dari rumpun yang sama yang dimana hal itu dapat membuat anak tersebut dapat mengerti bahasa satu sama lain dan menambah jaringan pertemanan namun terkadang anak-anak tidak dapat membedakan mana bahasa yang baik atau buruk.

Muh Adrian mengatakan bahwa dia bertemu dengan orang dari Sulawesi dan Jawa. Berikut wawancaranya :

“Paling sering itu ku dapat orang-orang dari Sulawesi sama orang-orang dari Jawa juga”⁷⁰

Dari waawancara diatas menjelaskan bahwa orang yang sering mereka temui adalah orang-orang dari Sulawesi dan Jawa, bermain bersama dan bertukar bahasa

⁶⁹ Muh faqih Algifarih, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, *wawancara* oleh penulis di Jalan A. Mappangara, 16 Mei 2022.

⁷⁰ Muh Adrian, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, *wawancara* oleh penulis di Jalan A. Mappangara, 16 Mei 2022.

satu sama lain dilain sisi dapat membangun pertemanan diluar lingkungan mereka terkadang juga dapat menjadi lawan dalam bermain dimana hal itu dapat saling memprovokasi satu sama lain yang dapat memunculkan perilaku yang agresif ketika diprovokasi oleh lawan tersebut.

Nur Afifah Sahwa mengatakan bahwa dia bertemu dengan orang-orang dari Kota Parepare dan Kabupaten Sidrap. Berikut wawancaranya :

“Orang Parepare ji itu sering sama orang dari Sidrap itu juga banyak sa dapat main *epep*”⁷¹

Keuntungan dalam bermain *game online Free fire* adalah dapat bermain bersama orang yang berasal wilayah lain di luar dari kota masing-masing, namun dapat menimbulkan permusuhan ketika bertemu sebagai lawan karena saling provokasi. Seperti wawancara di atas bahwa anak ini bertemu dengan orang-orang dari sesama Kota Parepare maupun dari Kabupaten Sidrap namun hal itu dapat berubah ketika bertemu sebagai lawan yang dapat menimbulkan permusuhan akibat dari saling memprovokasi lawan masing-masing.

Berdasarkan teori media exposure ialah seseorang tidak akan dikatakan mengekspos media apabila hanya terlibat dalam lingkungan fisik media. Media exposure akan ada apabila khalayak secara sungguh-sungguh membuka diri terhadap pesan-pesan yang diberikan oleh media. Bentuk nyata dari media exposure adalah mendengar, melihat, menonton, membaca, atau ikut membaurkan diri *experiencing* dengan isi media.⁷² Seperti halnya dalam *game online Free fire* ini anak-anak

⁷¹ Nur Afifah Sahwa, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, wawancara oleh penulis di Jalan A. Mappangara, 16 Mei 2022.

⁷² Onong Uchjana Effendy. *Komunikasi teori dan praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2009. h. 124.

membuka diri terhadap pesan-pesan yang mereka terima dari media dan secara tidak langsung anak-anak ini terkena terpaan media dari *game online Free fire*.

2. Kalimat dan bahasa yang sering mereka dengar didalam *game online Free Fire*

Seiring perkembangan zaman, berkembang pula yang namanya teknologi komunikasi dan informasi orang-orang yang dulunya berkomunikasi dengan orang yang berada jauh menggunakan surat namun karena perkembangan teknologi komunikasi dan informasi orang-orang saat ini berkomunikasi dengan instan menggunakan yang namanya *smartphone*, berbagai hal dapat dilakukan dengan *smartphone* seperti berkomunikasi dengan seseorang dari jauh atau mengakses sosial media yang dapat menghubungkan kita dengan banyak orang, dengan hal ini kita bisa mengetahui gaya bahasa atau gaya berbicara orang lain bahkan seiring waktu kita bisa terpengaruh dengan gaya bahasa dan gaya berbicara orang tersebut, namun terkait hal ini media sosial tidak dapat menghentikan informasi yang masuk dan dapat berefek pada penggunaannya utamanya anak-anak. Anak-anak dianggap lemah terhadap kemajuan zaman sebab anak-anak akan menyerap semua yang mereka dengar dan mereka lihat mau itu hal yang positif sampai ke hal yang negatif sekalipun, seperti juga dalam *game online Free fire* ini anak-anak akan menyerap semua yang mereka dengar dan mereka lihat karena *game online Free fire* dapat menghubungkan semua orang dari seluruh Indonesia sampai luar Indonesia sekalipun. Berikut wawancara dari mereka di Kota Parepare:

Abid Daifullah mengatakan bahwa dia sering mendengar kata-kata kasar dari rekan atau lawannya. Berikut wawancaranya :

“Kalo orang Jawa selalu pasti bilang oi *pantek, boot, anying, kampret* biasa juga dapak orang Parepare na bilangi terus *asu, telaso*, biasa juga ikutna bilang begitu karena emosika”⁷³

Berdasarkan wawancara di atas menandakan bahwa efek buruk ketika bertemu orang lain di dalam *game* adalah mendapatkan bahasa kasar dari teman maupun lawannya, hal tersebut akan berdampak pada kebiasaan anak ini di dunia nyata kedepannya.

Rayhan mengatakan bahwa dia sering mendengar orang-orang di dalam *game* tersebut berbicara bahasa yang kasar. Berikut wawancaranya :

“Sering sekali itu kalo mainki sama na ma bicara kata-kata kotor semua i karena aktif i *voice chat* e.”⁷⁴

Hasil wawancara di atas menandakan bahwa orang-orang yang mereka temui sering berkata kasar yang dimana hal tersebut efeknya akan berdampak pada anak ini jika sering mendengarnya dan menyerapnya tanpa membedakan baik atau buruknya.

Surafil mengatakan bahwa dia sering mendapatkan kata-kata kasar dari lawan dan rekan setimnya ketika bermain. Berikut wawancaranya :

“Lawan e biasa bicara begitu kayak *goblok, tolol*, biasa juga teman e kalo kalahki, ikut-ikut to meka caranya bicara karena marahka.”⁷⁵

Berdasarkan dari hasil wawancara diatas yang dimana menandakan bahwa *game online* mempengaruhi gaya bicara atau bahasa seseorang utamanya anak-anak, hal tersebut akan terbawa ke dunia nyata dan bisa merubah kebiasaan seseorang dan akan terbawa sampai ke lingkungan sekitar mereka.

⁷³ Abid Daifullah, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, wawancara oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman, 13 Mei 2022.

⁷⁴ Rayhan, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, wawancara oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman, 13 Mei 2022.

⁷⁵ Surafil, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, wawancara oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman, 13 Mei 2022

Surafid mengatakan bahwa dia dengar kata yang baik dan kasar dari rekan setimnya dan lawannya. Berikut wawancaranya :

“Kata-kata mantap sama keren atau *nice* kalo bagus main e baru kalo kalahki pasti bilang i *tolol, goblok, tai*”⁷⁶

Wawancara di atas menandakan bahwa terkadang anak ini mendengar kata yang baik dari satu tim mereka ketika dalam bermain menghasilkan kemenangan namun juga kadang menerima cacian ketika dalam bermain mendapatkan banyak masalah atau mengalami kekalahan.

Muh Adrian mengatakan bahwa dia mendengar kata yang baik dan kasar dari orang-orang didalam *game online Free fire* tersebut. Berikut wawancaranya :

“Biasa na bilangiki main mu keren sama bodoh atau *goblok*, ku kata-kata i juga kalo jelek mainnya”⁷⁷

Wawancara di atas menandakan bahwa anak ini sering mendengar makian dari tim sendiri atau lawannya ketika bermain karena kekalahan atau dia memprovokasi lawan agar lawan tersebut emosi sehingga mengeluarkan kata-kata yang kasar akibatnya hal tersebut akan menimbulkan kebiasaan yang buruk di dunia nyata.

Nur Afifah Sahwa mengatakan bahwa dia mendengar kata yang kurang baik ketika bermain. Berikut wawancaranya :

“Bilang i tidak tau ko main, *noob* sama bodoh ko kalau ma tembak, asu sama pantek juga sering”⁷⁸

⁷⁶ Surafid, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, *wawancara* oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman, 13 Mei 2022.

⁷⁷ Muh Adrian, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, *wawancara* oleh penulis di Jalan A. Mappangara, 16 Mei 2022.

⁷⁸ Nur Afifah Sahwa, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, *wawancara* oleh penulis di Jalan A. Mappangara, 16 Mei 2022.

Berdasarkan wawancara tersebut mendakan bahwa anak ini ketika bermain tidak sehebat rekan setimnya dan membuat tim tersebut mengalami kekalahan dimana setiap mereka mengalami kekalahan anak ini pasti mendapatkan makian dari rekan setimnya karena cara bermainnya yang buruk namun hal tersebut juga dapat berlaku terhadap rekan setimnya jika salah satu rekan setimnya juga buruk dalam bermain *game online Free fire*.

Muh Faqih Algifarih mengatakan bahwa dia mendapatkan kata-kata kasar dari rekan dan biasanya melawan balik perkataan dari rekannya tersebut. Berikut wawancaranya:

“Bilangi *tolol ko* main sama *goblok*, ku lawan *tomi* juga kalo na bilangika begitu”⁷⁹

Berdasarkan wawancara diatas menandakan bahwa anak ini sering mendengar kata-kata kasar dari rekan setimnya sendiri ketika cara bermain mereka kurang baik yang membuat mereka kalah, dan anak ini terkadang melawan balik ketika menerima kata-kata kasar dari rekan setimnya tersebut.

Dalam teori perkembangan anak yang dimana antusias seorang anak terhadap rangsangan cukup tinggi ditambah lagi adanya keingintahuan yang sangat tinggi terhadap sesuatu dan kesukaanya dalam meniru sesuatu yang mereka dengar dan lihat, jika anak menggunakan *smartphone* dan mengakses *game online* secara berkelanjutan, apalagi tidak didamping oleh orang tua mereka maka akibatnya mereka hanya akan fokus pada *smartphone* mereka dan berefek pada cara komunikasi mereka kepada orang lain nantinya. Hal ini akan berdampak pada perkembangan anak kedepannya sebab hal yang mereka lihat akan terbawa terus dikarenakan

⁷⁹ Muh faqih Algifarih, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, wawancara oleh penulis di Jalan A. Mappangara, 16 Mei 2022.

terbiasanya mereka dalam mendengar dan melihat semua hal di media sosial dalam hal ini *game online*.

3. Hal yang sering mereka lakukan ketika mengalami kekalahan

Game online Free fire merupakan *game* yang bergenre *battle royale* yang dimana pemenangnya ditentukan dari siapa yang paling lama bertahan hingga akhir maka akan disebut sebagai pemenangnya, jika dalam *game online Free fire* disebut sebagai istilah “*Booyah*” ketika berhasil menjadi pemenangnya maka tidak menutup kemungkinan adapula yang akan mengalami yang namanya kekalahan. Menang atau kalah adalah hal lumrah dalam setiap permainan yang kadang dapat memicu emosi seseorang, walaupun emosi itu hal yang normal, namun menjadi berlebihan karena masalah *game online* itu tentu bukan hal baik. Mengingat, *game online* sendiri merupakan salah satu hiburan yang tujuannya untuk membuat semua pemainnya merasa terhibur. Jika saat dalam bermain *game online* membuat seseorang merasa emosi, tentu ada yang salah dalam hal tersebut sebab yang mana awalnya *game online* ingin membuat pemainnya terhibur malah menjadi emosi. Berikut hasil wawancara dengan anak-anak:

Abid Daifullah mengatakan bahwa dia biasanya memukul-mukul meja atau kursi ketika mengalami kekalahan. Berikut wawancaranya :

“Kalo kalah ka biasa sa pukul-pukul meja atau kursi e kalo ada di depanku atau di sampingku”⁸⁰

Kekalahan dalam bermain sangat diwajarkan dan normal-normal saja ketika emosi seseorang naik namun dalam emosi pun memiliki batas wajar karena emosi

⁸⁰ Abid Daifullah, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, wawancara oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman, 13 Mei 2022.

yang berlebihan memiliki efek buruk bagi diri seseorang dan dapat merugikan orang lain karena ketika emosi seseorang naik secara berlebihan tubuh secara *refleks* akan memukul sesuatu.

Surafid mengatakan bahwa dia jarang berbicara kasar namun emosinya yang sering naik ketika bermain. Berikut wawancaranya :

“*Ndak sering jka bicara kotor tapi seringka emosi lihat teman e main kalo jelek caranya semua*”⁸¹

Wawancara di atas menandakan bahwa anak ini berbicara kasar ketika bermain walaupun tidak sering dia melakukannya namun tetap saja efek dari hal yang mereka dengar tersebut tidak baik bagi dia karena akan menimbulkan kebiasaan itu apalagi ketika anak ini emosi dan tidak menutup kemungkinan akan memaki rekan setimnya jika dalam permainan mereka mengalami kekalahan atau cara bermainnya yang buruk.

Surafid mengatakan bahwa dia biasa marah pada temannya atau pada musuh ketika kalah dalam bermain *game*. Berikut wawancaranya :

“*Biasa ka marah sama temanku karna jelek mainnya biasa juga sama musuh e kalo macobi-cobi i*”⁸²

Wawancara diatas menandakan bahwa anak ini tidak bisa mengontrol emosinya ketika bermain sampai-sampai memaki rekan setimnya sendiri maupun ketika diprovokasi oleh lawan bermain mereka. Emosi yang berlebihan yang tidak dapat dikontrol dapat menyakiti orang lain dan diri sendiri bahkan merusak benda-benda disekitar mereka.

⁸¹ Surafid, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, *wawancara* oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman, 13 Mei 2022.

⁸² Surafil, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, *wawancara* oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman, 13 Mei 2022.

Rayhan mengatakan bahwa dia marah atau emosi ketika tim mereka bermain kurang baik. Berikut wawancaranya :

“Marahka kalo itu tim e jelek cara mainnya baru biasaka berhenti main kalo turun terus level e”⁸³

Wawancara diatas menandakan bahwa efek dari *game online* ini dapat menimbulkan perilaku agresi seseorang seperti yang terjadi pada anak ini yang dimana ketika tim mereka bermain dengan buruk akan memaki rekan setim mereka bahkan saking emosinya sampai berhenti untuk bermain *game* sampai rasa emosinya hilang dan akan bermain kembali setelahnya.

Muh Adrian mengatakan bahwa dia biasanya marah bahkan sampai teriak-teriak ketika kalah dalam bermain. Berikut wawancaranya :

“Marah-marah ka pernah sampe biasa ka teriak sama ku pukul-pukul itu meja di depanku”⁸⁴

Wawancara diatas menandakan bahwa anak ini ketika bermain dan mengalami kekalahan akan menjadi emosi yang membuat dia sampai teriak dimana hal tersebut akibat efek dari bermain *game online Free fire* ini apalagi ketika bermain sampai lupa waktu untuk beristirahat dan melakukan hal-hal atau kegiatan yang dapat membuat rasa emosi itu mereda dengan perlahan.

Muh Faqih Algifarih mengatakan bahwa dia marah ketika mengalami kekalahan bahkan hampir bertengkar dengan temannya sendiri. Berikut wawancaranya :

“Ku marahi teman ku biasa, pernah juga hampirka berkelahi sama gara-gara kalahki”⁸⁵

⁸³ Rayhan, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, *wawancara* oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman, 13 Mei 2022.

⁸⁴ Muh Adrian, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, *wawancara* oleh penulis di Jalan A. Mappangara, 16 Mei 2022.

Berdasarkan wawancara diatas dapat kita lihat bahwa *game online* ini dapat menimbulkan efek perilaku yang agresif ketika bermain yang dimana anak bahkan hampir bertengkar dengan temannya sendiri karena *game online Free fire* ini. Efek tersebut akan susah hilang ketika mereka beranjak dewasa yang dapat membuat orang-orang akan menilai buruk pada diri anak ini.

Nur Afifah Sahwa mengatakan bahwa dia biasanya emosi ketika bermain untuk meningkatkan *point* dan mengalami kekalahan. Berikut wawancaranya :

“Kalo main klasik tidak apa-apa ji tapi kalo main *ranked* biasaka emosi karena turun *rank* e gara-gara jelek jaringan atau kalahka”⁸⁶

Wawancara diatas menandakan bahwa ketika anak ini bermain akan memunculkan sifat agresif atau emosi ketika bermain meskipun kekalahan aatau lambatnya jaringan adalah hal yang wajar namun tetap saja akan berdampak pada timbulnya perilaku agresif pada anak ini apalagi jika emosi itu bisa meluap-luap yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Berdasarkan dari hasil wawancara diatas menandakan bahwasanya *game online Free fire* ini mempengaruhi perilaku agresif seseorang sebab *game online* memicu munculnya sifat agresif seseorang akibat dari kekesalan dalam tersebut. Ada beberapa hal yang memicu terjadinya perilaku agresif anak-anak dari *game online* tersebut seperti jaringan yang lambat, teman yang tidak menguasai permainan, dan ketika lawan memprovokasi, hal ini yang sering terjadi ketika bermain *game online*

⁸⁵ Muh Faqih Algifarih, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel wawancara oleh penulis di Jalan A. Mappangara, 16 Mei 2022.

⁸⁶ Nur Afifah Sahwa, Pelajar, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, wawancara oleh penulis di Jalan A. Mappangara, 16 Mei 2022.

Dari hasil wawancara anak-anak tersebut, ada beberapa dampak yang telah ditemukan dari bermain *game online Free fire*, yaitu :

1. Mengkomsumsi bahasa-bahasa yang mereka dengar

Dalam memainkan *game online Free fire* seringkali anak-anak mendengar bahasa-bahasa yang sering digunakan oleh pemain lain atau orang lain, hal ini cenderung membuat anak-anak mengikuti kata-kata yang dilontarkan oleh pemain lain. Banyak bahasa yang mereka dengar mulai dari bahasa yang bersifat positif sampai negatif.

Tentu hal ini menjadi masalah dikarenakan penggunaan bahasa-bahasa yang bersifat negatif menimbulkan perilaku agresi pada anak, di mana hal ini juga memberikan dampak yang cukup besar bagi perkembangan perilaku dan sikap anak terhadap orang lain dan lingkungannya.

2. Berbicara kasar dan meninggikan suara.

Selain dampak bahasa yang ditimbulkan dari bermain *game online Free fire* berbicara kasar dan meninggikan suara juga dijumpai peneliti. Tentu ini merupakan dampak negatif untuk perkembangan anak dikarenakan penggunaan bahasa kasar akan dianggap hal normal saat berbicara, tidak menutup kemungkinan berbicara kasar juga akan dilakukan kepada teman, orang lain bahkan orang tua. Selain itu meninggikan suara kerap juga dilakukan oleh anak-anak yang memainkan *game online Free fire*.

3. Tindakan memukul benda disekitarnya.

Selain perubahan sikap dari segi bahasa, terdapat juga dampak yang mempengaruhi perilaku, kebiasaan melampiaskan emosi akibat kekalahan atau provokasi dari pemain lainnya menimbulkan perilaku memukul atau merusak benda disekitar tidak hanya pada benda perilaku ini juga sering dilakukan kepada teman seperti memukul dan mengakibatkan perkelahian hal ini memicu perilaku agresi pada anak tersebut.

C. Tanggapan para orang tua melihat anak-anak mereka bermain *game online*

Free Fire

Peran orang tua sangat penting dalam mengawasi anak-anak mereka ketika bermain *game online* sebab anak-anak yang lepas dari pengawasan orangtua mereka akan terbebas dan akan meyerap semua hal buruk dari media sosial tanpa mengetahui bahwa hal yang mereka lihat akan berdampak buruk pada mereka kedepannya. Para orang tua memberikan *gadget* kepada anak-anak mereka dengan berbagai alasan seperti tidak mengganggu pekerjaan yang mereka lakukan atau ketika anak tersebut menangis dan merengek kepada orang tua mereka yang membuat para orang tua tersebut menjadi tak tega dan segera memberikan *gadget* kepada anak-anak tersebut tanpa pengawasan dari mereka. Berikut tanggapan dari para orang tua dari anak-anak pemain *game online Free fire*:

“Sebagai orang tuanya, saya memberikan anak saya hp karena merasa dia saat ini memang butuh itu, seperti untuk kebutuhan sekolahnya tapi memang ketika melihat dia main kadang saya rishi atau kesal ketika mereka marah-

marah saat bermain dan terkadang tidak sengaja berkata kasar, langsung saya tegur kalo begitu i.”⁸⁷

Berdasarkan hasil wawancara pada orang tua dari anak-anak pengguna *game online Free fire* menjelaskan bahwa para orang tua memberikan *gadget* kepada anak mereka bertujuan untuk kebutuhan sekolah anaknya seperti mencari materi pelajaran dari sekolah mereka, orang tua anak ini juga tidak memperlmasalahkan ketika anak mereka bermain *game* namun orang tua anak ini juga terkadang rishi karena melihat dan mendengar anak mereka marah ketika bermain *game online*.

“Saya sebagai orang tua awalnya memeberikan hp ke anak saya supaya untuk dipakai untuk belajar tapi karena melihat teman-temannya juga yang lain suka bermain *game* anak saya juga ikut-ikutan mi mendownload *game* itu, setiap hari anak saya keluar rumah untuk bermain *game* bersama teman-temannya sehingga banyak pekerjaan rumah seperti kalo saya mau buang sampah, membeli sabun saya sebagai orangtuanya itu jarang mendapatkan anak saya untuk disuruh karena jarang di rumah, jadi kalo dampaknya ini *game* pada anak saya itu buruk.”⁸⁸

Hasil wawancara orang tua di atas mejelaskan bahwa awalnya orang tua anak tersebut membeli *gadget* untuk kebutuhan belajar ataupun tempat untuk menghubungi anaknya dan tidak menutup kemungkinan pasti akan memainkan *game online* di *gadget* mereka, namun ketika orang tua anak ini butuh bantuan dari anak mereka tapi anak mereka tidak ada di rumah karena anak ini bermain bermain *game online Free fire* di rumah teman mereka yang membuat orang tua anak ini merasa jengkel.

“Sebenarnya saya tidak memperlmasalahkan keponakan saya untuk main *game online*, sebagai ajang hiburan juga untuk dia, tapi yang membuat saya terkadang merasa jengkel ketika dia sudah mulai marah-marah tidak jelas bahkan sampai berkata kasar dan kadang kalau ditegurmi malah marah-marah juga.”⁸⁹

⁸⁷ Bapak Abustan, Karyawan PDAM, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, wawancara oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman, 20 Mei 2022.

⁸⁸ Pak Syamsi. Wiraswasta, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, wawancara oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman, 20 Mei 2022

⁸⁹ Erni Tandewa, Ketua RT, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, wawancara oleh penulis di Jalan Jenderal Sudirman, 20 Mei 2022.

Berdasarkan wawancara di atas dapat dilihat bahwa dia tidak memperlakukan ketika keponakannya bermain game dan menurutnya itu sebagai tempat hiburan namun yang membuat dia merasa jengkel ketika keponakannya sudah mulai marah-marah karena bermain *game online* dan pada saat ditegur pun malah memarahi balik ke dia, hal ini dapat kita lihat bahwasanya *game online* membuat anak ini menjadi emosi atau marah-marah malahan malah memarahi balik orang tua yang menegur dia.

“Main *game* memang perlu untuk anak-anak seusia mereka to tapi asalkan tidak setiap hari atau berjam-jam mainnya, kalau melihat anak saya pastinya terkadang merasa tidak mengenakkan ketika melihat dia emosi ketika main *game online* dan kalau ditegur takutnya malah emosinya malah tambah naik jadi saya tunggu dulu berhenti emosi baru saya tegur supaya tidak melakukannya kembali”⁹⁰

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua dari anak-anak pemain *game online Free fire* di atas bahwa bermain *game online* memberikan efek yang baik ketika waktu mainnya diatur dengan baik dan tidak melewati batas waktu yang ditentukan agar anak-anak tidak terkena paparan dari media yang membuat emosi mereka terus muncul ketika bermain *game online* dan menegur anak-anak ketika mereka marah-marah namun menegurnyapun harus diwaktu yang tepat. Seperti yang dilakukan orang tua anak ini ketika menegur anaknya ketika emosi anak ini sudah reda.

“Saya merasa bahwa semenjak dia terus main *game online*, dia sering-sering marah-marah dan terkadang keluar kata-kata kasar. Mauki suruh berhenti bermain tapi yang namanya anak-anak pasti akan mengulanginya kembali itu main *gamenya*.”⁹¹

⁹⁰ Hasna, Ibu Rumah Tangga, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, wawancara oleh penulis di Jalan A. Mappangara, 21 Mei 2022.

⁹¹ Jaenuddin, Wiraswasta, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, wawancara oleh penulis di Jalan A. Mappangara, 21 Mei 2022.

Wawancara di atas menandakan bahwasanya menurut orang tuanya sejak anak ini bermain *game online* tingkat emosi anak ini meningkat yang dimana membuat anak ini sering kali marah-marah ketika bermain *game online* akibatnya orang tuanya menyuruh untuk berhenti namun karena efek candu dari *game online Free fire* ini membuat anak ini kembali memainkannya walaupun telah ditanya oleh orangtuanya untuk berhenti bermain *game online Free fire*.

“Ketika melihat anak saya bermain *game online* terkadang dia teriak dengan nada yang marah dan tinggi padahal saya ada didekatnya, kadang saya tegur karena sikapnya, saya tidak suka kalau ada hal yang mau saya suruhkan dan dia menolak karena alasan main *game*.⁹²

Wawancara diatas menandakan bahwasanya efek *game online Free fire* ini sangat berpengaruh bagi diri seorang anak sebab karena keseringan bermain *game online Free fire* tingkat emosinya meningkat dan menimbulkan kemarahan yang membuat orang tuanya memarahinya dan bahkan ketika orang tuanya menyuruhnya dan anak ini menolak dengan alasan karena bermain *game online* padahal yang menyuruhnya adalah orang tuanya sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua dari anak-anak pengguna *game online* dapat kita lihat bahwasanya para orang tua memberikan anak-anak mereka *smartphone* agar digunakan untuk tujuan sekolah, terlepas dari itu anak-anak menggunakan *smartphone* untuk bermain namun mereka menggunakan *smartphone* dengan cara berlebihan sehingga mereka terpapar oleh media. Maka dari itu peran dari orang tua sangat dibutuhkan sebagai orang yang mengawasi anak-anak mereka dalam menggunakan *smartphone* agar anak-anak tidak terkena dampak buruk dari media dalam hal ini *game online Free fire*.

⁹² Hariana, Wiraswasta, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulsel, wawancara oleh penulis di Jalan Andi Mappangara, 21 Mei 2022.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Intensitas penggunaan *Game online Free Fire* ini sudah menjadi bagian dari kegiatan sehari-hari anak-anak, dalam sebuah konsep teori determinisme teknologi bagian dari kegiatan sehari-hari, rata-rata anak-anak memainkan *game online* ini 9 jam perhari. Hal ini sangat intens dilakukan setiap hari sehingga anak-anak sudah menjadikan bermain *game online* ini sebagai rutinitas, yang dimaksud adalah dimana *game online* tersebut memengaruhi anak-anak untuk terus memainkannya dan melupakan hal-hal yang mestinya mereka lakukan sebagai anak-anak seperti belajar yang mana akan berefek kurang baik untuk mereka kedepannya karena hanya fokus pada *game online Free Fire* tersebut.
2. Dampak *game online Free fire* dalam mempengaruhi perilaku agresi komunikasi anak-anak di Kota Parepare, Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan bahwa terdapat perilaku-perilaku agresi komunikasi yang dilakukan anak-anak ketika bermain *game online Free fire*. 1) mengkonsumsi bahasa-bahasa yang mereka dengar pada saat bermain *game online*, 2) berbicara kasar dan cenderung meninggikan suara pada saat berbicara, 3) pada saat mengalami kekalahan, terprovokasi, gangguan jaringan anak-anak sering melakukan tindakan memukul benda disekitarnya untuk melampiaskan kemarahan.

B. Saran

1. Untuk Anak-anak Pemain *Game online Free Fire* di Kota Parepare

Bermain *game online* boleh saja untuk adik-adik sebab bermain *game online* merupakan hiburan bagi adik-adik dan selain menghibur bisa juga sebagai tempat untuk mengasah otak, melatih kerja sama tim, dan belajar menyusun

rencana asalkan tidak berlebihan dalam memainkannya, serta ada hal yang lebih penting bagi adik-adik daripada *game online* yaitu beribadah dan belajar karena dua hal ini sudah menjadi kewajiban untuk adik-adik agar mnenjadi pribadi yang baik kededpannya.

2. Untuk Para Orang Tua Anak-anak Pemain *Game online Free fire*

Sebagai orang tua perlunya mendidik anak dengan baik dan sabar apalagi terkait penggunaan *gadget* sebab menggunakan *gadget* bagi anak-anak perlu adanya pengawasan karena anak-anak lemah terhadap informasi yang mereka dapat dari media dan belum mampu membedakan mana yang baik atau buruknya sebuah informasi, dimana hal itu dapat membawa efek yang kurang baik bagi masa depan anak-anak ketika yang didapat dari media dominan hal yang bersifat buruk. Jadi peran orang tua memang sangat diperlukan karena pendidikan pertama seorang anak berasal dari orang tuanya dan juga orng tua merupakan cerminan dari anak-anaknya.

3. Untuk Penelitian Selanjutnya

Saran atau yang menjadi rekomendasi penulis dan kepada peneliti selanjutnya adalah agar kiranya dapat mengkaji lebih mendalam mengenai determinasi *game online Free fire* terhadap perilaku agresi komunikasi anak-anak di Kota Parepare.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim

- Aulia Putri, Fanny. 2014. "Opini Siswa Terhadap Tindakan Cyberbully di Media Sosial," (Jurnal risalah).
- Al'Ikrar. 2020. "Pengaruh *Game Mobile Legends Bang Bang* Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa. Institut Agama Islam Negeri Parepare, Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam.
- Barata, Arya. 2020. "Analisis perilaku komunikasi pengguna *game online free fire* pada siswa SMK Negeri 1 Martapura Kabupaten Oku Timur", Kabupaten Oku Timur, Universitas Baturaja.
- Bachri, Bachtiar S. 2010. "Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif." *Teknologi Pendidikan* 10, No. 1.
- Djamil, M. Nasir. 2013 "Anak bukan untuk dihukum". Sinar Grafika, Jakarta.
- Djieta, Sopiha Mamang Sanga. 2010. *Metodelogi Penelitian*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Furqon, Shelly. 2020. "Model komunikasi mahasiswa pemain *game online free fire*" studi kasus mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu. Bengkulu. IAIN Bengkulu.
- Guswani, Aprius Maduwita. 2011. Perilaku agresi pada mahasiswa ditinjau dari kematangan emosi. Kudus. Universitas Muria Kudus.
- Gulo, Mustika Rantu. 2012. "Teori Media Baru" (Outbond, 2012).
- La Febrina, Conni pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas siswa. Jakarta, PG PAUD Universitas Negeri Jakarta.
- Li, Forrest. 2018 Garena Announces Free Fire Battlegrounds. Pokde.net
- Hastarjo, Sri. 2011. *New Media Teori dan Aplikasi* (Karanganyar: Lindu Pustaka).
- Herlina, Novi. 2017 "Efektivitas Komunikasi Akun Instagram @Sumber_Rancam Sebagai Media Informasi Online Pariwisata Sumatera Barat,"(Jurnal Risalah 4, No. 2).
- <http://repository.unpas.ac.id/41141/2/BAB%20II%20Rev-1.pdf>,(3 Juli 2021).
- <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-free-fire/>, (4 Juli 2019).

- <https://inet.detik.com/games-features/d-4602434/12-fitur-baru-free-fire-usai-maintenance>
- Hadi, Sumasno. 2016. "Pemeriksaan Keabsahan Data Penelitian Kualitatif Pada Skripsi,." Ilmu Pendidikan 22, No. 1.
- Haryatmoko, 2007. Etika komunikasi, Manipulasi media, Kekerasan, dan Pornografi, (Yogyakarta: Kanisius).
- Kurnia, Novi. 2005. "Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru: Implikasi Terhadap Teori Komunikasi,." (Jurnal Risalah, No. 56).
- Krista. 2017, "*Pengaruh Game online Terhadap Remaja*. Jurnal Curere.
- Kementerian Agama RI. 2015. *AL-Qur'an dan Terjemahannya*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri
- Nurudin, 2007 *pengantar Komunikasi Massa* (Jakarta: Raja Grafindo).
- Nisfiranifatin, 2020. *Pengaruh game onlin terhadap motivasi belajar siswa*, Salatiga Jawa Tengah, Universitas Kristen Satya Wacana, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Nazir, Moh. 1988. "Metodologi penelitian. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Noor, Juliansyah. 2015. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Mardalis, 2014 "Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal" Jakarta: Bumi Aksara.
- Musthafa, Ananda Erfan, 2015, "*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak*", Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro, Semarang.
- Putriana, Dian. 2107. "Hubungan Relesensi Dengan Perilaku Agresi Pada Remaja Pondok Pesantren", (Skripsi Sarjana; Fakultas Psikologi: Malang).
- Prastowo Andi. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Putri, Zulaikha Okta, 2020, *Pengaruh Game online Terhadap Komunikasi Sosial Pada Mahasiswa*. Universitas Sebelas Maret, Surakarta
- Rantu Gulo, Mustika. 2012 *Teori Media Baru* (Outbond)
- Riswandi. 2009. "Buku ilmu komuniksai". Universitas Mercu Buana, (Graha Ilmu). Yogyakarta.

- Ruthellia David, Eribka.2017. “Pengaruh Konten Vlog dalam Youtube terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi,”(Jurnal Risalah 6, No. 1).
- Salim, Agung. 2016. “Pengaruh game online terhadap perilaku belajar mahasiswa jurusan pendidikan agama islam fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Alauddin Makassar”, Makassar, UIN Alauddin Makassar, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Satria Setiwan, Heri. 2018. “Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta”. Jakarta Timur: Universitas Indraprasta PGRI.
- Surahman, Sigit. 2016. “Determinisme Teknologi Komunikasi dan Globalisasi Media Terhadap Seni Budaya Indonesia”. *Ilmu Komunikasi*, 12. 1.
- Saputra, Wahyu Nanda Eka. 2018. Perilaku agresi pada siswa SMK di Yogyakarta. (Jurnal fokus konseling). Yogyakarta. Universitas Ahmad Dahlan.
- Subarti, Krista. 2017. “Pengaruh *game online* terhadap remaja. Universitas Quality. Medan.
- Solehuddin. 2103. “Pelaksanaan perlindungan hukum terhadap pekerja anak yang bekerja dibidang konstruksi (Studi di proyek pembangunan CV. Karya Sejahtu Kabupaten Sampang), Jurnal Universitas Brawijaya. Malang.
- Sugiyono. 2016. “Metode penelitsn kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: PT Alfabet
- Usman dan Purnomo Setiady Akbar, Husain. 2008. *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara).

The logo features a central purple square frame containing a stylized open book. Above the book is a green archway, and below it is a yellow and red structure resembling a mosque's roof or a stylized 'A'. At the bottom of the frame, the word 'PAREPARE' is written in grey capital letters.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DOKUMENTASI



Keterangan wawancara dengan informan 1 anak-anak di Kota Parepare



Keterangan wawancara dengan informan 2 anak-anak di Kota Parepare



Keterangan wawancara dengan informan 3 anak-anak di Kota Parepare



Keterangan wawancara dengan informan 4 anak-anak di Kota Parepare



Keterangan wawancara dengan informan 5 anak-anak di Kota Parepare



Keterangan wawancara dengan informan 6 anak-anak di Kota Parepare



Keterangan wawancara dengan informan 7 anak-anak di Kota Parepare



Keterangan wawancara dengan orang tua dari anak-anak pemain
game online Free fire di Kota Parepare



Keterangan wawancara dengan orang tua dari anak-anak pemain
Game online Frere fire di Kota Parepare



Keterangan wawancara dengan orang tua anak-anak pemain
game online Free fire di Kota Parepare



Keterangan waawancara dengan orang tua dari anak-anak pemain
Game online Free fire di Kota Parepare



Keterangan wawancara dengan orang tua dari anak-anak pemain
game online Free fire di Kota Parepare



Keterangan wawancara dengan orang tua dari anak-anak pemain
game online Free fire di Kota Parepare



BIODATA PENULIS



Penulis bernama lengkap Ahmar Rahmatullah, lahir di Kota Parepare pada tanggal 23 Maret 1999. Penulis beralamat di Jalan Jenderal Sudirman, Kelurahan Lapadde, Kecamatan Ujung Kota Parepare. Dibesarkan dari ayah yang bernama Abustan Sainul dan ibu yang bernama Nurmia Malli, penulis merupakan anak pertama dari 3 bersaudara. Penulis memulai pendidikan di SD Negeri 11 Parepare, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Parepare, lalu berlanjut di SMK Negeri 2 Parepare mengambil jurusan Multimedia, setelah itu melanjutkan studi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam. Selama menempuh studi di IAIN Parepare, penulis telah bergabung di beberapa lembaga baik dalam maupun luar kampus, sebagai berikut:

1. Pengurus Study Club Mahasiswa Parepare (SC-MiPa) sebagai anggota departemen Humas dan Publikasi periode 2020/2021.
2. Sekretaris Umum Himpunan Mahasiswa Program Studi (HIMA PRODI) Komunikasi dan Penyiaran Islam periode 2019.
3. Pengurus Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Dakwah dan Komunikasi periode 2019.
4. Anggota Komisi C (anggaran) Senat Mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah periode 2020.
5. Pengurus DPK Ujung KNPI Kota Parepare.
6. Komunitas Generasi Milenial Parepare (GMP).

Penulis bisa dihubungi melalui email amarrahmatullah@gmail.com